

No. FOLIO _____

Se llena al momento de la inscripción

Opción académica:
OBRA PEDAGÓGICA

Título del proyecto
MANUAL DE PROYECTOS DE APRENDIZAJE, BASADOS EN EL
MÉTODO DE LUDIFICACIÓN, EN EL TERCER GRADO DE
EDUCACIÓN PREESCOLAR

Temática

INTERVENCIÓN DOCENTE

Anotar la temática en la que se inscribe el proyecto, según la Convocatoria

FECHA: _____

Día/mes/año

Índice

Página

1. Introducción	3
2. Justificación	5
3. Propósitos	8
4. Referentes teóricos o fundamentación	9
5. Metodología	14
6. Pilotaje	16
7. Esquema del proyecto académico	17
8. Recursos	18
9. Referencias bibliográficas	19
10. Cronograma de actividades	20

1. Introducción

La implementación de reformas, que traen consigo plan y programas de estudio nuevos, llegan con propósitos de modificar el ejercicio de la práctica docente, para favorecer el logro de aprendizaje en los alumnos; sin embargo, los docentes se ven conflictuados para realizar la implementación de los mismos en el aula; si bien, se cuenta con los documentos y discursos oficiales que, en teoría, motivan e impulsan a los colectivos a una fácil y productiva implementación; la realidad es que, los docentes frente a grupo, sedimentan formas y dinámicas de trabajo que durante un tiempo prolongado, van ejecutando y consolidando en el hacer profesional y es una realidad que cuesta trabajo modificar la cultura escolar que se construye en cada institución educativa y de manera específica en las formas de planificar y organizar las actividades y secuencias de trabajo para lograr un aprendizaje esperado.

Con referente en estas premisas, el Sistema Educativo Nacional ha implementado diferentes reformas educativas, cuya finalidad es renovar e innovar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, para que estos potencien el logro de la calidad educativa; en el ciclo escolar venidero, se implementa un nuevo modelo educativo; que a decir de los especialistas, sentará las bases de una educación inclusiva y de calidad; el requisito para que se logre tan ambicioso proyecto es que, los colectivos docentes, en un ejercicio de autonomía analicen la situación del grupo a su cargo, diagnostiquen e identifiquen áreas de oportunidad y de manera sustentada y comprometida, diseñen las actividades y acciones a seguir, para abatir problemas prioritarios y gestionar en el grupo educación de calidad. Estas nuevas exigencias se traducen en la necesidad de que los profesores desarrollen una serie de competencias profesionales que les permitan realizar su labor docente de manera eficaz, respondiendo a las necesidades e intereses sociales del entorno donde está inserta la escuela.

Desde la idea descrita, pretendo diseñar una Obra pedagógica que tiene por título “Manual de proyectos de aprendizaje, basados en el método de ludificación, en el tercer grado de educación preescolar”; el cual, forma parte de la Línea temática “Intervención docente”, que señala la convocatoria 2020 de Periodo Sabático.

La institución educativa considerada para pilotear los proyectos de aprendizaje planeados es El Jardín de niños “Carmen Serdán”, con CCT 15EJN3748O, ubicado en Tenería, Tejupilco, Méx. Con las actividades que forman parte de este proyecto, se intenta mejorar el desempeño académico, fortaleciendo el aprendizaje de los alumnos de Tercer Grado, aplicando Proyectos de aprendizaje que favorezcan el desempeño académico de los alumnos.

Reconociendo la responsabilidad que tenemos de atender a la realidad, surge el interés y la necesidad de aportar en el plano pedagógico con propuestas sustentadas y pilotadas para justificar la intervención docente auténtica y adecuada.

El presente proyecto, pretende esbozar una idea de lo que se ha de realizar, lo cual está definido en los propósitos y en la metodología, se intenta puntualizar el cómo se va a proceder. Sin dejar de incluir un marco teórico o fundamentación, que resulta de seleccionar una teoría que acompañe el desarrollo de las actividades, que oriente en la evaluación de los proyectos piloteados y sirva como un referente para acercarnos a una forma de trabajo sugerida.

Se incluye también un esquema de y un cronograma de actividades en el que se organizan actividades y tiempos que permitirán llevar a buen logro la obra pedagógica.

2. Justificación

La sociedad contemporánea plantea nuevos retos a los sistemas educativos como consecuencia de los diversos problemas sociales, económicos y culturales que la caracterizan. Dichos retos promueven una transformación de los roles tradicionales de la escuela y los maestros. Hoy en día, las prácticas profesionales en el ámbito de la educación están sujetas a demandas de mayor complejidad que en el pasado.

Al docente, en sus diversas funciones, se le exigen nuevas responsabilidades educativas en el trabajo con los estudiantes: que promueva competencias para la ciudadanía, que incorpore al aula las Tecnologías de la Información y la Comunicación con fines educativos, que conozca y aplique las nuevas teorías pedagógicas y didácticas, que desarrolle nuevos modelos de gestión del conocimiento escolar y de interacción con sus colegas y la comunidad educativa.

Estas nuevas exigencias se traducen en la necesidad de que los profesores desarrollen una serie de competencias profesionales que les permitan realizar su labor docente de manera eficaz, competencias relacionadas con habilidades intelectuales específicas, el dominio de los propósitos y contenidos de la educación básica, el dominio de estrategias didácticas y el diseño de situaciones didácticas, para la conducción de los procesos de aprendizaje de sus alumnos, su identidad profesional y ética, su capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela.

La comprensión de los procesos de aprendizaje de la matemática que viven los niños que cursan la educación preescolar, no se restringe en la actualidad sólo a los aspectos cognitivos, sino que toma en cuenta el proceso con un enfoque sistémico integrando el desarrollo de: el saber, el saber hacer, el ser y el convivir. Este enfoque ha dado lugar a una nueva concepción de la enseñanza, considerándola como el proceso de conducción de la actividad integradora descrita, lo cual, a su vez, conlleva una nueva concepción de la educadora como el guía y mediadora de dicha actividad, en contraposición con la concepción más tradicional del docente como el expositor del

conocimiento, o en el mejor de los casos, como conductor de la actividad de aprendizaje dando importancia únicamente al saber.

Desde esa perspectiva, los contenidos del campo formativo pensamiento matemático, son fundamentales para mejorar el pensamiento de los alumnos. Por eso es prioritario otorgarle un énfasis especial al abordaje de los aprendizajes esperados, porque “...dicho campo es de gran utilidad porque permiten resolver problemas en diversos ámbitos, como el científico, el técnico y propiamente en la vida cotidiana...” (SEP, 2011: 49). El hecho de contar con las habilidades, conocimientos y expresiones elementales que la escuela proporciona, permite que el alumno comprenda los procesos, los ubique en un contexto y los pueda aplicar en la vida diaria.

Lo descrito en párrafos anteriores, nos ha puesto a reflexionar acerca de la importancia de contribuir con los procesos pedagógicos y didácticos que se enfoquen en el cumplimiento de los documentos normativos; si bien las educadoras y directivo del Jardín de Niños “Carmen Serdán”, nos esforzamos por desempeñar una práctica docente eficiente, es necesario incluir a esta práctica, métodos y formas de trabajo actualizadas como son los proyectos de aprendizaje y la metodología de ludificación; la cual consiste en la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes; éstos, pueden ser empleados como una poderosa herramienta para moldear la conducta (Teng y Baker, 2014).

Lo anterior, con el propósito de que la práctica educativa en preescolar promueva competencias para la vida cotidiana desde la formación inicial; y que la educadora, incorpore al aula, nuevas formas de trabajo y de organización de acciones y actividades, que constituyan una planificación didáctica funcional y pertinente, que conozca y aplique las nuevas teorías pedagógicas y didácticas, que desarrolle nuevos modelos de gestión del conocimiento escolar y de interacción con sus colegas y la comunidad educativa.

Por su denominación en inglés (Gamification), la ludificación, es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes; éstos, pueden ser empleados como una poderosa herramienta para moldear la conducta (Teng y Baker, 2014).

El enfoque que sustenta la Nueva Escuela Mexicana, que promueve aprender a aprender y a pensar, ha dado lugar a una nueva concepción de la enseñanza, una nueva concepción del profesor como el guía y mediador de dicha actividad, en contraposición con la concepción más tradicional del profesor como el expositor del conocimiento, o en el mejor de los casos, como conductor de la actividad de aprendizaje dando importancia únicamente al saber.

En el enfoque del programa de preescolar se enfatiza que la enseñanza esté relacionada con la vida del estudiante, por eso al trabajar los contenidos se orientará a los alumnos hacia las actividades concretas. Trabajar esta temática de la Obra pedagógica permitirá atender a los alumnos desde sus intereses lúdicos, pero de manera formal y sistematizada

Esta propuesta de trabajo, la ludificación, ha provocado preocupación entre el colectivo docente, que si bien se ha estado preparando para afrontar con responsabilidad y compromiso la implementación de Plan y programas de estudio vigentes, aún no han podido consolidar el diseño ejercicio de los Proyectos de aprendizaje, con apoyo en este método; los argumentos son diversos, pero desde este proyecto se considera que mucho influyen las competencias profesionales que los integrantes del colectivo docente poseen o han desarrollado y fortalecido o en su defecto la incidencia radica en la carencia de dichas competencias profesionales.

Por tal motivo, es de suma importancia intervenir de manera pertinente, en tiempo y forma, para aportar al logro de los propósitos del Plan de estudios vigente, el cual considero que es oportuno planificar desde el arranque del mismo, con el firme propósito de empalmar el ejercicio de la práctica docente con los intereses del Sistema Educativo Nacional.

3. Propósitos

General

Elaborar un manual de Proyectos de aprendizaje, los cuales tendrán como referente al método de ludificación, el diseño y la implementación se realizarán para potenciar el logro de aprendizajes esperados, que señala el campo de formación: pensamiento matemático.

- Contribuir en el plano pedagógico, con una propuesta que impacte de manera positiva, en la práctica docente de las educadoras de Tercer Grado de Educación Preescolar.
- Ofrecer a las docentes de preescolar un manual de proyectos de aprendizaje, con los que puedan gestionar ambientes de aprendizaje dinámicos, activos y atractivos, a través de incorporar elementos del juego al ámbito educativo.

4. Referentes teóricos o fundamentación

El marco teórico, tiene la intención de dar a este proyecto un sistema coordinado y coherente de conceptos y proposiciones que permitan abordar la temática. "Se trata de integrar al problema dentro de un ámbito donde éste cobre sentido, incorporando los conocimientos previos relativos al mismo y ordenándolos de modo tal que resulten útil a nuestra tarea" (Rojas, 2012: 167) El fin que tiene, es el de situar a nuestro problema dentro de un conjunto de conocimientos, que permita orientar la manera de proceder y ofrezca una conceptualización adecuada de los términos que se utilizarán.

En este apartado, pretendemos exponer de manera breve la teoría específica, los postulados, los supuestos, categorías y conceptos que han de servir de referencia para ordenar nuestras ideas y tener claridad a la hora de diseñar una propuesta pedagógica de manera sustentada y plausible. El marco teórico que utilizamos se deriva de lo que podemos denominar nuestras opciones apriorísticas, es decir, de la teoría desde la cual interpretamos la realidad.

las nuevas concepciones pedagógicas, como lo es el Plan de estudios vigente, señala la importancia del pensamiento matemático como rasgo indispensable para que el alumno se pueda incorporar de manera armónica y funcional a la complejidad de los contextos actuales; puntualizan la importancia de otorgar mayor prioridad a la enseñanza de las matemáticas porque es una asignatura fundamental para la formación de los estudiantes, dentro y fuera de la escolarización.

Ha sido evidente que, la adquisición de los aprendizajes esperados en los diferentes niveles educativos, no se han sido positivos; lo ha reflejado la aplicación de la prueba Planea y los niveles de desempeño de la asignatura en los grados superiores del nivel de Educación Primaria.

Desde este proyecto, se tiene el propósito de contribuir a mejorar los logros de desempeño de los alumnos, a través de proporcionarles las bases necesarias para "aprender a aprender", así como, fortalecer diferentes elementos mentales que permitan generar una actitud y una mentalidad positiva, ayudándolo a mejorar su

pensamiento lógico, la confrontación de ideas y adquirir los conceptos básicos de la estructura y organización de los números...”(Lewin, 2010: 75).

Si bien, el Plan de estudios 2011, puntualiza la importancia del desarrollo de habilidades de razonamiento y se enfatiza la necesidad de que los propios alumnos justifiquen la validez de los procedimientos y resultados que encuentren, mediante el uso de este lenguaje” (SEP, 2011). El nuevo Modelo educativo (SEP, 2018), escalona a señalar desde dos ideas importantes y trascendentes que, es necesario “aprender a pensar”, lo que refiere al desarrollo de habilidades meta cognitivas para la reconstrucción racional de procesos matemáticos (resolver problemas y justificar dicha resolución). Una segunda idea, refiere a que el alumno pueda ser artífice del diseño de problemas, con el propósito de promover la creatividad, la disposición y la confianza para aplicar los aprendizajes esperados que se señalan para la asignatura.

Es un propósito definido, el trascender a superar la práctica tradicional que por mucho tiempo ha constituido la enseñanza, el uso recurrente del libro de texto, que en más de una secuencia se orienta en la resolución de problemas poco auténticos y que poco empalman con los diversos contextos, que constituyen a nuestro Estado.

La importancia de incluir una metodología como la ludificación, tiene como propósito empalmar la labor docente con los intereses y necesidades de los alumnos de preescolar; lo descrito, se convierte en un reto para la educadora de Tercer Grado, pero en un esfuerzo permanente por dar cumplimiento a la implementación del Nuevo Modelo Educativo de manera eficiente y contribuir al logro de los propósitos del mismo, se está previendo diseñar una obra pedagógica que oriente en el diseño e implementación de proyectos de aprendizaje sustentados, en un campo formativo, pensamiento matemático, que se ha considerado como la que aporta las herramientas para el desempeño de las diferentes áreas, además de ser complejo para la enseñanza y para el aprendizaje.

Considerando el enfoque de aprender a aprender, con el que se debe trabajar el campo formativo, pensamiento matemático, a partir de la implementación del Nuevo Modelo Educativo, señala la importancia de utilizar formas de trabajo que despierten y

sostengan el interés de los alumnos; a la vez que los inviten a reflexionar, encontrar diferentes formas de resolver los problemas y a formular argumentos que validen los resultados. Estas mediante proyectos de aprendizaje donde se organice el trabajo docente, a partir de planear y diseñar experiencias que incorporen el contexto cercano a los niños y tiene como propósito problematizar eventos del entorno próximo.

Considerando lo anterior se hace uso de un proceso metodológico, que se basa en el constructivismo desde la idea central de Ausubel; quien es citado de manera extensa por su declaración de que el factor más importante que influye en el aprendizaje significativo de cualquier idea nueva, es el estado de la estructura cognoscitiva del individuo existente en el momento del aprendizaje (Ausubel y Robinson, 1969). Enfatizó la enseñanza de cuerpos de conocimiento organizados, estructurados alrededor de conceptos clave y sugirió formas en que los profesores podrían estructurar el contenido para sus estudiantes. Ausubel comenzó con la suposición de que el conocimiento está organizado en estructuras jerárquicas, en las que conceptos subordinados, son incluidos bajo conceptos superordinados de nivel superior. Aun si se olvidan detalles de manera gradual, se tiende a recordar ideas clave asociadas con una estructura cognoscitiva particular y a retener la estructura misma. La estructura proporciona un andamiaje que apoya la retención de la información, como un cuerpo de conocimiento organizado. También funciona como un marco, dentro del cual se interpreta el conocimiento nuevo relacionado, o se reaprende de manera eficiente el conocimiento olvidado.

Uno de los aportes de Ausubel, por el que se conoce en el ámbito académico en el concepto de aprendizaje significativo, al cual define como la relación sustancial de nuevas ideas, con conocimientos ya existentes en la estructura cognoscitiva del alumno y relevantes al tema en cuestión. Se da cuando éste, puede relacionar de manera lógica y no arbitraria, lo aprendido previamente con el material nuevo; se distingue por dos características: la primera es que su contenido puede relacionarse de un modo sustantivo, no arbitrario o al pie de la letra con los conocimientos previos del alumno; y la segunda, es que éste ha de adoptar una actitud favorable para tal tarea, dotando de significado propio a los contenidos que asimila.

Las condiciones para que se dé el aprendizaje significativo son tres:

- 1) disposición del sujeto a aprender significativamente,
- 2) que el material a aprender sea potencial significativo y
- 3) la estructura cognoscitiva previa del sujeto debe poseer ideas relevantes, para relacionarlas con conocimientos nuevos. Es importante apuntar, que para que el aprendizaje sea verdaderamente significativo, la representación o explosión de los contenidos debe respetar algunos principios: como el de la diferencia progresiva, (las ideas generales e influyentes primero, lo particular después), y el de reconciliación integradora (con la nueva información adquirida, los conocimientos ya existentes se reorganizan y adquieren nuevos significados).

Ausubel (1960) enfatizó la organización del contenido en formas lógicas y la ayuda a los aprendices para que reconozcan esta organización presentando introducciones, señalando transiciones entre partes e incluyendo resúmenes al final. Además, propuso presentar organizadores avanzados, conceptos superordinados dentro de los cuales, los aprendices pueden incluir el material nuevo y relacionarlo con lo que ya conocen (Richaudeau y Gauquelin, 1979).

Ausubel desarrolla una teoría que explica el proceso de asimilación, la cual se produce en el aprendizaje significativo. Considera que para que éste tenga lugar, es necesario que los nuevos conocimientos puedan ser relacionados de forma sustantiva y no arbitraria, con lo que el sujeto ya conoce, y que adopte una actitud activa para establecer las mencionadas relaciones; por tanto, para que este aprendizaje tenga lugar, deben darse tres condiciones: una de ellas se refiere a los nuevos conocimientos que se tratan de adquirir y las otras dos se refieren al sujeto, de tal forma que (Ausubel y Robinson, 1969):

- a) Los nuevos materiales que van a ser aprendidos, deben ser potencialmente significativos; es decir, suficientemente significativos y no arbitrarios, para poder ser relacionadas con las ideas relevantes que posea el sujeto.

b) La estructura cognoscitiva previa del sujeto, debe poseer las necesarias ideas relevantes para que puedan ser relacionadas con los nuevos conocimientos.

c) El sujeto debe manifestar una disposición significativa hacia el aprendizaje, lo que plantea la exigencia de una actitud activa y la importancia de los factores de atención y motivación.

Estas tres condiciones ponen de manifiesto el rasgo central de su teoría, donde los materiales que se enseñan, tienen un significado lógico y otro psicológico. Donde, el lógico depende únicamente de la naturaleza del material, es el significado potencial. Por ejemplo, cuando un autor describe un libro, le da una secuencia, organización y sentido al contenido, eso lo hace potencialmente significativo; y el psicológico, donde ese significado será real, sólo en la medida en que los individuos lo asimilen en su estructura cognoscitiva de manera sustancial y no arbitraria.

5. Metodología

Los proyectos de aprendizaje, como estrategia metodológica

Los proyectos de aprendizaje, no constituyen una innovación en el plano académico, los Planes de Estudios 2006 y 2011, en educación básica, ya señalaban la importancia de su implementación; sin embargo, poco se ha atendido a esta sugerencia metodológica, por la comodidad de dar seguimiento a las secuencias didácticas que mostraban los libros de texto y que facilitan la organización y planificación de la labor docente. Pero, el Plan de estudios 2018, señala la importancia de que las actividades académicas se articulen desde un proyecto base, al que se le ha denominado “de aprendizaje”.

La metodología didáctica del aprendizaje basado en la elaboración colaborativa de proyectos se fundamenta en algunos conceptos educativos relacionados con el enfoque didáctico centrado en el estudiante; el diseño, debe plantearse mediante la realización de tareas auténticas. Dicho concepto puede adquirir diversos significados. En nuestro caso, nos estamos refiriendo a que, entre otras cuestiones, los objetivos del aprendizaje, los requerimientos cognitivos de la tarea, el acceso a la información o el producto que debe elaborarse tienen una relación directa con la actividad que se da en escenarios reales, de la vida cotidiana donde se desenvuelve el alumno de Quinto Grado, y procurando que estas acciones y actividades se desarrollen necesariamente en contextos abiertos de enseñanza y aprendizaje (Land, 2000). Esto significa, principalmente, que al abordar tareas poco definidas o estructuradas los estudiantes deben elaborar las mejores soluciones posibles para problemas complejos y abiertos, formulando preguntas que deberán ser investigadas, diseñando una estrategia de trabajo que permita la resolución de las cuestiones formuladas o la verificación de una hipótesis planteada, buscando, clasificando y analizando información, y creando productos intermedios o subproductos, que les permitan avanzar en su comprensión del problema.

Este tipo de metodología, exige que los niños trabajen de manera relativamente autónoma durante períodos largos de tiempo y que culminen su trabajo con la

elaboración de productos o la realización de presentaciones. Una vez establecido el tema o el problema que debe resolverse, los alumnos tienen que construir su conocimiento sobre los conceptos y principios centrales de un área mientras ponen en juego diversas habilidades cognitivas de alto nivel, como son la exploración del problema desde diversas perspectivas, la búsqueda de información, la elaboración de nueva información, la reflexión sobre el conocimiento generado o la comunicación de la información (Lou, 2004).

En realidad, el diseño e implementación de esta forma de trabajo, resulta de grado complejo para el docente frente a grupo, pero los beneficios serán directamente proporcionales al tiempo y al esfuerzo invertidos. El aprendizaje basado en proyectos, como metodología didáctica, se ha aplicado en numerosas ofertas formativas de diferentes disciplinas de educación; dicha metodología didáctica es útil especialmente para aquellas asignaturas que requieren que el alumno experimente la utilidad de lo aprendido; dado que los docentes necesitan contextualizar cualquier tipo de aplicación didáctica a sus propias clases, según las características de su comunidad, institución educativa y, por supuesto, sus estudiantes, la planificación de proyectos de aprendizaje, permite que sea precisamente el docente, quien determine las herramientas para diseñar e implementar proyectos para sus contextos educativos concretos; ya que, esta forma de trabajo, llevada a cabo de manera adecuada, promueve el desarrollo de conocimientos con una alta probabilidad de transferirse fuera de los contextos académicos.

6. Pilotaje

A través de la aplicación de los proyectos de enseñanza, en el grupo de tercer grado, se obtendrán las evidencias para presentar elementos que permitan comprobar, verificar y constatar la eficiencia y el impacto positivo de la implementación de la ludificación, como método de aprendizaje. A través de esta acción se valorará la efectividad de los proyectos aplicados y a partir de ellos validar la pertinencia de incluirlos en la versión final de la obra pedagógica.

El pilotaje de los Proyectos de enseñanza se va a ejecutar en el aula de Tercer Grado del jardín de niños “**Carmen Serdán**”, con **CCT 15EJN37480**, ubicado en Tenería, Tejupilco, Méx. Durante el ciclo escolar 2020 – 2021.

Se realizarán dos etapas de pilotaje a la escuela, tal como se registra en el cronograma de actividades, una que se documentará en el primer informe de Periodo Sabático y una segunda que permitirá realizar la selección de los proyectos de enseñanza que se incluirán en la versión final de la Obra pedagógica; de igual manera, se incluirán las evidencias fotográficas de las actividades y productos obtenidos; para lograr el fin, que es el fortalecimiento de los aprendizajes de los alumnos de Tercer Grado de la institución educativa mencionada.

7. Esquema del proyecto académico

Índice

Justificación

Propósitos

APARTADO 1

FUNDAMENTACIÓN

1.1 La Educación Preescolar.

1.2 Los niños en edad preescolar.

1.3 El campo formativo pensamiento matemático en preescolar.

1.4 Los proyectos de aprendizaje, como forma de trabajo en Educación Preescolar

1.5 La ludificación, una metodología para hacer formal, lo informal

17

PILOTAJE

APARTADO 2

10 PROYECTOS DE APRENDIZAJE

- Conclusiones

- Referencias bibliográficas

8. Recursos

Los recursos, son insumos de diferentes tipos, que debe conocerse, asimilarse, entenderse y aprovecharse de manera eficiente por parte de la servidora que diseña y ejecuta los proyectos de enseñanza.

Humanos:

- Docentes del jardín de niños “Carmen Serdán”
- Directivos del jardín de niños “Carmen Serdán”
- Alumnos de Tercer Grado del jardín de niños “Carmen Serdán”
- Padres de familia
- Docente en ejercicio de periodo sabático

Materiales:

- Aparatos tecnológicos y de computo, con que cuenta la institución.
- Materiales de papelería, varios.
- Plan de estudios 2018
- Programa de Preescolar.
- Bibliografía relacionada con la temática y la teoría.

Financieros:

- Los gastos que deriven del desarrollo del trabajo serán resueltos por la servidora en ejercicio de Periodo Sabático.

9. Referencias bibliográficas

- **AUSUBEL, D.** 1960. The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material. *Journal of Educational Psychology*, 51, 267-72.
- **AUSUBEL, D. P. y ROBINSON, K. G.** 1969. *School learning. An introduction to educational psychology.* New York. Holt, Rinehart y Winston.
- **DÍAZ, Barriga Arceo Frida** (2000). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, (2ª Ed.) México: Noveduc, 2002, 480p.
- **DELORS, Jaques** (1994): “Los cuatro pilares de la educación” en *La educación encierra un tesoro*. El Correo de la UNESCO, pp. 91-103.
- **LAND, Susan M.; GREENE, Barbara A.** (2000). «Project-based learning with the world wide web: A qualitative study of resource integration». *Educational Technology: Research and Development*. Vol. 48, n.º 1, pág. 45-66.
- **LOU, Yiping; MACGREGOR, S. Kim** (2004). «Enhancing project-based learning through online between-group collaboration». *Educational Research and Evaluation*. Vol. 10, n.º 4-6, pág. 419-440.
- **RIAUDEAU, F., y GAUQUELIN, F.** 1979. *Método de lectura rápida*. Bilbao. Mensajero.
- **S.E.P.** (2011) *Educación Básica. Plan de Estudios 2011*. México.
- **S.E.P.** (2018) *Educación Básica. Plan de Estudios 2018*. México
- **Tecnológico de Monterrey** (2016) “Gamificación”. en: *Observatorio de innovación educativa*. Mexico

10.Cronograma de actividades a realizar durante el periodo sabático

ACTIVIDADES A DESARROLLAR	MESES														OBSERVA- CIONES.	
	A	S	O	N	D	E	F	M	A	M	J	J	A			
Corrección del proyecto			X													
Selección de temáticas y contenidos a retomar en los Proyectos de Enseñanza; búsqueda de fuentes de información.		X	X	X												
Diseño de en los Proyectos de Enseñanza		X	X	X			X	X	X							
Pilotaje de en los Proyectos de Enseñanza				X	X				X	X						
Asistencia a actividades académicas		X		X		X		X		X		X				
Análisis de los resultados del pilotaje y de las observaciones realizadas por los docentes responsables de los grupos de tercer grado.					X	X				X	X					
Elaboración del primer informe					X	X										
Entrega del primer informe, constituido por el apartados I , proyectado en el esquema de trabajo							X									
Elaboración del segundo informe											X	X				
Elaboración del artículo											X	X				
Entrega del informe final, contiene los dos apartados proyectados.														X		

**HOJA DE FIRMA DEL ASESOR QUE AVALA EL
PROYECTO**

Esta hoja es parte del proyecto titulado:

**MANUAL DE PROYECTOS DE APRENDIZAJE, BASADOS EN EL
MÉTODO DE LUDIFICACIÓN, EN EL TERCER GRADO DE
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

Avalado por:

Nombre y grado académico del asesor

Firma _____

Quien labora en:

21

Domicilio y teléfono del centro de trabajo:

Correo electrónico:

Lugar y fecha: