

NOMBRE DEL PROYECTO

MENOS CELULARES MAS CONVIVENCIA

Nombre de la Escuela:	J.N VICTOR MANUEL MRTINEZ HERRERA	Ciclo Escolar:	2024 - 2025
Nombre del Docente:	ARACELLY BURGOS		
Nivel y Grado:	1°Y 2° Preescolar	Grado de Grupo:	"A"
			Duración: 2 SEMANAS

Problemática que se identificó en la escuela y comunidad:

Se ha observado que los alumnos del jardín de niños, así como sus hermanitos, hermanos y otros niños de la comunidad tienen acceso a los celulares de sus padres lo cual es un foco de alarma y según los expertos pueden desarrollar problemas de salud visual, físicos y de desarrollo lo que dificulta el proceso de aprendizaje al mundo real. Los padres de familia lo emplean como un medio de entretenimiento para los pequeños y han dejado atrás las actividades lúdicas y de interacción con otros.

Impacto en la comunidad

según las investigaciones, Los hallazgos de este estudio sugieren que el uso frecuente de dispositivos móviles para calmar a niños pequeños puede desplazar sus oportunidades de aprender estrategias de regulación de emociones con el tiempo; por lo tanto, los profesionales de la salud pediátrica podrían desear fomentar enfoques alternativos de calma.

Desde la escuela podemos llevar aquellos temas que afectan a la ciudadanía, así como de hacerlas llegar a los distintos actores y actrices sociales, para facilitar su diseminación y transferencia. De este modo, con el conocimiento en la mano, cada familia podrá decidir libremente qué es aquello que prefiere para sus hijos e hijas.

Rasgo del perfil de egreso que se relaciona

- ❖ 1 valoran sus potencialidades cognitivas, físicas y afectivas a partir de las cuales pueden mejorar sus capacidades personales y de la comunidad durante las distintas etapas de su vida.
- ❖ 7. Interpretan fenómenos, hechos y situaciones históricas, culturales, naturales y sociales a partir de temas diversos e indagan para explicarlos con base en razonamientos, modelos, datos e información con fundamentos científicos y saberes comunitarios, de tal manera que les permitan consolidar su autonomía para plantear y resolver problemas complejos considerando el contexto
- ❖ 9. Intercambian ideas, cosmovisiones y perspectivas mediante distintos lenguajes, con el fin de establecer acuerdos en los que se respeten las ideas propias y las de otras y otros. Dominan

	<p>habilidades de comunicación básica tanto en su lengua materna como en otras lenguas. Aprovechan los recursos y medios de la cultura digital, de manera ética y</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ responsable para comunicarse, así como obtener información, seleccionarla, organizarla, analizarla y evaluarla.
PRODUCTO	❖ CAMPAÑA COMUNITARIA

PLANO DIDÁCTICO
Aprendizaje Basado en
Problemas (ABPC).

“Nombre del Proyecto: “MENOS CELULARES, MAS CONVIVENCIA”.			
Justificación y Propósito del Proyecto a Desarrollar	<p>El presente proyecto se realizará con la finalidad de que los niños, padres de familia y miembros de la comunidad conozcan las consecuencias del uso excesivo del celular en edades tempranas y puedan moderar el tiempo en el que lo utilizan los niños, así mismo el tiempo que se destine pueda ser empleado como fin didáctico y con intención pedagógica. Y la importancia de los tiempos de juegos e interacción con otros y cada familia tome sus propias decisiones.</p>		
Actividades de aprendizaje diseñadas por el docente			
Campos Formativos a trabajar	Contenidos (del programa sintético y temas comunitarios)	Proceso de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)	Ejes Articuladores Que se favorecen
De lo Humano y lo Comunitario	<p>Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.</p>	<p>Interactúa con distintas personas en situaciones diversas, y establecen acuerdos para la participación, la organización y la convivencia.</p>	Inclusión Interculturalidad crítica

	Cuidado de la salud personal y colectiva, al llevar a cabo acciones e higiene, limpieza, y actividad física, desde los saberes prácticos de la comunidad y la información científica	<p>Consulta, con ayuda, y dialoga con personas de la comunidad especialistas en el cuidado de la salud infantil, las medidas de prevención de enfermedades y conservación de la salud.</p> <p>Promueve acciones sobre el cuidado de la salud visual, auditiva, bucal, alimentaria y física, en la casa, escuela y comunidad.</p>	
FASE 1 PLANEACIÓN			
1 IDENTIFICACION (LECTURA DE LA REALIDAD)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ En plenaria dialogar con los niños ¿Para qué sirven los teléfonos celulares? ¿saben que podría pasar si los niños lo utilizan mucho tiempo? ❖ Enlistar las ideas de los niños. ❖ Presentarles ilustraciones para la observación y posterior participen en la plenaria explicando sus hallazgos. ❖ Apoyar con videos que expliquen las consecuencias. ❖ ¿Qué podemos hacer para que estos problemas ya no sucedan? 		
2 RECUPERACION (VINCULACION DE CONOCIMIENTOS NUEVOS)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nosotros estamos conociendo lo que sucede con los celulares y ¿que podríamos hacer nosotros para que otros niños y sus padres sepan y se cuiden? ❖ Realizar un juego de “atrapa la pelota” para compartir las ideas 		
3 PLANIFICACION (NEGOCIACION DE LOS PASOS A SEGUIR)	<p style="text-align: center;">ACCIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Desarrollar el proyecto arribando a realizar una campaña. Enlistando algunas actividades, materiales espacios y tiempos. ❖ Identificar a los participantes que contribuirán a llevar a cabo la campaña (familiares, amigos, vecinos, autoridades de la comunidad). ❖ Solicitar apoyo de especialistas para que colaboren en el proyecto. 		

FASE 2 ACCION	
4 ACERCAMIENTO (EXPLORACION DEL PROBLEMA)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizar una reunión de dialogo con los padres de familia y alumnos. ❖ Enlistar las actividades como talleres, Volanteos, platicas, demostraciones. ❖ Hacer las solicitudes correspondientes para los especialistas en el tema. ❖ Determinar la propaganda para las diferentes actividades que se llevaran a cabo. ❖ Elegir y solicitar los espacios de la comunidad para llevar a cabo la campaña.
(REALIZACION DE PRODUCCIONES)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se definirán los detalles de cada una de las actividades que se desarrollarán en la campaña. ❖ Así como las fechas, horarios, lugar y los responsables de cada una de las actividades.
5 COMPRESION Y PRODUCCION (PLANTEAMIENTO PARA ELABORAR DIVERSAS PRODUCCIONES)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La educadora en el aula con los niños investiga más a fondo las consecuencias del uso excesivo del celular. ❖ Investigan que actividades pueden realizar para evitar su uso, nos enfocaremos en la importancia del juego y la interacción con otros. ❖ Se incluyen cuentos, videos y en base a ello crearemos algunas preguntas a manera de encuestas. Como, por ejemplo: preguntas en base las consecuencias, el tiempo de uso, el tiempo de juego libre en casa etc.
6 RECONOCIMIENTO (AVANCES Y DIFICULTADES)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reflexionamos lo logrado hasta este momento a través de juegos didácticos como memorama, lotería, para que los niños expliquen lo que hasta este momento han descubierto.
7 CONCRECION (PLANTEAMIENTOS PARA LA PRIMERA VERSION DEL PRODUCTO)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ En el aula establecemos acuerdos para la campaña ❖ Participantes, responsables, acciones y propósitos de la campaña
8 INTEGRACION (EXPOSICION Y EXPLICACION DE SOLUCIONES)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se invitará a algunos miembros de la comunidad para que los niños expongan el propósito del proyecto en conjunto con sus padres para escuchar distintas opiniones y conocer si es necesario agregar o modificar alguna acción.

<p>9 DIFUSION (PRESENTACION DEL PRODUCTO)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Llevamos a cabo las diferentes actividades de la campaña en coordinación y organización con los alumnos, padres de familia y docentes en los tiempos y espacios destinados. Así como tips y sugerencias a padres.
<p>10 CONSIDERACIONES (SEGUIMIENTO Y RETROALIMENTACION)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Después de las actividades destinadas a platicas o talleres aplicar una breve encuesta para los asistentes. ❖ ¿te fue útil la información? ¿Qué opinas de esta campaña? ¿la campaña promueve la intensión de rescatar el juego y la interacción con otras personas?
<p>11 AVANCES (TOMA DE DESICIONES)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ En este apartado la educadore debe autoevaluar su intervención ¿Cómo puedo extender la información a más personas? ¿Cómo se puede mejorar la campaña? ¿los materiales y actividades fueron los adecuados?
<p>SUGERENCIAS DE INSTRUMENTOS DE EVALUACION</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Fase 1: grupo de discusión ❖ Fase 2: coevaluación ❖ Fase 3: autoevaluación
<p>Sugerencias de Evaluación Formativa:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Producciones de los alumnos. ❖ Hojas de evidencias ❖ Acuerdos establecidos. ❖ Diario de la educadora ❖ registros anecdóticos ❖ fotografías.

Valoración del proyecto

Logros observados:	Dificultades que se presentaron: