

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

JARDÍN DE NIÑOS

“GUADALUPE RHON DE HANK”

**“LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y
LA COMUNICACIÓN (TIC) COMO
METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN EL AULA DE
PREESCOLAR”**

PROFRA: YESENIA LUGO REYES

3° “B”

Capulhuac, México a 14 de abril de 2021

Introducción

En los últimos años la educación se ha enfrentado a diversos retos tanto culturales, sociales y económicos, aspectos que han provocado cambios en la forma de vida y por supuesto en la práctica educativa, esto origino salir de la zona de confort motivando el desarrollo de otras habilidades como la digital la cual no se le proporcionaba la debida atención.

En este contexto principalmente educativo se han realizado cambios en la forma de enseñar, la interacción y trato con los alumnos de manera asincrónica, por tal motivo es necesario reflexionar sobre las nuevas propuestas enfocadas a la forma de enseñanza aprendizaje, específicamente atendiendo las necesidades que demandan los alumnos de la sociedad actual, pero también buscando, recursos, estrategias y metodologías más viables para poder generar conocimiento y experiencias significativas pero sobre todo de calidad, especialmente que logren que, lo adquirido en la escuela por el alumno sea significativo poniéndolo en práctica en su contexto inmediato y siendo participe de este proceso.

Cada período y escenario en el que estamos inmersos generan determinados retos para la sociedad y en consecuencia para la educación, desafíos que se dan por una serie de demandas e intereses del contexto, lo cual provoca que, como docentes evolucionemos e involucremos nuevas estrategias y metodologías de enseñanza acordes a la demanda educativa de los NN de nuestra actualidad.

Se ha observado claramente como al paso de los años estamos inmersos en paradigmas educativos, pero también conscientes de cierta forma, hemos sido participes de los mismos, anteriormente la enseñanza era tradicional, donde el alumno(a) solo era simple receptor de conocimientos, el docente se colocaba al frente del salón de clases y explicaba el tema,

los alumnos solamente fungían como destinatarios pasivos, es decir todos viendo al frente del salón escuchando lo que el docente expresa permaneciendo sentados sin interactuar con el profesor.

Posteriormente esta perspectiva cambio grandemente ahora los NN interactúan de manera más activa siendo el mediador de su aprendizaje, incluso al momento de aplicar la situación didáctica se deben considerar los intereses siendo actividades llamativas lo cual permitirá la participación de los NN.

En este escenario de considerar los intereses de los alumnos y dar atención a ellos para hacerlos participes en su proceso de aprendizaje, es como el docente tuvo que buscar nuevas metodologías para permitir que se diera de manera significativa, a partir de ello y de las demandas actuales de la sociedad es cómo se incorporan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) demostrando su papel transformador en la educación.

Con ello se pretende que el aprendizaje sea motivante para los alumnos del siglo XXI requiere innovación y la creación de ambientes de aprendizaje, obviamente con el uso de diferentes recursos tecnológicos para su realización.

Las prerrogativas que muestra esta metodología es acceder a la información de manera más rápida e incluso a materiales digitales novedosos, interactivos, coloridos, comunicarnos a distancia con los alumnos, trabajar con ellos por medio de los diversos recursos digitales. Sin embargo, las desventajas que, al estar rodeados de muchas páginas web provoca que haya mala información o búsqueda falsa, que, si no la sabemos identificar o seleccionar bien, podemos tomarla como verídica y en lugar de favorecer nos afectara.

Este método trae consigo para las docentes un compromiso, estar en la modernidad con respecto al uso efectivo de las tecnologías dentro de las prácticas educativas, con la finalidad de perfeccionar, pero sobre todo de

mantenerse competitivos en el trabajo, asimismo debemos implementar acciones novedosas haciendo uso de las TIC permitiendo el poder crear ambientes de aprendizaje en donde el acto de aprender se convierta en una experiencia que los alumnos vivan para que pongan en práctica los procesos de aprendizaje haciendo más interesante la información que el docente está comunicando con los alumnos.

En este entendido a continuación se muestran cinco sesiones en donde se utilizaron las TIC específicamente algunas herramientas digitales para las clases en línea con alumnos de nivel preescolar de tercer grado, con esta modalidad que demanda la situación actual “clases a distancia/asincrónicas.

Campo / Área	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Exploración y comprensión del mundo natural y social.	Cultura y vida social	Cambios en el tiempo	Explica las transformaciones en los espacios de su localidad con el paso del tiempo a partir de imágenes y testimonios.
Pensamiento matemático	Forma, espacio y medida	Ubicación espacial	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

Para iniciar se dará un recorrido virtual a través de Google Maps por su comunidad solicitando a los alumnos(as) ir observando cada uno de los espacios (construcciones importantes, calles, tiendas, farmacias) al término del recorrido cuestionar a los niños, ¿Qué observaron de la comunidad?, ¿Creen que antes era igual como ahora?, buscar en internet fotografías de cómo era antes la comunidad y mostrarlas a los niños, cuestionar, ¿Cómo era antes?, ¿Qué había y que no había? El Chedraui, el palacio era diferente, las casas eran de adobe

Solicitar la participación de algunos niños para que expliquen los cambios que observaron de su comunidad.

Mostrar la pantalla de Google Maps ubicando el kiosco del centro de Capulhuac y la escuela; pedir a los niños que observen y mencionen que lugares conocen. Plantearle la siguiente situación: “Si se encuentran en el kiosco ¿Qué camino tenemos que seguir? y ¿Por qué lugares tendrían que pasar para llegar a la escuela?, solicitar que vayan dando las indicaciones correspondientes para llegar al objetivo (motivándolos a mencionar izquierda, derecha, enfrente de, etc.) mientras se observa el recorrido en la pantalla Google Maps.

Campo / Área	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Pensamiento Matemático	Número, álgebra y variación	Numero	Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.
Lenguaje y Comunicación.	Literatura	Producción, interpretación e intercambio de narraciones	Narra historias que le son familiares, habla acerca de los personajes y sus características, de las acciones y lugares donde se desarrolla.

Invitar a los alumnos a utilizar su libro mi álbum en la página 42 “Como dicen los clásicos” (compartir la lámina en digital) observarla detalladamente, cuestionar **¿Qué escenas observas en la lámina? ¿De qué cuentos son estos personajes? ¿Cómo son los personajes? ¿Cómo es el lugar en donde se desarrollan las escenas?**

Vamos a realizar un juego para descubrir en qué cuentos se observan estos personajes lo vamos a efectuar en el libro y de manera digital relacionando las columnas (descripción del cuento-imagen) quien tenga la

posibilidad de tener 2 dispositivos, uno en donde este el juego y otro la sesión lo realizarán en línea los que no puedan, lo plasmarán con su libro mi álbum.

Tienen que esperar hasta que les exprese la descripción de la actividad y ellos observaran las imágenes para posteriormente relacionarla en donde corresponde.

Se les leerá una pequeña descripción de cada uno de los 5 cuentos que aparecen en la lámina del libro mi álbum (**Rapunzel, tres cochinitos, Hansel Y Gretel, patito feo, gato con botas**) al finalizar la descripción cuestionare: **¿De cuál cuento puede ser? ¿En que se basan para decir eso?** Después de escuchar sus respuestas ellos tendrán que relacionar esa descripción con la imagen del cuento al que corresponde y los alumnos que no tengan otro dispositivo colocar el frijol en las imágenes correspondientes de su libro mi álbum. Realizar lo mismo con cada uno de los cuentos y los mismos cuestionamientos.

Posteriormente comentare que la madrastra de Hansel y Gretel me mando una caja misteriosa para ellos, ¿me ayudan a abrirla para ver que hay? Mencionarles que son algunos problemas para que le ayuden a Hansel y Gretel a resolverlos y puedan comerse todos los dulces de la casa, para lo cual se realizaran los planteamientos utilizando la plataforma Kahoot para que vayan resolviéndolos de manera conjunta e identificar los tres primeros lugares.

- ✓ El gato con botas le regalo al rey 3 conejos y al día siguiente le llevo 7 mas ¿Cuántos animales tiene el rey ahora?
- ✓ El cerdito mayor tiene 6 ladrillos y el cerdito menor tiene 5 ¿Cuántos ladrillos tienen entre los dos?
- ✓ La bruja tiene 3 agujas y la princesa tiene 8 ¿Cuántas agujas necesita la bruja para tener la misma cantidad de agujas que la princesa?
- ✓ Había 9 linternas de papel, pero se cayeron 3 ¿Cuántas linternas de papel quedaron?

Al finalizar la sesión se agradece la asistencia de todos los alumnos.

Campo / Área	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Pensamiento Matemático	Número, álgebra y variación	Numero	Contesta preguntas en las que necesita recabar datos, los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas

Durante la sesión en línea por zoom se realizará una encuesta de manera grupal a los alumnos acerca de las mascotas que tienen, ¿Qué animales son? ¿Qué cuidados tienen? ¿Cómo llego a ti? Registrar en la diapositiva sus respuestas para retroalimentar en grupo.

A continuación, cuestionar sobre la mascota que les gustaría tener en casa ¿Por qué les gustaría tenerla? ¿Cómo deben cuidarla? ¿ese animal puede estar en tu casa? ¿Por qué?

Cuestionar: ¿de qué manera podemos saber qué animal de los que propusieron tiene más votos para ser la mascota ganadora? Escuchar sus comentarios y guiarlos para que expresen que a través de una gráfica.

Se explica la dinámica de registro, para lo cual se tendrá un pictograma digital con 5 animales que los alumnos propusieron, se hará énfasis en la importancia de contabilizar las opiniones de todos para registrarlas en el pictograma y realizar una gráfica, cada alumno emite su voto de selección para la mascota y se van coloreando los recuadros de acuerdo a las votaciones.

Al finalizar se solicitará la participación de algunos alumnos para contabilizar, escribir el número correspondiente y ver que mascota es la ganadora.

En casa los NN deberán realizar una gráfica contando 5 tipos de juguetes que tengan realizando la encuesta como lo hicimos en la sesión.

Compartir una foto de la gráfica y un audio en donde expliquen sus resultados y el por qué es importante registrar.

Campo / Área	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Exploración y comprensión del mundo natural y social.	cultura y vida social	cambios en el tiempo.	Explica las transformaciones en los espacios de su localidad con el paso del tiempo a partir de imágenes y testimonios.
Pensamiento matemático.	forma espacio y medida.	ubicación espacial.	Ubica objetos o lugares cuya ubicación desconoce a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

Pedirles a los niños previamente que tengan una foto antigua de cómo era su casa antes y como es ahora, puede ser digital o física.

Motivarlos a mostrarla frente a sus compañeros, durante la sesión en línea preguntarles si notan cambios y cuales son, se rescatará la participación de 2 o 3 niños quienes mostraran las fotos a sus compañeritos y entre todos observaremos cambios que las casas han sufrido y que el niño no mencionó.

Durante la sesión en zoom se hará la integración en equipos para que compartan sus fotografías y comenten cuales son los cambios que identifican entre sus fotos. Se mirará cada una de ellas para observar cómo es su interacción, si logran identificar los cambios en ellas.

Se les informará que regresaremos a la sesión grupal, para que elaboren un mapa/croquis de cómo llegar a su casa, lo compartirán 3 niños. Mientras lo realizan se reproducirá música para que sea más ameno.

Para realizar el mapa tomarán como punto de partida la escuela (como son niños de tercero recuerdan dónde está.) y pondrán especial atención en dibujar su recamara y como tienen acomodadas sus cosas.

Finalmente mostraré la lámina ¿Dónde están? En digital y realizar preguntas a manera de juego. (utilizando una ruleta digital)

- ¿Cuáles son los instrumentos musicales que están dentro del bote?

- ¿qué muñecos están arriba del sofá claro?
- ¿cuántos libros hay arriba de la mesa que está al lado del sofá claro?
- ¿Qué hay dentro de la caja amarilla?
- ¿Qué hay en medio de los niños?
- ¿Qué hay arriba de la vaca?
- y así muchas otras que considere convenientes.

Se tomará para realizar el seguimiento el mapa realizado por los niños en clase.

Campo / Área	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Lenguaje y Comunicación	Oralidad	Conversación	Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacción con otras personas

Comentar a los alumnos que vamos a realizar un juego que ellos ya conocen, pero se les van a plantear las siguientes preguntas:

¿Alguna vez has jugado al memorama?

¿cómo se juega? ¿que necesitamos para jugar?

escuchar sus comentarios y después decirles que ahora vamos a jugarlo, pero con una variante que va hacer más divertido el juego, este memorama digital se llama ¿Qué piensas?

Se juega con las reglas básicas, pero una vez que encuentres el par, fíjate muy bien el dibujo que contiene, ¿sobre qué es? ¿qué podrías opinar sobre eso? En el memorama digital hay una carta muy especial que contiene un signo "?", eso significa que debes escoger tú el tema sobre el que hablarán, primero tú y después alguno de tus compañeros, el

memorama digital tendrá algunas imágenes de temas variados para permitir que los alumnos seleccionen las cartas, encuentren un par, observen el contenido de las imágenes y expresen a sus compañeros lo que saben al respecto.

Realizar el juego y motivarlos a expresar lo referente a su tema de interés considerando los temas que les saldrán en las imágenes del memorama digital

Recordaremos las actividades para la mejora de la articulación del fonema "R" solicitando la participación de los alumnos que requieren apoyo para la pronunciación de algunas palabras vistas el día anterior. Retomar los ejercicios para el fonema "M" (actividad de apoyo USAER)

compartir a los alumnos el link del memorama digital, para que realicen el juego en familia

Grabar una evidencia cuando el alumno esté hablando sobre algún tema de interés de acuerdo a las imágenes que observa en el memorama digital. Es importante comentar que se debe dejar que esto sea natural, es decir, no indicarle qué decir sobre el tema.

Conclusiones

Actualmente nos encontramos en la era digital, en la que demanda a toda la ciudadanía conocer y dominar de alguna manera las nuevas tecnologías, sobretodo en este último año derivado de la situación de una educación a distancia, ha implicado que docentes, alumnos y padres de familia se actualicen en el uso y manejo de las TIC lo cual tiene una gran ventaja porque gracias a ello podemos acceder de manera rápida a consultar información variada, como docentes se tiene la oportunidad de explorar diversas herramientas y aplicaciones que sean novedosas para las sesiones y que los alumnos se interesen por participar en cada una de ellas incluso se involucren en su procesos de aprendizaje, como las mencionadas en este texto.

Como este ejemplo hay otros que pueden especificar como nos encontramos inmersos en una sociedad en constantes cambios lo cual implica que las personas deben estar preparados para modificar su aprendizaje en cualquier momento, porque los conocimientos que teníamos hace años, se consideran obsoletas en este momento por la gran demanda de una educación que sea innovadora que permita la atención de los NN, he ahí la importancia de esta modificación y preparación al cambio.

Por ello las TIC son un tema que está cobrando relevancia actualmente y no únicamente por las clases a distancia sino por algunas otras, como creación de comunidades, entre otras que favorecen la formación del individuo como mayores alternativas de crecimiento.

Otra de sus ventajas es que a partir de la interacción que se puede tener a distancia por medio de las diversas plataformas digitales se ha permitido el trabajo colaborativo entre los alumnos, asimismo, la creación de ambientes de aprendizaje virtuales.

Sin embargo, esto implica que tanto docentes como alumnos desarrollen las habilidades necesarias y correspondientes para atender a estas demandas del cambio continuo y que por ende desde los modelos pedagógicos se visualice la integración de las tecnologías en la formación de los alumnos (lo cual se observa como un reto o desventaja en este sentido) para que tengan una interacción cercana con ellas y puedan ponerla en práctica con mayor facilidad.

Asimismo, al encontrarnos con tanta información y diversos sitios para ingresar, provoca que todos accedan a ellos, pero a su vez que puedan manipular o alterar el contenido de lo que se encuentra por tanto se debe tener mucho cuidado al querer consultar información, se tiene que verificar su validez y proteger los datos que ingresamos a algunas plataformas y que implican parte de nuestra privacidad y por ende seguridad.

Considero la relevancia de estar actualizados con el tema de la tecnología, porque nos enfrentamos a un reto, impartir clases a distancia lo que provoca conocer diferentes medios de cómo hacerlo y crear los ambientes de aprendizaje viables para permitir que los alumnos participen en ellos, pero partiendo del dominio del docente con estas herramientas porque además de dominar nuestra área de conocimiento es indispensable en la actualidad contar con habilidades en el uso de la tecnología obviamente enfocadas en la educación.

Fuentes de consulta:

Amador, R (2008). Paradigmas conceptuales de la educación en las sociedades de la información y del conocimiento. Amador, R. (coord.). Educación y tecnologías de la información y la comunicación. México: IISUE.

Fuentes, A. y Collado, J. (2019). Fundamentos epistemológicos transdisciplinarios de educación y neurociencia. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (26), p. 83 - 113. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441857903002>

Moreno, M. (2000). El desarrollo de ambientes de aprendizaje a distancia. En Moreno Castañeda, et al, (Coord.). Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia. Pp. 56-70. Guadalajara, Jalisco, México: Universidad de Guadalajara.

Tobón, S., Pimienta, J. H. y García, J. A. (Coords.). (2010). Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias. Pearson.