



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



**Acervo
Digital
Educativo**

“El manejo remoto de aplicaciones en educación preescolar”

Nava García Jessica
Jardín de Niños José Urquiza Gómez
058 Nezahualcóyotl
16 de febrero de 2023



INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia el mundo ha enfrentado múltiples obstáculos que lo han hecho trascender en todos los aspectos posibles, los países han sufrido desajustes importantes en sus territorios, pero sobre todo en su sociedad que se encuentra en constante movimiento de forma física y mental, sin embargo, hacía décadas que no se presentaba un movimiento tan grande como lo fue y sigue siendo la pandemia por el virus del SARS-COV-2.

En 2018, a finales del año en una provincia de china, se encuentra un enfermedad nueva, de fácil transmisión y mortal, tras su descubrimiento y sus intentos de contención sin éxito en 2019 la OMS decreta a nivel mundial al COVID-19 como una pandemia que debe recibir toda la atención de las naciones aun por encima de las necesidades particulares, en marzo de ese mismo año se instaura en México protocolos de acción de confinamiento para sucumbir su transmisión, el confinamiento se vuelve real cuando la Secretaría de Educación Pública (SEP) pone un alto total a las actividades escolares presenciales por más de 20 meses, lo cual ocasionó un estancamiento a nivel social, cultural y económico, sin embargo se habla del cierre físico de las escuelas más no de sus labores aún a la distancia.

El presente trabajo es un reflejo de lo que se vivió durante la pandemia y como las escuelas mexicanas tuvieron que innovar y resolver para seguir desarrollando los escenarios correspondientes en cada nivel escolar, aun pese a las circunstancias contextuales de la comunidad

escolar, siempre buscando el beneficio de los alumnos. Entendemos como innovación al proceso en el cual participan múltiples actores en la inserción de algo nuevo en un contexto existente con el propósito de un cambio, mejora o transformación de la realidad; por ello el escenario que a continuación se relatará cumple con el termino y da un bosquejo de lo que la pandemia ocasiono en conjunto con un momento educativo cambiante ante un paradigma humanista con tendencias de un modelo curricular oficial: Abierto, flexible y descentralizado. (Sánchez y escamilla, 2018) (Fonseca y Gamboa, 2017)(Morán, 2008)

La contextualización de la experiencia de trabajo se da en el J.N. “José Urquiza Gómez”, con CCT 15EJN2259S, preescolar estatal ubicado en Cd. Nezahualcóyotl, en el periodo de labores del ciclo escolar 2020-2021 en un grupo de 3er grado de preescolar compuesto por 27 alumnos con un estilo Visual-kinestésico y un ritmo de aprendizaje alto datos obtenidos en el diagnóstico grupal. Lo que a continuación se relata es un pequeño acercamiento de los materiales utilizados durante la educación a distancia, con el propósito de dejar la experiencia expuesta a quien decida leerla y creerla. (Bustamante, 2003).

DESARROLLO

A partir de la llegada de la pandemia y la contingencia de salud a nivel nacional, las actividades educativas siguieron en funcionamiento sin parar, sin excepción alguna, aún pese a las múltiples circunstancias, tanto de salud física como psicológica que los diferentes actores educativos presentaban, la escuela no sucumbió ante la pandemia porque eso representaría caos social y poca fortaleza institucional. Ante ello se establece una estrategia innovadora con un nivel de aplicación educativo- curricular y un área en educación preescolar en estrategias de enseñanza- aprendizaje y didáctica con la inclusión de las TAC´S (Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento) dentro de la jornada escolar. (Gutiérrez, 2018)

El ciclo escolar 2020-2021 inició, se desarrolló y se terminó con clases a distancia, la experiencia a relatar se da en el grupo de 3ro “B”, el cual contaba con 27 alumnos al inicio de las clases, quienes ya habían estado en la institución el ciclo escolar anterior y habían tenido la dualidad de estar 6 meses en clases presenciales y el resto en casa con actividad a distancia, a partir de ello los alumnos conocían perfectamente la diferencia de trabajo y lo que ellos extrañaban, sin embargo, no solo los alumnos tenían conciencia de ello, el papel primordial lo tenían los padres de familia al ser ellos, los que podían garantizar que lo realizado en la institución aun a distancia llegara en tiempo y forma a los alumnos, esto solo sería posible si ellos mismos los veían como útil, interesante y provechoso para sus hijos y no como solo un tiempo a cubrir.

A partir de la premisa general de la problemática del trabajo, se comenzó el ciclo escolar con entusiasmo y participación constante, se utilizaron herramientas tecnológicas como videos cortos para que los mismos padres de familia pudieran aprender sobre el manejo de las plataformas, como es el caso de Classroom, Zoom y Meet. La incorporación a las plataformas era una actividad cotidiana y diaria por lo que no refirió mayor problemática, sin embargo conforme se desarrollaba el primer momento del ciclo escolar los alumnos ya no querían entrar a clases y la atención se dispersaba, lo que ocasiono una disminución considerable de la asistencia en las clases sincrónicas, por lo que se comenzó la búsqueda de soluciones que más que reclamos con los padres de familia por la obligatoriedad de la presencia en las sesiones, se buscará el compromiso por un gusto y la atención en razón del aprendizaje. Ante ello se establecieron objetivos, el general que buscaba la resolución final de la problemática y tres particulares que parte de los tipos de objetivos de Medina y Hernández (2009), estos con el objetivo de dar insumos suficientes para la aplicación de la estrategia que culmine en lo general.

GENERAL

- Valorar el incremento del nivel de asistencia y permanencia de los alumnos del 3ro "B" a las clases sincrónicas durante el ciclo escolar 2020-2021.

PARTICULARES

- Objetivo de Etapa: Conocer y dominar recursos digitales para el nivel preescolar.
- Objetivo de Nivel: Crear un plan de trabajo que incluyan las TAC's a nivel participativo y de manejo por parte de los alumnos.
- Objetivo didáctico: Aplicar actividades didácticas que incorporen el uso y manejo remoto de plataformas y/o aplicaciones.

APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

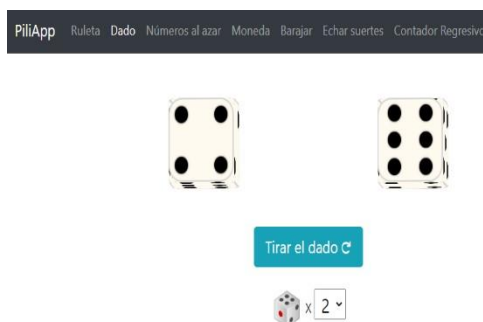
La aplicación de la estrategia se dió en un periodo de 4 meses con 3 clases sincrónicas durante cada semana, dicho lapso daría exactamente el tiempo del 2do. corte de evaluación entre los meses de diciembre de 2020 a marzo de 2021 esto con la finalidad de establecer relaciones entre los 2 primeros cortes de evaluación del ciclo escolar 2020-2021.

Se inicio con la incorporación de juegos en plataformas que contribuyeron en las actividades diarias o permanentes, se aprecia en la imagen 1 un ejemplo de una ruleta virtual en donde se colocaron el nombre de los alumnos, con ella se trabajaron dos situaciones, el control de asistencia y de las participaciones, la docente titular giraba la ruleta y el nombre que salía participaba o decía presente, para esta actividad se trabajaron sesiones previas con el nombre y la letra inicial del mismo para que los alumnos



*Ilustración 1: Ejemplo de ruleta
Autoría propia: Nava García Jessica
16 de febrero 2023*

comprendieran la dinámica por igual. Las particularidades de algunos nombres ayudaban a su fácil identificación y a su vez pusieron un reto por tener la misma inicial o incluso con el mismo nombre.



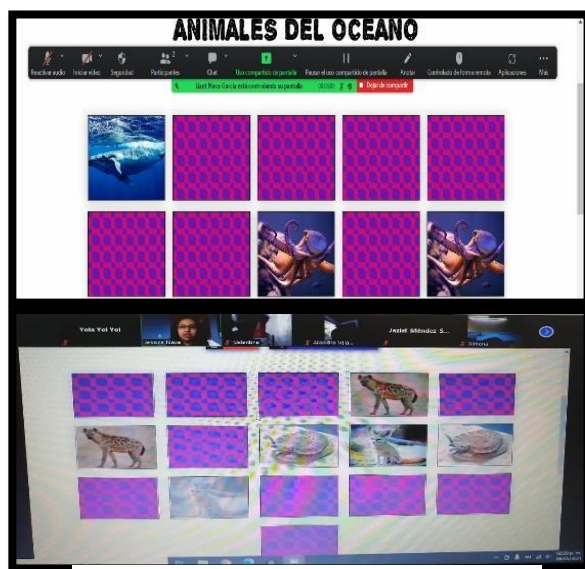
*Ilustración 2: Recurso de rotación de dados.
Autoría propia: Nava García Jessica
16 de febrero 2023*

Otro de los recursos empleados en un primer momento para el campo formativo de pensamiento matemático fue la utilización de los dados virtuales, por medio del azar salía un resultado y este se usaba en diferentes momentos, por ejemplo, en juegos de mesa, problemas matemáticos e incluso en actividades que implicaran colecciones y el uso de los principios del conteo.

A partir de la aplicación de estos recursos, la matrícula subió y los alumnos comenzaron a tener otro tipo de referentes de actividades visuales y entretenidas, sin embargo los alumnos se observaron aun como receptores y no existía una interacción con los materiales por lo que indagando entre las diversas plataformas de trabajo se encontró la funcionalidad “Control remoto” en la plataforma de Zoom, la cual en general consistió en otorgar permiso a los participantes para el manejo de las pantallas compartidas, es decir, ellos podían dar click o mover la pantalla que se tiene anclada y si esta tiene sensores de movimiento, se

interactúa con ella inclusive desde un teléfono inteligente, tableta o computadora.

Ilustración 3: Ejemplo del apartado de manejo remoto y su aplicabilidad.

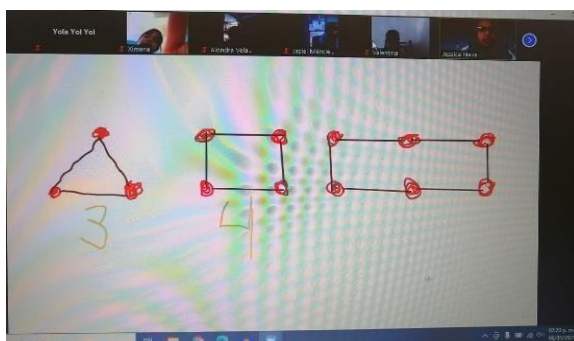


*Autoría propia: Nava García Jessica
16 de febrero 2023*

Con la incorporación de zoom y su control remoto, los alumnos comenzaron a ser ellos quienes coordinaron las actividades rutinarias como la ruleta de participación y los dados en las actividades que lo requirieron, ante ello los alumnos comenzaron a perder el papel de espectadores y pasaron a ser participantes; el control remoto fue un recurso en las diversas actividades de apropiación de vocabulario en la segunda lengua-inglés, como se logra ver en la imagen 3, para ello se utiliza una plataforma para crear un memorama y posteriormente se incorpora el control remoto para que cada alumno pueda voltear sus piezas con solo darle clic sobre la misma desde su teléfono o dispositivo electrónico.

Tiempo después de haber dominado el control remoto con los alumnos, se concluyó que se encontraban listos para un manejo más profundo y complejo de la función, por ello se realizaron actividades que requerían trazos con diversos propósitos en las herramientas del pizarrón en la plataforma de zoom, por lo que con la incorporación de manejo remoto los alumnos realizaban su participación visual en el pizarrón electrónico como se aprecia en la imagen 5. Para este momento los alumnos conocían perfectamente el proceso de interacción en la pantalla móvil, por lo que se pasó con el último tipo de recursos.

Ilustración 4: Ejemplo de las actividades de trazos en el pizarrón electrónico



*Autoría propia: Nava García Jessica
16 de febrero 2023*

La creación de juegos en la aplicación de Power Point, como se muestra en la imagen 5, se dió a partir de tener una alternativa en donde los alumnos tuvieron que realizar acciones por encima de solo dar click en la pantalla; para el último momento de la incorporación de las aplicaciones y su movilidad remota, se realizaron varias actividades que generaron la participación, problematización y compromiso del uso de las tecnologías por parte de todos los actores involucrados en el proceso escolar.

Como ejemplo cercano se realizó el juego de la tiendita donde los alumnos descubrieron precios, recreando compras y otro tipo de conocimientos que se movilizaban a diario. Dentro de este ejemplo se determinó y consolidó una asistencia creciente de la población estudiantil en las actividades virtuales sincrónicas y sobretodo se dejó de lado la parte pasiva del trabajo diario y se pasa a la interacción intencionada y directa que se pretendía, todo con la finalidad de crear escenarios que garantizaron la apropiación de conocimientos por parte de los alumnos.

Ilustración 5: Ejemplo del juego de la tiendita



Autoría propia: Nava García Jessica
16 de febrero 2023

EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

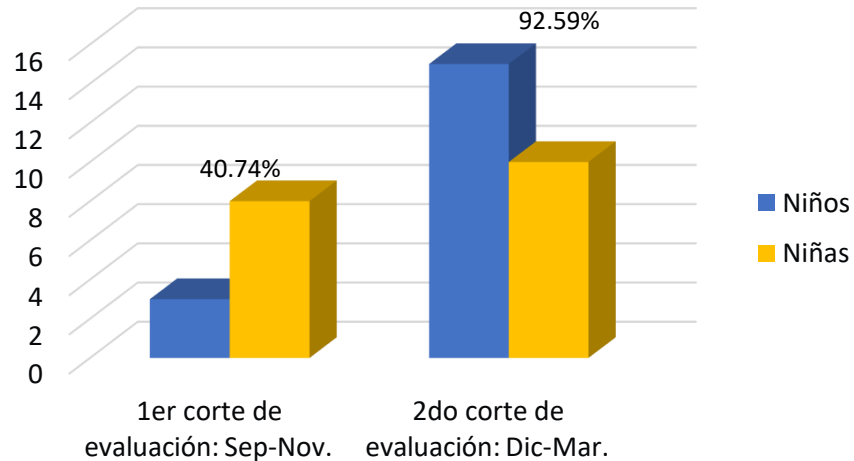
Como parte de la evaluación de la estrategia implementada se establecieron 2 mecanismos de evaluación: Final y Formativa (Reátegui et al, 2001):

- *Formativa:* Como se aprecia en la narrativa de la estrategia a partir de la primera inclusión de las plataformas se fueron dando pautas para dar paso a una gradualidad mediante el dominio de los distintos materiales y funciones en las diferentes sesiones, a partir del claro dominio de ello, se estableció el ir incrementando nuevas herramientas cada vez más complejas hasta llegar al final de las mismas, esto constatando la evaluación progresiva y a diario de los alumnos en beneficio de su aprendizaje durante la pandemia.
- *Final:* La evaluación final se realizó con el eje central del cumplimiento del objetivo general establecido siendo este: Valorar el incremento del nivel de asistencia y permanencia de los alumnos del 3ro “B” a las clases sincrónicas durante el ciclo escolar 2020-2021. Ante ello, se establecieron 2 tipos de evaluación final:

o Cuantitativa/Heteroevaluación

En este tipo de evaluación se tomó el incremento del nivel de asistencia a las clases sincrónicas por lo que como instrumento se retomó la lista de asistencia y con el cotejo de lapsos específicos se logró realizar la comparativa siguiente:

Ilustración 6: Gráfica comparativa de asistencia



Autoría propia: Nava García Jessica
16 de febrero 2023

A partir del gráfico anterior se logra ver en el 1er corte de evaluación una asistencia del 40% aprox. de la matrícula, momento en donde se estableció la problemática de la poca asistencia y en el 2do. corte de evaluación se aprecia un 92% aprox. de asistencia de la matrícula ya con la aplicación de la estrategia por lo que es un total del 51.85% el incremento de la matrícula en cuanto la asistencia a las clases.

o Mixta/Autoevaluación

Para la evaluación mixta se estableció como objetivo eje la permanencia enfocada en su subjetividad en cuanto el gusto que los alumnos tuvieron en las actividades en las diversas sesiones durante los 4 meses trabajados, el instrumento establecido fue una encuesta a diario a final de cada sesión apoyándonos de la representación gráfica de dos

emociones: Felicidad y tristeza, en ella los alumnos tenían que votar por la carita que representará mejor su emoción al termino de las actividades y al final del lapso establecido para la aplicación de la estrategia se obtuvieron los siguientes datos:

Ilustración 7: Ejemplo de la encuesta con caritas



*Autoría propia: Nava García Jessica
16 de febrero 2023*

A partir del grafico 6 y 8 se puede establecer una relación entre la asistencia de los alumnos y su permanencia en las clases sincrónicas durante la aplicación de la estrategia, es decir los alumnos comenzaron a notar los cambios dentro de las actividades y su asistencia fue aumentando de forma considerable y se reflejaba en su participación, interacción y asistencia diaria, por lo cual el objetivo de valorar el incremento se cumplió y con ello la labor docente de no dejar a nadie atrás aun por encima de cualquier situación que se nos presente en los tiempos actuales.

Ilustración 8: Gráfica de gusto por las clases



■ triste ■ feliz

*Autoría propia: Nava García Jessica
16 de febrero 2023*

CONCLUSIONES

A manera de conclusión, me gustaría hablar no solo del éxito de las estrategias en el contexto en el que nos encontrábamos, sino de como la constancia y el aprendizaje continuo nos dan un lugar para realizar diversos cambios de conducta. De forma directa el propósito de innovación: cambio, búsqueda y aplicación de diversas estrategias tecnológicas daba esperanza del aumento de matrícula en las clases sincrónicas, sin pensar que, aunado al aumento de los alumnos, también se daría un clima educativo divertido, comprometido y sobre todo dinámico.

Ha pasado casi un año de nuestro retorno a las aulas escolares de forma presencial y esto ha ocasionado regresar a una realidad contextual que no cuenta siempre con las condiciones adecuadas para la innovación, las herramientas tecnológicas personales son imposibles de transportar por lo que el desplazamiento de la virtualidad comienza a reflejarse a medida que las instituciones de educación pública no cuentan con conectividad, ni dispositivos adecuados para la aplicación de estrategias tecnológicas, la degradación, así como el olvido de aquellos escenarios sincrónicos y llenos del manejo de plataformas es evidente. Las herramientas tecnológicas en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje seguirán evolucionando, sin embargo, para su incorporación es necesario evolucionar con ellas en todos los aspectos posibles, no solo se habla de dotar a las instituciones de materiales y conectividad, sino de una evolución profesional, es decir, la constante

búsqueda de estrategias a implementar por parte de aquellos que nos encontramos frente a las aulas, así como de la incorporación de la comunidad escolar en la digitalización pero sobre todo de garantizar un impacto educativo en beneficio de los niños, con ello la continuidad será una realidad y la tecnología una aliada. (Aramburuzabala et al, 2013)

Por último, me gustaría hablar de la legitimidad del nivel, son muchos los casos que conocemos de éxito, estoy segura que incontables de ellos presentarán narrativas extraordinarias sobre la implementación de actividades y creación de escenarios virtuales impresionantes, sin embargo, mi narrativa sale desde el nivel que todos contemplan como simple juego y canto, un nivel donde todos aquellos que no lo conocen directamente pudieran pensar que no tuvo un trabajo formal ni arduo durante la pandemia, sin embargo mi experiencia no solo refuta ese pensamiento, expone la potencialidad del mismo para poder estar en sincronía con las constantes transformaciones del mundo tecnológico en el cual nos encontramos en la actualidad y que necesita saber que la educación evoluciona con él desde las aulas con los más pequeños.

REFERENCIAS

- Aramburuzabala, P., Hernández-Castilla, Reyes e Ángel-Urbe, Isabel (2013). Modelos y tendencias de la formación docente universitaria. Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/567/56729527020.pdf>
- Bustamante, María V. Coord. (2003). Manual de estrategias de enseñanza/aprendizaje. <https://www.ucn.edu.co/Biblioteca%20Institucional%20Cemav/AyudaDI/recursos/ManualEstrategiasEnsenanzaAprendizaje.pdf>
- Fonseca P., Juan J. (2017). Aspectos teóricos sobre el diseño curricular y sus particularidades en las ciencias.
- Recuperado de:
<file:///C:/Users/Ana%20Soto/Downloads/211-Texto%20del%20art%C3%ADculo-423-1-10-20170912.pdf>
- Gutiérrez, M (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender”. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6383448.pdf>
- Medina, A y Hernández, G. (2009). Didáctica General. Planificación del proceso didáctico: objetivos y fines (pp. 109-135). Recuperado de:
<http://ceum-morelos.edu.mx/libros/didacticageneral.pdf>
- Morán, L. (2008). Criterios para análisis comparativo de modelos y diseños educativos. Educación y Educadores, 11 (2), 139-158.

Rescatado DE:<https://www.redalyc.org/pdf/834/83411210.pdf>

- Nava, J. (2020). Ilustraciones: 1-8, Creación propia.
- Reátegui, N., Arakaki, M. y Flores, C. (2001). El reto de la evaluación.
- Recuperada de:
<https://www.oei.es/historico/evaluacioneducativa/publicaciones.htm>
- Sánchez, M y Escamilla de los Santos, J. (Coord.) (2018). Perspectivas de la Innovación educativa en universidades de México: Experiencias y reflexiones de la RIE 360. ¿Qué es la innovación en la educación superior? Páginas 19-41.
- Recuperado de: <https://educatic.unam.mx/libros/perspectivas-innovacion-educativa-en-universidades-mexico.pdf>