

PROYECTO DE APRENDIZAJE:

“Juego y Aprendo con las TIC”

AUTOR:

Profra. Arcenia Arce Macedo

DESTINATARIOS:

Alumnos de grupo multigrado (1º, 2º y 3º)

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

J.N: Leona Vicario

C.C.T. 15EJN4365P

NIVEL: Preescolar

ZONA ESCOLAR. J147

LOCALIDAD: El campanario

MUNICIPIO: Tejupilco

FEBRERO 2014.

PRESENTACIÓN

El presente proyecto de aprendizaje enfatiza en la importancia que tiene para el mejoramiento de los procesos educativos establecer escenarios de socialización e interacción con las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de formación de los niños en preescolar, con el objetivo de generar aprendizajes mayormente significativos. Esta actividad se desarrolló a través la situación de aprendizaje “Juego y Aprendo con las TIC”, con el grupo multigrado (1º, 2º y 3º) del JN “Leona Vicario”, teniendo en cuenta los planteamientos, los estándares de competencias, los lineamientos curriculares del nivel preescolar reglamentados en el Programa de Educación Preescolar 2011, para garantizar la formación integral de los alumnos en correspondencia con los retos y desafíos de la era de la información y la comunicación. Asimismo, se contribuyó al mejoramiento de mi práctica educativa pues aprendí a crear y diseñar juegos interactivos que permitieran a los niños aprender y favorecer sus competencias del Campo formativo de Pensamiento Matemático.

El proyecto de aprendizaje está integrado por un resumen que concretiza las actividades realizadas en pro del desarrollo de las competencias de los alumnos, así como de la Experiencia Didáctica donde se detalla paso a paso como se puso en práctica la situación didáctica antes mencionada con evidencias fotográficas retomadas del archivo personal fotográfico; por último, las referencias bibliográficas y electrónicas que sustentaron la elaboración de este.

RESUMEN

Mi experiencia al poner en práctica la situación de aprendizaje “Juego y Aprendo con las TIC”, con el grupo multigrado (1º, 2º y 3º) del JN “Leona Vicario” resultó muy interesante y atractiva para todos. Para iniciar, partí recuperando conocimientos previos sobre la computadora; aquí los niños señalaron que la computadora servía para jugar, ver videos, películas y cuentos; posteriormente, identificaron algunas de sus partes como el teclado, las bocinas y el ratón. Con ayuda de sus papás investigaron todo sobre la computadora; encontraron que era una máquina, que servía para recolectar información e identificaron otras partes como el monitor y el cerebro o CPU, logrando con esto contrastar sus ideas iniciales con las nuevas.

Jugaron y experimentaron con una computadora que elaboraron en casa, en la cual señalaron e identificaron sus principales partes. Finalmente, practicaron el uso de la computadora participando en tres juegos interactivos que diseñe con el propósito de favorecer el campo formativo de Pensamiento Matemático con apoyo del equipo de cómputo con el que cuenta la escuela.

Dicha situación de aprendizaje como señale en un principio fue muy gratificante, pues los niños no solo aprendieron y pusieron a prueba sus habilidades digitales y más aún yo como docente al crear y diseñar los juegos interactivos que permitieran a los niños aprender y favorecer sus competencias. Para algunos de los niños quizá fue su primera experiencia con la tecnología, para otros solo la reafirmación de lo que ya saben hacer, y la mayor satisfacción, el deseo de los niños de volver a interactuar con la computadora.

EXPERIENCIA DIDÁCTICA

El uso de la tecnología en el nivel preescolar es y será siempre una herramienta de gran utilidad dentro y fuera del aula pues favorece no sólo el aprendizaje en los niños, sino que también como docentes nos permite diversificar las situaciones de aprendizaje que ponemos en práctica en nuestra aula.

Durante mi labor educativa he tenido la grata experiencia de implementar el uso de la tecnología con mis alumnos, por ejemplo: al solicitarles alguna investigación, al observar una película o video educativo que complementa la clase y al escuchar la lectura de historias y cuentos; esto me ha permitido confirmar la gran curiosidad e interés que despierta la tecnología en ellos. Desafortunadamente el contexto en el que se desenvuelve cada niño es diferente y por ende no todos tienen las mismas oportunidades de acceder al uso de estas tecnologías; por esta razón me di a la tarea de planificar la situación de aprendizaje “Juego y Aprendo con las TIC” la cual fue una experiencia muy agradable y gratificante no sólo para mí como docente sino también para mis alumnos, pues estos se entusiasmaron, aprendieron y se divirtieron jugando.

La primera actividad que propuse a los niños y con el fin de rescatar sus conocimientos previos consistió en observar una computadora de escritorio y cuestionarlos sobre esta; al preguntarles ¿Cómo se llamaba?, algunos contestaron que era una televisión, me sorprendió mucho su respuesta, lo cual no significaba que no conocieran una computadora sino que para ellos era raro ver un modelo como ese; uno de los niños contestó que era una computadora que la había visto en la televisión, al escuchar a su compañero, los demás pequeños empezaron a interesarse aún más en el tema; la siguiente pregunta que les formulé fue ¿Para qué sirve una computadora?, rápidamente me contestaron que para jugar, ver películas o videos; cuando les cuestioné si conocían el nombre de alguna de sus partes, por un instante se quedaron callados, así que se las fui señalando y ellos fueron identificando algunas partes como el teclado, el ratón y las bocinas. Dicha actividad me permitió identificar que tanto sabían los niños con respecto a las partes y uso de la computadora. Posteriormente, les propuse que con ayuda de sus papás

investigaran aún más sobre la computadora y elaboraran una. Al día siguiente llegaron muy emocionados con sus investigaciones y computadoras; inicié preguntando abiertamente a todos lo que era una computadora, note que al principio les era un tanto difícil explicarlo, pero al final a su manera concluyeron que era una máquina; dentro de las partes básicas de la computadora señalaron la pantalla, el ratón, el teclado, las bocinas y el cerebro; de acuerdo con los usos de la computadora ampliaron sus conocimientos afirmando que servía para recolectar información, escribir, imprimir y contactar a otras personas de diferentes partes del mundo, ver videos, películas y finalmente indicaron algunos de los cuidados que debemos tener con las computadoras como darle mantenimiento y buen uso, así como no comer alimentos cerca de la computadora y evitar jalar cada una de sus partes. Así, registré la información recabada y posteriormente invité a los niños a jugar y explorar su computadora, indicándoles que debían localizar las partes que ya habíamos analizado, para ello les repartí algunas hojas y a través del copiado y de acuerdo a sus posibilidades fueron escribiendo los nombres de algunas partes y las fueron ubicando en sus propias computadoras.

Figura 1. Proyección de la información para reforzar sus investigaciones



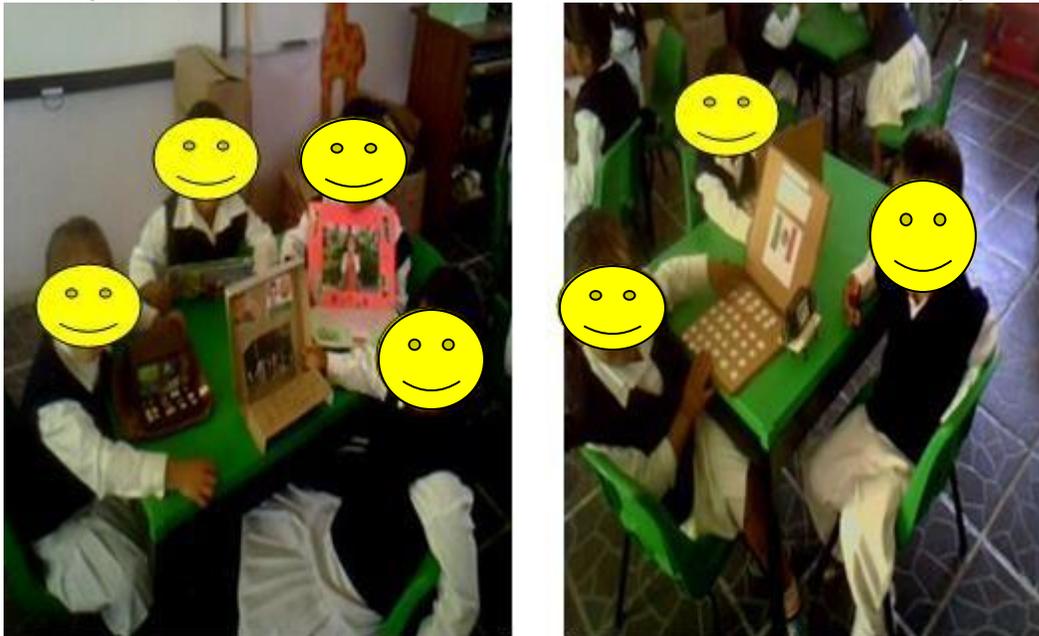
Fuente: Archivo personal fotográfico

Figura 2. Identificación de las partes y tipos de computadoras



Fuente: Archivo personal fotográfico

Figura 3 y 4. Presentación de las computadoras elaboradas en su hogar



Fuente: Archivo personal fotográfico

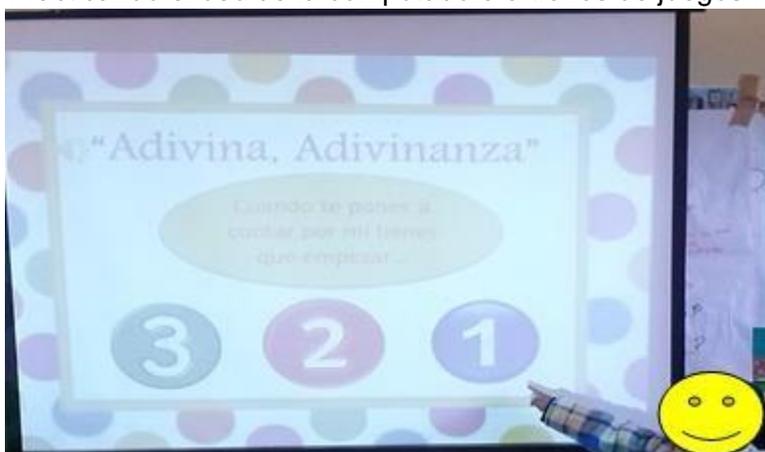
Gracias a estas actividades los niños lograron contrastar sus ideas y aún más ampliar sus conocimientos; hasta este momento considere que los niños ya estaban listos para manipular una computadora real. Para ello me di a la tarea de crear tres juegos interactivos de Pensamiento Matemático “Aprende Jugando” con apoyo del

programa Power Point, con el objetivo de que los chicos pusieran a prueba sus habilidades digitales y de razonamiento; para esto me apoye del equipo de cómputo con el que se cuenta en la institución; organice al grupo por mesas de trabajo (5), y cada grupo tenía un alumno fungiendo como guía y monitor de sus compañeros.

En el primer juego aplicado, se desplegaba un conjunto de animales que debían contar los niños para después seleccionar con un clic el número que correspondía al conjunto, si acertaban salía una carita feliz y avanzaban con otro ejercicio y si se equivocaban salía una carita triste y se les daba la oportunidad de intentarlo nuevamente. Durante este juego se vieron muy entusiasmados y motivados, además practicaron el conteo de animales e identificaron la simbología de algunos números; el rango utilizado en dicho juego fue hasta el número 5.

El segundo juego utilizado fue el de: Adivina, adivinanza, el cual consistió en escuchar y resolver adivinanzas referentes a las características de los números. Nuevamente, si acertaban aparecía una carita feliz y avanzaban y si no, se regresaban y lo intentaban una vez más. Fue todo un reto porque las adivinanzas implicaban que los niños comprendieran, mantuvieran la atención y relacionaran las ideas con las características de los números.

Figura 5. Practicando el uso de la computadora a través de juegos interactivos



Fuente: Archivo personal fotográfico

Finalmente, en el tercer juego utilizado se desplegaba un número y diferentes imágenes con conjuntos, los niños debían primero identificar el número para

después seleccionar con un clic la imagen del conjunto que le correspondía al número desplegado. Este juego se realizó de manera grupal con apoyo del cañón, permitiendo que entre compañeritos se corrigieran o felicitaran por sus errores y aciertos.

Con dicho juego culminó la situación de aprendizaje “Juego y Aprendo con las TIC”, la cual considero que fue muy enriquecedora no sólo para los niños; sino para mí también, fue un gran reto pues se hizo necesario aprender ciertas cosas para crear y diseñar los juegos; por su parte, los niños lograron contrastar sus ideas, ampliaron sus aprendizajes, se animaron y entusiasmaron al jugar con la computadora, compartieron sus ideas y dificultades, lograron convivir con sus hijos y otros niños en una nueva faceta haciendo uso de la tecnología.

Con respecto al instrumento de evaluación utilizado para constatar los logros y dificultades de los niños eche mano de la observación directa, el registro y grabación de las actividades realizadas.

En cuanto al logro de los aprendizajes esperados, considero que la gran mayoría de los niños lograron reconocer la importancia de la computadora como recurso útil para recolectar información, como medio de comunicación y recreación; así como, sus principales partes, usos, funciones y cuidados.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS Y ELECTRONICAS

SEP. 2011, Programa de Educación Preescolar

<http://arual->

[lacomputadoraysuspartes.blogspot.mx/2011/03/lacomputadora.html](http://arual-lacomputadoraysuspartes.blogspot.mx/2011/03/lacomputadora.html)