



UNIVERSIDAD VALLE DORADO

**LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN
APLICADAS A LA
DOCENCIA.**

Maestría en Formación Docente
Grupo 12
Realizó: María Dolores Ayala Gómez

Noviembre 2017



INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la información y la comunicación (tic) tienen como propósito producir diferencias en las oportunidades de desarrollo de la sociedad.

Una de las TIC que ha recibido mayor atención es el Internet, plataforma tecnológica para el intercambio de información entre personas y en este caso específico como medio para desarrollar en la infancia la habilidad de su uso, ya que el internet es el vehículo de conocimientos del y para el futuro; pues este, encierra un número infinito información que con solo un clic tendrá a su alcance, sin la necesidad de memorizar, pero si necesitará saber utilizar.

El maestro tiene en sus manos un nuevo desafío para articular todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje, debiendo ser capaz de integrar las TIC en ese proceso, propiciando espacios alternativos, motivadores y facilitadores del aprendizaje para sus alumnos.

La teología y el desarrollo de la Informática han abierto nuevas posibilidades comunicativas y de acceso a la información, facilitando todo el proceso educativo que tiene como objetivo la formación integral de cada alumno, permitiendo la promoción de su inclusión, facilitando diferentes formas de expresión y de mejora del conocimiento, del descubrimiento de la información y de la interiorización de conceptos, contribuyendo en la mejoría de los aprendizajes

Las TIC son herramientas que permiten producir conocimiento a los usuarios sin que ello implique un profundo conocimiento de las tecnologías, con ellas aparecen muchas aplicaciones y herramientas que permiten a los usuarios publicar y difundir información de forma fácil y rápida, programas que permiten la creación de redes sociales, herramientas colaborativas, de comunicación online, de acceso a vídeos entre otros.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES EN ARDORA

Para la creación de las actividades con el programa Ardora, es importante mencionar que son un grupo de preescolar de 2do grado con edades entre los 3 años ocho meses y 4 años cumplidos, son alumnos cuyas características principales de sus canales de aprendizaje, es ser visuales y kinestésicos, observando en ellos gusto y habilidades básicas para el uso de las computadoras; las actividades elaboradas tienen la finalidad de generar aprendizajes de manera lúdica e incrementar sus conocimientos sobre los personajes principales de la independencia; se han trabajado previamente varias situaciones sobre este tema y con la actividad del memorama de los personajes representativos, se pretende dar el cierre a las situaciones y evaluar lo aprendido, así como observar la respuesta de los alumnos ante el uso aplicado de las tecnologías.

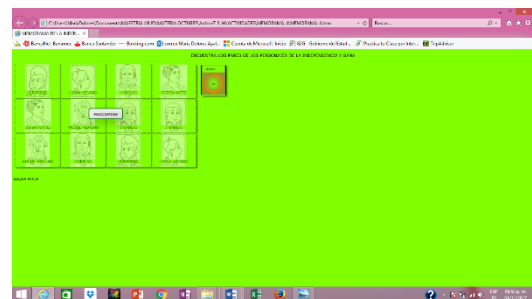
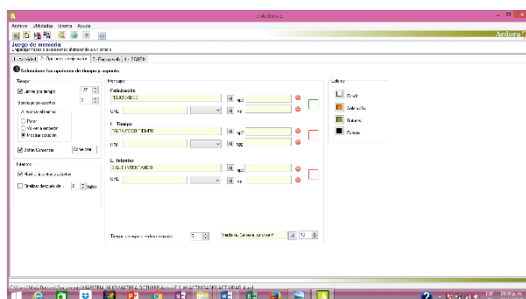
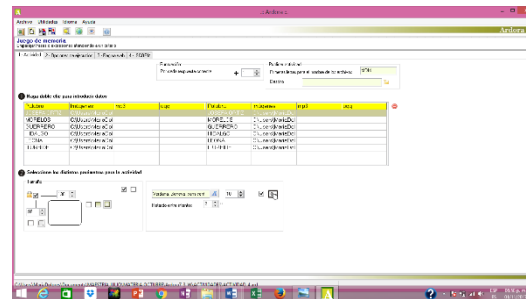


Fig. 1 Realización del memorama de los personajes de la independencia

EVIDENCIAS DE LA APICACION DE LA ACTIVIDAD PROGRAMA ARDORA

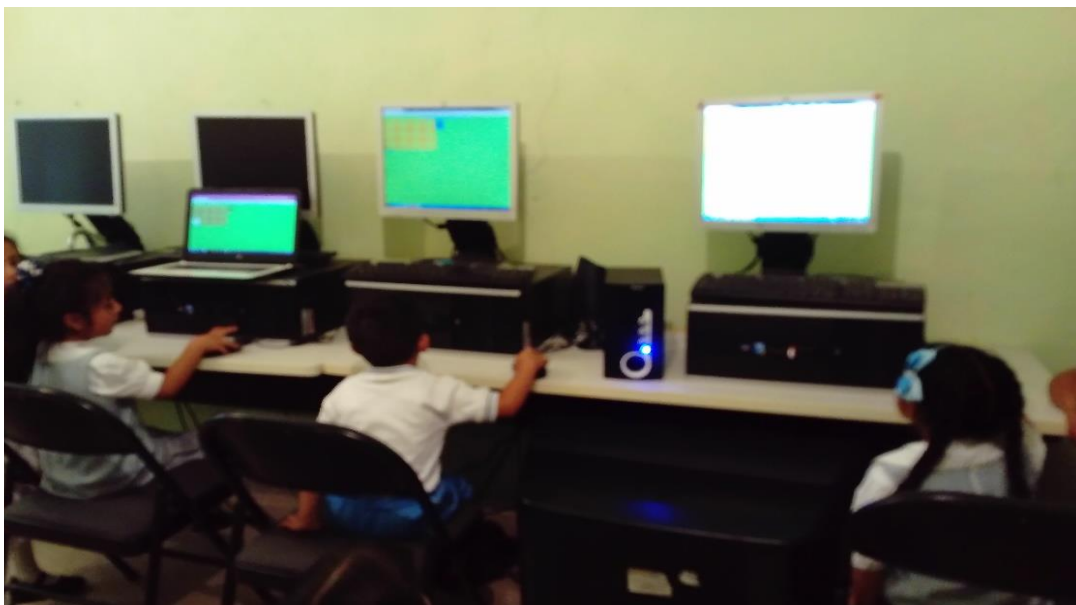


Fig. 2 Realización de la actividad del memorama con el grupo de 2do grado de preescolar.

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES CON EL PROGRAMA DE CONSTRUCTOR

Para la realización de las actividades con el programa "Constructor" nuevamente se utilizó este programa en una de las sesiones planeadas para el Día de Muertos; se ha observado en los estudiantes del grupo de 2do de preescolar a mi cargo, su agrado para usar las computadoras, por lo mencionado anteriormente, los alumnos en su mayoría son visuales y kinestésicos por lo que las actividades en las que se incluye la tecnología son muy atractivas para ellos, logra captar su atención por tiempos cada vez más prolongados; son un grupo que con estas situaciones logran concluir las sesiones planeadas, en esta ocasión se realiza el armado de rompecabezas de algunos elementos que componen las ofrendas, como lo son el pan de muerto, la comida tradicional, los dulces, las velas, las calaveras y las flores; el propósito de esta sesión es que los alumnos recuerden y digan el nombre de los elementos principales que componen las ofrendas de muertos al armar cada rompecabezas; elegí esta modalidad ya que en esta edad les agrada el armado de rompecabezas.

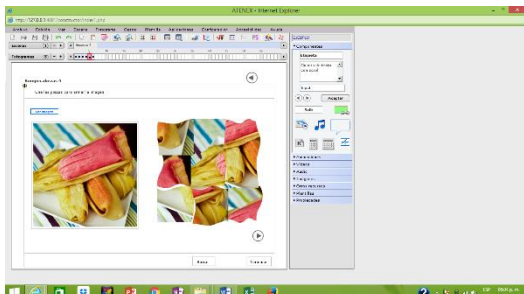
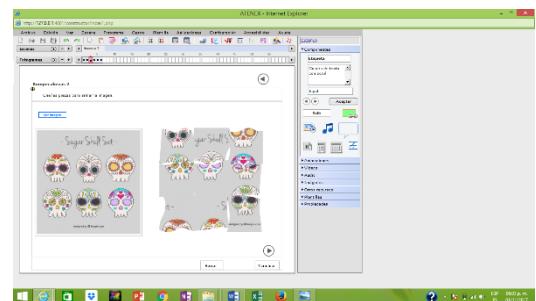
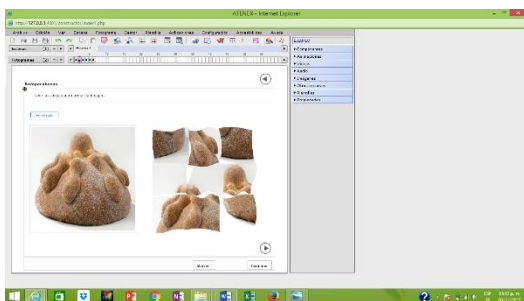
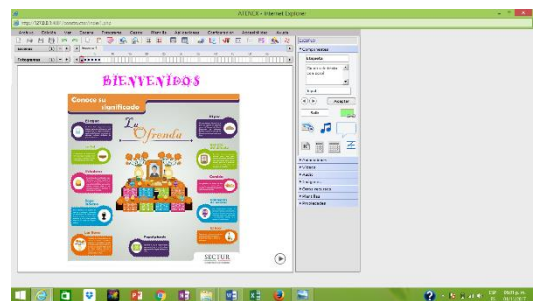


Fig. 3 Imágenes del proceso para realizar las actividades de rompecabezas.

EVIDENCIAS DE LA APICACION DE LA ACTIVIDAD PROGRAMA CONSTRUCTOR

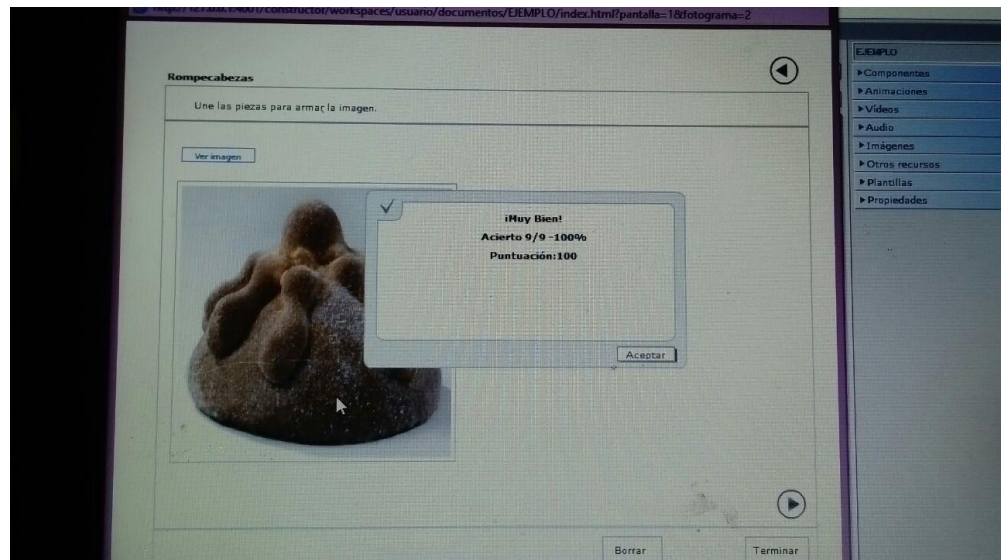


Fig. 4 Evidencias del trabajo realizado con alumnos de 2do grado de preescolar.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos al aplicar las actividades con el programa "Ardora" fue que los alumnos se mostraron interesados, escucharon y siguieron las instrucciones, algunos alumnos como Alexis, Melissa, Axel y Jonathan completaron solos y en el tiempo establecido la actividad, posteriormente ellos sirvieron de monitores a sus compañeros para la realización de la misma, la mayoría logro recordar el nombre o apellido de los personajes, algunos solo resaltaron las características del personaje, si era hombre o mujer, si traía alguna forma especial de su vestimenta, todos lograron reconocer y mencionar a Miguel Hidalgo y su campana, por lo que se logró el propósito establecido.

Con la actividad de los rompecabezas elaborados con el programa de "Constructor" el objetivo era reconocer los componentes principales de una ofrenda diciendo el nombre la imagen armada, es importante mencionar que todos los alumnos antes de armar las piezas reconocieron el pan de muerto y las flores, sin embargo necesitaron de apoyo para terminar el armado de los rompecabezas ya que ninguno de los alumnos logro por si solo armar los rompecabezas; no obstante los alumnos respetaron las reglas, los turnos y reconocieron y nombraron cada imagen al quedar armada; al finalizar expresaron su gusto por las actividades realizadas.

Personalmente quede sorprendida con las habilidades mostradas de algunos alumnos, también es agradable observar el interés de los alumnos al usar la tecnología en la que participaron activamente que fue lo más interesante para ellos.

INDICE

INTRODUCCIÓN	2
DESARROLLO DE ACTIVIDADES EN ARDORA.....	3
EVIDENCIAS DE LA APICACION DE LA ACTIVIDAD PROGRAMA ARDORA	4
DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES CON EL PROGRAMA DE CONSTRUCTOR	5
EVIDENCIAS DE LA APICACION DE LA ACTIVIDAD PROGRAMA CONSTRUCTOR	6
CONCLUSIONES.....	7