

GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA DE ZARAGOZA  
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA.



ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

**MATERIA:** TECNOLOGIAS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA

**EVIDENCIA FINAL: 'CLASE VIRTUAL'**

**PRESENTADO POR:** ARLETTE SARAI DELGADO GÁNDARA. #10 1°B

**MAESTRO:** ALBINO BENJAMIN RAMIREZ AGUILAR.

SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA  
ENERO 2024

## DOMINIOS Y DESEMPEÑOS.

“Utiliza las herramientas y tecnologías digitales, vincularse y aprender, comparte lo que sabe”

“Reconoce las culturas digitales y usa sus herramientas y tecnologías para vincularse al mundo y definir trayectorias personales de aprendizaje”

“Desarrolla una cultura digital para generar procesos de aprendizaje significativo, colaborativo, ético e incluyente en diferentes escenarios y contextos coherentes con el plan y programas de estudio vigentes”

“Valora y aplica la investigación educativa como proceso complejo, continuo y crítico que permite reconocer los procesos de desarrollo, de enseñanza y aprendizaje, así como la realidad sociocultural de las niñas y los niños de preescolar, para hacer una intervención pertinente en situaciones educativas diversas, y aportar experiencias y reflexiones al campo de la educación preescolar.

## INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo se enfoca en la experiencia de llevar a cabo una clase virtual destinada a niños de preescolar, donde se aplicaron diversos recursos tecnológicos desarrollados a lo largo del curso de tecnología; la implementación de actividades didácticas en entornos virtuales para niños de edad preescolar presentó desafíos y al mismo tiempo, oportunidades para poder enseñar de manera creativa

Esta experiencia se prestó para explorar cómo la tecnología, puede utilizarse para crear herramientas didácticas interactivas y atractivas, al igual que se prestó para interactuar entre nosotras como un ejemplo de como daríamos clases y como sería si nosotros fuéramos los niños que estaban en clase.

Uno de los elementos destacados en esta clase virtual fue la creación de un cuento interactivo y un memorama, en el caso de esta clase, estaban enfocados en el aprendizaje de frutas y verduras para hábitos alimenticios saludables, éstos fueron ambos hechos y desarrollados por cada alumna del curso. Estos recursos no solo buscaban transmitir conocimientos, sino también fomentar el interés y la participación de los niños, adaptándose a sus necesidades y características propias de su etapa de desarrollo, en el caso de esta clase, adaptado a primer grado de preescolar.

A lo largo de este trabajo, exploraremos la planificación, ejecución y evaluación de esta experiencia, destacando los desafíos enfrentados, las lecciones aprendidas y el impacto observado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños preescolares. Además, reflexionaremos sobre el papel de la tecnología como herramienta facilitadora en la educación temprana y su potencial para inspirar el aprendizaje en los más pequeños.

## LINKS.

DRIVE: [EVIDENCIA FINAL TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA](#)

FLIP: <https://flip.com/03965d5c>

TEAMS: [Llamada con ARLETTE y 4 más-20240117 131409-Grabación de la reunión.mp4](#)

## CONCLUSIÓN.

La experiencia de llevar a cabo una clase virtual para niños de preescolar, en la que se aplicaron diversos trabajos desarrollados a lo largo de un curso de tecnologías, ha proporcionado valiosas perspectivas sobre el impacto positivo que la integración de la tecnología puede tener en la educación temprana. La creación y aplicación de un cuento interactivo y un memorama mediante PowerPoint se revelaron como herramientas efectivas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose de manera creativa a las necesidades y características específicas de los niños.

Durante la planificación y ejecución de la clase virtual, se enfrentaron desafíos relacionados con la atención de los niños en un entorno digital, pero también se evidenciaron las oportunidades emocionantes para estimular su participación y su interés en el aprendizaje. La interactividad de los recursos tecnológicos permitió no solo transmitir conocimientos de manera efectiva, sino también fomentar la creatividad, la colaboración y el desarrollo de habilidades cognitivas.

La tecnología, utilizada de manera consciente y pedagógica, puede convertirse en un aliado poderoso para estimular la curiosidad y la exploración, proporcionando experiencias de aprendizaje significativas.

En conclusión, la clase virtual y los trabajos realizados en el curso de tecnologías no solo han ampliado el repertorio de recursos pedagógicos disponibles, sino que también han subrayado la importancia de integrar la tecnología de manera equitativa y accesible en la educación infantil.

Este enfoque innovador no solo enriquece el proceso educativo, sino que también sienta las bases para un aprendizaje duradero y motivador en las etapas formativas más tempranas

## NOTA REFLEXIVA.

A lo largo del curso, he experimentado un crecimiento y desarrollo en relación con los desempeños relacionados con el uso de tecnologías y la promoción de actividades digitales en la educación preescolar. El desempeño de "utilizar las herramientas y tecnologías digitales, vincularse y aprender, compartir lo que sé" me ha servido para aprender sobre la importancia de formarme de habilidades digitales.

La implementación de proyectos colaborativos, utilizando herramientas digitales, ha demostrado ser una forma efectiva de fomentar el trabajo en equipo y la creatividad entre mis compañeras y los niños futuros niños del preescolar.

Valorar y aplicar la investigación educativa como un proceso complejo y crítico ha sido esencial para mejorar mi intervención en el aula, he aprendido sobre la importancia de adaptar estrategias pedagógicas a la realidad sociocultural de los niños, considerando sus contextos individuales y diversos, esto me ha hecho capaz de reflexionar sobre mis futuras prácticas.

La experiencia de planificar y ejecutar una clase virtual para niños de preescolar, en la que aplicamos diversos trabajos desarrollados en el curso de tecnologías, ha sido de gran ayuda desde diversos aspectos. Nos adentramos en un universo pedagógico donde la tecnología se convierte en una aliada para potenciar el aprendizaje de los más pequeños, pero también nos enfrentamos a desafíos que nos invitaron a repensar nuestras prácticas educativas.

La creación de un cuento interactivo y un memorama mediante PowerPoint no solo buscó transmitir conocimientos, sino como observación de cómo la tecnología, cuando se utiliza de manera estratégica, puede captar o no la atención de los niños y estimular su imaginación de formas que los métodos tradicionales a veces no logran.

Sin embargo, también nos enfrentamos a la realidad de la atención dispersa en un entorno digital. La necesidad de encontrar el equilibrio entre la innovación tecnológica y la atención cuidadosa a las necesidades individuales de cada niño se convirtió en un reto constante. La reflexión sobre cómo adaptar la tecnología para enriquecer la experiencia de aprendizaje, sin perder de vista la esencia y la sensibilidad propia de la educación preescolar, fue un ejercicio valioso.

Este proceso me llevó a cuestionarme sobre el papel que tengo como educadora en la era digital y de cómo podremos integrar las herramientas tecnológicas de manera que complementen, en lugar de reemplazar, las interacciones humanas. En general estas actividades y curso me impulsó a reflexionar sobre la evolución de nuestra práctica docente en un mundo en constante cambio.

Rubrica: General de tareas y trabajos de la materia Tecnologías digitales para el aprendizaje y la enseñanza.

Desempeño: Mostrar el dominio de los temas para lograr el desarrollo de las competencias planteadas dentro del programa de la materia Tecnologías digitales para el aprendizaje y la enseñanza del plan 2022 de la Licenciatura en Educación Preescolar.

	Sobresaliente	Muy Bueno	Aceptable	Insuficiente	Deficiente
Contenido 25 puntos	El trabajo demuestra un profundo entendimiento del tema, presenta información relevante, detallada y precisa, y muestra evidencia de investigación adicional.	El trabajo muestra un buen entendimiento del tema, presenta información relevante y precisa, pero puede faltar algo de profundidad o evidencia de investigación adicional.	El trabajo contiene información básica y precisa, pero puede carecer de profundidad o evidencia de investigación adicional.	El trabajo demuestra un entendimiento básico del tema, pero puede carecer de profundidad en el análisis.	El trabajo tiene información limitada o incorrecta y muestra falta de comprensión del tema.
Organización y Estructura 25 puntos	El trabajo está organizado de manera lógica y coherente, con una introducción clara, desarrollo ordenado, una conclusión efectiva y bibliografía .	El trabajo está mayormente organizado y tiene una introducción, desarrollo y conclusión adecuadas.	El trabajo tiene una organización básica, pero puede carecer de una introducción o conclusión efectiva.	La estructura es suficiente, pero podría mejorar para ser más efectiva en la presentación de ideas.	El trabajo carece de organización y estructura, lo que dificulta la comprensión.
Creatividad y Originalidad 25 puntos	El trabajo muestra una creatividad excepcional y originalidad en la presentación de ideas y conceptos.	El trabajo es creativo y muestra cierta originalidad en la presentación de ideas.	El trabajo es en su mayoría convencional y carece de elementos creativos significativos.	Se proporciona alguna evidencia, pero puede ser limitada o no siempre relevante.	El trabajo carece de creatividad y originalidad.
Claridad y Coherencia 25 puntos	El trabajo es claro y coherente en la expresión de ideas, con una excelente fluidez y cohesión.	El trabajo es en su mayoría claro y coherente, con una buena fluidez y cohesión.	El trabajo puede ser confuso en algunos puntos y puede carecer de cohesión en la presentación de ideas.	El trabajo contiene errores notables de gramática u ortografía, pero aún es legible. El formato se ajusta a las expectativas mínimas.	El trabajo es incoherente y difícil de entender.
	100 %	90 %	80 %	70 %	60 %