



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: “Favorecer el aprendizaje a través del juego lúdico utilizando herramientas tecnológicas en un segundo”

AUTOR: Mayra Gisela Vázquez Monsiváis

FECHA: 07/26/2024

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje, Juego, Preescolar, Tecnología

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL
BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE
SAN LUIS POTOSÍ
GENERACIÓN**

2020



2024

**“FAVORECER EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO LÚDICO
UTILIZANDO HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN UN SEGUNDO
AÑO DE PREESCOLAR”**

**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
PREESCOLAR**

PRESENTA:

MAYRA GISELA VAZQUEZ MONSIVAIS

ASESOR:

MTE. JOSÉ WILFREDO ARONIA SILVA

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2024



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito Mayra Gisela Vazquez Monsivais
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

**" FAVORECER EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO LÚDICO UTILIZANDO
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN UN SEGUNDO AÑO DE PREESCOLAR"**

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el
Título en Licenciatura en Educación Preescolar

en la generación 2020-2024 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en
atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE
cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se
utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los
párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos
correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en
la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los 8 días del mes de Julio de 2024.

ATENTAMENTE.


Mayra Gisela Vazquez Monsivais

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



San Luis Potosí, S.L.P.; a 25 de Junio del 2024

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. VAZQUEZ MONSIVAIS MAYRA GISELA

De la Generación: 2020 - 2024

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: Informe de Prácticas Profesionales.

Titulado:

FAVORECER EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO LÚDICO UTILIZANDO HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN UN SEGUNDO AÑO DE PREESCOLAR

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado(a) en EDUCACIÓN PREESCOLAR

ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN
MEDINA



DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

M. C. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTRO. GERARDO JAVIER OUEL CABRERA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRO. JOSE WILFREDO ARONIA SILVA



AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a Dios, por darme la oportunidad de llegar hasta aquí, por no soltarme y por siempre escucharme, porque gracias a Él, hoy yo estoy aquí.

Gracias a mis papás por su incondicional apoyo y por siempre estar apoyándome, por su amor, trabajo y sacrificio, gracias a ustedes, hemos logrado llegar hasta aquí.

A mi hermano, por estar presente en todo este proceso y, que, sin su apoyo, no podría avanzar hacia donde estoy.

A Robert, por estar conmigo en esta etapa tan importante en mi vida, por apoyarme y estar siempre pendiente de mí.

Agradezco a mis amigas, por su paciencia, amor y por las experiencias compartidas durante nuestro trayecto en BECENE.

También agradezco a mi asesor, por la paciencia y el tiempo brindado para hacerme correcciones para concluir mi documento, gracias por su orientación, sin usted, no lo habría logrado.

Gracias a todas las personas que fueron parte de este trayecto durante mi formación docente, gracias a mis maestros, a las instituciones que me abrieron las puertas, a las docentes titulares que me apoyaron y a mis alumnos que fueron parte de este proceso.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
1.1 Contextualización	8
1.1.1 Datos de la escuela	8
1.1.2 Contexto social.....	8
1.2 Relevancia del tema	9
1.2.1 El juego	9
1.2.2 La tecnología.....	10
1.2.3 Los planes de estudio.....	10
1.3 Interés personal sobre el tema y responsabilidad asumida como profesional de la educación	11
1.4 Contextualiza la problemática planteada.....	12
1.4.1 Contexto áulico.....	12
1.4.2 Características de la población.....	13
1.5 Objetivos.....	14
1.5.1 Objetivo General	14
1.5.2 Objetivos específicos.....	14
1.6 Competencias del perfil de egreso.....	14
1.6.1 Competencias genéricas	14
1.6.2 Competencias profesionales	14
2. PLAN DE ACCIÓN	15
2.1 Descripción y focalización del problema	15
2.2 Diagnóstico	15
2.3 Propósitos del plan acción	20
2.3.1 Propósito general	20
2.3.2 Propósitos específicos.....	20
2.4 Revisión teórica	21
2.5 Planificación	24
3. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA 26	
3.1 Pertinencia y consistencia de la propuesta	26
3.2 Identificación de enfoques curriculares y su integración en el diseño de las secuencias de actividades y/o propuestas de mejora.	26

3.3 Competencias desplegadas en la ejecución del plan de acción.....	27
3.4 Descripción y análisis detallado de las secuencias de actividades consideradas para la solución del problema y / o la mejora, considerando sus procesos de transformación	27
3.4.1 Actividad: “Calaverita de emociones” .	28
3.4.2 Actividad: “Mi alebrije” .	30
3.4.3 Actividad: “Identificando colores y números” .	32
3.4.4 Actividad: “Cada oveja con su pareja” .	33
3.4.5 Actividad: “Galería virtual” .	35
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	39
5. REFERENCIAS	41
6. ANEXOS	43

1. INTRODUCCIÓN

El presente documento aborda la relevancia del juego, la tecnología y la NEM, en preescolar. Destaca la importancia del juego como una herramienta fundamental para el aprendizaje. Asimismo, reconoce el impacto de la tecnología en la educación y la necesidad de integrarla de manera equilibrada y planificada.

El lugar en donde se llevó a cabo dicha intervención fue en el jardín de Niños “María Montessori” de turno matutino, en el cuál, se detectó durante las jornadas de observación y de práctica que los alumnos no prestaban atención a hojas de trabajo y mostraban dificultad para trabajar de manera colaborativa, además que las herramientas tecnológicas eran muy poco implementadas y a los alumnos les resultaban atractivas este tipo de actividades.

Por lo antes mencionado, se consideró importante favorecer el juego lúdico utilizando herramientas tecnológicas, considero relevante el tratar de innovar dentro de mi práctica educativa, haciendo uso de la tecnología para el aprendizaje de los alumnos y durante mi formación como docente en Educación Preescolar. Considerando los tiempos actuales en donde la tecnología es parte de la vida cotidiana y el juego es una actividad esencial en los niños.

En este documento se destaca el interés personal por el cual se decidió implementar la tecnología buscando herramientas que puedan ser atractivas, con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los alumnos, así como la responsabilidad asumida de integrar actividades de acuerdo al plan de estudios, en donde se estimule el aprendizaje de los alumnos favoreciendo experiencias interactivas.

Se menciona la problemática encontrada, como la falta de actualización en el uso de tecnología por parte de los docentes, así como la necesidad de atender a la diversidad de los alumnos.

Este informe se desglosa en diversos apartados, el primer apartado se aborda el plan de acción, en donde se realiza un diagnóstico y se detecta la problemática a partir de lo observado, se realiza una investigación para implementar estrategias del proceso que se llevará a cabo en el aula.

El segundo apartado es el desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora, es aquí donde se ven los resultados de lo aplicado, identificando los enfoques curriculares y los procedimientos a utilizar, para describir las actividades que fueron trabajadas.

Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones de la propuesta de mejora, en donde se hace una reflexión de lo aplicado, además de las referencias que sustentan el desarrollo del tema.

1.1 Contextualización

1.1.1 Datos de la escuela

El jardín de niños "María Montessori" cuenta con un total de 166 alumnos, 9 grupos en total, con un personal de; 1 directora, 9 docentes encargados de cada grupo, 1 maestra de inglés, 1 maestro de música, 1 maestra de educación física, 1 personal apoyo CAPEP, 1 secretaria y 2 personal de apoyo. La clave del centro de trabajo es 24DJN0026Y, el turno es matutino prestando sus servicios en un horario de 8:30 am a 12:30 pm. El jardín de niños es perteneciente a la zona 078, sector 17, se encuentra ubicado en la calle Ignacio Altamirano no. 1640, en la colonia Huerta Real con C.P. 78049 en San Luis Potosí, S.L.P. (Anexo 1). La institución cuenta con iluminación, agua potable, drenaje, pavimentación, recolección de basura, banquetas, acondicionamiento para personas con discapacidad y área de juegos.

Con respecto a la infraestructura tecnológica, la institución cuenta con conexión a red para toda la escuela de manera inalámbrica, un proyector y bocina por salón, estos últimos recursos contribuyeron para poder llevar a cabo las intervenciones que se abordarán en este documento.

1.1.2 Contexto social

Según Castillo (2023; como se cita en Vygotsky, 1997) considera que el aprendizaje es un proceso de reconstrucción del conocimiento, entre la interacción, la experiencia y su contexto social, por lo que tiene relación con el entorno en el que se ubica y en el que interactúan diversos agentes educativos.

La mayoría de los alumnos viven a los alrededores del jardín, se encuentra en el centro, circulan todo tipo de vehículos tanto del servicio público como privado. En los alrededores pueden encontrarse negocios como panaderías, tiendas, locales de ropa, locales de gorditas, fruterías y papelerías. Cuenta con áreas recreativas que están a un lado del jardín, son unas canchas de básquet a las cuales acuden los niños, niñas y adolescentes que viven a los alrededores.

Algunos alumnos tienen una familia nuclear y otros alumnos se comparan al tener padres separados. Algunos alumnos se quedan a cargo de sus abuelos o tíos en horario de clase debido a que los padres de familia cubren sus horarios laborales.

El contexto externo del jardín de niños cuenta con características propias de las zonas céntricas, algunas viviendas están pintadas con grafitis, algunas otras se ven abandonadas, la calle en la que se encuentra el jardín es de doble sentido y ello representa un riesgo al momento de cruzar la calle, por ello hay seguridad vial cuando los alumnos entran y salen del jardín.

A pesar de las características de dicho contexto, esto no impide la implementación de las estrategias en el aula. De hecho, se favorece el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ya que existen los recursos suficientes y los estudiantes cuentan con las habilidades básicas para realizar las actividades que fueron diseñadas para ser utilizadas en el salón de clases.

1.2 Relevancia del tema

La relevancia del tema, se aborda desde 3 puntos de vista que considero importantes, el juego, la tecnología y los planes de estudio.

1.2.1 El juego

Con respecto a la primera pregunta que guía este trabajo de investigación, se determinó implementar el juego lúdico en el aula haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), pues es una forma atractiva en la que los alumnos de Preescolar aprenden. Al utilizar estas estrategias diseñadas cuidadosamente, se crea un ambiente que favorece la concentración, la atención y la capacidad de seguir instrucciones

en cada una de las actividades, y a su vez los alumnos están inmersos en el proceso de aprendizaje. Esta estrategia busca que los estudiantes se apropien de los temas, impartidos utilizando el juego.

Para Piaget, el juego es una manifestación de la asimilación, ya que, a través del juego, el niño adapta la realidad a esquemas que ya tiene, por tanto, el juego es considerado una asimilación de lo real a sus propias capacidades (Montero & Alvarado, 2001).

El juego es una actividad natural y espontánea de los niños que fomenta la adquisición de aprendizajes, siendo un instrumento esencial en el día a día del aula, se convierte en un principio esencial en la etapa de Educación Infantil.

Para Piaget, el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades (Piaget & Vygotsky, 2012 citado por Palencia, 2021 p.14).

1.2.2 La tecnología

Las nuevas tecnologías, así como el fácil acceso a internet han traído diversos cambios, desde la forma en que se entretienen los niños, la forma en que aprenden, incluso la forma en que son criados. Aspectos como los mencionados permiten que los niños hagan uso de la tecnología desde muy temprana edad por ello considero importante que la tecnología se utilice y se integre en los procesos educativos. Actualmente existe una gran variedad de recursos en donde se utiliza la tecnología, así mismo, implementarla en las aulas para facilitar a los alumnos la forma en la que aprenden.

1.2.3 Los planes de estudio

Este tema ha sido considerado desde el plan de estudios 2018, en donde el programa indica en el ámbito de habilidades digitales, que los alumnos de preescolar se familiaricen con el uso básico de las herramientas digitales a su alcance, utilizando la tecnología como un medio, no un fin.

La Nueva Escuela Mexicana (NEM), hace referencia en el campo de Saberes y pensamiento científico, al uso de objetos y artefactos tecnológicos que mejoran y facilitan la vida familiar y de la comunidad. Por lo cual, es oportuno realizar ese tipo de actividades en Educación preescolar.

1.3 Interés personal sobre el tema y responsabilidad asumida como profesional de la educación

Como docente en formación, la tecnología se ha vuelto un recurso que se implementa en la educación y que facilita la transmisión de conocimientos a los alumnos. De manera puntual, hago referencia a buscar los recursos y las herramientas tecnológicas que permitan a los alumnos favorecer el aprendizaje a través del juego lúdico, en donde el centro del aprendizaje sea hacer algo divertido, ameno, que involucre al estudiante, considerando las necesidades de los alumnos y construyendo dinámicas que refuerzan y fomentan el aprendizaje de ellos. Como docentes, es importante actualizarnos día a día, para involucrar nuevas herramientas en nuestra práctica docente.

A través de mi estancia en la BECENE principalmente en ciertos momentos como lo son las jornadas de práctica docente, he sido testigo de cómo la tecnología ha sido implementada con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, un ejemplo de ello fue durante mi 2° año como docente en formación tuve la oportunidad de ver y darme cuenta durante mis jornadas de observación que los recursos utilizados o la manera de integrar la tecnología a pesar de ser innovadora, no les llamaba tanto la atención a los niños, a partir de esa experiencia y de los conocimientos que tengo de la tecnología, surgió mi interés por buscar herramientas que puedan ser atractivas para los alumnos y que, a su vez, ellos puedan lograr aprendizajes significativos. Anteriormente, he realizado actividades en donde la tecnología se ve inmersa y son herramientas que hoy en día los alumnos utilizan, pues la mayoría de los alumnos manejan celulares o computadoras. En lo personal, estas herramientas pueden ser implementadas en la educación, para despertar el interés de los alumnos y sacar el mejor provecho de ellas.

Durante la jornada de prácticas en el jardín de niños María Montessori, en el 2° grado grupo "C", observé que los alumnos se motivaban cuando se hacía uso de proyector y la atención era dirigida a él, sin embargo, la docente titular recurría a proyectar videos educativos, sin hacer uso de otras herramientas educativas para el aprendizaje de los

alumnos, además, al platicar con la docente, comentaba sobre la falta de actualización que tenía de las herramientas que puede utilizar además de los videos proyectados. En el salón de clases, se encuentra alumno 1 con Hipoacusia, que, al hacer uso de las herramientas tecnológicas, puedo comunicarme mejor con él, además de que éstas, nos ayudan a poder impulsar su aprendizaje al igual que el de sus compañeros. Estos fueron los factores que me impulsaron a poder investigar y descubrir nuevas herramientas que pueda implementar en los alumnos para fomentar la participación en el grupo y la autoconfianza en ellos.

El beneficio de implementar la tecnología en preescolar, es conocer las diversas herramientas que nos pueden ayudar a que los alumnos puedan interactuar con la tecnología y a su vez ir aprendiendo.

Como docente en formación, asumo la responsabilidad de integrar actividades de acuerdo al plan de estudios, en donde se estimule el aprendizaje de los alumnos, utilizando la estrategia del juego lúdico, propiciando experiencias interactivas y estimulantes.

En cuanto al uso de la tecnología, asumo la responsabilidad de implementar herramientas que beneficien el aprendizaje de los estudiantes, así mismo, utilizarlas para mejorar mi práctica docente.

1.4 Contextualiza la problemática planteada

1.4.1 Contexto áulico

El grupo de 2°C tiene un total de 16 alumnos, de los cuales 10 son niñas y 6 son niños en donde predomina el estilo de aprendizaje visual. Hay dos alumnos diagnosticados en el grupo, alumno 1, tiene diagnóstico de hipoacusia y alumno 2 está diagnosticado con retraso de lenguaje. Los intereses que muestran los alumnos son; trabajar por medio del juego, video-cuentos, rompecabezas y realizar sus actividades con música, durante las jornadas de observación, logré rescatar estas observaciones cuando la docente titular aplicaba sus actividades, puesto que los alumnos prestaban completa atención a los cuentos proyectados y las dinámicas que realizaba utilizando el juego, motivaba a los alumnos a participar e incorporarse dentro del aula, asimismo se observó que los alumnos muestran poca relación al trabajar de manera colaborativa, pues se crean conflictos con el material al no compartirlo. Zapata (1990) acota que el juego es un elemento primordial en la educación

escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa

El aula se encuentra en la planta alta, tiene buena iluminación, cuenta con 4 lámparas y ventanas que permiten la entrada a la luz solar, tiene 11 mesas, 28 sillas, 1 estante y 2 muebles con casilleros, proyector, bocina, 2 pizarrones, 1 perchero, además cuenta con materiales didácticos; marcadores para pizarrón, pinturas, material de higiene personal (papel de baño, gel antibacterial, toallitas húmedas, kleenex).

1.4.2 Características de la población

El jardín de niños María Montessori, se caracteriza por ser un jardín colaborativo, es decir, todo el personal trabaja en equipo. Con la NEM, se realiza un proyecto analítico para trabajarlo todo el ciclo escolar, por mes se hace un proyecto para trabajarlo a nivel institucional, para después adaptarlas a cada grado y realizar adecuaciones por aula.

Se logró observar cómo los distintos agentes educativos como el personal docente, el personal de apoyo y los padres de familia mantienen una comunicación efectiva, además de siempre brindar apoyo y existe un buen ambiente laboral. Existe la buena relación entre padres de familia y maestros, esto se ve porque muestran interés en el aprendizaje de los alumnos, transmiten atención y atienden sus responsabilidades como padres de familia en la institución, además por medio de las listas de difusión de WhatsApp se envían avisos o se atienden cualquier tipo de dudas que lleguen a surgir o los padres comunican situaciones que pasaron con sus hijos, a la hora de la salida los padres se toman el tiempo para conversar con la maestra para que les dé indicaciones, o hablar de algunas situaciones que se presentaron y sobre el comportamiento de sus hijos, en ocasiones la comunicación es indirecta debido que suelen ir por los alumnos algún familiar como los abuelos, hermanos, y tíos, aun así la maestra atiende las inquietudes de los padres de familia que por una u otra razón tuvieron que mandar a alguien más para recoger a su hijo(a).

En el grupo de 2°C, se realizan actividades con ayuda de recursos visuales y tecnológicos para los alumnos que presentan problemas de lenguaje. Se realizan actividades colaborativas para fomentar la socialización y la convivencia en el aula, además de que se aplican diversas estrategias en el aula para facilitar la participación en los alumnos que son tímidos. Se trabajan diversas actividades con hojas de trabajo, murales,

motrices, entre otras, con el fin de facilitar el proceso de aprendizaje de los alumnos y la seguridad en ellos mismos.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

- ¿Cómo favorecer el aprendizaje lúdico por medio del juego haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)?

1.5.2 Objetivos específicos

- ¿Qué tipos de herramientas tecnológicas favorecen el aprendizaje de los alumnos en segundo año de preescolar?
- ¿Cómo se favorece el aprendizaje por medio del juego lúdico implementando la Tecnología en preescolar?
- ¿Qué resultados se obtienen a partir del uso de las herramientas tecnológicas en el aula?

1.6 Competencias del perfil de egreso

1.6.1 Competencias genéricas

Durante mi último año como docente en formación de la Licenciatura en Educación Preescolar, pero en específico durante la aplicación de las actividades que contempla este documento se vieron favorecidas competencias genéricas tales como la solución de problemas y toma de decisiones utilizando el pensamiento crítico y creativo, aprendizaje autónomo, generación de proyectos innovadores de impacto social y educativo, pero hago especial énfasis en:

“Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica”.

1.6.2 Competencias profesionales

De igual manera, así como las competencias genéricas, se vieron favorecidas competencias profesionales como aplicar el plan y programa de estudios, integrar recursos de la investigación educativa para enriquecer la práctica profesional y específicamente en este documento se resalta:

“Emplear los medios tecnológicos y las fuentes de información científica disponibles para mantenerse actualizado respecto a los diversos campos de conocimiento que intervienen en su trabajo docente”.

2. PLAN DE ACCIÓN

2.1 Descripción y focalización del problema

Durante la primer jornada de observaciones realizadas en el jardín de niños, se observó que los alumnos al trabajar en el aula de clases con hojas de trabajo o actividades con las que están acostumbrados a trabajar de manera repetitiva se mostraban desanimados o distraídos con facilidad, manifiestan mayor interés al utilizar recursos tecnológicos que llaman su atención para realizar las actividades, debido a que este tipo de recursos forma parte de su día a día y tienen fácil acceso a ellos, al implementarlos, se observaron cambios en la forma de trabajar de los alumnos cuando la docente titular involucró herramientas tecnológicas.

Dentro de lo observado con una actividad en donde se proyectó un cuento con animaciones, prestaban atención a este, además de que se proyectó un juego de un tablero en donde sumaban puntos, con estas actividades se detectó que los alumnos prestaban mayor atención cuando se utilizaban herramientas tecnológicas y no se mostraban distraídos para seguir indicaciones, con la finalidad de que pudieran realizar las actividades cuando se utilizaban estos recursos, el implementar este tipo de actividades eran novedosas para ellos y despertaban su interés, para que puedan ser más interactivas y se mejore la dinámica de trabajo.

Al mismo tiempo, los alumnos muestran dificultad para interactuar con sus compañeros, es por ello que se buscaron estrategias que puedan ser implementadas en el aula, utilizando la tecnología y el juego lúdico.

2.2 Diagnóstico

El diagnóstico es un ejercicio fundamental de aproximación que implica el descubrimiento de aspectos actitudinales y aptitudinales del grupo, con el fin de poder conocer mejor a nuestro grupo y descubrir las necesidades y los recursos con los que cuenta cada uno de los integrantes.

Según Marí R. (2007) el diagnóstico es una actividad científica, teórico-técnica, insertada en el proceso enseñanza-aprendizaje, que incluye actividades de medición, estimación-valoración y evaluación, consistente en un proceso de

indagación científica, apoyado en una base epistemológica, que se encamina al conocimiento y valoración de cualquier hecho educativo con el fin de tomar una decisión para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje (p.615)

Se realizó un cuestionario por medio de Google Forms a los padres de familia, para rescatar y valorar los recursos que tienen en casa los alumnos, con la finalidad de conocer los dispositivos con los que cuentan en su casa e identificar el acercamiento que tienen a ellos, tomando como base el Cuestionario uso de tic para madres/padres del colegio oficial de psicología castilla de león y efectuando adecuaciones acordes a las necesidades del grupo.

En el cual, se incluían 15 preguntas respecto al uso de las TIC.

El diagnóstico realizado emitió los siguientes datos, en donde podemos observar los recursos con los que cuentan los alumnos y el interés que demuestran al utilizar la tecnología, además de cuestionar a los padres de familia sobre el uso de la tecnología.

Dispositivos utilizados con frecuencia (Anexo 2).

- 11 de 16 alumnos utilizan el Móvil.
- 2 de 16 alumnos utilizan otros dispositivos sin especificar.
- 1 de 16 alumnos utilizan Tablet.
- 1 de 16 alumnos utilizan play station o Xbox.
- 1 de 16 alumnos utilizan computadora.

Importancia del conocimiento y manejo de la tecnología (Anexo 3).

- 8 de 16 indica que le da bastante importancia.
- 4 de 16 señala que es media.
- 2 de 16 se inclina a que es completamente necesaria.
- 2 de 16 indica que es nula.

Cuentan con conexión a internet en casa (Anexo 4).

- 15 de 16 alumnos cuentan con conexión a internet en su casa.
- 1 de 16 alumnos no cuentan con conexión.

Edad que los alumnos comenzaron a utilizar el celular (Anexo 5).

- 8 de 16 alumnos comenzaron a utilizar el celular desde los 3-5 años
- 5 de 16 alumnos comenzaron a utilizarlo cuando tenían 1-2 años.
- 3 de 16 alumnos no utilizan el celular.

El alumno cuenta con celular propio (Anexo 6).

- 15 de 16 alumnos no cuentan con celular propio.
- 1 de 16 alumnos cuentan con celular propio.

Dispositivos para conectarse a Internet (Anexo 7).

- 10 de 16 alumnos no cuentan con dispositivos en casa para poder conectarse a internet.
- 6 de 16 alumnos si cuentan con dispositivos para conectarse a internet.

Importancia que le da al aprendizaje y manejo de su hijo (a) con la tecnología (Anexo 8).

- 6 de 16 padres de familia opina que da **media** importancia.
- 4 de 16 padres de familia opina que es **bastante**.
- 4 de 16 padres de familia piensa que es **completamente necesaria**.
- 2 de 16 padres de familia piensa que es **nula**.

Plataforma que más utiliza su hijo (Anexo 9).

- 10 de 16 alumnos utilizan YouTube.
- 3 de 16 alumnos utilizan otras plataformas sin especificar.
- 3 de 16 alumnos utilizan TikTok.

¿Cómo califica la importancia y necesidad de las TIC en el centro escolar? (Anexo 10).

- 10 de 16 padres de familia califican como necesaria.
- 6 de 16 padres de familia consideran que es media.

Opinión de implementar la tecnología en la educación

→ 8 de 16 padres de familia coinciden en que es **importante** y necesaria implementarla, pues desde temprana edad se incita la tecnología, por tanto, necesitan indagar y conocerla para hacer un buen uso de ella.

→ 6 de 16 padres de familia opinan es una **buena opción** para el aprendizaje de los alumnos

→ 1 de 16 padres de familia piensan que se puede implementar **más o menos**.

→ 1 de 16 padres de familia opina que sólo se puede implementar si es **necesaria**.

Nota: Información obtenida de preguntas abiertas

Al aplicar el cuestionario a los alumnos, en donde se realizaron cuestionamientos sobre las maneras en las que les gusta trabajar en el aula, los resultados obtenidos fueron los siguientes.

¿Cuentas con celular? (Anexo 11).

→ 10 de 16 alumnos contestaron que tiene celular, ya sea propio o de algún familiar.

→ 6 de 16 alumnos no tiene celular.

¿Qué te gusta hacer cuando utilizan algún dispositivo? (Anexo 12).

→ 10 de 16 alumnos respondieron que les gusta ver videos.

→ 6 de 16 alumnos mencionan que les gusta jugar.

Actividad que más les gusta trabajar (Anexo 13).

→ 8 de 16 alumnos les gusta trabajar cuando ven videos.

→ 4 de 16 alumnos les gusta trabajar cuando se proyectan películas.

→ 2 de 16 alumnos les gusta trabajar cuando hacen cosas, sin especificar cuáles.

→ 2 de 16 alumnos les gusta cuando se proyectan juegos.

Identificar los dispositivos que tienen en casa (Anexo 14).

→ 11 de 16 alumnos señalaron el celular.

→ 3 de 16 alumnos señalaron la Tablet.

- 1 de 16 alumnos señalaron la computadora.
- 1 de 16 alumnos mencionó que no cuenta con ninguno de esos dispositivos en casa.

Actividades que les gusta trabajar en clase

→ 13 de 16 alumnos hace alusión a que les gusta trabajar con actividades que involucren juegos proyectados en el cañón.

→ 3 de 16 alumnos hace referencia a que les gusta trabajar en su mesa con las diversas actividades que se realizan en el aula.

Nota: Información obtenida de preguntas abiertas

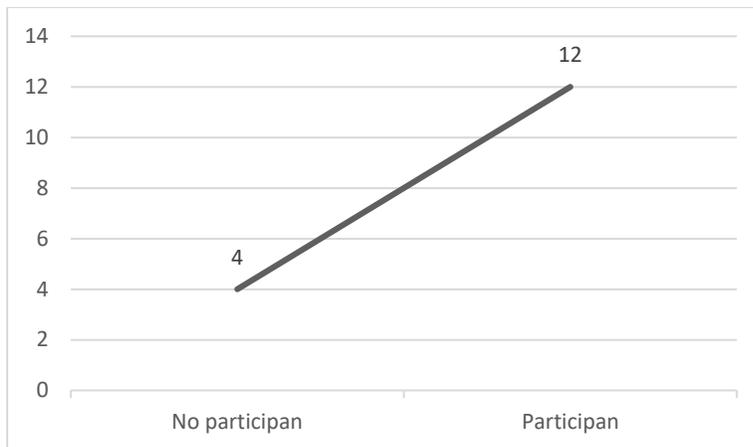
Al hacer un análisis de los datos obtenidos, se detectó que el 100% de los alumnos del grupo hacen uso de recursos tecnológicos ya sea como medio de distracción o al realizar actividades escolares. En donde el beneficio es otorgar que el alumno tenga mayor acercamiento al uso de la tecnología, siendo esto favorable para los avances tecnológicos que se ven hoy en día.

También se detectó que, al cuestionar a los padres de familia, el 18.75% manifestó no permitirles el uso de dispositivos electrónicos, mientras que el 100% de los alumnos manifestó que hace uso de las mismas, incluso, comentaban cuales eran las aplicaciones o dispositivos que más utiliza y cuál era la de su preferencia.

Al realizar observaciones al grupo, se detectaron problemas al trabajar colaborativamente, prestar atención a las indicaciones, además de que con ayuda de estos recursos a los alumnos se les facilita comprender las actividades y se obtienen mejores resultados en estas. Durante el diagnóstico se detectó que los alumnos algunas veces escuchan a sus compañeros, no todos los alumnos se involucran en las actividades, pues algunos alumnos no muestran confianza al trabajar con sus compañeros y les cuesta trabajo seguir indicaciones (Anexo 15).

Figura 1

Involucramiento de los alumnos en clase



Nota: El gráfico representa el involucramiento de los alumnos durante la fase del diagnóstico

Derivado de la información obtenida en las encuestas, se procedió a incorporar actividades que hacen uso de la tecnología de manera lúdica, pues este tipo de actividades ofrecen oportunidades para que los alumnos trabajen colaborativamente, aprendan a resolver problemas de una manera distinta, además de trabajar la atención.

Al respecto Castro, Casar y García, (2019, como se citó en UNESCO, 2015) señala que “Es preciso aprovechar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para reforzar los sistemas educativos, la difusión de conocimientos, el acceso a la información y el aprendizaje efectivo y de calidad”.

2.3 Propósitos del plan acción

2.3.1 Propósito general

- Favorecer el aprendizaje a través del juego lúdico utilizando herramientas tecnológicas

2.3.2 Propósitos específicos

- Que los alumnos utilicen herramientas tecnológicas para favorecer su aprendizaje
- Favorecer el aprendizaje por medio del juego lúdico implementando la tecnología

- Fomentar el interés en la realización de las actividades escolares en los alumnos mediante actividades innovadoras que favorezcan no solo el trabajo individual sino en colaboración con sus compañeros.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.

2.4 Revisión teórica

Con el fin de lograr aplicar las estrategias que se esperan implementar y cumplir el propósito, se realizó una investigación detallada respecto al juego lúdico, la tecnología y el aprendizaje a través del juego en Preescolar.

El juego lúdico se caracteriza por tener distintas formas de llevarlo a cabo, integrando la participación activa. Los juegos lúdicos también pueden tener beneficios adicionales, como fomentar el desarrollo cognitivo, mejorar las habilidades sociales, promover el trabajo en equipo y ofrecer oportunidades para la creatividad y la expresión personal.

Según García, C. (2015) en educación infantil, se debe tener en cuenta el juego no como una actividad de refuerzo o premio, sino como una actividad imprescindible, que debe ser realmente libre, espontánea y alegre para el niño, en la cual no se persigue ningún objetivo y no está sometido a unas reglas, y donde el adulto solo guíe y observe sin orientar ni intermediar.

La estrategia del juego es implementada en preescolar, ya que es una forma natural en la que los niños exploran el mundo, desarrollan habilidades esenciales y se preparan para el aprendizaje futuro de una manera lúdica y atractiva.

Es por ello que podemos integrar la tecnología con herramientas que están a nuestro alcance, debido a la pandemia, los docentes se vieron obligados a hacer uso de la tecnología, pese a las diversas circunstancias, cada uno realizó investigaciones para implementar diversos recursos a los alumnos. El docente va atravesando en ese recorrido vital y profesional diferentes instancias de capacitación (Vezub, 2011).

Incorporar la tecnología en preescolar puede ser una herramienta fructuosa, siempre que se haga de manera equilibrada y cuidadosamente planificada.

Un número mayor de pruebas empíricas revelan que los niños están accediendo a internet a edades cada vez más tempranas. En algunos países, los niños menores de 15 años tienen la misma probabilidad de usar internet que los adultos mayores de 25 años (Unisef, 2017).

Es necesario conocer la manera en la que las tecnologías influyen en la educación y cómo es que estas son representativas en el aula.

En el proyecto de investigación “El uso didáctico de la tecnología en la formación de magisterio y el ejercicio docente” (2016) entre dos equipos de investigación de Flacso Argentina y Flacso Uruguay. Da como resultado a las entrevistas realizadas, el esquema de representaciones de Tecnología (figura 2).

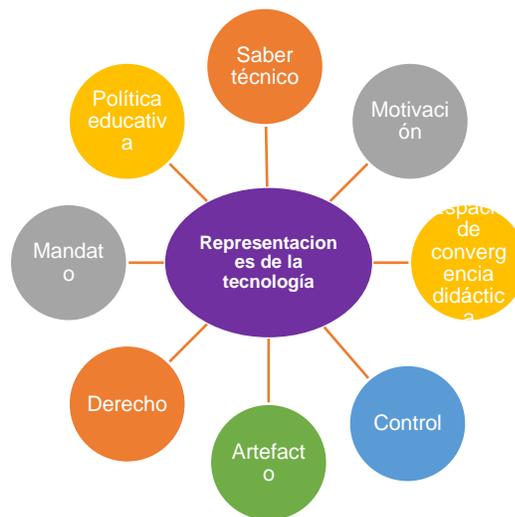


Figura 2. Esquema de representaciones de Tecnología

Nota: Casablanco, S., Berlin, B., Rogovsky, C., Cardozo, F., & Cota, A., 2017. La trama oculta de la didáctica y la tecnología en la formación docente en Uruguay. Dispositivos que

- Tecnología como motivación, hace alusión a la idea de la tecnología como motivadora por sí misma.

- Tecnología como política educativa, se refiere a la tecnología en el espacio educativo que se lleva a cabo.
- Tecnología como artefacto, son los artefactos tecnológicos utilizados.
- Tecnología como espacio de convergencia didáctica, herramientas utilizadas o manera de planificar, almacenar información, intercambiar archivos.
- Tecnología como control, espacio de control.
- Tecnología como mandato, con lo que hay que cumplir.
- Tecnología como saber técnico, manejo de herramientas como requisito de uso pedagógico.
- Tecnología como derecho, derecho de las personas el brindar el acceso a ella.

El juego se sitúa dentro del orden de la fantasía, aunque se considera como una actividad donde el principio del placer es el que la rige. Pero quien más disfruta de la actividad lúdica es el niño o la niña y no por eso deja de considerarla muy importante.

Para Carrero y Martínez (2014) en la etapa del preescolar:

La actividad fundamental del niño es el juego. A través del juego de roles el niño comienza a comprender el mundo adulto con parte de su complejidad. El hecho que lo haga a través del juego le favorece la comprensión de la realidad y le disculpa los posibles errores ya que "se aprende jugando". La función del adulto es, por tanto, de estimulación, dirección y orientación de los participantes para que el juego de roles cumpla su cometido (Citado por Córdoba M., Ospina J. p.111).

2.5 Planificación

A continuación, se presenta la calendarización de las actividades que se llevaron a cabo durante la realización de las secuencias descritas en este documento.

Actividad	Fecha	Instrumentos	Organización	Evaluación
Calaverita de emociones	3 de octubre de 2023	-Ruleta	-Trabajo individual	-Escala estimativa
Mi alebrije	4 de octubre de 2023	- Juego digital: Adivina los animales del alebrije	-Trabajo colaborativo	-Escala estimativa
Identificando colores y números	6 de octubre de 2023	- Juego: Bingo de los números	-Trabajo colaborativo	-Escala estimativa
Cada oveja con su pareja	1 de marzo de 2024	-Juego digital: Cada oveja con su pareja	-Trabajo individual	-Escala estimativa
Galería Virtual	21 de marzo de 2024	-Galería virtual	-Trabajo colaborativo	-Escala estimativa

- **“Calaverita de emociones”**

Esta actividad consiste en una ruleta virtual realizada en una diapositiva, en donde los alumnos conocerán nuevos recursos que se implementarán para que adivinen la emoción que se presenta y compartan con sus compañeros lo que provoca que el sienta esa emoción y por turnos cada alumno pasa a girar la ruleta proyectada.

- **“Mi alebrije”**

En la actividad de mi alebrije, se realizó un juego en una animación realizada en Canva, en donde se explica a los alumnos lo que son los alebrijes para que posteriormente se proyecte el juego y los alumnos por turnos adivinaban los animales por los que estaba compuesto el alebrije, cuando la respuesta era correcta aparecía confeti, en cambio si la respuesta era incorrecta, no había festejo.

- **“Identificando colores y números”**

El bingo de los números es un juego educativo en el sitio árbol abc.com, en el que el pájaro que aparece en el juego, va mencionando el número y los alumnos tienen que

identificar el número y el color que tiene este para aventar una pelota a donde está el número indicado.

Posteriormente se colocarán en equipos en donde tendrán tarjetas que tendrán un número y ellos tendrán que acomodarlas en el orden correcto.

Con base en el enfoque formativo de la evaluación, los resultados deben analizarse para identificar las áreas de mejora y tomar decisiones que permitan avanzar hacia las metas que se esperan en beneficio de los alumnos.

- **“Cada oveja con su pareja”**

En la actividad de cada oveja con su pareja en el sitio Wordwall.net, en donde los alumnos tienen que identificar los colores en el juego digital, en donde en la parte superior se mostrarán objetos y en la parte inferior aparecerán colores y los alumnos tienen que identificar el color y seleccionarlo.

- **Galería virtual**

La actividad consiste en un recorrido por un museo virtual, utilizando la plataforma exhibit.com, el cual es un sitio especializado en exhibiciones y galerías de arte, esta actividad se proyectará y se les ira explicando cada pintura a los alumnos para que, con ayuda de este, puedan conocer lo que hay dentro de los espacios virtuales.

3. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA

3.1 Pertinencia y consistencia de la propuesta

Para el diseño de las actividades en el segundo grado de preescolar, no sólo se consideraron los intereses de los alumnos, sino, también se tomó como fundamento el plan de estudios 2018 y la NEM que comenzó durante el ciclo escolar 2021-2022 siendo compatible los requerimientos de ambos programas.

Las actividades plasmadas en este documento, fueron trabajadas en el campo formativo de lenguajes, saberes y pensamiento científico y ética naturaleza y sociedades, añadiendo recursos tecnológicos en donde estos aprendizajes se vieran favorecidos.

De acuerdo a las características del jardín, se adaptaron e incorporaron las actividades al proyecto que se desarrolla de manera institucional en donde se contemplan los diferentes campos formativos a través del juego lúdico con el fin de que los alumnos puedan cumplir los Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA).

3.2 Identificación de enfoques curriculares y su integración en el diseño de las secuencias de actividades y/o propuestas de mejora.

Las actividades fueron adaptadas al proyecto que se trabaja institucionalmente, considerando las necesidades de los alumnos, haciendo uso de herramientas tecnológicas para implementar el juego lúdico en donde se puedan ver los procesos de desarrollo y aprendizaje favorecidos y trabajados de manera divertida y creativa, de manera innovadora para que se favorezca no sólo el trabajo individual, que sino en colaboración con sus compañeros.

El involucrar la tecnología en preescolar, es más atractiva para que los alumnos trabajen, esta debe de ser utilizada como una herramienta complementaria al aprendizaje tradicional. Además, como docentes es esencial que se guíe el uso de la tecnología para garantizar que sea seguro, apropiado y beneficioso para el desarrollo de los niños.

La reflexión sobre la práctica permite identificar las áreas de oportunidad que se pueden fortalecer en las actividades, además de conocer los desafíos que podemos enfrentar para desarrollar saberes, conocimientos, valores e intercambiar experiencias. No podemos dejar de lado el integrar la tecnología en el aula, pues esta es parte fundamental de nuestras vidas.

3.3 Competencias desplegadas en la ejecución del plan de acción.

Las competencias del perfil de egreso de la Licenciatura en Educación Preescolar, en este trabajo se han desarrollado al utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica, empleando los medios tecnológicos y las fuentes de información científica disponibles para mantenerme actualizado respecto a los diversos campos de conocimiento que intervienen en mi trabajo docente.

Realicé una investigación, en donde abrí mi panorama sobre las herramientas tecnológicas que hay en internet y cómo las utilicé para mis clases, ejemplo de ello es la gran cantidad de sitios educativos que brindan recursos para trabajarlos en clase.

Como docente en formación, cumplo con las características que se encuentran señaladas en el Perfil de Egreso en donde se señalan los conocimientos, habilidades, actitudes y valores involucrados en los desempeños de mi profesión, además de comprender las competencias genéricas y las profesionales, para poder llevarlas a cabo en el aula.

3.4 Descripción y análisis detallado de las secuencias de actividades consideradas para la solución del problema y / o la mejora, considerando sus procesos de transformación

El análisis de las actividades se realizó bajo el ciclo reflexivo de Smyth (1991), el cual es un enfoque que se utiliza ampliamente en la educación para promover la reflexión, este ciclo se compone de cuatro etapas: descripción, explicación, confrontación y reconstrucción.

Para dar respuesta a la pregunta, ¿Qué resultados se obtienen a partir del uso de las herramientas tecnológicas en el aula?, se da respuesta en cada una de las actividades dentro de la reconstrucción del ciclo reflexivo.

Posteriormente se describen las actividades realizadas, en donde se verán reflejados los diálogos obtenidos que se registraron en el diario de observación, utilizando así las siguientes siglas:

DT: Docente titular

DF: Docente en formación

Ao: Alumno

Aa: Alumna

TA: Todos los alumnos

3.4.1 Actividad: “Calaverita de emociones”.

Para iniciar con esta actividad interactiva, cuestioné a los alumnos sobre las emociones para posteriormente iniciar con la ruleta la cual se proyectará en el pizarrón, en donde cada alumno pasará a girar la ruleta desde la computadora y adivinará la emoción que le tocó, después compartirá con sus compañeros una situación que lo haga sentir como la emoción que le tocó.

DF: ¿Saben cuáles son las emociones?

Aa: Las del monstruo

Ao: Feliz

Aa: Enojo

Aa: Triste

DF: Muy bien, esas son algunas de las emociones, pero ya vieron que es lo que hay aquí (Señalo el pizarrón)

TA: Una ruleta

DF: Así es, en esta ruleta están diferentes emociones que van a adivinar, pero para poder adivinarlas, necesito que pasen por turnos, lo primero es que van a girar la ruleta y me van a decir la emoción que es, después vamos a compartir con sus compañeros qué es lo que te hace sentir así. Muy bien, entonces vamos a iniciar con nuestro juego.

Posteriormente doy el orden para que pasen los alumnos a girar la ruleta

DF: ¿Qué emoción es?

Ao: Feliz

DF: Muy bien y ¿Qué es lo que te hace sentir feliz?

Ao: Que mi mamá me traiga a la escuela

Doy el turno al siguiente alumno

DF: Gira la ruleta, ¿Cuál emoción es?

Aa: Tristeza

DF: ¿Qué es lo que te hace sentirte triste?

Aa: Cuando mi papá nos deja en mi casa a mi mamá y se va con otras mujeres (Anexo 16).

Educación emocionalmente significa validar las emociones, empatizar con los demás, ayudar a identificar y a nombrar las emociones que se están sintiendo, poner límites, enseñar formas aceptables de expresión y de relación con los demás, quererse y aceptarse a uno mismo, respetar a los demás y proponer estrategias para resolver problemas (López Cassà, 2005).

Con esta actividad y utilizando esta estrategia pude percatarme que es importante brindarle un espacio seguro a los alumnos para que sientan la confianza y puedan expresarse libremente (Anexo 17).

Personalmente, considero que debo buscar un recurso que sea más dinámico y que no sólo identifiquen la emoción, que sea más llamativo de acuerdo a los intereses de los alumnos, para que la actividad no pierda sentido.

3.4.2 Actividad: “Mi alebrije”.

En esta actividad, se realizó un juego digital, en donde se proyectaba la imagen de un alebrije, se cuestionaba a los alumnos sobre qué animales mostraba este y los alumnos levantaban su mano para poder participar. Cuando la respuesta era correcta, se colocaba una animación de confeti y si la respuesta era incorrecta se colocaba una tacha.

Al explicar el juego, los alumnos prestaron atención y mostraron interés al ver que era colorida.

DF: Muy bien chicos, antes de comenzar nuestro juego, ¿saben qué es un alebrije?

Ao: Es un animal de muchos animales

Aa: Es Dante de Coco

DF: Muy bien, en la película de Coco podemos ver ejemplos de alebrijes, entonces un alebrije es una combinación de diversos animales con colores fuertes que llaman nuestra atención, pero, ¿Los alebrijes existen en la vida real?

TA: No

Aa: Sólo viven en nuestra imaginación maestra

DF: Así es, los alebrijes los podemos ver en figuras de madera, de papel o en películas. Ahora que identificamos cómo son los alebrijes, vamos a comenzar nuestro juego, ¿Están listos para jugar?

TA: Si

Proyecto el juego y se muestra el primer alebrije.

DF: ¿Qué animales ven en este alebrije?

Aa: Maestra ese es muy fácil, es Dante de coco

DF: Pero, ¿Qué animal es Dante?

TA: Un perro

Aa: Sus alas son de murciélago y tiene cola de zorro.

DF: Muy bien

Se proyecta el siguiente alebrije

DF: ¿Qué partes de animal ves?

Ao: Un águila

DF: Las alas son de águila, pero, ¿De qué animal es el cuerpo?

Ao: De un bu, es uno que parece pájaro grandote, pero no me acuerdo maestra

DF: Este es el cuerpo de un búho (Anexo 18).

Esta actividad obtuvo buenos resultados, pues se identificaron los animales por los que estaba compuesto cada uno de los alebrijes, cómo estos forman parte de la cultura de su país, además de realizar creaciones propias al hacer su alebrije y al identificar sus celebraciones.

La tradición es una construcción social que cambia temporalmente, de una generación a otra; y espacialmente, de un lugar a otro. Es decir, la tradición varía dentro de cada cultura, en el tiempo y según los grupos sociales; y entre las diferentes culturas (Arévalo, 2012).

Considero que esta actividad, nos permitió compartir respuestas en grupo, promoviendo la comunicación en los alumnos por medio de la participación, al mismo tiempo se trabajó utilizando la tecnología en donde por medio de sonidos, animaciones, colores y dibujos, se pudo captar la atención de los alumnos para motivarlos a seguir aprendiendo. (Anexo 19).

La estrategia del juego lúdico, ayuda a que los alumnos puedan seguir motivando su aprendizaje, por ello es importante considerarlo e involucrarlo dentro del aula.

3.4.3 Actividad: “Identificando colores y números”.

Al realizar esta actividad, en donde se utiliza un juego virtual llamado Bingo de los números, en donde este se proyecta en el pizarrón y un pájaro va mencionando un número y los alumnos tienen que pasar a seleccionar la respuesta correcta, posteriormente, los alumnos tienen que llevar un registro en la Tablet electrónica de escritura.

DF: ¿Están listos para jugar?

TA: Si

DF: Muy bien, les voy a entregar la Tablet, en ella sólo tienen que escribir el número que va mencionando el pájaro

Aa: Si maestra

Entrego la Tablet a cada niño

DF: Muy bien chicos, vamos a tomar nuestro lápiz de la Tablet y vamos a prestar atención para escuchar el número que nos va a indicar el pájaro.

Aa: Ya ponlo maestra, para jugar

Comienza el juego e indica el número 9 y le doy el turno a una alumna de que pase a tachar el número en el pizarrón

DF: Muy bien, vamos a ver si la opción es correcta. Muy bien, es correcta, en nuestra Tablet vamos a registrar el número 9.

Continuamos con el siguiente número y esta vez doy turno a un alumno.

DF: Vamos a prestar atención para escuchar el número que sigue

Aa: Es el número 2

Ao: Está muy fácil maestra

El alumno tacha el número y acierta

DF: Muy bien, vamos a registrar el número 2 en nuestra tablet

Se le da el turno a un alumno para que pase a tachar el número

DF: ¿Qué número es?

Ao: Es el 1 maestra

DF: Muy bien, vamos a escribir en nuestra Tablet el número 1 (Anexo 20).

El aprendizaje del conteo y la comprensión del sistema de números que lo soporta, los números naturales, abre la posibilidad de cuantificar cantidades discretas de forma precisa y virtualmente ilimitadas. Su uso, además, permite llevar a cabo operaciones aritméticas y resolver problemas cotidianos complejos (Santana, 2022).

Al realizar esta actividad, pude observar el interés de los alumnos al utilizar la Tablet, pues fue una herramienta que nos sirvió para realizar el registro de los resultados, además de que el juego, captó la atención de los alumnos. Pudieron identificar los números y compartir sus resultados al terminar el juego (Anexo 21).

Con esto, identifico que utilizar herramientas que puedan ser innovadoras para los alumnos, nos puede ayudar a eliminar las distracciones, pues resulta novedoso trabajar con esta herramienta que los alumnos utilizan en sus hogares para jugar.

3.4.4 Actividad: “Cada oveja con su pareja”.

Para realizar esta actividad, se utilizó un juego virtual en el que en la parte superior se encontraba una imagen que tenían que clasificarla con los colores que se encontraban en la parte inferior. Se asignó el turno según el orden de papelitos que iba saliendo.

Proyecto en el pizarrón el Juego y comienzo a mencionar los nombres de los turnos para comenzar.

Ao: Yo sé cuál es ese maestra

DF: Chicos vamos a prestar atención al pizarrón para saber cuál es el color que vamos a identificar

Se pasa a una alumna para que identifique el color que es la naranja

Aa: Es muy fácil maestra

DF: Muy bien, ¿Ese color si es el de la imagen?

TA: Si

Se asigna el turno a otro alumno

DF: ¿Qué color es?

Aa: Mestra, mira, Alumno 1 ya sabe que color es, él solito

DF: Muy bien chicos, ¿Es correcto ese color?

TA: Si

Se da el turno a otro alumno

DF: ¿Está bien ese color?

Aa: No maestra, el color es azul y él eligió como morado

DF: Exacto, entonces ese color no es el correcto (Anexo 22).

El uso adecuado del color desempeña un papel fundamental en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños. El color facilita la percepción sensorial de objetos y formas, al mismo tiempo que fomenta la capacidad de relacionar estos elementos para el proceso de aprendizaje (Tenelema, García, Sevilla, 2023).

Con esta actividad, me percate que la mayoría de los alumnos identifica los colores, pero algunos no saben el nombre de ellos, el alumno con hipoacusia, identifica todos los

colores y esta fue la actividad que más captó su atención, estaba atento y participaba para el también participar conjuntamente con sus compañeros (Anexo 23).

Lo único que modificaría de esta actividad, sería la manera en la que se asignan los turnos, pues los alumnos estaban atentos y preocupados porque las imágenes se iban a terminar y no iban a participar todos, implementaría una estrategia en donde pueda controlar más la participación de los alumnos para poder organizarlos de mejor manera y que estén tranquilos por su turno.

3.4.5 Actividad: “Galería virtual”.

En esta actividad, se adapta el aula de clases como un museo, en donde se colocan cortinas para obscurecerlo, se acomodan las sillas de manera en la que todos puedan estar cerca del pizarrón para observarlo y en el pizarrón se proyecta la sala de museo que veremos.

Esta actividad se aplicó, debido a que se estaba trabajando con un proyecto de artes y el jardín no permite que los alumnos salgan de la institución para realizar recorridos, por lo tanto, se buscó la manera en la que los alumnos pudieran conocer un museo y se optó por mostrarles una galería virtual, en donde se cuestionaba a los alumnos hacia dónde querían avanzar y por medio de indicaciones, ellos expresaban a dónde querían ir.

Se cuestiona a los alumnos, ¿Alguna vez has ido a un museo?

Aa: Si maestra, es por mi casa que está la virgencita

Ao: No

Ao: Yo no he ido maestra

DF: Okay, el día de hoy visitaremos un museo, pero, ¿Alguien sabe qué podemos encontrar en el museo?

Aa: Pues pintura maestra

Ao: ¿Máscaras si hay?

DF: Si, podemos encontrar diversas creaciones como las que estuvimos trabajando estos días, entonces, ¿Están listos para entrar al museo?

TA: Si

DF: Muy bien, pero, ¿Qué creen?

TA: ¿Qué?

DF: Para entrar a un museo necesitamos guardar silencio y no hablar con voz fuerte

Ao: Hablamos así maestra (Habla en voz bajita)

DF: Muy bien, vamos a pasar al museo y se sientan en una silla

Se le da la bienvenida al museo y se le explica la dinámica para realizar el recorrido

DF: Bienvenidos a la galería de arte, en nuestro recorrido podrás encontrar diversas artes como las que hemos estado trabajando estos días, ¿Cuáles recuerdas?

Aa: Las pinturas

Ao: Las icultuas

Ao: Las flores

Aa: Las que hicimos con plastilina

Ao: Los títeres

DF: Excelente, si recuerdan lo que hemos trabajado estos días, muy bien vamos a iniciar nuestro recorrido.

Se proyecta el museo virtual

DF: ¿Hacia dónde quieren ir? (Señalo la derecha, izquierda, arriba, abajo)

Aa: Derecha

Ao: Derecha

Ao: Izquierda

Se determina a dirección de manera grupal y se llega a la conclusión de que avanzaremos hacia la derecha

DF: Aquí podemos ver alguna de las artes, ¿Cuál arte ven?

TA: Pintura

DF: Muy bien y en esta pintura (Señalo la pintura) ¿Qué es lo que ustedes ven?

Ao: El mar

Aa: Nubes

Se explica cada una de las pinturas y se menciona el artista de ellas

DF: Además de las pinturas, ¿Qué más viste en el recorrido?

Aa: Las esculturas

DF: Muy bien, en este recorrido observamos esculturas y pinturas de algunos artistas, ¿Les gustó el recorrido?

TA: Si

DF: ¿Qué les gustó más?

Ao: Que se veía como si camináramos

Ao: Cuando subimos la escalera para ver mejor (Anexo 24).

El constructivismo, asume que nada viene de la nada, es decir, que conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo; es por ello que establece al aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias, el cual Piaget lo describía como un

proceso, donde la persona desarrolla un papel activo, que interacciona para construir su conocimiento a través de estructuras mentales (A. Ertmer & J. Newby, 1993).

Al realizar esta actividad, me percaté de que a pesar de que no pude llevar a los alumnos al museo, el museo pudo venir a ellos, fue una actividad en la que conocimos nuevos entornos virtuales que nos enriquecen para poder tener acceso a lugares a donde no podemos asistir, los alumnos se mostraron entusiasmados por avanzar y ver lo que había en él, sin duda, esta herramienta la seguiré utilizando para que los alumnos tengan nuevas experiencias de aprendizaje significativo (Anexo 25).

Después de la implementación de las actividades antes descritas y en contraste con la información obtenida durante la fase del diagnóstico, se descubrió que hubo una mejora significativa en la participación con respecto a la fase del diagnóstico en donde solo participaron 12 alumnos, ahora participaron 14 alumnos de los 16 en el grupo. En relación con el interés mostrado hacia la clase, todos menos un estudiante mostró interés y disposición hacia el trabajo. La interacción también se vio favorecida siendo solo con un alumno distinto al anterior con quien aún se necesita seguir buscando maneras de apoyarlo para que trabaje de manera colaborativa (Anexo 26).

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En conclusión, la combinación del juego lúdico y la integración de la tecnología en el aula de preescolar se presenta como una estrategia educativa efectiva y relevante.

El juego lúdico, proporciona un ambiente propicio para el aprendizaje. Además, promueve la socialización, la confianza y la seguridad en los niños, dado que estos son aspectos fundamentales en el desarrollo integral de los alumnos.

Por otro lado, la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable en el ámbito educativo, especialmente en la actualidad donde los niños tienen un acceso temprano a diversos dispositivos digitales. Su integración en el aula no solo permite a los alumnos familiarizarse con herramientas digitales desde una edad temprana, sino que también enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando nuevas formas de interacción y participación.

Con respecto a la segunda pregunta de mi investigación ¿Qué tipos de herramientas tecnológicas favorecen el aprendizaje de los alumnos en segundo año de preescolar?, se detectó que el aprendizaje se vio favorecido utilizando herramientas tecnológicas como: las visitas guiadas, las animaciones, los sonidos y los juegos interactivos. También se vio favorecido mediante la utilización de equipamiento tecnológico, como lo fueron: las tabletas electrónicas, el proyector y la bocina para poder llevarlas a cabo.

Como docente en formación, es crucial asumir la responsabilidad de adaptar las prácticas educativas a las necesidades de los estudiantes, aprovechando las ventajas que ofrecen tanto el juego lúdico como la tecnología. Esto implica una constante actualización y búsqueda de nuevas herramientas que favorezcan el desarrollo de los alumnos y potencien su aprendizaje de manera significativa. En última instancia, el objetivo es favorecer el aprendizaje lúdico por medio del juego haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación creando experiencias educativas enriquecedoras que estimule la participación y la creatividad de los alumnos.

A manera de recomendación, me gustaría seguir investigando sobre diferentes tipos de recursos tecnológicos que pueden ser implementados en el aula, pues estos ayudan a motivar el aprendizaje en nuestros alumnos, ya que, en lo personal, las actividades

implementadas, ayudaron a tener una mejor convivencia en el grupo, además de que nos permitieron tomar acuerdos colaborativamente para respetar los turnos de participación. Recomiendo a quien esté interesado en el tema investigar sobre tecnologías emergentes en la educación como la inteligencia artificial, la realidad virtual y aumentada.

Aprendí que se pueden aprovechar estas herramientas para que los alumnos puedan entender que la tecnología no sólo es un distractor en su vida, es por eso, que, al usar la tecnología en un salón de clases, no se debe convertir en un fin en sí, sino más bien, en una herramienta importante para llevarla a cabo en el aula.

5. REFERENCIAS

- Arévalo, JM, (2012). *El patrimonio como representación colectiva: la intangibilidad de los bienes culturales*. Andes , 23.
- Casablanco, S., Berlin, B., Rogovsky, C., Cardozo, F., & Cota, A. (2017). *La trama oculta de la didáctica y la tecnología en la formación docente en Uruguay. Dispositivos que muestran vínculos y representaciones*.
- Castillo García, A. D. (2015). *El juego libre en la creación musical de 3 a 6 años*.
- Castro Villalobos, Susana, Casar Espino, Liliana, & García Martínez, Andrés. (2019). *Reflexiones sobre la enseñanza inclusiva del inglés apoyada por tecnologías emergentes*. Revista Cubana de Educación Superior, 38(1),
- Córdoba Castrillón, M. M. ., & Ospina Moreno, J. . (2021). *La tecnología, una estrategia de innovación educativa para los niños de preescolar aprobada por los maestros y padres de familia*. Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP, 14(1), 103–131.
- Echevarría, J. (2001). *Educación y nuevas tecnologías: el plan europeo e-learning*. Revista de educación.
- LÓPEZ CASSÀ, È., (2005). *La educación emocional en la educación infantil*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado , 19 (3), 153-167.
- Madrigal B., Valle R., Mayoral V. (2023) *CREANDO AMBIENTES QUE FACILITAN EL APRENDIZAJE: Una experiencia con niños, actividades lúdicas e inglés*
- Marí Mollà, R. (2008). *Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación*.
- Montero, M. M., & Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). *El juego en los niños: un enfoque teórico*. Revista educación, 25(2), 113-124.
- Piaget, J., & Vygotsky, L. (2012). Teorías del aprendizaje. Materia, 15(3), 45-99.
- Santana-Espitia, A. C., Otálora, Y., & Taborda-Osorio, H. (2022). *Aprendizaje del conteo y los números naturales en preescolar: una revisión sistemática de la literatura*.

Universitas Psychologica, 21, 1-16.

<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy21.acnn>

Sevilla H., Tarasow F., y Luna, M. (coords.) (2017). *Educación en la era digital*. Guadalajara: Pandora.

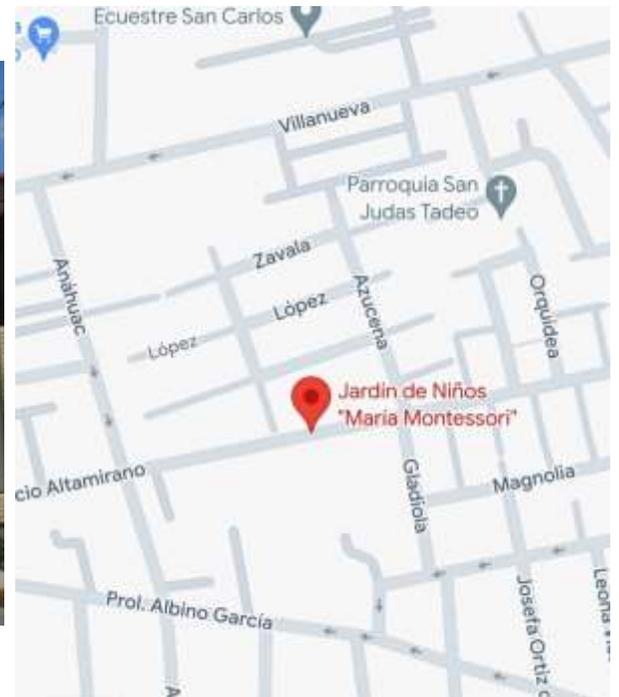
Smith, J. (1991). Una pedagogía crítica de la práctica en el aula. *Revista de Educación*, (294), pp. 275-300.

Tenelema Guanoluiza, M. L. ., García Álvarez, I. J. ., & Sevilla Pontón, M. I. . (2023). *El color en la sensación y percepción infantil con el grupo etario de 3 años*. *Sinergia Académica*, 6(4), 1-29. <https://doi.org/10.51736/sa.v6i4.156>

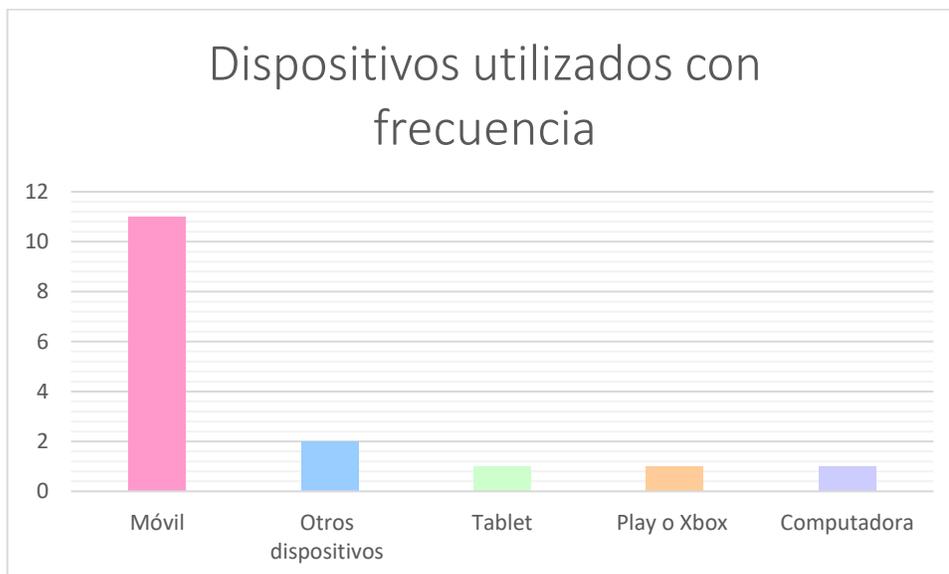
Unicef. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital*. United Nations.

6. ANEXOS

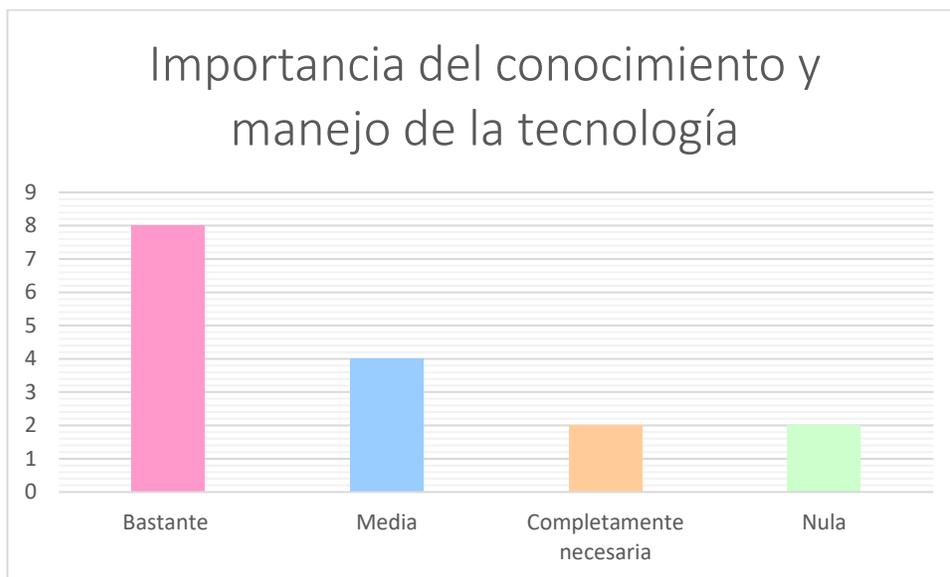
Anexo 1 . Fachada y ubicación del Jardín “María Montessori” en Maps



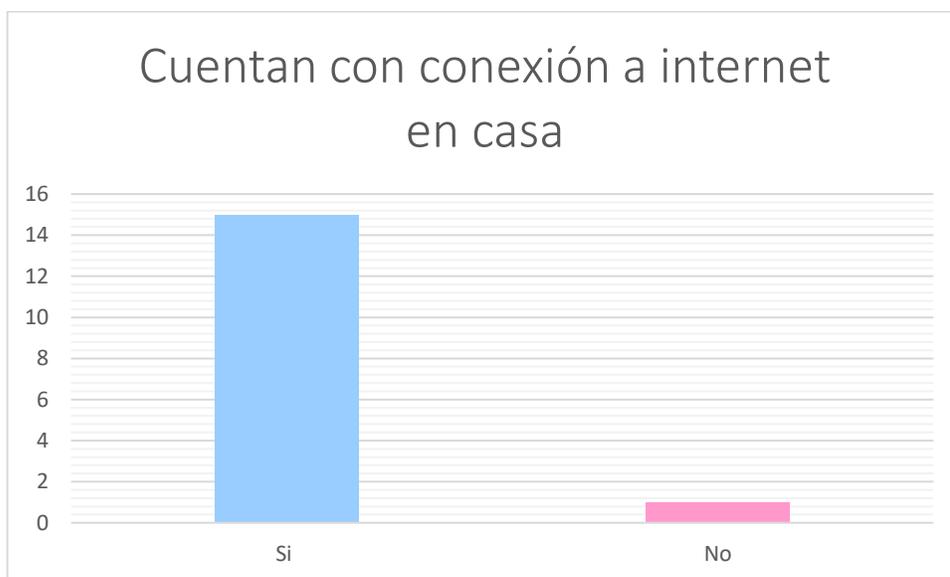
Anexo 2. Gráfica de resultados



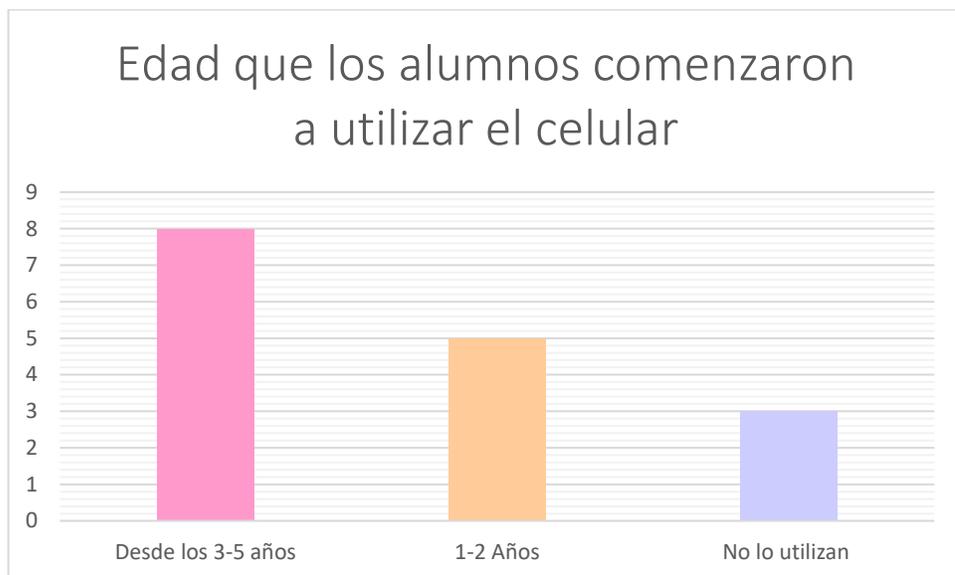
Anexo 3. Resultados graficados



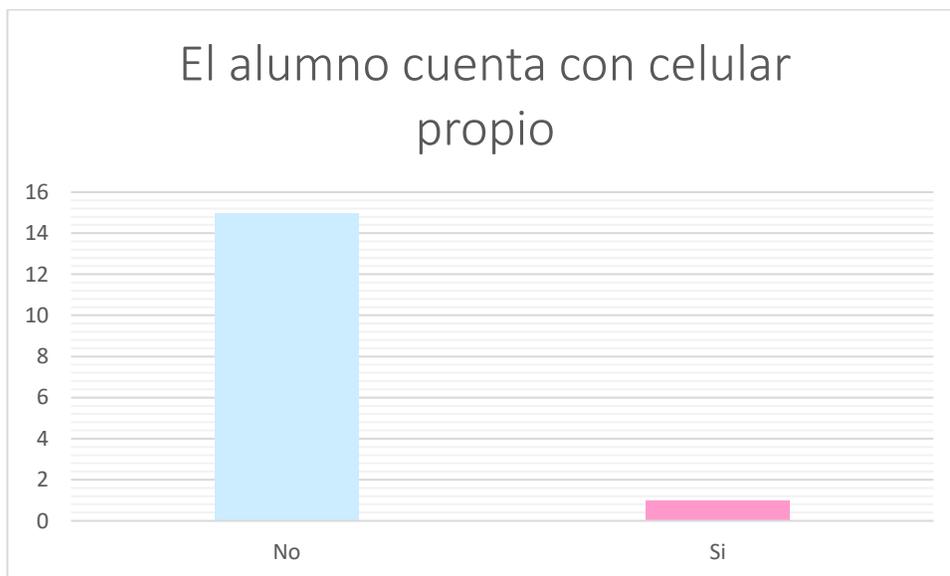
Anexo 4. Resultados graficados



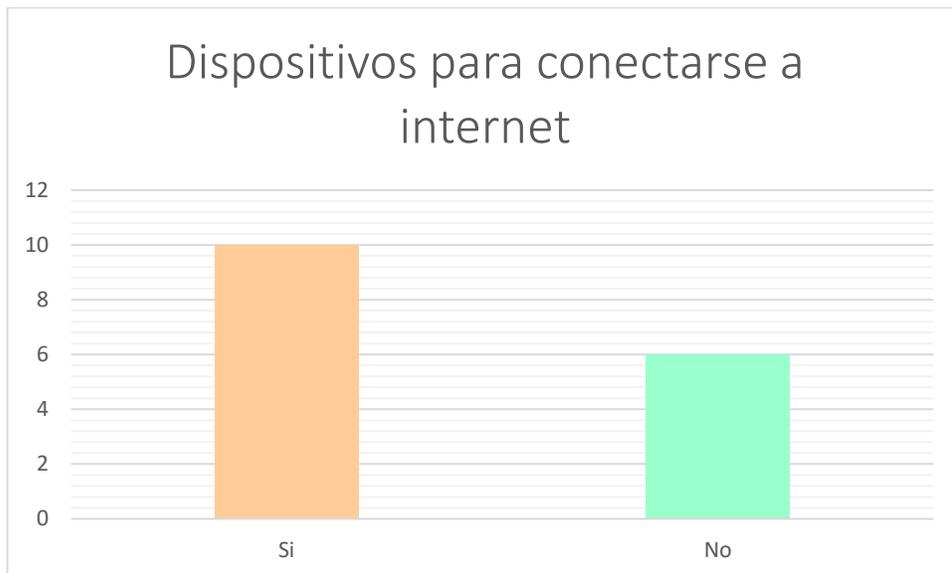
Anexo 5. Resultados graficados



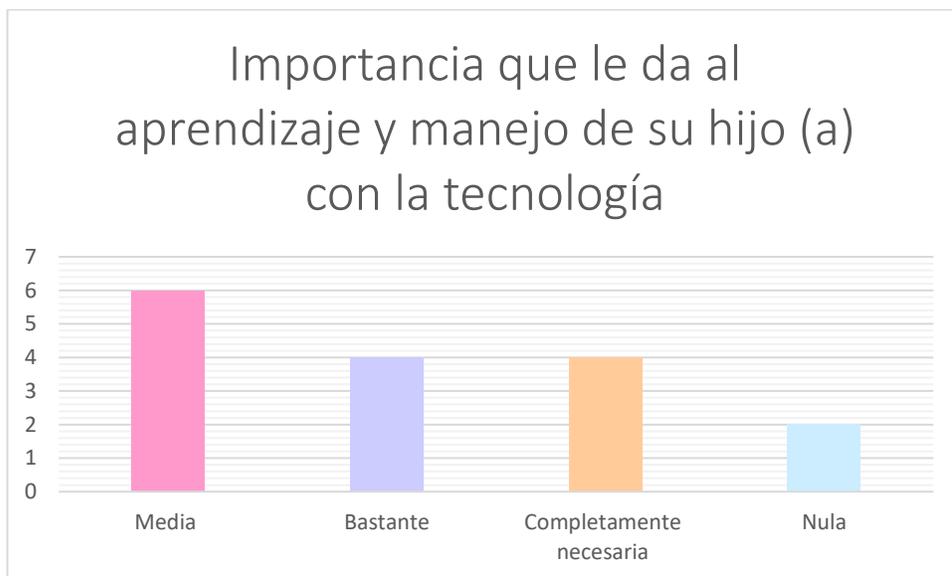
Anexo 6. Resultados graficados



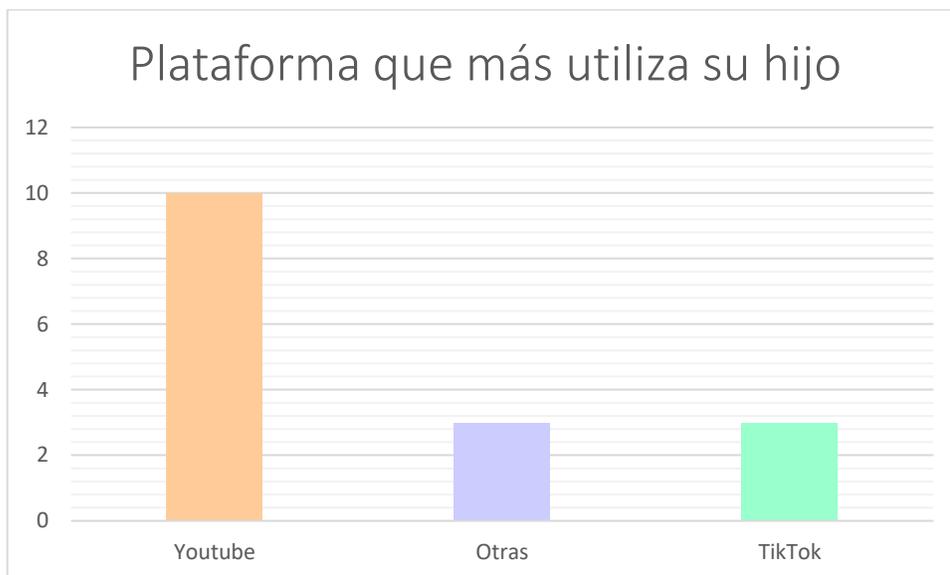
Anexo 7. Resultados graficados



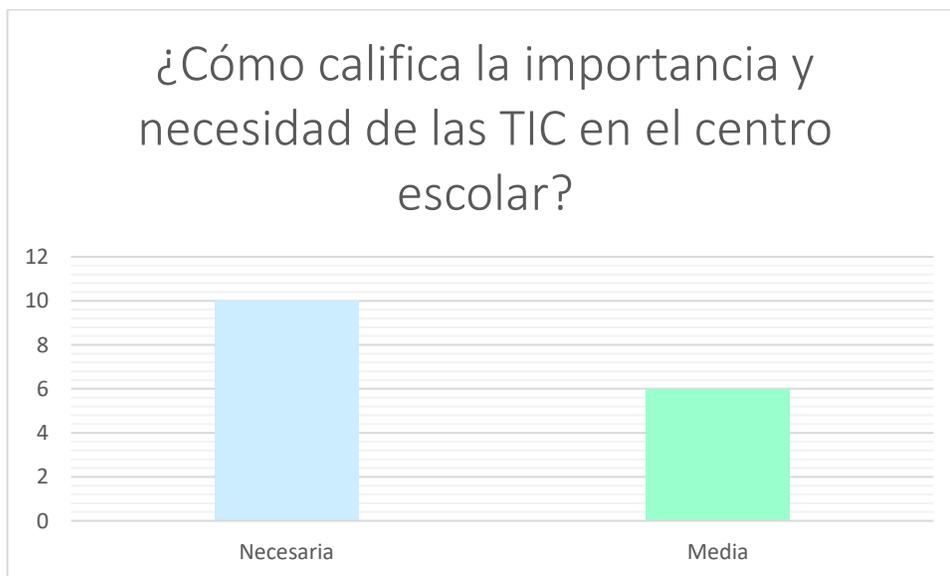
Anexo 8. Resultados graficados



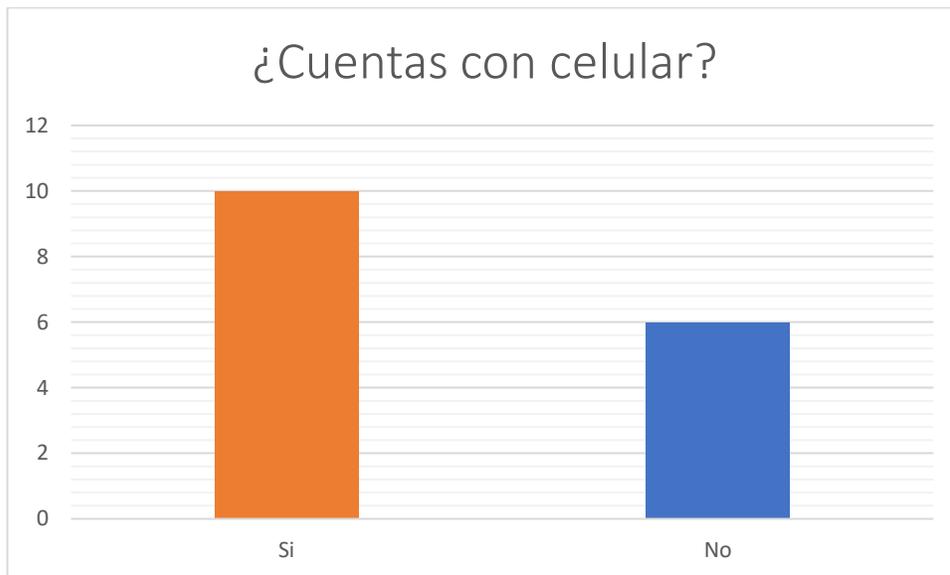
Anexo 9. Resultados graficados



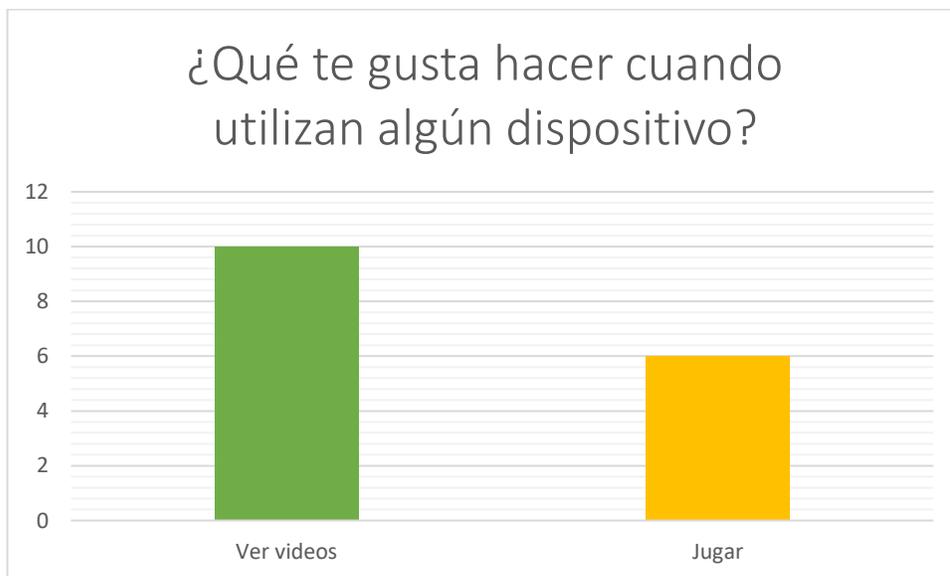
Anexo 10. Resultados graficados



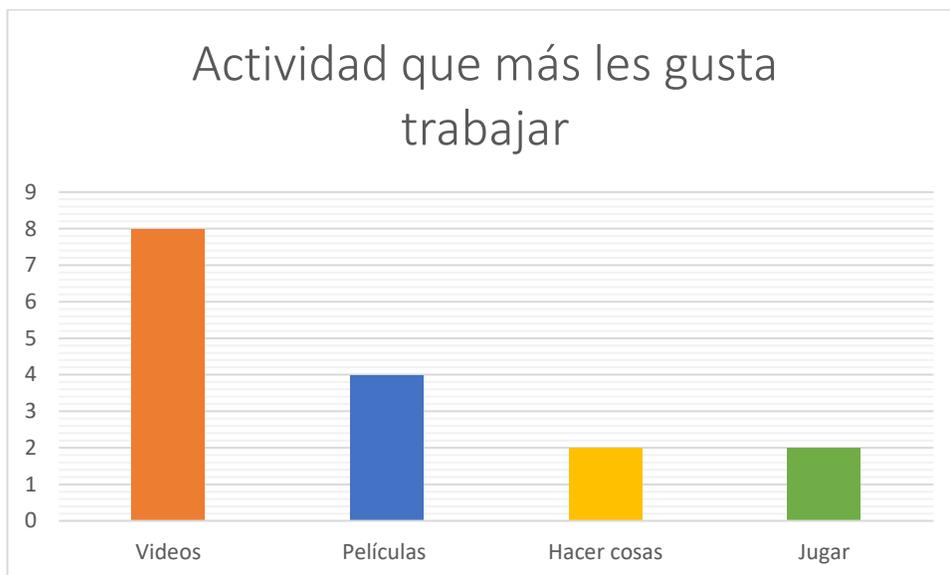
Anexo 11. Resultados graficados del cuestionario a los alumnos



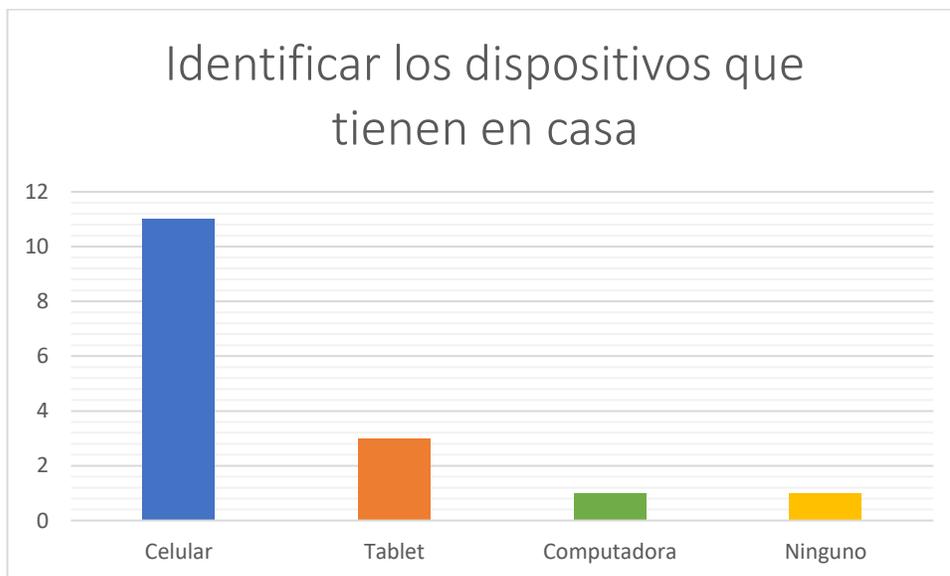
Anexo 12. Resultados graficados del cuestionario a los alumnos



Anexo 13. Resultados graficados del cuestionario a los alumnos



Anexo 14. Resultados graficados del cuestionario a los alumnos





**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE
SAN LUIS POTOSÍ**



LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

Jardín de niños: “María Montessori”

Docente en formación: Mayra Gisela Vazquez Monsivais

Guía de observación	
Docente en Formación:	Mayra Gisela Vazquez Monsivais
Docente Titular:	
Grado y grupo	2° "C"
Número de alumnos	Niños: 6 Niñas: 10
Clases o talleres extras	Educación Física y Música
ALUMNOS	
¿Hay algunos alumnos con alguna barrera del aprendizaje?	No
¿Cuáles son los intereses de los alumnos?	Trabajar con juegos, videos, rompecabezas, plastilina, canciones.
¿Cómo se relacionan los niños durante el trabajo en equipos?	Muestran poca interacción con sus compañeros, tienen problemas cuando trabajan colaborativamente.
INTERACCIONES ENTRE LOS ALUMNOS	
Escuchan a sus compañeros	Algunas veces escuchan a sus compañeros, necesitan trabajar los turnos para participar, además

	de retomar los acuerdos de convivencia para respetar la opinión de sus compañeros.	
¿Muestran interés en las actividades?	Muestran interés en las actividades que se proyectan en el pizarrón, en el uso de videos y canciones.	
¿Se involucran?	No todos los alumnos se involucran a trabajar en las actividades, muestran desconfianza y algunos alumnos muestran dificultad para socializar y trabajar con sus compañeros. Alumnos que participan: 12 Alumnos que no participan: 4	
¿Da importancia al mantenimiento de las normas?	Si, pero no todas las llevan a cabo	
AULA		
¿Tiene buena iluminación el salón de clases?	Si	
¿Cuenta con botes de basura?	Si	
¿Hay protección de ventanas y puertas?	No	
¿Cuentan con botiquín de primeros auxilios?	No	
Mobiliario	Mesas: 8	Estantes: 4
	Sillas: 21	Materiales: Materiales: el aula cuenta con materiales como, plastilina, pintura, legos, zapatos, cajas para material, peluches, cañón, bocina, pizarrón.

Anexo 16. Evidencias fotográficas de la Actividad “Calaverita de emociones”



Anexo 18. Evidencias fotográficas de la Actividad “Mi alebrije”



Anexo 20. Evidencias fotográficas de la Actividad “Identificando colores y números”



Anexo 22. Evidencias fotográficas de la Actividad “Cada oveja con su pareja”



Anexo 24. Evidencias fotográficas de la Actividad “Galería virtual”



