

MI MASCOTA REALIDAD AUMENTADA

NIVEL PREESCOLAR

MTRA. SILVIA RODRIGUEZ MARTINEZ

APP. ARLOOPA

19 DE ABRIL DE 2021

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, el uso de las tecnologías debe de ser un transformador de estrategias de conocimiento para las generaciones que hoy atendemos en los distintos niveles educativos, sin embargo es de suma importancia que las Tecnologías sean ocupadas realmente en aprendizajes significativos en nuestros alumnos, la aplicación que se utilice sea correcta para lo cual quiero explicar, dar a conocer, experimentar, hacer reflexión y análisis con los alumnos. Así mismo en el perfil de egreso de la educación obligatoria, que está organizado en once ámbitos menciona el siguiente: **Habilidades Digitales** que dice: “Al término de Educación preescolar los alumnos estarán familiarizados con el uso básico de las herramientas digitales a su alcance” (*Aprendizajes Clave para la Educación Integral pp.24*). Ante esta situación que hoy vivimos, es momento de dar significado a este ámbito, que a veces lo dejamos un poco descuidado en el nivel y que, a través de compartir con compañeros, explorando plataformas, asistiendo a cursos nos han dado variedad de herramientas digitales que hoy en día ponemos en marcha como la que yo utilice Aplicación Arloopa. “Arman Atoyan, (2014), aplicación móvil, Google Play”.

RESULTADOS DEL TRABAJO

La experiencia que a continuación comparto va relacionada con:

Campo: Exploración y comprensión del mundo natural y social en el preescolar

Aprendizaje esperado: Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.

Aplicación de: Arloopa (realidad aumentada)

A continuación, presento un video sobre que ocupe para presentar mi mascota a los alumnos de tercer grado de preescolar, con dos intenciones.

- 1.- Uso de las tecnologías
- 2.- Saber cuáles son los animales pueden convivir con nosotros, y cuales son de vida silvestre, salvajes.

Una vez que se envió el video a los niños, en la clase sincrónica se realizaron diversos cuestionamientos.

¿Qué opinas de mi mascota?

¿Un animal con estas características puede vivir con los seres humanos?

¿Conoces el Hábitat del rinoceronte?

¿Qué debo considerar para tener una mascota en casa?

Ante las respuestas de los alumnos, se fue haciendo la reflexión de la importancia de tener mascotas en casa, y la responsabilidad que conlleva al cubrir todas las necesidades. Los niños estuvieron muy interesados ante la aplicación con la que se abordó el tema haciendo uso de la tecnología, así mismo se presentó un dinosaurio, a lo cual ellos mencionaron el nombre de este ejemplar extinto hace muchos años. Cabe mencionar que ellos al ver el video comentaron es un video, pero al pedir que descargaran la aplicación del cual no tiene costo, y ellos ahora fueran quienes salieran en el video fue de interés, asombro, compartiendo con ellos que pueden ser también ellos quienes expongan a través de la aplicación de Arloopa.

No se debe perder la intención del tema, pero al tener ellos el interés de estas nuevas tecnologías que hoy están conociendo, quieren saber cómo se hace, y es el punto clave para que ese interés se vuelva en aprendizaje significativo al abordar otros temas con los alumnos.

Sus repuestas de las diversas interrogantes que se dieron en clases;

*Rinoceronte no es un animal que pueda vivir con nosotros, por el tamaño tan grande que tiene. Destruiría toda la casa

*Los peligros, los cuales estaba expuesto el rinoceronte al vivir en la ciudad

*Todo lo que tenía que comer

*No era un buen hábitat para el rinoceronte.

*Hay rinocerontes en el zoológico.

Las respuestas que ellos daban son parte de sus saberes previos, que comparten con todos los compañeros, dando soluciones de porque el rinoceronte no puede ser una mascota, registrando y ampliando su información en relación con el conocimiento adquirido acerca de los animales.

Es importante seguir buscando todas aquellas tecnologías que pueden seguir siendo innovadoras, retadoras de acuerdo a las características de nuestros alumnos. Ir adentrándonos al modelo “El conocimiento del contenido pedagógico tecnológico” (TPACK) nunca es tarde para aprender y llevar estas estrategias tecnológicas.

BIBLIOGRAFÍA

- SEP 2017 APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL, EDUCACIÓN PREESCOLAR, PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO, ORIENTACIONES DIDÁCTICAS Y SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN (pp.24)

- ARLOOPA - Plataforma de realidad aumentada – AR

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.arloopa.arloopa&hl=es_MX&gl=US