qwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwert yuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyui

opasdfgi sdfghjkl ghjklzxc klzxcvbi xcvbnmo bnmqwe TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN APLICADAS
A LA DOCENCIA DE NIVEL
PREESCOLAR

M. F. D. MAYTE ITZEL CELA PEÑA

10/03/2021

tyuiopa
iopasdf
asdfghj
lfghjklz
njklzxcv
zxcvbn
cvbnmq

wertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiouiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfg

### ÍNDICE

| Presentación                                | 2  |
|---|----|
| Las TIC en el 1° "A" de nivel preescolar    | 4  |
| Actividad 1: Paquete Ardora (Iluminar)      | 4  |
| 1.1 Evidencias e implementación en el grupo | 5  |
| Actividad 2: Ardora (Puzle)                 | 6  |
| 2.1 Evidencias e implementación en el grupo | 7  |
| Actividad 3: Cuadernia (Tangram)            | 9  |
| 3.1 Evidencias e implementación en el grupo | 10 |
| Conclusiones                                | 11 |
| Referencia bibliográfica                    | 12 |

#### Presentación

Con base en los conocimientos adquiridos en el trayecto de mi formación y mi papel de docente frente a grupo de nivel preescolar, me doy cuenta de la importancia de ofrecer a los pequeños distintas oportunidades de aprendizaje esto mediante las prácticas, donde se trabaja con diversas formas de intervención docente con el objetivo de propiciar el conocimiento en concordancia con el Programa de Educación Preescolar.

Una de estas formas es mediante el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación); en esta modalidad se proponen actividades a partir de la realidad en la que está inmerso el alumno, claramente visto en mi experiencia al trabajar como docente de nivel preescolar.

En la educación de este nivel educativo se han implementado nuevas posibilidades de interacción digital con el aprendizaje, al brindarle a los docentes nuevas herramientas para su práctica pedagógica, específicamente herramientas virtuales, así como las habilidades tecnológicas y aplicarlos en el aula.

Para que la tecnología se integre en la enseñanza, debe primero implementarse habilidades digitales en la educación de los docentes, para que éstos puedan tener este acercamiento, apropiación e integrarse en los pilares de la educación.

Actualmente se han generado nuevos retos y también nuevas incertidumbres ya que no sólo se modifica el rol del docente, sino el del alumnado. La computadora dentro del aula, por ejemplo, puede ser una herramienta para generar conocimientos tanto por parte del maestro, como por parte del alumno. Esto implica que el docente no tiene todo el conocimiento, ni la responsabilidad del aprendizaje, ya que emplea las prácticas pedagógicas utilizando las TIC.<sup>1</sup>

La UNESCO (2010) considera a las TIC como un pilar fundamental de la sociedad actual que va de la mano con la lectura, escritura y las matemáticas, como un valor agregado a los procesos de aprendizaje. Las prácticas pedagógicas utilizando las TIC, estimula los

-

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Las prácticas pedagógicas utilizando las TIC, estimula los procesos mentales, haciendo más significativo el acto de enseñanza- aprendizaje al permitir que el estudiante comprenda que la tecnología es aplicable a todas las áreas del conocimiento y no específicamente a una, logrando que éste sea actor en la construcción de su propio aprendizaje.

procesos mentales, haciendo más significativo el acto de enseñanza- aprendizaje al permitir que el estudiante comprenda que la tecnología es aplicable a todas las áreas del conocimiento y no específicamente a una, logrando que éste sea actor en la construcción de su propio aprendizaje.

Los docentes del nivel preescolar debemos estar capacitados para poder afrontar estos nuevos avances, ya que son necesarios para esta era digital. El uso de las TIC en la educación preescolar ayuda al niño a desarrollar destrezas para el manejo del uso del computador. Siendo una estrategia didáctica que pone a trabajar gran parte de sus sentidos (auditivo, visual, táctico). Por eso las necesita; ya que la clase se vuelve más interactiva y se hace más atractiva para el niño, es por ello que en las instituciones educativas se demanda la incorporación de las TIC "El uso de las herramientas TIC en la práctica docente; es una actividad de interés de la vida cotidiana de los alumnos" (Pérez, 2011, pág. 73) como parte de la renovación en los procesos formativos; transformación que involucra a docentes y alumnos. Para los docentes implica asumir retos, entre los que se encuentran: la ruptura de algunas resistencias sobre el uso de estos recursos, la necesidad de que el docente cuente con habilidades y actitudes necesarias para darle un uso pedagógico a las TIC, lo anterior considerando la apropiación, uso y habilidades desarrolladas por los alumnos de nivel preescolar.

### Las TIC en el 1° "A" de nivel preescolar

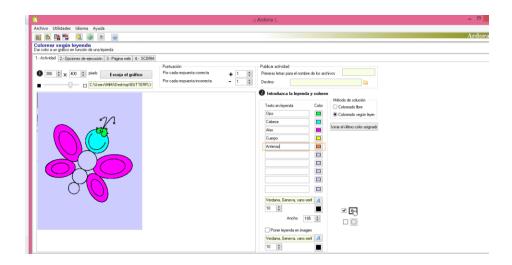
Como ya se mencionó para poder aplicar las TIC en los procesos de formación preescolar es fundamental entender cómo los alumnos conciben la tecnología, por eso en el presente diario de investigación se identifica el uso y manejo de las TIC como parte de la formación educacional y aplicadas en la docencia de nivel preescolar.

El uso de las TIC "recursos que mejoran la comunicación, la colaboración y la creación de información y conocimiento" (Adams & Schmelkes, 2008) tienen un uso recreativo para actividades cotidianas, lo que se propone es usar las TIC para aspectos formativos que ayuden a los alumnos para la adquisición y mejora de sus habilidades digitales desde una edad temprana.

Para esto se diseñaron diversas actividades en plataformas digitales tales como: Ardora y Cuadernia, las cuales se programan a través de metadatos de inteligencia artificial, permitiendo que el docente pueda crear contenidos técnicos de diseño, programación y difusión de materiales educativos digitales de manera dinámica y visual, así como diversas actividades de multimedia. Aunado a lo anterior se crearon actividades que respondieran a las necesidades educativas y formativas del 1° "A" del Jardín de Niños "Rosaura Zapata" con 20 alumnos en edades que oscilan entre los 2 y 3 años de edad.

### **Actividad 1: Paquete Ardora (Iluminar)**

La primera de ellas fue elaborada en el programa de Ardora la cual es una aplicación informática que permite crear contenidos mediante diversos diseños y técnicas de programación de la web. En donde realice un paquete Ardora con diversas actividades dándole mayor énfasis a la iluminación la cual tenía el objetivo de que los pequeños identificaran las partes del cuerpo de una mariposa y así mismo la identificación de los colores ya vistos en clase.



#### 1.1 Evidencias e implementación en el grupo

Como se muestra en las siguientes imágenes lo que hice fue mostrarles la proyección del paquete Ardora por medio del uso del cañón escolar y la lap personal en el cual se le dio más énfasis a la actividad de iluminar, les indique que primero realizaríamos la actividad de forma grupal y después a cada alumno le entregue una hoja prediseñada para que pudiera realizar la actividad de manera individual.



Evidencias e implementación en el grupo

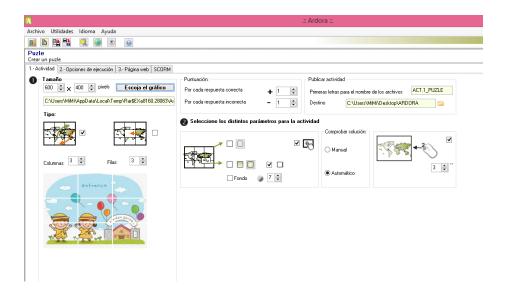


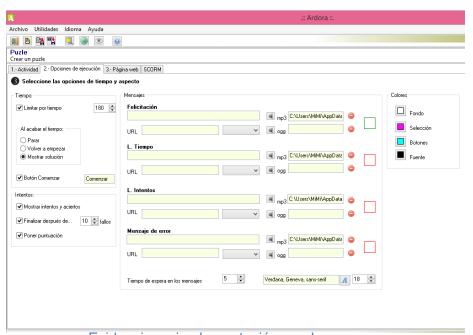
Evidencias e implementación en el grupo



**Actividad 2: Ardora (Puzle)** 

Otra actividad diseñada e implementada en Ardora fue la Puzle ya que conforme a la edad de los pequeños comienzan a introducirse en la direccionalidad de las piezas, el objetivo de esta actividad fue que los alumnos adquirieran competencias conforme a las relaciones de ubicación espacial.





Evidencias e implementación en el grupo

#### 2.1 Evidencias e implementación en el grupo

Para iniciar esta actividad les presente el puzle después de realizarlo grupalmente, me apoye de una mamita de familia para que mediante la modalidad de grupos interactivos para que los pequeños manipularan el computador y pudieran realizar la actividad

interactiva, durante esta actividad la reacción de los alumnos era de sorpresa y gusto al escuchar los diversos sonidos de la actividad como lo fue el aplauso.



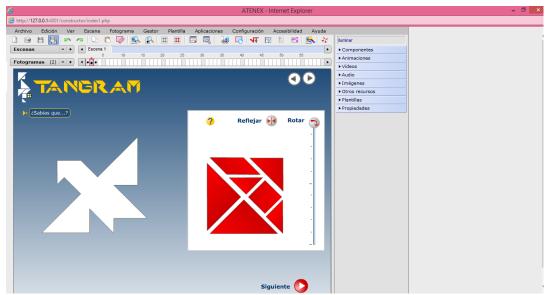
Evidencias e implementación en el grupo



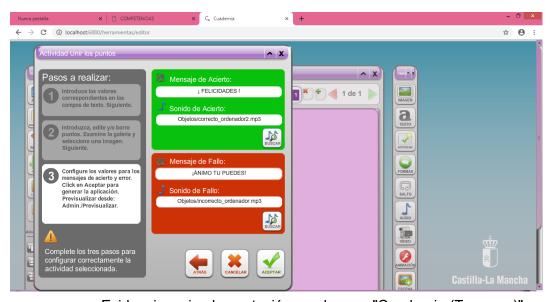
Evidencias e implementación en el grupo

### **Actividad 3: Cuadernia (Tangram)**

La tercera actividad implementada dentro del aula escolar de 1° de educación prescolar fue en el programa de Cuadernia la cual es una herramienta funcional para la creación y difusión de materiales educativos mediante la conformación de cuadernos digitales y actividades multimedia; una de las actividades digitales fue la del tangram el cual tuvo como objetivo que los alumnos adquirieran diversas habilidades geométricas al reproducir con un tangram físico el modelo correspondiente.



Evidencias e implementación en el grupo "Cuadernia (Tangram)"



Evidencias e implementación en el grupo "Cuadernia (Tangram)"

#### 3.1 Evidencias e implementación en el grupo

Para la implementación del cuaderno digital les fui mostrando cada una de las páginas interactivas hasta llegar a la del tangram, el cual después de mostrárselos como era, entregué un tangram en pequeños grupos para que pudieran reproducir el modelo previamente establecido.





Evidencias e implementación en el grupo "Cuadernia (Tangram)"

#### **Conclusiones**

Para los niños emplear este tipo de estrategias les resultó algo innovador en las aulas por el acercamiento directo con las tecnologías, en la educación preescolar el esfuerzo se orienta a propiciar el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos, así como el recurrir a ellas como una forma más de aprender a través del juego, y como parte del trabajo de la docente mediante una competencia didáctica especificada en el perfil de egreso, ya que también se adentra a un proceso formativo que incluye la participación docente-alumno.

Es determinante crear un ambiente fructífero en la realización de actividades diversas e interesantes que promuevan la posibilidad de desarrollar todas y cada una de las potencialidades intelectuales al reafirmar unas estructuras mentales, necesarias para el proceso integral, permitiendo participar de forma lúdica como se hizo en estas actividades al utilizar las tic desarrollando así competencias digitales, y ver las reacciones de gusto y agrado por parte de los alumnos, además de pedir una y otra vez repetir cada una de las actividades implementadas, ya que aunque ellos estén familiarizados con los celulares no habían tenido el acercamiento al uso de los computadores y menos realizar este tipo de actividades interactivas dentro del aula de clase.

Al realizar las prácticas con esta modalidad me permitió conocer mejor a los niños al observar y registrar su desempeño mientras los pequeños trabajan en espacios delimitados, individual y en pequeños grupos. Teniendo en cuenta el constructivismo social, como punto de partida entre aprendizaje e interacción y al juego como medio, ya que es la base de la actividad fundamental de los niños.

El avance de la tecnología es un gran reto al que se enfrenta el docente en el quehacer educativo ya que ha tenido gran impacto en la comunidad infantil y en las escuelas mediante el uso de las tic en cualquier nivel educativo y saber darle un enfoque pedagógico para el proceso de enseñanza-aprendizaje con base en el constructivismo, también ellos quieren actualizarse como me decía un niño y yo creo que más que actualizarse es estar al margen de la sociedad ya que también es una necesidad de progreso.

Uno de los principales puntos a considerar es el rol que tienen las TIC en la vida de los alumnos, asimilando que no se limitan a ser un medio para que los alumnos logren el

aprendizaje, vivir comunicados con todo el mundo y sobre todo es tema de interés de la escuela, modificando sus patrones de enseñanza.

Comprender que las personas vivimos un proceso de construcción constante y que dependiendo de dónde y con quién nos encontramos, nuestras actitudes y conductas se modificarán; la educación más que nunca adquiere un gran significado, como Freud lo afirmaba la educación modifica al hombre natural dado que la educación es en su esencia civilizatoria, entendiendo esto último como la totalidad de los logros y regulaciones que distinguen la vida humana.

En el proceso formativo de los futuros docentes es imprescindible identificar los cambios en las formas de aprender y la influencia que las TIC tienen en el desarrollo del pensamiento de la era digital; se requiere conocer a los estudiantes para propiciarles herramientas pedagógicas que les permitan lograr establecer relaciones recíprocas entre ellos y los docentes conducirse a la reflexión con base en el conocimiento del desarrollo tecnológico.

### Referencia bibliográfica

Adams, P., & Schmelkes, C. (2008). *Tecnologías de la información y la comunicación, desarrollo curricular y gestión del conocimiento.* México: UNAM.

Pérez, o. y. (2011). Practicas docentes y vida cotidiana en la Escuela Normal de Capulhuac, Estado de México". Nuevo León: Secretaría de Educación Pública.