

*Acervo Digital Educativo*

*"Diseño de juegos y vídeos interactivos para  
estudiantes"*

*JARDÍN DE NIÑOS:*

*"SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ"*

*GRUPO: 3° B*

*PROFRA. MARIBEL HERNÁNDEZ LÓPEZ*

*02 DE JUNIO DE 2020*

## **Justificación**

Ante las necesidades de hoy en día, el docente debe buscar nuevas estrategias que implementar en su labor cotidiana. Los niños de la actualidad requieren aprender a través de diferentes formas que implique el uso de la tecnología y la innovación, con ello lograr motivarlos y alcanzar los aprendizajes esperados. Por tal motivo, implementé algunas estrategias durante el confinamiento como una forma de enseñanza didáctica a través del uso de videos, juegos interactivos y audio cuentos, que ayudaron a los alumnos a desarrollar diferentes habilidades y adquirir conocimientos. El internet, los teléfonos celulares, las computadoras y las tabletas son herramientas que podemos aprovechar con fines académicos.

## ESTRATEGIAS

### Videos explicativos.

Emplee videos con imágenes para dar a conocer el tema “La contaminación del aire, suelo y agua” grabando información con mi voz dando una breve explicación a los alumnos sobre este tópico, favoreciendo la conciencia del cuidado del medio ambiente en el estudiante y los padres de familia.

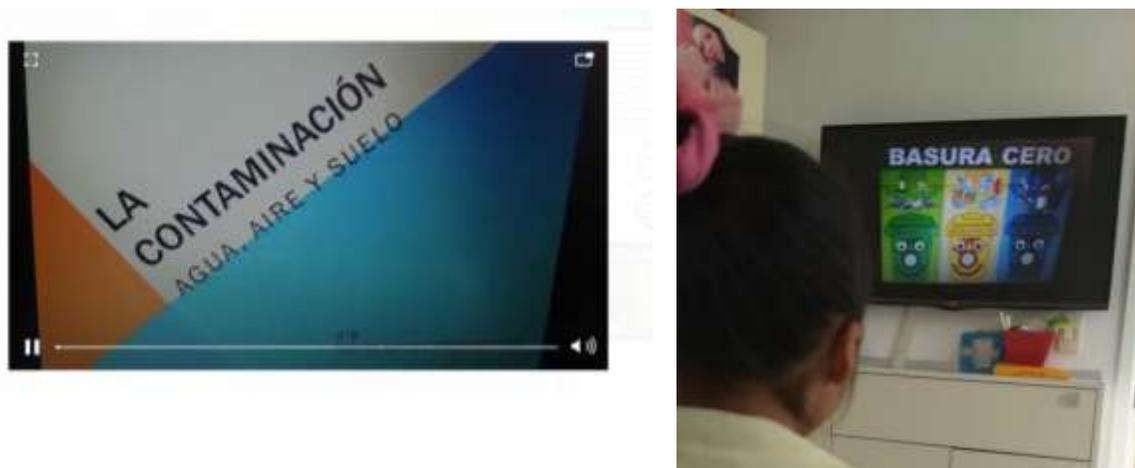


Fig. 1 Actividades, propiedad de la autora

Utilicé los videos explicativos para grabar una sesión de activación física, mostrando los movimientos de un calentamiento y un juego, esta parte apoya a que el estudiante no pierda el contacto con su docente.



Fig. 2 Actividades, propiedad de la autora

### **Audio cuentos**

Un cuento que lee la maestra en el aula de clases es una experiencia agradable para la mayoría de los alumnos, por qué no hacer una grabación donde los alumnos escuchen la voz de su profesora y se imaginen e inclusive como lo está contando. Esta estrategia me permitió hacer reflexionar a los alumnos sobre hábitos de higiene y cuidado personal, mediante un audio cuento grabado con mi voz y música de fondo,

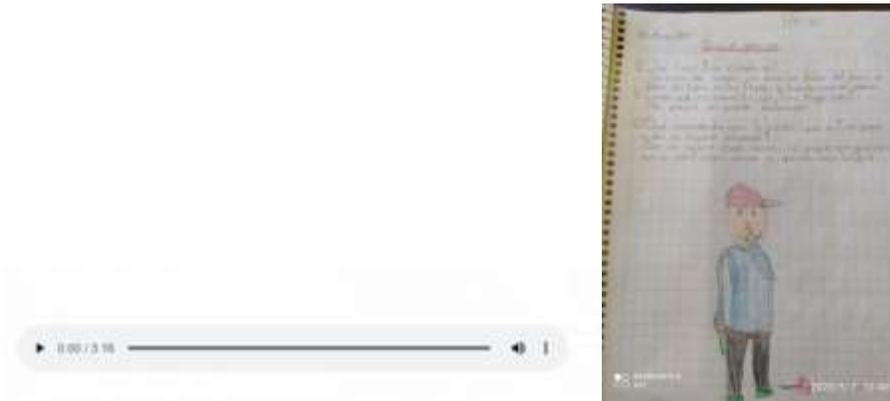


Fig. 3 Producto de la actividad, propiedad de la autora

### **Juegos interactivos**

Esta estrategia y una de las favoritas por los alumnos, que tiene como propósito que el alumno siga instrucciones en juegos y logre seleccionar respuestas.

En esta ocasión se favoreció el desarrollo socioemocional a través de mostrar diversas situaciones y el alumno debía elegir la emoción que le provocaba cada una, rescatando la importancia de expresar la emociones y sentimientos.

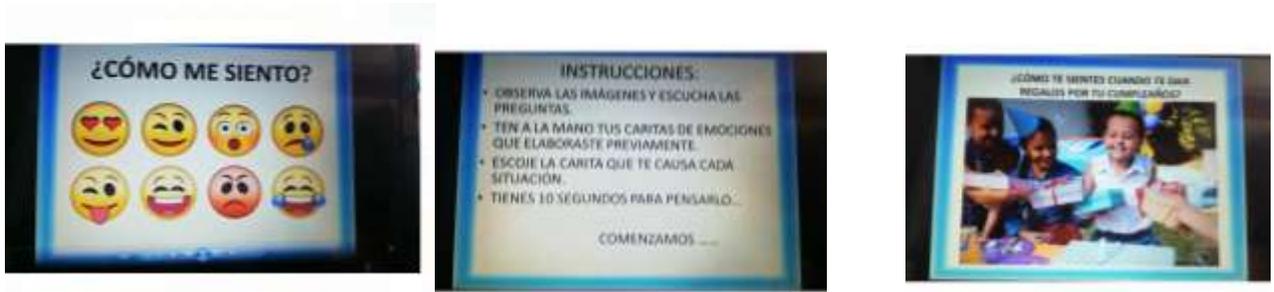


Fig. 4 Actividades, propiedad de la autora

También trabajé el pensamiento matemático a través de una presentación interactiva, donde los alumnos practicaban el conteo, para resolver problemas matemáticos sencillos.



Fig. 5 Actividades, propiedad de la autora

Las estrategias empleadas con anterioridad son algunas propuestas no solo para trabajar en este momento por confinamiento si no también como propuesta en el aula, creando un espacio de aprendizaje y de motivación para los estudiantes, empleando las herramientas tecnológicas al alcance de cada institución.