

**JARDIN DE NIÑOS “ROSAURA ZAPATA”  
CCT. 15EJN4684A  
CICLO ESCOLAR 2019-2020  
ZONA ESCOLAR : J200**

**NOMBRE DEL PROYECTO:**

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE PARA REFORZAR LA  
CONVIVENCIA DE LOS ALUMNOS DE PREESCOLAR DE LA ESCUELA  
“JARDIN DE NIÑOS ROSAURA ZAPATA”**

**AUTOR:**

**PONTIFES ORDAZ ADMERIS ISABEL  
CORREO: estrellita\_agua@hotmail.com**

**ESTADO DE MÉXICO, JUNIO DE 2020.**

	<b>ÍNDICE</b>	<b>PÁG.</b>
INTRODUCCIÓN	.....	3-4
MARCO REFERENCIAL	.....	5-7
DETECCIÓN DE NECESIDADES	.....	8-9
PROPUESTA DEL DISEÑO	.....	10-20
ALCANCES Y LIMITACIONES	.....	21
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	.....	22

## INTRODUCCIÓN

La convivencia al oírla mencionar parece ser entendida con facilidad, pero cuando se tiene que llevar acabo en la práctica parece ser que cuesta mucho trabajo entenderla y mejor aún tomarla en cuenta en la cotidianidad. En pleno siglo XXI, época en la se vive violencia, valores olvidados y en el que existen medios masivos de comunicación manipuladores, es importante que hoy más que nunca la convivencia sana se fortalezca.

Son muchas las necesidades que la sociedad tiene hablando del sector educativo y por ello es importante dar cuenta de que los tiempos son distintos y que las tecnologías ya son parte de la sociedad por lo que hay que sacar provecho para que beneficie, pero utilizándolas de manera correcta y compartir el conocimiento con las personas que tienen poco o nulo acceso, manejándoles información de calidad y estrategias que lleven un aprendizaje eficaz y educativo, logrando contar con la oportunidad de contribuir de modo constructivo a la formación de una sociedad mejor.

Este proyecto nace por la visión anterior y se realizaro un proyecto enfocado en la convivencia sana a nivel preescolar, ya que se piensa que es desde edades tempranas se debe seguir y reforzar este proceso, así que al percatarse que en el Jardín de niños Rosaura Zapata algunos pequeños les cuesta trabajo convivir con sus compañeros, se pensó que a través de herramientas tecnológicas se desarrollen estrategias de aprendizaje para que los pequeños entiendan, compartan y lleven a la práctica comportamientos que les permitan interactuar con sus compañeros de forma sana.

Hoy debido a la situación actual que se vive a nivel mundial por el COVID-19 se fortalece el proyecto y las estrategias irán enfocadas al aprendizaje de los pequeños bajo el modelo instruccional que servirá de apoyo para identificar las necesidades de cada familia, permitiendo planificar actividades o situaciones acordes a las necesidades de los pequeños, los objetivos a cumplir en cuanto a sus aprendizajes esperados, áreas de oportunidad que se tiene el trabajo en casa y la convivencia familiar.

El objetivo será detectar las necesidades en el aula sistemáticamente, diseñar estrategias con enfoque instruccional para enriquecer en los alumnos la convivencia, a través de las herramientas tecnológicas para propiciar el interés y llegar a una meta.

El camino más acertado puede iniciarse con los más pequeños por lo que este proyecto se dirigirá a desarrollar estrategias de aprendizaje para los alumnos del Jardín de niños Rosaura Zapata, ubicado en Ex Hacienda Xico s/n, en Valle de Chalco Solidaridad. Se trabajará con los alumnos teniendo la visión de desarrollar estrategias de convivencia a través de la utilización de herramientas tecnológicas para inspirarlos a llevarse bien y transmitir con sus semejantes los aprendizajes diseñados que serán un referente como guía para alcanzar los objetivos.

Al finalizar con la implementación del diseño instruccional se podrá evaluar la complejidad y relevancia del modelo basado en las necesidades de los alumnos logrando concientizar al educando sobre la importancia de la convivencia al mostrarles situaciones reales bajo una buena instrucción.

Las teorías de aprendizaje describen la manera en que los teóricos creen que las personas aprenden nuevas ideas y conceptos. Frecuentemente ellos explican la relación entre información que se tiene y la nueva que se obtiene del contexto social. Dichas teorías ayudan a comprender, predecir, y controlar el comportamiento humano y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

Al tomar en cuenta lo anterior las teorías son indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos, los docentes son pieza clave para guiar a los alumnos en dicho aprendizaje, por lo que la instrucción que deben llevar a cabo debe ser planeada y organizada para lograr resultados favorables, cuando un profesional se plantea el desarrollo de un curso sigue un proceso, de forma consciente o rutinaria, con el fin de diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad, es decir, el diseño se vuelve instruccional cuando se planea.

Para Bruner (1969) el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje, el autor puntualiza que el desarrollo de un diseño instruccional es necesario ya que es necesario la utilización de modelos que faciliten la elaboración y desarrollo de la instrucción. Reigeluth (1983) define al diseño instruccional como la disciplina interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante. Por tal motivo el docente al planear, diseñar y utilizar métodos en cuestión de ambientes idóneos de aprendizaje en sus clases la instrucción que imparta dependiendo las necesidades de sus alumnos puede lograr ser significativa.

El proyecto que a continuación se presenta está sustentado bajo el modelo de diseño tecnológico ya que propone el uso de medios adicionales a los tradicionales como pueden ser herramientas tecnológicas: suma medios auditivos, visuales, textos, presentaciones en vivo, etc., o combinaciones basados en los objetivos de instrucción, las necesidades y características de los alumnos. La teoría de aprendizaje que se acerca más a las necesidades del grupo en cuestión es el cognoscitivismo que nace a partir de los años 1950 y 1960, su enfoque psicológico empieza a cambiar, es decir, de una orientación conductista a una cognoscitivista centrandolo sus estudios en una variedad de actividades mentales y procesos cognitivos básicos como la percepción, el pensamiento, la

representación del conocimiento y la memoria. Surge de la analogía del funcionamiento del cerebro y el de una computadora. En este sentido dicha teoría propone que el cerebro posee al igual que la computadora, registros o memorias y la capacidad de ejecutar procesos, dando paso a registros sensoriales, a la atención, la percepción, memoria de trabajo, la repetición, memoria a largo plazo, la codificación y la recuperación y el olvido; que pertenecen al modelo de la teoría. Ya conocido el modelo los principales autores aportaron sus ideas a la teoría, fueron las siguientes:

Piaget (1955) decía que el sujeto interactúa con el objeto de estudio y se da una interrelación entre ambos, para que el sujeto pueda explotar su capacidad. Sobre los conocimientos previos, se acomoda la nueva información en las estructuras mentales del sujeto a este proceso se le llama acomodación. Cuando el sujeto logra el equilibrio entre lo nuevo y lo previo se da el aprendizaje, es decir, el mismo estudiante debe construir su propio conocimiento. (Hernández. G. 1998).

Vygotsky (1919) decía que el aprendizaje se da en sociedad, es decir, relacionándose con varias personas, uno de sus conceptos más importantes es la zona de desarrollo próximo, el cual plantea la diferencia entre lo que un sujeto puede aprender solo o con la ayuda de alguien más.

Bruner (1965) hablaba sobre el andamiaje se refiere el ofrecerle apoyo al individuo mientras que aprende para que después sea capaz de realizarlo solo, también planteaba la negociación que es crear acuerdos entre maestros y alumnos para que el proceso de andamiaje sea efectivo. (Beltrán, J. 1995).

Ausubel (1966) por otro lado hablaba del aprendizaje significativo el cual se refiere a hacer efectivos los conocimientos y acercárselos a los alumnos, se debe tomar en cuenta la predisposición positiva o negativa que tenga el alumno para aprender. Decía que se debía evitar que el aprendizaje fuese memorístico, es decir, alentar las asociaciones del objeto de estudio con conocimientos previos. (Pozo. J. 1989)

En general la teoría incluye el estudio de la mente humana para comprender cómo interpreta, procesa y almacena la información en la memoria. Es decir, el objetivo principal del cognitivismo es descubrir cómo la mente humana es capaz de pensar y aprender, asume que el aprendizaje se produce a partir de la experiencia, pero, a diferencia del conductismo, lo concibe no como un simple

traslado de la realidad, sino como una representación de dicha realidad. Así pues, es de vital importancia descubrir el modo en que se adquieren tales representaciones del mundo, se almacenan y se recuperan de la memoria o estructura cognitiva. En pocas palabras da lugar a aprender-aprender.

El modelo tecnológico es importante pues lo que se quiere lograr es que se siga una instrucción que permita como primer paso un diagnóstico, en este sentido se partirá de las necesidades de los alumnos y se diseñarán estrategias con base al uso de herramientas tecnológicas, bajo la modalidad de secuencias didácticas se presentará situaciones de interés y que participen activamente en contextos reales que se les planteen y por último se dé un seguimiento con base a las evaluaciones formativas que se presenten con ello se permitirá la retroalimentación en áreas de oportunidad de forma individual y grupal; es importante que se mencione que los conocimientos previos son los cimientos para que a partir de los nuevos conocimientos que obtengan los pequeños a través de la instrucción logren aplicar lo aprendido a sus contexto modificando conductas violentas o agresivas.

Por lo tanto es esencial el modelo tecnológico, bajo la teoría cognoscitiva pues el alumno lograra construir su conocimiento por medio de experiencias y a través del diseño didáctico de secuencias de situaciones reales toma en cuenta lo procedimental y lo actitudinal se podrán erradicar algunas conductas negativas dando paso a una buena convivencia.

## DETECCIÓN DE NECESIDADES

Según Dankhe (1986) los estudios descriptivos permiten el proceso de investigación para reforzar los estudios previos y de alguna forma comparar las evidencias observadas con las que ya se tienen previamente. Buscando especificar las propiedades importantes de las personas, grupos o

comunidades en caso de la muestra a investigar. (Prior. D. 2008). Con el enfoque anterior a continuación se describirá la población que este proyecto analizará bajo un diseño instruccional:

8

El jardín de niños Rosaura Zapata está situado en Ex. Hacienda Xico s/n, municipio de Valle de Chalco, Estado de México, la población es rural, la mayoría de la población habita en casas de la constructora ARA, casas que reciben las personas que trabajan en empresas, se observa un estilo de vida regular, las gente tiene una economía media- baja, las madres y padres de familia suelen ser muy jóvenes y hay un gran número de madres solteras y trabajadoras.

La escuela cuenta con una matrícula de 160 niños, distribuidos en tres salones de segundo grado y dos de tercer grado, en cuanto a infraestructura hay 6 salones, 3 baños de niños y un mingitorio y 4 baños para niñas, hay un saloncito dividido en dos lo cual funge como área secretarial y la dirección, no hay salón de usos múltiples, se cuenta con poco material didáctico: palitos, material fotocopiado y material elaborado por las docentes; herramientas de apoyo tecnológico: una lap top, un cañón y un pizarrón electrónico; la forma de enseñanza que se imparte es flexible, una mezcla de enseñanza formativa, a través de ella poco a poco se va erradicando la enseñanza tradicional, sin embargo se requiere capacitación para la utilización de diversos software, se realizó la petición de internet por el programa México conectado, pero no han ido a poner el servicio..

Cuando se utilizan las herramientas solo se hace para proyectar videos, sin embargo, se requieren nuevas estrategias con apoyo de software, la problemática que existe es que los pequeños tienden a tener conductas inapropiadas cuando se relacionan con sus compañeros, por lo que es necesario que a través de un diseño instruccional y con la utilización de las TIC se pueda concientizar a los pequeños y que poco a poco erradiquen malas conductas.

La propuesta entonces está dirigida a la creación de clases interactivas, en las cuales los pequeños puedan participar, se interesen por el tema y puedan tener una convivencia sana y pacífica, a través de la implementación de un diseño instruccional que impacte en las clases y el uso de recursos tecnológicos en el aula y también en el hogar, que motiven al aprendiz, con temas diseñados en software que sean del interés del alumno, sin perder de vista el objetivo central el cual atañe a la convivencia sana dentro del aula y en familia.



## PROPUESTA DEL DISEÑO

### a) Presentación general de area a trabajar.

El nivel preescolar contiene su plan de estudios (Programa de Educación Preescolar 2018) fundamentado en tres campos formativos, y tres areas de desarrollo, ademas se complementa con el PNCE en relación con el proyecto se analizará y sustentará uno en particular que tiene concordancia con el tema central de este proyecto y será un parteaguas para que la guía instruccional se

fundamente, el área socioemocional, este campo se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales.

La expresión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son procesos estrechamente relacionados, en los cuales las niñas y los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social. Se organiza en dos aspectos relacionados con los procesos de desarrollo infantil: Identidad personal y Relaciones interpersonales. A continuación se presentan las competencias que se pretende logren las niñas y los niños en cada uno de los aspectos mencionados. En el tema de convivencia se puede observar que va dirigido a las relaciones personales e interpersonales. La planeación instruccional deberá ir enfocada a los aspectos y competencias que el programa establece y se enfocará en alcanzar el objetivo de erradicar lo que más se pueda relaciones de agresión o de conductas indeseables por parte de los alumnos, dando paso a una convivencia sana y eficaz, por lo cual los resultados dependerán de la planeación de las secuencias didácticas que se presenten para que los estudiantes logren lo más posible alcanzar los aprendizajes esperados que el programa señala.

Al conocer los aprendizajes esperados, el docente encuentra un apoyo en el uso de las tecnologías y multimedia para guiar las actividades y los alumnos se interesen en los temas a través de situaciones reales de forma personal e interactiva.

#### **b) Presentación del diseño instruccional de la asignatura, de acuerdo a los 4 pilares de la educación según la UNESCO.**

La convivencia escolar hoy en día al verse decadente, por la influencia de cambios económicos, culturales, familiares, sociales, tecnológicos, entre otros, traen consigo consecuencias en la reproducción de actitudes negativas que los alumnos reflejan en la escuela, entre ellas: alumnos agresivos o introvertidos, que repercuten socialmente y que se proyecta en cada aula.

En pleno siglo XXI al ver evolución tanto en lo social y sobre todo en lo tecnológico el diseño instruccional para enriquecer la convivencia en los alumnos de preescolar están respaldados bajo los 4 pilares de la educación propuestos por la UNESCO. Los pilares se definen como los aspectos en los que se apoya el proceso de aprender a lo largo de la vida. Son cuatro aprendizajes fundamentales que deben sostener el sistema de enseñanza y que en el transcurso de la vida serán para cada persona, sus pilares del conocimiento:

**Aprender a conocer:** Se refiere a contenidos conceptuales: ideas, teorías, definiciones, representaciones..., es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión. También tiene que ver con la motivación. De ahí que este pilar incluye las estrategias utilizadas por los educadores para despertar el interés del estudiante.

**Aprender a hacer.** Comprende las competencias personales que permiten enfrentar situaciones cotidianas, resolver problemas y encontrar nuevas maneras de hacer las cosas. Se refiere a contenidos procedimentales: capacidades, destrezas, habilidades y estrategias, para poder influir sobre el propio entorno. Proporciona al estudiante una formación técnica y profesional en el que aplicará sus conocimientos teóricos en la práctica.

**Aprender a ser.** Se compone de contenidos actitudinales. Implica potenciar las capacidades de las personas a fin de lograr un crecimiento integral que favorezca la autonomía, la toma de decisiones responsables, el equilibrio personal, la adquisición de valores como la autoestima positiva, el respeto hacia sí mismo. Aprender a existir, a vivir y a ser es una necesidad que demanda la sociedad, con el fin de preparar a cada persona para afrontar los desafíos del mundo actual. Para aprender a ser, es necesario identificar las características que hacen a una persona única y diferente a las demás. La educación debe contribuir al desarrollo global de cada persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual, espiritualidad.

**Aprender a convivir.** Este ámbito del aprendizaje opera en el campo de las actitudes y valores. Supone contenidos actitudinales de valores sociales: solidaridad, empatía, manejo de conflictos.

Implica una toma de conciencia y la acción contra los prejuicios y rivalidades diarias que se presentan en el desafío de vivir. Comprender los diferentes puntos de vista de otros aunque no se compartan. La escuela debe propiciar que los estudiantes participen y cooperen con los demás en todas las actividades humanas. El ser humano necesita estar en contacto con sus semejantes, para comunicarse y expresar sus ideas, emociones, sentimientos, para contar alguna experiencia y dar y recibir afecto, con lo que se fortalece el aspecto emocional, el intelectual y la autoestima.

Estos aprendizajes no son independientes entre sí, por el contrario, hay entre ellos múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio, por lo cual deben ser abordados de manera equilibrada por lo que bajo esta visión el diseño instruccional del tema del proyecto se presentará con base a dichos aprendizajes.

El tema en particular es la convivencia, cuyo fin es el manejo de los aprendizajes esperados del programa de estudio y llegar a un aprendizaje significativo de forma práctica en cuanto a relaciones interpersonales.

### **c) Cuadro de objetivos de aprendizaje (declarativos, procedimentales y actitudinales).**

En este apartado se presentarán los aprendizajes esperados que se pretenden cubrir por parte de los alumnos a través de las situaciones didácticas que se plantearán en el diseño instruccional. Dichas competencias estarán dirigidas a la convivencia escolar y personal de los alumnos para obtener resultados favorables y logren beneficios en cuanto a una relación e integración dentro y fuera del aula, intercambiando ideas, jugar de forma respetuosa y ayudar a sus compañeros.

A continuación se presentan los aprendizajes esperados que funcionan como objetivos:

<b>Organizador curricular 1 autoregulacion</b>
<b>Organizador curricular 2 expresion de las emociones</b>
<b>Aprendizajes esperados</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente</li> <li>▪ dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo</li> </ul>

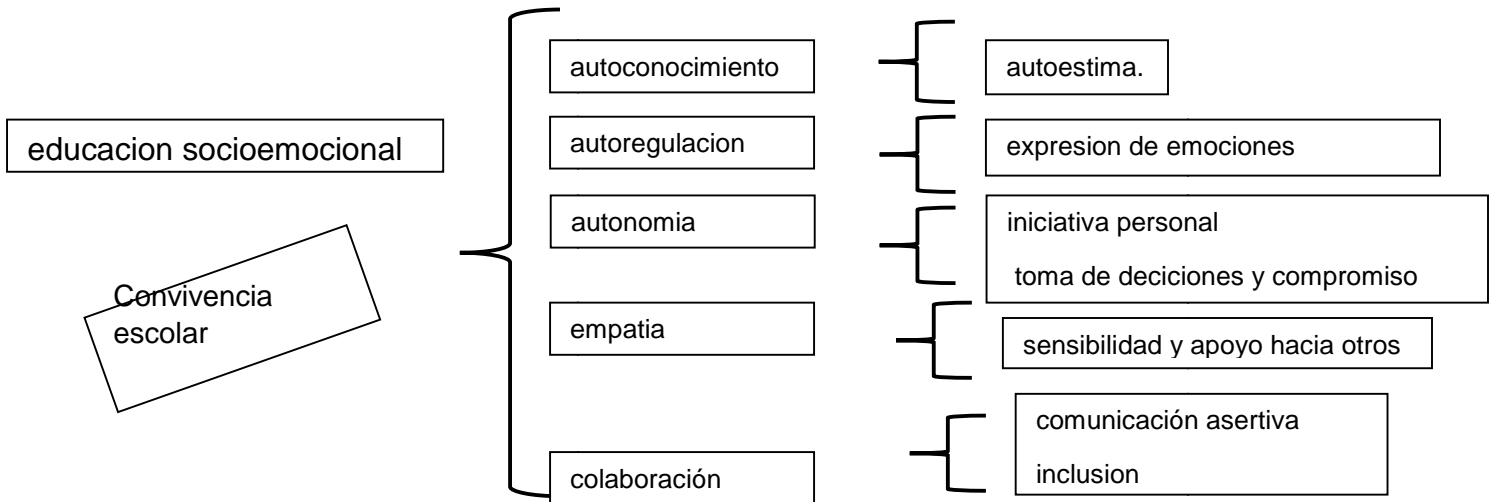
<b>Organizador curricular 1 autonomia</b>
<b>Organizador curricular 2 toma de decisiones y compromiso</b>
<b>Aprendizajes esperados</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ persiste en la realizacion de actividades desafiantes y toma de decisiones para concluir las</li> </ul>

<b>Organizador curricular 1 empatia</b>
<b>Organizador curricular 2 sensibilidad y apoyo hacia otros</b>
<b>Aprendizajes esperados</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona</li> <li>▪ habla de sus conductas y las de otros, y explica las consecuencias de algunas de ellas para relacionarse con otros ..</li> </ul>

<b>Organizador curricular 1 colaboracion</b>
<b>Organizador curricular 2 inclusion</b>
<b>Aprendizajes esperados</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ convive, juega y trabaja con distintos compañeros</li> <li>▪ propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos</li> <li>▪ habla sobre sus conductas y las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo</li> </ul>

### d) Mapa conceptual de los temas del área.

En este apartado se retoman algunos temas para alcanzar los objetivos esperados en el diseño instruccional.



### e) Guías instruccionales.

En este apartado se mostrará el diseño de cuatro guías instruccionales para cumplir el objetivo del proyecto a través de una planeación de secuencias didácticas bajo el diseño instruccional con el tema en general nombrado convivencia sana, cada uno con subtemas diversos para alcanzar los objetivos, cabe señalar que las actividades se verán apoyadas con herramientas tecnológicas aprendidas durante el cuatrimestre, en los Anexos se pondrán algunas evidencias de los productos creados, ya que la finalidad del diseño de las secuencias deben ser atractivas para los alumnos e

interesarlos y que mejor que empezar a incluir las TIC desde temprana edad, tal es el caso del nivel que este proyecto analiza, el preescolar.

15

A continuación las guías instruccionales:

<b>ÁREA DE DESARROLLO :</b> educación socioemocional <b>NIVEL:</b> Preescolar. <b>TEMA:</b> Respeto de Normas.					
<i>Objetivo</i>	<i>Contenido: temas y subtemas</i>	<i>Secuencia didáctica y Actividades del profesor y actividades del alumno</i>	<i>Recursos</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Evaluación</i>
El alumno aceptará el cumplimiento de reglas acordadas dentro del salón.	Identidad Personal. ) Conociendo gustos y disgustos. ) Áreas de oportunidad y cualidades.	<p><b>Actividades de Inicio:</b></p> <p>Se trabajará con los alumnos a través de un juego, con apoyo del programa j-click utilizando la herramienta del rompecabezas de normas de convivencia, con base a la actividad se pretende que identifiquen reglas. Proyección de vídeo con apoyo de multimedia con el tema de cualidades y áreas de oportunidad, el software a utilizar será video Scribe.</p> <p><b>PROFESOR:</b> Pasará asistencia. Para conocer los aprendizajes previos de los alumnos los cuestionará de manera motivante sobre el tema de normas y pondrá sus ideas en el pizarrón. Previamente diseñará un rompecabezas de normas y se las proyectará a los alumnos. El profesor traerá material impreso para que los niños coloren las reglas. Diseño de un vídeo que se rescate gustos y disgustos en video Scribe.</p> <p><b>ALUMNOS:</b> Aportarán sus ideas y pondrán atención a los cuestionamientos. Participarán de manera interactiva en el armado de rompecabezas. Colorearán las reglas que se les presenten.</p>	Lista de Asistencia  Software J-click, edición de un rompecabezas  Laptop y cañón  Memoria USB con la información  Software Vídeo Scribe.  Laptop  Cañón	20 minutos.	Evaluación formativa a través de una lista de cotejo.
	Relaciones interpersonales. ) Empatía y convivencia. ) Valores.	10 minutos.	Evaluación formativa a través de una rúbrica con programa Rubistar.		

		<p>Hablaran de sus gustos y disgustos en pareja, en voz alta compartirán la información.</p> <p>Mencionarán lo que entendieron a través de sus experiencias.</p> <p><b>Actividades de Desarrollo:</b></p> <p>Con apoyo del programa Power Point con la herramienta de animación se llevara a cabo una actividad en la cual se diseñara un personaje llamado "Juanito" quien mostrará algunas cualidades y defectos o áreas de oportunidad.</p> <p>Los pequeños dirán una cualidad y la docente la pegará en su pecho y el defecto lo pegará en su espalda.</p> <p>Se editará algunas melodías sobre la importancia del respeto y otros valores con el software audacity y se les pondrán como audio a los niños.</p> <p>Se llevará a cabo un juego llamado casitas de amor.</p> <p>Los pequeños realizarán un collage sobre cualidades y áreas de oportunidad de los pequeños.</p> <p><b>PROFESOR:</b></p> <p>Diseñara en Power Point el personaje y mostrará la información sobre cualidades y áreas de oportunidad.</p> <p>En tarjetas escribirá un efecto y una cualidad que los niños mencionen.</p> <p>Editará canciones sobre valores.</p> <p>Organizará a los pequeños para el juego, explicando las reglas y motivándolos en todo momento.</p> <p>Les dará material como imágenes, recortes o ilustraciones para su collage.</p> <p><b>ALUMNOS:</b></p> <p>Observarán la animación y dirán una cualidad y un defecto propio.</p> <p>Los pequeños tratarán de seguir la</p>	<p>Laptop</p> <p>Cañón Paquetería office(Power Point)</p> <p>Red</p> <p>Tarjetas</p> <p>Plumones</p> <p>Cinta Adhesiva</p> <p>Grabadora</p> <p>USB</p> <p>Software audacity</p> <p>Imágenes, recortes e ilustraciones</p> <p>Tijeras y pegamento</p> <p>Hojas blancas o papel bond</p>	<p>20 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>30 minutos</p>	<p>Evaluación Formativa a través de lista de cotejo.</p> <p>Evaluación formativa a través de la observación directa.</p> <p>Evaluación formativa a través del diario de la educadora.</p> <p>Evaluación formativa a través de la participación.</p>
--	--	--	--	---	---



		<p>           letra de las canciones, participarán sobre lo que dicen y si gustan bailarán.            Jugarán el juego.            Elaborarán su collage y lo explicarán brevemente.         </p> <p style="text-align: center;"><b>Actividades de Cierre:</b></p> <p>           Traerán algún juguete para compartir con sus compañeros y se realizará un pequeño convivio.            A través del software Hot Potatoes se evaluarán sus conocimientos mostrando cuestionamientos a través de imágenes.            Con el programa de Corel Draw se mostrará una flor con los nombres de todos los alumnos como símbolo de respeto de las reglas que se acuerden.         </p> <p style="text-align: center;"><b>PROFESOR:</b></p> <p>           Poner música que les agrade y motivar a convivir y compartir sus juguetes.            Diseño de un cuestionario para retroalimentar el tema.            Diseñará a flor con los nombres de los alumnos y escribirá las normas que en conjunto aportaron.         </p> <p style="text-align: center;"><b>ALUMNOS:</b></p> <p>           Participarán en el convivio y traerán un juguete que compartirán con sus compañeros.            Participará en los cuestionamientos del cuestionario para retroalimentarse.            Aportará sus ideas para generar las normas de convivencia.         </p>	<p>Juguete de preferencia</p> <p>Grabadora</p> <p>USB</p> <p>Software Hot Potatoes</p> <p>Laptop</p> <p>Cañón</p> <p>Software CorelDraw.</p> <p>Laptop y cañón</p>	<p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p> <p>5 minutos</p>	<p style="text-align: right;">17</p> <p>           Evaluación Formativa a través de la observación directa.             Evaluación Formativa a través del diario de la educadora.             Evaluación Formativa y Sumativa a través de una rúbrica en Rubistar y Coevaluación.         </p>
--	--	--	--	--	--

Area de desarrollo: educacion socioemocional					
Nivel: Preescolar.					
Tema: Valores.					
Objetivo	Contenido: temas y subtemas	Actividades del profesor y actividades del alumno	Recursos	Tiempo	Evaluación
Fortalecer los valores de los pequeñ@s del 3ro. B del Jardín de Niños Rosaura zapata para que logren un buen comportamiento.	Conociendo los Valores. J Audio valores. J Intercambio de docentes exponiendo un valor. J Proyección de situaciones reales sobre valores.	<p><b>Actividades de Inicio:</b></p> <p><b>PROFESOR:</b> Citará a los padres de familia para realizar una entrevista sobre el tema de convivencia para tener más información de los niñ@s sobre el comportamiento que tienen. Dará una breve explicación sobre convivencia sana y proyectará un vídeo en Video Scribe sobre buenas relaciones humanas.</p> <p>En clase: cuestionar a los pequeños sobre el conocimiento que tienen sobre valores. Escribir sus ideas en el pizarrón. Reproducir música con cuentos breves sobre algunos valores. Mostrar un vídeo sobre el respeto Pedir a poyo a las compañeras docentes para que expongan un valor y los pequeños realicen una actividad de retroalimentación. Proyectar situaciones reales breves con algunos valores.</p> <p><b>ALUMNOS:</b> Aportarán sus ideas sobre los valores que conozcan. Realizarán un dibujo sobre los valores que escucharon. Responderán preguntas sobre sus aprendizajes e inquietudes y se pondrán sus respuestas en el pizarrón.</p> <p><b>Actividades de Desarrollo:</b></p> <p><b>PROFESOR:</b> Las docentes del intercambio guiarán a los alumnos con el material que elaboraron para presentarles.</p> <p><b>ALUMNOS:</b> Elaborarán las actividades que las docentes les presenten y compartirán lo aprendido y sus inquietudes.</p> <p><b>Actividades de Cierre:</b></p> <p><b>PROFESOR:</b> Proyectará un tutorial y mantendrá el material que utilizarán los alumnos para sus representaciones o exposiciones sobre lo que entendieron.</p> <p><b>ALUMNOS:</b> Al presentarles las situaciones reales, los pequeños realizarán una representación de la solución que darían al conflicto de lo que observen.</p>	<p>Software con Hot Potatoes entrevista en J Quiz</p> <p>Software Cmap Tools</p> <p>Software Video Scribe: imágenes</p> <p>Grabadora USB</p> <p>Laptop y cañón</p> <p>Hojas</p> <p>Plumones</p> <p>Material Impreso</p> <p>Tutorial: Portarse bien</p>	<p>30 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>60 minutos</p> <p>30 minutos</p>	<p>Evaluación</p> <p>Formativa a través del diario de la educadora a través de un examen.</p> <p>Evaluación formativa a través de la participación.</p> <p>Evaluación</p> <p>Formativa a través de evidencias.</p> <p>Evaluación</p> <p>Formativa a través de una rúbrica llamada participación con el programa Rubistar.</p>

**ÁREA DE DESARROLLO: Educación socioemocional**  
 Nivel: Preescolar.  
 Tema: Conociéndome a mí mismo.

<i>Objetivo</i>	<i>Contenido: temas y subtemas</i>	<i>Actividades del profesor y actividades del alumno</i>	<i>Recursos</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Evaluación</i>
<p>Los pequeñ@s conocerán algunas normas de seguridad fuera y dentro de la escuela.</p>	<p>Normas dentro y fuera del salón.</p> <p>) Compartir las normas para respetar.</p> <p>) Situaciones reales sobre el respeto de reglas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Actividades de Inicio:</b></p> <p style="text-align: center;">PROFESOR:</p> <p>A través de cuestionamientos y lluvia de ideas se conocerá los aprendizajes previos con los que cuentan los alumnos en cuanto a reglas o normas, por lo que proyectará un video llamado el lobo despistado.</p> <p>Motivará a los alumnos para que lleguen acuerdos en conjunto, se elaborarán las normas de convivencia.</p> <p>Representación de una situación real, recalcando el respeto de normas.</p> <p>Proyección de un video o tutorial en el que se vea alguna situación que tenga que ver con el tema y lleve a la reflexión.</p> <p style="text-align: center;"><b>Actividades de Desarrollo:</b></p> <p style="text-align: center;">ALUMNOS:</p> <p>Los pequeños mencionarán las reglas y las compartirán con otros compañeros de otros salones, se crearán láminas en las que se pegarán en la escuela sobre la importancia de respetar las reglas. Compartirá el conocimiento que aprendió sobre el respeto de normas.</p> <p>Simulará una situación representándola con títeres u obra teatral.</p> <p style="text-align: center;"><b>Actividades de Cierre</b></p> <p style="text-align: center;">PROFESOR:</p> <p>Juego y rondas en el que los pequeños pongan en práctica lo que aprendieron: respeto de reglas y compartirlas con sus compañer@s para llevarlas a cabo.</p> <p>En círculo darán su punto de vista de las actividades.</p> <p style="text-align: center;">ALUMNOS:</p> <p>Jugarán poniendo a prueba lo aprendido.</p> <p>Participarán dando su punto de vista.</p>	<p>Vídeo el lobo despistado.</p> <p>Papel bond, marcadores.</p> <p>Material Impreso.</p> <p>Vídeo: respeto de normas.</p> <p>Papel bond Plumones</p> <p>Teatrín y títeres.</p> <p>Diversas canciones de juegos y rondas.</p>	<p>30 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>30 minutos</p> <p>30 minutos</p> <p>20 minutos</p>	<p>Evaluación Formativa a través de una lista de cotejo.</p> <p>Evaluación Formativa a través de la participación.</p> <p>Evaluación Formativa a través de la observación.</p> <p>Evaluación formativa: Participación.</p> <p>Evaluación Formativa y Sumativa con base de observación y autoevaluación.</p>

**AREA DE DESARROLLO: Educación socioemocional**  
 Nivel: .Preescolar.  
 Tema: Autoestima.

Objetivo	Contenido: temas y subtemas	Actividades del profesor y actividades del alumno	Recursos	Tiempo	Evaluación
<p>El alumno reflexionará sobre la imagen que tiene él mismo y cómo observa cualidades y áreas de oportunidad de los demás para lograr obtener empatía con los otros.</p>	<p>¿Qué es Autoestima?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) ¿Cómo me veo a mi mismo?</li> <li>) La empatía.</li> <li>) Convivo con los otros.</li> <li>) Autorretrato.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Actividades de Inicio:</b></p> <p style="text-align: center;">PROFESOR: Proyectarles a los pequeñ@s un vídeo elaborado por él sobre la autoestima y contar un texto alternativo para motivar a la reflexión.</p> <p style="text-align: center;">ALUMNOS: Reflexionaran sobre los vídeos y participar en los cuestionamientos que el docente realice.</p> <p style="text-align: center;"><b>Actividades de Desarrollo:</b></p> <p style="text-align: center;">PROFESOR: Leerá un cuento llamado ¿Quién soy? Y resaltará la parte en la se conocen las características propias que cada individuo tiene para ser únicos y valiosos.</p> <p style="text-align: center;">ALUMNOS: Se verán al espejo y realizarán su autorretrato, mencionaran dos cualidades y áreas de oportunidad desde su perspectiva. Expondrán su autorretrato y hablarán sobre las cualidades y áreas de oportunidad.</p> <p style="text-align: center;">PROFESOR: Preguntará al grupo sobre lo que mencionan los pequeños.</p> <p style="text-align: center;">ALUMNOS: Con recortes elaborarán un collage con sus cualidades y áreas de oportunidad.</p> <p style="text-align: center;"><b>Actividades de Cierre:</b></p> <p style="text-align: center;">PROFESOR: Planeará un convivo espontaneo en el que pondrá música para que los pequeños convivan.</p> <p style="text-align: center;">ALUMNOS: Participarán en los juegos y bailes que el docente les designe y elaborarán caritas felices para regalarles a sus compañer@s mencionándoles una cualidad.</p>	<p>Laptop y cañón. Software Movie Maker Historia sobre conociéndome.</p> <p>Cuento: ¿Quién soy? Espejo Hojas Cinta adhesiva</p> <p>Imágenes, recortes, ilustraciones, etc.</p> <p>Grabadora USB con música Pegatinas</p>	<p>20 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>30 minutos</p> <p>30 minutos</p>	<p>Evaluación Formativa: Participación.</p> <p>Evaluación Formativa a través de la observación y diario de la educadora.</p> <p>Evaluación Formativa y Sumativa a través de la autoevaluación y lista de cotejo.</p> <p>Evaluación Sumativa la autoevaluación</p>

## ALCANCES Y LIMITACIONES

La guía instruccional es de gran importancia como apoyo para el docente con base a su planeación, ya que a través de esta permite el diseño de situaciones didácticas que el profesor utiliza como sustento para impartir la educación a sus alumn@s. Siendo el docente fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje recae la responsabilidad de generar ambientes idóneos dentro de sus aulas y el diseño instruccional permite que organice sus clases con el apoyo de innovaciones tecnológicas a través de la multimedia con la finalidad de que los alumnos se interesen y sean parte de las situaciones, logrando que el estudiante sea activo, se involucre y consiga autonomía. Las guías instruccionales pueden beneficiar a los alumnos y docentes, al docente por que planifica y sigue el modelo de su preferencia dependiendo el diagnóstico y necesidades de los alumnos, los alumnos se favorecen porque siguen una guía para que ellos vayan retomando los aprendizajes que requieren y construyan sus propios conocimientos.

El proyecto presentado fundamenta la importancia de utilizar la teoría cognitiva y el uso de la tecnología educativa como medios para generar aprendizajes significativos, innovar en las clases, propiciar la participación de los estudiantes, generar competencias y aprendizajes esperados específicos del campo formativo Desarrollo Personal y Social, beneficiando la integración y convivencia dentro y fuera de la escuela, así como cambios de actitudes que propicien un ambiente de aprendizaje ameno y participativo, en el que como ya se mencionó el estudiante se integre y funja activamente en el proceso enseñanza-aprendizaje y logre una retroalimentación constante.

Las limitaciones o desventajas que se pueden observar es el problema de infraestructura con la que cuenta la escuela en tecnología: escaso equipo de apoyo de cómputo, sin acceso a internet y sin un espacio de proyección particular para utilizar el escaso equipo, sumado con problemas eléctricos. Otra limitante es la capacitación de las docentes para su uso, los productos planeados deben diseñarse para cubrir las necesidades de los pequeñ@s y que sean interesantes ya que pierden la atención muy fácilmente y las inasistencias de los alumnos desequilibran la continuidad del diseño instruccional planeado, por lo tanto su funcionalidad puede tener discrepancias e impactar en las competencias y aprendizajes esperados que se tienen como objetivos para enriquecer aprendizajes significativos en los estudiantes.

## BIBLIOGRAFÍA

- ) Belloch, C. Diseño instruccional. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia.
- ) Beltrán, J. (1995). Psicología de la Educación en: Eficacia educativa de los recursos tecnológicos pág.567. Bioxareu Universitaria Marcombo. Barcelona.
- ) Hernández. G. (1998). Paradigmas de la Psicología de la Educación. Paidós. México.
- ) Prior. D. (2008). Investigación en gestión de las organizaciones. Departamento de Economía de la Empresa. Barcelona.
- ) Pozo. J. (1989). Teorías cognitivas del aprendizaje. Morata. Madrid.
- ) Vygotsky, L. (1934). Pensamiento y Lenguaje. La mente en la sociedad.
- ) SEP (2018) Educación preescolar (aprendizajes clave para la educación integral) Planes y programas de estudio

## CIBERGRAFÍA

- ) <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- ) <http://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/CPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>

## conclusion

La Multimedia como apoyo a las clases impartidas por el profesor son muy esenciales para que los pequeños se interesen, la situación actual nos obliga a trabajar durante el aislamiento voluntario y el aprendizaje en casacón el diseño de algunos productos para integrarlos al diseño instruccional reflejado en una secuencia didáctica. Puntualizando el software a utilizar, con la finalidad de involucrar las TIC como apoyo al docente en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Algunos de los productos diseñados fueron:

- ) [Convivencia en Cmap tools](#)
- ) [Video valores](#)
- ) [Rúbrica en Rubistar.](#)
- ) [Vídeo Scribe sobre convivencia en familia.](#)
- ) [Audio editado en Audacity \(Valores\).](#)