

**J.N. “HELEN KELLER”
CCT. 15EJN2346N Z.E. J077**

“APRENDIENDO CON VIDEOJUEGOS, EN PREESCOLAR”

Profra. Dulce María García Méndez.

En el nivel preescolar el juego es el vehículo más importante para que los niños puedan acceder a sus aprendizajes en interacción con sus pares, sin embargo, actualmente se ha dificultado por la contingencia sanitaria. Y al tener presente que los individuos del siglo XXI cuentan con habilidades tecnológicas aún más desarrolladas que las de los adultos con quienes conviven en casa, en su comunidad o en la misma escuela, ponderando así la idea de que son sujetos nativos en la tecnología.

Por ello, exige del docente cambios y/o una transformación en sus formas de ver el proceso de enseñanza y de aprendizaje de los alumnos; asimismo al identificar que en la mayoría de las familias cuentan con un dispositivo móvil, que regularmente tienen los niños a su alcance, saben cómo usarlo y mejor aún que el mismo adulto y aquellos niños que de forma ilimitada cuentan con el acceso a la tecnología, a través de dispositivos de uso común en casa, como puede ser el celular, en algunos casos la Tablet y/o la computadora.

A partir del confinamiento social la educación también se ha transformado para reintegrarse a la nueva normalidad. Siendo indispensable para el docente mantener su actualización en el uso de herramientas tecnológicas que impulsen nuestro propio crecimiento personal y profesional, claro que sin descuidar el aspecto afectivo del ser humano.

Es así como surgen múltiples necesidades y cambios que debemos realizar día a día, dándome a la tarea de tomar algunos cursos en línea, webinars y he puesto en práctica algunos conocimientos adquiridos hasta el momento, probablemente estos no son lo suficientemente profundos, pero si es un buen comienzo para impulsar y potencializar mis propias competencias profesionales y las de los niños, mismas que puedo emplear en la modalidad presencial (escuela) y también mediante un aprendizaje a distancia.

En planes y programas vigentes de educación preescolar se menciona que *“las TIC se manifiestan como conocimientos, habilidades y actitudes en contenidos que deben ser aprendidos por los estudiantes como una nueva forma de conocer y no solo como recurso que se incorpora a la escuela”*¹, por ello opte por realizar estos sencillos proyectos que considero viables para niños de preescolar por el uso de los dispositivos móviles, con el fin de poder retroalimentar sus aprendizajes y/o de realizar una evaluación de estos; dicha evaluación *“...busca conocer como el estudiante organiza, estructura y usa sus aprendizajes en contextos determinados para resolver problemas de diversa complejidad e índole”*², de manera divertida y con recursos de fácil acceso para ellos.

Dichos proyectos se desarrollaron en Microsoft, específicamente con Makecode, la cual tiene como propósito apoyar a la creación de *“proyectos divertidos, resultados inmediatos y editores de bloques y de texto para estudiantes de diferentes niveles”*³ constan de videojuegos, que se enfocan en Campos de formación académica como: pensamiento matemático (número), así como en exploración y

¹ Aprendizajes clave para la educación integral. Educación Preescolar. SEP, 2017. Pp.97.

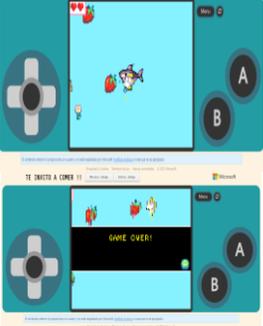
² Ibidem. Pp.121.

³ Consultado en: <https://www.microsoft.com/en-us/makecode>

comprensión del mundo natural y social (Cuidado de la salud), esta última fue una propuesta que se enuncia en la plataforma.

CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA.

EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	
ORGANIZADOR CURRICULAR 1	MUNDO NATURAL
ORGANIZADOR CURRICULAR 2	CUIDADO DE LA SALUD
APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> •RECONOCE LA IMPORTANCIA DE UNA ALIMENTACIÓN CORRECTA Y LOS BENEFICIOS QUE APORTA EL CUIDADO DE SU SALUD
NOMBRE DEL PROYECTO	ACCEDE EN
ALIMENTOS NUTRITIVOS 	 arcade-ALIMENTOS-NUTRITIVOS.uf2 https://makecode.com/_J6V2eXL5fXcv
<p>Para reforzar y/o valorar contenidos aprendidos sobre la alimentación; el alumno deberá seleccionar solo los alimentos nutritivos para obtener más vidas y pierde el juego cuando selecciona otros alimentos. También desarrollan la habilidad para mover los controles del juego. Estos archivos se deben enviar a un dispositivo de videojuegos, enviarla al dispositivo móvil y/o pc.</p>	

PENSAMIENTO MATEMÁTICO	
ORGANIZADOR CURRICULAR 1	NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN
ORGANIZADOR CURRICULAR 2	NUMERO
APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> •CUENTA COLECCIONES NO MAYORES A 20 ELEMENTOS •RELACIONA EL NÚMERO DE ELEMENTOS DE UNA COLECCIÓN CON LA SUCESIÓN NUMÉRICA ESCRITA DEL 1 AL 30
NOMBRE DEL PROYECTO	ACCEDE EN
¡CUENTA CONMIGO!! 	 arcade-CUENTA-CO NMIGO.uf2 https://makecode.com/_1vEa28A9dPrJ
¡TE INVITO A COMER I Y III! 	 arcade-TE-INVITO-A -COMER.uf2 https://makecode.com/_LyfdEHJR2R2D  arcade-TE-INVITO-A -COMER (1).uf2 https://makecode.com/_f8wewRlfq5Cv
<p>Videojuegos, que tienen el propósito de que el niño cuente y reconozca algunas funciones del número, mismos que se van complejizando en cantidad de elementos. Plantear la siguiente indicación: ayudar al tiburón a comer la mayor cantidad de peces, sin perder vidas para ello tendrán que seleccionar los peces para el tiburón; al finalizar el juego se puede cuestionar al alumno sobre: ¿cuántas vidas tenías? ¿cuántas tienes ahora? ¿cuántos peces has comido?, entre otras que se consideren. Estos archivos se deben enviar a un dispositivo de videojuegos, enviarla al dispositivo móvil y/o pc.</p>	

Es importante considerar el apoyo de los padres de familia y/o docente para promover con los niños la reflexión y la autorregulación, en el manejo de la frustración que este juego pudiera ocasionar.

Como lo mencione anteriormente, es un buen comienzo para continuar y mantener la transformación de mi práctica educativa que permita propiciar ambientes de aprendizaje, activos, autorregulados, con metas, en colaborativo, de los procesos sociales de conocimiento, llenos de significados para los alumnos y que responda a las necesidades de la sociedad actual.