

**Escuela Normal de Educación Preescolar**

Licenciatura en educación preescolar

Ciclo escolar 2022-2023

**SEPTIMO SEMESTRE**

**Docente: Benjamín Ramírez Aguilar**

**Curso: Computación**

**Alumna**: Ana Sofía Segovia Alonso #25

Evidencia final

**23/enero/2023**

El curso me pareció favorecedor, me parece una opción fundamental para quienes estamos incursionando a este mundo de la computadora. No soy experta en el área, pero por situaciones de la vida me toca dar clases en el jardín de niños, me gustaría aprender más sobre juegos virtuales ,Lo mejor es que el curso está bien dosificado.
Lo que no me ha gustado
Tal vez por la naturaleza del trabajo, me gustaría un poco más práctico. De esto me gustaría recibir más información acerca de la mejor implementación.

Me parece relevante recalcar que es muy importante saber el uso de lo virtual, La importancia de la computadora en la actualidad ha avanzado mucho ya que hoy en día y desde el principio existió una gran demanda para poder obtener beneficios y estrategias que hicieran más fácil la vida del hombre por lo cual en los avances tecnológicos ya es muy común que siempre se utilice la computadora como mayor herramienta para lograr alcanzar las expectativas esperadas por el usuario, también en la forma de enseñanza hoy en día la computadora a logrado obtener más demanda y que facilita tareas, exposiciones, investigaciones ya sea de forma de aprendizaje o académica. Siendo muy esencial en la vida cotidiana en educación. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o por otro programa, una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas, proceso al cual se le ha denominado con el nombre de programación.

La tecnología en preescolar: Para la integración curricular de las TIC, se debe tener como base la disposición del docente para aprender el manejo de diversos programas que pueden enriquecer la planeación y desarrollo de sus clases, la creación de material didáctico virtual y físico con el uso de herramientas informáticas, e igualmente la evaluación, diseño y presentación de diversos materiales didácticos con el uso de variados recursos tecnológicos que puedan enriquecer los ambientes de aprendizaje que se construyen en el desarrollo de proyectos de aula, y el diseño de experiencias de aprendizaje en las que los estudiantes de preescolar puedan producir y hacer circular sus ideas sobre las comprensiones que hacen del mundo físico y social que les rodea.

Es importante considerar la mediación de las TIC para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, como complemento a múltiples experiencias que deben tener los niños de preescolar. Tal como lo plantean Sanmartí e Izquierdo (2006), no es posible que el aprendiz construya comprensiones sobre un determinado concepto solo con el empleo de software especializado o la información disponible en Internet, es necesaria la interacción con un adulto experto para adecuar la actividad a las características e intereses de cada estudiante, y que así se propicie el intercambio entre pares y posibilite el aprendizaje.

En este aspecto, las TIC brindan como elemento fundamental el juego, entendido como actividad que posibilita acceder a información, construir conocimiento al corroborar ideas y disfrutar con nuevos aprendizajes, en este caso tanto para los niños como para las docentes de preescolar. Cabe anotar que la lúdica se contempla como uno de los tres principios de la educación preescolar y es considerada como una actividad en la que el niño puede construir conocimiento y comprensiones sobre su entorno.

Espero seguir aprendiendo en el trascurso de mi vida profesional al mejor uso de la tecnología, agradezco al maestro benjamín por todo lo aprendido este semestre.