



Fotografía: María José Araya Marín.

Ideas didácticas

para apoyar el Programa
de Estudio de Educación
Preescolar

978-9977-60-374-2 “Ideas didácticas para apoyar el programa de estudio de Educación Preescolar”

372.2107

B191i

Baltodano Enríquez, Manuel.

Ideas didácticas para apoyar el programa de estudio de Educación Preescolar. / Manuel Baltodano Enríquez; Rosa Elena Chacón Coto; Yamileth Herrera Garro; Sandra Hutchinson Heath; Lucrecia Vargas López.--1. ed.-- San José, C.R. : Ministerio de Educación Pública, 2019.

70 p.; 21.59x13,97 cm.

ISBN: 978-9977-60-293-6

Autoridades de la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación

Sra. Ana Gabriela Castro Fallas. Directora Ejecutiva.

Sra. Kattia Solórzano May. Subdirectora.

Sra. Kathya Fallas Fallas. Jefa Departamento de Investigación, Desarrollo e Implementación.

Sra. Rosa Elena Chacón Coto. Jefa Programa Nacional de Tecnologías Móviles Tecno@prender

Sr. Elí Chacón Chaves. Jefa Departamento de Gestión y Producción.

Sra. Maribel Castro Arias. Jefa Departamento de Documentación e Información Electrónica.

Comité Editorial

Sra. Maribel Castro Arias. Jefa Departamento de Documentación e Información Electrónica.

Sr. Jeffrey Cambronero Durán. Departamento de Documentación e Información Electrónica.

Sr. Jorge Ballesterero Rojas. Departamento de Investigación Desarrollo e Implementación

Baltodano, M., Chacón, R., Herrera, Y., Hutchinson, S. y Vargas, L. (2019). Ideas didácticas para apoyar el programa de estudio de Educación Preescolar. San José, Costa Rica: Ministerio de Educación Pública.

PRESENTACIÓN

El presente documento se fundamenta en diferentes referentes teóricos y prácticos relacionados con la importancia que representa para la educación la transformación de las prácticas pedagógicas del personal docente del nivel preescolar, así como la incidencia directa que dichas mejoras tienen en el desarrollo cognitivo, psicomotor y socio afectivo de los niños y las niñas.

Esta producción forma parte de una serie de libros sobre ideas didácticas, en este caso en particular, para la innovación de las prácticas mediante el uso de tecnologías digitales (TD), como apoyo al desarrollo de las diferentes unidades del Programa de Estudio de Educación Preescolar, el cual promueve de manera intencionada el uso de estas tecnologías como herramientas que propician y permiten el desarrollo de los aprendizajes de los y las preescolares.

Además, como respuesta a la Política Educativa y los lineamientos curriculares emanados del Consejo Superior de Educación de Costa Rica.

Las aplicaciones y herramientas de apoyo que se sugieren pueden utilizarse a través de Internet de manera gratuita. Algunas se usan directamente en línea, por lo cual requieren contar con un servicio de conectividad y otras pueden ser descargadas a dispositivos como computadora, tableta y teléfono celular.

Al Departamento de Investigación, Desarrollo e Implementación de la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación es de mucho agrado poder ofrecer este libro a los y las docentes, en especial a las de educación preescolar, como un soporte para el uso pedagógico de la tecnología digital presente en sus aulas.

Cordialmente,
Kathya Fallas Fallas, Jefe.
Departamento de Investigación, Desarrollo e Implementación

Tabla de contenidos

Presentación	3
Apartado: Ideas didácticas para apoyar el Programa de Estudio de Educación Preescolar	9
Alfabetización digital: Desarrollo de competencias digitales	11
Explorar otras culturas del mundo	14
El maravilloso mundo de los alimentos	18
Desarrollo del pensamiento lógico matemático	21
Mi comunidad en imágenes	23
Un cuento colaborativo	26
Mi cuerpo y yo	28
Me respeto a mí mismo y a todos los que me rodean	31
Conocer y aprender sobre educación vial	33
Profesiones y oficios ¿En qué quiero trabajar cuando sea grande?	35
Cuerpo y mente en acción con el yoga	37
Busca semejanzas y diferencias	39
Adivina quién soy	42
¿Dónde estoy?	44
Ejercitando la memoria y la atención con juegos en la web	46
Derroche de creatividad	50
Lógica por medio de asociaciones, series y rompecabezas	53

Apartado: Recomendaciones para potenciar el desarrollo de ideas didácticas	57
Administrando la eficiencia de mi computadora	59
Trabajo en la nube	62
Limpiar Windows	63
MovieMaker	65
Enlaces de interés para el docente de educación preescolar	71

The background of the slide is a repeating pattern of various educational icons. These include abacuses, light bulbs, pencils, paint palettes, test tubes, and atomic symbols. The icons are scattered across the entire page, creating a vibrant and educational atmosphere. A large, stylized number '1' is positioned on the right side of the slide, partially overlapping the text box.

**Apartado:
Ideas didácticas para apoyar el
Programa de Estudio de Educación
Preescolar**

Alfabetización digital: Desarrollo de competencias digitales

La alfabetización digital refiere a las competencias y conocimientos necesarios para utilizar efectivamente los recursos tecnológicos. De esta forma, el uso de las tecnologías digitales como apoyo al aprendizaje, implica en primera instancia, el desarrollo de estrategias para potenciar habilidades y capacidades digitales básicas que permitan a los estudiantes utilizar los diferentes dispositivos adecuadamente. El Programa de Estudio de Educación Preescolar brinda orientaciones generales para el uso de la tecnología, reconociendo su importancia como un recurso más en el desarrollo de los diferentes contenidos. De esta manera, el desarrollo de habilidades digitales puede asociarse a cualquier contenido de las cuatro unidades de estudio o bien puede incluirse en el apartado de “otras estrategias según la intencionalidad docente”.

En este sentido, la página web **EIBuhoBOO** es un ejemplo de muchos sitios web que contienen juegos gratuitos en línea, ilustrados con imágenes de diferentes animales; los cuales permiten, de una forma divertida, estimular a los estudiantes más pequeños para que aprendan jugando a presionar teclas, mover el ratón, colorear, armar rompecabezas dar clic y arrastrar objetos, habilidades básicas para iniciar la alfabetización digital con un uso más comprometido y responsable. También se encuentra disponible en *Google Play* y *App Store*.

Para implementar esta idea didáctica se sugiere brindar las orientaciones iniciales proyectando la página web, para luego brindar la oportunidad de que cada estudiante participe en al menos un juego; otra forma, es trabajar en pequeños grupos usando las tabletas, si disponen de este recurso, para que el docente pueda brindar una atención individualizada. Además,

se puede aprovechar para desarrollar las habilidades digitales como para evaluarlas.

Es importante recordar que jugando es como aprenden. Jugar es algo natural para la primera infancia, juegan mientras hacen sus tareas cotidianas, juegan durante las experiencias de aprendizaje que se les ofrezca.



Seguir pensando

Esta página web también contiene videos cortos de animales e imágenes para descargar, que pueden utilizarse para colorear, rellenar con diferentes materiales (semillas, papeles entre otros) o como fondos de pantalla.



Revisar otras posibilidades

La página web **ElBuhOBOO** puede utilizarse para el desarrollo de los Contenidos *Elementos del medio* y *Sentido espacial* de la Unidad *Interacción con el medio*, o bien, cuando el tema de interés de los discentes esté relacionado con los animales.

Otros recursos en la Web

Para el desarrollo de habilidades digitales un poco más avanzadas se pueden explorar otros sitios, por ejemplo **Juegos de habilidad y destreza** del personaje Pocoyo, donde los infantes podrán encontrar entretenidos juegos en línea para aprender a mover el ratón, arrastrar objetos, dar clic, entre otras cosas.



Otra página web relacionada es **123 Sésamo**. En el apartado para educadores, se encuentra una sección sobre Alfabetización digital denominada **Monstruos en Red**, donde se visualizan juegos en línea, variedad de videos y actividades que pueden descargarse.



Referencias

EL BUHO BOO. (2012). Juegos educativos para bebés y niños pequeños. Consultado en <https://www.elbuhoboo.com/>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. (2003). POCOYO. Consultado en <https://www.pocoyo.com/juegos-ninos/habilidad>

Sesame Workshop. (2018). Monstruos en red. Consultado en <https://sesamo.com/educadores-monstruosenred/>

Explorar otras culturas del mundo

Explorar otras culturas del mundo intenta acercar a la población estudiantil, por medio de la tecnología, al resto de los países del mundo y por tanto, que sean capaces de identificar las semejanzas y diferencias culturales que los caracterizan. Asimismo, esta idea pretende sensibilizar al estudiantado sobre la importancia de respetar a los demás y de ayudarse unos a otros, sin discriminar. Esta estrategia está relacionada con el contenido *Somos diferentes e iguales*, de la *Unidad Interacción social y cultural*.

El recurso sugerido para desarrollar esta temática, se denomina **Una pequeña mirada al mundo**, disponible en la plataforma educativa de obra social *EduCaixa*; esta ofrece al docente herramientas y recursos para preparar sus clases. De esta forma, **Una pequeña mirada al mundo** es un medio interactivo, con el que los estudiantes pueden identificar diferentes culturas, al relacionar pequeñas historias con imágenes representativas; así como asociar escenas de personajes de todas partes del mundo. Para acceder a estos recursos, el docente debe registrarse en la plataforma, utilizando su correo electrónico y contraseña.

Para implementar esta idea didáctica, el docente de educación preescolar puede acceder al recurso desde su computadora con conexión a *Internet*, presentar el recurso y brindar indicaciones generales a los niños utilizando un proyector o bien en pequeños grupos. Esta estrategia puede implementarse para desarrollar o evaluar este contenido y fomentar valores como la solidaridad y el respeto por los otros.



Seguir pensando

Esta plataforma educativa también contiene otro material

denominado **Canciones, una mirada al mundo**, el cual se puede aprovechar para complementar el tema.



Revisar otras posibilidades

Estos recursos interactivos también pueden utilizarse para desarrollar la efeméride *Encuentro de culturas*, que se celebra el 12 de octubre, o bien, cuando el tema de interés de los estudiantes de preescolar esté relacionado con los países del mundo.

Otros recursos en la Web

Para complementar el Contenido Somos diferentes e iguales, de la *Unidad Interacción social y cultural*, también pueden aprovecharse otros recursos disponibles en la *Web*; entre ellos: **El baúl de los países**, donde se aprecian símbolos representativos de 6 países del mundo, específicamente de la India, China, Alemania, Italia, Japón y Rusia. Los niños pueden jugar a colocar cada objeto representativo según el país al que pertenece. Es una estrategia muy útil para evaluar este contenido.

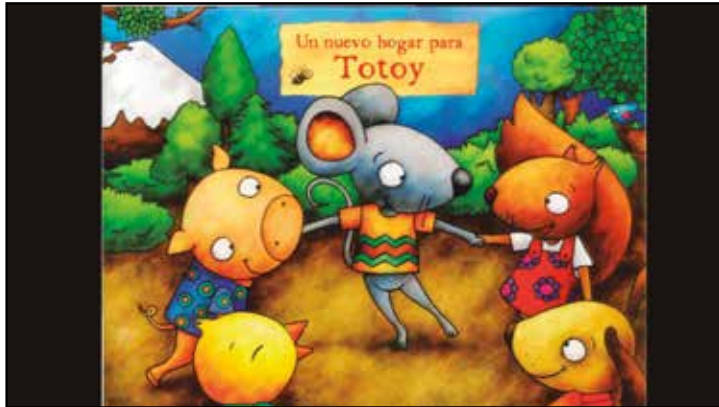


Otro recurso en línea denominado **Google Earth**, permite acercarse vía satélite a cualquier parte del mundo, para

observar en tres dimensiones las características de cada región o país. Asimismo, **Google Maps** ofrece mapas de



tipo urbano, con vistas en 360°, información sobre las condiciones del tráfico en tiempo real y transporte público.



Para sensibilizar a la población estudiantil con respecto al tema de los refugiados, se puede usar el cuento **Un nuevo hogar para Totoy**, el cual narra la historia de un ratoncito que debe huir del lugar donde creció, para vivir junto a su familia en un lugar tranquilo, lejos de los peligros. Este recurso se puede descargar e imprimir; además, incluye fichas de trabajo y juegos.



Referencias

- ACNUR. (2006). Cuento: Un nuevo hogar para Totoy. Consultado en <http://www.acnur.org/t3/fileadmin/scripts/doc.php?file=t3/fileadmin/Documentos/Publicaciones/2007/5547>
- Obra Social "la Caixa". (2012). Emociones: Una pequeña mirada al mundo. Consultado en <https://www.educaixa.com/-emociones>
- Obra Social "la Caixa". (2012). Canciones: Una pequeña mirada al mundo. Consultado en <https://www.educaixa.com/es/-canciones>
- Google. (2018). Google Earth. Consultado en <https://www.google.com/intl/es/earth/>
- Google. (2018). Google Maps. Consultado en <https://www.google.co.cr/maps/@9.9442863,-84.0633531,15z?hl=es>
- Junta de Castilla y León. (2016). El Baúl de los países. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/16_infantil_bauldisfraces/index.html

El maravilloso mundo de los alimentos

El maravilloso mundo de los alimentos pretende que los estudiantes identifiquen variedad de alimentos y sus principales características, y que logren clasificarlos en el grupo correspondiente. Asimismo, se busca que ellos comprendan la importancia del consumo de alimentos saludables para el desarrollo integral de los seres humanos y por tanto, mejoren sus hábitos en este sentido. Esta idea didáctica tiene relación con el Contenido conceptual de *Salud y Nutrición*, de la *Unidad Conocimiento de sí mismo*.

El material **Pelayo y su pandilla**, de *Educastur*, es una colección de 25 temáticas por cada área: “Medio físico y social”, “Comunicación y representación” e “Identidad y autonomía personal”. Este valioso recurso en línea, presenta los contenidos en diferentes secciones (atender, jugar, ver, oír y tocar) para que el estudiante interactúe y aprenda sobre el tema de diferentes maneras. La clave de las fichas imprimibles que debe de usar es: *nea*. En relación con el tema de la alimentación, con **Pelayo y su pandilla**, los niños pueden realizar varias tareas: escuchar una historia ilustrada sobre una familia que prepara la cena de forma colaborativa; jugar a arrastrar, encontrar, colorear diferentes alimentos; denotar y connotar imágenes y obras de arte (pinturas); oír un cuento relacionado, y descargar fichas para actividades tales como: colorear, recortar y asociar.



Para desarrollar esta estrategia, el docente puede proyectar el recurso desde su computadora conectada a *Internet*, utilizar la barra interactiva, o las tabletas, si se cuenta con estos dispositivos; además se sugiere que este recurso se incluya como parte de las estrategias para el desarrollo del tema o contenido.

Seguir pensando

Este material contiene variedad de temáticas (contenidos) que pueden ser aprovechados por los maestros para el desarrollo de las unidades propuestas en el programa de estudio, por lo tanto, se sugiere explorar con detalle.

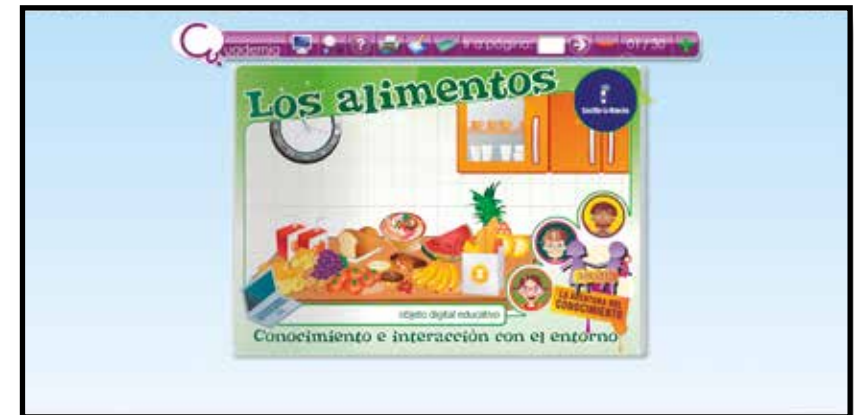
Revisar otras posibilidades

Este recurso interactivo también puede utilizarse para el desarrollo de otros contenidos, por ejemplo: lectura, denotación y connotación de imágenes, de la *Unidad Comunicación, expresión y representación*, o para desarrollar algún tema de interés del grupo de estudiantes o de sus familias.

Otros recursos en la Web

Para complementar el Contenido *Salud y nutrición*, de la *Unidad Conocimiento* de sí mismo, también pueden explorarse otros recursos disponibles en la *Web*; entre ellos: el libro interactivo sobre el tema **Los alimentos**, de *Cuadernia*, el cual es un sitio de España para la creación y difusión de materiales educativos. En este material se visualizan objetivos, competencias, sugerencias para trabajar con estudiantes con necesidades educativas especiales, y la metodología, la cual propone el uso de una pizarra digital interactiva para un mejor aprovechamiento del recurso, y muchas actividades o juegos que los preescolares pueden disfrutar para aprender.

Otro material valioso es **La pirámide de los alimentos**, donde los niños juegan a agrupar los alimentos en cereales, vegetales, lácteos, carnes o legumbres y grasas; por tanto, es una estrategia útil para evaluar este tema.



Desarrollo del pensamiento lógico matemático



Referencias

- Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. (2013). Los alimentos. Consultado en http://repositorio.educa.jccm.es/portal/odes/Infantil/cuaderno_Infantil_Alimentos/index.html
- Educastur. (2009). Pelayo y su pandilla. Consultado en http://nea.educastur.princast.es/repositorio/RECURSO_ZIP/1_1_ibcmass_u18/index.html
- Junta de Castilla y León. (2011). La pirámide de los alimentos. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/juegos/piramide_alimentaria/index.html

El pensamiento lógico matemático abarca la construcción de nociones elementales y la comprensión de las relaciones entre los elementos que integran todo lo que nos rodea, para lo cual se requiere estimular en el estudiantado el desarrollo de habilidades cada vez más complejas que le permitan apropiarse de este conocimiento. El desarrollo del pensamiento lógico matemático se contempla en los diferentes contenidos de la *Unidad Interacción con el medio*. De esta forma, el programa sugiere la implementación de estrategias con la utilización de material concreto, sin embargo, la utilización de recursos digitales puede complementar el desarrollo y la evaluación de estos contenidos.

En este sentido, **La cabaña divertida**, de la Junta de Castilla y León, es un valioso recurso interactivo, el cual incluye gran variedad de juegos en línea para estudiantes de edad preescolar, para apoyar el desarrollo de algunos contenidos de esta unidad; algunos son: Elementos del medio, Sentido espacial, Correspondencia término a término, Seriación e Inclusión de la parte en el todo.

Para utilizar este material se requiere conexión a *Internet*, y se puede presentar al grupo de estudiantes desde un proyector o barra interactiva para brindar las indicaciones generales; o se pueden usar tabletas, si se cuenta con estas herramientas. Asimismo, esta estrategia puede sugerirse para desarrollar o evaluar esta temática.

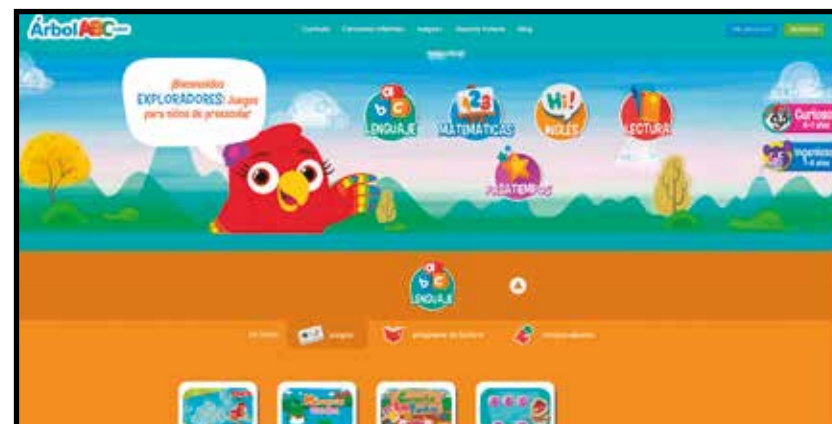


Seguir pensando

La cabaña divertida puede utilizarse también para la adquisición progresiva de la capacidad de prestar atención, Contenido procedimental de la *Unidad Conocimiento de sí mismo*.

Revisar otras posibilidades

Este material interactivo también puede aprovecharse para apoyar el desarrollo de la *Unidad Comunicación*, expresión y representación, específicamente el Contenido conceptual Comprensión oral, relacionado con la discriminación y asociación auditiva, dado que también presenta actividades para discriminar sonidos de animales y memorizar el orden correcto de los sonidos presentados.



Otros recursos en la Web

Otro recurso interactivo para el desarrollo del pensamiento lógico matemático se puede ubicar en la página web **ÁrbolABC.com**, el cual cuenta con juegos gratuitos en línea para preescolares entre los 3 a 7 años de edad; clasificados por grupos de edad y por área temática: lenguaje, inglés, lectura, pasatiempos y matemáticas. Además, contiene una sección de canciones infantiles.



Referencias

- ArbolABC. (2016). Exploradores: juegos para niños preescolares. Consultado en <https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar>
- Junta de Castilla y León. (s.f.). La cabaña divertida. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/cabania_divertida/index_subhome1.htm

Mi comunidad en imágenes

El uso de la fotografía en el aula está potenciado por la gran popularidad que tienen actualmente los teléfonos inteligentes y adicionalmente la motivación positiva que genera en los estudiantes, al ser partícipes de la construcción de un producto digital, con el uso de fotografías capturadas por ellos mismos. Capturar imágenes sirve para muchas actividades educativas, particularmente en la *Unidad Interacción Social y Cultural*, donde se mencionan dentro de los aprendizajes individuales y colectivos, algunos conceptos que pueden ser abordados desde la fotografía; como por ejemplo: la identificación de los *integrantes de la familia, el centro educativo y la comunidad*.

Para realizar un proyecto con fotografía, se requiere que la persona docente realice un inventario de los recursos con los que cuenta y las posibilidades de sus estudiantes; por ejemplo, una de las primeras preguntas a formularse sería cuántos discentes pueden traer fotografías digitales de su comunidad y/o entorno, y otra podría ser si sus padres pueden colaborar enviándolas. Una vez que se tiene claridad sobre estos puntos se puede formular el plan de aula. Es importante considerar que al tratarse de fotografías de los niños y sus familias, es recomendable utilizar herramientas que no estén conectadas a *Internet*. Es importante que exista todo un protocolo para utilizar las fotografías de los estudiantes, por ejemplo la aprobación de su uso por parte de los padres o encargados del estudiante y evitar las burlas o comentarios hirientes de sus iguales entre otras situaciones incómodas.



Las fotografías se pueden mostrar al grupo a través de una presentación, utilizando herramientas como *PowerPoint* o *MovieMaker* (Ver apartado: “Recomendaciones para potenciar el desarrollo de ideas didácticas”) y propiciar que cada estudiante vaya haciendo una descripción de las imágenes que aportó de su comunidad, que identifique los lugares más importantes y los objetos que le llaman la atención. Si no es posible que los discentes traigan las fotografías de su comunidad, se puede construir la actividad dentro de la misma institución, guiando a los estudiantes para que tomen fotografías de lugares y objetos relevantes de su centro educativo.

La herramienta más común y que prácticamente se encuentra en todos los equipos, es el *PowerPoint*; en esta solamente se le da clic a la opción que aparece en el menú principal: **Insertar - Álbum de fotografías - Nuevo álbum de fotografías**, y listo, se ha construido una presentación en pocos minutos.

Seguir pensando

Otro concepto interesante y poderoso que se puede trabajar a través del uso de la fotografía, y que está propuesto en la *Unidad de Interacción con el medio*, es la Ubicación; este está dentro del Contenido conceptual *Sentido espacial (primer nivel)*. Los niños pueden trabajar en grupos de tres; se les da un objeto, que puede ser un balón o un peluche y a cada grupo se le da la consigna de tomar las siguientes fotografías:

- Estudiante A frente a estudiante B
- Estudiante A con balón arriba
- Estudiante B con balón abajo
- Balón entre estudiante A y estudiante B
- Balón dentro del aula
- Balón fuera del aula

Posteriormente observan y comentan las fotografías con todo el grupo.

Revisar otras posibilidades

El uso de la fotografía podría ayudar a trabajar el *tema Valoración de sí mismo como persona única y especial, con capacidades físicas y características que los identifican como hombre y mujer*, ubicado específicamente en la Unidad Conocimiento de sí mismo, en el Contenido Conciencia corporal.

Los preescolares toman fotografías de sus compañeros, haciendo gestos que evocan emociones; el docente confecciona una presentación y en grupo los niños identifican las emociones de sus compañeros; esta

podría ser otra actividad divertida y significativa en el aprendizaje preescolar.

Otros recursos en la Web

En el *Internet* se pueden encontrar disponibles una serie de imágenes y/o fotografías que son de uso libre y que pueden servir en caso de no existir la posibilidad de que los y las estudiantes tomen sus propias imágenes. En los siguientes sitios web se puede acceder a un número grande de este tipo de imágenes: **Freepik.com o Pixabay.com**

Referencias

Freepik Company S.L. (2010-2018). Freepik. Consultado en <https://www.freepik.com/>

Pixabay. (2018). Pixabay. Consultado en de <https://pixabay.com/>

Un cuento colaborativo

Uno de los elementos más importantes de la educación es la comunicación y precisamente el cuento es una herramienta que puede ayudar a conseguirla y mejorarla, pues a través de él se pueden generar muchas interacciones entre los principales actores de una clase: estudiante-estudiante, estudiante-docente. En la *Unidad Comunicación, expresión y representación*, en la cual se aborda el Contenido *Comprensión oral (segundo nivel)*, se puede aprovechar este recurso como apoyo.

Se sugiere identificar un tema de interés para los niños y establecer una dinámica en la cual entre todos se vaya construyendo un cuento o una historia; para ello el docente debe ir tomando nota o grabando los aportes que hacen sus estudiantes. Una vez que se tenga la historia o el cuento listo, el docente puede hacer una presentación en *PowerPoint* o un documento en *Word* en la cual podrá incorporar imágenes y detalles para hacerlo más llamativo.

El educador puede darle un formato de revista utilizando alguna herramienta como *Issuu* y así compartirla como un libro de cuentos con sus estudiantes. Ver en una revista el cuento que ellos mismos crearon será un gran incentivo para los estudiantes. *Issuu* es una herramienta poderosa y sencilla para crear materiales atractivos; en general el único límite es la creatividad. Se puede leer cómo usar *Issuu* en el apartado de “Recomendaciones para potenciar el desarrollo de ideas didácticas”.

Seguir pensando

El cuento es una herramienta que está propuesta para trabajar *la comprensión oral, la escucha atencional y comprender el mensaje principal*. Es por esto que se puede elegir un cuento que intencionalmente tenga un mensaje o un contenido que sea de interés de los estudiantes y practicar con este la escucha atencional. Después de pensar bien los objetivos que se quieren lograr para hacer el ejercicio de escucha atencional, se pueden definir unas tres preguntas sencillas que permitan evidenciar si los discentes pusieron en práctica la escucha y lograron recibir el mensaje.

Revisar otras posibilidades

El cuento como recurso didáctico tiene infinidad de posibilidades; en el caso de la *Unidad Comunicación expresión y representación*, también se podría experimentar en el *Contenido conceptual Construcción oral (tercer nivel)* el narrar un cuento con diferentes tonos: agresividad, enojo, sentido del humor, sarcasmo.

Otros recursos en la Web

Para grabar las narraciones de los estudiantes se puede utilizar la herramienta **vocaroo.com**; esta es una grabadora de voz *on-line* que no necesita que el usuario se registre. Esta permite hacer varias grabaciones y desarrollarlas en diferentes formatos, además de compartirlas usando el *código URL o un código QR*.

En *YouTube* se pueden encontrar una serie de cuentos narrados que se pueden usar en la computadora conectada a una red, o se pueden descargar utilizando un software

llamado a *Tube Catcher*. Para más información sobre cómo descargar vídeos usando esta herramienta se puede consultar el apartado “*Recomendaciones para potenciar el desarrollo de ideas didácticas*”.

Mi Cuerpo y yo

Mi Cuerpo y yo tiene como objetivo que cada estudiante sea capaz de construir su esquema corporal, conocerse a sí mismo y sus posibilidades de movimiento. Se puede considerar para trabajar con los estudiantes los *Contenidos conceptuales de Conciencia corporal, e Imagen corporal, de la Unidad Conocimiento de sí mismo*.

El recurso sugerido para el desarrollo de esta idea, es un video que se encuentra en *YouTube*, el cual lleva por nombre **Canción de ejercicios para niños**, en donde se observan dibujos animados de niños cantando y haciendo ejercicios corporales, siguiendo una canción.

El docente puede proyectar el video a los estudiantes y con la mediación adecuada, utilizar este material para abordar la identificación de las partes del cuerpo y su importancia; además de las capacidades físicas que se tienen y el respeto hacia las características particulares de cada ser humano.

El trabajo también puede ser utilizado en el espacio de seguimiento individualizado; esto con el fin evaluar algunas temáticas abordadas.



Seguir Pensando

Otra forma de trabajar este recurso, es solicitarles a los estudiantes que representen las indicaciones del video por medio de la expresión corporal, repitan frases que se escuchan en el mismo, discriminen e identifiquen las partes del cuerpo, incluyendo los cinco sentidos. También se puede utilizar para trabajar los conceptos de higiene y aseo; esto relacionado con el *Contenido conceptual de Autonomía de la Unidad Conocimiento de sí mismo*; otra opción puede ser el abordaje de estrategias de seguridad, vinculado a la prevención del abuso físico y sexual, incluido en el *Contenido Conciencia corporal* de esta misma unidad. Si se tiene el equipo tecnológico adecuado, el docente puede organizar a un grupo de estudiantes para que tomen fotografías de diferentes partes del cuerpo (un brazo, una mano, una pierna o el pie) de sus compañeros, luego las preparan para presentar al resto del grupo, quienes deben adivinar a quién pertenece la fotografía.

Revisar otras posibilidades

Los recursos presentados pueden ser valorados por el docente de educación física o de inglés y definir si pueden ser utilizados en sus clases. También pueden ser retomados al involucrar aspectos de solidaridad, respeto y protección, relacionados a alguna discapacidad y considerando la ley 7600. Además, se relacionan con los *Contenidos conceptuales Somos diferentes e iguales de la Unidad Interacción social y cultural*.

El video recomendado también puede ser visualizado en reuniones de padres de familia o encargados de los estudiantes, a manera de motivación o para el desarrollo de alguna temática relacionada.

Otros recursos en la Web

Existen varios recursos disponibles en la Web, por ejemplo, el sitio llamado **Educamigos**, en el cual el docente tiene la oportunidad de visualizar rompecabezas, juegos de memoria y otros. Otro sitio interesante de explorar en línea es **Pequeteic Nosotros**, donde se encuentran rompecabezas y asocies, relacionados al *Contenido Conciencia corporal*; también posee enlaces para descargar e imprimir imágenes, para ser utilizadas por los estudiantes.

Si se cuenta con computadora portátil y/o a las tabletas en el aula, se puede valorar la descarga de algunas aplicaciones. Por ejemplo, el docente puede instalar el programa *aTube Catcher*, el cual se usa para la descarga de videos. En el apartado “*Recomendaciones para potenciar el desarrollo de las ideas didácticas*”, se anotan detalles de cómo instalar y utilizar este programa.

Referencias:

- Casanova, A., Mon, D. (2009). PEQUETIC. Página interactiva. Consultado en <http://www.pequetic.plasticaweb.com/#>
- ChuChuTV Español. (16 de enero 2016). Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies – Canción de Ejercicios para Niños [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k>
- Junta de Castilla y León. (s. f.). Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/recursos_educamigos/verano11/menu.html

Me respeto a mí mismo y a todos los que me rodean

La presente idea didáctica se considera para el abordaje de reglas de cortesía, normas sociales; además de la importancia de la práctica de valores que favorezcan la sana convivencia. Esta temática está incluida en la *Unidad Interacción social y cultural*; favoreciendo las áreas cognitiva y socioafectiva, específicamente el Contenido *Convivencia*, que refiere a las actitudes para convivir (cortesía, orden, limpieza, organización y colaboración).

Algunos de los videos de YouTube sugeridos para desarrollar la idea son los siguientes: **Los niños que mentían, Los niños que no respetan las reglas-aprendiendo a ser héroes, Respetando a los demás y Cuento Palabras Mágicas**. En estos se visualizan historias de niños relacionadas con el respeto; enfatizando el desarrollo de habilidades y normas sociales que favorecen la convivencia, como cortesía, orden, limpieza, organización y colaboración. También abordan aspectos del comportamiento y convivencia entre estudiantes de edades similares y con los adultos. Estos videos pueden descargarse o pueden visualizarse desde la computadora, o utilizar también un proyector.



Seguir pensando

Esta idea didáctica también puede ser abordada en reuniones de padres o encargados de los estudiantes, para fomentar la importancia de reforzar los hábitos de higiene, cortesía, y colaboración en el hogar.

Revisar otras posibilidades

Revisando otras opciones de uso, estos videos pueden apoyar el desarrollo de la *Unidad Expresión, comunicación y representación*, donde el docente promueva el desarrollo de vocabulario y la dramatización de situaciones que favorecen el *Contenido conceptual Expresión oral*.

Otros recursos la Web

En la *Web* se pueden encontrar otros recursos que consiguen fortalecer esta idea didáctica; entre estas se encuentra el cortometraje llamado **Cuerdas**; el contenido de este muestra mensajes de amor, compañerismo, solidaridad, amistad, ante una situación de discapacidad de un niño que llega a una institución educativa.

El maestro puede valorar la instalación del programa *aTube Catcher* para la descarga de los videos. En el apartado “*Recomendaciones para potenciar el desarrollo de las ideas didácticas*”, se anotan detalles sobre cómo instalar y utilizar este programa.

Referencias:

Leiner, M. (29 de octubre de 2015). Los niños que mentían [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=E6PxdGZIRCM>

Leiner, M. (28 de abril de 2016). Los niños que no respetan las reglas [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=hH0J8cTaCLQ>

Leiner, M. (22 de julio de 2013). Respetando a los demás [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=kCd-kfEoDTM>

Solís, P. (6 de marzo 2014). Cuerdas, cortometraje. Consultado en <https://videos.bol.uol.com.br/video/cuerdas-linda-historia-para-reflexionar-04028C1B316AD0C94326>

NET Oficial. (26 setiembre de 2016). Las palabras mágicas. Programa de virtudes para preescolar [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=cg6DawbmPCs>

Liz Evelyn Laura Manrique. (25 de noviembre de 2014). Las Palabras Mágicas [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=iO0hdB8nUTE>

Conocer y aprender sobre educación vial

Educación vial es el conjunto de acciones encaminadas a instruir en el uso eficiente y efectivo de las aceras, calles, autopistas, ciclo vías en relación con el uso como peatones, pasajeros, o futuros conductores. Esto con el fin de favorecer la seguridad y minimizar los daños a personas y bienes, ya sea conductor o peatón; todo esto en referencia a las vías terrestres: las vías marítimas y aéreas, también tienen sus reglamentos.

La presente idea didáctica se recomienda para el abordaje de la *Unidad Interacción con el medio*, cuyo propósito es que los niños sean capaces de entender las relaciones dinámicas entre objetos, fenómenos y hechos; aunado a la identificación de elementos que conforman el medio. Específicamente, se puede relacionar con el Contenido conceptual de *Elementos del medio*, en donde se refuerzan características del color y la forma, visualizado en las señales de tránsito; también con el de Sentido espacial, relacionando longitudes de calles y ubicación de las señales.

El sitio de Internet **Conoces las señales**, contiene opciones de trabajo con guía docente; además contiene material para imprimir y recortar, asocies, rompecabezas y otros. La guía docente que tiene el recurso orienta hacia las actividades a realizar por parte del facilitador. En la medida de las posibilidades y de acuerdo al tipo de recursos tecnológicos que tenga el centro educativo, se puede organizar una caminata por la comunidad, tomar fotografías para ser visualizadas en la clase; esto servirá

para denotar y connotar imágenes captadas, además de construir historias.



Seguir pensando

Al utilizar el recurso y visualizar algunas de las actividades, los estudiantes pueden dramatizar situaciones en la que apliquen sus conocimientos al identificar adecuadamente las señales de tránsito; esto para reforzar o bien para evaluar este contenido.

Revisar otras posibilidades

Este recurso puede ser contemplado en la *Unidad Expresión, comunicación y representación*, enfatizado hacia el desarrollo del Contenido conceptual *Expresión oral*, el cual refiere a vocabulario nuevo, permitiendo una comunicación adecuada con otras personas. El recurso sirve también para el abordaje de aspectos de seguridad e integridad, contemplados de manera transversal en las cuatro unidades del programa de estudio.

Otros recursos en la Web

En la *Web* se pueden localizar otros recursos que refuerzan esta idea didáctica; algunas de ellos son los videos: **Las señales de tráfico, Seguridad vial niños y Rojo nos paramos, verde circulamos**. Estos son canciones referidas a la seguridad vial, en donde los personajes realizan acciones de expresión corporal en torno a esto.

La docente puede valorar la instalación del programa *aTube Catcher* para la descarga de videos. En el apartado *Recomendaciones para potenciar el desarrollo de las ideas didácticas*, se anotan detalles de cómo instalar y utilizar este programa.

También se recomienda la visita al sitio del **COSEVI**, en donde hay información de utilidad para el abordaje de la temática de seguridad vial.

Referencias

- Greenlight, caricaturas seguridad vial. (12 de junio de 2014). Caricaturas Seguridad Vial [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=rnb0fkpeOao>
- Happy Learning Español. (24 mayo de 2016). Rojo nos paramos, verde circulamos. Canción sobre la seguridad vial [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=WtgZN4dH6uc>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Madrid. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s.f.). ¿Conoces las señales?. Consultado en http://ntic.educacion.es/w3/recursos/infantil/transversales/conoces_senales/index.html
- UNED. Mediateca. Audiovisuales UNED. (17 de mayo de 2010). Seguridad vial para niños. Consultado en <http://audiovisuales.uned.ac.cr/mediateca/videos/218/seguridad-vial-para-ni%C3%B1os>

Profesiones y oficios: ¿En qué quiero trabajar cuando sea grande?

El conocimiento y la identificación de las profesiones y oficios, fomenta actitudes de convivencia, además de la construcción de valores, de ahí la importancia de que los estudiantes conozcan sobre esta temática. Esta idea didáctica se sugiere para trabajar con los preescolares la *Unidad Interacción social y cultural; enlazada al Contenido Comunidad*, en donde se estudian los roles de los servidores de la comunidad.

El recurso consiste en un video de *YouTube*, que lleva por nombre **Las profesiones y oficios. Video para niños**. Este video contiene canciones relacionadas a algunas profesiones y oficios, las cuales el docente puede aprovechar para profundizar con sus estudiantes acerca del tema y puede hacer una lluvia de ideas en donde los mismos aporten sus conocimientos previos sobre el tema. También, al observar el video sugerido u otros videos de canciones, y narraciones acerca de profesiones y oficios, el docente puede incentivar a los niños para que improvisen frases y rimas relacionadas; además de realizar dramatizaciones. Si los estudiantes reciben clases de inglés, los maestros de esta materia pueden realizar dinámicas en ambos idiomas, esto para ampliar el vocabulario.



Seguir pensando

El docente puede utilizar alguno de estos recursos como preámbulo a la visita de alguna persona que les brinde una charla relacionada con el tema de las profesiones y los oficios.

Revisar otras posibilidades

El video **Las profesiones y oficios. Video para niños**, también se puede aprovechar para el desarrollo de la *Unidad Comunicación Expresión y representación*, vinculado al Contenido conceptual de Expresión oral, enfatizando la expresión libre, con vocabulario conocido y nuevo.

Otros recursos en la Web

Alrededor de esta temática existen varios recursos disponibles en la Web. Está el sitio llamado **Educación inicial**, el cual tiene varias ideas sobre cómo abordar este

tópico; es importante mencionar que el docente lo hará según la mediación pedagógica que tenga planificada para tal fin; además de videos relacionados, material descargable y otros.

De acuerdo a las posibilidades, el docente puede valorar la instalación del programa *aTube Catcher* para la descarga de videos. En el apartado *Recomendaciones para potenciar el desarrollo de las ideas didácticas*, se anotan detalles de cómo instalar y utilizar este programa.

Referencias

EDU4ME. (11 de diciembre de 2013). Descripción de 6 oficios para preescolar [Archivo de video]. Consultado en https://www.youtube.com/watch?v=ddiezU_ggeQ&t=134s

El Reino Animado. (27 de marzo de 2015). Adivinanzas para niños de los oficios y las profesiones [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=OSqRQ2QbChg>

Aranda, Jimena. (25 de agosto de 2014). Profesiones y Oficios (video educativo con preguntas) [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=ooOkMVQTRTI>

Olja.TV. (10 de agosto de 2017). Aprender profesiones para niños - Policía, Doctor, Mecánico, Maestro - juegos educativos [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=S-c73fqTc6c>

Peques Aprenden Jugando. (15 de noviembre de 2017). Las profesiones y oficios Video para niños [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=3PzTT34MXEY>

Educación Inicial. (s.f.). Actividades relacionadas con el día del trabajador. Consultado en <https://www.educacioninicial.com/c/000/163-actividades-relacionadas-dia-trabajador/>

Cuerpo y mente en acción con el Yoga

El yoga es una disciplina y filosofía de vida que permite la unión del cuerpo con la mente para lograr armonía a nivel físico, mental y espiritual. A través de esta práctica, los niños se ven beneficiados y mejoran las destrezas de los músculos motores, la flexibilidad en las articulaciones, la mejoría de la autoestima, el manejo del estrés infantil; además estimulan sus sentidos, la agilidad, el estiramiento, la comprensión y la interacción con los demás, y también logran un mejor desarrollo de la atención, la concentración, la memoria y la imaginación, entre otros.

La presente idea didáctica sugiere el uso del juego interactivo llamado **Yoga** y ha sido pensada para apoyar la *Unidad Conocimiento de sí mismo*, específicamente el desarrollo del Contenido conceptual *Posibilidades de acción (primer nivel)*; dentro del cual se trabajan los movimientos de estabilidad, tales como: flexión, extensión, contracción, relajación y girar.

El juego **Yoga** se encuentra en la *Web* y puede ser usado en línea, como apoyo en alguna de las experiencias del día; en este caso se le sugiere al docente utilizarlo para evaluar los contenidos, a través de la realización de diferentes posiciones del yoga. El educador puede proyectar el juego en la pizarra o pared y les pide a los estudiantes que **observen los ejercicios** que realiza el instructor, y que vayan imitándolos uno a uno.



Seguir pensando

El juego interactivo **Yoga**, también puede aprovecharse para apoyar el desarrollo del *Contenido conceptual de Atención*, (primer nivel), de la *Unidad Conocimiento de sí mismo*, donde se trabaja la adquisición progresiva de la capacidad de prestar atención.

En este caso, el juego puede usarse en línea desde el navegador, ya sea en la portátil del docente o en las tabletas (si se cuenta con el recurso). Para esto se les pide a los niños que ingresen a la dirección de la *Web* y que escuchen atentamente las indicaciones del instructor de Yoga, y que luego realicen las acciones que se les solicita.

Revisar otras posibilidades

Otro uso de la idea didáctica puede ser para apoyar alguna estrategia de mediación para trabajar la *Unidad Comunicación, expresión y representación*, específicamente el Contenido conceptual *Lectura (primer nivel)*; en este se puede abordar la denotación y connotación de las imágenes que se presentan en el juego.

Otros recursos en la Web

En la red se pueden encontrar muchos recursos sobre yoga, para apoyar el abordaje de los movimientos de estabilidad, tales como: flexión, extensión, contracción, relajación y girar. Uno de estos recursos es **YOGIC / Yoga para Niños - Cápsula “El cuento de las mariposas”**.



Referencias

- Discovery Communications, Inc. (2018). Yoga camp. Consultado en <https://www.discoverykidsplay.com/juegos/yoga-camp>
- Guiainfantil. (27 de junio de 2017). El yoga para niños. Consultado en <https://www.guiainfantil.com/servicios/yoga.htm>
- SaludTerapia. (13 de Marzo de 2017). Yoga. Consultado en <https://www.saludterapia.com/glosario/d/114-yoga.html>
- YOGIC. (9 de junio de 2016). YOGIC / Yoga para Niños - Cápsula “El cuento de las mariposas” - Juegos y canciones infantiles [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=Ml1S5rM0ou0>

Busca semejanzas y diferencias

Los niños, desde su corta edad empiezan a observar las semejanzas y diferencias entre los objetos, pero se les dificulta comprender totalmente el concepto de estas. Una forma de ayudarlos en este proceso es realizar actividades donde se les presente en forma de juego los conceptos de semejanza y diferencia. Además estas pueden ayudarlos a fomentar el respeto por las personas y sus diferencias, y también colocar las bases para el concepto básico matemático de igualdades y diferencias.

La idea didáctica *Busca semejanzas y diferencias* ha sido pensada para apoyar la *Unidad Comunicación, expresión y representación*, específicamente el *Contenido conceptual Lectura (primer nivel)*; en este se aborda la *denotación y connotación de imágenes*.

En esta idea se le propone al docente el uso del juego **Las vacas extraterrestres**. El juego puede ser utilizado por los prescolares desde la portátil y desde las tabletas, en el caso de tener este equipo en el aula.

La maestra les puede pedir a los preescolares que denoten las imágenes, que observan y que comenten en qué son iguales y en qué son diferentes. Posteriormente señalar las diferencias dando clic con el cursor.



Seguir pensando

Este juego de semejanzas y diferencias también puede usarse para abordar otros conceptos, tal como la *Comprensión oral (tercer nivel)*, concretamente la construcción de textos orales. El docente puede proyectar el juego en la pizarra o en la pared y pedir a los niños que observen con detalle las imágenes, ya que entre todos van a construir un cuento que narre lo que ellos piensan que está sucediendo. Un estudiante inicia el cuento y luego cada uno de los demás compañeros agrega más ideas al mismo.

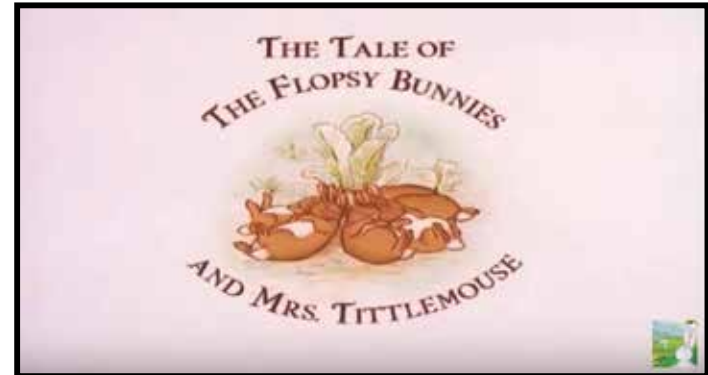
Con ayuda de las tabletas pueden ir grabando los diferentes diálogos y posteriormente construir un solo audio para el cuento grupal.

Revisar otras posibilidades

Revisando las diferentes unidades del programa, esta idea didáctica puede usarse para apoyar el abordaje del Concepto *Discriminación de las características de los elementos del medio al establecer semejanzas en una agrupación*; este se encuentra en la *Unidad Interacción con el medio*.

Otros recursos en la Web

Otros recursos para apoyar los conceptos de denotación y connotación de imágenes, pueden ser los cuentos de la escritora Beatrix Potter: Pedro el Conejo: **Perico y su primo Benjamín** y **El Mundo de Beatrix Potter Vol III - dibujos animados HD**. Estos se encuentran en *YouTube* y son de uso libre. Los niños pueden describir lo que ven en cada cuento y también pueden crear sus propias historias.



Referencias

Animacion. (19 de noviembre de 2014). Cuentos infantiles: El Mundo de Beatrix Potter Vol III - dibujos animados HD [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=FgGMFrERfPg>

Hellokids (2016). Juego de buscar las diferencias: Las vacas extraterrestres. Consultado en http://es.hellokids.com/c_29841/juegos-gratuitos/buscar-las-diferencias/las-vacas-extraterrestres

Hughes, Zora. (01 de febrero de 2018). Actividades de similitudes y diferencias para niños, Geniolandia. Consultado en <https://www.geniolandia.com/12686899/actividades-de-similitudes-y-diferencias-para-ninos>

Rivera, Remigio. (1 de agosto de 2017). El cuento de Pedro el Conejo: Perico y su primo Benjamín, por Beatrix Potter [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=7yigwleBJtw&t=17s>

Adivina quién soy

Los niños desde su gestación poseen la capacidad auditiva, lo que les permite relacionarse con las personas y el entorno que les rodea. Desde pequeños oyen, discriminan y unen el significado con el lenguaje que escuchan, permitiendo que el mundo que los rodea empiece a tener sentido. Progresivamente empiezan a percibir significados de palabras y combinaciones de ellas, y todo este proceso los lleva al desarrollo del lenguaje oral y posteriormente al desarrollo del lenguaje escrito. Por lo anterior, es importante estimular y mejorar en estas edades tempranas la discriminación auditiva, para una correcta evolución del lenguaje en general (INFANTIL AUSIÀS MARCH, s.f.).

Considerando lo anterior, esta idea didáctica ha sido diseñada para apoyar la *Unidad Comunicación, expresión y representación*; específicamente el *Contenido conceptual Discriminación y asociación auditiva (primer nivel)*, y sugiere el uso del juego **Letras de colores**, específicamente el apartado **Discriminación Auditiva**.

El juego se encuentra en línea y consiste en escuchar un sonido de un objeto o animal y luego elegir con el cursor la imagen a la cual corresponde el mismo. El juego puede usarse en la portátil del docente o en las tabletas de los estudiantes (si en el aula existe este recurso).



Seguir pensando

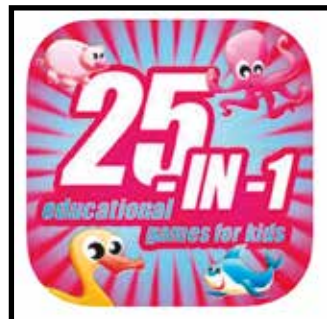
El juego **Letras de colores** también puede utilizarse para apoyar la *Construcción de textos orales (tercer nivel)*. En este caso se les puede pedir a los estudiantes que después de escuchar el sonido del animal u objeto, construyan una oración o frase que hable de este.

Revisar otras posibilidades

Revisando el programa de estudios, también se sugiere el uso de este recurso para apoyar el *Concepto Discriminación de las características de los elementos del medio al establecer semejanzas en una agrupación*, de la *Unidad Intervención con el medio*. Se les puede pedir a los preescolares que observen las imágenes de los animales y los objetos, y que comenten las características de cada uno (forma, color, tamaño).

Otros recursos en la Web

Para los docentes o estudiantes que cuentan con iPad en sus aulas, se les sugiere el uso de la **App 25 en 1 juegos educativos para niños**. Esta contiene 25 juegos educativos para niños; en particular se les recomienda el juego llamado **Es divertido aprender los sonidos animales**. Esta puede descargarse del *App Store* para dispositivos *iOS*.



Referencias

Minard, A. (2014). 25 en 1 juegos educativos para niños. Consultado en App Store para dispositivos iOS

INFANTIL AUSIÀS MARCH (s.f.) La discriminación auditiva en el aprendizaje del niño. Consultado en <https://es.scribd.com/doc/148612747/LA-DISCRIMINACION-AUDITIVA-EN-EL-APRENDIZAJE-DEL-NINO>

Cano, A. y Llorca E. (2009). Letras de colores. Consultado en <http://www.ramonlaporta.es/jocsonline/letras/swf/letras.html>

¿Dónde estoy?

A través de la percepción del espacio, el ser humano empieza a tomar conciencia sobre los lugares que lo rodean, y en los cuales puede interactuar; esa percepción la realiza a través de sus sentidos. Los niños empiezan a adquirir las primeras nociones de relaciones espaciales a través de su cuerpo y gradualmente las transfiere a los objetos y a su entorno próximo (Ciencia en nivel preescolar, s.f.).

Una de las unidades del programa de estudios de preescolar es la Interacción con el medio; dentro de esta se aborda el *Concepto Sentido espacial (primer nivel)*, tal como la ubicación: dentro-fuera, *arriba-abajo*. Para apoyar esta unidad se presenta un video disponible en *YouTube*, el cual ayuda a abordar estos conceptos en forma divertida. El video se llama **Los Conceptos espaciales**.

Para el uso del video se le sugiere al docente proyectarlo en la pizarra o pared, e ir guiando a los estudiantes para que vayan contestando las preguntas que van planteando los payasitos.



Seguir pensando

El video **Los Conceptos espaciales** puede ser útil para abordar otros temas de la unidad como son: *adelante-atrás*, *hacia el lado*, los cuales pertenecen al *segundo nivel*, del *Contenido Sentido espacial*.



Revisar otras posibilidades

Considerando las diferentes unidades del programa de estudios, esta idea puede apoyar el abordaje de la *Unidad Conocimiento de sí mismo*, específicamente el *Contenido conceptual Posibilidades de acción*, en donde se abordan *Movimientos locomotores*.

Otros recursos en la Web

Dentro de la *Web* existen muchos recursos que pueden usarse para seguir apoyando el desarrollo del *Contenido Sentido espacial* (primer nivel). Uno de estos recursos es el video **Arriba y abajo Aprendemos Cantando**.



Referencias

Balloon and Ben. (22 de setiembre de. 2017). Arriba y abajo Aprendemos Cantando - Canciones Infantiles. [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=gc5bFNZI9mw>

Ciencia en nivel preescolar. (s.f.). Relación Espacial. Consultado en <https://sites.google.com/site/cienciaennivelpreescolar/relacion-espacial>

Payasa Agapita. (24 jun. 2014). Video: Los Conceptos Espaciales: Arriba, abajo, adentro, afuera, adelante, atrás. [Archivo de video]. Consultado en https://www.youtube.com/watch?time_continue=9&v=0nkpZ3ahPSUballoonandben.com

Ejercitando la memoria y la atención con juegos de la Web

El ejercicio de la memoria y la ejercitación de atención por medio de los juegos es un elemento determinante para el desarrollo cognitivo del niño. Con relación a lo anterior, se puede establecer una asociación entre las experiencias previas de estos, con los juegos y retos que las actividades ofrecen, estimulando de esta manera el recuerdo de sucesos. Este proceso neurobiológico que realiza el cerebro está relacionado con la información captada por los sentidos, como la vista, los oídos, el gusto, entre otros.

Esta idea puede ser utilizada en la *Unidad Comunicación, expresión y representación*, en donde se sugiere como estrategia de mediación, la realización de juegos de tarjetas que involucren la memoria para denotar y connotar imágenes. Asimismo, los recursos didácticos pueden ser útiles como estrategia de evaluación para la discriminación de imágenes de los juegos realizados.

En el **portal educativo Educapeques** se puede acceder a varios juegos que estimulan el desarrollo de la memoria y la atención en los niños. Por otro lado, la generación de actividades de mediación que capten la atención de los estudiantes interviene en el desarrollo de los procesos cognitivos superiores, como el desarrollo del lenguaje, la resolución de problemas, entre otros.



En la sección de juegos para estimular la memoria, se pueden obtener actividades relacionadas con asociaciones de parejas, asociaciones entre objetos y sonidos, memorización de series numéricas, memorización de colores, adivinar elementos ausentes, establecimiento de repeticiones y recordación de posición de objetos.



Con relación al abordaje específico de cada una de las actividades, es importante anotar que se establecen diversos niveles de dificultad para que el docente valore la capacidad de recordar, retener o utilizar la información, por parte de los estudiantes. El nivel de dificultad suele ser un buen parámetro para caracterizar las condiciones específicas de cada niño, con relación a la memoria; en este sentido vale la pena

explorar todas las posibilidades de interacción que proveen los juegos, a saber:

Asociaciones de parejas

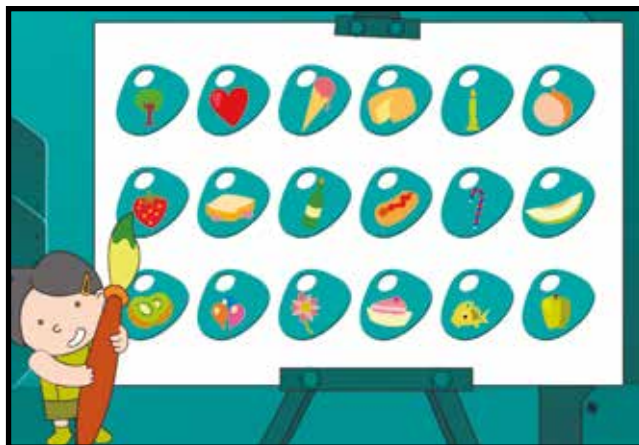


Asociaciones entre objetos y sonidos



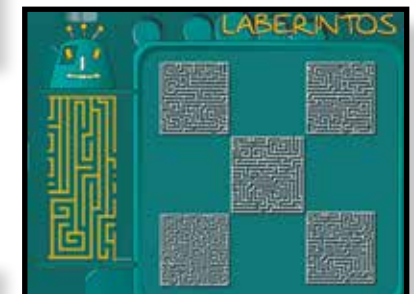


Por último, es importante resaltar que si bien los juegos pretenden el desarrollo de la memoria y la estimulación de los sentidos, los docentes de preescolar pueden establecer diagnósticos de las características particulares de sus estudiantes. Por ejemplo, el juego de asociaciones entre objeto y sonidos puede servir para la detección temprana de problemas auditivos. De igual manera, aquellos juegos que permitan establecer relaciones entre colores podrían ser muy útiles para evidenciar problemas visuales o de daltonismo.



Revisar otras posibilidades

En la misma *página web* hay juegos específicos para enfocar la atención de los niños y las niñas, por medio de la búsqueda de similitudes y diferencias, rompecabezas, laberintos y creación de figuras con el **Tangrama**.



Estos juegos bien podrían ser utilizados en la *Unidad Comunicación, expresión y representación para la mediación o la evaluación*, ya sea de manera individual o grupal.

Referencias

Educapeques. (2018). Juegos Educativos Del Portal Educapeques. [Juego educativo en la Web, sección MEMORIA y ATENCIÓN]. Consultado en <https://www.educapeques.com//los-juegos-educativos/juegos-de-memoria-logica-habilidad-para-ninos/portal.php?contid=19&accion=lista>

Junta de Castilla y León. (2016). Portal de Educación educacyl. [Zona de alumnos. Infantil]. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/infantil/es?locale=es_ES

Derroche de creatividad

El desarrollo de la creatividad permite la expansión y la mejora de los sentidos para generar ideas, productos, vivencias u otros, que denoten el disfrute pleno del aprendizaje por parte de los niños. La creatividad como parte de la expresión y el desarrollo de las habilidades del estudiantado es promovida transversalmente en todas las *unidades temáticas del programa de estudios de preescolar*.

Para potenciar la creatividad en la niñez, el profesorado de educación preescolar debe gestionar actividades retadoras que estimulen en los niños el espíritu creador, evocando las condiciones del contexto donde estos cohabitan con sus semejantes. En relación con lo anterior, el **portal educativo Educapeques** contiene actividades para apoyar el desarrollo de la *noción de los colores, las texturas, los relieves y demás elementos artísticos*, permitiendo acercar a los niños al desarrollo de su capacidad creadora.

Las actividades de este recurso didáctico pueden ser útiles para el desarrollo progresivo del propio Yo, en la *Unidad Conocimiento de sí mismo*; en donde se pretende lograr como objetivo procedimental la identificación de los beneficios de prestar atención por medio de juegos con rompecabezas donde se contrasten imágenes, donde se identifican características específicas de cada figura connotando y denotando las diferencias, y/o similitudes entre ellas.



Seguir pensando

Este tipo de juegos favorece la estimulación del pensamiento creativo, por medio de la representación de la realidad a partir de las ideas de los niños. Por otro lado, vale la pena mencionar que el **Juego relacionado con el dibujo** (portal educativo **Educapeques**) estimula el desarrollo de la motricidad fina en los niños, lo que hace viable que a partir de la estimulación creadora se puedan fortalecer otras áreas de desarrollo en los infantes.



En un ámbito más amplio el docente de preescolar podría aprovechar el **Juego del dibujo** como una estrategia para la mediación de diversos temas relacionados con los intereses de los niños, la escuela o la comunidad. Cada estudiante genera su propia creación, que posteriormente es narrada para favorecer el desarrollo del lenguaje y la expresión oral. En este sentido el programa de estudio de preescolar promueve que el profesorado genere vivencias pedagógicas flexibles y abiertas donde converjan los intereses y las distintas habilidades del estudiantado con el fin de estimular el desarrollo integral de este grupo.



Referencias

- Educapeques. (2018). Juegos Educativos Del Portal Educapeques. [Juego educativo en la Web, sección CREATIVIDAD]. Consultado en <https://www.educapques.com//los-juegos-educativos/juegos-de-memoria-logica-habilidad-para-ninos/portal.php?contid=19&accion=listo>
- Junta de Castilla y León. (2016). Portal de Educación educacyl. [Zona de alumnos. Infantil]. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/infantil/es?locale=es_ES

Lógica por medio de asociaciones, series y rompecabezas

Las destrezas lógicas y el razonamiento mental son fundamentales para propiciar la flexibilidad mental y los procesos cognitivos que conducen a la resolución de problemas. Desde esta perspectiva el poder ejercitar las habilidades de razonamiento, de argumentación, de planteamiento de situaciones retadoras y de resolución gradual de las mismas, es parte de un proceso que permite a los niños esquivar los obstáculos que se presentan para lograr objetivos y metas específicas, que se enmarcan en situaciones particulares. Con relación a lo anterior, las asociaciones, series y rompecabezas ejercitan sectores del cerebro relacionados con el desarrollo de dichas habilidades, por ello cobran relevancia los juegos que posibilitan la generación de actividades de mediación vinculadas con la estimulación cognitiva. En el **portal educativo Educapeques** se pueden encontrar juegos de este tipo.

Mediante esta idea didáctica se favorece la creación de actividades individuales y grupales, como hacer secuencias, narrar historias, categorizar elementos y encontrar las parejas, y tomar conciencia de los beneficios de prestar atención. Estas actividades pueden favorecer el proceso de mediación pedagógica en la *Unidad Comunicación, expresión y representación*, favoreciendo el desarrollo creativo de los niños e identificando intereses individuales o colectivos del estudiantado.



El enfoque del currículo enfatiza en la posibilidad de hacer uso de diversas estrategias de mediación que acerquen a los preescolares a situaciones desafiantes que contribuyan al ejercicio constante y gradual de las habilidades cognitivas que intervienen en la resolución de problemas, esto se puede apoyar con el uso de:

Asociaciones



Series



Rompecabezas

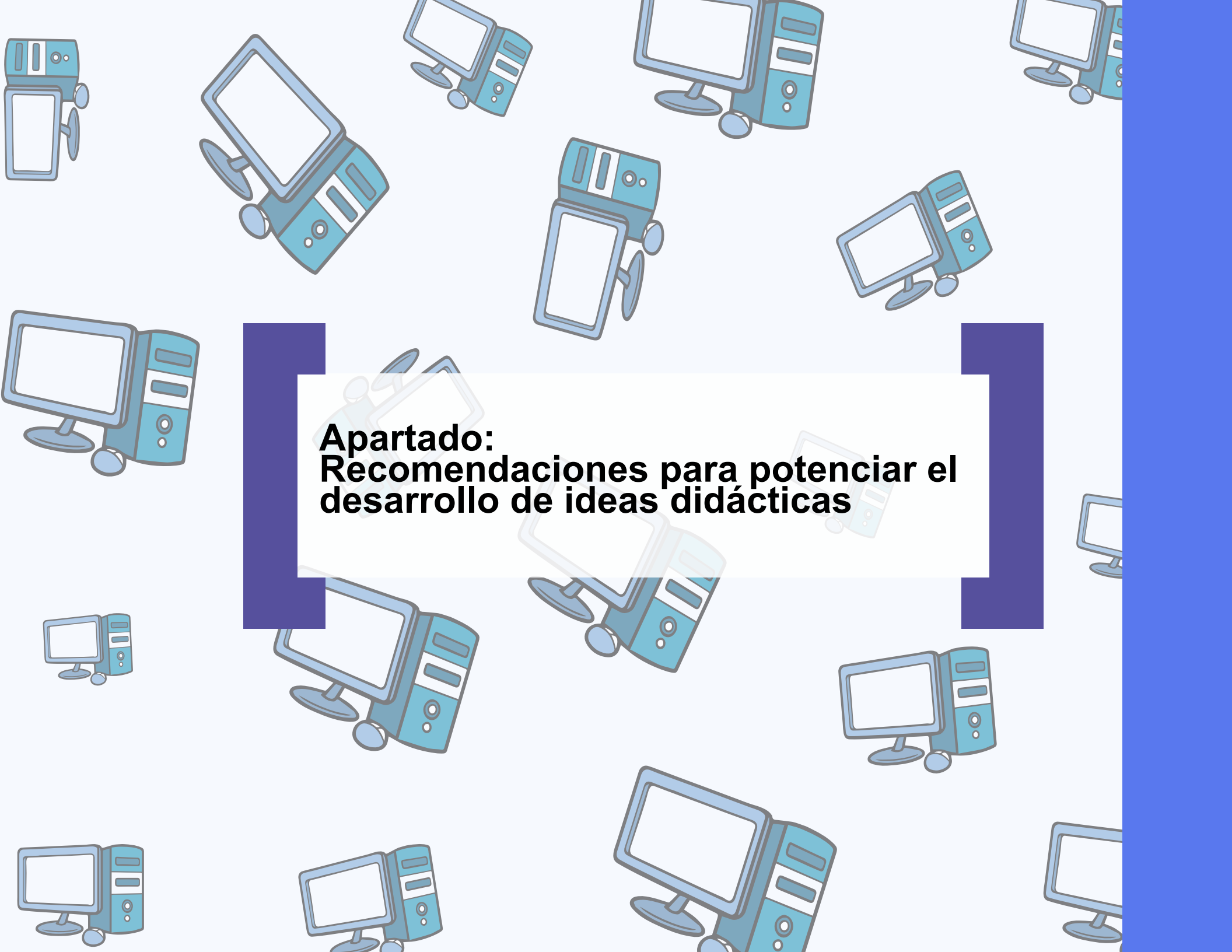


Seguir pensando

Los juegos que estimulan el pensamiento lógico matemático a la vez que favorecen la comunicación, la interacción, la participación, el convivir, el respeto, entre otros valores en su práctica cotidiana y reiterativa, generan habilidades de convivencia en la niñez, como beneficios derivados de la misma experiencia didáctica. Las actividades de mediación que se derivan de estos procesos pueden ser aprovechadas por el profesorado para estimular la creatividad y detectar intereses particulares del estudiantado.

Referencias

- Educapeques. (2018). Juegos Educativos Del Portal Educapeques. [Juego educativo en la Web, sección CREATIVIDAD]. Consultado en <https://www.educapeques.com//los-juegos-educativos/juegos-de-memoria-logica-habilidad-para-ninos/portal.php?contid=19&accion=listo>
- Junta de Castilla y León. (2016). Portal de Educación educacyl. [Zona de alumnos. Infantil]. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/infantil/es?locale=es_ES

The background of the slide is a light blue color with a repeating pattern of stylized computer icons. Each icon consists of a monitor on a stand and a tower unit. The icons are in various shades of blue and are scattered across the entire page. A large, dark blue vertical bar is positioned on the right side of the slide.

Apartado: Recomendaciones para potenciar el desarrollo de ideas didácticas

Administrando la eficiencia de mi computadora

¿Qué son las cookies?

Las **cookies** son información que envían los sitios web cuando se acceden con el navegador; esta información sirve para recopilar los datos de navegación del usuario y conseguir información de los datos de navegación.

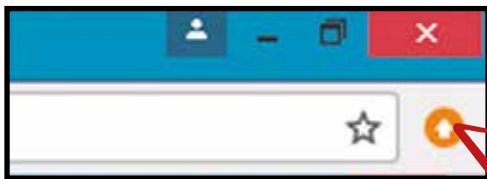
¿Cómo eliminar cookies en los distintos navegadores?

Para Chrome

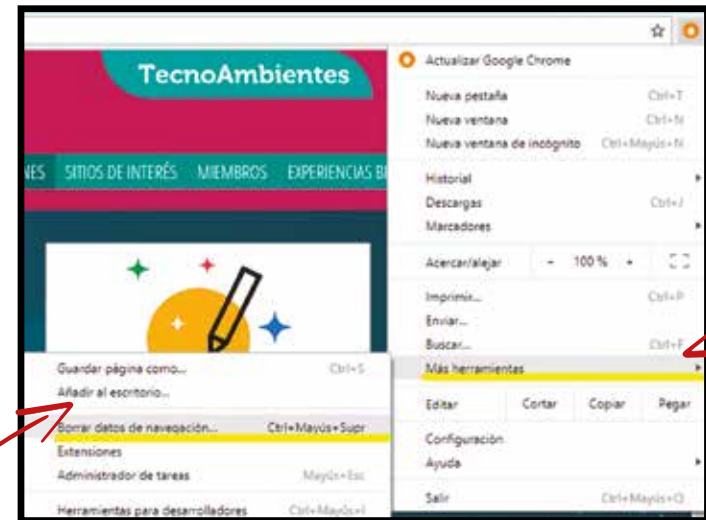
1) Abrir google Chrome



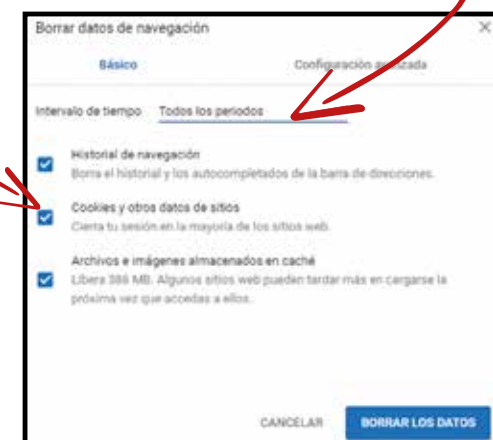
2) En la esquina superior derecha dar clic en el ícono



3) En el menú desplegable seleccionar las opciones: **Más herramientas / Borrar datos de navegación**



4) Seguidamente se verifica que la opción **Todos los períodos** esté marcada, lo mismo que las casillas de **Cookies**, **Historial de navegación** y **Caché**, y se da clic en **Borrar los datos**

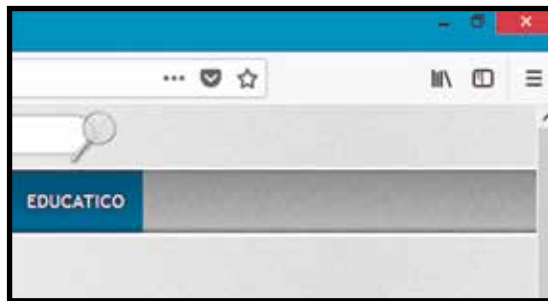


Para Mozilla

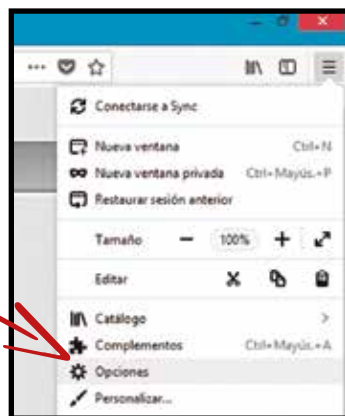
1) Abrir Mozilla



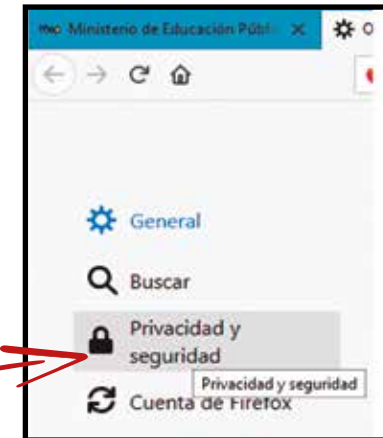
2) Dar clic a la **Siguiente** opción, en el borde superior derecho



3) Seleccionar la **Opción**



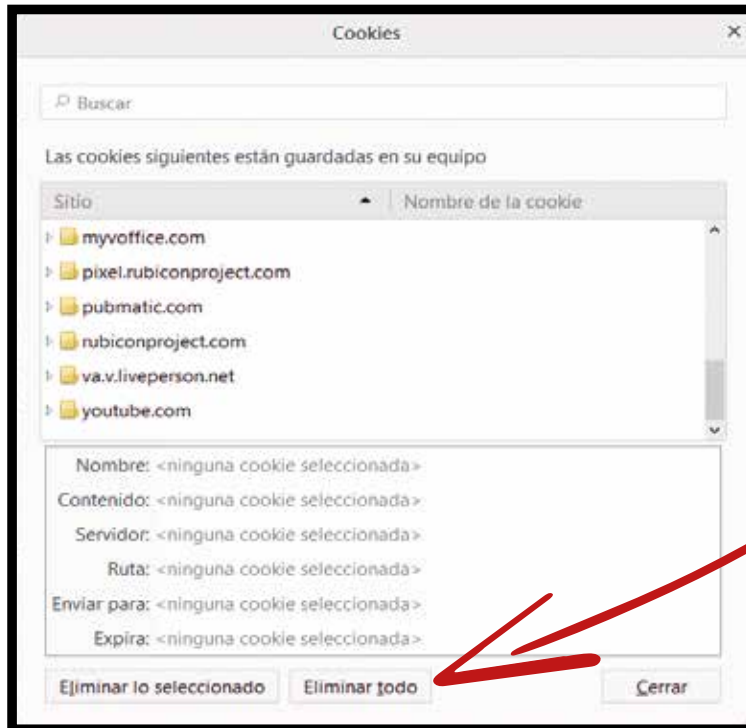
4) En el borde superior izquierdo seleccionar la opción **Privacidad y seguridad**.



5) Aparecerá una ventana emergente; ahí se debe dar clic a la opción **Eliminar cookies de forma individual**.



6) En la siguiente imagen aparecen los sitios a los que ha ingresado, solamente se debe dar clic en la opción **Eliminar todo** y listo, se ha liberado el navegador.



Mi Tableta Android

¿Cómo liberar espacio borrando los datos de memoria caché?

En la Tableta aparece la opción **Ajustes**, ahí se busca la opción **Almacenamiento** y luego **Datos almacenados en caché**.

Si lo que se quiere es borrar los datos en caché de una determinada aplicación, se puede hacer desde cualquier versión de *Android* desde **Ajustes > Aplicaciones**, seleccionando de la lista la aplicación en cuestión y pulsando en **Borrar caché**.

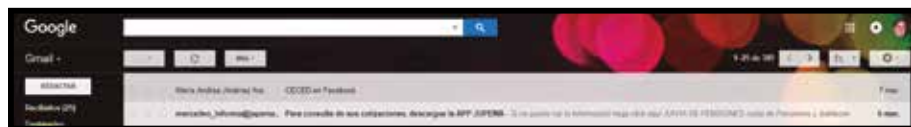
¿Cómo libero la memoria de la tableta iPad?

Reiniciar la tableta. En lugar de deslizar la opción **Apagar**, presione el botón Inicio hasta que aparezca el logo de Apple; esto es señal de que se liberó la memoria del dispositivo.

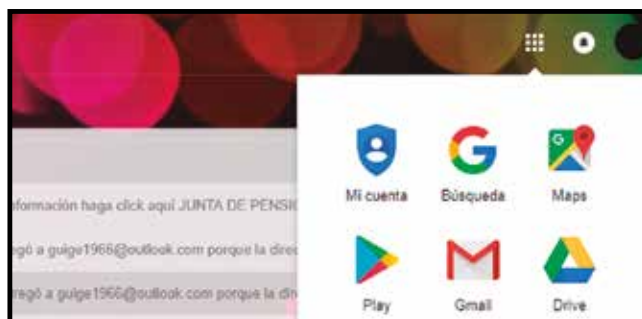
Trabajo en la nube

En muchas ocasiones se necesita compartir archivos de las tabletas en la computadora o viceversa. Una opción, si no se tienen puertos y cables USB, es utilizar los servicios de la **nube**. Algunos servicios muy conocidos son: **Google drive**, **Dropbox** y **OneDrive**. Estos servicios son gratuitos para una capacidad de uso determinada; por ejemplo, **Dropbox** tiene una capacidad gratuita de 10GB aproximadamente; esto permite a los docentes utilizar este espacio para compartir archivos de manera instantánea, pudiendo abrirlos desde cualquier dispositivo.

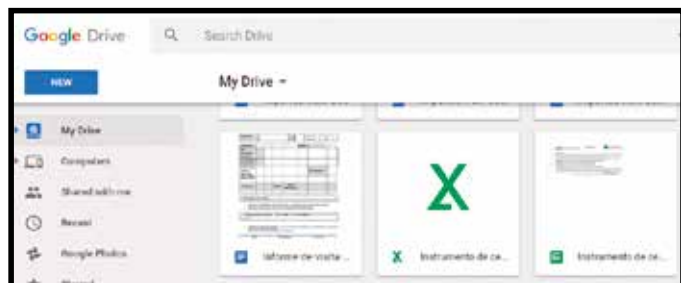
Si se tiene una cuenta de correo electrónico en **Gmail**, se tiene acceso a **Google Drive** y se puede utilizar ese espacio para guardar y compartir documentos, y otros recursos. Una vez que se ingresa a la cuenta de **Gmail** se podrá observar algo similar a la siguiente imagen:



Al dar clic en esa malla de cuadritos se abrirá la siguiente opción:



Se proceda a dar clic en el ícono **Drive** y ahí tendrá la opción de agregar archivos y compartirlos con otras personas que también usan cuenta de **Gmail**.



Limpiar Windows

Se puede tener el sistema operativo trabajando de una forma más eficiente al realizar una limpieza general, para optimizar el funcionamiento del Windows.

Pasos a seguir:

- 1)Hacer una revisión minuciosa de los programas instalados y verificar si hay alguno que ya no se requiera del todo y que esté utilizando espacio.
- 2)Presionar la tecla *Windows*.
- 3)Digitar **panel de control**.
- 4)De la lista se elige el programa que se desea desinstalar y se presiona la opción **Desinstalar**; en un momento queda eliminado el programa.

Algunos programas para apoyar las ideas didácticas

¿Cómo hacer una revista con Issue?

Pasos a seguir:

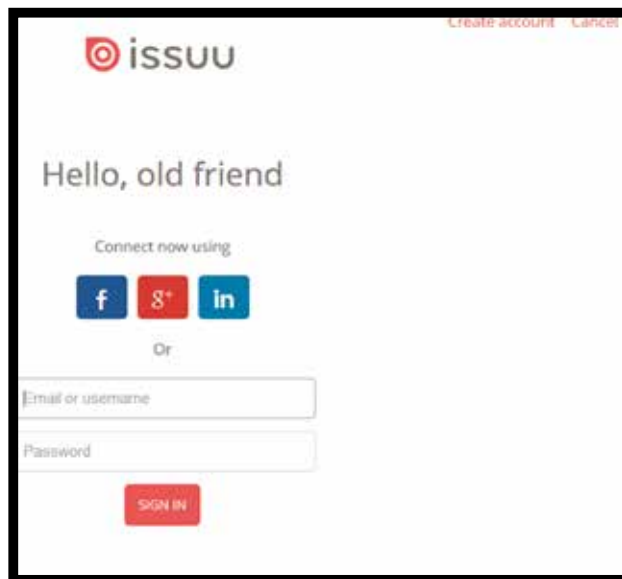
- 1) Lo primero que se debe hacer es guardar el documento que se trabajará, como un documento con extensión **.pdf**. Esto se hace desde la opción **Archivo // Guardar como**

Nombre de archivo:	Ideas
Tipo:	Documento de Word

El nombre se deja igual, pero en tipo de archivo, se elige **PFD**.

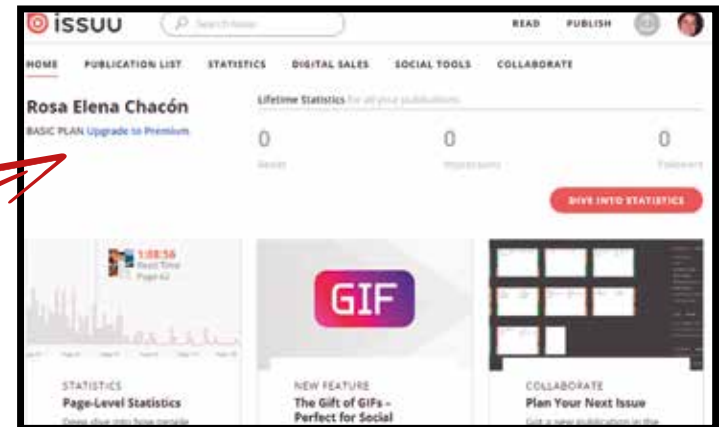
2)Se anota en la barra de dirección lo siguiente: <https://issuu.com/>

3)Una vez que se ingresa al programa aparecerá la siguiente imagen:

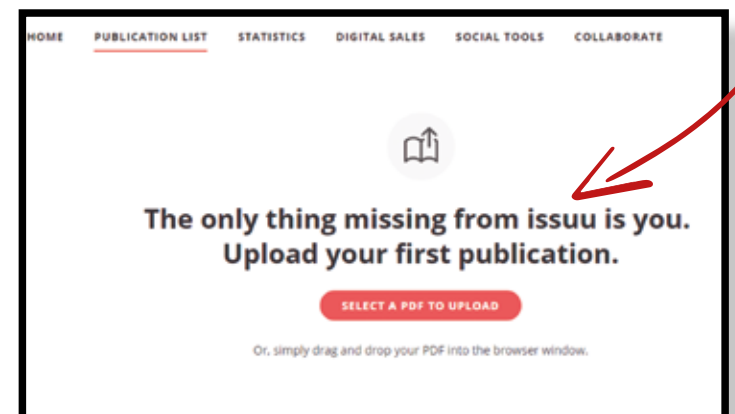


Esto indica que se debe registrar y que lo puede hacer desde una cuenta de *Facebook* o de *Google*. Solamente se escribe el usuario y contraseña; y listo, ya se tiene un usuario en **ISSUU**.

4) Una vez registrado aparecerá la siguiente imagen; dé clic sobre la opción señalada.



Una vez que se ha ingresado a la lista de publicaciones, se puede seleccionar el archivo pdf que se acaba de guardar o incluso se puede arrastrar y soltar.



Se puede encontrar con facilidad una publicación completando un poco más de información, como por ejemplo la descripción y fecha de publicación.



MovieMaker

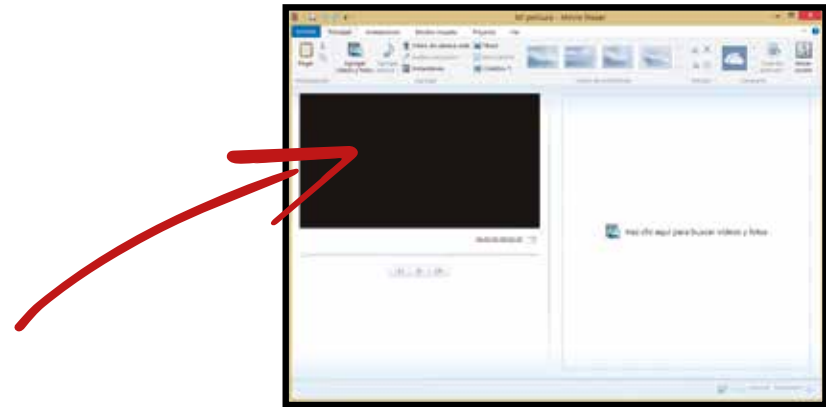
MovieMaker es un programa de edición de vídeos que forma parte del paquete de Windows Essentials 2012. Es un programa fácil de usar y de gran potencial para el trabajo en el aula; hay varios sitios que permiten hacer la descarga del software, el más seguro es <https://www.microsoft.com>.

Mi primer vídeo en pocos pasos:

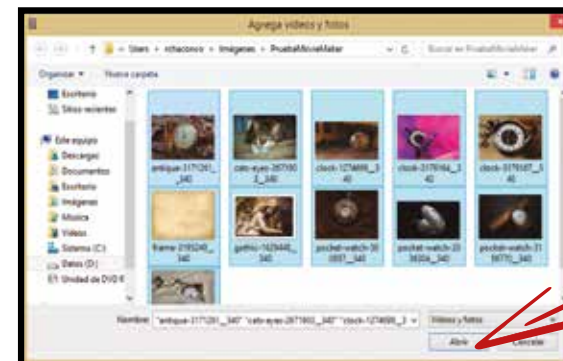
1) Lo primero que se debe hacer es tener en una carpeta todas las imágenes y música de uso libre y gratuito, que se van a utilizar en la producción del vídeo.

2) Abrir el **MovieMaker**, ir al menú **Archivo** y dar clic en **Archivo - Nuevo proyecto**.

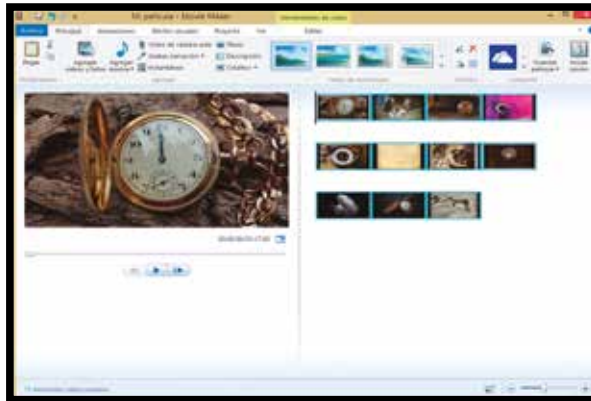
Se puede observar como la interfaz se divide en tres áreas; en el área derecha se debe dar clic para buscar las fotos que se van a utilizar en el vídeo.



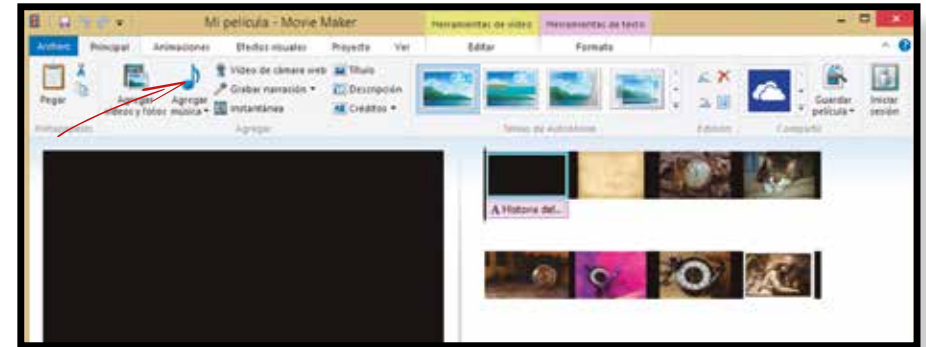
3) Ir a la carpeta en donde se tienen las imágenes que se utilizarán para el vídeo, seleccionarlás y elegir la opción **Abrir**.



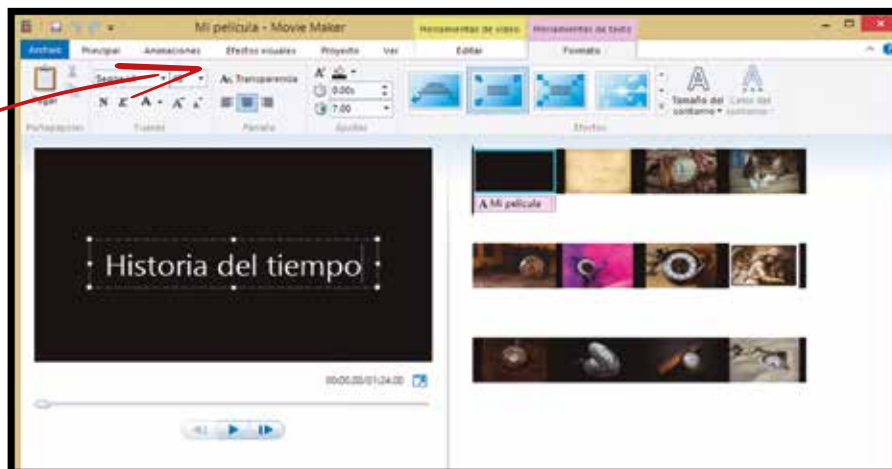
4) Una vez cargadas las imágenes, así se verá el avance del proyecto.



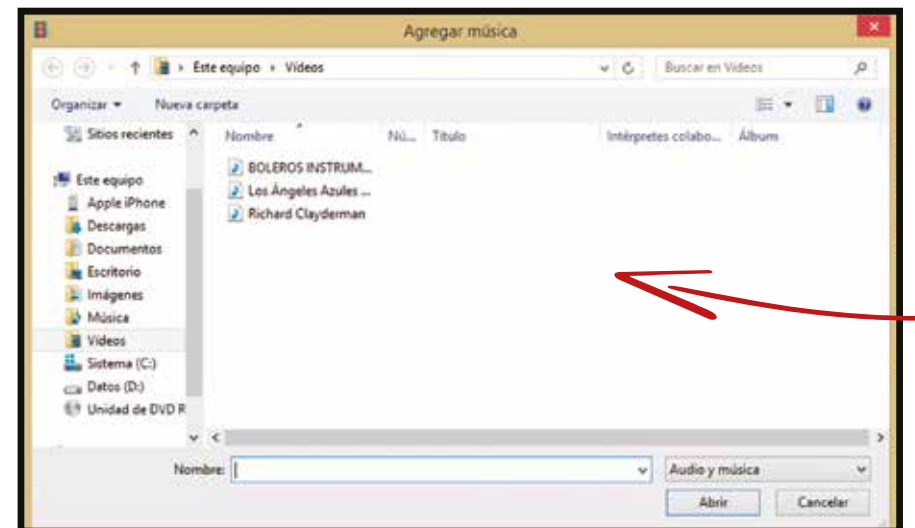
6) Todo está listo para agregar música; ahora se debe seleccionar la opción **Principal** del menú – y luego seleccionar la opción **Agregar música**.



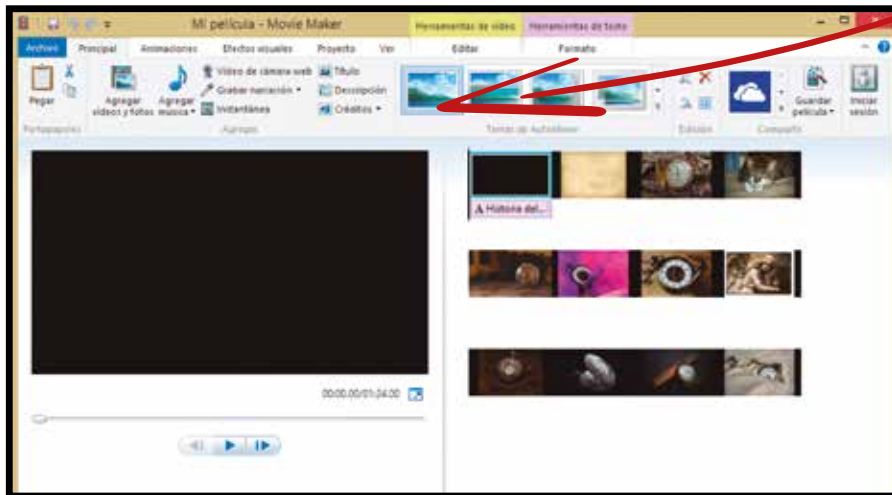
5) Ahora se puede agregar una portada para el vídeo; para ello se debe seleccionar la opción **Título** que aparece en el menú bajo la opción **Proyecto** y escribir en la caja de texto la introducción al vídeo o el texto que se haya elegido como inicio.



7) Elegir la música que tiene en la carpeta y listo, ya se tiene un sencillo vídeo de **MovieMaker** en pocos pasos.



8) Siempre es necesario hacer una última entrada al final del vídeo; en ella se agregan los créditos de la fotografía, edición y música utilizada.



Descargar vídeos y/o música con atube Catcher

El **atube Catcher** es un programa que le permite al usuario descargar vídeos y/o música en diferentes formatos y calidades. Es de mucha utilidad cuando en el centro educativo no se tiene acceso a Internet o la velocidad impide ver algún vídeo y dentro del plan de clase el docente lo requiere. Para descargar este programa de uso libre lo mejor es hacerlo desde el sitio oficial <http://www.atube.me/es/>

Pasos para descargar un vídeo o música

1) Para descargar un vídeo lo que se debe hacer es copiar el

URL del vídeo o música que se requiere descargar; en el caso del ejemplo se usará *YouTube*. Una vez que se tenga en pantalla el vídeo que se requiere descargar, se debe presionar la opción **Compartir**.



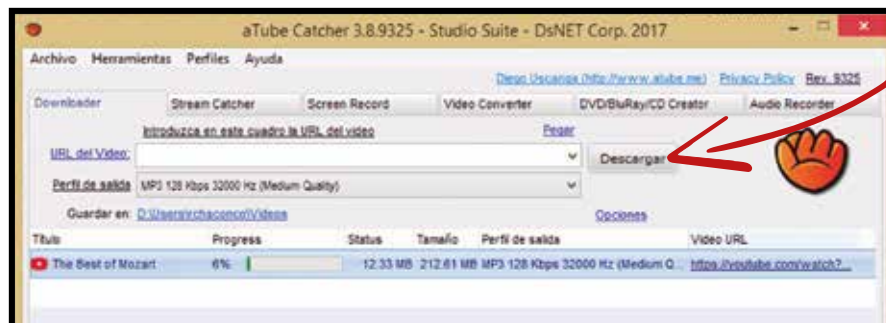
2) Seguidamente se copia la dirección **URL** que aparece, ya sea usando la opción **Copiar** que aparece o presionando al mismo tiempo **Ctrl + c**.



3) Abrir el **atube Catcher** y copiar la **URL**, luego dar clic en la opción **Pegar**; para mayor comodidad es preferible cerrar la ventana emergente; solamente se presiona la **X**; e inmediatamente queda visible el botón **Descargar**, dar clic sobre él.



4) En la siguiente imagen se puede ver la barra de descarga, que usualmente se muestra en color azul y lleva un registro del porcentaje de avance. Además, se debe prestar atención a los diferentes formatos en los cuales se podrían descargar los archivos, así como el lugar en donde se almacenará una vez descargado.





**Enlaces de interés para el
docente de educación preescolar**

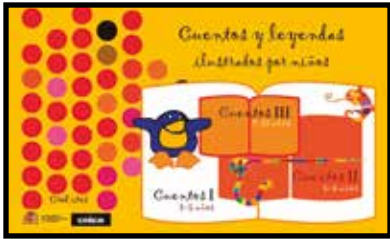
Nombre	Captura	Descripción	Enlace
Disney Junior		Página Web con juegos, actividades para colorear, armar, recortar, buscar diferencias.	http://disneyjunior.disneylatino.com/
Doña Higiene al Rescate		Video sobre higiene personal.	https://www.youtube.com/watch?v=w6Lu5FqFkyg
EDpuzzle		Sitio para convertir cualquier video en una gran lección interactiva.	https://edpuzzle.com/
Eduapps		Conjunto de aplicaciones gratuitas y pagas, para educación preescolar y otros niveles.	http://www.eduapps.es/

Nombre	Captura	Descripción	Enlace
Educación infantil		Blog que ofrece una recopilación de recursos educativos, además de enlaces que pueden ser de interés para las docentes de educación preescolar.	http://educacioninfantilpan-conchocolate.blogspot.com.es/
Educación inicial		Sitio con recopilación de recursos educativos, además de enlaces atractivos para varios niveles educativos, incluyendo educación preescolar.	https://www.educacioninicial.com/
Educaplay		Sitio para crear actividades educativas online de todo tipo que pueden ser incrustadas en blog o web.	https://es.educaplay.com/
El gato Mimoso		Video de canción relacionada al tema de animales domésticos.	https://www.youtube.com/watch?v=1MyrhT3QhW8

Nombre	Captura	Descripción	Enlace
Gobierno de Canarias, Consejería de Educación y Universidades		Portal educativo con recursos educativos digitales y artículos de interés.	http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/especial/acomolas/
Jigsaw planet		Sitio para armar y crear rompecabezas de cualquier tamaño.	https://www.jigsawplanet.com/
La Canción de las Figuras Geométricas		Video de canción de las figuras geométricas.	http://www.mep.go.cr/sites/default/files/recursos//recursos-interactivos/finca_soniletras/content/index.html
La Finca Soniletras		Sitio interactivo para identificar sonidos de animales, letras y sílabas.	https://www.youtube.com/watch?v=lrZ_QUh3C4U

Nombre	Captura	Descripción	Enlace
La historia de los niños manitas sucias		Video sobre higiene personal.	https://www.youtube.com/watch?v=IrZ_QUh3C4U
Las Canciones de la Granja de Zenón		Video con canciones relacionadas a animales de corral.	https://www.youtube.com/watch?v=Fy93n4Xvq78
Powtoon		Sitio para elaborar presentaciones y videos llamativos.	https://www.powtoon.com/edu-home/
Recopilación recursos educación infantil		Blog con recopilación de recursos educativos, además de enlaces de interés para las docentes de educación preescolar. Permite también el acceso a otros blogs relacionados.	http://recursosdigitalesinfantil.blogspot.com/

Nombre	Captura	Descripción	Enlace
Lluvia de ideas		Blog para compartir ideas y recursos educativos.	http://lluviadeideasyrecursos.blogspot.com.es/
Una flor con suerte		Video de cuento sobre Educación en Valores.	https://www.youtube.com/watch?v=zQmluqSjAUA
Vacaciones de Verano		Sitio interactivo para niños para aprender conceptos relacionados con discriminación visual, números, vocales.	http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Verano2014/index.html
El cuerpo Humano		Recurso educativo con actividades interactivas para niños y orientaciones para el docente con accesibilidad universal.	https://conteni2.educarex.es/mats/11361/contenido/index2.html

Nombre	Captura	Descripción	Enlace
El Gato Fíodor		Juego interactivo para desarrollar diferentes contenidos y habilidades digitales.	http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2008/fidoractividades/archivos/index.html
Ayuda para maestros		Portal educativo con variedad de información para docentes: recursos, apps, libros, películas, entre otros.	http://www.ayudaparamaestros.com/
Babyradio		Página Web con recursos para estudiantes (videos, fichas, audios) docentes y padres de familia.	https://babyradio.es/
Cuentos y leyendas ilustrados por niños		Sitio con videos de cuentos para niños de diferentes edades, con enlace a fichas de trabajo para imprimir y colorear.	http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/cuentos/index.htm

GLOSARIO

Blog: Conocido como “Web-blog” o bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente.

Código QR: Es un módulo para almacenar información en una matriz de puntos o en un código de barras bidimensional.

Herramientas offline: Recursos educativos que no requieren conexión a Internet para ser utilizados.

Herramientas online: Recursos educativos que requieren conexión a Internet para ser utilizados.

Ofimática: De acuerdo con el Diccionario Informático del sitio web <http://www.alegsa.com.ar/Dic/ofimatica.php>, la ofimática es el conjunto de técnicas, aplicaciones y herramientas informáticas que se utilizan en funciones de oficina para optimizar, automatizar y mejorar los procedimientos o tareas relacionados. Por tanto los procesadores de texto, las hojas de cálculo y los presentadores de diapositivas, son ejemplos de herramientas de ofimática.

Portal: Sitio web que busca ofrecer al usuario el acceso a una serie de recursos y de servicios de forma fácil e integrada. Están dirigidos a resolver necesidades específicas de un conjunto de personas. Puede incluir buscadores, Wikis, Blogs, software, documentos, aplicaciones, entre otros.

Recurso Informativo: Producciones creadas con la intencionalidad de ofrecer conocimiento acerca de una temática específica, la cual responda a necesidades e intereses de la comunidad educativa.

Recurso tecnológico digital (RTD): Producciones creadas con la intencionalidad de promover y acompañar los procesos de enseñanza-aprendizaje; elaboradas y/o validadas por el equipo de producción.

Recursos interactivos: Es un recurso que requiere interacción del usuario para ser ejecutado o experimentado.

URL: es una sigla del idioma inglés correspondiente a Uniform Resource Locator (Localizador Uniforme de Recursos). Se trata de la secuencia de caracteres que sigue un estándar y que permite denominar recursos dentro del entorno de Internet para que puedan ser localizados.

USB: La memoria US (Universal Serial Bus) denominado también lápiz de memoria, lápiz USB, memoria externa, pen drive o pendrive, es un tipo de dispositivo de almacenamiento de datos que utiliza memoria flash para guardar datos e información.

Wiki: Desarrollo interactivo cuya finalidad es permitir que varios usuarios puedan crear páginas Web sobre un mismo tema, de esta forma cada usuario aporta un poco de su conocimiento para que la página Web sea más completa.

Software Libre: El software libre (free software), es aquel que una vez obtenido, puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. Para estudiarlo y modificarlo la distribución del Software Libre debe incluir el código fuente, característica fundamental.

Software Gratis o Gratuito (conocido usualmente como freeware)
Donde en algunos casos es posible encontrar el código fuente pero solo para efectos ilustrativos o educativos, sin la posibilidad de ser modificado, regularmente el software gratuito ofrece las aplicaciones ya compiladas y listas para usarse.

Referencia bibliográfica

- ACNUR. (2006). Cuento: Un nuevo hogar para Totoy. Consultado en <http://www.acnur.org/t3/fileadmin/scripts/doc.php?file=t3/fileadmin/Documentos/Publicaciones/2007/5547>
- Animacion. (19 de noviembre de 2014). Cuentos infantiles: El Mundo de Beatrix Potter Vol III - dibujos animados HD [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=FgGMFrERfPg>
- Aranda, Jimena. (25 de agosto de 2014). Profesiones y Oficios (video educativo con preguntas) [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=ooOkMVQTRTI>
- ArbolABC. (2016). Exploradores: juegos para niños preescolares. Consultado en <https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar>
- Balloon and Ben. (22 de setiembre de. 2017). Arriba y abajo Aprendemos Cantando - Canciones Infantiles. [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=gc5bFNZI9mw>
- Cano, A. y Llorca E. (2009). Letras de colores. Consultado en <http://www.ramonlaporta.es/jocsonline/letras/swf/letras.html>
- Casanova, A., Mon, D. (2009). PEQUETIC. Página interactiva. Consultado en <http://www.pequetic.plasticaweb.com/#>
- CELIS, W. F. (2018). Guía docent.est. Obtenido de <https://willyfigueroa.wordpress.com/2012/06/26/usofotografiadigital/>
- Celis, W. F. (26 de Junio de 2012). Guía Docent. EST. Consultado en <https://willyfigueroa.wordpress.com/2012/06/26/usofotografiadigital/>
- ChuChuTV Español. (16 de enero 2016). Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies – Canción de Ejercicios para Niños [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k>
- Ciencia en nivel preescolar. (s.f.). Relación Espacial. Consultado en <https://sites.google.com/site/cienciaennivelpreescolar/relacion-espacial>
- Discovery Communications, Inc. (2018). Yoga camp. Consultado en <https://www.discoverykidsplay.com/juegos/yoga-camp>
- EDU4ME. (11 de diciembre de 2013). Descripción de 6 oficios para preescolar [Archivo de video]. Consultado en https://www.youtube.com/watch?v=ddiezU_ggeQ&t=134s
- Educación Inicial. (s.f.). Actividades relacionadas con el día del trabajador. Consultado en <https://www.educacioninicial.com/c/000/163-actividades-relacionadas-dia-trabajador/>
- ArbolABC. (2016). Exploradores: juegos para niños preescolares. Consultado en <https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar>
- Balloon and Ben. (22 de setiembre de. 2017). Arriba y abajo Aprendemos Cantando - Canciones Infantiles. [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=gc5bFNZI9mw>
- Cano, A. y Llorca E. (2009). Letras de colores. Consultado en <http://www.ramonlaporta.es/jocsonline/letras/swf/letras.html>
- Casanova, A., Mon, D. (2009). PEQUETIC. Página interactiva. Consultado en <http://www.pequetic.plasticaweb.com/#>
- CELIS, W. F. (2018). Guía docent.est. Obtenido de <https://willyfigueroa.wordpress.com/2012/06/26/usofotografiadigital/>
- Celis, W. F. (26 de Junio de 2012). Guía Docent. EST. Consultado en <https://willyfigueroa.wordpress.com/2012/06/26/usofotografiadigital/>
- ChuChuTV Español. (16 de enero 2016). Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies – Canción de Ejercicios para Niños [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k>
- Ciencia en nivel preescolar. (s.f.). Relación Espacial. Consultado en <https://sites.google.com/site/cienciaennivelpreescolar/relacion-espacial>
- Discovery Communications, Inc. (2018). Yoga camp. Consultado en <https://www.discoverykidsplay.com/juegos/yoga-camp>
- EDU4ME. (11 de diciembre de 2013). Descripción de 6 oficios para preescolar [Archivo de video]. Consultado en https://www.youtube.com/watch?v=ddiezU_ggeQ&t=134s
- Educación Inicial. (s.f.). Actividades relacionadas con el día del trabajador. Consultado en <https://www.educacioninicial.com/c/000/163-actividades-relacionadas-dia-trabajador/>
- Junta de Castilla y León. (s. f.). Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/recursos_educamigos/verano11/menu.html
- Junta de Castilla y León. (2011). La pirámide de los alimentos. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/juegos/piramide_alimentaria/index.html

- Junta de Castilla y León. (2016). El Baúl de los países. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/16_infantil_bauldisfraces/index.html
- Junta de Castilla y León. (2016). Portal de Educación educacyl. [Zona de alumnos. Infantil]. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/infantil/es?locale=es_ES
- Junta de Castilla y León. (s.f.). La cabaña divertida. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/cabania_divertida/index_subhome1.htm
- Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. (2013). Los alimentos. Consultado en http://repositorio.educa.jccm.es/portal/odes/Infantil/cuaderno_Infantil_Alimentos/index.html
- Leiner, M. (22 de julio de 2013). Respetando a los demás [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=kCd-kfEoDTM>
- Leiner, M. (28 de abril de 2016). Los niños que no respetan las reglas [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=hH0J8cTaCLQ>
- Leiner, M. (29 de octubre de 2015). Los niños que mentían [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=E6PxdGZIRCM>
- Liz Evelyn Laura Manrique. (25 de noviembre de 2014). Las Palabras Mágicas [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=iO0hdB8nUTE>
- Minard, A. (2014). 25 en 1 juegos educativos para niños. Consultado en App Store para dispositivos iOS
- Ministerio de Educación Pública. (2014). Programa de Estudio de Educación Preescolar. Ciclo Materno Infantil (Grupo Interactivo II). Ciclo de Transición. San José, Costa Rica: Ministerio de Educación Pública.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. (2003). POCOYO. Consultado en <https://www.pocoyo.com/juegos-ninos/habilidad>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Madrid. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s.f.). ¿Conoces las señales?. Consultado en http://ntic.educacion.es/w3/recursos/infantil/transversales/conoces_señales/index.html
- NET Oficial. (26 setiembre de 2016). Las palabras mágicas. Programa de virtudes para preescolar [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=cg6DawbmPCs>
- Junta de Castilla y León. (s. f.). Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/recursos_educamigos/verano11/menu.html
- Junta de Castilla y León. (2011). La pirámide de los alimentos. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/juegos/piramide_alimentaria/index.html
- Junta de Castilla y León. (2016). El Baúl de los países. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/16_infantil_bauldisfraces/index.html
- Junta de Castilla y León. (2016). Portal de Educación educacyl. [Zona de alumnos. Infantil]. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/infantil/es?locale=es_ES
- Junta de Castilla y León. (s.f.). La cabaña divertida. Consultado en http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/cabania_divertida/index_subhome1.htm
- Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. (2013). Los alimentos. Consultado en http://repositorio.educa.jccm.es/portal/odes/Infantil/cuaderno_Infantil_Alimentos/index.html
- Leiner, M. (22 de julio de 2013). Respetando a los demás [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=kCd-kfEoDTM>
- Leiner, M. (28 de abril de 2016). Los niños que no respetan las reglas [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=hH0J8cTaCLQ>
- Leiner, M. (29 de octubre de 2015). Los niños que mentían [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=E6PxdGZIRCM>
- Liz Evelyn Laura Manrique. (25 de noviembre de 2014). Las Palabras Mágicas [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=iO0hdB8nUTE>
- Minard, A. (2014). 25 en 1 juegos educativos para niños. Consultado en App Store para dispositivos iOS
- Ministerio de Educación Pública. (2014). Programa de Estudio de Educación Preescolar. Ciclo Materno Infantil (Grupo Interactivo II). Ciclo de Transición. San José, Costa Rica: Ministerio de Educación Pública.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. (2003). POCOYO Consultado en <https://www.pocoyo.com/juegos-ninos/habilidad>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Madrid. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s.f.). ¿Conoces las señales?. Consultado en http://ntic.educacion.es/w3/recursos/infantil/transversales/conoces_senales/index.html

NET Oficial. (26 setiembre de 2016). Las palabras mágicas. Programa de virtudes para preescolar [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=cg6DawbmPCs>

Obra Social "la Caixa". (2012). Canciones: Una pequeña mirada al mundo. Consultado en <https://www.educaixa.com/es/-/canciones>

Obra Social "la Caixa". (2012). Emociones: Una pequeña mirada al mundo. Consultado en <https://www.educaixa.com/-/emociones>

Olja.TV. (10 de agosto de 2017). Aprender profesiones para niños - Policía, Doctor, Mecánico, Maestro - juegos educativos [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=S-c73fqTc6c>

Payasa Agapita. (24 jun. 2014). Video: Los Conceptos Espaciales: Arriba, abajo, adentro, afuera, adelante, atrás. [Archivo de video]. Consultado en https://www.youtube.com/watch?time_continue=9&v=0nkpZ3ahPSUballoonandben.com

Peques Aprenden Jugando. (15 de noviembre de 2017). Las profesiones y oficios Video para niños [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=3PzTT34MXEY>

Pixabay. (2018). Pixabay. Consultado en de <https://pixabay.com/>

Rivera, Remigio. (1 de agosto de 2017). El cuento de Pedro el Conejo: Perico y su primo Benjamín, por Beatrix Potter [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=7yigwleBJtw&t=17s>

SaludTerapia. (13 de Marzo de 2017). Yoga. Consultado en <https://www.saludterapia.com/glosario/d/114-yoga.html>

Sesamo Workshop. (2018). Monstruos en red. Consultado en <https://sesamo.com/educadores-monstruosenred/>

Solís, P. (6 de marzo 2014). Cuerdas, cortometraje. Consultado en <https://videos.bol.uol.com.br/video/cuerdas-linda-historia-para-reflexionar-04028C1B316AD0C94326>

UNED. Mediateca. Audiovisuales UNED. (17 de mayo de 2010). Seguridad vial para niños. Consultado en <http://audiovisuales.uned.ac.cr/mediateca/videos/218/seguridad-vial-para-ni%C3%B1os>

YOGIC. (9 de junio de 2016). YOGIC / Yoga para Niños - Cápsula "El cuento de las mariposas" - Juegos y canciones infantiles [Archivo de video]. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=M11S5rM0ou0>

