



“El mundo a través de los sentidos”

Autor(a): González Castro Joanna Jezabel
Carlos Mérida, 15EJN0790J
Tecámac
24 de noviembre de 2022



Presentación

El trabajo realizado tiene como finalidad mostrar material didáctico innovador para los alumnos de educación preescolar, por medio de Power Point”, creando un memorama con base a los cinco sentidos, dando a denotar que son actividades que surge de la situación de aprendizaje “El mundo a través de los sentidos”.

Por otro lado, se resalta la importancia de innovar las prácticas educativas utilizando recursos tecnológicos y dando pauta a que los docentes usen este tipo de materiales no solo como recurso, sino como herramienta de aprendizaje, la cual motive y reavive el interés del alumno por aprender.

Es importante que los educadores potencialicen el proceso de enseñan-aprendizaje, mediante nuevas metodologías en las cuales las tecnologías sea un punto de partida para aprendizajes significativos.

A su vez, se vislumbrara los resultados obtenidos de las actividades implementadas con base a las tecnologías y se podrán observar algunos evidencias graficas las cuales den cuenta del trabajo realizado.

Las actividades planificadas tienen un soporte en el plan de trabajo, así como en los intereses de los alumnos, debido a que por ser niños de primer grado el hecho de interactuar con recursos digitales por medio del juego digital, da pauta a un mayor interés y motivación por parte de los educandos.

Considerando esto, en el trabajo se busca que las docentes logren visualizar las diversas vinculaciones que se pueden llevar a cabo por medio del uso de las tecnológicas, que no solo es una herramienta sino un instrumento de aprendizaje.

Abordando lo anterior, este tipo de dinámicas potencializaran el proceso de enseñanza- aprendizaje, dando pauta a que los docentes innoven su práctica educativa vislumbrando que en esta ocasión se trabajó con niños de primer grado de preescolar y en vez de resultar una actividad compleja, fue todo lo contrario debido a que favoreció sus aprendizajes, motivándolos e interesándolos en el material didáctico que se implementó.

Memorama 5 sentidos



Se anexa URL para poder bajar el material didáctico:

<https://acortar.link/hKHhYV>

Desarrollo

Las tecnologías se han vuelto recursos y herramientas esenciales para la vida diaria, ante esto es imprescindible que se transpelen al ámbito educativo debido a que de esta forma los educandos encontrarán nuevos sentidos para utilizarlas en su entorno así como en su aprendizaje, abordando lo que menciona Gilbert (2005, p.1) él define las nuevas tecnologías como un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento u acceso a la información, considerando esto es fundamental concientizar sobre el hecho que la no basta tener estas como un medio para tener mayor información, sino que estas pueden ser el principal motor para introducir la innovación en las aulas de clase, pero a su vez para que los docentes ayuden a sus alumnos a discernir entre la información verídica, por otro lado en niveles como preescolar será fructífero para mantener un mayor interés y motivación en los estudiantes.

Considerando los conceptos anteriores podemos definir a las TIC como “una diversificación de diversas herramientas digitales como recursos electrónicos en los cuales se nos permite indagar sobre diversa información de cualquier espacio, así mismo estas se encuentran en constante cambio al pasar del tiempo, considerándose herramientas innovadoras”.

Es importante ir adaptando estas definiciones al contexto educativo, puesto que en este ámbito hoy en día es primordial vincular a un 100% estas nuevas tecnologías con el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero sobre todo el docente debe estar consciente del verdadero reto que implica la utilidad y aplicación de este tipo de tecnologías como estrategias didácticas para un mejor aprendizaje e innovación de su práctica.

Considerando lo anterior centraremos dicho trabajo a Educación Preescolar, en relación con el plan de estudios el Perfil de Egreso de la Educación Obligatoria se organiza en once ámbitos de los cuales el onceavo corresponde a las Habilidades Digitales; con base en esto en Preescolar se espera que al término de este nivel educativo el alumno debe estar familiarizado con el uso básico de las herramientas

digitales a su alcance (SEP,2017). En este aspecto y utilizando a favor lo que se encuentra implícito en el plan de estudios, es donde el docente deberá poner en juego sus habilidades digitales para poder implementarlas y no solo eso que los alumnos las implementen con ayuda y supervisión de un adulto.

La aplicación de las tecnologías en preescolar representa un papel muy importante para motivar al alumno, así como innovación en la práctica docente. Estos entornos digitales permiten que los educandos potencialicen su capacidad de imaginación, creatividad, conocimiento de otras culturas y sociedades acercándolos a escenarios diferenciados mediante el uso de lo digital.

Considerando lo anterior se implementan juegos digitales en el Jardín de Niños “Carlos Mérida”, en el grupo de 1 grado, grupo “A”, el cual cuenta con una matrícula de 17 alumnos inscritos.

El material educativo que se presenta, surge a partir de la situación de aprendizaje “El mundo a través de los sentidos”, debido a que se trabaja con niños de 3 años de edad se busca que dicha actividad sea un aprendizaje significativo, así como vivencial, tomando en cuenta que este sea funcional para su vida diaria.

Para realizar una retroalimentación de la situación de aprendizaje, se diseña en Power Point un memorama de los cinco sentidos, en el cual hay diez tarjetas en cinco se encuentran los sentidos y en las otras cinco las acciones que podemos llevar a cabo con los sentidos, ante esto se proyecta la imagen del memorama y los alumnos pasan a la computadora a elegir las tarjetas, con ayuda de sus compañeros van recordando dónde está el par de cada sentido con base a lo que observan en la proyección.

Con base a esta actividad, resulta fructífero para los alumnos debido a que se vislumbra un mayor periodo de atención, comprensión en las consignas, así como el apoyo y animo que brindan a su compañeros cuando pasan a participar, por otro lado, cuando se les pregunta si recuerdan cuales son los cinco sentidos logran mencionarlos, se considera un aprendizaje significativo debido a que las actividades fueron vivenciales e interactivas para los educandos, ocasionando que dicho material contribuyera a este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conclusiones

La elaboración de este trabajo trajo consigo múltiples beneficios a la práctica docentes, así como al proceso de enseñanza-aprendizaje se pudo visualizar que pese a hacer alumnos de primer grado de preescolar tuvieron una excelente respuesta en las actividades, debido a que por ser juegos digitales lo cual se vuelve innovador por qué motivo e interés a los educandos, les permitió tener ese acercamiento con las tecnologías debido a que podían manipular su herramienta.

Considerando esto, tuvieron acercamiento con el uso de la computadora utilizando la tecnología no solo como un recurso sino como una herramienta de aprendizaje, debido a que tenía un propósito pedagógico con base a la situación de aprendizaje planificada.

Por otro lado, en cuanto al memorama que se utilizó como una actividad de retroalimentación trajo consigo buenos resultados, debido a que los alumnos reconocían los cinco sentidos y comunicaban las acciones que se pueden llevar con esto.

Así mismo estas actividades, dan pauta a que los docentes no vean imposible trabajar con estas herramientas en sus clases debido a que son en su mayoría las que dan aprendizajes significativos, puesto que hoy en día todo el mundo se encuentra conectado a la era digital.

En preescolar, con base a la experiencia de esta actividad se denota interés y motivación por los niños al momento de visualizar que mediante la computadora pueden mover los elementos que se les plasman, ocasionando mayor participación, periodos de atención y claridad en las indicaciones que se les da.

Aunado el plan de trabajo que trajo consigo múltiples actividades sensoriales, se hizo que el aprendizaje fuese significativo debido a que todo fue vivencial puesto que, en cada sentido los alumnos tenían que llevar a cabo las actividades con base a lo que se percibe en cada sentido, por otro lado, el hecho de implementar

instrumentos de aprendizaje como lo fue el memorama, ocasiono que el educando se mantuviera interesado.

Referencias

SEP. (2005). Conceptualización de las nuevas tecnologías, *Medios Didácticos Multimedia para el aula*.

SEP. (2017). Los fines educativos de la educación en el siglo XXI. *Aprendizajes Clave para una Educación Integral*.