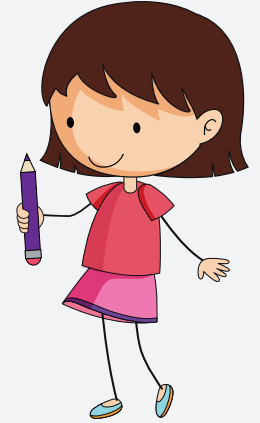


AUTORREGULACIÓN ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Título de la actividad:	“Aprendiendo a medir el tiempo”
Habilidad:	autorregulación
Medio:	Apps
Sección:	Preescolar
Tiempo:	20 - 30 minutos
Objetivo:	Que los niños conozcan qué son las apps, los tipos de aplicaciones y cómo funcionan.
Habilidades:	Conocimiento del lenguaje de los medios.



Introducción

El término app es una abreviatura de la palabra application. Una aplicación móvil es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas u otros dispositivos móviles, estas aplicaciones se encuentran alojadas en un servidor, a las que los usuarios pueden acceder desde Internet.

Toda persona que utilice un teléfono celular, tableta u otro tipo de dispositivo móvil utiliza a diario algunos tipos de app móvil, muchas de ellas vienen instaladas por defecto, otras habrá que buscarlas y descargarlas de los diferentes tipos de store, por ejemplo Play Store o iTunes.

Existen diferentes tipos de aplicaciones: apps de noticias, juegos, comunicación, redes sociales, promociones comerciales, para vender cosas y muchas más. La descarga de muchas de ellas es gratuita y algunas otras tienen un costo, asimismo, algunas necesitan conexión a internet para ejecutarlas y muchas otras no.

Material

- Hoja de actividad
- Colores

Descripción

- 1. El profesor (a) comenzará la sesión preguntando -¿quién me dice qué es una aplicación móvil?, después de que los niños han participado, el profesor (a) explicará:**
-Una aplicación móvil, o lo que conocemos como app, es una aplicación que encontramos en los teléfonos celulares, tabletas o algunos otros dispositivos móviles. ¿Quién de ustedes ha utilizado apps?.
- 2. Después el profesor (a) explicará los diferentes tipos de aplicaciones:**
-Existen diferentes tipos de aplicaciones, de noticias (por ejemplo el universal), de juegos (por ejemplo, de carreras de coches), de comunicación (por ejemplo, whatsapp), redes sociales (por ejemplo, Facebook), y otras más. -¿alguien me puede dar un ejemplo de alguna otra aplicación? ¿Conocen alguna app que usen sus papás?
- 3. Después el profesor (a) entregará a cada niño la hoja de la actividad, en la que de un lado aparecen imágenes de diferentes aplicaciones y del otro los nombres del tipo de aplicaciones que son. El profesor dará la siguiente indicación:**
-En la hoja de la actividad tenemos de un lado imágenes de diferentes aplicaciones y del otro lado palabras que describen el tipo de aplicación que es, por ejemplo esta imagen (el profesor debe señalar con el dedo la primer imagen) es de una aplicación de noticias, entonces con un lápiz de color vamos a unir la imagen con la palabra para informarnos, porque es para eso para lo que nos sirve tener esta aplicación. Y así haremos juntos todas las palabras.
- 4. Finalmente, el profesor (a) leerá la reflexión que viene al final de la hoja de la actividad para el alumno.**

Reflexión

Las apps, se han vuelto una herramienta de aprendizaje en la vida cotidiana de los niños, adolescentes incluso adultos.

De acuerdo a la edad y a los intereses que tengan, existen apps adecuadas para los niños en donde pueden divertirse y aprender mucho, ya sea sobre contenidos educativos o incluso de algún otro tema que promuevan valores positivos.

Es importante recordar que en la etapa de preescolar, el tiempo que los niños que se recomienda que pasen frente a las pantallas es de dos horas al día, cuidando el tiempo y el contenido que ven. Antes de los dos años se recomienda que no tengan ningún tipo de contacto con las pantallas porque se limita el desarrollo del lenguaje y la creatividad. Y lo más importante es que como docentes ayuden a concientizar a los padres de familia para que realicen otras actividades que ayuden en el desarrollo de sus hijos y que fortalezcan el vínculo emocional con ellos.

AUTORREGULACIÓN ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN



Título de la actividad: “Aprendiendo a medir el tiempo”
Objetivo: Conoceré qué es una app, los tipos de apps y cómo funcionan.

Instrucciones

1. *Observa las imágenes.*
2. *Identifican qué tipo de app es.*
3. *Une la imagen con la palabra que describe para qué sirve esa aplicación.*



Para comunicarnos



Para entretenernos



Para hacer amigos



Para informarnos

Reflexión

Es padre conocer para qué sirven diferentes aplicaciones y así podrás escoger las que son especiales para ti.

AUTORREGULACIÓN ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Título de la actividad:	“Aprendiendo a medir el tiempo”
Habilidad:	Autorregulación
Medio:	Apps
Sección:	Preescolar
Tiempo:	20 - 30 minutos
Objetivo:	Que los niños identifiquen los mensajes e ideas que transmiten las apps.
Habilidades:	Conocimiento del lenguaje de los medios, capacidad para comunicar ideas, desarrollo del lenguaje oral.



Introducción

Los cambios tecnológicos que se han producido y se están produciendo influyen en casi todos los ámbitos de nuestra vida. Tal es el caso de las apps, de tal modo que influyen en la forma de relacionarnos, en la forma de pensar, pero sobre todo en el uso del tiempo libre y ocio, en la productividad y en la forma de aprender y enseñar.

El aprendizaje móvil más que un contenido o una estrategia de aprendizaje, es hoy en día una de las competencias básicas en la línea del aprender a aprender y debe formar parte importante en las nuevas alfabetizaciones.

Cada tipo de aplicación envía mensajes y propone ideas o formas de comportamiento, por eso es importante saber bien de qué tratan, porque aunque pensemos que por tener dibujos animados son para niños, muchas veces incluyen mensajes negativos que influirán en los aprendizajes que hacen los niños en esas etapas.

Material

- Hoja de actividad
- Colores

Descripción

- 1. El profesor (a) entregará a cada alumno la hoja de la actividad, y dará la siguiente explicación:**
-En la hoja de la actividad aparecen imágenes que son de aplicaciones de juegos, ¿quién de ustedes conoce alguna de estas apps?
- 2. Una vez que los niños han participado, el profesor mostrará un ejemplo (a) de cómo se debe resolver la actividad:**
-La actividad consiste en seleccionar las imágenes de las apps que conocemos y decir a todos de qué tratan, por ejemplo, Angry Birds es una aplicación de juego que trata de unas aves que pelean contra cerdos porque les roban sus huevos. Esto debemos hacerlo con todas las imágenes, entonces ¿quién me quiere decir de la siguiente imagen?
- 3. Finalmente el profesor leerá al grupo la reflexión que viene al final de la actividad para el alumno.**

Reflexión

Es importante que los niños hagan uso de las apps, ya que una de las principales funciones de estas herramientas es que se puede aprender rompiendo las barreras de espacio y tiempo, porque se tiene acceso a la información en el momento y lugar que se requiera, produciéndose de este modo un aprendizaje más contextual.

Para ello, es importante que los niños identifiquen los mensajes e ideas que transmite determinada aplicación, para que de este modo logren llegar a desarrollar la capacidad de poder elegir qué aplicación es la que mejor satisface sus necesidades y gustos. Asimismo, desarrollar la capacidad de saber los tiempos adecuados y pertinentes para estar frente a los dispositivos.

AUTORREGULACIÓN ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS



Título de la actividad: "Aprendiendo a medir el tiempo"
Objetivo: Identificaré los mensajes e ideas que transmiten las diferentes apps.

Instrucciones

1. Observa las imágenes.
2. Encierra en un círculo las aplicaciones que conoces con un lápiz de color.
3. Explica a tus compañeros de qué tratan y qué mensajes son los que envía el juego.



NETFLIX



Reflexión

Me gusta saber de qué tratan las aplicaciones, para así poder elegir la que sea mejor para mí.

AUTORREGULACIÓN ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Título de la actividad:	“Aprendiendo a medir el tiempo”
Habilidad:	Autorregulación
Medio:	Apps
Sección:	Preescolar
Tiempo:	20 - 30 minutos
Objetivo:	Que los niños distingan las diferentes actividades que pueden realizar cuando no están jugando con las apps, así como también discernir las consecuencias de estar durante mucho tiempo utilizando las apps.
Habilidades:	Capacidad de creación, creatividad e imaginación.



Introducción

Aplicaciones en Android o en iOS, surgieron para tener un acceso rápido al entretenimiento, pero también al conocimiento. Existen cientos de aplicaciones educativas para todas las edades; y algunos padres de familia ya las usan para el desarrollo cognitivo de sus hijos.

Usar aplicaciones con la finalidad de alcanzar los aprendizajes esperados en los alumnos, es sin duda un nuevo reto para el docente que se ha propuesto innovar y hacer parte de su planeación diaria a la tecnología.

Buscar una aplicación, descargarla y abrirla para usarla no es difícil, pero sí se necesita tiempo para investigar cuál es la mejor para el objetivo educativo que se pretende; así como una buena conexión a internet (para algunas apps) y desde luego una buena planeación de clase que permita explotar sus bondades.

Material

- Hoja de actividad
- Colores

Descripción

1. ***El profesor (a) explicará al grupo que jugarán un juego que se llama “la papa caliente”:***
-Vamos a jugar un juego que se llama “la papa caliente”, pero no tenemos una papa sino una pelota, ¿quién ha jugado este juego?, Nosotros debemos cantar una canción que va así: “la papa caliente estaba en un sartén tenía mucho aceite quién se quemó 1 2 3”, pero al mismo tiempo que vamos cantando tenemos que ir pasando la pelota por todos los compañeros, cuando se termine la canción, la persona que se quedó con la pelota “se quema”.
2. ***Después se deben explicar las preguntas que cada niño deberá responder:***
-La persona que se quemó debe responder alguna de las siguientes preguntas sobre el uso que le damos a las apps: ¿Qué otras actividades podría hacer en vez de jugar con las apps?, ¿Qué pasaría si juego mucho tiempo con las apps?, ¿Cómo me siento cuando papá o mamá no me dejan jugar más tiempo del que yo quiero?
3. ***Se debe tratar que todos los niños participen, una vez que la dinámica de juego ha terminado, el profesor entregará a cada niño la hoja de la actividad y dará la siguiente indicación:***
-En la hoja de la actividad aparece un cuadro en donde van a dibujar la actividad que más les gustaría hacer cuando no están jugando con las apps.
4. ***Finalmente, el profesor (a) leerá al grupo la reflexión que viene al final de la hoja de la actividad para el alumno.***

Reflexión

Existen apps educativas que están cobrando fuerza como herramientas de aprendizaje, y hay muchas que no necesitan internet para poder trabajar con ellas (únicamente al momento de descargarse).

Actualmente es importante estar al día en relación a la utilización de las apps, ya que pueden ser un complemento importante para la formación de nuestros niños, sin embargo, es importante también enseñar a los niños los tiempos adecuados para estar frente a estas herramientas.

AUTORREGULACIÓN ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN



Título de la actividad: “Aprendiendo a medir el tiempo”
Objetivo: Distinguiré las diferentes y muchas actividades que puedo hacer cuando no estoy utilizando las apps.

Instrucciones

1. Juega la papa caliente y contesta las preguntas:

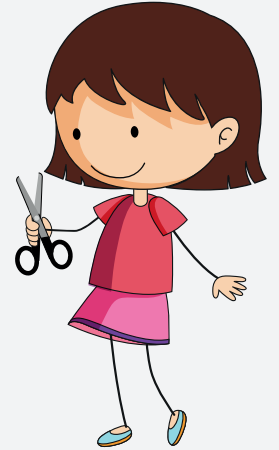
- ¿Qué otras actividades podría hacer en vez de jugar con las apps?
- ¿Qué pasaría si juego mucho tiempo con las apps?
- ¿Cómo me siento cuando papá o mamá no me dejan jugar más tiempo del que yo quiero?

2. Dibuja lo que más te gustaría hacer cuando no juegas con las apps.



AUTORREGULACIÓN ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Título de la actividad:	“Aprendiendo a medir el tiempo”
Habilidad:	autorregulación
Medio:	Apps
Sección:	Preescolar
Tiempo:	20 - 30 minutos
Objetivo:	Que los niños elaboren un semáforo que les permitirá regular los tiempos adecuados para estar en contacto con las apps.
Habilidades:	Desarrollo de motricidad fina, juicio crítico, inteligencia emocional, autocontrol y concentración.



Introducción

El mensaje claro para los maestros y los padres de familia es que la tecnología no debe ser un obstáculo, sino puede ser un aliado en el salón de clases. El que utilicen herramientas como tabletas o teléfonos inteligentes para acceder a las diferentes apps, no les generará adicciones si se tiene un buen control respecto al uso de éstas. Por ello es fundamental desarrollar la habilidad de la autorregulación, entendiendo a ésta como aquel proceso por el que la persona se regula así misma en cuanto al uso de los contenidos de internet y el tiempo que está frente a cualquier dispositivo.

Material

- Hoja de actividad
- Colores
- Cartón
- Velcro
- Tijeras y pegamento

Descripción

1. ***El profesor (a) comenzará la sesión preguntando:***
-¿Sabes lo que es un semáforo?, (la maestra debe esperar a que los niños participen). Después le explicará: - el semáforo es un dispositivo de señalización que regula el tránsito de los coches y las personas en la vía pública. Los colores que forman el semáforo son rojo; que significa alto, amarillo; que significa precaución y verde; sigue.
2. ***Después el profesor (a) explicará la forma en que será utilizado respecto al uso de las apps:***
-Este dispositivo que es el semáforo, lo vamos a ocupar para que nos ayude a saber cuándo es momento de jugar con las apps y cuando dejar de hacerlo. Por ejemplo, verde: inicia tu tiempo para jugar, amarillo: ya casi se termina tu tiempo y rojo: alto se terminó tu tiempo para jugar con la App. De esta forma es como la utilizaremos.
3. ***Posteriormente, el profesor (a) entregará a cada niño la hoja de la actividad y dará la siguiente indicación:***
-En la hoja de la actividad tenemos el dibujo de un semáforo y a un lado en la parte de afuera tenemos tres círculos. Ustedes deben colorear todo el semáforo pero no los círculos que están dentro, los círculos que deben colorear son los que están afuera y deben ser de los colores rojo, amarillo y verde. Con ayuda del profesor (a) se debe hacer lo siguiente: recortar el semáforo y pegarlo en el cartón. Después se deben recortar tres pedazos de velcro por cada semáforo, una parte debe estar pegada en el círculo de adentro y la otra parte en el círculo de afuera pero en la parte de atrás, de manera que los círculos de afuera puedan pegarse y despegarse del semáforo.
4. ***El profesor (a) explicará a los niños que deben llevar el semáforo a casa y cuando papá o mamá recoja al niño el profesor (a) deberá explicar cómo funciona.***
5. ***En el cuadro que aparece en la hoja de la actividad los niños deben dibujar para qué otra cosa se les ocurre que les podría servir un semáforo. (por ejemplo: regular el tiempo que pasan frente a la televisión)***

Reflexión

Teniendo en cuenta el exceso de consumo de este medio, es decir, las apps, por parte de los niños, es importante concientizarlos sobre la necesidad de controlar de una manera responsable el tiempo prudente para usarlas y la forma adecuada de escoger qué tipos de aplicaciones pueden ser utilizadas por ellos. Ya que esto es parte fundamental de la habilidad de autorregulación para desarrollar en los niños la capacidad de saber cuándo y cuánto tiempo es bueno estar en interacción con estas herramientas.

AUTORREGULACIÓN ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Título de la actividad:

“Aprendiendo a medir el tiempo”

Objetivo:

Colorearé y armaré un semáforo que me ayudará a saber durante cuánto tiempo es bueno usar las apps.



Instrucciones

1. *Colorea el semáforo pero no los círculos de adentro.*
2. *Colorea los círculos de afuera de color rojo, amarillo y verde.*
3. *Recortar el semáforo y los círculos y pégalos en el cartón.*
4. *Recorta tres pedazos de velcro y pega una cara en el círculo de dentro y la otra en el círculo de afuera en la parte de atrás.*
5. *Dibuja en el cuadro de abajo para que otra cosa te serviría el semáforo.*

¿Para que otra cosa se te ocurre que serviría el semáforo?



Es importante saber durante cuánto tiempo es bueno jugar con la apps, porque existen muchas actividades también muy divertidas que podemos realizar como jugar con la pelota o ir al parque.

Semáforo para colorear y recortar:

