

The image shows the exterior of a school building. In the foreground, there is a set of concrete stairs with yellow safety stripes leading up to a large, dark green hedge. To the left, a white building with green trim is visible. To the right, a colorful playground with a blue and green structure is partially visible. The sky is clear and blue. The text is overlaid on the image.

JARDÍN DE NIÑOS "HORACIO ZÚÑIGA"

Juegos interactivos y recursos audiovisuales

Índice

Presentación	4
Justificación	7
1. Lenguaje y comunicación	8
1.1 La leyenda de la princesa	9
1.2 Cuenta cuentos	10
1.3 Canción con pictogramas	11
1.4 Encuentra la palabra	12
2. Pensamiento matemático	13
2.1 Vamos a contar	14
2.2 Cuenta y encuentra el tesoro	15
2.3 Circuito numérico	16
2.4 Ruleta de números	17
2.5 Secuencia de juegos interactivos	18
2.6 Contando y graficando	20
2.7 Grafica de los peces	21
2.8 La boutique	22
2.9 ¿Dónde está el juguete?	23

2.9 Búsqueda de huesos	24
2.10 Ricitos de oro y los 3 ositos	25
2.11 Clase 1,2,3... Mate imagina	26
2.12 Los patrones	27
2.13 Las figuras geométricas	28
3. Exploración y conocimiento del mundo natural y social	29
3.1 Ruleta de los personajes de la independencia	30
4. Arte	31
4.1 Secuencia rítmica	32
5. Educación socioemocional	33
5.1 Juego de las emociones	34
5.2 El monstruo berrinches	35
6. Educación física	37
6.1 Yo lo puedo hacer	38
7. Materiales	39
8. Conclusiones	40
9. Créditos	42
10. Referencia bibliográfica	43

Presentación

El colectivo docente, que integra el Jardín de Niños “**Horacio Zúñiga**” ubicado en la comunidad de San Bartolomé Tlaltelulco Metepec; pone a consideración de la comunidad educativa del Nivel Preescolar, el presente *Acervo Digital* que contiene un repertorio interesante, novedoso, creativo y retador de **Juegos Interactivos y recursos audiovisuales** que se han implementado con los alumnos de los diferentes grados académicos, primero, segundo y tercer año, obteniendo resultados sorprendentes y significativos; partiendo desde la búsqueda y diseño de los mismos, que cumplieran con la finalidad de apoyar el aprendizaje esperado considerado en el programa de educación Preescolar 2017 “Aprendizajes Clave”, la dinámica del juego, la organización y atención de los alumnos, y por último que implicara un reto intelectual, creativo, físico y emocional.

En un estudio publicado por: Johanna Gutiérrez Huérfano, Carolina Constanza Hernández Cerquera & Johanna Orjuela Acosta. Bogotá, Junio 2016 . Nos dice:

El propósito fundamental del uso de los juegos interactivos, es fomentar entornos de aprendizaje y enseñanza más dinámicos y activos para complementar el proceso de los niños y niñas en formación enriqueciendo las prácticas pedagógicas y utilizando todas las herramientas tecnológicas con las que cuenta, logrando que este sea actor en la construcción de su propio aprendizaje.

En el presente los juegos interactivos y recursos audiovisuales están organizados por campos formativos y áreas de desarrollo los cuales son:

CAMPO FORMATIVO; LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.

- **Leyenda “La princesa”** su finalidad es la interacción social
- **Cuenta cuentos.** Su finalidad es movilizar la imaginación y facilita la producción de narraciones orales o escrita.
- **Canción con pictogramas.** Su finalidad es comprender la linealidad y orientación de la escritura en forma convencional.
- **Encuentra la palabra.** Su finalidad es Formar palabras, partiendo del conocimiento previo de los alumnos sobre las grafías convencionales.

Presentación

CAMPO FORMATIVO; PENSAMIENTO MATEMÁTICO.

- **Vamos a contar.** Su finalidad es contar de manera oral y escrita objetos que hay a su alcance.
- **Cuenta y encuentra el tesoro.** Su finalidad es resolver problemas a través del conteo, formando colecciones.
- **Circuito Numérico.** Su finalidad es usar los números en orden ascendente del 1 al 30 utilizando consignas que impliquen un reto cognitivo.
- **Ruleta de números.** Su finalidad es formar colecciones de acuerdo al número que señala la flecha.
- **Secuencia de juegos interactivos.** Su finalidad es potencializar y enriquecer las estructuras mentales.
- **Contando y graficando.** Su finalidad es contar colecciones de hasta 10 elementos, recabar datos organizarlos a través de tablas.
- **Grafica de los peces.** Su finalidad es contar y registrar los elementos del 1 al 10 y registrar los datos en gráficas de barras.
- **La boutique.** Su finalidad es movilizar las capacidades de razonamiento y expresión utilizando los números en su vida cotidiana.
- **Dónde está el juguete.** Su finalidad es ubicar objetos en lugares que desconoce utilizando puntos de referencia.
- **Búsqueda de huesos.** Su finalidad es interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia como: interioridad, proximidad, orientación y direccionalidad.
- **Ricitos de oro y los 3 ositos.** Su finalidad es reconocer y utilizar conceptos como: chico, mediano y grande.
- **Clase 1,2,3 mate imagina.** Su finalidad es relacionar el número de elementos de una colección del 1 al 10.
- **Los patrones.** Su finalidad es seguir patrones para construir configuraciones con formas y figuras geométricas.
- **Figuras geométricas.** Su finalidad es reproducir modelos a través de la construcción de configuraciones.

Presentación

CAMPO FORMATIVO; EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL.

- **Ruleta de personajes de la independencia.** Su finalidad es identificar las conmemoraciones y /o fechas históricas de México.

ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL.; ARTES.

- **Secuencias rítmicas.** Su finalidad es reproduce movimientos en coordinación con la música

ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL.; EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

- **Juego de las emociones.** Su finalidad es comunicar emociones de agrado, temor, miedo, disgusto, felicidad, mediante la expresión corporal.
- **El monstruo Berrinche.** Su finalidad es Aprender a reconocer y controlar sus estados emocionales impulsivos y aflictivos.

ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL.; EDUCACIÓN FÍSICA.

- **Yo lo puedo hacer.** Su finalidad es identificar sus posibilidades expresivas y motrices que implican organización espacio temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.

Sin duda el material que se comparte será de gran valor, para las compañeras educadoras, mismo que brindará oportunidades diferenciadas para la mejora de la practica docente, dependiendo de las necesidades de aprendizaje de sus alumnos.

Finalmente, otro de los beneficios de los juegos interactivos es el de juntar padres y niños en una misma actividad. Los juegos deben ser utilizados por adultos y niños, de esta manera, los padres podrán guiar a los niños en el aprendizaje. Es importante que se guíe y ayude al niño mientras este juegue para que le pueda sacar al juego el máximo partido.

Justificación

El empleo de la tecnología se ha tornado cada vez más común y necesario a medida que transcurre el tiempo, debido a que ofrece una amplia gama de recursos para que, tanto alumnos como docentes y Padres de Familia la empleen, en los últimos meses se ha intensificado su uso debido a la suspensión indefinida de clases presenciales, como resultado de la pandemia por contagios de SARS-COV2, en toda la población estudiantil.

Avanzar en el aprendizaje de nuestros niños de preescolar ha resultado todo un desafío para los docentes del nivel ya que como consecuencia de la pandemia nos vimos en la necesidad de reinventar nuestra labor educativa trasladando la escuela a nuestros hogares a través del uso de diversos medios tecnológicos entre ellos las plataformas digitales como zoom, meet, video llamadas, a fin de continuar con el proceso de enseñanza - aprendizaje, es así que como docentes descubrimos en las TICS un sin número de posibilidades al encontrar o crear materiales didácticos pertinentes, idóneos y diversos, a través de los cuales se pretende que nuestros niños avancen en su aprendizaje.

Los presentes recursos didácticos digitales y tecnológicos se caracterizan por su practicidad, funcionalidad, a su vez, son atractivos y lúdicos para la población infantil de 3 a 6 años. Los colores, imágenes, animaciones y sonidos como herramientas para apoyar la enseñanza, otorgan al docente un recurso más para enfrentar su tarea de una forma motivadora y creativa y al alumno la posibilidad de aprender con más entusiasmo e interés lo que es clave para que el aprendizaje sea significativo, interdisciplinario, integral y al alcance de nuestra comunidad escolar.

Los resultados obtenidos con la aplicación de los materiales son diversos, entre los que destacan: el uso del lenguaje oral para crear historias espontáneas y emocionantes, gustos e ideas surgen a través de las hazañas de los personajes, se potencializa el razonamiento en el uso del número, la resolución de problemas empleando estrategias diversas, la construcción con figuras geométricas, la ubicación espacial, la equivalencia en monedas a través de ruletas, juegos interactivos, cuentos, secuencias rítmicas y desafíos físicos que invitan al alumno a realizar actividades físicas y motrices.

El material propuesto forma parte de la gran variedad de recursos digitales que se han empleado a lo largo del ciclo escolar y nos ha permitido trabajar los diferentes Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo Personal y Social de la Educación Preescolar por lo que recomendamos su uso e implementación con la finalidad de enriquecer la labor educativa.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Leyenda: "la princesa"

Finalidad

Se sostiene la idea de que el lenguaje se adquiere y educa en la interacción social, mediante la participación en intercambios orales variados y en actos de lectura y escritura plenos de significación. Por eso, "los contenidos de enseñanza se centran en modos socialmente relevantes de hacer uso de la lengua y de interactuar con los otros; en prácticas de lectura y escritura motivadas por la necesidad de comprender, expresar o compartir una perspectiva sobre el mundo, y en toda clase de interacción lingüística originada en la necesidad de entender o integrarse al entorno social". (SEP, 2017, p. 181). Es entonces, la necesidad de implementar el video interactivo a los niñas y niños acerca de la leyenda como parte de la tradición oral para lograr uno de los propósitos del campo de formación; Conocer una diversidad de textos literarios para ampliar su apreciación estética del lenguaje y su comprensión sobre otras perspectivas y valores culturales. Y a su vez favorecer el aprendizaje esperado: *Dice relatos de la tradición oral que le son familiares.*

Descripción:

En el Video podrás escuchar y observar la leyenda michoacana de "la princesa" que se dice que rescato al pueblo de sequías y los doto de cosechas. Creando así un manantial.

1. Durante la reproducción, los alumnos tendrán que contestar preguntas de inicio y de cierre. Por ello es importante colocar algunas pausas con apoyo de padres de familia.
2. Asimismo, se da una breve introducción de lo que se trata el video, resaltando las tradiciones y costumbres de día de muertos, e invita a los niños a hacer parte de estas tradiciones mexicanas compartiendo alguna leyenda al final de la reproducción.

Material:

Video interactivo

Cuenta cuentos

Finalidad:

Las ruletas interactivas cuentacuentos son una estrategia didáctica que moviliza la imaginación y facilita la producción de narraciones orales o escritas espontáneas apoyadas de las imágenes

Descripción:

1. Por turnos, uno de los alumnos gira una a una las ruletas digitales observando las imágenes que ésta señala: personaje, lugar y acción para facilitar la creación de una historia sencilla o amplia, de acuerdo con las posibilidades de cada alumno.

Material:

Interactivo digital Cuentacuentos

Canción con pictogramas

Finalidad

Utiliza imágenes y texto que ayuda a que los alumnos interpreten y comprendan el texto, llevando a cabo la lectura con secuencia, a su vez, se apropien de las características del sistema de escritura como son la linealidad y orientación; de manera interdisciplinaria, nombran los números al tiempo que los visualizan al entonar la canción, apoyándose de la reproducción de la melodía.

<https://www.youtube.com/watch?v=ICXcuPqpPRk>

Descripción:

1. Cada alumno deberá tener impresa la hoja del pictograma de la canción, observará las imágenes y el texto, escuchará la melodía para seguir las líneas del texto, posteriormente entonará la canción con o sin música siguiendo la orientación y linealidad de la escritura e interpretando dicho texto, con apoyo de las imágenes.

Material:

Pictograma de la canción " Yo tenía 10 perritos "

<https://www.youtube.com/watch?v=ICXcuPqpPRk>

Encuentra la palabra

...Por lo señalado se deriva que leer y escribir son acciones que varían según el tipo de texto del que se trata, es decir, demandan que el sujeto ponga en juego diferentes estrategias y conocimientos que deben ser adecuados para cada situación. En este sentido podríamos decir que no existe un saber ni un escribir genérico, aplicable a todo caso o situación, sino que la capacidad lectora y escritora del sujeto estará en función del texto que se plantea leer o escribir, dado que requiere saberes diversificados y usarlos de manera pertinente a cada caso. (Miriam Nemirovsky, pág. 193.)

Finalidad:

Que el alumno forme palabras al ir mencionando letras utilizando recursos propios.

Conozca nuevas palabras

Aumenta la concentración y atención

Descripción:

1. El juego consiste en ir mencionando una letra para descubrir una palabra escondida.
2. Si la letra que menciona no esta en la palabra ira apareciendo una parte del cuerpo humano, como la cabeza, tronco, piernas y brazos. Si se forma el cuerpo humano antes de descubrir la palabra se pierde el juego
3. Esto permite que los alumnos vayan mencionando las letras que conocen y observar como se escriben las palabras, además de que rescatan con que letra inicia la palabra, y reconociendo algunas que inician con la misma de su nombre en algunos casos.
4. Se puede seguir formando mas palabras con distintos temas y favorecer este aprendizaje en los alumnos

Material:

Juego interactivo el ahorcado



**PENSAMIENTO
MATEMÁTICO**

Vamos a contar

Finalidad:

Cuenta de manera oral y escrita objetos que hay a su alcance

Descripción:

1. Observar la cápsula “Vamos a contar”
2. Cuenta los alimentos que el ratoncito va encontrando
3. Busca material en tu casa que puedas contar
4. Prepara tu material y realiza conteo uno a uno

Material:

Capsula “Vamos a contar”

Diversos materiales que se puedan contar (juguetes, verduras, trastes de plástico, etcétera)

Cuenta y encuentra el tesoro

Finalidad:

Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

Descripción:

1. Tenemos que ayudar a Mía y Diego a encontrar el tesoro, deben desbloquear distintos mundos contando de manera correcta.
2. Para ir avanzando en las actividades solo debe hacer clic en el recuadro que con el que desee trabajar.
3. Para utilizar la máquina de las sumas debe hacer clic en el ícono que se encuentra en la parte superior derecha de las diapositivas.
4. Si desea volver al inicio haga clic en el ícono que aparece en la parte superior izquierda de cada diapositiva.
5. Si desea volver a la página anterior haga clic en el ícono que aparece en la parte inferior derecha de cada diapositiva.
6. Para salir del juego solo debe presionar la tecla ESC de su teclado o presionar tecla de "volver" si se encuentra desde un dispositivo móvil.

Material:

Diapositivas cuenta y encuentra el tesoro.

Circuito numérico

Finalidad:

Propiciar que los niños a través del juego usen los números en orden ascendente del 1 al 30 poniendo en práctica consignas que implican un reto.

Descripción:

1. Jugar en pareja, poniéndose de acuerdo quien va a lanzar primero los dados.
2. Avanzar de acuerdo al número que caigan, apoyándolos a contar.
3. Si cae en un número rojo se regresan 4 casilleros.
4. Cierra la actividad al preguntarles si les agrado la actividad, si fue fácil o difícil de realizar, qué aprendieron.

Puede ir ampliando el rango del conteo de 10, 20 hasta llegar a 30.

Material:

- Elaborar la serie numérica del 1 al 30 de color negro y en esa misma tira marcar algunos números de color rojo pueden ser. (4,10,15,17, 26) –Se anexa imagen de referencia.
- Colocar números a unas cajas de cartón pequeñas, simulando ser unos dados, o quien tenga unos cubitos de madera o en su caso los dados tradicionales, piedritas, semillas, corcholatas.

Ruleta de números

Finalidad:

Utilizar el juego de la ruleta para realizar colecciones de acuerdo al número que los niños reconozcan, al usar materiales que tengan en casa.

Descripción:

Es una actividad muy divertida que es empleada para que los niños realicen colecciones de acuerdo al número que caiga.

Para jugar:

1. Seleccionar la palabra "Gírala".
2. Nombrar el número que cae.
3. De acuerdo al número de cae, representa colecciones, pueden ser hasta 20 elementos utilizando materiales que tengan en casa como: Semillas, piedras, corcholatas, juguetes, cucharas

Material:

Juego interactivo ruleta Números del 1 al 20, material variado como semillas, piedras, corcholatas, juguetes, cucharas

Secuencia de Juegos interactivos

Finalidad

Las matemáticas ofrecen instrumentos que construyen, potencian y enriquecen las estructuras mentales. Los juegos se encuentran estrechamente vinculados con esta, ya que permiten desarrollar las primeras técnicas intelectuales, propiciando el pensamiento lógico y el razonamiento.

Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números, es lo que se pretende favorecer con estas actividades, de inicio (bajo saberes previos), desarrollo y cierre (significación de conceptos) y evaluación (retroalimentación).

Es por ello, que este material apoya al docente a generar en sus alumnos el interés y participación en juegos en la plataforma de zoom, en donde se retoman los procesos del conteo. Menciona SEP. Aprendizajes clave para la educación integral (2017). Que, con base en las posibilidades cognitivas de los niños de preescolar, los Aprendizajes esperados se circunscriben a experiencias sobre conteo de colecciones de hasta 20 elementos y a la representación simbólica convencional de los números del 1 al 10, por medio de diversas situaciones de comunicación que diferencian sus usos.

Menciona vigotsky y Piaget que el desarrollo de la inteligencia se da a través de situaciones que el niño va viviendo, por lo que las matemáticas son importantes en todo el proceso de enseñanza- aprendizaje del niño, a partir de la educación preescolar a través de actividades lúdicas, ya que en diferentes situaciones de su vida cotidiana utiliza los números, al contar objetos del hogar, juegos simbólicos...

Intencionalidad

- Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.
- Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

Descripción **Secuencia de Juegos interactivos**

Se presenta a los alumnos de inicio a fin, Solo el maestro tiene que dar "ENTER" para dar secuencia a las actividades, en las que cada una de ellas se muestran algunos juegos y pausas activas.

Se les comenta a los alumnos que tienen la oportunidad de manipular los juegos a través del lápiz o colores que tiene la plataforma de zoom.

Los juegos que incluyen son:

1. El memorama de cantidades: se les dice a los alumnos que descubran el par del memorama, si no se encuentra, las tarjetas vuelven a su posición. Una vez encontrado el par, se escucha una canción y tendrán que bailar. luego mencionan la cantidad de objetos que salió en sus tarjetas.
2. Donde hay más, menos o lo mismo: aquí los alumnos observan las imágenes de animales y o alimentos y con el uso de plumón o lápiz de color de la plataforma zoom indican donde hay mas o menos, encerrándolo en círculos, taches, o palomitas de acuerdo a las propuestas que se empleen en ese momento.
3. Dado mandon: los alumnos observan el dado y de acuerdo a la cara que caiga, los alumnos traen la cantidad del material que tanto alumnos o docentes soliciten. Posteriormente, se realiza el conteo para corroborar si la cantidad que trajeron es la misma que el dado muestra

Material:

Secuencia de Juegos interactivos en el uso de la plataforma de zoom

Contando y graficando

Finalidad:

Cuenta colecciones de hasta 10 elementos, recaba datos y los organiza a través de tablas

Descripción

1. Ayuda a los duendes a contar los diferentes objetos
2. Da click en la flecha Inicio, cuenta los diferentes objetos que aparecen
3. Da click en la flecha gráfica y selecciona cada cuadro amarillo para graficar los objetos
4. Si tienes dudas sobre el número de objetos que hay da click en cada objeto para regresar y volver a contar
5. Repite los pasos hasta lograr graficar todos los objetos que se encuentran en la tabla
6. Una vez recabados todos los datos identifica qué objetos

Materiales: Interactivo “Yo lo puedo hacer”

Gráfica de los peces

Finalidad:

Contar y registrar los elementos del 1 al 10 y registrar los datos organizándolos a través de gráficas

Descripción:

Antes de jugar con el libro "Mi álbum" con la Actividad del Acuario, pg. 32 primero vamos a jugar con el interactivo de los peces, contarán los peces y en la segunda hoja se van seleccionando los cuadros según el número de peces que se hayan contado, estos cambiarán de color si el número es correcto, ahora si estamos listos para contestar el libro de Mi Álbum

Materiales:

Interactivo "Conteo y registro de datos" y Libro mi álbum pg. 32

La Boutique

Finalidad:

Propiciar a través del juego la boutique un reto intelectual que movilice las capacidades de razonamiento y expresión de los alumnos usando los números en situaciones de la vida cotidiana, al relacionar el precio de un producto con la cantidad que paga por él; a través de la comprensión, reflexión, estimación de posibles resultados y explicación de los mimos para socializarlos con sus compañeros, incrementando su seguridad al enfrentar y superar el reto planteado; favoreciendo el “aprendizaje esperado: Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, \$10, en situaciones reales o ficticias de compra y venta” del campo formativo Pensamiento matemático Aprendizajes Clave. (SEP, 2017, p. 230).

Descripción:

La educadora presenta el juego la Boutique y conversa con los alumnos sobre las imágenes y la variedad de productos que se ofrecen como: vestidos, zapatos, accesorios: sombreros y collares de distintas formas y colores.

Cuando los niños identifican la variedad de productos que se vende, tendrán la oportunidad de elegir uno el que sea de su agrado dando doble clic, aparecerá la imagen seleccionada con su etiqueta que muestra el valor del producto y tres carteras del lado derecho en color amarillo cada una de ellas contiene monedas de diferente denominación, en este momento el alumno interpreta la información diciendo el costo del producto y realiza el cálculo utilizando sus conocimientos sobre el sistema monetario para encontrar la cartera que representa la cantidad correcta para comprar el producto seleccionado.

Al encontrar la respuesta el alumno explica a sus compañeros por que cree que es la cartera correcta y se pone a prueba su resultado dando doble clic en la cartera si la respuesta es correcta aparece una palomita verde y si es incorrecta aparece un tache rojo, en ambos casos los alumnos retroalimentan el resultado con apoyo de la docente.

Material:

Juego interactivo la Boutique, dispositivo electrónico

¿Dónde está el juguete?

Finalidad:

Ubica objetos en lugares que desconoce a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia

Descripción:

1. Busca en las diferentes imágenes el objeto perdido
2. Un adulto lee la pregunta que se encuentra en el recuadro color azul, misma que indica el lugar (usando puntos de referencia y relaciones espaciales) donde se encuentra el objeto perdido en cada imagen
3. Observa la imagen que aparece en la pantalla y busca en ella el objeto perdido
4. Selecciona el objeto que responde a la pregunta en el listado de objetos que se encuentra en la parte derecha de la imagen
5. Repite el procedimiento en cada una de las diferentes imágenes

Materiales:

Juego interactivo ¿Dónde está el juguete?

Búsqueda de huesos

Finalidad

En edad preescolar, mucho antes de trabajar contenidos como conteo, graficar, comparar, igualar, los niños clasifican y se ubican espacialmente, esta actividad tiene como finalidad que niñas y niños comprendan y sigan indicaciones a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia, esto debido a que en preescolar “El espacio se organiza a partir de un sistema de referencias que implica establecer relaciones espaciales (interioridad, proximidad, orientación y direccionalidad) que se establecen entre puntos de referencia, para ubicar en el espacio objetos y lugares cuya posición se desconoce.” (SEP, 2017, p. 222

Descripción

1. En la diapositiva 3 se observa una imagen con diversos elementos, se trata de darle indicaciones a los niños con relaciones espaciales y puntos de referencia para que busquen y encuentren el elemento que tu desees, con el lápiz de la pantalla, lo activan y van marcando los objetos que encuentran y puedes observar quién comprendió las indicaciones y quién tuvo error ya que aparece quién va dibujando en la pantalla, un ejemplo de indicación sería “busca el paquicefalosaurio que se encuentra entre el tiranosaurio rex naranja y cuello largo morado y a la izquierda del rio”.
2. La diapositiva 4 y 5 se trata de un croquis, no se deben poner en pantalla completa, debe quedarse en pantalla de edición y así presentarla a los niños para que ellos vayan dando las indicaciones hacia dónde deben mover al paleontólogo para llegar a la cantidad de huevos que les corresponde o al otro lado dónde esta su compañero.
3. La última diapositiva se trata de un museo, dónde hay huesos en diferentes lados, los niños y niñas dan las indicaciones para que tu como docente los encuentres, cada que das clic a uno desaparece, quiere decir que ese hueso ya fue encontrado. Para estas actividades al principio siguen indicaciones y después ellos dan las indicaciones

Material:

Juego o actividad digital: búsqueda de huesos

Ricitos de oro y los 3 ositos

Finalidad:

Reconoce y utiliza conceptos como chico mediano y grande

Descripción:

1. Se les lee el cuento ricitos de oro, y se les cuestiona ¿Qué personas hay?, ¿Qué personaje es el mas pequeño?, ¿Cuál es el mas grande? ¿ordena tus cucharas por tamaños la chica, mediana, y la grande?, ¿muéstrame tu plato grande, ahora el chico y el mediano , los puedes acomodar con la cuchara que tenga el mismo tamaño?
2. Ahora vamos a jugar , debemos ayudar a ricitos de oro a poner a cada oso en la camita que le corresponde
3. Al realizar el juego ricitos de oro, los niños van identificando tamaños, para posterior clasificar al observar en la pantalla el juego y a su vez irlo realizando en casa con sus tarjetas

Materiales:

Cuento virtual ricitos de oro, juego de ricitos de oro y las camitas

APRENDIZAJES
CLAVE, CAMPO DE PENSAMIENTO MATEMÁTICO PAG (219-221)

Clase 1,2,3 Finalidad: Mateimagina

En este material encontrarás una clase completa en la que la finalidad es que los educandos relacionen el número de elementos de una colección de 1 a 10 elementos de diferentes maneras, incluida la convencional, y a crear configuraciones con figuras geométricas, además incluye dos ruletas para la realización de pausas activas y al mismo tiempo ayudamos a fortalecer el lenguaje de los niños.

Descripción:

Este es un material de juegos multimedia interactivos, ideal para sesiones virtuales, en el encontrarás lo siguiente:

1. Acuerdos para la clase virtual (envíalos con anticipación a los padres de familia)
2. Campo formativo y aprendizajes esperados
3. ¿Qué vamos a aprender en la clase?
4. Secuencia de actividades
5. Ruleta de lenguaje
6. Diapositivas del ratoncito Pérez, se juega de la siguiente manera:
 - ✓ Pide a tus alumnos que estén atentos para que te ayuden a contar los bolos que derriba el ratoncito Pérez
 - ✓ Da participación aleatoria de tus estudiantes para que cuenten los bolos que derriba
 - ✓ Pide que mencionen el número de bolos derribamos, además el color que tiene el número para que identifiques que conoce el número.
 - ✓ Cada que el alumno responda mal, aparecerá un ratoncito en donde dice “Vuelve a intentarlo”
 - ✓ Cada que el alumno responda de manera correcta, aparecerá un ratoncito.
6. Pausa activa “Ruleta de lenguaje”
7. Construye configuraciones geométricas: Casa y elefante
8. Hoja de tarea
9. Agradecimiento

Materiales:

Diapositivas Clase 1,2,3... Mateimagina, diapositivas Ratoncito Pérez, figuras geométricas, hoja de las figuras geométricas y semillas.

Los patrones

Numerosas investigaciones enfatizan la importancia de los patrones en la enseñanza de las matemáticas y dan diferentes razones para ello. Algunas de estas razones detallan que el trabajo con patrones es una habilidad que influye en el aprendizaje de las matemáticas (Morales, cañadas y Castro, 2017)

Finalidad:

Que el alumno siga el patrón en el juego para construir configuraciones con formas y figuras geométricas.

Descripción:

1. En las diapositivas se observa diferentes imágenes que van formando patrones, de acuerdo al orden ellos reconocen que figura sigue. Con diferentes niveles de complejidad, para que los alumnos tengan mayores retos.
2. Para concluir la actividad se retoma la actividad de mi álbum de preescolar.

Material:

Juego o actividad digital

Figuras geométricas

Finalidad:

A partir del conocimiento e identificación de las figuras geométricas (cuadrado, triángulo, romboide, rectángulo, círculo) se les plantea a los alumnos el uso de las figuras para la reproducción de modelos a través de la construcción de configuraciones. "Los niños desarrollan su percepción geométrica al intentar construir o reproducir imágenes para esto es necesario que manipulen figuras, que ellos sean quienes elijan las piezas que consideren adecuadas y busquen el lugar en que deben colocarlas." (Fuenlabrada, 2009, p. 38)

Descripción:

Se presenta el juego de figuras geométricas en el que el alumno armara una nave espacial viendo solo el dibujo por lo que irá superponiendo los triángulos y rombos de distintas formas, tamaños y colores que tiene a su disposición del lado derecho, encontrando las piezas que cubran la superficie limitada por el contorno. Al terminar de armar la nave comenta con sus compañeros si le fue fácil o difícil la configuración.

Material:

Juego interactivo figuras geométricas, dispositivo electrónico

EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL



Ruleta de los personajes de la independencia

Finalidad:

Se forma una idea sencilla de las conmemoraciones o fechas históricas que celebran en su comunidad

Descripción:

1. Se les cuenta de forma sencilla y clara la historia de la independencia de México
2. Se les invita a girar la ruleta de los personajes que participaron en la independencia de México, para que escuchen un poco más sobre el personaje, mencionándoles la información

Material:

Ruleta de la Independencia de México

ARTES



Secuencias rítmicas

Finalidad:

Reproduce secuencias de movimientos en coordinación con la música para mejorar su coordinación psicomotriz

Descripción:

1. Observar la cápsula “secuencias rítmicas”
2. Realizar los movimientos que muestran las imágenes, en orden y sigue la secuencia.
3. Observa con atención la secuencia rítmica con movimientos.
4. Prepara tu material y realiza una secuencia rítmica, con música y materiales que tengas a tu alcance.

Material:

Cápsula “Secuencias rítmicas”

Platos, frutas o algún otro material que te ayude a realizar la secuencia rítmica

Música



EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

Juego de las emociones

Finalidad:

Comunica emociones de agrado, temor, miedo, disgusto, felicidad mediante su expresión corporal

Descripción:

1. Arma el dado que viene en el tablero
2. Elige un animal o una ficha que te represente y colócalo en la casilla que dice "Salida"
3. Lanza el dado, cuenta el número de puntos que indica el dado y avanza las casillas contando una a una
4. ¿Reconoces la emoción en la que caíste?, cuéntale a quienes juegan contigo ¿qué situación te hace sentir esa emoción? e imítala con tu cuerpo y cara
5. Si caes en la casilla que dice RETO tendrás que realizar "el reto" que te pongan (puede ser bailar, cantar, darle un abrazo o un beso a un ser querido, probar un alimento agrio, dulce o salado etc.) una vez que realizaste el reto explica qué emoción sentiste al cumplirlo.
6. Para evaluar comenta ¿Te agrada sentir diferentes emociones?, ¿Te costó trabajo expresar las emociones que te tocaron? ¿Hay alguna emoción o hubo algún reto que no te agradó, cuál? Recuerda también enviar foto de tus preguntas contestadas

Materiales: Tablero "Juego de las emociones", dado y fichas o animal representativo

El monstruo berrinche

Finalidad:

La educación socioemocional tiene como propósito en preescolar que los niños y las niñas “Comprendan y aprendan a controlar de forma satisfactoria sus estados emocionales impulsivos o aflictivos, y que logren que su vida emocional y sus relaciones interpersonales sean una fuente de motivación y aprendizaje para alcanzar metas sustantivas y constructivas en la vida” (SEP, 2017, p. 304). En edad inicial los niños/as comienzan a reconocer las emociones al observar las expresiones faciales y corporales en otros

El monstruo berrinche

Descripción:

- Se trata de un cuento dónde la docente, alumnos y madre o padre de familia participa en la medida que se va leyendo la historia y dónde el único material que usan los niños es una cobija, expresan las emociones corporalmente como la alegría, tristeza, enojo y tranquilidad. Al terminar la lectura de este cuento se realizan preguntas de comprensión y reflexión cómo:
 - ✓ ¿Qué hacía el monstruo berrinche cuándo se enojaba?
 - ✓ ¿Crees que fue correcto? ¿Por qué?
 - ✓ Si tu quisieras jugar a los piratas y tu familia no quiere ¿Qué solución propones?
 - ✓ ¿Te has enojado?
 - ✓ ¿Qué haces cuándo te enojas?
 - ✓ ¿Cómo se tranquilizó el monstruo berrinche?
 - ✓ La próxima vez que te enojés ¿Qué puedes hacer?
- Las respuestas de los niños se anotan en un cuadro como el siguiente, de este cuento podemos derivar diversas situaciones a las que los niños que enfrentan día a día. Es importante escuchar a varios niños ya que un problema no les genera a todos la misma emoción, reacción y tienen diferentes propuestas de solución.

Problema o situación	¿Cómo me siento? Y ¿Qué hago?	Solución
Cuando quiero jugar a los piratas y mi familia no quiere		

- Al final de la actividad pueden hacer un juego digital por turnos, pero discutan quién comienza primero, los niños/as tendrán que proponer alguna solución para definir quién participa primero o se pueden generar otro tipo de problemáticas que los niños la vivan y busquen una solución en el momento.

Material:

Cuento, cuadro comparativo

Educación

Física

Yo lo puedo hacer

Finalidad

Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.

Descripción

1. Al jugar a la ruleta: ¿puedo hacerlo?, Los niños podrán realizar series de ejercicio para mantener su cuerpo activo de una manera interactiva ya que al darle click al botón que dice presiona, deja que gire la ruleta y vuelve a darle click para que pare, después realiza la actividad que te pide durante 1 minuto.
2. Se puede repetir la misma dinámica varias veces hasta que se realice la mayor cantidad de actividades.
3. Para la evaluación los niños pueden mencionar que les fue más sencillo realizar y que mas difícil y el porque

Materiales

Ruleta interactiva “Yo lo puedo hacer”, un aro, una pelota y una cuerda para saltar

Materiales

Todos los materiales que se requieren para poner en marcha las diversas actividades se encuentran en el siguiente link

<https://drive.google.com/drive/folders/1Nj8RDC97La7QuA2UxncNfwHPX1DCP4p4?usp=sharing>

Conclusiones

A lo largo del presente proyecto, hemos constatado la importancia que tienen las tecnologías para el aprendizaje y la comunicación. Siendo un ámbito que está en constante evolución, resulta indispensable que los educadores consideren en gran medida la relevancia que los nuevos medios tecnológicos tienen en la concepción de los ambientes de aprendizaje actuales.

Estos materiales nos ha permitido ahondar en las características y posibilidades didácticas de las TIC en su integración en ambientes de aprendizaje actuales; no obstante, queda por resaltar en este punto que, el hecho de utilizar una tecnología no garantiza que los resultados sean mejores o peores y que, además de considerar que los nuevos materiales didácticos dispongan de cambios enfocados en mejorar su diseño y apariencia, lo más importante es no perder el objeto de aprendizaje por el cual los medios innovadores han sido creados.

Resulta entonces indispensable que nosotros como maestros, analicemos las posibilidades didácticas de materiales y se apoyen en las guías con que fueron propuestas, así como la viabilidad, accesibilidad e innovación que responden a una educación a distancia o presencial, sin dejar de lado su pertinencia en función de las necesidades de aprendizaje.

Con los resultados obtenidos durante su aplicación se tiene un panorama general sobre la disponibilidad tecnológica actual que permite al docente hacer uso de esta información a manera de análisis a fin de establecer un mejor vínculo entre los materiales de la clase y las posibilidades didácticas de las herramientas tecnologías actuales, en un trabajo a distancia y presencial.

EL PRESENTE DOCUMENTO FUE ELABORADO POR DECENTES DEL JARDÍN DE NIÑOS HORACIO ZÚÑIGA



TANIA ELISA SOTO NAVA



IRAIS MEDINA ALARCON



CAMELIA GARAY VARELA



CYNTHYA ITZEL ROJAS ALVARADO



INGRID VEGA ALVAREZ



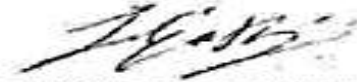
MENTSERAT ROJAS GONZÁLEZ



BRISEIDA CANO MOLINA



PAULA CAMACHO GARCÍA



YESENIA ESTRADA BARÓN



MARIA DEL ROSARIO GONZÁLEZ MARTINEZ



GUADALUPE MONTSERRAT GONZÁLEZ PINEDA

GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECTORA ESCOLAR
MA. ELPIDIA DE JESÚS GARDUÑO
SUBDIRECCIÓN REGIONAL
DE EDUCACIÓN BÁSICA PETISCO
JARDÍN DE NIÑOS
"HORACIO ZÚÑIGA"
C.C.T. SEJUNUJIM

MAYO DE 2021

Referencias Bibliográficas

- ❖ Bibliografía: Materiales recuperados de MATERIALES INTERACTIVOS PARA DOCENTES: Cuenta y encuentra el tesoro, Ruletas del lenguaje y el ratoncito Pérez.
- ❖ “Conteo y registro de datos 1”. Koni Carpio. Facebook. Koni Carpio
- ❖ Cuento “El ratoncito sale a comer algo”
- ❖ Donde está el juguete Ikano Ariana
- ❖ Escoto, Norma (2013) Pensamiento matemático Infantil. Trillas, México.
- ❖ Gráfica de Navidad diseños Miss Samy
- ❖ LIBRO APRENDIZAJES CLAVE, CAMPO DE PENSAMIENTO MATEMATICO PAG (219-221)
- ❖ Miriam Nemirovsky, pág. 193, curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar.
- ❖ SEP (2011) Programa de Estudios 2011. Guía de la educadora, México.
- ❖ SEP. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. México .
- ❖ RULETA DE LOS PERSONAJES DE LA INDEPENDENCIA MATERIAL VIRTUAL MAESTRA MIKA PREESCOLAR
- ❖ Ruleta puedo hacer 2” Jessica López. Facebook: Planeaciones Preescolar
- ❖ Video “Jugando con secuencias de movimientos”
- ❖ *Video “Secuencia rítmica”
- ❖ [http://funes.uniandes.edu.co/9377/1/Morales2017PNA11\(4\)Generaci%C3%B3n.pdf](http://funes.uniandes.edu.co/9377/1/Morales2017PNA11(4)Generaci%C3%B3n.pdf)
- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=ICXcuPqPRk>