



ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

El uso de herramientas tecnológicas para el diseño de situaciones didácticas en el 3° grupo “D” del Jardín de Niños “Carmen Maza del Mazo”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA
ALEXXA MARÍN VÁZQUEZ

ASESOR
MTRA. ITZEL CAMPUZANO LÓPEZ

Dedicatorias

A mis seres queridos y a todos aquellos que me brindaron su apoyo incondicional desde el inicio de esta travesía académica. Su amor, paciencia y aliento han sido mi motor para alcanzar este logro. ¡Gracias por creer en mí!

A mis amigos, compañeros de vida y cómplices en esta aventura académica. Su amistad y apoyo incondicional han sido un bálsamo en los momentos de estrés y desafío. Su confianza en mí y su constante aliento han sido un motor para seguir adelante. Gracias por comprender mis ausencias, por celebrar mis éxitos y por estar ahí en los momentos difíciles. Y vaya que fueron muchos. Sin su amistad, este logro no sería completo. ¡Gracias por ser una parte invaluable de mi vida y por ser mis amigos incondicionales!

A mi computadora fiel compañera, incansable testigo de largas noches de estudio y creación. Tus bytes y tu tecnología han sido la herramienta que me ha permitido plasmar mis ideas y alcanzar mis metas académicas. ¡Gracias por estar siempre a mi lado y no perder mi trabajo!

A mis maestros, cuyas enseñanzas han dejado una huella imborrable en mi formación académica. Sus conocimientos, dedicación y guía han sido fundamentales en mi proceso de aprendizaje. En especial, quiero agradecer a mi educadora, la maestra Gaby, por su amor incondicional hacia la enseñanza. De ella aprendí mucho más que conceptos y teorías; me enseñó a explorar mi creatividad, a superar mis miedos y a creer en mi potencial. Su pasión y entrega han dejado una marca profunda en mi camino educativo. ¡Gracias, maestra Gaby, por ser una fuente constante de inspiración!

A mi asesora, la maestra Itzel Campuzano por su invaluable orientación y sabios consejos a lo largo de este camino. Gracias por brindarme su experiencia, por alentarme en los momentos difíciles y por ayudarme a alcanzar la excelencia en mi trabajo, por todas las oportunidades que me dio para poder terminar mi trabajo. Sin su apoyo, este logro no hubiera sido posible.

A mi revisor, el maestro Joaquín, por su tiempo, compromiso y valiosas sugerencias para mejorar mi tesis. Su mirada crítica y su dedicación en la revisión han enriquecido mi trabajo y han contribuido a su calidad. ¡Gracias por su apoyo y contribución en este proceso!

ÍNDICE

Introducción	4
Capítulo 1. Plan de Acción.....	7
1.1 Intención.....	8
1.1.1 Autodiagnóstico y Elección de Competencias	11
1.1.2 Elección del Tema	22
1.1.3 Propósito.....	26
1.1.4 Justificación.....	27
1.2 La planificación.....	30
1.2.1 Contextualización.....	30
1.2.2 Descripción y Focalización del Problema.	43
1.2.3 Diagnóstico.....	47
1.2.4 Planteamiento de la Pregunta de Investigación	60
1.3 Acción	61
1.3.1 Formulación de la Estrategia, Procedimientos e Instrumentos.	61
1.3.2 Propuesta de Intervención	63
1.3.3 Observación y Evaluación.....	66
1.3.4 Reflexión	69
Capítulo 2: Desarrollo, Reflexión y Evaluación de la Propuesta de Mejora.	71
2.1 Análisis y Reflexión del Plan de Acción.....	72
2.1.1 Descripción y Análisis de la Ejecución del Plan de Acción.....	74
2.1.2 Pertinencia y Consistencia de la Propuesta	94
2.1.3 Enfoques Curriculares	97
2.1.4 Competencias, Aprendizajes Esperados y Rasgos del Perfil de Egreso.....	99
2.1.5 Secuencia de Actividades y Recursos.	101
2.1.6 Procedimientos de Seguimiento y Evaluación de la Propuesta de Mejora. .	104
2.2 Conclusiones y Recomendaciones	106
2.2.1 Conclusiones	106
2.2.2 Recomendaciones	111
Referencias Bibliográficas	112
ANEXOS	114

Introducción

Me resulta casi imposible imaginarme un mundo antes de la tecnología. Nací y crecí en una época en la que, antes de saber leer y escribir, ya conocía lo que era Internet y cómo funcionaba la "caja mágica" a la que todo el mundo llamaba computadora. Nunca me imaginé el impacto tan grande que llegaría a tener en mi vida aquellos primeros momentos de interacción con el mundo digital.

Los recuerdos más vívidos de mi infancia son al lado de un viejo computador de escritorio, donde pasaba la mayor parte de las tardes jugando y aprendiendo con un programa de computadora llamado PIPO¹. Estos fueron mis primeros acercamientos a la lectoescritura y al pensamiento matemático, con tan sólo cinco años.

Podría decirse que esos recuerdos son el motivo principal de la elección de mi tema. Desde un punto de vista meramente personal, considero que la tecnología no debería estar separada de la educación, al contrario, deberían poder coexistir de manera armónica.

La presente investigación tiene como propósito abordar el uso de herramientas tecnológicas en el diseño de situaciones didácticas a nivel preescolar. La ya antes mencionada investigación tuvo lugar en el Jardín de Niños "Carmen Maza del Mazo", en el aula del tercer grado grupo "D". A través de un diagnóstico grupal, me percaté de que la problemática principal del grupo giraba en torno al escaso nivel de atención que prestaban los alumnos a las actividades, y cómo estas no estaban impactando significativamente en ellos. El informe de prácticas que se presenta a continuación se basa en el sustento teórico de la metodología investigación-acción de John Elliot y su propuesta de cambio educativo.

¹ Juegos educativos, de computadora creados en 1995 que tiene como máxima "Quién se divierte aprendiendo, aprende en serio".

La investigación-acción supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda.

Conlleva comprender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa. (Herrerias, 2004, p. 1)

Mediante la investigación-acción se espera transformar y mejorar la práctica educativa, a través del uso de herramientas de valoración que nos permitan identificar de manera crítica nuestra intervención y áreas de oportunidad. De igual manera, se pretende concretar el desarrollo de las competencias tanto genéricas como profesionales, expuestas en el autodiagnóstico del mismo trabajo.

El primer capítulo del informe hace referencia a la información pertinente del modelo de investigación-acción de Kurt Lewin, a partir del reconocimiento y el descubrimiento de los hechos. En este se describen aspectos como la intención, el autodiagnóstico de competencias, la contextualización y la formulación de la estrategia, los procedimientos y la evaluación, entre otros. En este mismo apartado también se menciona la propuesta de intervención que corresponde a la llamada implementación dentro del "espiral de ciclos", finalizando con un apartado de observación, reflexión y evaluación.

De la mano de la investigación, el segundo capítulo nos presenta un análisis y reflexión del plan de acción, con una descripción más detallada de la ejecución del plan de acción.

Como sugiere (Elliot, 1993), "un informe sobre un estudio de caso de investigación-acción deberá adoptar un formato histórico; narrar el desarrollo cronológico de los hechos, tal y como se han producido a lo largo del tiempo" (p. 109).

Por lo tanto, se retoman de igual forma, el enfoque curricular, las competencias profesionales, las situaciones didácticas y los procedimientos de seguimiento y evaluación de la propuesta de mejora. Finalizando con un apartado específico para las conclusiones y recomendaciones en donde de manera personal se hace una reflexión más amplia de los resultados obtenidos en el transcurso de la investigación.

Capítulo 1. Plan de Acción

1.1 Intención

“Todos nosotros sabemos algo. Todos nosotros ignoramos algo. Por eso, aprendemos siempre”

Paulo Freire

La formación docente nos dirige hacia la interpretación de la realidad educativa. La práctica pedagógica es el escenario real que permite incluir e innovar con actividades que proporcionen a los estudiantes aprendizajes significativos y contextualizados.

La práctica es una experiencia significativa, y para muchos, ejercerla representa el logro máximo en sus planes de vida. Sin embargo, en varias ocasiones se pasa por alto el punto de partida de esa decisión tan importante.

Los docentes en formación son, desde un punto de vista análogo, el corazón de la docencia. Son ellos quienes, con la esperanza de cambiar el mundo, ya sea por experiencias propias o por el simple hecho de compartir el conocimiento, se adentran en una carrera que no solo se enfoca en enseñar a enseñar, sino también les permite descubrirse a sí mismos como personas, comprenderse como seres humanos y reflexionar sobre la práctica como futuros docentes.

La Licenciatura en Educación Preescolar representa un desafío tanto intelectual como emocional para muchas estudiantes. Los aspirantes a educadores se integran a la Normal con el objetivo principal de convertirse en educadores capaces de solucionar los conflictos en la educación. En pocas palabras, e irónicamente, se construye una visión utópica del trabajo con niños de 3 a 5 años, al mismo tiempo que se afianzan ideas equívocas sobre la formación docente.

Innegablemente, formamos parte de esa irrefutable idea de la educación, no solo como espectadores, sino también como estudiantes. Uno de los compromisos que debemos afianzar es la transformación de la percepción errónea que se tiene de la educación preescolar. Esto representa

un desafío, pero al mismo tiempo es un deseo arraigado en mi práctica docente: reivindicar la educación y la docencia como pilares fundamentales en el desarrollo de las personas, generando ambientes de aprendizaje seguros, innovadores, inclusivos, significativos y, sobre todo, tecnológicos.

La docencia implica establecer relaciones con los estudiantes, los padres de familia, otros maestros, las autoridades escolares y la comunidad en general. El trabajo del docente está estrechamente ligado al humanismo y a los valores personales, sociales e institucionales. Por lo tanto, asumimos el compromiso no solo con la niñez, sino también con nosotros mismos. Nos comprometemos a salvaguardar la educación, facilitar, orientar, dirigir y guiar la interacción de los estudiantes con el conocimiento didáctico y cultural, al tiempo que comprendemos, de manera introspectiva, las emociones y los sentimientos tanto de nuestros estudiantes como de nosotros mismos.

Transformar la educación parte principalmente de comprenderla, adoptarla como una forma de vida y transmitirla. El conocimiento se vuelve aún más significativo cuando se comparte. Es indispensable que, como docentes en formación, adquiramos el compromiso con la educación a través del diseño de planeaciones didácticas que apliquen conocimientos teóricos, pedagógicos y disciplinarios, y que al mismo tiempo respondan a las necesidades del contexto en el que nos encontramos.

Uno de los desafíos educativos en la práctica docente radica en crear ambientes formativos que fomenten la autonomía y promuevan el desarrollo de competencias en los estudiantes de Educación Preescolar.

Finalmente, la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en la práctica educativa tiene como objetivo establecer una conexión significativa entre los aprendizajes esperados y el diseño de situaciones didácticas en el nivel preescolar. Esto implica el uso de

herramientas tecnológicas como internet, dispositivos electrónicos, redes sociales, blogs y diversos recursos tecnológicos tangibles e intangibles, como computadoras, teclados, impresoras, servidores, software, aplicaciones y sistemas operativos.

El propósito principal de esta integración es buscar la innovación pedagógica en las situaciones didácticas que diseñamos, basándonos en el marco del plan y programa de estudios de Educación Preescolar.

Es importante considerar el impacto de la tecnología en la actualidad, especialmente en términos de acceso a la información y la interacción con nuestro entorno. La tecnología nos proporciona una conexión indirecta con la información y nos mantiene informados sobre lo que sucede dentro y fuera de nuestro contexto. Además, proporciona accesibilidad a lugares, momentos y personas.

Los niños crecen y se desarrollan en un entorno altamente tecnológico, donde experimentan una estimulación visual y motriz más intensa debido al uso de dispositivos electrónicos. Esto ha llevado a que la forma en que acceden a la información sea divertida y atractiva.

Cuando hablamos de "diversión" y entretenimiento en este contexto, nos referimos a la gratificación sensorial proporcionada por estímulos visuales y sonoros. Es importante comprender la correlación entre las disciplinas académicas y la tecnología, y cómo el uso de la tecnología puede generar beneficios en el desarrollo cognitivo de los alumnos. Facilita la comprensión, promueve la alfabetización digital y audiovisual, aumenta la autonomía del estudiante, estimula la creatividad y los involucra de manera inmersiva en un contexto globalizado y altamente tecnológico.

1.1.1 Autodiagnóstico y Elección de Competencias

“Conocer a otros es inteligencia, conocerse a sí mismos es sabiduría. Manejar a otros es fuerza, manejarse a sí mismos es verdadero poder.”

Tao Te Ching

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.

A lo largo de mi trayecto formativo en la Escuela Normal No. 3 de Toluca, logré identificar diversos conflictos que surgían en la práctica educativa y en el entorno del aula. Algunos de ellos se relacionaban con la organización y el diseño de las situaciones didácticas. Para resolver estos conflictos, utilizaba la comunicación y planteaba acuerdos en conjunto con las autoridades educativas correspondientes. Amplié mi pensamiento crítico al comprender y fundamentar ideas a través del diálogo, sin imponer mi autoridad, tratando de entender diferentes puntos de vista y valorando la capacidad de aprender de los demás.

Aprendí a detectar las contradicciones e incoherencias entre lo que pensaba y lo que hacía, lo que me permitió reconocer que todos podemos aprender del otro de manera colaborativa.

En términos de ética profesional, puedo argumentar y respaldar que establecí las condiciones necesarias para relacionarme éticamente con mi entorno inmediato, especialmente en el contexto escolar, tanto en mi tiempo en la escuela normal y por ende en las experiencias generadas en la práctica profesional.

Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.

A partir de lo vivido en la Licenciatura en Educación Preescolar, fui capaz de reconocer las fortalezas del compromiso individual cuando me vi inmersa en el trabajo sincrónico y asincrónico

que requirió implementar la Escuela Normal No. 3 de Toluca durante la pandemia de COVID-19. Durante este periodo, demostré mi capacidad para administrar de manera autónoma la organización escolar, incluyendo la asistencia, el cumplimiento y la participación en los cursos requeridos por la malla curricular del plan de estudios 2018.

Dentro de la competencia, también reconocí los valores y actitudes personales tanto en el trabajo individual como en el trabajo colaborativo. Experimenté con los principales aspectos mencionados por Goleman sobre la inteligencia emocional, especialmente en el proceso significativo de la autoconciencia, la autorregulación, la motivación y la empatía. Esto resultó en un desarrollo integral de mi habilidad para mantener relaciones sociales.

Además, valoré el reconocimiento de mis intereses, fortalezas y debilidades, analizando mis posibilidades y limitaciones en función de mis capacidades. Esto me motivó a fortalecer mi desarrollo personal en base a las experiencias vividas.

Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.

Cuando se habla de la parte colaborativa, podemos mencionar identificar un área de oportunidad. Si bien es cierto que logré satisfactoriamente cumplir con lo acordado dentro de las jornadas de práctica, participando activamente en grupos de diálogo y fungiendo constantemente papeles de liderazgo dentro de los grupos de trabajo, aún me resulta complicado adquirir responsabilidades que impliquen la elaboración de proyectos innovadores o de impacto social y educativo debido a mi poca experiencia delegando responsabilidades dentro de los equipos de trabajo.

Organicé actividades de trabajo colaborativo, diseñando agendas y horarios de trabajo. Establecí proyectos de vida a futuro donde establecí metas y criterios de mi práctica profesional, identifiqué los recursos necesarios, promoviendo armónicamente relaciones sociales para el logro de diversos objetivos comunes.

Esta competencia hace referencia a la capacidad del normalista por atender diversas problemáticas a través del diseño de proyectos de impacto social que se orienten en el trabajo de manera colaborativa. Si tomamos en cuenta esta idea, podemos argumentar que, dentro de los cursos de la malla curricular, en lo que corresponde a las modalidades de seminario-taller, se elaboraron diversos proyectos de impacto social y educativo.

Algunos de ellos pueden ser la intervención directa en el jardín de niños, con campañas de prevención contra la contaminación del suelo y proyectos de cuidado del agua.

Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.

Caso distinto al anterior, previo a mi ingreso a la licenciatura en educación preescolar, ya poseía los conocimientos previos del uso de las tecnologías de la información al haber concluido el bachillerato con una carrera técnica en informática. Al entrar a la Escuela Normal No. 3 de Toluca, desarrollé un interés genuino por relacionar la pedagogía y la educación preescolar con las herramientas tecnológicas. Observé un área de oportunidad al percatarme de que los alumnos tenían conocimiento de estas, sin embargo, no se enfocaban en un aprendizaje significativo, sino que solo eran aprovechadas de manera recreativa.

Al percibir dicha situación, comencé a implementar las tecnologías de la información y la comunicación tanto en mi práctica docente como en mi formación estudiantil, con el fin de ampliar

el propio conocimiento y el de mis estudiantes. Participé activamente en cursos de movilidad académica con otras universidades y normales del Estado de México, donde amplíé significativamente mi conocimiento en cuanto a aplicaciones, programas y herramientas digitales que en un futuro insertaría en el diseño de situaciones didácticas en el ejercicio de mis prácticas de intervención dentro de los jardines de niños de manera inmediata.

Analizó de manera crítica los resultados de incluir dentro de los planes de trabajo no solo el uso de videos o música, sino también de aplicaciones, videojuegos y programas diseñados a partir de un interés genuino de los estudiantes, y concluí que efectivamente se vislumbraban resultados satisfactorios en cuanto a la atención y comprensión de sus alumnos.

Comencé a identificar cómo el diseño de plataformas y recursos digitales volvía el trabajo administrativo de los docentes aún más sencillo. Programas diseñados para el pase de lista automático o bases de datos de los alumnos permitían una sistematización en cuanto a las actividades y, sobre todo, motivaban.

Analizó y comprendí la importancia de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento dentro de la educación, así como la versatilidad que proponen nuevos espacios de comunicación más flexibles e informales.

Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.

La comunicación es una de las habilidades con mayor desarrollo en cualquier licenciatura. Es fundamental para compartir el aprendizaje significativo con la comunidad educativa y es un requisito indispensable en la labor docente. Es por ello por lo que, a través de diversos cursos de la malla curricular de la licenciatura, busque incrementar la capacidad de mantener conversaciones

formales y de carácter administrativo, tanto en el trabajo con los jardines como con las autoridades de estos.

Interpretando la idea, (Fierro Cecilia, 1999) menciona: "El diálogo implica la explicitación y la confrontación de pensamientos distintos en torno a un interés común, el respeto por las ideas expresadas, libertad de manifestar dudas o desconocimiento y la intención de conocer, entender y avanzar en la búsqueda de la verdad".

La participación en los Consejos Técnicos Escolares (C.T.E) y la intervención en actividades dentro del Jardín complementan también mi habilidad lingüística como docente en formación.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.

Estructure el diseño de planeaciones didácticas en función de las necesidades de los estudiantes. Esto implicó realizar un diagnóstico inicial para identificar el nivel de alcance y desarrollo cognitivo de los alumnos. A partir de este diagnóstico, diseñé actividades innovadoras y de carácter formativo con la intención de favorecer el aprendizaje significativo.

Tomé en cuenta el contexto de los alumnos y la diversidad cultural de la comunidad para asegurar que las planeaciones fueran relevantes y contextualizadas. Además, sustenté mi investigación en fuentes fiables de información y me apoyé en un referente teórico-práctico que contribuyó al

conocimiento previo de mis alumnos y los introdujo al mundo de la investigación y la autodidáctica.

Este enfoque me permitió crear planeaciones didácticas más efectivas y adaptadas a las necesidades individuales de mis estudiantes, promoviendo su participación y su desarrollo integral.

Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica.

Establecí una comunicación asertiva con mis alumnos, enfocándome en la creación de ambientes de aprendizaje adecuados para el trabajo colaborativo e individual. Busqué propiciar espacios seguros que fomentaran la reflexión y el autoanálisis. Para lograrlo, compartí experiencias personales que contribuyeran a crear un aula donde reinara la confianza y el respeto hacia las diferentes formas de pensar y actuar.

Mi enfoque se centró en el desarrollo de momentos de dinámicas dentro del contexto escolar y del aula, con el objetivo de fomentar el autoconocimiento, la autorregulación, la autonomía, la empatía y la colaboración. Estas dinámicas permitieron a mis alumnos fortalecer habilidades socioemocionales y promovieron un ambiente de aprendizaje en el que se sentían seguros y motivados para participar activamente.

Aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar.

Me basé en el diseño del plan de trabajo y las especificidades establecidas en el plan y programas de estudio de la educación básica "Aprendizajes Clave para la Educación Integral 2017". Prioricé el trabajo con los Campos Formativos y las Áreas de Desarrollo Personal y Social, con el objetivo de alcanzar el perfil de egreso en el nivel preescolar.

Además, participé en talleres de formación continua relacionados con el nuevo plan de estudios de educación básica 2021. Estos talleres me permitieron actualizar mis conocimientos y habilidades pedagógicas, y adaptar mi práctica docente a las nuevas directrices y enfoques educativos establecidos en el plan de estudios actualizado.

Usa las TIC's como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Apliqué las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) y las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP) en el diseño y aplicación de situaciones didácticas en el nivel preescolar. Mi objetivo fue fortalecer mis conocimientos en el área y trasladarlos a mi práctica docente, involucrando a los estudiantes en dinámicas tecnológicas que fomentaran el aprendizaje a través de la didáctica y el juego simbólico.

Creé ambientes de aprendizaje donde los alumnos interactuaron con herramientas tecnológicas no solo como proyección visual, sino también como medios de interacción directa, a través de aplicaciones y videojuegos.

El enfoque principal en el diseño de las situaciones didácticas relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación fue la interrelación lúdica y digital de los campos de formación, buscando un aprendizaje basado en la diversión y la integración de elementos digitales.

En mi trayecto formativo dentro de la escuela normal, adquirí habilidades avanzadas en la implementación de recursos gráficos, videográficos y de programación. Apliqué estrategias de aprendizaje basadas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, adaptadas al nivel de mis estudiantes.

Promoví el uso de la tecnología como herramienta para fomentar el aprendizaje autónomo, compartiendo con mis estudiantes aplicaciones que reforzaban las actividades realizadas en casa.

Generé comunidades de aprendizaje utilizando la tecnología, lo que permitió un mayor desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje a través del diseño de situaciones didácticas innovadoras.

Utilicé los recursos tecnológicos para crear ambientes de aprendizaje en el aula, brindando a los estudiantes la oportunidad de interactuar directamente con las tecnologías de la información y la comunicación. Les permití explorar, tocar e interactuar con las herramientas, fomentando así su participación en el proceso educativo.

Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa.

Observé y evalué el desempeño de los estudiantes a través de la recopilación de evidencias de su trabajo, utilizando una variedad de instrumentos y estrategias de evaluación. Mi objetivo fue rescatar todo el conocimiento adquirido por los estudiantes durante mi intervención en el Jardín de Niños.

Tuve en cuenta la congruencia de los aprendizajes esperados establecidos en la planificación, evaluando si los estudiantes lograron alcanzar los objetivos propuestos. Además, medí diferentes

aspectos relacionados con su progreso y apoyo en el aprendizaje, considerando tanto los avances como las dificultades encontradas.

La evaluación también implicó reflexionar sobre mi propia práctica docente, analizando cómo mis estrategias y enfoques pedagógicos influyeron en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Utilicé los resultados de la evaluación como retroalimentación para realizar ajustes en mi enseñanza y brindar apoyos adicionales a los alumnos según sus necesidades individuales.

Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación.

Realicé un autoanálisis de mi práctica docente con el objetivo de identificar y descartar acciones o momentos de segregación o exclusión con los alumnos. Reflexioné sobre posibles situaciones que podrían generar algún tipo de exclusión y me comprometí a erradicar conductas discriminatorias en el contexto del preescolar.

Me mantuve en constante actualización y formación para favorecer ambientes de convivencia, tolerancia, respeto y aceptación en el aula. Realicé acciones y actividades que promovieran la comprensión de la igualdad de género a nivel preescolar, fomentando la equidad y el respeto hacia todos los estudiantes.

Actué de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentaron en mi práctica profesional. Eliminé formas de actuar negativas al abordar los conflictos, adoptando un enfoque crítico, ético y basado en valores. Propicié ambientes de respeto, comunicación y tolerancia, promoviendo el diálogo y abriendo espacios de debate y discusión para encontrar soluciones a futuros conflictos en la práctica docente.

Me comprometí a mantener una actitud reflexiva y autocrítica, buscando constantemente mejorar mis habilidades y conocimientos para brindar un entorno inclusivo y equitativo para todos los alumnos.

Utiliza recursos de la investigación educativa para enriquecer la práctica docente, expresando su interés por la ciencia y la propia investigación.

Durante mi trayecto formativo, utilicé diversas fuentes de consulta fiables para ampliar mi conocimiento en temas educativos. Me apoyé en sitios digitales, así como en recursos bibliográficos, para realizar investigaciones y descartar información redundante. Me enfoqué en explorar nuevas estructuras y debatir sobre temas de actualidad en educación y pedagogía moderna, indagando en fuentes actuales y confiables.

Hice uso de diversos medios tecnológicos y fuentes de información fiables para mantenerme actualizado en las diferentes áreas disciplinarias y campos formativos. Aprendí a seleccionar y analizar información proveniente de hemerotecas u otros medios para enriquecer mis investigaciones.

Los resultados de mis investigaciones los apliqué para profundizar en el conocimiento de mis estudiantes y para intervenir en sus procesos de desarrollo de manera más efectiva. También elaboré documentos de difusión y divulgación, los cuales socialicé a través de foros de discusión, mesas de debate, ferias de práctica y otros espacios.

Fomenté la colaboración con la comunidad escolar, incluyendo a padres de familia, autoridades y otros docentes, para tomar decisiones conjuntas y desarrollar alternativas de solución a problemáticas socioeducativas.

Reconocí la importancia de la relación educativa con los alumnos como el vínculo fundamental en torno al cual se establecen otros vínculos con diferentes actores. Siguiendo el enfoque de Cecilia Ferreiro, promoví el diálogo y la comunicación para llegar a acuerdos que contribuyeran a una convivencia positiva en el contexto escolar. Mostré disposición para el desarrollo de situaciones didácticas dentro del plantel educativo, trabajando de manera colaborativa y abierta.

1.1.2 Elección del Tema

En la era digital en la que vivimos, la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable en diversos ámbitos de nuestra sociedad, incluyendo el campo de la educación. En particular, en el nivel preescolar, el uso de herramientas tecnológicas ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de los niños. Es en este contexto que surge el interés de investigar y analizar "El uso de herramientas tecnológicas para el diseño de situaciones didácticas en el 3° grupo D de Jardín de Niños Carmen Maza del Mazo". El presente estudio se enfoca en explorar el potencial de las herramientas tecnológicas como recurso pedagógico en el diseño de situaciones didácticas adaptadas al grupo de educación preescolar mencionado.

Efectivamente, mi decisión de incorporar las tecnologías en el aula de preescolar surge de una experiencia personal y también de la observación y análisis durante mi práctica docente. Reconozco la necesidad de introducir lo tecnológico en un entorno educativo tradicional como el preescolar, y así abrir nuevas posibilidades en la educación, especialmente considerando que las nuevas generaciones están inmersas en la tecnología.

El libro "Nuevas tecnologías y educación" (2006) plantea que las nuevas tecnologías pueden ser un catalizador que impulse la revisión del enfoque didáctico y del sistema educativo en general. Esto implica una transformación tanto metodológica como organizativa en la educación. Es fundamental considerar esta perspectiva y aprovechar las nuevas tecnologías como recursos que pueden potenciar el aprendizaje y promover cambios significativos en la forma en que enseñamos y aprendemos.

Al integrar las tecnologías en el aula de preescolar, permitimos a los estudiantes compartir el aprendizaje a través de medios y recursos con los que están familiarizados y que dominan. Esto

crea una conexión más significativa entre su entorno digital y su experiencia educativa, fomentando la participación y el interés por aprender.

Es importante reflexionar sobre cómo las tecnologías pueden enriquecer nuestras prácticas educativas, impulsando un enfoque más dinámico, colaborativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes. Al aprovechar el potencial de las nuevas tecnologías, podemos abrir nuevas oportunidades de aprendizaje y promover la transformación positiva de la educación en beneficio de nuestros estudiantes.

Exactamente, trabajar con la tecnología en el ámbito educativo no solo ofrece a los estudiantes la posibilidad de diversificar su aprendizaje de manera recreativa y lúdica, sino que también brinda al docente herramientas para agilizar la carga administrativa y adaptarse al nuevo mundo digital. Al integrar la tecnología en el aula, los estudiantes pueden acceder a recursos interactivos, multimedia y plataformas digitales que les permiten aprender de manera más activa y participativa. Esto les brinda la oportunidad de explorar, experimentar y descubrir conceptos de forma más dinámica, lo cual fomenta su motivación, creatividad y pensamiento crítico.

La sociedad, por naturaleza, es cambiante y constantemente busca satisfacer sus necesidades a través de estímulos. El desarrollo tecnológico y la expansión del internet han traído consigo cambios revolucionarios que se estudian y analizan a nivel mundial. Al igual que todo en nuestro entorno, la tecnología tiene ventajas y desventajas. Algunos sostienen que el internet y la comunicación digital nos han alejado de la realidad, pero yo difiero un poco de esta opinión.

Considero que la tecnología, al ser utilizada en exceso y sin una supervisión adecuada, puede presentar riesgos. Sin embargo, si somos internautas responsables y hacemos un uso adecuado de la tecnología, podemos convertirla en un espacio óptimo para el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

La tecnología, cuando se integra de manera adecuada en el ámbito educativo, ofrece numerosas oportunidades. Permite acceder a una amplia gama de recursos y herramientas que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de plataformas educativas, aplicaciones y recursos en línea, los estudiantes pueden adquirir conocimientos de forma interactiva y participativa.

La tecnología también fomenta el desarrollo de habilidades digitales, como la búsqueda y evaluación de información, la comunicación efectiva en entornos virtuales y la resolución de problemas tecnológicos.

Estas habilidades son cada vez más demandadas en la sociedad actual y preparan a los estudiantes para el mundo laboral y social. Además, la tecnología brinda la oportunidad de conectar a los estudiantes con otras culturas, realidades y perspectivas, promoviendo la diversidad y el respeto por las diferencias. Facilita el intercambio de ideas, la colaboración y el trabajo en equipo, incluso a distancia, lo cual potencia el aprendizaje cooperativo y la construcción de conocimiento colectivo.

En muchas ocasiones, se menosprecia el trabajo realizado en el nivel preescolar debido a la creencia errónea de que los niños de esa edad no tienen la capacidad cognitiva para el razonamiento y la adquisición de conocimientos. Sin embargo, en la mayoría de los casos, ocurre todo lo contrario. Incluso puedo asegurar que hay niños de 3 a 5 años que tienen habilidades tecnológicas superiores y manejan dispositivos móviles con mayor destreza que los adultos.

A pesar de no saber leer ni escribir, los niños pueden tomar fotografías, saber qué aplicaciones utilizar para ver videos y buscar información cuando desconocen un concepto.

Son nativos digitales, crecieron inmersos en la tecnología y la dominan más de lo que podemos imaginar. Es cierto que los niños asimilan la tecnología más rápidamente que los adultos, ya que forman parte de una generación que nació con ella.

Los adultos, por otro lado, necesitan adaptarse a ella, lo cual implica un proceso de aprendizaje diferente y más desafiante. En el libro de Don Tapscott "Growing Up Digital" (Tapscott, 1998, p. 124), se menciona que, "Si los padres piensan que los niños asimilan la tecnología más rápidamente que los adultos, están en lo correcto". La tecnología es más fácil para los niños, ya que la han internalizado desde su nacimiento. Los adultos, por su parte, deben ajustarse a ella y enfrentar un proceso de aprendizaje que puede resultar más complicado.

1.1.3 Propósito

Al finalizar el plan de formación académico de la Licenciatura en Educación Preescolar, espero que los niños del 3° grado grupo “D” del Jardín de Niños “Carmen Maza del Mazo” observen, interactúen y manipulen herramientas tecnológicas que les permitan adquirir aprendizajes significativos a través del diseño de situaciones didácticas creativas y novedosas y que su vez transformen mi práctica docente.

1.1.4 Justificación

El motivo de la investigación se centra en introducir herramientas tecnológicas en el diseño de situaciones didácticas a nivel preescolar, priorizando que estas posean un enfoque pedagógico y didáctico que aporte un aprendizaje relevante para los estudiantes.

Principalmente, se pretende dinamizar e innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante clases interactivas y agradables que contribuyan a su desarrollo integral.

El conflicto principal radica en la importancia de incluir herramientas tecnológicas dentro de las actividades que fomenten un aprendizaje significativo para los estudiantes, que estén íntimamente relacionadas con el plan y programa de estudio, y que a su vez permitan dinamizar el trabajo de los docentes.

Además, se aspira a mejorar el acceso a la educación, transportar a los estudiantes a lugares a los que de otra manera no podrían ir, explicar conceptos que son difíciles de interpretar sin el uso de tecnología y estimular su imaginación.

Una de las características de las tecnologías es que frecuentemente incluyen recursos gráficos y videográficos. Diversas investigaciones han demostrado que esto es muy efectivo, ya que estimula el pensamiento, la imaginación y la discusión, además de permitir la ilustración de conceptos difíciles de ejemplificar y proporcionar experiencias inmersivas en lugares poco accesibles.

El proyecto está orientado al nivel preescolar, específicamente al 3° grado del grupo “D” del Jardín de Niños Carmen Maza del Mazo en San Mateo Atenco, México. Este proyecto beneficia tanto a los docentes en formación como a los docentes titulares de Educación Preescolar, ya que busca incorporar el uso de diversas plataformas, sitios web, aplicaciones y procesadores de texto para

complementar su práctica docente y ampliar su dominio de las tecnologías de la información y el aprendizaje.

Al realizar este estudio, se espera identificar la funcionalidad de la tecnología en el entorno educativo y el aprendizaje a nivel preescolar. El objetivo es mejorar la relación entre docentes y alumnos, ampliar el dominio tecnológico tanto de los docentes como de los alumnos, fomentar espacios de reflexión y creatividad, diseñar material accesible para el nivel preescolar y compartir la funcionalidad de las actividades a través de grupos de discusión en redes sociales, seminarios y foros virtuales.

Es importante destacar que la planificación del uso de las tecnologías en la educación debe partir de las necesidades y no de las tecnologías en sí. Se requiere que los maestros, profesores y alumnos trabajen de forma colaborativa en su aprendizaje y enseñanza, aprovechando las herramientas tecnológicas como un medio para alcanzar mejores resultados.

Uno de los intereses principales de trabajar bajo esta temática es abordar el aprendizaje de una manera lúdica y divertida. En la actualidad, accedemos al mundo de la información de forma "divertida" y una forma de experimentar este tipo de aprendizaje es a través de los videojuegos como herramienta educativa. Los videojuegos tienen la capacidad de fomentar el desarrollo, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones, entre otros aspectos.

Cuando hablamos de diversión y entretenimiento, nos referimos a una gratificación triple. Por un lado, está la gratificación sensorial que proviene de los estímulos visuales y sonoros. Por otro lado, está la gratificación mental que se deriva de la fabulación y la fantasía. El placer que se obtiene del entretenimiento y la diversión actúan como elementos motivadores que influyen en la motivación del individuo.

Esto a su vez genera en los estudiantes una motivación por adquirir conocimientos, ya que encuentran en el proceso de aprendizaje una experiencia gratificante y emocionante.

1.2 La planificación

1.2.1 Contextualización

Debemos reconocer que la contextualización es una herramienta fundamental para comprender y mejorar la práctica educativa. Esta implica considerar el entorno social, cultural, económico y político en el que se desarrollan las actividades educativas, ya que estos factores tienen un impacto directo en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.

El contexto social, en particular, desempeña un papel crucial en la educación. Cada sociedad tiene sus propias normas, valores y necesidades, lo que influye en los objetivos y enfoques educativos adoptados. Por ejemplo, en un entorno urbano, los estudiantes pueden enfrentarse a desafíos y oportunidades diferentes en comparación con aquellos que viven en áreas rurales. La diversidad cultural y lingüística también influye en la forma en que se aborda la educación.

Es importante tener en cuenta que la educación no existe en un vacío, sino que está estrechamente relacionada con la sociedad en la que se encuentra. La escuela como institución educativa se ve influenciada por el contexto en el que se inserta, incluyendo aspectos como la estructura económica, las políticas gubernamentales, la situación socioeconómica de las familias y la infraestructura disponible.

Al comprender y considerar el contexto en el que se lleva a cabo la educación, los docentes podemos adaptar nuestras prácticas pedagógicas, seleccionar contenidos relevantes y establecer conexiones significativas entre los conocimientos académicos y la realidad de los estudiantes. Esto favorece un aprendizaje más significativo, pertinente y enriquecedor.

Como menciona (Casassus, 2000) “El contexto externo está constituido por todo lo exterior a la educación, por entidades tales como padres y apoderados y el contexto interno lo constituyen las personas que son miembros de la organización: alumnos, docentes, técnicos y directivos.” (p. 6)

Por lo tanto, la práctica docente implica la relación entre personas: alumnos, otros maestros, padres de familia, autoridades y la comunidad en general. Es fundamental realizar un análisis y comprensión del entorno social, económico y cultural en el que crecen y se desarrollan nuestros estudiantes. Esto nos permite entender más a fondo su personalidad, sus relaciones familiares, su proceso de aprendizaje y su nivel de socialización. Tomar en cuenta estos aspectos es esencial para diseñar situaciones didácticas que se ajusten a sus necesidades e intereses.

Al comprender el contexto en el que nuestros estudiantes están inmersos, podemos crear experiencias de aprendizaje más significativas y relevantes. Esto implica considerar factores como sus valores culturales, su entorno socioeconómico y las oportunidades disponibles en su comunidad. Al adaptar nuestras prácticas educativas a estas realidades, podemos fomentar una mayor motivación, participación y conexión con el contenido académico.

El análisis del medio social y cultural también nos permite promover la inclusión y equidad en el aula. Al reconocer las diversidades presentes en la comunidad escolar, podemos diseñar estrategias educativas que respeten y valoren la individualidad de cada estudiante, promoviendo así un ambiente inclusivo y respetuoso.

Lo valioso de conocer y tener en cuenta estos elementos en el diseño de la planificación es que nos permite llevar a cabo acciones que impactarán significativamente en el desarrollo positivo de nuestros estudiantes. Al considerar el contexto social, económico y cultural en el diseño de nuestras actividades educativas, logramos establecer un vínculo entre los contenidos del plan de estudios,

el perfil de egreso y el desarrollo de aprendizajes que tendrán un impacto real en la vida de los estudiantes.

Partiendo de esta premisa, es importante comprender el contexto actual en el que se basa el informe de prácticas. Para ello, describiremos cada una de las dimensiones sociales que influyen en la educación de nuestros estudiantes.

CONTEXTO ESTATAL

Los datos que se presentan a continuación fueron retomados del libro "San Mateo Atenco" del autor Javier Romero Quiroz, del Ayuntamiento de la Municipalidad de San Mateo Atenco, municipio perteneciente al Estado de México.

El Estado de México corresponde a una parte del Valle de México donde se asentaba la ciudad de México Tenochtitlan. Actualmente, su capital es Toluca de Lerdo y cuenta con una extensión territorial de 22,351.8 km², lo que representa el 1.1 % de la superficie del país. Su población es de alrededor de 16,992,418 habitantes, de los cuales 8,741,123 son mujeres y 8,251,295 son hombres. Con base en estos datos, se logra apreciar que la distribución de la población es de un 87 % urbana y un 13 % rural.

En 2020, en el Estado de México, el grado promedio de escolaridad de la población de 15 años y más de edad es de 10.1, lo que equivale a poco más del primer año de bachillerato. Dentro de los rubros que identifican la alfabetización, se estima que 3 de cada 100 personas de 15 años y más no saben leer ni escribir. En lo que respecta a la asistencia media, el 94 % de los niños de 6 a 14 años asisten regularmente a la escuela. (Quiroz, 1981, p. 6)

CONTEXTO MUNICIPAL

El municipio de San Mateo Atenco, cabecera del distrito de Lerma de Villada, Estado de México, se encuentra ubicado en la carretera federal 15 México-Toluca, específicamente en el kilómetro 49.1.

El nombre "Atenco" proviene del náhuatl y significa "en la orilla del agua". "Atl" significa agua, "tentli" significa borde u orilla, y "co" significa en. En efecto, el pueblo de Atenco está situado en la orilla de un río que antes era conocido por nombres como Chicnahuapan, Chiucnauhatenco, Matlazino o Matalcingo. Actualmente, se le conoce como Río Grande Toluca o Río Lerma. (Quiroz, 1981, p. 9)

Situación por la cual, en muchas ocasiones, la comunidad aledaña al río; en temporadas de lluvia tiende a inundarse, esto aunado a la contaminación de basura en las calles.

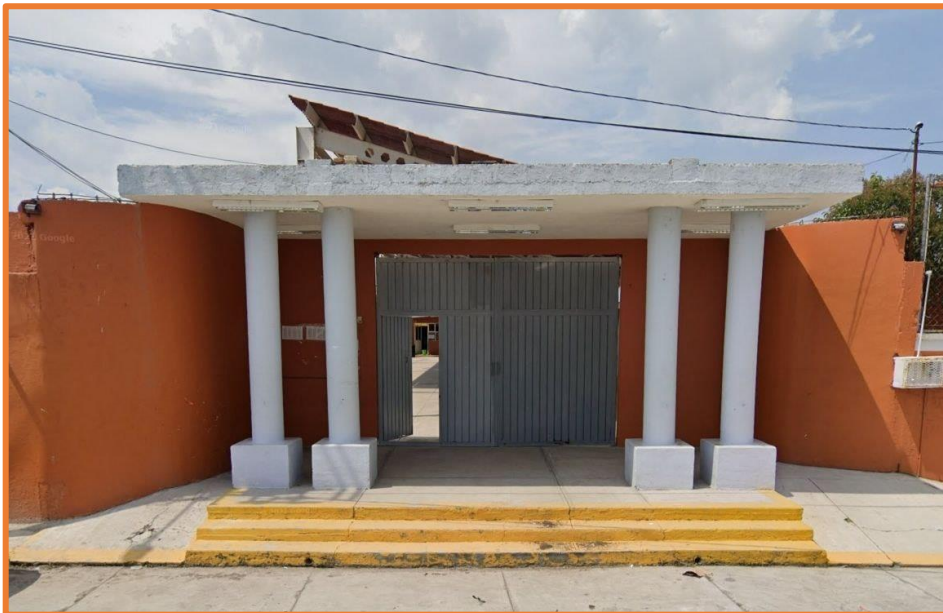
Originalmente, formaba parte del municipio de Metepec, aunque también fue parte del municipio de Lerma y ha sido testigo del desarrollo cultural de diversos grupos étnicos en la zona. Fue fundado por los Matlazincas y estuvo bajo su dominio desde el año 750 hasta el 1162. Durante la guerra de independencia, fue escenario de la batalla del Monte de las Cruces en 1810. (Quiroz, 1981) (p. 10)

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ESCUELA

El Jardín de Niños Carmen Maza del Mazo, con el CCT 15EJN0923J, es parte de un sistema estatal del sector público. Tiene una estructura organizativa completa y opera en un único turno: matutino.

El horario escolar está establecido a nivel nacional y va de 8:30 a.m. a 1:00 p.m.

La ubicación exacta del Jardín de Niños en el Callejón de San Pedro 221, en la Colonia San Pedro, código postal 52105, en el municipio de San Mateo Atenco, Estado de México.



Fotografía 1 Jardín de Niños “Carmen Maza del Mazo”, Fotografía de la Fachada, 2023.

2.-CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO ESCOLAR

El Jardín de Niños se encuentra ubicado en el callejón "San Pedro" en el municipio de San Mateo Atenco. En la actualidad, el callejón no está pavimentado y es un camino de tierra. En las proximidades del jardín hay varios inmuebles en proceso de construcción. A menos de 200 metros de distancia se encuentran la iglesia de San Pedro Apóstol y la iglesia de San Pedro y San Pablo. Junto al Jardín de Niños se encuentra la escuela primaria "Lic. Alfredo del Mazo González".

Existen dos formas de acceder al jardín de niños. La primera es a través del callejón San Pedro, ingresando desde la calle Avenida Licenciado Benito Juárez. La segunda opción es por la calle lateral izquierda de "Juárez", ubicada en la parte trasera del Jardín de Niños.

Dentro del entorno escolar y el callejón, uno de los aspectos más relevantes es la presencia de topes y costales de arena o grava. Esto se debe a una característica particular del municipio de San Mateo Atenco, puesto que es propenso a sufrir inundaciones debido a su ubicación geográfica. Como

medida comunitaria, se tomaron acciones para proporcionar topes más altos de lo habitual en ambas entradas del callejón, con el fin de facilitar el acceso y prevenir posibles inundaciones.

3.-CARACTERÍSTICAS DEL EDIFICIO ESCOLAR

En cuanto a la infraestructura del edificio escolar, es importante destacar que se encuentra rodeado por una sólida barda perimetral construida con concreto y cemento, la cual alcanza una altura aproximada de 3 metros.

El diseño del Jardín de Niños Aprovecha eficientemente el espacio disponible, abarcando una superficie de 44.7 metros cuadrados de ancho por 51.70 metros cuadrados de largo. En el patio principal, se ha instalado una techumbre de aluminio sostenida por vigas de hierro, que proporciona protección contra la intemperie y permite realizar diversas actividades al aire libre sin preocuparse por las condiciones climáticas.

La entrada principal del Jardín de Niños está resguardada por un portón de hierro reforzado, garantizando así la seguridad de los alumnos y el personal escolar. Además, se ha habilitado una segunda entrada en el lado inferior izquierdo del edificio, lo cual brinda mayor comodidad y accesibilidad a la comunidad educativa.

Por otro lado, la distribución interna del edificio se cuenta con un total de once aulas, diseñadas para brindar un entorno propicio para el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. Además, se han destinado espacios específicos para funciones administrativas, como la dirección escolar, así como para áreas especializadas como la biblioteca, la cocina, el salón de artes y el salón de matemáticas. Además, se dispone de dos bodegas que permiten almacenar de manera ordenada y segura diversos materiales y recursos educativos necesarios para el funcionamiento de la institución.

En cuanto a las áreas exteriores, el Jardín de Niños cuenta con dos explanadas de concreto, las cuales se utilizan como patios de usos múltiples. Estos espacios versátiles permiten realizar actividades recreativas, deportivas y culturales, fomentando la interacción y el desarrollo integral de los estudiantes. Además, se han destinado áreas específicas para los sanitarios, separados para niños, cumpliendo con los estándares de higiene y comodidad requeridos.

Es importante destacar que dentro del Jardín de Niños se ha considerado el cuidado del medio ambiente, ya que se ha destinado un espacio para el tratamiento de aguas residuales y la recolección de agua de lluvia. Esto demuestra el compromiso de la institución con la sostenibilidad y el cuidado del entorno. Todo esto se logra apreciar en la siguiente imagen ilustrativa.



Ilustración 1 Croquis del Jardín de Niños “Carmen Maza del Mazo” ubicado en el Barrio de “San Pedro” en el Municipio de San Mateo Atenco

4.- EL INTERIOR DE LA ESCUELA

Dentro de la estructura organizativa de la escuela, el Jardín de Niños "Carmen Maza del Mazo" cuenta con un equipo de personal administrativo y docente. Este equipo está encabezado por una directora y una subdirectora, quienes desempeñan roles de liderazgo y supervisión en el funcionamiento general de la institución. Además, el Jardín de Niños cuenta con once docentes con plaza base, quienes se encargan de impartir las diferentes asignaturas y brindar una educación de calidad a los alumnos.

Además del personal docente, se cuenta con otros profesionales que complementan el proceso educativo. Estos incluyen una promotora de educación física, un promotor de artes, un promotor de la segunda lengua (Inglés) y una promotora de salud. Estos profesionales desempeñan un papel fundamental en el enriquecimiento de las actividades educativas, promoviendo el desarrollo físico, artístico y lingüístico.

En cuanto a la población estudiantil, el Jardín de Niños tiene una matrícula total de 330 alumnos. Estos alumnos se distribuyen en once grupos, con aproximadamente 26 o 27 alumnos por grupo. Los grupos están organizados por orden alfabético, abarcando desde primer grado hasta tercer grado.

En la escuela se llevan a cabo diversas actividades cívicas y formativas que contribuyen a la educación integral de los estudiantes. Estas actividades incluyen la rendición de cuentas, donde se promueve la responsabilidad y la transparencia en la gestión escolar, así como festivales alusivos a fechas conmemorativas. Estas actividades suelen realizarse en la biblioteca o en el patio principal de la institución, proporcionando un espacio adecuado para su desarrollo y participación de la comunidad educativa.

Dentro de las funciones de la dirección de la escuela, se encuentra la identificación y atención de las necesidades de todos los estudiantes. Esto implica asegurar que se brinde un ambiente educativo sin censura, donde se promueva la libertad de expresión y el respeto a la diversidad de opiniones. Además, se debe apoyar los esfuerzos para mantener la seguridad en las escuelas, implementando medidas de prevención y salvaguardando la integridad de los alumnos, maestros y personal que conforman la comunidad escolar.

En cuanto a la organización de la entrada y salida de los alumnos, se lleva a cabo una planificación previa por parte del área académica al inicio del ciclo escolar. Cada semana, las docentes titulares responsables se reúnen con los padres de familia para establecer y delimitar el acceso al jardín. Para ello, se coloca una valla de contención hecha con latas y palos de madera, y se utiliza una tira con banderines para indicar el área de ingreso. Asimismo, se colocan conos en la parte de acceso de los vehículos para limitar el tráfico durante la entrada y salida de los alumnos.

La entrega de los alumnos se organiza en bloques de grupos, con el objetivo de facilitar el flujo ordenado de los estudiantes hacia sus padres o tutores. Los padres de familia esperan fuera del jardín en una fila, siguiendo un orden establecido. A medida que los padres llegan, se les hace entrega de sus hijos de manera organizada, asegurando así un proceso seguro y eficiente.

.5.-EL INTERIOR DEL AULA

El salón del tercer grado, grupo "D", se encuentra ubicado en el cuarto salón de frente dentro del Jardín de Niños. Para acceder a él, se ingresa desde la puerta principal. El salón cuenta con un total de 14 mesas y 28 sillas, distribuidas en tres hileras de trabajo. Cada mesa está destinada a dos estudiantes, proporcionando así dos lugares o asientos por mesa.

El aula dispone de dos puertas de acceso, que se encuentran frente a frente en ambos extremos del salón. Una de ellas está hecha de madera y aluminio, mientras que la puerta trasera es de herrería.

El salón cuenta con un total de 18 ventanas, que brindan iluminación natural y cubren la mayor parte del salón con una altura aproximada de dos metros.

Las paredes del salón están hechas de concreto y están repelladas en un tono amarillo crema. El piso está cubierto con baldosas de color café y crema. En la parte izquierda del salón, desde donde comienza la puerta, se encuentra empotrado en la pared el pizarrón, utilizado para impartir las lecciones, y también se ubican dos escritorios de madera para los docentes.

En la parte derecha del salón, se encuentra un mueble de madera que va desde el piso hasta el techo. Este mueble alberga el material didáctico y la papelería necesaria para las actividades escolares. Justo al lado, en la pared lateral debajo de las ventanas, se encuentra el perchero del salón, donde los alumnos pueden colgar sus abrigos y pertenencias.

En otro rincón del salón, se encuentra una cajonera de madera que contiene una variedad de materiales diversos, como acuarelas, marionetas, tangram y bolas de unicel, entre otros. En el lado derecho del salón, hay un mueble de madera con diez divisiones, utilizado como espacio para que los estudiantes dejen sus mochilas o loncheras.

En la parte trasera del salón, junto a la segunda puerta de acceso, se encuentra una bodega de aproximadamente 2 metros de profundidad, con una puerta de herrería. Dentro de la bodega, se encuentran dos anaqueles de aluminio y un casillero de metal. También se resguardan una bocina, un proyector y unos micrófonos, así como materiales de limpieza y diversos recursos de papelería.

Lo mencionado anteriormente se logra visualizar de mejor manera con ayuda de la ilustración 3 “Croquis del Salón de 3°D” que se encuentra a continuación.

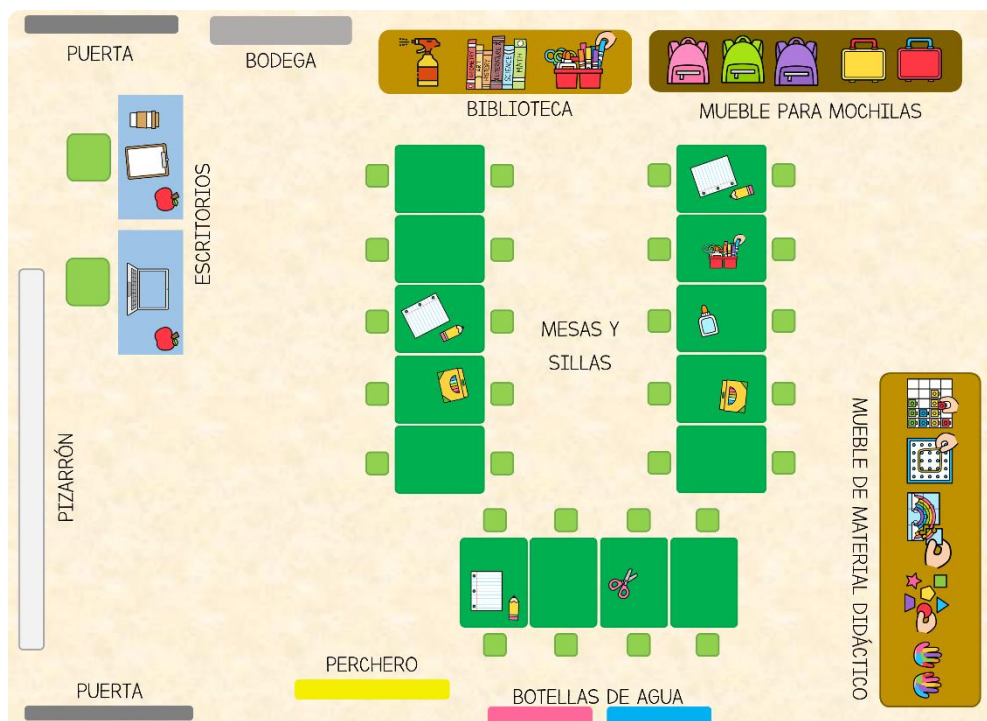


Ilustración 2 Croquis del Salón de 3ºD

La educadora titular del grupo es la maestra Gabriela Cruz Jaimez, de 36 años. Cuenta con cinco años de experiencia como docente titular y frente a grupo. Realizó sus estudios en la Escuela Normal Superior del Valle de Toluca, en el Estado de México, donde obtuvo su Licenciatura en Educación Preescolar. Además, cuenta con una maestría en didáctica y un doctorado en Educación.

La maestra Gabriela sigue una planificación quincenal en su forma de trabajo. En su planificación diaria, abarca los tres campos formativos y las tres áreas de desarrollo personal y social establecidas en el currículo. Las situaciones didácticas que realiza con sus estudiantes incluyen principalmente investigaciones, juego simbólico y actividades dirigidas.

El grupo de 3º grado, grupo "D", está compuesto por un total de 27 alumnos, con una baja definitiva. Del total de alumnos, 13 son mujeres y 14 son hombres. El rango de edad de los

estudiantes oscila entre los 5 y 6 años, lo que indica que se encuentran en una etapa crucial de su desarrollo y aprendizaje.

6.-LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS.

El rango de edad de los alumnos que asisten a la escuela es de aproximadamente 3 a 5 años. Al llegar al jardín, se observa una variedad de actitudes por parte de los estudiantes. Algunos muestran un semblante más activo y feliz, mientras que otros parecen estar un poco más cansados y apáticos. Esto puede deberse a que algunos alumnos acaban de despertarse o no han desayunado adecuadamente.

El tiempo de recreo se divide en dos momentos, de acuerdo con los grupos de alumnos. Los estudiantes de primer y segundo grado comparten el recreo en un horario anterior a las 11:00 a.m., mientras que los alumnos de tercer año tienen su recreo programado de 11:30 a 11:50 a.m. Ambos recreos se llevan a cabo en el patio central de la escuela, proporcionando un espacio para que los estudiantes jueguen y se diviertan durante su tiempo de descanso.

Durante el recreo, tanto para los alumnos de primer y segundo grado como para los de tercer grado, se divide en dos momentos. El primer momento está destinado a la alimentación, donde los alumnos tienen la oportunidad de comer sus alimentos. El segundo momento se dedica a actividades recreativas y a la socialización entre los estudiantes.

Los juegos que suelen jugar durante el recreo son variados, pero generalmente incluyen juegos de moda o populares en ese momento. También participan en juegos colaborativos o simbólicos que implican correr, trepar y caminar. Estas actividades les permiten interactuar y divertirse mientras desarrollan habilidades físicas y sociales.

Sin embargo, debido a los efectos de la pandemia, se observa que los alumnos de segundo y tercer grado aún muestran actitudes apáticas o serias. Les cuesta un poco de trabajo relacionarse con compañeros de otros salones y esto se refleja en su comportamiento durante el recreo, donde algunos tienden a aislarse o muestran falta de expresión. Es importante destacar que los alumnos de primer grado son el primer grupo que regresó a clases presenciales en la "nueva normalidad", lo que puede generar ciertas diferencias en la adaptación y socialización de los demás grados.

Al salir de clases, algunos alumnos suelen comprar alimentos en los negocios ambulantes que abundan fuera de la institución. Estos negocios suelen ofrecer dulces, frutas, helados, entre otros productos que los estudiantes pueden adquirir como una forma de recreación y disfrute fuera del ambiente escolar.

1.2.2 Descripción y Focalización del Problema.

La tecnología no es buena, ni es mala es solo
neutral.

Catells, 1997

Argumentado lo que menciona Manuel Catells sobre la tecnología, podemos decir que en sí misma la tecnología no puede ser categorizada como buena o mala, su valor y efecto dependen de cómo se utiliza y con qué propósito se implementa. La tecnología es simplemente una herramienta que puede ser aprovechada de diversas formas, y su impacto es determinado por la intención y las acciones de quienes la utilizan.

Por un lado, la tecnología ofrece numerosas ventajas y beneficios en muchos aspectos de nuestra vida. En el ámbito de la educación, por ejemplo, las herramientas tecnológicas pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje, permitiendo acceder a una amplia variedad de recursos educativos, facilitando la comunicación y colaboración entre estudiantes y profesores, y fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.

Además, la tecnología ha revolucionado la forma en que nos comunicamos, nos informamos y accedemos a servicios y productos.

No obstante, también es importante reconocer que la tecnología puede tener implicaciones negativas si se utiliza de manera inadecuada o irresponsable. Por ejemplo, el uso excesivo de dispositivos electrónicos puede llevar a la falta de interacción social cara a cara, el sedentarismo o problemas de salud relacionados con la postura y la vista. Además, la dependencia excesiva de la tecnología puede generar brechas digitales, desigualdades y problemas de privacidad y seguridad.

En resumen, la tecnología en sí misma no es buena ni mala. Su valor y su impacto dependen de cómo se integra en nuestras vidas y de las decisiones que tomamos al utilizarla. Es importante

encontrar un equilibrio adecuado, aprovechar sus beneficios y al mismo tiempo ser conscientes de sus posibles desventajas, adoptando un enfoque crítico y responsable hacia su uso.

Si bien es cierto que los niños son naturalmente curiosos y son fácilmente atraídos por estímulos visuales. La tecnología en particular se presenta como un estímulo seductor y de fácil acceso que suele captar la atención de los niños. Muchos padres ven en la tecnología una forma rápida y conveniente de entretener a sus hijos, pero es importante destacar que no todos han logrado convertir ese momento de recreación en una oportunidad real de aprendizaje.

Cuando los alumnos llegan a la escuela, es común que busquen en las actividades didácticas esa misma sobreestimulación visual a la que están acostumbrados. Si no encuentran este nivel de estímulo, es posible que manifiesten actitudes de indiferencia, falta de atención o inquietud. Esto se debe a que han desarrollado una expectativa de entretenimiento y estimulación visual constante, lo cual puede afectar su capacidad de concentración y su disposición para participar en actividades que requieren un enfoque más tranquilo y centrado.

Como educadores, es importante reconocer esta realidad y buscar estrategias para fomentar el aprendizaje significativo en un entorno escolar que pueda competir con los estímulos visuales de la tecnología. Esto puede implicar la incorporación de recursos visuales atractivos en las actividades didácticas, el uso equilibrado de la tecnología como una herramienta educativa y la promoción de experiencias de aprendizaje interactivas y estimulantes. Al proporcionar un ambiente de aprendizaje enriquecedor y motivador, se puede ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades

1.2.2 Descripción y Focalización del problema.

de atención, concentración y disfrute por el aprendizaje que vayan más allá de la sobreestimulación visual instantánea.

Durante el transcurso de la primera semana de intervención y con base en la información recabada en el diagnóstico inicial, se identificó que la problemática dentro del grupo de tercer grado, grupo "D", recaía en la falta de atención durante las situaciones didácticas.

Al inicio de las actividades mostraban cierto interés, sobre todo cuando estas involucraban el uso de material didáctico; sin embargo, después de cierto tiempo lo olvidaban y lo abandonaban.

Esto derivado de dos grandes motivos el primero se debe a una cuestión algo habitual en los niños en esta edad, como lo menciona la autora (Liublinskaia, 1983) En el desarrollo psico del niño; en estas etapas tempranas de desarrollo.

El niño no es capaz de concentrarse en un objeto mucho tiempo; se distrae fácilmente ante el más débil estímulo, puesto que su atención se ve distraída por estímulos móviles, brillantes, intensos o inesperados; le cuesta pasar de un objeto de atención a otro de manera voluntaria, y no puede utilizar las herramientas internas para controlar su conducta. (p.195)

Y el segundo motivo de que su atención sea escasa o limitada se debe a que los alumnos son de la generación pandemia. Iniciaron sus primeros años de preescolar de manera virtual, con clases sincrónicas y asincrónicas. Se encontraban acostumbrados a trabajar a través de un dispositivo electrónico y en compañía de sus padres. Por lo tanto, el proceso de adaptación a la nueva normalidad les está representando un gran reto, no solo en términos motrices y de socialización, sino también en el proceso de aprendizaje. Al no resultarles algo interesante o novedoso, simplemente lo catalogan como algo "aburrido" y dejan de prestar atención, buscando algo más estimulante o que capte más su interés.

1.2.2 Descripción y Focalización del problema.

También debemos tomar en cuenta que esta generación de niños nació en un mundo meramente tecnológico, con dispositivos al alcance de sus posibilidades económicas. Tienen un amplio conocimiento del mundo moderno y viven rodeados de estímulos visuales. La tecnología adquiere un papel fundamental en la construcción de su mundo. Por lo tanto, sería incoherente no tener en cuenta el uso de herramientas tecnológicas en la planificación educativa.

Partiendo de este referente, se observó que la mayoría de los alumnos terminaban rápidamente las actividades y se aburrían. Por otro lado, a algunos les tomaba más tiempo completar las tareas, lo que también los llevaba a perder la atención más rápidamente.

Durante el proceso de la segunda práctica de intervención, me di cuenta de que las actividades que involucraban el uso y manipulación de herramientas tecnológicas, como la tableta o la computadora, tenían un impacto positivo en los alumnos. Se mostraban más interesados, motivados e incluso participaban de manera más activa.

La intervención docente no se limitó solo al uso de videos, sino que también se utilizaron videojuegos de carácter lúdico. Además, se implementaron herramientas de participación, como la aplicación de la ruleta para la participación, audios con listas de reproducción grupales, cronómetros de tiempo y elementos de interacción, como botones, cámaras y teléfonos.

Gracias a esto, pude observar en los alumnos, de manera general, una mayor capacidad de atención y adquisición de aprendizaje significativo. Para ellos, desde su percepción infantil, lo que estábamos haciendo no parecía un trabajo en sí, sino más bien un juego. Recibí comentarios como: "Maestra, ¿Cuándo jugamos de nuevo al juego de matar moscas?", en referencia a una presentación que elaboré en el procesador de textos Microsoft Office PowerPoint. El objetivo principal de esta actividad era abarcar el campo de Pensamiento Matemático a través del conteo de elementos.

1.2.3 Diagnóstico

El grupo de tercer grado, grupo "D", está conformado por un total de 28 alumnos, de los cuales 13 son mujeres y 14 son hombres, con edades aproximadas de 5 a 6 años. La maestra titular del grupo es la Doctora Gabriela Cruz Jaimez, especializada en Educación.

En general, el grupo es muy activo y participativo, disfrutan de actividades que implican la manipulación de materiales concretos. Dentro del grupo, se atienden las Necesidades Educativas Especiales, ya que contamos con el alumno Alonso Miguel, quien ha sido diagnosticado con TDAH (Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad) y actualmente recibe apoyo psicológico y neurológico particular.

Un aspecto destacable es que la mayoría de los alumnos no están familiarizados con el concepto de acuerdos dentro del aula. Por lo tanto, la integración y la primera semana del ciclo escolar fueron complejas y requirieron un trabajo colaborativo arduo entre la maestra titular y la maestra en formación.

Son niños que han crecido en un entorno tecnológico, donde tienen acceso a dispositivos electrónicos desde temprana edad. Buscan de forma constante estímulos visuales y aprenden de manera significativa a través de ellos. Se ha observado que su concentración aumenta considerablemente cuando se les involucra en la manipulación de estos dispositivos, de manera similar a cuando interactúan con material concreto. Además, su respuesta y actitud son más positivas cuando se les involucra de forma directa en su aprendizaje.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

El campo de lenguaje y comunicación es fundamental dentro del plan y programas de educación. Junto con los campos de Pensamiento Matemático y Exploración del Mundo Natural y Social,

contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, proporcionándoles conocimientos, actitudes y valores que les serán útiles a lo largo de su vida y les permitirán enfrentar los desafíos de una sociedad diversa y en constante cambio.

El lenguaje es una actividad compleja que implica comunicación, cognición y reflexión. A través del lenguaje, los estudiantes se integran en la sociedad y acceden al conocimiento de diferentes culturas. Les permite establecer relaciones interpersonales, expresar sensaciones, emociones, sentimientos y deseos. También les brinda la capacidad de intercambiar, confrontar, defender y proponer ideas y opiniones, así como valorar las perspectivas de los demás. Además, el lenguaje les permite obtener y proporcionar información variada y buscar persuadir a otros mediante argumentos.

En resumen, el lenguaje y la comunicación desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de los estudiantes, no solo en términos de habilidades lingüísticas, sino también en su capacidad para interactuar con el mundo, aprender de él y contribuir de manera activa y efectiva en la sociedad.

El lenguaje desempeña un papel fundamental en la representación del mundo, la construcción del conocimiento, la organización del pensamiento, el desarrollo de la creatividad y la imaginación, así como en la reflexión sobre la producción discursiva e intelectual propia y ajena.

Según el Programa de Estudio de la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2011), “se espera que los estudiantes utilicen diferentes prácticas sociales del lenguaje para fortalecer su participación en diversos ámbitos, ampliar sus intereses culturales y satisfacer sus necesidades comunicativas.”

En el caso del grupo de tercer grado, denominado grupo D, aún están en proceso de apropiación de los acuerdos establecidos en el salón de clases. Uno de los aspectos prioritarios en el trabajo diario es enseñarles a solicitar la palabra para participar. Actualmente, se les dificulta escuchar las ideas

y participaciones de sus compañeros, ya que interrumpen tanto sus propias ideas como las de los demás. Esto indica que aún se encuentran en etapa de desarrollo de habilidades de escucha activa y respeto por los turnos de participación.

Es importante seguir trabajando con los estudiantes en el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva, fomentando la escucha respetuosa, el respeto a los turnos de palabra y la valoración de las ideas de los demás. Estas habilidades les permitirán mejorar su capacidad de interacción y participación en el salón de clases, promoviendo un ambiente de aprendizaje colaborativo y enriquecedor para todos.

La mayoría es capaz de expresar sus ideas acerca de diversos temas y atienden lo que se les dice en interacciones con sus compañeros y las docentes. Al inicio del ciclo escolar, se mostraban un poco tímidos e introvertidos al expresar alguna idea o sentimiento propio. Actualmente, se expresan con mayor libertad y ampliaron su vocabulario de manera significativa.

Los alumnos logran comentar a partir de la lectura que escuchan, de textos literarios, ideas que relacionan con experiencias personales o de invención propia. Mencionan características físicas, como el nombre, el color y la forma.

Asimismo, se pretende una aproximación de los niños a la lectura y la escritura a partir de la exploración y producción de textos escritos, como acercamiento a la cultura escrita, de modo que comprendan que se escribe y se lee con intenciones.

Uno de los conceptos más citados dentro del programa de Aprendizajes Clave 2017 es el que refiere a la aproximación a la lectoescritura. Al principio del ciclo escolar, durante la semana del diagnóstico, les resultaba a los estudiantes algo complejo reconocer su nombre. Sabían que eran sus pertenencias porque las reconocían, pero no porque identificaran su nombre en ellas. Derivado

de esto, escribir también resultaba al inicio un gran reto. Sus grafías eran en esencia presilábicas. Algunos casos en específico, como el de David Tonatiuh, cuando colocaba su nombre, lo representaba a través de pequeños círculos continuos en línea recta, donde variaba la cantidad y el trazo dependiendo de las actividades.

Actualmente, se puede apreciar un avance significativo en gran parte del grupo. La gran mayoría, si no es que todos, logran escribir su nombre de manera convencional. Anotan las fechas del día de manera más clara y precisa. Algunos pocos aún lo hacen de manera silábica alfabética y la mayoría de manera alfabética.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Otro de los campos formativos del programa 2017 de Aprendizajes Clave es el Pensamiento Matemático, se denomina Pensamiento Matemático a la forma de razonar, que utilizan los matemáticos profesionales para resolver problemas provenientes de diversos contextos, ya sea que surjan en la vida diaria, en las ciencias o en las propias matemáticas.

Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes desde edades tempranas. Como consecuencia de los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno, los niños desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas. (SEP, 2011, p. 51).

A nivel preescolar, se espera que los estudiantes comprendan las relaciones entre los datos de un problema y sepan utilizar procedimientos para la resolución. Se entiende que los alumnos deberán realizar diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto.

En el caso de los estudiantes del 3ºD, cuentan con colecciones de no más de 20 elementos. De manera general, su rango de conteo al inicio se encontraba en el número 10. Actualmente, al finalizar el segundo corte de evaluación, su rango de conteo de manera global ha incrementado hasta el número 15. Existen casos particulares donde el rango de conteo es mayor a 30 elementos, y casos contrarios donde el rango es menor a 10 elementos.

Por lo tanto, de manera general, se encuentran en el principio de conteo conocido como Cardinalidad, según la conceptualización de Gelman y Gallistel. Estos autores postulan la existencia de principios que guían la adquisición del conocimiento sobre la habilidad de contar.

El modelo propuesto por estos autores es uno de los más representativos en la adquisición del conteo en los niños. Según este modelo, el conteo está compuesto por cinco principios: correspondencia uno a uno, orden estable, cardinalidad, abstracción y orden irrelevante. (Gelman, 1978, p. 2)

a) Correspondencia uno a uno. Contar todos los objetos de una colección una y sólo una vez, estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la secuencia numérica.

b) Irrelevancia del orden. El orden en que se cuenten los elementos no influye para determinar cuántos objetos tiene la colección; por ejemplo, si se cuentan de derecha a izquierda o viceversa.

c) Orden estable. Contar requiere repetir los nombres de los números en el mismo orden cada vez; es decir, el orden de la serie numérica siempre es el mismo: 1, 2, 3...

d) Cardinalidad. Comprender que el último número nombrado es el que indica cuántos objetos tiene una colección.

e) Abstracción. El número en una serie es independiente de cualquiera de las cualidades de los objetos que se están contando; es decir, que las reglas para contar una serie de objetos iguales son las mismas para contar una serie de objetos de distinta naturaleza: canicas y piedras; zapatos, calcetines y agujetas. (SEP, 2011, p. 52)

En consecuencia, se espera que los estudiantes sean capaces de comunicar oralmente los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluyendo la forma convencional.

Al principio, solo mencionaban la serie numérica de manera lineal y convencional, pero al modificar o quitar algún número, no lograban seguir un orden lógico.

Actualmente, son capaces de mencionar números faltantes o incorrectos en relación con su posición dentro de la serie numérica, tanto de manera convencional siguiendo la recta numérica ubicada en el pizarrón, como en situaciones didácticas donde se les plantea el reto de colocar los números en el orden correcto dentro de un problema conjunto o individual.

En lo que respecta a las actividades de ubicación espacial, se espera que los alumnos logren ubicar objetos y lugares cuya ubicación desconocen a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia. Utilizan conceptos como cerca, lejos, arriba, abajo, debajo de, arriba de, al lado de, e incluso los conceptos de izquierda y derecha en algunos casos específicos.

Según el programa de aprendizajes clave, el espacio se organiza mediante un sistema de referencias que implica establecer relaciones espaciales como interioridad, proximidad, orientación y direccionalidad.

El desarrollo de las nociones espaciales implica que los alumnos establezcan relaciones entre ellos mismos y el espacio, con los objetos y entre los objetos, lo cual les permite reconocer atributos y realizar comparaciones, como base de los conceptos de forma, espacio y medida.

Al principio, los alumnos se orientaban a través de aproximaciones o percepciones visuales, pero no estaban completamente familiarizados con los conceptos espaciales, que son palabras que utilizamos para expresar dónde se encuentran ubicadas las cosas, dónde estamos o nos ubicamos, y con estas habilidades poder seguir indicaciones. Actualmente, no solo conocen los conceptos, sino que los utilizan de manera habitual en las actividades del salón.

EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL

El campo de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social se enfoca en que los niños puedan reconocer y comprender el mundo que les rodea, tanto en términos naturales como sociales. A través del contacto directo con su entorno natural y familiar, así como de las experiencias vividas en él, se busca que los niños desarrollen habilidades de razonamiento para entender y explicar, a su propio nivel, los acontecimientos y fenómenos que ocurren a su alrededor. Es una oportunidad para que los niños exploren, investiguen, planteen preguntas y busquen respuestas, fomentando su curiosidad y su capacidad de comprensión del entorno natural y social en el que se desenvuelven.

Un objetivo central de este campo es que los educandos adquieran una base conceptual para explicarse el mundo en que viven, que desarrollen habilidades para comprender y analizar problemas diversos y complejos; en suma, que lleguen a ser personas analíticas, críticas, participativas y responsables. (SEP, 2017, p. 252)

En el campo de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social se pretende que el alumno desarrolle su curiosidad, imaginación e interés por aprender acerca de sí mismos, de las personas con quienes conviven y de los lugares en que se desenvuelven.

En lo que corresponde al cuidado de su salud, las prácticas de higiene personal para mantenerse saludables forman parte de las normas y reglas dentro del aula. De primer momento, conozcan y

practicaban las básicas, como el lavado de manos y las idas al sanitario. A medida que avanzó el ciclo escolar, desarrollaron un amplio bagaje de actividades de higiene que actualmente refuerzan tanto dentro como fuera del jardín de niños. Algunas de ellas son bañarse diariamente, lavarse los dientes, peinarse, limpiar sus oídos, lavar sus manos, asear sus partes íntimas, vestirse, limpiar sus pertenencias e incluso dentro del salón se practica la limpieza y el barrido de manera autónoma en su lugar de trabajo.

En lo que corresponde al organizador curricular 2 "Exploración de la naturaleza", los alumnos hacían un primer intento de registros de información de forma no convencional. Comentaban y compartían sus conocimientos sobre plantas, animales y otros elementos naturales. Existieron casos en particular, como el de David Tonatiuh, cuyos padres son dueños de un negocio que vende peces y animales domésticos, por lo que su conocimiento sobre los animales es más diverso y comunica de forma más asertiva características biológicas de los animales con mayor grado de precisión.

Atienden a reglas de seguridad y evitan ponerse en riesgo. Durante y fuera del aula, se procura que los alumnos reconozcan áreas que representan un riesgo para su integridad física. Conocen y mencionan las consecuencias de algunas de las acciones que realizan cotidianamente, a fin de reflexionar sobre el impacto negativo que pueden tener.

ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

A continuación, se hace descripción del diagnóstico en lo que corresponde a las tres áreas de desarrollo personal y social: Artes, educación socioemocional y educación física.

Las Áreas de Desarrollo Personal y Social contribuyen a que los estudiantes logren una formación integral de manera conjunta con los Campos de Formación Académica y los Ámbitos de Autonomía Curricular. En estos espacios curriculares se concentran los

aprendizajes clave relacionados con aspectos artísticos, motrices y socioemocionales. (SEP, 2017, p. 276).

ARTES

La expresión artística tiene sus raíces en la forma de comunicar sentimientos y pensamientos, que son expresados mediante el sonido, la imagen, la palabra o el lenguaje corporal, entre otros medios.

En el nivel preescolar, esta área está orientada a que los niños tengan experiencias de expresión y aprecien obras artísticas que estimulen su curiosidad, sensibilidad, iniciativa, espontaneidad, imaginación, gusto estético y creatividad. Se busca que los niños expresen lo que piensan y sienten a través de la música, las artes visuales, la danza y el teatro. También se les acerca a obras artísticas de autores, lugares y épocas diversos.

Por medio del arte, los estudiantes aprenden otras formas de comunicarse, a expresarse de manera original, única e intencional mediante el uso del cuerpo, los movimientos, el espacio, el tiempo, los sonidos, las formas y el color; y desarrollan un pensamiento artístico que les permite integrar la sensibilidad estética con otras habilidades complejas de pensamiento. (SEP, 2017, p. 277).

En cuanto a la familiarización con los elementos básicos del arte, los estudiantes del tercer grado del grupo "D" intentan reproducir sonidos al ritmo de la música utilizando diferentes partes de su cuerpo. También escuchan variaciones de ritmo y tratan de recrearlos a través del pulso y la melodía. Además, bailan libremente con música variada, realizando movimientos de libre expresión y desplazamiento siguiendo el ritmo.

En el ámbito de la apreciación artística, los alumnos observan algunas obras del patrimonio artístico que tienen a su alcance. Comentan sus impresiones a partir de lo que observan, expresando cómo

se sienten al observar pinturas, fotografías o imágenes. Son capaces de apreciar la belleza estética de diversas obras artísticas, tanto de pintores nacionales como internacionales. Comparten entre ellos las emociones que les evoca y, en ocasiones particulares, mencionan momentos o sentimientos específicos que son evocados al apreciar una pintura o escultura.

De igual forma, al realizar representaciones teatrales, los estudiantes se involucran en todo lo que implica la puesta en escena. Sin embargo, aún les resulta difícil organizar y delegar responsabilidades de manera colaborativa. En ocasiones, de manera egocéntrica, buscan siempre ser el protagonista, sin considerar a los demás. Es importante mencionar que algunos estudiantes no han logrado desarrollar la confianza necesaria para hablar y actuar frente a otras personas. Por ejemplo, el caso particular de Naydelin, una niña introvertida que apenas logra comunicarse y socializar en un contexto normal. Ella siente un temor especial al hablar en público y a veces experimenta pánico escénico.

En general, se podría decir que a la mayoría de los estudiantes les apasionan las clases que se enfocan en esta área de desarrollo personal y social. Encuentran mayor gratificación y apreciación, especialmente en aquellas actividades que involucran la pintura o la música.

EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

Esta área se centra en el proceso de construcción de la identidad y en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales. Se pretende que los niños adquieran confianza en sí mismos al reconocerse como capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones con cada vez mayor autonomía, así como relacionarse de forma saludable con distintas personas.

La Educación Socioemocional se apega al laicismo, ya que se fundamenta en hallazgos de las neurociencias y de las ciencias de la conducta, los cuales han permitido comprobar la

influencia de las emociones en el comportamiento y la cognición del ser humano, particularmente en el aprendizaje. De ahí la necesidad de dedicar el tiempo necesario al aprendizaje y a la reflexión orientadora que favorezca el conocimiento de uno mismo, la autorregulación, el respeto hacia los demás, y la aceptación de la diversidad, ya que de ello depende la capacidad para valorar la democracia, la paz social y el estado de derecho. (SEP, 2017, p. 304).

Los estudiantes de tercer grado del grupo "D" reconocen y expresan características personales, como su nombre y cómo son físicamente, sus gustos, lo que les gusta y lo que no les gusta, así como lo que se les facilita y lo que se les dificulta. Inicialmente, durante la semana de diagnóstico, se buscó que los alumnos fueran capaces de mencionar estas características personales. En ese momento, teníamos casos particulares como el de Karen Lizbeth, una niña con retraso en el lenguaje que apenas podía mencionar su nombre. Actualmente, es una de las alumnas que se expresa con mayor frecuencia, aunque todavía tiene algunos problemas de pronunciación.

Un gran porcentaje de los alumnos reconoce y nombra situaciones que les generan alegría, seguridad y tristeza. También pueden identificar las emociones de forma visual a través de imágenes o fotografías. Sin embargo, la regulación de las emociones aún se sigue reforzando.

Daniel Goleman, psicólogo estadounidense internacionalmente conocido por su obra sobre la Inteligencia Emocional. Nació el 7 de marzo de 1946 en Stockton, California para Goleman la inteligencia emocional no es algo que debe buscarse, sino algo que es parte de nosotros y una parte integral de nuestro interior, argumenta también que las competencias humanas como la autoconciencia, la autodisciplina, la autonomía, la persistencia y la empatía tienen más consecuencias en la vida de una persona que el cociente intelectual. Se espera, al menos a nivel

preescolar, que los alumnos desarrollen esa conciencia emocional, es decir, que reconozcan lo que sienten y cómo lo expresan.

Por lo tanto, se espera que el grupo proponga acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explicando su utilidad y cómo los utilizan dentro del aula. Al inicio del ciclo escolar, se establecieron acuerdos en el salón que, en su mayoría, fueron propuestos por los propios alumnos. En esta etapa final del preescolar, se pretende que los niños sean capaces de reconocer de manera autónoma la importancia de proponer acuerdos y comprendan su funcionalidad.

En general, los alumnos reconocen qué son las emociones, pueden nombrarlas y algunos logran identificar qué situaciones las provocan e incluso cómo su cuerpo reacciona ante ellas. Sin embargo, la regulación emocional sigue siendo una habilidad más compleja de abordar, especialmente cuando se trata de generar destrezas necesarias para resolver conflictos de manera pacífica, a través de la anticipación y la mediación.

EDUCACIÓN FÍSICA

En educación preescolar, el área se centra en las capacidades del desarrollo físico de los niños: locomoción, coordinación, equilibrio y manipulación, así como en la consolidación de la conciencia corporal. Se pretende que, de manera progresiva, logren un mejor control y conocimiento de sus habilidades y posibilidades de movimiento

La finalidad formativa de la Educación Física en el contexto escolar es la edificación de la competencia motriz por medio del desarrollo de la motricidad, la integración de la corporeidad, y la creatividad en la acción motriz. (SEP, 2017, p. 329).

Si bien es cierto que la pandemia trajo consigo un rezago a nivel motor en los alumnos de preescolar, y es algo que se ha ido observando a lo largo del ciclo escolar, llegaron realizando

algunos movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad. Dentro de los primeros días se observaba una carencia de coordinación y equilibrio. Actualmente, por medio de juegos individuales y colectivos, los alumnos han avanzado significativamente en su desarrollo psicomotriz.

No logran aún mantener el equilibrio, y las actividades que hacían uso de material les resultaban retadoras. Aquellas que incluían actividades de cachar, atrapar o lanzar para la gran mayoría resultaban complejas.

Logran identificar las sensaciones que experimentan después de una actividad física, como poder escuchar lo agitado de su respiración o la agitación de su corazón, la posible sudoración o el cambio de tono de piel en algunos casos.

El desarrollo de la motricidad en esta etapa implica que los niños avancen en sus capacidades físicas al desplazarse en distintas direcciones y a diversas velocidades, que participen en juegos y actividades que les demanden ejecutar movimientos y acciones combinadas con coordinación y equilibrio. (SEP, 2017, p. 332).

Durante las primeras semanas, tuvieron la oportunidad de observar el alcance y las limitaciones que tenían de manera individual. Se les recordó siempre que cada cuerpo es distinto y que el progreso es meramente individual, sin que exista una comparación entre unos u otros.

1.2.4 Planteamiento de la Pregunta de Investigación

Las preguntas de investigación son el punto de partida de cualquier investigación-acción, ya que orientan y definen el propósito y el alcance del estudio. Estas preguntas no solo establecen los objetivos y las metas específicas de la investigación, sino que también estimulan la reflexión y el análisis crítico sobre los problemas y desafíos que se desean abordar.

Al buscar respuestas a estas preguntas, se generan conocimientos prácticos que pueden informar la toma de decisiones, la implementación de cambios y la retroalimentación constante en la práctica educativa.

- ¿Cómo diseñar situaciones didácticas que incorporen diversas herramientas tecnológicas?
- ¿Qué herramientas tecnológicas pueden ser utilizadas en Educación preescolar?
- ¿De qué manera se favorece la enseñanza-aprendizaje a través del uso de herramientas tecnológicas?

1.3 Acción

1.3.1 Formulación de la Estrategia, Procedimientos e Instrumentos.

La tecnología dentro de la educación se implementó como resultado de la resolución de problemas prácticos, lo que llevó a la utilización de medios y recursos audiovisuales para mejorar la enseñanza. Partiendo de esta premisa, podemos argumentar la implementación del uso de herramientas tecnológicas en el diseño de situaciones didácticas en el 3er grado, grupo D del Jardín de Niños Carmen Maza del Mazo.

Una situación didáctica es una situación de aprendizaje diseñada estratégicamente para potenciar el desarrollo de ciertos conocimientos, habilidades y actitudes. Es creada de manera consciente por un mediador para acompañar un proceso de desarrollo y generalmente surge de la necesidad de resolver un conflicto.

En este caso, nuestro mayor conflicto radica en la implementación de la tecnología en el diseño de situaciones didácticas, especialmente en cómo se espera que se entrelacen las herramientas tecnológicas y la práctica docente, lo que conduce a la resolución principal del problema. Comenzando desde la comprensión del concepto y los elementos de una situación didáctica, hasta llegar a vislumbrar los resultados de la implementación.

Las situaciones didácticas pueden considerar varios aprendizajes esperados en uno o varios campos y áreas, siempre y cuando sea posible establecer relación congruente entre ellos, sin forzar las actividades. (SEP, 2017, p. 172).

Con esta idea en mente, podemos comenzar a plantear la estrategia de intervención a través del diseño de situaciones didácticas que involucren la tecnología como recurso de aprendizaje. Es crucial que el sistema educativo priorice el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos, así

como en los docentes, ya que estas habilidades son indispensables en la sociedad actual y deben ser adquiridas durante su formación académica.

El uso de herramientas tecnológicas en el diseño de situaciones didácticas ofrece numerosos beneficios para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por un lado, permite a los estudiantes acceder a una gran cantidad de información actualizada y diversa, ampliando sus conocimientos y fomentando la investigación y el pensamiento crítico. Además, las herramientas tecnológicas ofrecen un entorno interactivo y motivador que estimula la participación de los alumnos, favoreciendo su compromiso y su autonomía en el aprendizaje.

En la educación básica el esfuerzo se orienta a proporcionar el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos, sin importar su edad, situación social y geográfica, la oportunidad de acceder, a través de diversos dispositivos tecnológicos, de nuevos tipos de materiales educativos, nuevas formas y espacios para la educación, creación y colaboración. (SEP, 2011, p. 102)

1.3.2 Propuesta de Intervención

Dentro de la propuesta de intervención, se diseñaron las siguientes actividades, las cuales se presentan en la tabla a continuación, bajo la modalidad de situaciones didácticas. Estas actividades fueron desarrolladas con el objetivo de utilizar herramientas tecnológicas para abordar la problemática principal del grupo 3° "D" en el Jardín de Niños Carmen Maza del Mazo. Estas actividades se integraron en el proceso de planificación.

El proceso de planeación es una herramienta fundamental de la práctica docente, pues requiere que el profesor establezca metas, con base en los Aprendizajes esperados de los programas de estudio, para lo cual ha de diseñar actividades y tomar decisiones acerca de cómo evaluará el logro de dichos aprendizajes. (SEP, 2017, p. 125)

Tabla 1

Organización de la Propuesta de Intervención

Fecha	Actividad	Tiempo	Modalidad	Herramientas	Evaluación	Evidencias/ Productos
30 de enero al 2 de junio de 2023	Pase de Lista Interactivo.	de 10 minutos.	Actividad de rutina permanente.	Microsoft PowerPoint Tablet	Observación y diario de trabajo.	Fotografías
27 de febrero del 2023	Tren de Números	de 30 minutos	Situación didáctica	Microsoft PowerPoint Proyector Computadora Bocina	Observación y diario de trabajo.	Fotografías Anexos de las Hojas de registro.
23 de marzo, 2023	Alexa como se dice...	35 minutos	Situación didáctica.	Asistente virtual- Alexa.	Observación y diario de trabajo.	Video de la actividad. Fotografías.

Fecha	Actividad	Tiempo	Modalidad	Herramientas	Evaluación	Evidencias/ Productos
19 de abril, 2023	¿Qué sabías sobre los dinosaurios?	35 minutos	Situación Didáctica	Tablet /Dispositivos Móviles Internet Portátil Aplicación Quiver	Observación y diario de trabajo.	Video de la Actividad. Anexos de las Hojas de Registro.
20 de abril, 2023	¿Qué sabes sobre los animales?	40 minutos	Situación Didáctica	Smartphone CardBoard (Lentes de Realidad virtual de cartón)	Observación y diario de trabajo.	Video de la Actividad Fotografías

Nota. Esta tabla muestra la organización de las situaciones didácticas del plan de intervención en orden cronológico conforme a la aplicación.

Todas estas actividades se diseñaron bajo la modalidad de situación didáctica; para poder diseñar dichas situaciones es necesario contar con una estructura que cubra los rubos básicos como el inicio, el desarrollo y el cierre.

Estructura de una situación didáctica:

Inicio: introducción por parte del docente, recuperación de saberes previos.

Desarrollo: ¿Qué?, ¿Cómo?, ¿Con que? Y ¿Para qué?

Cierre: Evaluación y retroalimentación. (SEP-2, 2017, p. 33)

La inserción de estas situaciones didácticas en el plan de intervención es de suma importancia para abordar de manera efectiva la problemática identificada en el grupo. En el segundo capítulo del informe, se incluirá un apartado especial dedicado a describir detalladamente cada una de estas situaciones, ejemplificando su efectividad y los resultados obtenidos.

En este apartado se brindará información sobre la estructura de cada situación, los objetivos específicos que se persiguen, los recursos tecnológicos utilizados y cómo se integran en el desarrollo de la actividad. Además, se incluirán ejemplos concretos de la participación y el desempeño de los estudiantes, así como los logros alcanzados en términos de aprendizaje y desarrollo de habilidades.

Esta descripción detallada permitirá evaluar la efectividad de cada situación didáctica y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También proporcionará un panorama claro de cómo se han utilizado las herramientas tecnológicas para abordar la problemática principal del grupo, lo que será fundamental para la posterior toma de decisiones y ajustes en el diseño de intervención.

1.3.3 Observación y Evaluación

La observación desempeña un papel fundamental en la práctica educativa, ya que permite recopilar evidencia durante las etapas de referencia y supervisión en la investigación-acción. A través de la observación, se puede examinar lo que ocurre en relación con el objeto de estudio dentro del entorno educativo, ya sea en el aula, la escuela o la comunidad. La observación se concibe como una operación para recopilar y organizar datos de manera que se puedan identificar patrones de significado.

En la actualidad, la evaluación ha adquirido una importancia significativa, especialmente en el ámbito educativo, ya que a través de ella se puede comprender lo que sucede en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como mejorar la calidad de la educación. La evaluación se concibe como un proceso sistemático, formativo y continuo, guiado por los objetivos y los logros esperados en cada asignatura.

A través de la evaluación, se busca obtener información relevante sobre el progreso y el desempeño de los estudiantes, identificar fortalezas y áreas de mejora, tomar decisiones pedagógicas y proporcionar retroalimentación para fomentar el aprendizaje continuo. Además, la evaluación permite medir el grado de cumplimiento de los objetivos educativos y ajustar las estrategias de enseñanza en función de los resultados obtenidos.

Permite que el docente sea consciente de los logros de los estudiantes, sus avances, retrocesos y dificultades en el desarrollo, lo que le permitirá tomar decisiones sobre como retroalimentar, modificar su planeación o mejorar y diversificar estrategias. (SEP-2, 2017, p. 38)

Algunas de las técnicas e instrumentos que se utilizaron para la observación y evaluación de las situaciones didácticas presentadas anteriormente fueron los siguientes:

Principalmente el diario de la educadora, aquel escrito en el que recayó la mayor parte de la descripción del proceso de diseño, aplicación y retroalimentación de las situaciones didácticas.

El diario debe contener narraciones sobre las “observaciones, sentimientos, reacciones, interpretaciones, reflexiones, corazonadas, hipótesis y explicaciones” personales. (Cols, 1981, p. 36)

El diario es "una herramienta para la reflexión significativa y vivencial de los enseñantes", un instrumento básico para la investigación en el aula, pues puede adaptarse, por su carácter personal, a todo tipo de circunstancias. (Porlán, 1987, p. 23)

Fue en este punto donde pude describir de manera más personal el éxito o el fracaso de lo planificado previamente. El uso del diario como instrumento de retroalimentación y mejora de la práctica educativa resultó invaluable, ya que me permitió visualizar el alcance, el impacto, los aspectos positivos y negativos, e incluso las opiniones de los estudiantes con respecto al desarrollo de las situaciones didácticas.

Otro recurso que sin duda alguna proporcionó resultados tangibles fueron las grabaciones de video. En el contexto de la investigación-acción en el aula, grabar las clases, ya sea en su totalidad o parcialmente, se convirtió en el principal respaldo de las evidencias, permitiéndonos observar de manera real las reacciones de los alumnos.

Las grabaciones me brindaron la posibilidad de registrar secuencias didácticas en formato de audio o video, con el propósito de escucharlas y analizarlas posteriormente. Estas técnicas de observación me permitieron realizar un análisis más profundo de la intervención, recopilando datos sobre la

satisfacción de los alumnos y el logro de las actividades. Además, me brindaron una visión detallada sobre si el uso de herramientas tecnológicas y como estaba favoreciendo una mayor concentración y atención por parte de los estudiantes.

Asimismo, las grabaciones me permitieron revalorar mi intervención en el aula al identificar áreas de oportunidad y mejora. A partir de estos hallazgos, pude realizar modificaciones en los elementos de las situaciones didácticas, buscando mejorar los resultados en mis estudiantes en futuras intervenciones.

En resumen, el uso del diario y las grabaciones de video fueron recursos valiosos que me permitieron evaluar de manera más profunda las situaciones didácticas implementadas. Estas técnicas de observación me brindaron datos concretos sobre la satisfacción y el logro de los estudiantes, así como la oportunidad de realizar ajustes y mejoras en mis prácticas educativas.

1.3.4 Reflexión

La metodología bajo la cual se rige este plan de acción es la investigación-acción. Siendo así, consideramos entonces que:

El objetivo principal de la investigación acción consiste en mejorar la práctica, en vez de generar conocimientos, la producción y la utilización del conocimiento se subordina a este objeto fundamental y está condicionado por él. (Elliot, 1993, p. 63).

La implementación de estas situaciones didácticas tiene el propósito de dar respuesta a las preguntas de investigación. Partiendo del cómo se diseñan situaciones didácticas que incorporen herramientas tecnológicas, la posible respuesta a esta primera interrogante es a partir de conocer al grupo, sus intereses y sus necesidades. Posteriormente, se investiga o se incluye dentro del diseño alguna herramienta que logre resolver esa necesidad de manera factible, eficiente, rápida e innovadora.

La investigación-acción perfecciona la práctica mediante el desarrollo de las capacidades de discriminación y de juicio profesional en situaciones concretas, complejas y humanas. Unifica la investigación de la práctica y el desarrollo de las personas en su ejercicio profesional. (Elliot, 1993, p. 70).

Partiendo de lo que menciona John Eliot las herramientas tecnológicas de las que podemos hacer uso son aquellas que se adapten mejor a lo que queremos lograr, discriminando previamente aquellas que no logran realmente algo concreto o que con base en nuestra evaluación identificamos que no cumplieron con su cometido.

Si bien como tal no hay un listado de algunas en específico, podemos utilizar aquellas que vayan acorde a la edad de nuestros estudiantes, o que se sean intuitivas, gratuitas y sobre todo que

verdaderamente aporten un aprendizaje, favoreciendo la enseñanza-aprendizaje a través del juego, la interacción y la gratificación sensorial.

Se espera entonces que a través de la aplicación del plan de acción se logre identificar el proceso de investigación-acción que hacen mención tanto John Elliott como Kurt Lewin y a su vez se mejore la práctica educativa.

**Capítulo 2: Desarrollo,
Reflexión y Evaluación de la
Propuesta de Mejora.**

2.1 Análisis y Reflexión del Plan de Acción.

El plan de acción se diseñó e implementó como propuesta para mejorar la práctica docente, basándose en los conocimientos y competencias adquiridos durante la licenciatura. Se consideró la problemática principal del grupo a partir de un diagnóstico previo, y se seleccionaron herramientas tecnológicas que fueran adecuadas para resolver dicho conflicto. En algunos casos, se diseñaron herramientas propias para cumplir con objetivos específicos de las situaciones didácticas.

Las intervenciones tienen como objetivo crear un ambiente óptimo donde los estudiantes adquieran los aprendizajes esperados de manera lúdica e innovadora. Se busca que tengan contacto directo con la tecnología, sin importar las limitaciones contextuales o socioeconómicas en las que se encuentren, y que desarrollen una motivación intrínseca para la adquisición y la investigación del conocimiento.

Específicamente, se pretende que los estudiantes muestren interés por aprender fuera del entorno escolar, utilizando sus propios recursos tecnológicos. Por ejemplo, se busca que, gracias a experiencias como el uso de la realidad aumentada en clase, surja en ellos la curiosidad por investigar más sobre un tema, como los dinosaurios, y que utilicen plataformas como YouTube² o Google³ para obtener información adicional. Esto ejemplifica una de las diversas situaciones vividas durante el proceso.

El currículo considera el uso de las TIC no solo desde la destreza técnica que implica su manejo con solvencia, sino, más importante que eso, su utilización con fines educativos.

² Es un sitio web de origen estadounidense dedicado a compartir videos. Creado en 2005.

³ Es una compañía estadounidense fundada en septiembre de 1998 cuyo producto principal es un motor de búsqueda.

En este sentido, el profesor ha de aprovechar las TIC disponibles como medio para trascender las fronteras del aula, potenciar el trabajo colaborativo, vincularlo con la realidad local, nacional y mundial, promover la generación de soluciones creativas a problemas diversos y participar en comunidades colaborativas. (SEP, 2017, p. 133).

La descripción y el análisis de las actividades propuestas en el plan de acción nos permiten divisar el logro de los objetivos.

2.1.1 Descripción y Análisis de la Ejecución del Plan de Acción

En lo que respecta a la descripción y el análisis del plan de acción, se presenta un sondeo más detallado sobre las situaciones didácticas plasmadas en el cronograma del capítulo 1. Partiendo inicialmente de comprender la estructura de nuestro plan de acción, que de manera general y comúnmente es visto como un espiral.

Esta representación en espiral refleja la naturaleza iterativa y cíclica del proceso de investigación-acción. En cada ciclo, se lleva a cabo una planificación, una implementación, una observación y una reflexión sobre las situaciones didácticas. A partir de esta reflexión, se realizan ajustes y mejoras en el diseño y la implementación de las siguientes situaciones didácticas, lo que a su vez retroalimenta el proceso de investigación-acción.

En el análisis del plan de acción, se examina cada una de las situaciones didácticas, se describen sus objetivos, actividades, recursos utilizados y metodologías empleadas. Se realiza un seguimiento de la ejecución de las situaciones didácticas, se recopilan datos y se realiza un análisis de los resultados obtenidos.

Además, se brinda una evaluación de la efectividad de cada situación didáctica, considerando el impacto en el aprendizaje de los estudiantes, su nivel de participación e interés, y cualquier dificultad o éxito identificado durante su desarrollo.

El Plan de acción articula: Intención, Planificación, Acción, Observación, Evaluación y Reflexión, en un mecanismo de espiral permanente que permitirá al estudiantado valorar la relevancia y la pertinencia de las acciones realizadas, para replantearlas tantas veces sea necesario como parte del proceso de reflexión sobre la acción. (DGESUM, 2018, p. 9)

Como mencionamos anteriormente, John Elliott nos presenta un espiral de investigación-acción. De manera simplificada, llegar a un resultado no siempre será el final de una investigación, ya que esa conclusión puede generar una nueva investigación y, por lo tanto, un nuevo análisis. Podríamos decir entonces que se genera lo que conocemos como un proceso cíclico.

Una vez identificada la problemática dentro del Jardín de Niños Carmen Maza del Mazo, en el tercer grado, grupo D, comencé desde el punto de partida para el diseño de las situaciones didácticas. Para ello, me di a la tarea de investigar herramientas tecnológicas que se adaptaran a las necesidades formativas de los estudiantes y cubrieran lógicamente los aprendizajes que queríamos alcanzar.

Fue así como inicié con la elaboración de la planificación quincenal, considerando los aprendizajes esperados propuestos inicialmente por la docente titular del grupo. Una de las principales ventajas de abordar esta problemática, donde los estudiantes necesitan reforzar la atención a partir de estímulos visuales, es que cualquier aprendizaje esperado del plan de estudios 2017 se puede adaptar a un trabajo con herramientas tecnológicas. Uno de los principales motivantes para redirigir mi práctica docente con el uso de la tecnología es precisamente la factibilidad y autonomía curricular del plan de estudios, que permite adaptar un aprendizaje esperado en una situación didáctica que involucre directa o indirectamente la tecnología como medio, pero no como fin.

Al comenzar el diseño de las planeaciones, la docente titular me realizó algunas observaciones sobre el diseño y formato. Originalmente, al realizar una situación didáctica, solo consideraba comprender el aprendizaje esperado sin tener en cuenta la finalidad del campo ni los criterios de evaluación. Era meramente lo que yo consideraba que funcionaría, sin revisar a profundidad cuáles eran las competencias que se querían lograr de manera concreta. Después de varios ejercicios de reflexión y a través de ensayo y error, llegamos a la concreción de un nuevo formato que

considerara los elementos básicos de la planificación, pero que incluyera un apartado de criterios de evaluación para así permitir apreciar de manera más objetiva lo que los estudiantes realizaban o no.

PASE DE LISTA INTERACTIVO

Es necesario recalcar la importancia de tomar en cuenta los intereses de los alumnos, lo que realmente puede motivarlos y lo que les gusta, especialmente aquello que forma parte de su contexto fuera de la escuela pero que puede estar presente en actividades dentro de la institución.

Es por ello por lo que la primera actividad realizada en el mes de enero, aunque no sea propiamente una situación didáctica, merece el reconocimiento y la inclusión dentro del plan de acción, ya que se convirtió en una de las herramientas que se mantuvo de manera permanente como una actividad de rutina y que fue del agrado de los alumnos. Esta actividad fue el pase de lista interactivo.

Una de las necesidades que identifiqué dentro del aula fue que el sistema tradicional del pase de lista nos restaba tiempo de la jornada laboral y podría ser automatizado fácilmente. La finalidad no era eliminar el pase de lista, sino desarrollar una herramienta a través del uso de la tecnología que nos permitiera hacerlo de manera más práctica y dinámica, algo intuitivo y sencillo para los alumnos, y sobre todo que les diera una identidad propia dentro del aula.

Inicialmente, la idea era diseñar un programa utilizando PowerPoint que permitiera hacer un registro automático de la asistencia con una secuencia de clics sobre la fotografía de los estudiantes. Esto desplegaría una lista con los nombres de los alumnos que asistían ese día, lo cual permitiría a los alumnos identificar a sus compañeros que estaban presentes y a la docente completar su lista de asistencia de manera más ágil.

Sin embargo, con el fin de proteger la privacidad de los alumnos y evitar el uso de sus fotografías, se optó por utilizar la imagen de su personaje favorito. Para ello, se realizó una encuesta con una sola pregunta: "¿Cuál es tu personaje favorito?". Ellos podían responder con un único personaje de una película, videojuego o serie de televisión que les gustara, de modo que se tuvieran en cuenta sus preferencias.

La ejecución del pase de lista pasó a ser la idea principal, reemplazando las fotografías por las imágenes de los personajes. Para explicar el funcionamiento, se dedicó una clase donde se les presentó el prototipo del pase de lista en la tableta. Se les indicó que debían identificar su personaje favorito, aquel que habían elegido previamente, y que para registrar su asistencia debían hacer clic sobre la imagen y esperar a que el fondo se coloreara. Intuitivamente, comprendieron que la ausencia de color de fondo representaba una inasistencia.

En el caso del grupo de tercer grado D, era bastante común que llegaran por la mañana, dejaran sus mochilas y registraran su asistencia. Incluso algunos de sus compañeros les recordaban que debían hacerlo, o en ocasiones específicas, me informaban a mí si había olvidado colocar el dispositivo móvil en la entrada del salón.

Algunos momentos comunes que solía escuchar eran:

- "Maestra, ¿se te olvidó poner la lista o la tableta no tiene batería?"

- "Tonatiuh, te falta poner a Sonic."

- "Nosotros ya pasamos lista, maestra."

- "Ay, se me olvidó pasar lista."

Si tuviera que mencionar alguna dificultad que surgiera en la interacción con el pase de lista automático, diría que fueron mínimas en general. En una ocasión, se salieron del programa porque

accidentalmente presionaron un botón incorrecto, o en ocasiones hacían zoom excesivo en las imágenes, presionando más de dos veces, pero nada que no pudieran resolver ellos mismos.

El impacto del pase de lista fue tan significativo que se convirtió en una herramienta indispensable dentro del salón. El hecho de tener la tableta y, en general, muchos dispositivos en el salón se volvieron algo tan común que nunca hubo problemas de accidentes o descuidos. Por el contrario, los estudiantes se volvieron más cuidadosos y precavidos. En varias ocasiones se les recordó la importancia de utilizar correctamente las herramientas y dispositivos tecnológicos.

A continuación, se muestra una imagen donde se aprecia a los estudiantes interactuando con el pase de lista.



Fotografía 2 Alumnos del 3ºD utilizando el Pase de Lista Interactivo

Una vez que hemos observado, analizado y comprendido una forma de integrar la tecnología en el preescolar, como en el caso del pase de lista, podemos adentrarnos en el diseño de las situaciones didácticas. Al ser este tema fundamental en la investigación, considero de gran importancia definir

la estructura base de su elaboración, ya que nos permitirá dar cuenta del trabajo realizado en el aula y comprender más a fondo el motivo detrás de ciertas actividades, elementos o recursos utilizados en la planificación.

El diseño de situaciones didácticas parte de una comprensión clara de los objetivos de aprendizaje esperados en los estudiantes. Posteriormente, se debe comprender la finalidad del campo y el perfil de egreso del nivel preescolar, lo que nos ayudará a establecer los criterios de evaluación. Estos criterios consisten en tres o cuatro indicadores de logro graduados, dependiendo del nivel de logro alcanzado por los alumnos. Para su elaboración, se utiliza la Taxonomía de Bloom, una lista de objetivos que evalúa el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Además, se retoman las finalidades establecidas en el plan de estudios 2017, o en versiones anteriores.

Finalmente, se establece una estructura de trabajo que consiste en determinar el inicio, el desarrollo y el cierre de las actividades, junto con los elementos y recursos necesarios. En esta etapa, se realiza un análisis y una propuesta de las herramientas tecnológicas necesarias o que se puedan adaptar fácilmente al trabajo. En la mayoría de los casos, se busca utilizar herramientas de fácil acceso, gratuitas e intuitivas, para que tanto las docentes como los alumnos del tercer grado puedan utilizarlas.

Todo esto puede apreciarse concretamente a continuación donde se describe cada una de las situaciones didácticas implementadas:

SITUACIÓN DIDÁCTICA: "EL TREN DE NÚMEROS"

En febrero de 2023, inicié el diseño de la situación didáctica llamada "El tren de Números", la cual se enmarca en el campo de Pensamiento Matemático, específicamente en los organizadores curriculares de Número, Álgebra y Variación. El aprendizaje esperado de esta actividad era que los

estudiantes pudieran comunicar de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes formas, incluyendo la convencional.

La principal intención era desarrollar un videojuego utilizando alguna herramienta tecnológica que despertara el interés de los alumnos en el aprendizaje de la serie numérica. Los videojuegos son diseñados con el propósito de crear entornos de aprendizaje que permitan a los alumnos experimentar con problemas reales. El objetivo era utilizar el videojuego como una forma de practicar y explorar diversas soluciones a problemas planteados en situaciones reales, al mismo tiempo que se descubren información y conocimientos sin miedo a cometer errores.

Para comenzar la elaboración del videojuego, definí la finalidad del aprendizaje esperado, que consistía en que los alumnos pudieran comunicar de manera oral y escrita los elementos de una colección, lo cual implicaba el conocimiento del conteo. Los estudiantes ya tenían un conocimiento previo del conteo, habiendo realizado actividades de conteo anteriormente. En general, el rango de conteo del grupo se encontraba entre el número 10 y el 15, por lo que el tema del conteo estaba cubierto al menos de manera convencional.

Una vez que los niños han aprendido a contar de manera oral (al menos los primeros números), puede utilizar en el aula una serie numérica escrita, que les permita: Reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número. (SEP, 2017, p. 234).

Los criterios de evaluación que establecí para la situación didáctica "El tren de Números" fueron los siguientes:

1. Usa y menciona los números en orden descendente, ampliando gradualmente el rango de conteo según sus posibilidades.

2. Identifica el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada.

3. Utiliza los números adecuadamente en situaciones de conteo, ampliando gradualmente el rango de conteo según sus posibilidades.

Dicha actividad formó parte de lo que posteriormente se convirtió en un compendio de videojuegos de PowerPoint de mi autoría. Con esta actividad, buscaba crear una herramienta que ayudara a mis alumnos a visualizar de forma más dinámica la serie numérica. La idea de utilizar un tren con bajones y números que aparecían al hacer clic sobre ellos añade interactividad y diversión a la actividad.

Mediante la presentación de PowerPoint, la computadora, el proyector y un recurso impreso, los alumnos observaban el tren llegar a la estación y tenían que identificar los números que faltaban en la serie numérica y seleccionar el número correcto. La observación de las animaciones y los sonidos, como el sonido real de un tren de vapor y las fanfarrias de éxito o error, resultaron clave para mantener el interés y la motivación de los alumnos, incluso en los momentos de participación.

Con esta situación didáctica, logré crear un ambiente interactivo y estimulante para que los estudiantes practicasen el conteo y en la identificación de los números en un contexto lúdico.

El juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general.
(Marcano, 2008, p. 97)

Dentro de la actividad, existieron algunas complicaciones individuales respecto a qué número deberían colocar; sin embargo, de manera general, la mayoría de los alumnos no tuvo ningún inconveniente. Para algunos, resultó incluso más sencillo poder guiarse por lo que observaban en la proyección del juego y, posteriormente, rellenar su hoja de registro. En lo que respecta al uso de las herramientas tecnológicas, en ese momento aún no contábamos con internet; sin embargo, esto no impidió poder realizar la actividad. Con la hoja impresa, ellos elaboraban su propio registro escrito, lo cual me permitió evaluar su aprendizaje.

En cuanto a la gratificación, logré percatarme de que este tipo de videojuegos motivaba a los alumnos y los hacía más participativos. La mayoría quería participar, tanto que fue necesario diseñar una forma de dinamizar y ser equitativos con las participaciones. Fue ahí donde surgió el uso de la ruleta de participación en la aplicación "Decision Roulette"⁴. El buen recibimiento fue tal que posteriormente incluí más videojuegos en otras intervenciones.

Respecto a mi desempeño, considero de manera objetiva que carecía de algunos elementos para la correcta dirección de las actividades. A veces olvidaba dar algunas indicaciones, y las participaciones a veces me sobrepasaban, lo que dificultaba recolectar lo más significativo en mi diario de trabajo. Sin embargo, en cuanto al manejo de la clase, considero que el éxito se reflejaba en la actitud de mis alumnos y en el impacto que tenía la actividad.

En la fotografía que se logra apreciar continuación se nos muestra a los alumnos interactuando con la presentación del tren de los números, de igual forma en el apartado de los anexos; podremos apreciar la hoja de registro del tren de los números, que los alumnos utilizaron como apoyo y forma de evaluar el aprendizaje.

⁴ Una aplicación disponible en la AppStore de GooglePlay que genera selecciones aleatorias para elecciones diarias.



Fotografía 3 Situación didáctica "Tren de números" en la fotografía se logra apreciar a los alumnos del 3° "D" interactuando con el proyector y la presentación de PowerPoint

SECUENCIA DIDÁCTICA: ALEXA COMO SE DICE...

La segunda situación didáctica corresponde al mes de marzo. Fue diseñada para el campo de Lenguaje y Comunicación, específicamente para el organizador curricular 1 "Oralidad" y el organizador curricular 2 "Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural". El aprendizaje esperado de esta actividad era "Conocer palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, y reconocer su significado".

Los factores que el docente debe tomar en cuenta para el diseño de la planeación son: tiempo, espacio, características y necesidades particulares del grupo, materiales y recursos disponibles, experiencia profesional del docente, principios pedagógicos del Modelo

Educativo y la evaluación, ya que en cada actividad o situación didáctica se busca lograr cierto Aprendizaje esperado y se ha de considerar también cómo se medirá ese logro. (SEP-2, 2017, p. 6)

Como se mencionó con anterioridad indispensable definir concretamente lo que se espera del aprendizaje esperado.

En preescolar se pretende que los niños usen el lenguaje de manera cada vez más clara y precisa, con diversas intenciones, y que comprendan la importancia de escuchar a los demás y tomar turnos para participar en las diferentes situaciones comunicativas. (SEP, 2017, p. 199)

En este caso, el objetivo de aprendizaje es que los alumnos desarrollen la capacidad de conocer las diversas palabras utilizadas en su contexto, al mismo tiempo que identifiquen su significado. Para evaluar el logro de este objetivo, establecí los siguientes criterios de evaluación:

- Identificar expresiones propias o de su familia.
- Reconocer que existen personas o grupos que se comunican con lenguas distintas a la suya.
- Conocer palabras que se utilizan en diferentes regiones del país, expresiones que dicen los niños en el grupo, que escucha en canciones o que encuentra en los textos, y comprender su significado.

Estos criterios me permitieron evaluar si los alumnos logran identificar y comprender las palabras y expresiones utilizadas en su entorno familiar, localidad y en otros contextos lingüísticos y culturales.

Partiendo de ello, se busque el uso de una herramienta tecnológica que ayudara a los alumnos a comprender mejor algunas expresiones. Dentro de la propuesta original, se planteaba que los

alumnos identificaran inicialmente expresiones propias en su vocabulario y las compartieran de manera grupal.

Posteriormente, se proponía que escucharan las distintas formas de hablar alrededor de la República Mexicana. Una de las ideas que surgió fue el uso del asistente virtual Alexa⁵. Esto tenía como objetivo el poder presentarles a los alumnos una experiencia novedosa de investigación. Alexa es un asistente virtual que, a través de la conexión a internet, permite acceder a un sinfín de conocimientos. Los usuarios pueden hacerle cualquier tipo de pregunta y el dispositivo les responderá en cuestión de segundos. Es una inteligencia artificial que, más allá de reproducir música, te conecta con el resto del mundo.

Una de sus muchas particularidades es su capacidad para describir conceptos y dar significado a las palabras, además de poder hablar en distintos idiomas o acentos. Esta singularidad fue lo que me motivó a incluirla en el salón. Inicialmente, la presenté a los alumnos, y la mayoría de ellos ya estaban familiarizados con ella debido al contexto, e incluso algunos tenían uno de estos dispositivos en casa. Por lo tanto, fue relativamente sencillo enseñarles cómo funciona.

Establecer acuerdos sobre el uso de la herramienta tecnológica fue uno de los primeros criterios que tratamos en clase. "Si todos le hablamos al mismo tiempo, no nos va a hacer caso. No nos va a poder escuchar", fue una de las primeras indicaciones que di. Después de esto, tuvimos un diálogo grupal sobre su funcionamiento y lo que podíamos o no podíamos hacer.

- "¿Cómo sabemos si Alexa nos está escuchando?", pregunté.

- "Porque se pone azul", respondió Tonatiuh.

- "¿Y puedo hacerle una pregunta así nada más?", volví a cuestionar.

⁵ Es un asistente virtual desarrollado por Amazon, utilizado por primera vez en el altavoz inteligente Amazon Echo.

- "No, le tienes que decir su nombre", respondió Loany.

La dinámica fue bastante sencilla e introductoria para que pudiéramos familiarizarnos. Permití que cada uno de los alumnos hiciera una pregunta a Alexa, sin importar el tema de la pregunta. Lo importante era observar qué tan fácil era la comunicación entre el alumno y el dispositivo. Fue realmente sorprendente observar que incluso los alumnos con problemas de lenguaje hicieron su mayor esfuerzo por hacer una solicitud, y aún más sorprendente fue que el dispositivo lograra comprender sus peticiones.

Durante la semana anterior a la actividad, estuvimos practicando algunas palabras y regionalismos mexicanos. Identificamos los cambios temporales en las palabras al reconocer algunas frases antiguas y actuales con significados similares. Para trabajar con Alexa, debíamos cuestionarle el significado de algunas palabras para definir el concepto. La actividad les agradó tanto que incluso logramos traducir algunas palabras a diferentes idiomas. A los alumnos les dio curiosidad saber cómo decir frases sencillas en inglés e incluso en japonés. Les preguntábamos sobre colores, animales, buenos días o hola.

Desde un punto de vista objetivo, Alexa sirvió como medio para compartir conocimientos que desconocíamos, incluso para las docentes. Fue un motor de búsqueda de nuevos aprendizajes que impactó tanto en mi práctica docente, como recurso de apoyo a la investigación dentro del aula, como en la de mis alumnos como una forma distinta de adquisición de conocimientos.

Evaluar el aprendizaje en situaciones didácticas como estas se vuelve algo un poco complejo. Sin embargo, el diario de la educadora cumplió el papel de registrar aquellos comentarios concretos de los alumnos y de mi desempeño con las actividades.

El uso de Alexa se volvió algo recurrente en las siguientes sesiones de clase, ya que se quedó en el salón de forma permanente. La utilizamos para resolver dudas, agregar recordatorios o alarmas, e incluso de manera recreativa, reproduciendo música durante el almuerzo.

Considero que una ventaja del uso de esta herramienta tecnológica fue el acceso a Internet. En este caso, el acceso a la red fue una inversión personal que realicé debido a la ubicación geográfica del jardín. El acceso a internet es muy limitado y, aunque el jardín cuenta con conexión a internet, la posición del salón interfiere con la señal. Por lo tanto, me vi en la necesidad de contratar un servicio de internet móvil que nos permitiera la conexión inalámbrica de los dispositivos, de modo que logramos incluir en el salón una nueva herramienta de aprendizaje.

SITUACIÓN DIDÁCTICA: ¿QUÉ SABÍAS SOBRE LOS DINOSAURIOS?

La tercera situación didáctica se llevó a cabo en el mes de abril y correspondió al campo formativo de Lenguaje y Comunicación, específicamente al organizador curricular 1 "Estudio" y al organizador curricular 2 "Empleo de acervos impresos o digitales". El aprendizaje esperado era que los alumnos expresaran su opinión sobre textos informativos leídos en voz alta por otra persona.

Uno de los mayores retos a los que me enfrenté en mi práctica docente fue el diseño de situaciones didácticas para el campo de Lenguaje y Comunicación. Me resultaba bastante compleja la tarea de adaptar la intención principal del aprendizaje a una actividad que fuera motivadora y significativa para los alumnos. Por lo tanto, el uso de herramientas tecnológicas siempre fue una gran alternativa.

La tecnología por utilizar debe ser debidamente clasificada, ordenada y sugerida en forma atractiva a los alumnos, para que las acciones implícitas respondan a las expectativas, necesidades e intereses del alumno, de ahí que es responsabilidad del alumno-docente hacer

una selección apropiada de tecnología acorde al grupo donde realiza su experiencia de práctica. (Vargas, 2002, p. 99).

Para la tercera situación didáctica era necesario comprender la finalidad del aprendizaje esperado

Leer en voz alta es una práctica frecuente en educación preescolar, principalmente con cuentos; sin embargo, es importante ampliar el acercamiento de los niños a la cultura escrita compartiéndoles diversos textos, tanto narrativos como informativos, que pueden resultar de su interés. Comentar acerca de lo que se lee permite a los niños organizar ideas, relacionarlas con las de otros y aprender. (SEP, 2017, p. 204).

Fue precisamente la idea de que los alumnos debían ver a la lectura como algo más que cuentos, como una fuente de información, la que me ayudó a definir los criterios de evaluación:

- Comentan con otras personas el contenido de los textos que han escuchado leer.
- Expresan sus ideas acerca del contenido de un texto que han escuchado leer.
- Expresan opiniones y preferencias, y participan en actividades argumentativas.

Como mencioné al principio, la tecnología, y en particular las herramientas tecnológicas, deben ser un medio para complementar el aprendizaje. Sería erróneo creer que la tecnología es la única respuesta en la adquisición del conocimiento.

En esta ocasión, la finalidad era que los alumnos expresaran su opinión basada en una lectura previa en voz alta. Busqué textos informativos que se adecuaran a sus intereses de manera grupal. Previamente, me había dado cuenta de su inclinación hacia los videojuegos y los dinosaurios. Sin embargo, para diversificar el aprendizaje y romper con los estereotipos de género, decidí inclinarme más hacia el tema de los dinosaurios, un tema que resultaba atractivo tanto para las niñas como para los niños.

Investigué a través de medios y acervos digitales sobre los dinosaurios. En primer lugar, exploramos sus conocimientos previos y tuvimos una pequeña conversación acerca de los tipos de dinosaurios que conocían y cómo eran físicamente. Luego, les presenté un texto informativo sobre el periodo Jurásico en el proyector y leímos en voz alta la información.

Para fomentar que los estudiantes comentaran sobre lo que habían leído y lograr un diálogo más completo, les entregué una hoja impresa con un dibujo de un dinosaurio para colorear. Sin embargo, utilicé una herramienta tecnológica para darle un giro interesante. En la parte inferior derecha de la hoja, incluí un código QR⁶ que, al ser escaneado con la aplicación Quiver⁷, transformaba el dibujo en una experiencia de realidad aumentada.

Para asegurarme de que todos pudieran apreciar el uso de la realidad aumentada, sincronice una tableta con la computadora, de modo que lo que se veía a través de la aplicación también se proyectaba en el aula. La forma de visualizar era sencilla: debían abrir la aplicación, enfocar la cámara de la tableta hacia el dibujo y capturar el código QR en el recuadro de selección. Entonces, mágicamente, el dinosaurio cobraba "vida". Lo más sorprendente para los alumnos fue darse cuenta de que era el mismo dinosaurio que ellos habían coloreado y no solo un video. Incluso podían verlo en su propio espacio físico a través de la tableta y el proyector, aunque, por supuesto, al intentar tocarlo, desaparecía.

Esta simulación abrió la puerta para que tuviéramos un diálogo sobre lo que habíamos escuchado y observado, generando conjeturas más complejas y analizando y refutando ideas previas. La aplicación nos permitía visualizar el tamaño de los dinosaurios en relación con un humano y nos proporcionaba información sobre su alimentación, el periodo en el que vivieron y su hábitat. Los

⁶ Es un módulo para almacenar información en una matriz de datos o en un código de barras bidimensional.

⁷ Aplicación gratuita de realidad aumentada disponible para dispositivos móviles Android y iOS.

alumnos pudieron asociar fácilmente lo que habían escuchado del texto con lo que observaron, lo que les permitió expresar comentarios propios con bases más sólidas e ideas más claras.

Sin duda alguna, esta fue una de las situaciones didácticas más exitosas y gratificantes tanto para mí como para mis alumnos. La realidad aumentada⁸ es una herramienta innovadora que permite abarcar una amplia variedad de temas, desde astronomía hasta anatomía, y brinda a los estudiantes la oportunidad de visualizar situaciones, lugares, conceptos o elementos que serían difíciles de acceder de otra manera. Además, trabajar con ella no requiere herramientas complejas, ya que incluso buscadores como Google tienen la capacidad de presentar la realidad aumentada en cualquier dispositivo móvil con solo acceder a ella.

En general, una de las dificultades que encuentro es la conectividad. El uso de internet es esencial para aplicar la realidad aumentada, lo que puede ser un obstáculo si no se cuenta con una conexión adecuada. De igual forma dentro de los anexos, encontraremos un código QR que nos redirige al compendio de videos de las situaciones didácticas incluida esta.



Fotografía 4 Retomada del video que corresponde a la Situación Didáctica "¿Qué sabes de los Dinosaurios? Donde se observa los alumnos de 3°D interactuando con la realidad aumentada.

⁸ Es el término que se usa para describir al conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica añadida por este.

SITUACIÓN DIDÁCTICA: ¿QUÉ SABES SOBRE LOS ANIMALES?

La cuarta y última situación didáctica se llevó a cabo en el mes de abril y también se enmarca en el campo de Lenguaje y Comunicación. Esta situación se derivó del trabajo realizado en la situación anterior, donde el objetivo era que los estudiantes compartieran su opinión sobre textos informativos leídos en voz alta.

Se mantuvieron los mismos criterios de evaluación y se respetó el propósito de la actividad, pero se cambió la temática y se utilizó una herramienta tecnológica diferente. En esta ocasión, decidimos abordar el tema de los animales. Investigamos diferentes textos informativos sobre algunos animales y retomamos los conocimientos previos de los alumnos. Además, compartimos características y particularidades de los diferentes animales que conocíamos a través de una lluvia de ideas.

Para lograr que los alumnos se involucraran más en la situación didáctica y pudieran compartir sus comentarios, decidí utilizar unos lentes de realidad virtual hechos de cartón. Inicialmente, la idea era que los alumnos pudieran visualizar el hábitat natural de algunos animales a través de estas gafas de realidad virtual. Sin embargo, debido a limitaciones económicas, no fue posible contar con gafas de realidad virtual de alta tecnología.

A pesar de esta limitación, buscamos alternativas creativas para brindar una experiencia inmersiva a los alumnos. Utilizamos imágenes y videos en 360 grados que mostraban los hábitats de los animales, los reproducimos en un dispositivo móvil y los visualizamos a través de los lentes de cartón, que simulaban la experiencia de realidad virtual.

Esta adaptación nos permitió acercar a los alumnos a los hábitats de los animales de una manera más inmersiva y despertar su curiosidad y participación en la actividad.

La crisis económica actual, exige al alumno-docente maximizar su habilidad creadora para utilizar los recursos existentes en la comunidad, para llevar a cabo experiencias de aprendizaje, utilizando materiales inmersos en el mismo ambiente que rodea a los niños(as) (Vargas, 2002, p. 98)

Sin embargo, me propuse investigar una forma de lograr un efecto de realidad virtual de manera accesible. Para ello, creé unos lentes de cartón utilizando lupas de vidrio que funcionaban como lentes de distancia focal. También utilicé un dispositivo móvil para poder visualizar algunos videos de YouTube que estaban en formato de realidad virtual.

El objetivo principal de la implementación de la realidad virtual era promover la comprensión, ya sea a través de la narración de una historia divertida, la explicación de un concepto abstracto o la práctica de una habilidad concreta.

La experiencia de participar en una acción mediante el uso de sensores (interactivos) que simulan y captan la capacidad sensorial humana, o mediante recursos que aumentan la motivación a través de experiencias de inmersión, permite incrementar la comprensión en el proceso de aprendizaje. (Ferreira, 2020, p. 234)

Una de las complicaciones más grandes fue, justamente, la falta de recursos. La idea era buena y, en general, tuvo un impacto positivo y novedoso para los alumnos. No obstante, el no poder disponer de una cantidad considerable limitaba un poco la posibilidad de apreciar con mayor claridad el espacio virtual. El grupo constaba de 27 alumnos, y el hecho de tener un solo par de lentes se volvía un reto. Una de las soluciones fue turnarnos, pero llegaba un momento en que los propios alumnos perdían el interés o se impacientaban por no pasar rápidamente. Se logró apreciar un poco la intención y, en lo que respecta a la participación de sus comentarios, aunque escasa y concreta, fue funcional.

Es en este tipo de experiencias donde podemos identificar áreas de oportunidad y realizar adecuaciones en la planificación de situaciones didácticas.

Dentro de los anexos encontramos un apartado donde se logran apreciar las planeaciones con el formato previamente establecido con la docente titular, ahí lograremos visualizar las situaciones didácticas dentro de una jornada de trabajo diario.

De igual forma dentro de este mismo apartado, los diarios correspondientes, que resultan ser la forma de evaluación de las actividades.

2.1.2 Pertinencia y Consistencia de la Propuesta

La sostenibilidad y eficiencia de las situaciones didácticas se reflejaron en los resultados con los alumnos. En general, se observó un incremento exponencial en el nivel de atención a las actividades. Se lograron concretar el logro en actividades que inicialmente representaban un reto, y en las evaluaciones, los estudiantes alcanzaron criterios de desempeño superiores a los del diagnóstico.

La evaluación es una actividad valorativa que nos permite determinar en qué medida se han logrado los objetivos.

Por tanto, la evaluación, para que sea efectiva, debe sustentarse en los objetivos de aprendizaje señalados en el planeamiento didáctico y debe atender los diferentes tipos de contenidos: hechos, conceptos, principios, procedimientos, actitudes y valores. (Vargas, 2002, p. 100)

Logré apreciar que, a partir del uso de las herramientas tecnológicas, creció un interés personal en los alumnos sobre la tecnología como medio de aprendizaje, me cuestionaban acerca del nombre las aplicaciones, para poder ellos descargarlas en su casa y mostrarles a sus papás.

En cada una de las actividades, independientemente si formaban o no parte del plan de acción, se buscaba incluir a las herramientas tecnológicas como medio de la adquisición de aprendizaje o como recursos para abordar temas y situaciones acordes a las actividades, esto con el fin de mantenernos en la línea temática y complementar el aprendizaje, si bien no eran actividades estrictamente colocadas dentro del plan de trabajo, formaban parte de los recursos y materiales de la planificación.

Cabe mencionar que el resultado de la implementación fue gratificante, ya que los alumnos respondían de manera positiva y efusiva ante las actividades, tan solo el hecho de verme conectar el proyector o encender la computadora, activaba en ellos un interés genuino de saber qué es lo que se haría ese día.

Es importante también resaltar el éxito y la permanencia de ciertas situaciones didácticas, un ejemplo real sería la influencia positiva del uso de Alexa dentro del salón de clases, su uso fue algo que significativamente cambio la forma de intervención y aprendizaje áulico, fue una de las herramientas con mayor impacto que se quedó de manera permanente en el salón, y que nos ayudó a resolver dudas, controlar el tiempo de las actividades y ampliar nuestra socialización y comunicación al ponernos a dialogar en favor del aprendizaje.

De igual forma, reconozco la importancia de identificar cuando alguna de las situaciones didácticas no estaba cumpliendo con lo acordado o que simplemente no brindaban el resultado esperado, para ello era importante poder retroalimentar la práctica educativa, replanteando el propósito y el fin de las situaciones, realizando un análisis de aquello que pudo ocasionar el conflicto o limitar el aprendizaje y diseñar propuesta de atención, realizando las adecuaciones pertinentes.

Como parte del plan de acción, la opinión tanto de la docente titular como de los alumnos fue lo que también dio cuenta de lo que se estaba realizando, en muchas ocasiones el mirar desde afuera el trabajo de forma crítica, nos ayuda a construir juicios de valor más realistas, puede que para nosotros el trabajo resultase exitosos pero analizado desde otro punto de vista se logre identificar algunas áreas de oportunidad.

Sobre todo, no podemos olvidar que originalmente y la esencia de esta investigación se diseñó a fin de favorecer la adquisición del aprendizaje a partir de considerar los gustos e intereses de los alumnos.

El educador debe estimular el desarrollo de las potencialidades de los alumnos(as), como un medio eficaz para resaltar su dignidad y darle el lugar que merece dentro de su grupo social.

Lo anterior permite deducir, que el educador(a), debe ingresar al salón de clases, consciente de su compromiso directo con el desarrollo integral de cada uno de sus estudiantes. (Vargas, 2002, p. 93).

La tarea del docente será entonces modificar su práctica docente como respuesta alguna problemática o situación mediante la evaluación, la comprensión inicial del profesor sobre el problema se modifica y cambia según la necesidad.

Cuando se pretende mejorar la práctica, hay que considerar conjuntamente los procesos y los productos. Los procesos deben tenerse en cuenta a la luz de la calidad de los resultados del aprendizaje y viceversa. (Elliot, 1993, p. 68).

Es por ello por lo que no solo se analizan las evaluaciones de calidad, sino tomar en cuenta cualidades intrínsecas; el proceso de lo que se está queriendo hacer, con el producto de lo que se logró.

2.1.3 Enfoques Curriculares

El plan de estudios, Aprendizajes Clave para la Educación Integral 2027, es un documento normativo que se basa en el desarrollo de aprendizajes clave, es decir, aquellos que permiten seguir aprendiendo constantemente y que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes.

Para ello, se organiza en tres componentes: el primero se enfoca en la formación académica; el segundo se orienta al desarrollo personal y social de los alumnos y el tercer componente otorga a las escuelas un margen inédito de Autonomía curricular.

A nivel preescolar se considera 11 rasgos del perfil de egreso, de los cuales me centro en el de Habilidades Digitales, donde se hace mención sobre que los alumnos deberán familiarizarse con el uso básico de las herramientas digitales a su alcance.

Es por ello por lo que la propuesta de intervención se enfocó en el uso de las herramientas tecnológicas en el diseño de situaciones didácticas, que les permitan a los alumnos, observar e interactuar con herramientas digitales, y que estas a su vez sirvieran como medio para desarrollar el aprendizaje.

Cabe mencionar que el uso de herramientas digitales permite en los niños desarrollar habilidades lógicas y motrices, esto puede contribuir a desarrollar habilidades digitales fundamentales, como la navegación por internet, el manejo de dispositivos, el uso de software y la comprensión de interfaces interactivas. Estas habilidades son cada vez más importantes en el mundo actual y pueden preparar a los niños para el futuro.

Al interactuar con herramientas digitales, los niños pueden aprender a buscar soluciones, trabajar en equipo, expresar sus ideas y compartir conocimientos. Estas habilidades son fundamentales para su éxito en la sociedad actual.

Es importante destacar que el uso de la tecnología en el preescolar debe ser equilibrado y supervisado. Los educadores y los padres deben asegurarse de seleccionar aplicaciones y programas adecuados, establecer límites de tiempo y garantizar que los niños también participen en actividades educativas no tecnológicas, como el juego libre, la lectura y la interacción social.

2.1.4 Competencias, Aprendizajes Esperados y Rasgos del Perfil de Egreso.

El perfil de egreso representa el referente fundamental y orientador para la construcción del plan de estudios. Se comprende a través de competencias que describen las capacidades que el alumno egresado será capaz de desarrollar al concluir el programa educativo.

Además, de identificar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores involucrados en los desempeños propios. El perfil de egreso abarca tanto las competencias genéricas como las profesionales, junto con sus componentes o elementos constituyentes.

Como parte inicial de la elaboración del informe de prácticas profesionales, se realizó un análisis interpersonal de aquellas competencias genéricas y profesionales requeridas para egresar de la Licenciatura en Educación Preescolar, en este análisis se identificaron aquellas competencias que no se venían favorecidas a comparación de otras, por lo que uno de los propósitos fundamentales era lograr desarrollarlas.

En lo que respecta a las competencias genéricas, podemos hablar sobre la competencia de “Colaborar con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo”, esta sin duda alguna fue una de mis áreas de oportunidad que identifique como necesaria a favorecer, por lo cual el proyecto innovador que se genere fue el diseño de situaciones que involucrase el uso de herramientas tecnológicas.

La propuesta innovadora fue invertir en la compra de un dispositivo para el aula, que consistía en el uso de una red inalámbrica esto con el objetivo de mejorar la conectividad y la red dentro del salón de clases a fin de poder aprovecharla en favor de la educación y la comunicación.

Para lograr el cometido, fue necesario establecer acuerdos con la docente titular para el uso de los dispositivos y la conexión.

Ahora bien, si nos enfocamos en las competencias profesionales una de las que debían fortalecerse era la de “Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica” esta buscaba que el alumno egresado utilizara estrategias didácticas para promover un ambiente propicio de aprendizaje, promoviendo así la confianza grupal y adecuando las condiciones físicas en el aula.

Por lo que mi propuesta para desarrollar esta competencia fue a hacer del salón un lugar óptimo de aprendizaje, desde la distribución del mobiliario, el cambio de cortinas, los distintos materiales alrededor del salón, como rectas numéricas, una fecha móvil.

Hasta las actividades más concretas de autonomía como el implementar un lugar específico para colocar las botellas de agua, que era un de las problemáticas más frecuentes dentro del salón y a parte contribuir a la hidratación, y a fortalecer los hábitos saludables en los alumnos, de igual forma el proporcionarles unas canasta de material que sirviera para el trabajo colaborativo por mesa y así solucionar otro de los conflictos que era la escases del material de trabajo como tijeras y pegamento adhesivo.

Recordando así que las competencias genéricas y las competencias profesionales se articulan en un conjunto de cursos orientados al logro del perfil de egreso de la Licenciatura en Educación Preescolar que se integran la malla curricular.

2.1.5 Secuencia de Actividades y Recursos.

La tecnología proporciona un acceso inmediato a una amplia gama de información y conocimiento. Los niños pueden explorar diferentes temas, realizar investigaciones y ampliar sus conocimientos a través de recursos digitales. Esto les permite adquirir nuevos conocimientos y comprender mejor el mundo que les rodea.

En el plan de acción se realizó una propuesta de actividades que ayudasen a resolver la problemática principal del grupo.

Actividades que involucraron el uso de videojuegos como el de “Tren de Números” fueron motivante principal para realizar actividades de pensamiento matemático, que lograrse dar solución a un aprendizaje esperado en concreto. Al incorporar elementos de juego, desafíos y recompensas, dentro del diseño de situaciones didácticas se pueden lograr estimular el interés de los estudiantes en el aprendizaje y mantener su compromiso a lo largo del proceso educativo y como educadores debemos de buscar herramientas digitales que promuevan un ambiente seguro y propicien un equilibrio adecuado entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades educativas.

Las capacidades y habilidades que hay que fomentar para avanzar en el videojuego tienen que ver con capacidades como la autonomía; la organización y gestión de cada grupo de trabajo en torno a un problema; el establecimiento de objetivos específicos; la responsabilidad compartida con los compañeros; y el seguimiento del proceso entre todos los alumnos. (Gros, 2000, p. 9)

Ahora bien, el uso de dispositivos inteligentes y asistentes virtuales como Alexa representan una ventaja gigante en cuanto el acceso a la información, los estudiantes pueden utilizar Alexa como una herramienta de búsqueda para obtener datos, definiciones, fechas históricas y mucho más. Esto

agiliza el proceso de investigación y permite acceder a información actualizada de manera rápida y eficiente. Además, Alexa puede leer libros y audiolibros, lo que fomenta el hábito de la lectura y el desarrollo de la comprensión lectora.

Se debe utilizar de manera equilibrada, complementando otras actividades educativas y promoviendo un uso responsable de la tecnología. De igual forma, es importante considerar aspectos de privacidad y seguridad al utilizar dispositivos conectados en entornos educativos.

Por otra parte, actividades como “¿Qué sabes sobre los dinosaurios?” que se apoyó del uso de la realidad aumentada proporciono experiencias inmersivas y envolventes, que lograron captar la atención y el interés de los estudiantes Al combinar elementos virtuales con el entorno real, la Realidad Aumentada permite a los estudiantes interactuar y explorar conceptos de manera más dinámica y significativa, lo que facilita un aprendizaje más profundo.

Es importante destacar que la implementación de la realidad aumentada en un contexto real en la educación requiere una planificación adecuada, recursos tecnológicos y formación docente. Asimismo, es fundamental garantizar un equilibrio entre su uso y otras metodologías de enseñanza, así como asegurar que las actividades estén alineadas con los objetivos educativos y promuevan un aprendizaje significativo

Finalmente, actividades como “¿Qué sabes sobre los animales?”, que hicieron uso de la realidad virtual intento sumergir a los alumnos en entornos virtuales interactivos y realistas, para así aumentar su nivel de compromiso y captura su atención de manera efectiva.

La realidad virtual proporciona un entorno propicio para fomentar la creatividad y la imaginación de los niños. Ellos pueden crear y explorar mundos virtuales, diseñar objetos y personajes, y dar rienda suelta a su imaginación de una manera interactiva y visualmente estimulante. Sin embargo,

debemos recordar los limitantes a los que nos enfrentamos en el momento de la aplicación, el no contar con los recursos suficientes fue un limitante para acceder a este tipo de ventajas. No descaro su uso y su funcionalidad porque consideró que en un futuro puede ser una forma más sencilla de acceder al aprendizaje.

Es importante tomar en cuenta que la implementación de la realidad virtual en preescolar debe ser supervisada por educadores capacitados, y se debe garantizar un equilibrio adecuado con otras actividades de aprendizaje. Sumado a eso, la seguridad y comodidad de los niños deben ser consideradas al utilizar dispositivos de realidad virtual, ya sea caseros como los elaborados a partir de cartón o los que se venden comercialmente.

2.1.6 Procedimientos de Seguimiento y Evaluación de la Propuesta de Mejora.

Para lograr una evaluación objetiva inicie a partir de la observación, durante la implementación de las situaciones didácticas, observar cómo era realmente la interacción de mis alumnos con las herramientas tecnológicas si genuinamente está logrando un aprendizaje significativo, si verdaderamente estaban cobrando relevancia o era algo de lo que podíamos disponer.

La observación permite evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen; con diversas técnicas e instrumentos técnicos, podemos advertir los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.

Existen dos formas de observación: la sistemática y la asistemática. En la primera, el observador define previamente los propósitos a observar; por ejemplo, decide que observará a un alumno para conocer las estrategias que utiliza o las respuestas que da ante una situación determinada.

La observación asistemática, en cambio, consiste en que el observador registra la mayor cantidad de información posible de una situación de aprendizaje, sin focalizar algún aspecto en particular; por ejemplo, se registra todo lo que sucedió durante la clase o en alguna situación didáctica.

En cualquier tipo de observación que se decida realizar, es fundamental cuidar que el registro sea lo más objetivo posible, ya que permitirá analizar la información sin ningún sesgo y, de esta manera, continuar o replantear la estrategia de aprendizaje. (SEP, 2013, p. 21)

Ahora bien, retomando, el registro me apoye del diario de trabajo, mi diario de la educadora contiene la observación sistemática de lo observado durante el proceso de la implementación de las situaciones didácticas.

Según Porlán el diario es una herramienta para la reflexión significativa y vivencial de los enseñantes, un instrumento básico para la investigación en el aula, pues puede adaptarse, por su carácter personal, a todo tipo de circunstancias. (Porlán, 1987, p. 63).

En el diario lograba realizar anotaciones más concretas de lo que mis alumnos comentaban, podían realizar algunas adecuaciones que identificaba en el momento además de evaluar el alcance de mis alumnos logre visualizar mi propia práctica de intervención, en momentos posteriores a las actividades volvía a revisar mis ideas y comprobaba esas ideas.

Y es aquí donde se lograba identificar de lo que hablábamos en un inicio, el espiral de la investigación-acción se llevaba a una conclusión, pero de ella podían partir más investigaciones, y lo analizado podía disponer de más elementos para replantearnos el quehacer docente.

2.2 Conclusiones y Recomendaciones

2.2.1 Conclusiones

La educación como pocas cosas actualmente, no evoluciona y mucho menos se transforma. A pesar de las nuevas iniciativas de trabajo y las diversas herramientas digitales sigue quedándose en lo tradicional, y no es necesariamente por el poco interés de los formadores de la educación, es por parte de la falta de recursos, muchas escuelas con esfuerzo y tiene luz, pocos jardines son los que tienen sala de cómputo, y casos como el mío donde ni la señal de teléfono llegaba al preescolar.

Sin embargo, estas limitantes, que se encuentran fuera de nuestras manos no deberían impedirnos el acercamiento de nuestros alumnos a la tecnología sobre todo porque el uso de las herramientas tecnológicas en la educación desempeña un papel fundamental en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas herramientas ofrecen una amplia gama de beneficios y oportunidades, tanto para los educadores como para los estudiantes. En primer lugar, las herramientas tecnológicas brindan el acceso a recursos educativos en línea que enriquecen el contenido curricular. Los estudiantes pueden acceder a información actualizada, materiales interactivos, videos educativos, simulaciones y actividades prácticas, lo que les permite explorar conceptos de manera más dinámica y motivadora. Esto fomenta un aprendizaje más activo y significativo.

Las herramientas tecnológicas también permiten una evaluación más efectiva y personalizada del aprendizaje. Y esto lo podemos observar en el uso de la lista interactiva o el uso de aplicaciones como Kahoot⁹.

⁹ Kahoot! es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación.

El uso de herramientas tecnológicas también puede tener un impacto significativo en el aprendizaje y desarrollo de los niños. Aunque es importante tener en cuenta que la tecnología no debe reemplazar las interacciones y experiencias prácticas en esta etapa temprana, puede ser una herramienta complementaria que amplíe las oportunidades de aprendizaje.

Además, la tecnología puede fomentar la creatividad y la expresión en los niños preescolares. Pueden utilizar aplicaciones o programas de dibujo para explorar su lado artístico, crear imágenes, construir historias o incluso grabar sus propias voces para contar cuentos. Esto les permite desarrollar habilidades motoras finas, imaginación y capacidad de narración.

En resumen, el uso adecuado de herramientas tecnológicas en el nivel preescolar puede brindar a los niños experiencias de aprendizaje enriquecidas, estimulantes y divertidas. Puede ayudar a desarrollar habilidades básicas, fomentar la creatividad, promover la colaboración y la comunicación. Sin embargo, es esencial mantener un equilibrio y garantizar que la tecnología se utilice de manera complementaria a las actividades prácticas y las interacciones sociales que son fundamentales en esta etapa temprana del desarrollo.

Considero de manera objetiva que logre minimizar la problemática principal del grupo detectado en el tercer grado grupo D, y transformar mi práctica docente.

Esto se puede apreciar dentro del documento y específicamente podemos observar la resolución a través de las respuestas a nuestras preguntas de investigación. Si recordamos, una de las primeras preguntas era:” ¿Cómo diseñar situaciones didácticas que incorporen diversas herramientas tecnológicas?”. Primeramente, identificando los objetivos de aprendizaje, determinando que conceptos, habilidades o competencias queremos que los estudiantes adquieran. Sobre todo, debe existir un interés genuino en involucrar estas herramientas dentro de nuestra práctica docente.

Posteriormente, debemos elegir las herramientas tecnológicas considerando su disponibilidad y seleccionando aquellas que sean apropiadas para lograr los objetivos de aprendizaje identificados.

Algunas herramientas comunes pueden incluir:

- Aplicaciones educativas: Hay una amplia variedad de aplicaciones disponibles que se centran en diferentes áreas temáticas y habilidades cognitivas.

- Software educativo: Existen programas educativos diseñados específicamente para diferentes niveles educativos y áreas de conocimiento.

- Herramientas de creación multimedia: Promueven la creatividad y la expresión de los estudiantes utilizando herramientas como cámaras digitales, grabadoras de audio, aplicaciones de dibujo y programas de edición de imágenes.

Una vez seleccionada nuestra herramienta, debemos crear actividades y tareas que involucren el uso de las herramientas tecnológicas seleccionadas. Asegurándonos de que las actividades estén alineadas con los objetivos de aprendizaje y promuevan la participación de los estudiantes.

Por último, debemos determinar cómo y cuándo utilizar las herramientas tecnológicas dentro del plan de trabajo o situaciones didácticas. Podemos incorporarlas como una actividad independiente, como un recurso de apoyo durante la enseñanza o como una herramienta para la evaluación.

Otra de las preguntas de investigación era la que se refiere a qué tipo de herramientas pueden ser utilizadas en educación preescolar. A través del análisis de la investigación-acción, me pude percatar que algunas de ellas pueden ser las siguientes:

1. Aplicaciones y juegos educativos: Existen muchas aplicaciones y juegos educativos diseñados específicamente para niños en edad preescolar. Estas aplicaciones pueden ayudar a desarrollar

habilidades cognitivas, lingüísticas y motoras, así como promover la creatividad y el pensamiento lógico.

2. Pizarras digitales interactivas: Las pizarras digitales interactivas permiten a los niños interactuar con contenido educativo de manera visual y táctil. Pueden usarse para enseñar conceptos básicos, como letras, números, colores y formas, de manera más interactiva y atractiva.

3. Dispositivos móviles y tabletas: Los dispositivos móviles y tabletas pueden ser utilizados para acceder a aplicaciones educativas, juegos interactivos, libros electrónicos y otros recursos en línea que sean apropiados para la edad preescolar.

Finalmente, damos paso a la resolución de la última interrogante; “¿De qué manera se favorece la enseñanza-aprendizaje a través del uso de herramientas tecnológicas?” para ello se enlistan algunas de las formas en las que se favorece a la enseñanza-aprendizaje:

1.-Permitiendo acceder a una amplia gama de información y recursos educativos en línea.

2. Dando interactividad, los estudiantes pueden realizar actividades prácticas, resolver problemas, participar en simulaciones y recibir retroalimentación inmediata.

3.- Las herramientas tecnológicas pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Algunas aplicaciones y plataformas en línea ofrecen rutas de aprendizaje personalizadas, ajustando el contenido y los desafíos según el nivel de cada estudiante. Esto permite que los estudiantes avancen a su propio ritmo y se sientan desafiados sin frustrarse o aburrirse.

4. Las herramientas tecnológicas facilitan la comunicación y la colaboración entre los estudiantes y con los educadores. Esto promueve el aprendizaje social, el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento.

5. Las herramientas tecnológicas pueden proporcionar retroalimentación inmediata y detallada sobre el desempeño de los estudiantes. Los educadores pueden utilizar sistemas de seguimiento y evaluación en línea para monitorear el progreso de los estudiantes, identificar áreas de mejora y ofrecer retroalimentación individualizada. Esto ayuda a los estudiantes a comprender sus fortalezas y debilidades y a ajustar su aprendizaje en consecuencia.

6. Muchas herramientas tecnológicas están diseñadas de manera lúdica y atractiva, lo que aumenta la motivación y el disfrute de los estudiantes al aprender. Los elementos interactivos, los juegos educativos y las recompensas virtuales pueden hacer que el proceso de aprendizaje sea más divertido y emocionante, lo que a su vez fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje.

2.2.2 Recomendaciones

A continuación, algunas de mis recomendaciones para el trabajo con herramientas tecnológicas a nivel preescolar.

- Elige cuidadosamente las aplicaciones, programas y recursos en línea que sean apropiados para la edad y nivel de desarrollo de los niños preescolares. Busca aplicaciones que sean interactivas, intuitivas, visuales y que ofrezcan actividades educativas adaptadas a sus necesidades y capacidades.
- Limita el tiempo que los niños pasan utilizando la tecnología. Es importante equilibrar el uso de herramientas tecnológicas con actividades prácticas, interacciones sociales y tiempo al aire libre. Establece una rutina clara para el uso de la tecnología y asegúrate de que los niños también tengan oportunidades de aprendizaje sin pantallas.
- Observa y evalúa el uso de la tecnología por parte de los niños a través de la interacción directa y la observación de su compromiso, habilidades y resultados.
- Fomenta la colaboración y la comunicación entre los niños mientras utilizan herramientas tecnológicas. Organiza actividades en las que trabajen juntos, compartan pantallas y colaboren en proyectos simples. Esto les ayudará a desarrollar habilidades sociales, trabajar en equipo y aprender a comunicarse de manera efectiva en entornos digitales.
- Recuerda que la tecnología debe ser una herramienta complementaria y no el enfoque principal del aprendizaje en preescolar. La interacción personal, las actividades prácticas y el juego siguen siendo fundamentales para el desarrollo de los niños a esta edad.

Referencias Bibliográficas

Casassus, J. (2000). Problemas de la gestión educativa en América Latina.

Cols, K. Y. (1981). Investigación-Acción y Currículum: Métodos y recursos para profesionales reflexivos.

DGESUM. (2018). Orientaciones Académicas para la elaboración del Trabajo de Titulación. Planes de Estudio 2018.

Elliot, J. (1993). El cambio educativo desde la investigación-acción. Madrid: Ediciones Morata, S.L.

Ferreira, R. S. (2020). La realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional. São Paulo, Brazil: Revista Científica General José María Córdova, vol. 19, núm. 33, pp. 223-241, 2021.

Fierro Cecilia, B. F. (1999). Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación-acción. México, Buenos Aires, Barcelona: PAIDÓS.

Gelman, R. & (1978). The child's understanding of number. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, vol. 12.

Herreras, E. B. (2004). LA DOCENCIA A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN. Revista Iberoamericana de Educación. Becaria de investigación de la Universidad de León, España.

Liublinskaia, A. (1983). Desarrollo psíquico del niño. México D.F: Grijalbo.

Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 9, núm. 3, pp. 93-107.

Paquay, L. (s.f.). La Formación Profesional del Maestro, Estrategias y Competencias. Fondo de Cultura Económica.

Porlán, R. (1987). El diario del profesor. Un recurso para la investigación en el aula. Sevilla, España.: DIANA EDITORIAL S.L.

Quiroz, J. R. (1981). San Mateo Atenco. San Mateo Atenco, Estado de México.: H. Ayuntamiento de la municipalidad de San Mateo Atenco.

SEP. (2011). Programa de Estudio. México, D.F.: SEP.

SEP. (2013). Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo. Mexico, D.F.: Secretaría de Educación Pública.

SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. México: SEP.

SEP-2. (2017). Elementos de la Planeación didáctica y evaluación formativa en el aula de los aprendizajes clave en el marco del modelo educativo 2017. México, CDMX.: SEP.

Tapscott, D. (1998). Growing up digital: the rise of the Net Generation. New York: McGraw-Hill.

Vargas, M. O. (2002). Retos didácticos en la práctica docente. Costa Rica: nterSedes: Revista de las Sedes Regionales, vol. III, núm. 5,.

ANEXOS

ANEXO 1.- PLANEACIÓN DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA “TREN DE NÚMEROS”

FECHA	LUNES 27 DE FEBRERO DEL 2023		
CAMPO O ÁREA	HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y ANEXOS
	9:00-9:40	HONORES A LA BANDERA / ACTIVACIÓN FÍSICA	
	9:40-9:45	ACTIVIDADES DE RUTINA (BIENVENIDA, PASE DE LISTA CONTEO DE ALUMNOS Y LA FECHA) (Sistematizarlo de manera de manera digital con su personaje favorito para dinamizar la clase)	
Educación Socioemocional	9:45-10:00	¿SOY NIÑA O NIÑO? (ACTIVIDAD DEL LIBRO, IGUALDAD DE GÉNERO) Observar y dibujar el cuerpo completo en la hoja de registro página 10, muestra como eres, tus rasgos físicos y la ropa que más te gusta. Responder a la pregunta ¿Cómo sabes que eres niña o niño?	Libro de Igualdad de género.
Exploración Educación Física	10:00-10:30	JUGAMOS, PERO NOS, CUIDAMOS Dialogar con los alumnos la importancia de las reglas, comentar porque creemos que son importantes al momento de jugar. Las reglas te protegen, te ayudan a evitar accidentes y a convivir en armonía con los demás. Las reglas están en todas partes, por ejemplo, en tu casa, cuando juegas, al practicar algún deporte, en la escuela y en la calle. Retomar el juego “Mundial de Futbol” organizando las reglas que debemos tomar en cuenta antes de comenzar el juego. Los alumnos deberán ordenar las reglas y normas del juego.	Chancha de Futbol de Tela Pelotas de Plástico Reglas de Juego
Pensamiento Matemático	10:30-11:00	TREN DE NÚMEROS Completar la serie numérica, mencionado el número que falta dentro de los vagones de la presentación. Los alumnos observan el juego del “Tren de números” (<i>elaborado por la docente en formación</i>) de forma aleatoria deberán participarán seleccionado el número correcto que complete la serie numérica con ayuda de un palo con el cursor. A la par deberán ir completando la hoja de registro Anexo 1 “Tren de números”	Presentación de PowerPoint “El tren de números” Palo cursor Hoja de registro Anexo 1 “Tren de números”
	11:00-12:00	RECESO ESCOLAR	
Lenguaje Inglés Teacher Ivan	12:10-12:50		
	12:55-1:00	SALIDA	

ANEXO 3.- DIARIO CORRESPONDIENTE AL DÍA DE LA APLICACIÓN DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA “TREN DE NÚMEROS”

Situación de Aprendizaje:
¿Soy niña o niño? / Jugamos, pero nos cuidamos / Tren de Números

Diario



27 de febrero del 2023

- Lenguaje y comunicación
- Pensamiento matemático.
- Exploración y comprensión del mundo natural y social.
- Artes
- Educación Socioemocional
- Educación Física

¿Se interesaron?

Si, al ser muy poquitos el día de hoy, las actividades que se llevaron fueron significativas y entretenidas para ellos. Trabajamos con el libro de la igualdad de género lo cual nos resultó beneficioso y logro llamar su atención.

Retomamos las actividades con la cancha de fútbol y eso les gusto mucho.

Todos

La mayoría

Algunos

Nadie



¿Se involucraron todos?

La mayoría existieron algunos momentos en los que existió una dispersión de atención en las actividades, pero en general la mayoría de los alumnos centraron toda su atención en las actividades.

¿Qué les gusto?

La cancha de fútbol de tela sin duda alguna les emociona el poder jugar e intentar ganar; con las nuevas reglas logramos un juego más ameno y colaborativo, sobre todo divertido.

¿Qué no les gusto?

No creo que exista algo en concreto, pero podría ser el no poder jugar más con el material; tuvimos que pausar las actividades y continuar con lo siguiente y que el tiempo no nos comiera.

¿Cómo lo hice?

Creo que bien, digo creo porque aún siento que voy aprendiendo poco a poco de mis errores y experiencias; todos los días voy aprendiendo algo nuevo o me voy desarrollando mejor.

Organizar y cronometrar mis actividades me ayuda a llevar un control y que las actividades tengan mayor dinamismo.

MEDIDOR DE LA FELICIDAD



¿Cómo se sintieron en la actividad?

Tranquilos, confiados y dispuestos; actividades como el juego con la cancha de fútbol que ya las había trabajado, por lo que ya conocían las reglas y nombrarlas no fue complicado para ellos.

¿Se les dificultó o fue sencilla su realización?

La actividad del tren de números resulto más significativa al realizarla con ayuda del proyector y la presentación; ir observando y analizando nos ayudó a comprender mejor la forma de resolver la hoja de registro.

¿Qué niños mostraron avance en el desarrollo del aprendizaje esperado?, ¿De qué manera lo evidenciaron?

- Celeste
- Dorian
- Dayami
- Fernanda
- Yoshua
- Loany
- Naomi
- Iker



Mencionan los números en orden descendente, nombran los números que sabe.

A partir de números diferentes al uno Identifica el lugar que ocupa dentro de una serie ordenada.

ANEXO 4.- PLANEACIÓN DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA “ALEXA COMO SE DICE...”

FECHA		JUEVES 23 DE MARZO DE 2023	
CAMPO O ÁREA	HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y ANEXOS
	9:00-9:05	ACTIVIDADES DE RUTINA	
Pensamiento Matemático	9:05-9:10	<p>CARERA DE AUTOS</p> <p>Solicitar previamente un carrito pequeño.</p> <p>Jugar con los autos de carreras en una pista que se encuentra dibujada en el piso del preescolar, los alumnos deberán impulsar su carro e intentar lanzarlo lo más lejos que puedan, posterior a ello deberá inferir que tan lejos llegó cual se encuentra más lejos como podemos saber quién alcanzó una mayor distancia que herramienta podemos usar y cómo podemos comprobarlo.</p>	<p>Carrito de Juguete</p> <p>Objetos de medición</p> <p>Metro, Reglas,</p> <p>Flexómetro</p>
Lenguaje y Comunicación	9:10-9:20	<p>ASÍ LE DICEN LOS DEMÁS (ALREDEDOR DEL MUNDO)</p> <p>Finalizar el tema de las palabras compartiendo que al redor del mundo las personas hablamos distintos idiomas y que muchas cosas no significan lo mismo para nosotros; escuchar cómo es que alrededor del mundo le dicen diferente a los objetos o conceptos en incluso frases.</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Bocina</p>
Lenguaje y Comunicación	9:20-10:55	<p>ALEXA COMO SE DICE</p> <p>Utilizar a Alexa para responder nuestras dudas y preguntas sobre frases y palabras alrededor del mundo, cada uno de los alumnos podrá hacerle una pregunta a Alexa para investigar las distintas formas de comunicarnos alrededor del mundo.</p> <p>Alexa como se dice Hola en inglés.</p> <p>Alexa como se dice buenos días en francés.</p> <p>Alexa como se dice mochila en alemán.</p>	<p>Alexa</p> <p>WiFi Portátil</p>
11:00-12:00		RECESO	
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	12:10-12:40	<p>¿CÓMO LO CELEBRAMOS AQUÍ?</p> <p>Observar la página 39 del libro álbum de 3er grado "Celebraciones", dialogar sobre las festividades que observamos; comentar como sabemos de qué sabemos qué tipo de celebración se trata.</p> <p>Solicitar previamente una imagen pequeña de alguna festividad o celebración que realizan en su comunidad o en su familia.</p> <p>Compartirla con el grupo comentando, ¿Cómo lo festejan? ¿De qué forma? Inculcando el respeto por la diversidad de culturas, creencias e ideologías.</p>	<p>Libro álbum</p> <p>Imagen de celebración previamente solicitada</p>
12:55-1:00		SALIDA	

ANEXO 5.- DIARIO CORRESPONDIENTE AL DÍA DE LA APLICACIÓN DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA “ALEXA COMO SE DICE...”

Situación de Aprendizaje:
Carrera de Autos/ Alexa como se dice.../
Como lo celebramos nosotros.



23 de marzo del 2023

Lenguaje y comunicación

Pensamiento matemático.

Exploración y comprensión del mundo natural y social.

Artes

Educación Socioemocional

Educación Física

¿Se interesaron?

Sí, fue una excelente estrategia incluir el uso de Alexa, para algunos era algo totalmente nuevo; para otros resultaba algo común. Inicialmente mostraron curiosidad desde el inicio, el conectar el dispositivo y verla encendida es lo que más le interesó. Todos querían poder decirle algo.

Todos

La mayoría

Algunos

Nadie





¿Se involucraron todos?

Todos, al resultar algo novedoso, ellos querían ver cómo funcionaba, participar, poder decirle algo, ver cómo se encendía la luz azul y como les respondía.

¿Cómo se sintieron en la actividad?

Con una actitud curiosa, atentos de lo que pudiesen pasar, los que no conocían el dispositivo asombrados, otros que ya estaban familiarizados querían hacer sus preguntas, realmente era algo que los emocionó.

¿Se les dificultó o fue sencilla su realización?

Al inicio tuvimos que establecer los acuerdos para poder utilizarla correctamente, hablamos de las instrucciones que debíamos seguir y como era la manera correcta de formular nuestra pregunta.

¿Qué les gusto?

Poder utilizar Alexa, sin duda fue algo que se quedara permanentemente en el salón como un acuerdo de utilizarla adecuadamente y para fortalecer el aprendizaje. Tanto así que creamos una lista de reproducción en Spotify para poder colocar canciones mientras trabajamos.

¿Qué no les gusto?

No creo que exista algo en concreto, pero podría ser el no poder participar en más ocasiones con más preguntas, ellos querían saber cómo se decían ciertas palabras, poder escuchar diferentes idiomas en inclusive cuentos.

¿Cómo lo hice?

Creo que bien, digo creo porque aún siento que voy aprendiendo poco a poco de mis errores y experiencias: todos los días voy aprendiendo algo nuevo o me voy desarrollando mejor.

MEDIDOR DE LA FELICIDAD



Organizar y cronometrar mis actividades me ayuda a llevar un control y que las actividades tengan mayor dinamismo.

¿Qué niños mostraron avance en el desarrollo del aprendizaje esperado?, ¿De qué manera lo evidenciaron?

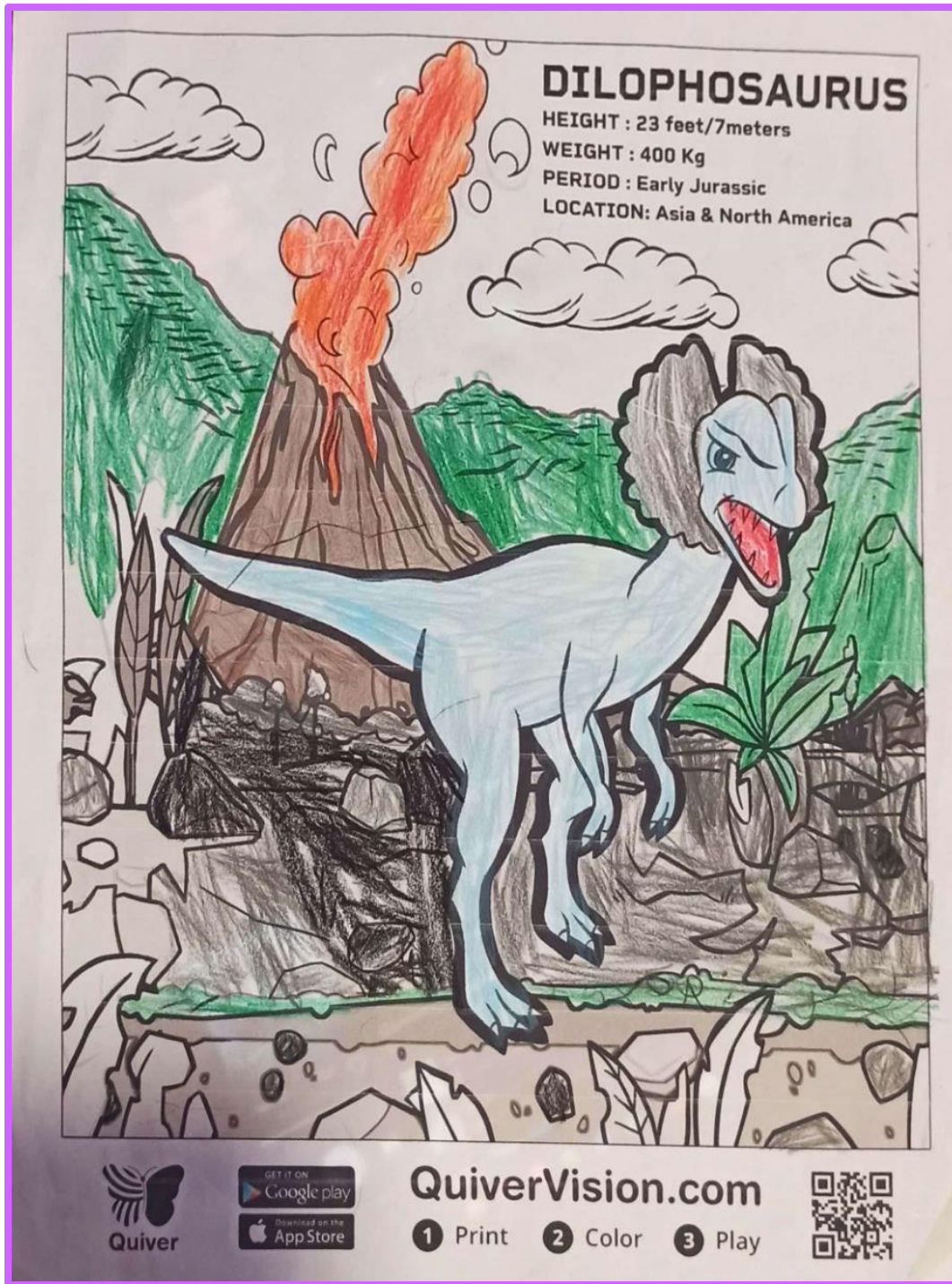
- Celeste
- Dorian
- Fernanda
- Yoshua
- Loany
- Naomi
- Iker

Lograron medir la longitud de los objetos a través del uso convencional de objetos de medición.

ANEXO 6.- PLANEACIÓN DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA “¿QUÉ SABÍAS DE LOS DINOSURIOS?”

MIÉRCOLES 19 DE ABRIL DE 2023			
FECHA			
CAMPO O ÁREA	HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y ANEXOS
	9:30-9:35	ACTIVIDADES DE RUTINA (BIENVENIDA, PASE DE LISTA CONTEO DE ALUMNOS Y LA FECHA) (Sistematizarlo de manera digital con su personaje favorito para dinamizar la clase)	
Exploración y Comprensión del Mundo natural y social.	9:35-9:55	EXPOSICIONES DÍA2 ¿QUÉ QUIERO SER DE GRANDE? (Valentina, Dayami, Tonatiuh, Yashua, Axel, Naomi y Alex) Escuchar la participación de sus compañeros en relación con lo que ellos en un futuro esperan convertirse. Cada uno de ellos cuenta con un minuto para exponer qué es lo que eligió, qué necesita para ser eso y como aporta a la comunidad. Pueden hacer uso de cartel para orientar su explicación. Al finalizar las exposiciones de manera grupal, los alumnos dialogan sobre qué empleos corresponden a un oficio o a una profesión. Si ya conocían alguno y si alguno era nuevo o diferente. Si el tiempo lo permite, podrá existir un momento para preguntas y para recreación de juego simbólico con el resto de sus compañeros.	
Lenguaje y Comunicación	9:55-10:10	¿QUÉ SABES SOBRE LOS DINOSAURIOS? Indagar en los conocimientos previos de los alumnos sobre los dinosaurios, si alguno conoce el nombre de los dinosaurios y en qué época existieron, como eran o como describen las personas, qué eran a través de los pocos indicios que tenemos de ellos. Escuchar la información que nos proporcionan de los dinosaurios a través de un texto informativo. Compartir qué opinamos de aquello que aprendimos.	Texto Informativo de los dinosaurios.
Pensamiento Matemático	10:10-10:55	¿Qué es el cambio o feria? Observar los dibujos sobre el pizarrón, son dibujos de dinosaurios para colorear, debajo de ellos estarán las etiquetas de precios los alumnos tendrán a su disposición una moneda \$5 pesos, los dibujos cuestan menos que esa cantidad, por lo que se espera que se les entregue el cambio correspondiente. Ellos deberán calcular cuanto cuesta y cuanto tienen que regresarles de cambio. Cuando todos compren su dibujo deberán colorarlo y a través de la aplicación "Quiver" les darán vida a sus dibujos en realidad aumentada.	Quiver App Internet Dibujos de dinosaurios para colorear Etiquetas de Precios
11:00-12:00		RECESO ESCOLAR	
Pensamiento Matemático	12:10-12:55	COMPRANDO DULCES Observar los dulces que se encuentran colocados en el pizarrón, debajo de ellos las etiquetas con los precios, cada alumno tendrá un total de \$10 pesos repartidos en monedas de \$1, \$2 y en algunos casos específicos \$5 deberán contar su dinero, identificar si les alcanza para el dulce que desean y pagar la cantidad correcta haciendo uso de las equivalencias. Los "mejores dulces" serán aquellos cuya denominación sea la más grande sin llegar a superar el \$10 y los pequeños tendrán un valor menor en función de que represente un reto para ellos.	Dulces Monedas de Plástico Etiquetas de Precios
12:55-1:00		SALIDA	

ANEXO 7.- HOJA DE REGISTRO DE LA APLICACIÓN DE QUIVER UTILIZADO PARA LA SITUACIÓN DIDÁCTICA “¿QUE SABÍAS DE LOS DINOSAURIOS? COLOREADO POR UNO DE LOS ALUMNOS DEL 3º “D”



ANEXO 8.- DIARIO CORRESPONDIENTE AL DÍA DE LA APLICACIÓN DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA “¿QUE SABÍAS DE LOS DINOSAURIOS?”

Situación de Aprendizaje:
Exposición Parte 2 / ¿Qué sabes sobre los dinosaurios? / Comprando Dulces



19 de abril del 2023

Lenguaje y comunicación

Pensamiento matemático.

Exploración y comprensión del mundo natural y social.

Artes

Educación Socioemocional

Educación Física

¿Se interesaron?

En definitiva, fue una de sus actividades favoritas, al principio parecía que no íbamos a lograr hacer la conexión entre la Tablet y proyector para que ellos logran visualizar cómo funcionaba la realidad aumentada. Pero cuando lo logramos fue muy emocionante para ellos poder ver sus dibujos en la vida real.

Todos

La mayoría

Algunos

Nadie

¿Se involucraron todos?

Todos, al inicio no podían creer como es que íbamos a lograr traerlos al salón, ellos habían coloreado su dibujo y por su mente no pasaba la idea de poder observar el resultado, cuando lo vieron quedaron fascinados y querían saber en qué aplicación y cómo hacerlo en su casa.

¿Cómo se sintieron en la actividad?

Con una actitud curiosa un poco incrédulos de poder verlos en "La vida real" pero al mismo tiempo ansiosos, incluso grabe un fragmento de cuando logramos la conexión remota de la Tablet con el Proyector. Se sintieron felices y emocionados de poder ver sus creaciones.

¿Se les dificultó o fue sencilla su realización?

Como fue una actividad en donde yo apoyaba y ellos podían mover el dispositivo al inicio les costó un poco de trabajo poder escanear el dibujo, sin embargo, la misma aplicación es intuitiva y permite que ellos puedan visualizar mejor que es lo que deben de escanear.

¿Qué niños mostraron avance en el desarrollo del aprendizaje esperado?, ¿De qué manera lo evidenciaron?

- Celeste
- Dorian
- Fernanda
- Yoshua
- Loany
- Iker

Comentan con otras personas el contenido de los textos que han escuchado leer. Expresan sus ideas acerca del contenido de un texto que han escuchado leer. Expresan opiniones y preferencias, y participan en actividades argumentativas.

¿Qué les gusto?

Poder observar que verdaderamente si era su dinosaurio, porque lo habían coloreado de cierta forma y realmente correspondía a lo que observaban. El poder moverlo en el entorno y verlo en diferentes tamaños y perspectivas.

¿Qué no les gusto?

El no poder continuar jugando con los dinosaurios, el tiempo nos limitaba en ese sentido y debíamos continuar, tanto que me pidieron saber el nombre de la aplicación para poder ellos acceder desde sus casas y enseñarles a sus papás a sus dinosaurios y lo que aprendieron de ellos.

¿Cómo lo hice?

Muy bien, a pesar de que hubo un momento donde sentí una presión de no poder lograr la conexión de los dispositivos y eso me llevo a estresar el poder platicar con ellos me ayudó mucho a concentrarme en las actividades.

Y el poder dialogar a ellos también los tranquilizo y logre que no se desesperaran tanto.

MEIDOR DE LA FELICIDAD



ANEXO 9.- PLANEACIÓN DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA “¿QUÉ SABES DE LOS ANIMALES?”

FECHA		JUEVES 20 DE ABRIL DE 2023	
CAMPO O ÁREA	HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y ANEXOS
	9:00-9:05	ACTIVIDADES DE RUTINA	
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	9:05-9:10	<p>EXPOSICIONES DÍA!(YAMILET, LESLI, IKER, DARIUS, ROBERTO, KAREN Y SANTIAGO)</p> <p>¿QUÉ QUIERO SER DE GRANDE?</p> <p>Escuchar la participación de sus compañeros en relación con lo que ellos en un futuro esperan convertirse. Cada uno de ellos cuenta con un minuto para exponer qué es lo que eligió, qué necesita para ser eso y como aporta a la comunidad. Al finalizar las exposiciones de manera grupal, los alumnos dialogan sobre qué empleos corresponden a un oficio o a una profesión. Si ya conocían alguno y si alguno era nuevo.</p> <p>Si el tiempo lo permite, podrá existir un momento para preguntas y para recreación de juego simbólico con el resto de sus compañeros.</p>	Bocina Micrófono
Lenguaje y Comunicación	9:10-9:20	<p>¿QUÉ SABEMOS SOBRE LOS ANIMALES? (ANIMALES EN REALIDAD AUMENTADA)</p> <p>Indagar en los conocimientos previos de los alumnos acerca de algunos animales, con base en lo que hemos aprendido a lo largo del ciclo escolar, compartir características cualitativas de algunos.</p> <p>Escuchar una breve explicación de los leones de un texto informativo.</p> <p>Comentar su opinión respecto a lo escuchado, explicar si sabían eso sobre los leones o nunca lo habían escuchado.</p>	Texto Informativo sobre los Leones
Lenguaje y Comunicación	9:20-10:55	<p>Observar de manera grupal a través de diversos dispositivos móviles como lo son Tablet y teléfonos la imagen en realidad aumentada de un león dentro del salón. Podrán visualizar el tamaño real, las características más relevantes de este gran animal. Compartiendo su opinión.</p> <p>Observar los demás animales, conforme el tiempo lo permite, permitiendo a los alumnos explorar por ellos mismos.</p>	Tablet Internet
11:00-12:00		RECESO	
Pensamiento Matemático	12:10-12:55	<p>MÁQUINA EXPENDEDORA</p> <p>Observar a través de la presentación de la "Máquina Expendedora" donde se muestran distintos productos, y el precio debajo de ellos; el alumno a partir de la ruleta de participación podrá elegir el producto de su elección; deberá colocar la cantidad correcta de monedas para pagarlo, si está en lo correcto habrá comprado el producto y se le entregará el premio correspondiente.</p> <p>El alumno deberá reconocer el valor y a través de la equivalencia pagar.</p>	Proyector Matamoscas Computadora Internet.
12:55-1:00		SALIDA	

ANEXO 10- DIARIO CORRESPONDIENTE AL DÍA DE LA APLICACIÓN DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA “¿QUE SABES DE LOS ANIMALES?”

Situación de Aprendizaje:
Exposición Parte 3 / ¿Qué sabes sobre los animales? / Máquina Expendedora



20 de abril del 2023

Lenguaje y comunicación

Pensamiento matemático.

Exploración y comprensión del mundo natural y social.

Artes

Educación Socioemocional

Educación Física

¿Se interesaron?

Si, a los alumnos si les llamo la atención sobre todo porque los lentes de realidad virtual están forrados con Foami diamantado y son bastante llamativos.

Todos

La mayoría

Algunos

Nadie



¿Se involucraron todos?

Algunos. Lamentablemente esta actividad no pudo realizarse de la mejor manera posible, ya que solo contábamos con unos únicos lentes de realidad virtual de cartón lo cual dificulto que todos pusiesen en algún momento apreciar esa realidad virtual.

¿Cómo se sintieron en la actividad?

Con una actitud curiosa un poco incrédulos de poder ver a través de los lentes, los que si lograron visualizar se sintieron tan inmersos que se llevaban a sentir inseguros de caminar o moverse por que sentian que verdaderamente estaban ahí.

¿Se les dificultó o fue sencilla su realización?

Se dificulto por el tiempo y el limitado acceso a más dispositivos móviles, considero que en caso de tener o aun que fuese otro lograríamos poder hacer funcionar la actividad de una forma más dinámica.

¿Qué niños mostraron avance en el desarrollo del aprendizaje esperado?, ¿De qué manera lo evidenciaron?

MEDIDOR DE LA FELICIDAD



- Celeste
- Dorian
- Fernanda
- Yoshua
- Loany
- Iker

Comentan con otras personas el contenido de los textos que han escuchado leer. Expresan sus ideas acerca del contenido de un texto que han escuchado leer. Expresan opiniones y preferencias, y participan en actividades argumentativas.

¿Qué les gusto?

Poder observar, quienes si lograron visualizar se asombraron de poder ver a través de los lentes y moverse dentro del espacio fisico.

¿Qué no les gusto?

El no poder ver, muchos no lograron tener la oportunidad de poder participar, el tiempo no nos ayudó mucho y se limto ese poder observar, al no tener suficientes dispositivos móviles los alumnos no lograron apreciar el video de los ecosistemas de los diferentes animales.

¿Cómo lo hice?

Me siento un poco decepcionada de no haber podido permitirles a todos tener acceso a los lentes y que lográramos visualizar de mejor manera el contenido y complementar el aprendizaje sobre el campo de Lenguaje y Comunicación.

CODIGO QR PARA PODER ACCEDER A TODAS LAS FOTOS Y VIDEOS DE LAS SITUACIONES DIDACTICAS. ENTRE OTROS RECURSOS DIGITALES QUE APOYARON LA ELABORACIÓN DE ESTE INFORME DE PRACTICAS PROFESIONALES.



CARTA RESPONSIVA DE AUTORIA INTELECTUAL

Toluca México 30 de junio de 2023.

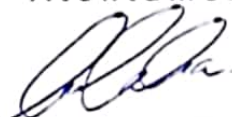
**C.DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO
PRESIDENTA DE LA COMISION DE TITULACIÓN DE LA
ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA
P R E S E N T E:**

Quien suscribe Alexxa Marin Vázquez estudiante de octavo semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar, Plan de Estudios 2018, que se identifica con número de matrícula: 191502830000 y credencial de elector número: 2024103433 por medio de la presente manifiesta que es voluntad propia otorgar a la Escuela Normal, la liberación más amplia que en derecho proceda, respecto de la responsabilidad que pudiera derivarse los actos realizados para la integración del trabajo de titulación, que construyó en la modalidad de: Informe de Prácticas Profesionales y denominó: "El uso de herramientas tecnológicas para el diseño de situaciones didácticas en el 3° grado grupo D del Jardín de Niños Carmen Maza del Mazo"

Por consiguiente, asume de manera consciente toda la responsabilidad que imponen la Ley Federal de Derecho de Autor y el Código Penal Federal. Así también, declara no haber realizado ningún acto fraudulento o ilícito en la obtención de información para la elaboración de su trabajo de titulación, liberando de esta manera al asesor(a) académico, a la Comisión de Titulación tanto como a la Escuela Normal No. 3 de Toluca de la responsabilidad que pudiera surgir por incumplimiento de su parte a lo establecido en los ordenamientos legales ya señalados e inclusive a la normatividad institucional.

Firma a los 30 días del mes de junio del año 2023.

Atentamente



Alexxa Marin Vázquez

Anexo. -Copia de identificación Oficial



Toluca, Méx., a 12 de junio de 2023

C. DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
PRESENTE

La que suscribe Mtra. Itzel Campuzano López Asesor de la estudiante Alexxa Marín Vázquez matrícula 191502830000 de 8° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado "El uso de herramientas tecnológicas para el diseño de situaciones didácticas en el 3° grado grupo D del Jardín de Niños Carmen Maza del Mazo" en la modalidad de Informe de Prácticas Profesionales ; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 rectores del proceso de titulación.

Resalto que se solicitó a la estudiante una carta responsiva de autoría intelectual en la que la estudiante libere de forma amplia que en derecho proceda, a mí persona y a la Comisión de Titulación de la responsabilidad que pudiera derivarse de los actos en la realización de los trabajos de mi titulación profesional.

Sin otro particular, le envío un atento y cordial saludo.

ATENTAMENTE

MTRA. ITZEL CAMPUZANO LOPEZ

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA



"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México".

ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA

No. de oficio: 548-1-2/2022-2023

ASUNTO: Autorización del Trabajo de Titulación

Toluca, Méx., a 28 de junio de 2023

C. MARÍN VÁZQUEZ ALEXXA
DOCENTE EN FORMACIÓN
PRESENTE

Por este medio, la Comisión de Titulación de la Institución, tiene a bien informarle que la estructura del trabajo que presentó se apega en lo general a las condiciones establecidas en el documento de Orientaciones Académicas para la Elaboración del Trabajo de Titulación, publicado por la DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR PARA EL MAGISTERIO, DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.

Con sustento en la aprobación emitida a su trabajo de titulación por parte del Asesor Académico, y una vez que ha cubierto los requisitos académico-administrativos (cubrir la totalidad de créditos del plan de estudios, constancia de servicio social y oficio de aprobación del trabajo por parte del asesor académico), se hace de su conocimiento que ha sido AUTORIZADO el documento denominado: El uso de las herramientas tecnológicas para el diseño de situaciones didácticas en el 3o. grado grupo D del Jardín de Niños "Carmen Maza del Mazo" en la modalidad de: INFORME DE PRÁCTICA DE PRÁCTICAS PROFESIONALES.

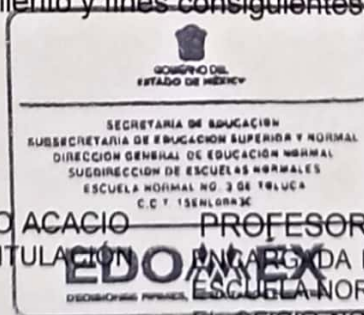
Por lo que puede proceder a la realización de los trámites correspondientes para la sustentación del Examen Profesional.

Se informa a usted para su conocimiento y fines consiguientes.

ATENTAMENTE

[Handwritten signature of Dra. Ma. del Carmen Salgado Acacio]

DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



[Handwritten signature of Profesora Lorena Lila Márquez Ibáñez]

PROFESORA LORENA LILA MÁRQUEZ IBÁÑEZ
ENCARGADA DEL DESPACHO DE LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA NORMAL NO. 3 DE TOLUCA DE ACUERDO CON EL OFICIO NO. 21013002L/2490/2021, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL