

Uso de las TIC para el aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto San Francisco De
Asís de la ciudad de Pasto

Dayana Vanesa Ruiz Hernández

Universidad CESMAG

Facultad de educación

Programa de licenciatura en educación infantil

San Juan de Pasto

2023

Uso de las TIC para el aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto San Francisco De
Asís de la ciudad de Pasto

Dayana Vanesa Ruiz Hernández

Informe final de proyecto pedagógico

Mg. Yamid Ignacio Acosta Arteaga

Universidad CESMAG

Facultad de educación

Programa de licenciatura en educación infantil

San Juan de Pasto

2023

Nota de aceptación

Firma del presidente – jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Pasto, noviembre de 2023

Nota de exclusión

El pensamiento que se manifiesta en este firme es exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete la etiología de la Universidad CESMAG.

Tabla de contenido	Pág.
1. Tema De Investigación	18
2.Contextualización	18
2.1 Macro Contexto	18
2.2 Micro Contexto	18
3. Problema de Investigación	20
3.1 Descripción	20
3.2 Formulación	21
4. Justificación.	21
5. Objetivos	22
5.1 Objetivo General	22
5.2 Objetivos Específicos.	22
6. Línea De Investigación.	23
7. Metodología.	23
7.1 Paradigma	23
7.2 Enfoque.	24
7.3 Método.	24
7.4 Unidad De Análisis	25
7.5 Técnicas E Instrumentos De Recolección De Información	25
8. Referente Teórico del Problema.	28
8.1 Categorización.	28
8.2 Referente Documental Histórico.	30
8.3 Referente Investigativo	32
8.4 Referente Legal.	34
8.5 Referente Teórico Conceptual de Categorías Y Subcategorías.	36
9. Propuesta de Intervención Pedagógica	42
9.1 Título	42
9.2 Caracterización de intervención	42
9.3 Pensamiento Pedagógico.	43
9.4 Referente Teórico Conceptual de La Propuesta de Intervención Pedagógica.	46
9.5 Plan de Actividades Y Procedimientos	48

	6
9.5.1 <i>Proceso metodológico</i>	48
9.5.2 <i>Proceso didáctico.</i>	48
9.5.3 <i>Plan de actividades preliminares</i>	49
9.5.4 <i>Evaluación</i>	58
9.5.5 <i>Recursos</i>	58
10. Análisis e interpretación de resultados	59
11. Conclusiones	69
12 recomendaciones	69
Bibliografía	71
Anexos	72

Lista De Cuadros

Cuadro 1: <i>Referente histórico Internacional</i>	27
Cuadro 2: <i>Referente histórico Nacional</i>	28
Cuadro 3: <i>Referente histórico Regional</i>	29
Cuadro 4: <i>Plan de actividades</i>	46

Lista De Figuras

Figura 1: <i>las fases de motivación Maslow</i>	38
Figura 2: <i>las dimensiones espaciales Kahoot</i>	62
Figura 3: <i>Magic Board y Pocoyo colors</i>	63
Figura 4: <i>Bini ABC y Math Kids</i>	67

Lista De Anexos

Anexo A: <i>Formato De Entrevista</i>	55
Anexo B: <i>Diario De Campo</i>	56
Anexo C: <i>Formato De Observación</i>	57

DEDICATORIA

Todos tenemos un sueño por cumplir, ponemos la vida en ello y nos damos cuenta de que tenemos que caer y volver a ponernos en pie si queremos que este sueño tan anhelado se cumpla.

Hoy doy gracias a Dios por un sueño cumplido, por estar presente en cada uno de mis logros y dificultades, recordándome que todos ellos forman parte de mi vida y me ayudan a crecer día a día.

A mi madre JANEHT HERNÁNDEZ, por darme la vida y ser ese lugar seguro al que puedo llegar cuando me siento sola y necesito de ti. Gracias por estar aquí llenándome de amor, valores y enseñanzas.

A mi abuela EUFRACIA PARREÑO, por enseñarme que puedo ser lo que yo me proponga, que el que persevera alcanza y por confiar en mis capacidades, gracias por su amor, por su apoyo, sus consejos y por enseñarme a vivir la vida de la mejor manera.

AGRADECIMIENTOS

Expreso mis sinceros agradecimientos a Dios por ser mi guía e iluminarme a lo largo de mi vida, brindándome fortaleza para superar los obstáculos que se me presentaron en la vida.

A la universidad CESMAG en especial a la facultad de educación, por abrirme sus puertas y darme la oportunidad de culminar exitosamente mis estudios superiores. Agradezco a todos los docentes en especial a la Magister MARGOTH GALLARDO que me acompañaron en este proceso de formación, con multitud de conocimientos que enriquecieron mi vida personal y profesional.

A toda la comunidad educativa del Instituto San Francisco De Asís por acogerme cariñosamente durante la realización de la investigación, particularmente a todos aquellos pequeños de transición que lograron contagiarme de su alegría y su amor por aprender haciendo crecer mi amor por la profesión que escogí, permitiendo la aplicación de mi propuesta pedagógica.

A mi asesor: Mg. Yamid Ignacio Acosta Arteaga por apoyarme brindándome aportes que fueron de gran ayuda en el trascurso de esta investigación, por su paciencia y sobre todo por motivarme.

A todas y cada una de aquellas personas que de una u otra forma contribuyeron en el desarrollo de esta propuesta.

Código:

--	--	--	--	--	--	--

Programa académico: Licenciatura en educación infantil.

Fecha de elaboración: marzo de 2023.

Autores: Dayana Vanesa Ruiz Hernández.

Asesor: Yamid Ignacio Acosta Arteaga.

Título del trabajo: Uso de las TIC para el aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto San Francisco De Asís de la ciudad de Pasto.

Palabras clave: Aprendizaje, Interacción en el aula, recursos Tic, Praxis pedagógica, Enseñanza- aprendizaje, motivación, estrategias TIC.

Descripción: Dentro de esta investigación, se plantea el uso de las TIC para el aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto San Francisco De Asís, en el contexto de las clases el docente utiliza para el inicio de sus clases videos enfocados a la temática a tratar y con posterioridad se desarrolla la clase bajo los contextos que el docente propone.

La docente obtiene la atención de los estudiantes y seguido a esto da una explicación y es donde los estudiantes se distraen y pierden la atención focalizada al inicio, en el proceso de investigación que se desarrolla, se formula una variedad de actividades y la utilización de herramientas tecnológicas ya que los niños están en el proceso de la era digital donde la utilización de las tecnologías está en su vida diaria, basado en ello formulo la utilización de herramientas como Magic Board una herramienta de tablero digital que lo lleva a la exploración de su propio aprendizaje permite a los niños utilizar una Tablet o celular como herramienta interactiva y que se proyecta hacia todos los compañeros en una pantalla, por otra parte utilizamos una serie de herramientas complementarias a los ejercicios de la docente en cuanto al manejo de las dimensiones, la utilización de estas herramientas tecnológicas tienen como objetivo incorporar el juego para que así aprendan de manera creativa y refuercen sus aprendizaje.

Con base a esta investigación se logró que los niños y niñas puedan desarrollar sus habilidades en el manejo adecuado de las herramientas tecnológicas y así favorecer el desarrollo del aprendizaje con el uso de las TIC teniendo en cuenta el hábito educativo y centrándonos en el preescolar, se deben manejar límites de tiempo en el uso en las aplicaciones online para que estas

tengan un gran impacto en el aprendizaje de niños y niñas y que no por el contrario afecte el mismo.

Contenido: El informe final del proyecto pedagógico se divide en varios capítulos, en el primer capítulo, se encuentra el desarrollo del objeto de estudio como lo es el uso de las TIC para el aprendizaje de niños y niñas, continuo a esto el segundo capítulo, aborda la contextualización, macro y micro contexto en donde se muestran investigaciones respecto al aprendizaje mediante el uso de las herramientas tecnológicas que nos llevan a hablar del tercer capítulo donde encontramos el problema de investigación (el aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años) formulación del problema con la que se pretende buscar estrategias para encontrar una posible solución a esta problemática y así seguir con el desarrollo del cuarto capítulo, en este se fundamenta la justificación y conceptualización; siguiendo así con el quinto capítulo que es donde se encuentran descritos el objetivo general y los objetivos específicos donde el objetivo general es (Promover el uso de las TIC en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años de la I.E.M. San Francisco de Asís de la Ciudad de Pasto) como objetivos específicos se tiene (Identificar las experiencias pedagógicas de los maestros en el uso de las TIC, Establecer los elementos que dinamizan el aprendizaje en el aula de clases relación (enseñanza aprendizaje), crear escenarios que permitan la interacción de los niños y las niñas con las TIC) siendo así seguimos con el sexto capítulo, se puntualiza la línea de investigación (Innovación pedagógica) línea en la cual se centra nuestro proyecto investigativo que nos lleva a dar paso al séptimo capítulo donde la metodología está centrada en lo cualitativo, que nos lleva al capítulo octavo que detalla al referente teórico conceptual del problema, dando paso a la continuación al capítulo noveno donde se aborda el pensamiento pedagógico, seguido a esto encontramos el capítulo décimo en donde se describe la unidad de análisis (nivel preescolar grado transición) interpretación de resultados y el plan de actividades. Por otra parte, en el capítulo once se detalla las conclusiones del proyecto, llegando así al capítulo final donde encontramos las recomendaciones pertinentes para el uso de las TIC para el aprendizaje de niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto San Francisco De Asís. Como apartado final se encuentra la bibliografía, con los respectivos anexos.

Metodología: Se ha desarrollado esta investigación a través del paradigma cualitativo, ya que dicho proceso se basa más en el uso de las TIC para el aprendizaje de los niños y niñas. Se

recuerda que esta investigación se ha considerado como una noción indispensable en los ámbitos educativos, asumiendo sus procesos desde las nuevas nociones pedagógicas, enfatizando una educación con sentido y significado social.

Se fomenta esta investigación mediante la validación del principio crítico social. Con relación a esto, el paradigma sociocrítico, de acuerdo con Arnal (1992), adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni solo interpretativa; sus contribuciones se originan "de los estudios comunitarios y de la investigación participante"

En consecuencia, se promueve la idea de establecer la observación participante y la observación directa como principales herramientas para abordar las necesidades de los educandos en los ámbitos educativos, entonces para mayor entendimiento se da a conocer las diversas características del paradigma sociocrítico aplicado al ámbito académico.

Una de las características más importantes del paradigma sociocrítico. En el campo de la educación, se utilizan los siguientes: Visión global y dialéctica de la realidad educativa; aceptación compartida del concepto democrático del conocimiento y sus procesos de producción; suposiciones sobre visiones específicas. Teoría del conocimiento y su relación con la realidad práctica.

Línea de investigación: Innovación pedagógica esta hace parte del grupo de investigación María Montessori.

Recomendaciones: Al culminar la investigación y obtenidos los resultados se recomienda lo siguiente:

- El uso de las TIC desde temprana edad puede ayudar a los niños y niñas a desarrollar habilidades digitales fundamentales que serán esenciales en su futuro. Aprender a utilizar dispositivos como tabletas o computadoras, así como aplicaciones educativas y plataformas interactivas, puede mejorar su alfabetización digital y su capacidad para utilizar la tecnología de manera efectiva en un mundo cada vez más digitalizado.
- Las TIC ofrecen oportunidades para un aprendizaje más interactivo y personalizado. Los niños pueden acceder a una amplia gama de recursos educativos en línea, juegos y

aplicaciones que se adaptan a su nivel y ritmo de aprendizaje. Esto puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y efectivo, permitiendo a los niños explorar temas que les interesan y avanzar a su propio ritmo.

- Las TIC permiten a los docentes adaptar el contenido educativo a las necesidades y niveles individuales de los estudiantes. Pueden utilizar programas y aplicaciones que ofrecen actividades personalizadas, lo que facilita la diferenciación curricular para abordar las habilidades y el progreso de cada niño de manera única.
- es fundamental que los docentes utilicen las TIC de manera equilibrada y reflexiva. Deben seleccionar cuidadosamente las herramientas y recursos digitales, proporcionar una supervisión adecuada y promover el uso responsable de la tecnología. Además, es importante que se integren las TIC en el currículo de manera coherente y significativa, en lugar de ser utilizadas de forma aislada o como un sustituto de las metodologías tradicionales.

Conclusiones: Por lo anteriormente presentado, el propósito de la investigación fue el uso de las TIC para el aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto San Francisco De Asís en el nivel preescolar, por lo cual se establece lo siguiente:

- Vivimos en una era digital en constante evolución. A medida que la tecnología sigue desempeñando un papel central en la sociedad y en el lugar de trabajo, es fundamental que los niños adquieran habilidades digitales desde temprana edad. Esto les permitirá estar mejor preparados para afrontar desafíos futuros y aprovechar las oportunidades en un mundo cada vez más digitalizado.
- El acceso y la habilidad para utilizar recursos digitales son esenciales para la igualdad de oportunidades. Aprender a usar la tecnología de manera efectiva no solo les brinda a los niños un conjunto de herramientas valiosas, sino que también puede ayudar a reducir la brecha digital que existe entre quienes tienen acceso a la tecnología y quienes no. Esto es especialmente relevante en un contexto educativo y laboral, donde el uso de la tecnología es común.
- El uso de recursos digitales puede potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. Los niños que exploran el mundo digital pueden aprender a analizar información, tomar decisiones

informadas y expresar sus ideas de nuevas y emocionantes maneras. Además, la tecnología puede hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo, lo que estimula el interés y la motivación de los niños por aprender.

Por último, es importante resaltar, que, a través del uso de las herramientas tecnológicas se puede fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas dando como estrategia el uso de las TIC.

Introducción

El presente proyecto pedagógico se centra en el aprendizaje a través de las TIC en el que los niños y niñas son considerados nativos digitales y es importante prepararlos para que aprovechen todas las ventajas que trae el uso de las herramientas tecnológicas, a causa de esto el proyecto titulado “el uso de las TIC para el aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto San Francisco De Asís de la ciudad de Pasto” el cual se enfoca en la incorporación de las TIC con el fin de promover el aprendizaje en los niños y niñas de la población a la cual se está investigando.

Se incorpora el uso de las TIC como un método de enseñanza en donde se utilizan aplicaciones para reforzar el aprendizaje de niños y niñas presentando por medio de estas las dimensiones (Dimensión Cognitiva, Dimensión Comunicativa, Dimensión Corporal, Dimensión Socio Afectiva y Sensorio-motriz), por medio de herramientas digitales como las plataformas, las páginas web, las aplicaciones que cumplen diferentes funciones. Algunas de estas cumplen con funciones importantes como lo son el aprender, el practicar y el jugar.

Promoviendo el uso de las TIC para un aprendizaje sano dando uso a las herramientas tecnológicas y haciendo un acompañamiento a los niños y niñas para que estas sean utilizadas con límites de tiempo dependiendo sus edades que en este caso el tiempo límite u adecuado sería de media hora a hora y media con el acompañamiento del docente, padre de familia o un adulto, donde se promueva la interacción y la discusión para que aprendan mejor de programas, uso de aplicaciones y creación de videos educativos.

1. Tema De Investigación

El aprendizaje en niños y niñas a través de las TIC

2.Contextualización

2.1 Macro Contexto

La investigación se llevó a cabo en la institución educativa San Francisco de Asís que se encuentra ubicado en el departamento de Nariño del municipio Pasto en el barrio Santiago, con dirección IND KR 22 F 12 48. Centro educativo perteneciente al sector «No oficial», y es de carácter Académico. La ciudad de Pasto es un municipio colombiano, capital del departamento de Nariño, cuya cabecera municipal ostenta el nombre de San Juan de Pasto. El municipio está situado en el suroccidente de Colombia, en medio de la cordillera de los Andes en el macizo montañoso denominado nudo de los Pastos y la ciudad está situada en el denominado valle de Atriz, al pie del volcán Galeras y está muy cercana a la línea del ecuador y a una altitud de 2527 metros sobre el nivel del mar. En el área urbana las principales actividades económicas son el comercio y los servicios con algunas pequeñas industrias o microempresas, de las cuales cerca del 50 % corresponden a la manufactura artesanal. Las empresas nariñenses de mayor tamaño se localizan en Pasto, y corresponden principalmente a productos alimenticios, madereros, bebidas y fabricación de muebles. Para desarrollo de la actividad comercial, principalmente con el vecino país de Ecuador, existen varios centros comerciales, como capital del departamento, alberga las sedes de la Gobernación de Nariño, la Asamblea Departamental, el Tribunal del Distrito Judicial, la fiscalía general de la Nación, y en general sedes de instituciones de los organismos del Estado.

2.2 Micro Contexto

La investigación se realizó desde el 23 de septiembre de 2022 a 23 de marzo de 2023 para evaluar el uso de las tecnologías en el contexto educativo con niños y niñas de 5 a 6 años del instituto San Francisco De Asís, este instituto educativo es de carácter académico y religioso, la investigación se centró en las dos salas de transición donde los estudiantes son de estratos 3 y 4 del sector privado, cuyas edades cronológicas están entre 5 a 6 años de edad, en cada salita contamos con 20 niños y niñas. Con esta información se tiene claro que la población va dirigida al proyecto y las características importantes de este grupo, de tal manera que al conocer la población se logra identificar las falencias, a mejorar que en este caso es la falta de integración y

desinterés por algunas actividades que no motivan su aprendizaje diario siendo este un problema dentro de estas salitas. Por lo que esta problemática nos lleva a plantear el ¿Cómo fortalecer el aprendizaje por medio de las TIC? Para dar respuesta a esta pregunta tomamos los aportes que dan distintos autores. Marc Prensky Es conocido por su concepto de “nativos digitales” este autor ha realizado escritos amplios sobre las TIC y enfatiza que las TIC pueden ser utilizadas para mejorar la educación y el aprendizaje de los niños y niñas. “Prensky aboga por la idea de que las TIC pueden ser una herramienta poderosa para el aprendizaje, especialmente para los nativos digitales. Cree que las escuelas deberían adaptarse para aprovechar el potencial de las TIC y ofrecer un aprendizaje más relevante y atractivo. promueve el uso de juegos y simulaciones como formas efectivas de aprender a través de la tecnología. Cree que estos enfoques pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes”

el autor Michael Fullan ha realizado extensos escritos e investigado sobre el uso de las TIC, el afecto de la tecnología en la educación y como estas pueden transformar el aprendizaje. “Fullan destaca la importancia de la transformación sistémica en la educación, lo que incluye el uso de la tecnología como parte de un enfoque más amplio. Argumenta que simplemente introducir tecnología en las aulas no garantiza mejoras educativas significativas. Subraya que la pedagogía efectiva debe ser el foco principal en la educación, y la tecnología debe ser una herramienta que apoye y mejore las prácticas pedagógicas. Fullan aboga por un liderazgo educativo sólido y efectivo en las escuelas y distritos para guiar la implementación exitosa de la tecnología y otros cambios educativos”.

Dicho esto, el proyecto se centra en promover el uso de las TIC para el aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años y que estos se motiven a aprender, y pongan en práctica lo aprendido día a día.

3. Problema de Investigación

El aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años

3.1 Descripción

De acuerdo con la observación que se realizó en el Instituto San Francisco de Asís de la ciudad de Pasto se puede evidenciar de manera frecuente las dificultades que existen en las salitas para obtener un buen aprendizaje y para relacionarse con los demás, esta problemática nos lleva a plantear la siguiente pregunta: ¿Cómo fortalecer el aprendizaje por medio de las TIC?

Para ayudar con el fortalecimiento del aprendizaje nos guiamos por las nuevas tecnologías, se centra la atención en la institución, esta institución cuenta con espacios interactivos como (sala de computación, zona verde, celulares, televisores, espacios abiertos) donde pueden ser transmitidos videos, presentaciones de diapositivas, creación de programas, juegos e interactuar docente-estudiante.

Centrarse en estrategias antiguas de enseñanza hace que el estudiante sea poco participativo y no explore su propio aprendizaje, ya que se afectan relaciones interpersonales que conllevan a las experiencias de comunicación y diálogo entre docentes y estudiantes. Por tal razón se pretende tomar en cuenta estrategias innovadoras como las TIC que ayuden a los niños y niñas a desenvolverse mejor en sus clases.

César Coll afirma que las tecnologías de la información y comunicación son “instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir a otras personas y otras generaciones los conocimientos y los aprendizajes adquiridos”. Para él, como para muchos otros educadores y pedagogos, las TIC son mucho más que una herramienta tecnológica; son, en el lenguaje de Vygotsky, “instrumentos psicológicos”, forman parte de las herramientas semióticas a través de las cuales las personas comprenden y asignan un significado a la realidad. Sin embargo, asegura el mismo Coll “La simple incorporación o el uso en sí de las TIC no generan de forma inexorable procesos de innovación y mejora de la enseñanza y el aprendizaje; son más bien determinados usos específicos de las TIC los que parecen tener la capacidad de desencadenar dichos procesos”.

En la perspectiva constructivista, el aprendizaje es el resultado de los procesos sociales y de lenguaje que ocurren en el aula. En el proceso de aprendizaje, el docente es el mediador entre el contenido y el alumno (el llamado triángulo interactivo). La acción mediada es siempre una acción situada, dependiente del medio en el que ocurre.

Por su parte, Trujillo, Aznar y Cáceres (2015) indican que los estudiantes señalan la acción innovadora con el uso de las TIC como una propuesta de aprendizaje enriquecedora basada en una metodología alternativa a la tradicional, que les permite marcar su propio ritmo de aprendizaje, accesible y en constante contacto y comunicación con los grupos.

Lo que se quiere lograr es que los niños y niñas extiendan sus conocimientos, acompañando estos aprendizajes con las nuevas tecnologías que ya hacen parte de nuestra vida cotidiana. La educación pasa por diferentes etapas, se podría decir que ahora estamos iniciando con una etapa digital, ya son muchos los programas que existen para crear juegos, realizar trabajos y un sin número de cosas más, cosas que nos hacen la vida un poco más fácil y que nos lleva a aprender divirtiéndonos con lo que hacemos como es el caso de los niños.

3.2 Formulación

¿Cómo promueven las TIC el aprendizaje de niños y niñas de 5 a 6 años?

4. Justificación.

Surge la necesidad de trabajar una estrategia que fortalezca el aprendizaje en los niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto San Francisco de Asís de la ciudad de Pasto en donde se logra visualizar la importancia del uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de las habilidades de una persona centrándonos en que la tecnología es necesaria tanto en la parte educativa como en la vida profesional, para formar parte de una ciudadanía activa, motivada e integrada.

Se debe tener en cuenta que hoy en día el uso de las herramientas tecnológicas se ha convertido en un hecho natural y cotidiano que nos concierne a todos, y la educación no es la excepción, el uso de estas herramientas no solo ayuda al niño a explorar sino también capta la atención de los

infantes, y lleva a la educación a avanzar más, tanto así que en unos años el tablero pasara hacer historia y se trabajara con nuevas tecnologías, que ayuden a los niños no solo hacer más creativos si no a tener un aprendizaje muy amplio, que sea constructivista así lo afirma Moreno (2007)

“Constituyen un verdadero aprendizaje para lo que serán las futuras tecnologías. Se calcula que en unos 10 o 20 años todos los oficios se podrán aprender en “simulators” (como los flight simulators) y que las comunicaciones en Red sustituirán más y más a los “encuentros de negocios”. En ese sentido los niños, jugando, van aprendiendo a vivir en un mundo que es el que les va a tocar. Es un entrenamiento para la realidad virtual que seguramente habitaremos. ¿Podríamos oponernos a eso? No, lo mejor es acompañarlos para evitar que se pierdan por ahí”

Lo anterior descifra la importancia de las nuevas tecnologías porque no solo es importante desarrollar la creatividad, también es importante que el aprendizaje esté involucrado en las actividades rectoras como el juego, en la presentación del juego sopa de letras se les enseña las letras de sus nombres y las de sus compañeros, en el juego de bingo podrán aprender los números o el conteo, inclusive la literatura como el crear cuentos en los diferentes programas con fondos y dibujos que sean llamativos tanto para ellos como para sus compañeros o el entorno que lo rodea.

5. Objetivos

5.1 Objetivo General

Promover el uso de las TIC en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años de la I.E.M San Francisco de Asís de la Ciudad de Pasto.

5.2 Objetivos Específicos.

- Identificar las experiencias pedagógicas de los maestros en el uso de las TIC.
 - Establecer los elementos que dinamizan el aprendizaje en el aula de clases relación (enseñanza aprendizaje).
 - crear escenarios que permitan la interacción de los niños y las niñas con las TIC.

6. Línea De Investigación.

Este proyecto pedagógico está enmarcado dentro de la línea de innovación pedagógica, esta hace parte del grupo de investigación María Montessori. Es importante que los docentes se asesoren bien y estén preparados a todos los cambios que se pueda tener en las diferentes culturas, por eso se debe generar cambios en la educación que manejen las diferentes herramientas tecnológicas que aportan en un gran avance al aprendizaje de los niños y niñas que además den ese toque de transformación a una educación que no se ha tradicional, el sistema educativo hizo grandes avances para dejar de lado la educación tradicional y centrarnos en estas nuevas culturas en herramientas tecnológicas. Por ende, hay que señalar los cambios positivos que estas herramientas pueden promover hacia la formación de los niños y niñas para fomentar infantes críticos, autónomos, creativos y sobre todo que puedan interactuar entre ellos mismos.

A partir de la línea de investigación y nuestro proyecto de investigación “uso de las TIC para el aprendizaje en niños y niñas” tiene una relación porque estamos hablando de constantes cambios que se están presentando en la educación al implementarse las nuevas tecnologías como material de apoyo, Estos cambios nos permiten brindarle a los niños y niñas nuevas bases, nuevos conocimientos que le ayudaran realizar grandes cambios en su vida y que realice actividades en las que mejore sus hábitos tales como: ser más participativos, investigativos, generadores de ideas y sepan clasificar y ordenar ideas para obtener aprendizajes significativos.

7. Metodología.

7.1 Paradigma

Para este Proyecto de investigación es de corte cualitativo que se basa en la interpretación de los sucesos que se dan en la institución asimismo la investigación cualitativa asume una realidad personal y dinámica que consta de múltiples contextos. El enfoque de la investigación cualitativa favorece el análisis en profundidad y la reflexión de las implicaciones subjetivas y relevantes de los hechos que se estudian de igual manera sus planteamientos son más generales y la recolección de datos no sigue procedimientos estandarizados y su análisis no es estadístico. Hay mayor interés en lo subjetivo.

Además, para esta investigación es necesario basarse no solo en la observación sino también describir características que conlleve a dar respuesta al problema planteado en ese caso la falta

de un buen uso en las TIC así lo manifiesta “Para Taylor y Bogdan (1986), en su acepción más amplia, el concepto se refiere el modo como enfocamos los problemas y buscamos las respuestas. De esta manera se evidencia como este paradigma va de la mano con el proyecto para ir dando respuestas a la falta de conocimiento y del por qué no se ha utilizado estas herramientas tecnológicas hacia un buen fin de enseñanza-aprendizaje, como se verifica a través de este paradigma cualitativo, que algunos motivos para no utilizar las TIC es que hay carencia económica en la institución y además no hay una buena capacitación para un buen manejo de dichas herramientas.

Por ende, este paradigma se focaliza muy bien para dar respuestas a todos los interrogantes que se tiene frente a un buen uso para crear alternativas nuevas que ayuden a los niños y niñas a poder explorar nuevos entornos a través de herramientas tecnológicas que ayudan a un avance tanto personal como intelectual.

7.2 Enfoque.

Enfoque Socio criticó el cual se considera este paradigma debido a que conlleva a una transformación no solo individual, sino también social para así dar respuesta a problemas que se generan en este caso en el uso de las nuevas tecnologías en la institución mercedario, en quien se evidenció falencias frente a los usos de medios tecnológicos y que se quiere dar una transformación en enfocarlos hacia un buen uso de aquellos medios.

7.3 Método.

va enfocado a un método que se reconoce como investigación-acción el cual lleva las dos partes tanto lo humano porque realiza un trabajo colaborativo y humanizante, pero también un trabajo basado en la tecnología y la maquinaria, de este modo se incorpora que este proyecto busca que las nuevas tecnologías realicen un complemento hacia un aprendizaje no solo individual sino también colaborativo que abarque la parte humanitaria al compartir con sus maestros y compañeros, debido que al utilizar las TIC no solo va a tener un aprendizaje teórico; también que aquel conocimiento lo va hacer practico como lo dice Kurt Lewin a mediados del decenio 1941-49. “El pedía que la investigación se aplicara a asuntos prácticos que ocurren en el mundo

social de todos los días; la idea era entrar en una situación social, intentar un cambio y observar los resultados. Esto podría consistir en establecer o contribuir con un programa diseñado, por ejemplo, para hacer que se cobrara conciencia de las necesidades dietéticas o los peligros del tabaquismo”.

Además, que a través de la investigación acción permite conocer otro tipo de culturas, clases sociales, problemas sociales entre otros por eso es importante que cada una de las herramientas tecnológicas sean dadas aún buen uso para fomentar en los niños y niñas su creatividad de cómo trabajar, como lo dicen Cochran-Smith y Lytle (1998).

“...cómo las acciones de los docentes están influidas por la complejidad de sus forma de entender la cultura, la clase social, y el género de los alumnos, los problemas sociales, las instituciones, las comunidades, los materiales, los textos, el currículo, y de sus ideas acerca de cómo aprenden los alumnos. En la investigación acción, los docentes trabajan juntos para desarrollar y alterar sus interrogantes y marcos interpretativos, informados no sólo por un análisis de la situación inmediata y la de sus alumnos específicos (qué enseñan y que han enseñado), sino también, por los múltiples contextos – social, político, histórico, y cultural – dentro de los cuales enseñan”.

A sí mismo no solo es en los infantes sino también en los profesores los cuales tienen que capacitarse para dejar una educación tradicional que no se enfoque en tableros, sino que utilice las nuevas herramientas que permitan trabajar en conjunto con todos los docentes que les rodea para facilitar su trabajo.

7.4 Unidad De Análisis

La institución en la cual se está realizando el proyecto pedagógico es la I.E.M San Francisco de Asís, en el nivel preescolar, grado transición en la cual se trabajará con un aula, el total de número de estudiantes es de 20 niños y niñas, los cuales se encuentran en edades entre 5 a 6 años. Ellos se caracterizan por tener un espíritu de compromiso y colaboración, son muy afectuosos y cordiales a la hora de saludar, de interactuar en todo momento y el comportamiento es ejemplar.

7.5 Técnicas E Instrumentos De Recolección De Información

Estas técnicas se utilizan para recoger los datos necesarios para esta investigación, entre las técnicas que se elaboró están:

Observación Participante: según Albert "Se trata de una técnica de recolección de datos que tiene como propósito explorar y describir ambientes... implica adentrarse en profundidad, en situaciones sociales y mantener un rol activo, pendiente de los detalles, situaciones, sucesos, eventos e interacciones".

Esta técnica permite obtener un vínculo presente para poder analizar lo que está pasando en la institución San Francisco de Asís y el problema con el aprendizaje en niños y niñas de esta.

Entrevista: Es una técnica para hacer cuando se quiere obtener datos no observables, es decir, es una herramienta para complementar información deseada. La persona entrevistada es la que aporta su conocimiento, su opinión sobre un tema específico.

En esta investigación se utilizará la entrevista estructurada, ya que se usa para recolectar información de las maestras orientadoras, para realizarla se utilizan preguntas concretas.

Instrumentos Para Recolectar La Información.

Los instrumentos que utilizaremos para recolectar información serán el diario de campo y un cuaderno de notas, estas son herramientas que nos permiten sistematizar la información, para poder analizarla y reflexionar sobre los resultados.

Técnicas de recolección secundaria.

Se encuentran todas las guías, libros, textos, artículos, proyectos, ensayos, páginas web, revistas que fueron consultadas.

Recursos.

En la institución Educativa San Francisco de Asís, es el lugar que escogimos para realizar nuestra respectiva investigación, en ella se pretende trabajar con los niños y niñas de educación

inicial. Para trabajar las actividades y observaciones es necesario el acompañamiento de las maestras de la institución, ya que con su presencia podemos mejorar con nuestro proyecto.

A partir de esto, nos ayuda con la formación y crecimiento personal de nosotras como investigadoras. Por otra parte, la institución cuenta con sala de computación y un proyector para la presentación de videos o diapositivas. Este lugar es amplio y cómodo para los estudiantes.

Talento Humano: En la Institución Educativa San Francisco de Asís, sede principal, se ejecutará la propuesta investigación que se trabajara con niños, niñas, docentes y Los Padres de familia que forman parte fundamental en el desarrollo de este proyecto. Así mismo se contará con el apoyo y colaboración de las maestras orientadoras e igualmente con la orientación y asesoría de los docentes de seminario de investigación de la Universidad CESMAG, quienes con su conocimiento profesional y personal guiaran y supervisaran el proceso de investigación.

Recursos físicos: la Institución Educativa San Francisco de Asís, cuenta con instalaciones amplias como los salones de clase, aula de Audiovisuales, y biblioteca; cabe aclarar que la Institución está en condiciones adecuadas para implementar el proyecto. Igualmente, para el desarrollo del proyecto se hará uso de la sala de informática en la que utilizaremos los computadores, vadeaban, diapositivas y fichas digitales.

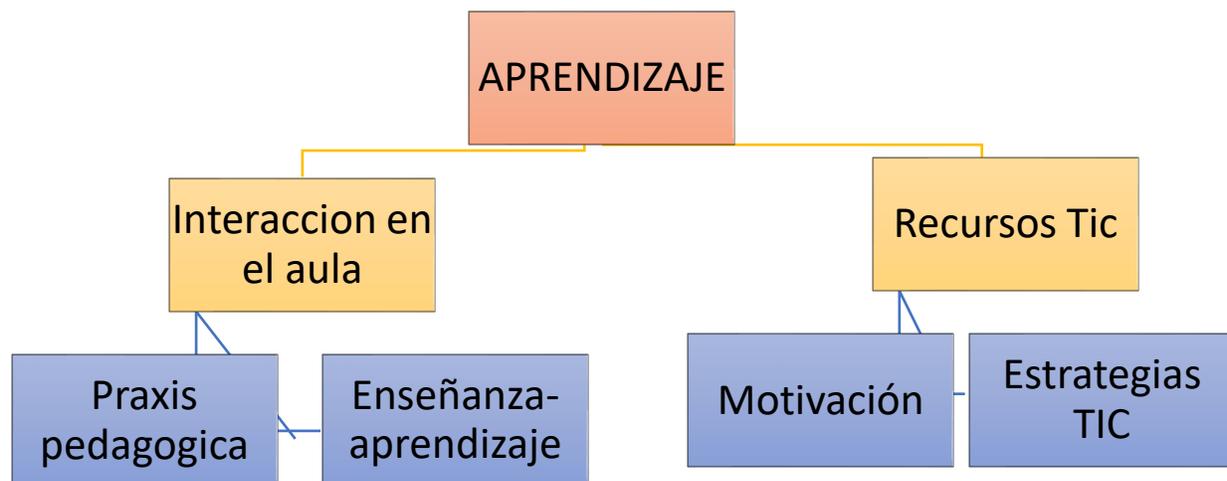
Materiales: Recursos audiovisuales como: computadores, Tablet, cámara de video y fotográfica, grabadora, parlantes, televisor, memoria USB.

Recursos Bibliográficos: Para enriquecer más la capacitación también se buscará el uso de medios tecnológicos en libros, textos, trabajos de grados entre otros.

8. Referente Teórico del Problema.

8.1 Categorización.

Interacción en el aula: es la capacidad comunicativa de los actores para compartir los



contenidos culturales y curriculares, porque su fin es por una parte la enseñanza y, por la otra, el aprendizaje.

Praxis pedagógica: es un tipo de actividad práctica propia del hombre, que resulta objetiva y subjetiva a la vez y que permite que el ser humano transforme la naturaleza y, por lo tanto, se transforme a sí mismo. Es la práctica que el docente cumple en su rol de educador impartiendo sus conocimientos con sus alumnos.

Enseñanza- Aprendizaje: se refiere a un proceso bilateral en el que es tan importante aprender lo que se enseña cómo enseñar lo que se aprende. Es decir, son dos conceptos que van ligados y sin el uno el otro no puede existir.

Recursos TIC: Las tecnologías de la educación y la comunicación se han convertido en herramientas fundamentales para la educación en la era moderna, varios autores han abordado este tema:

Marc Prensky en su artículo "Digital Natives, Digital Immigrants" (Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales), Prensky propone la idea de que los estudiantes de hoy, que han crecido con tecnología, son "nativos digitales", y los educadores más tradicionales son "inmigrantes digitales". Argumenta que es esencial adaptar la enseñanza a las preferencias y habilidades de los nativos digitales.

Richard Culatta destaca la importancia de la integración de las TIC en el aula para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Él enfatiza que las TIC pueden personalizar la educación y proporcionar oportunidades de aprendizaje más relevantes y efectivas.

Lawrence A. Tomei en su libro "Taxonomy for the Technology Domain", Tomei proporciona un enfoque estructurado para la integración de las TIC en la educación. Propone un modelo de taxonomía que ayuda a los educadores a seleccionar y utilizar herramientas tecnológicas de manera efectiva.

Estos autores representan una variedad de perspectivas sobre la integración de las TIC en el aula de clases, desde la adaptación a la generación de nativos digitales hasta enfoques estructurados para su implementación.

Motivación: la motivación es algo que puede ayudar a cualquier individuo a mantenerse en acción, lograr los procesos necesarios e implementar las acciones pertinentes para conseguir un logro, objetivo o saciar una determinada necesidad. las TIC permiten a los educadores rastrear el progreso de los estudiantes de manera más efectiva, brindando retroalimentación inmediata y adaptando el contenido a las necesidades individuales. Esta capacidad de adaptación y personalización es esencial para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados, ya que pueden avanzar a su propio ritmo y abordar desafíos que se adapten a sus niveles de habilidad. En resumen, la motivación con las TIC radica en su potencial para transformar el proceso de aprendizaje, hacerlo más atractivo y significativo, y empoderar a los estudiantes al brindarles un papel activo en su propio desarrollo educativo.

Estrategias TIC: Las estrategias TIC en el aula se refieren a enfoques y técnicas que aprovechan las Tecnologías de la Información y la Comunicación para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Estas estrategias incluyen la incorporación de dispositivos tecnológicos, aplicaciones y recursos digitales para enriquecer el contenido educativo, fomentar la participación activa de los estudiantes, personalizar el aprendizaje y promover la colaboración en el aula. Estas herramientas pueden incluir el uso de plataformas en línea, aplicaciones

interactivas, videoconferencias y recursos multimedia para lograr un ambiente educativo más dinámico y efectivo.

Las estrategias de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula representan un enfoque fundamental para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje en la era digital y estos son algunos de los programas que ayudan con la enseñanza de niños y niñas y permiten que su aprendizaje sea significativo.

- Aula invertida (Flipped Classroom).
- Aprendizaje cooperativo.
- ABP (aprendizaje basado en proyectos).
- Aprendizaje por descubrimiento.
- Centros de interés.
- Escape rooms (gamificación).
- Aprendizaje servicio.
- Design thinking.

8.2 Referente Documental Histórico.

Con el paso del tiempo, sucedió algo: las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) aparecieron en la escena académica, convirtiéndose en un eje fundamental para el desarrollo de nuevas didácticas de enseñanza y formando un nuevo mundo con posibilidades interesantes para el aprendizaje. La tecnología en la educación actual permitió el surgimiento de la educación virtual que en la actualidad se destaca por facilitar que los estudiantes no tengan que estar presentes para tomar sus clases, a la vez que posibilita la realización de actividades autónomas. De igual manera, los servicios de tecnología, la mediación del computador y la conexión a internet favorece la generación de espacios o aulas virtuales de formación a las cuales puede asistir cualquier persona desde lugares remotos y sin la necesidad de desplazamientos innecesarios. La educación con la nueva estrategia tecnológica ha cambiado los esquemas de la enseñanza, manteniendo la certeza de contar con acceso al acompañamiento y el conocimiento de forma ilimitada. En este sentido, las ventajas que ofrece han sido especialmente necesarios en escenarios adversos como el ocasionado a raíz de la emergencia sanitaria por el COVID-19. Ya que, al no contar con la posibilidad de desplazamiento y ante el riesgo latente de contagio, la

viabilidad de la tecnología en la educación surgió como la mejor solución para hacer frente a estas problemáticas. Así, muchas instituciones educativas de todos los niveles, volcaron su funcionamiento a la virtualidad con el propósito de no dejar de lado a los casi 1.6 mil millones de estudiantes de todo el mundo que se vieron afectados por la pandemia. La tecnología educativa actual se ha caracterizado por un crecimiento constante durante los últimos años que, de acuerdo con cifras del mercado compartidas por Global Market Insights, superará los 375.000 millones de dólares para el 2026. Esta cifra al igual que las ventajas que tiene tanto para estudiantes como docentes demuestran que a nivel mundial la educación virtual es uno de los mejores aliados en el desarrollo de políticas para la incorporación de programas de formación académica de alta calidad, permitiéndole a millones de personas el acceso a una educación sólida y con contenidos especializados para la construcción de un mejor futuro y sociedad. En esta línea de ideas, para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, la incorporación de las TIC en educación representa “facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación”. Por este motivo, capacitar a todos los individuos que tienen injerencia en el proceso de formación hace mucho más sencillo la apropiación de estas herramientas tecnológicas. La migración digital de los próximos años tendrá en la mira la forma de interactuar con los estudiantes sin perder de foco el proceso individual de cada uno. Además, más allá de la urgencia por clases virtuales, lo más importante es tener claros los esquemas de calidad que permitan gestionar mejor los procesos y priorizar las necesidades más urgentes del gremio educativo. Como es de suponerse, se trata de un proceso que no sucede de la noche a la mañana y en el que es necesario una planificación consciente de las etapas a realizar. Por esta razón, cuando se habla de virtualidad en la educación no necesariamente se refiere a hacer uso de plataformas como Zoom o Teams, sino que agrupa todos los elementos necesarios para llevar a buen término este cambio. Entre ellos, unos de los más importantes es el desarrollo de objetos, guías, vídeos o incluso debates que permitan reforzar el conocimiento y afianzar los temas propuestos a través de la posibilidad de interacción, recopilación de la información y consolidación de grupos de estudio que ofrecen las TIC.

8.3 Referente Investigativo

A continuación, se describen investigaciones a nivel internacional, nacional y regional que aportaron significativamente a la construcción del presente proyecto, debido a que los temas están relacionados con el aprendizaje a través de las TIC.

- INTERNACIONALES

Las TICS como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje- Leonela Yajaira Granda Asencio, Eudaldo Enrique Espinoza Freire, Sotil Esteban Mayon Espinoza.
Ecuador-2 marzo 2019

Resumen: “Esta investigación cuanti-cualitativa con enfoque descriptivo se realizó con el objetivo de caracterizar el empleo de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica de la ciudad de Machala; fue sistematizada a través de los métodos de observación científica, revisión documental, analítico-sintética y estadístico. Los hallazgos realizados a través de la revisión documental develan que las TIC son sustento material de los nuevos paradigmas educativos; consideradas y tenidas en cuenta por muchos docentes como herramientas didácticas; dadas sus características multimedia, interactividad y asincronismo, que favorecen la motivación, atención a las diferencias individuales, el trabajo cooperativo y colaborativo, el aprendizaje autónomo y continuo; la autoevaluación, evaluación y control de los procesos instructivos y educativos”.

NACIONALES

Uso de las TIC para favorecer el proceso de aprendizaje de estudiantes con Discapacidad Intelectual en la Institución Educativa Nicolás Gómez Dávila, Bogotá, Colombia. Estudio de caso. Claudia Rodríguez Barrera
Bogotá 2015

“La presente tesis tiene como propósito determinar la manera en que se promueve el uso de las TIC para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con Discapacidad Intelectual (DI) que cursan 3° de básica primaria y están incluidos en el aula; la investigación se realizó bajo el enfoque de la investigación cualitativa, donde se aplicaron instrumentos como la entrevista y la observación a educandos y educadores con el objetivo de determinar la manera como se puede favorecer y optimizar el uso de las TIC, además se entrevistaron a padres de familia para corroborar la información; este estudio presenta los resultados agrupados por categorías y subcategorías que surgieron durante la investigación dentro de un proceso de codificación y comparación constante de los datos estableciendo relaciones y explicaciones que llevan a responder la pregunta de investigación: ¿Cómo el uso de TIC favorecen el proceso enseñanza-aprendizaje de los educandos con discapacidad intelectual de tercer grado que se encuentran en proceso de inclusión educativa de la institución Nicolás Gómez Dávila sede B, Bogotá, Colombia?. Los resultados obtenidos evidenciaron que en el ámbito educativo es donde cobra mayor fuerza el uso de las TIC y que favorecen el proceso de aprendizaje de los educandos con DI, y les permiten lograr la adquisición y fortalecimiento de nuevos aprendizajes de manera significativa, las TIC juegan un papel primordial dando la posibilidad de expresarse, comunicarse con otros superando barreras, metas, desafíos y sobre todo, respetando la diversidad cultural, con una educación más incluyente y al alcance de todos los seres humanos”.

REGIONALES

FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL CENTRO EDUCATIVO RURAL CUMAINDE EL PASO DE BARBACOAS NARIÑO-

Genoveva de Jesús Torres Tenorio, Edier Efrén Castillo Obando, Dorkis del Carmen Torres Tenorio.

Barbacoas 2019

“Las escuelas rurales del Municipio de Barbacoas Nariño trabajan con el modelo pedagógico “Escuela Nueva”, que enfatiza el rol activo del estudiante en el aprendizaje. Pese a esto, los estudiantes de las escuelas del Municipio presentan un bajo nivel académico, que se evidencia en las pruebas Saber. Esta incoherencia, revela una práctica pedagógica carente de recursos metodológicos, necesarios para la renovación metodológica que plantea la Escuela Nueva Por esta razón, los autores estimaron pertinente elaborar esta investigación titulada: “Fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje en el centro educativo rural Cumainde El Paso”, por lo que se formuló la pregunta: ¿cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el centro educativo rural Cumainde El Paso?, con el objetivo general de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el centro educativo rurales Cumainde El Paso del Municipio de Barbacoas Nariño Las categorías trabajadas son: enseñanza - aprendizaje, educación rural, escuela nueva, recurso educativo y tecnológico. Esta investigación es cualitativa con un enfoque epistemológico hermenéutico y metodología de corte etnográfico, en la que se utilizó la entrevista semiestructurada, y la observación directa del participante con propósito de recolectar la información necesaria que ayudará al desarrollo de la investigación. Esta investigación contiene algunas herramientas útiles que, de ser puestas en práctica por las docentes, permitirán a los niños, niñas y jóvenes de la escuela profundizar su aprendizaje, y, a los docentes renovar los fundamentos metodológicos de sus clases, fortaleciendo con ello la enseñanza. Palabras clave: Enseñanza-aprendizaje, escuela nueva, educación rural, recursos educativos y tecnológicos”.

8.4 Referente Legal.

En este proyecto se tiene en cuenta diferentes leyes que son propicias para la implementación de las TIC en la educación, en primera instancia tenemos la constitución política de Colombia, el

Artículo 67 de la Constitución Política de Colombia establece que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social. Con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

La Ley 115 de febrero 8 de 1994, también conocida como la Ley General de Educación, es una ley que regula el servicio público de la educación en Colombia. La ley establece las normas generales para regular el servicio público de la educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad.

Decreto 2247 de septiembre 11 de 1997 por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar.

La siguiente ley tiene como objeto modernizar el sector de las nuevas tecnologías de información y la comunicación (TIC), para que todo colombiano tenga derecho a estas y gocen de derechos como lo son: la libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, el libre desarrollo de la personalidad, la de informar y recibir información etc. LEY 1978 DE 2019 (ARTÍCULO 3°.) Numeral 7. El derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC. En desarrollo de los artículos 16, 20 y 67 de la Constitución Política el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, el libre desarrollo de la personalidad, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente, el Estado establecerá programas para que la población pobre y vulnerable incluyendo a la población de 45 años en adelante, que no tengan ingresos fijos, así como la población rural, tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet, así como la promoción de servicios TIC comunitarios, que permitan la contribución desde la ciudadanía y las comunidades al cierre de la brecha digital, la remoción de barreras a los usos innovadores y la promoción de contenidos de interés público y de educación integral.

el (Decreto 2450 de 2015), que contempla tanto los aspectos tecnológicos, formativos e investigativos para la enseñanza y aprendizaje, aporte que lo convierte en un norte para las instituciones educativas del país, espacios donde la aplicabilidad de esta norma acontece en diferentes tiempos y con diferentes recursos para su apropiación. Y por último el Decreto 1295 de 2010. 5.5.2 que nos dice que el programa debe describir los procedimientos para incorporar el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación en la formación investigativa de los estudiantes.

Finalmente, se puede decir que las anteriores leyes se relacionan entre sí y tienen un mismo fin que es la implementación de las TIC en la educación para promover mejores aprendizajes en niños y niñas y potencializar mejor sus capacidades, habilidades y conocimientos.

8.5 Referente Teórico Conceptual de Categorías Y Subcategorías.

Macro categoría: **aprendizaje**

Gagné (1979) define aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que pueden retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento” el aprendizaje es un apropiamiento del conocimiento, es un proceso por el cual se adquieren habilidades, destrezas, conductas y valores, esto gracias a la experiencia, el razonamiento y la observación.

También cabe definir que el aprendizaje es un proceso que está en constante cambio por los comportamientos de cada individuo o gracias a las experiencias vivenciadas día a día, cada vez que una persona lee algo nuevo tiene nuevos aprendizajes, o hace cosas diferentes a las que ya está acostumbrado va adquiriendo nuevos conocimientos y esto gracias a sus experiencias.

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores, el aprendizaje está relacionado con la educación y el desarrollo personal de cada persona, este debe estar adecuadamente orientado y motivado para obtener buenos resultados.

Interacción en el aula: Medina Rivilla (1980) dice que “lo que caracteriza la interacción en el aula es el esfuerzo relacional en las más diversas situaciones propias de la vida, que se generan

en la clase. La interacción acontecida en la clase viene determinada por el sentido de la propia tarea que concita al profesor y al alumno”. De la misma manera Medina citando a Brophy y Good (1974) considera que según las interacciones que genera el profesor en el aula se puede hablar de profesores proactivos, profesores reactivos y profesores sobre activos. Los profesores proactivos serían aquellos que tienen una amplia relación con el grupo y con cada alumno, tiene expectativas flexibles y precisas sobre los alumnos y esta visión permite individualizar la enseñanza. Los profesores reactivos serían los que conceden una gran participación y protagonismo a sus alumnos y finalmente los profesores sobre activos serían aquellos que clasifican excesivamente a sus alumnos y tienen altas expectativas sobre sus tareas, destacando la relación con los alumnos más preparados o que mejor responden a sus expectativas y marginando a los alumnos menos dotados cognitivamente o con problemas de aprendizaje.

Así, los estudios sobre las interacciones en el aula nos permiten conocer cómo se da la enseñanza a través de los intercambios verbales y no verbales y permite descubrir cómo se construye la comunicación en el aula, paso a paso. También a través de estas investigaciones podemos darnos cuenta como la interacción entre alumnos puede ser beneficiosa para los aprendizajes.

Subcategoría: **praxis Pedagógica**. El principal objetivo de la praxis pedagógica de Paulo Freire es, transformar el mundo, participar en la creación de una sociedad, como él mismo decía, más humana, más fraterna, menos fea y malvada. Toda su voluntad creadora, energía, amor, rabia y talento fueron encausados a conseguir ese objetivo. La Praxis pedagógica tiene que ver en la manera como el docente imparte sus conocimientos hacia sus estudiantes desde sus experiencias educativas para la transformación y mejoramiento de éstas mismas. “La importancia del papel que juegan los docentes en su quehacer para formar a los ciudadanos del presente es una tarea humanista, donde la dedicación se ve reflejada en una sociedad mejor educada. La educación es un proceso que lleva al conocimiento del ser humano en la forma de aprender y actuar con las demás personas, por tal motivo el educador ve hacia el futuro desarrollando las capacidades del educando en las diferentes habilidades de su competencia”.

Subcategoría: **enseñanza aprendizaje**. El PEA ocurre en diferentes contextos, por lo que debe ser diferenciado el que ocurre en la escuela, la familia o ámbito comunitario. Se plantea que «es la educación crítica, liberadora que aspira a conquistar la hegemonía mediante el consenso,

mediante prácticas efectivas, y no mediante la coerción ideológica. Debe abarcar todas las disciplinas escolares, desde las ciencias exactas hasta la educación física, superando las relaciones fundadas en la economía del intercambio en aras de una economía solidaria, cuya base sea la cooperación». (Betto, 2015,)

El proceso de enseñanza aprendizaje tiene como propósito contribuir a la formación integral, este proceso es donde el docente comunica, expone, organiza y facilita contenidos ya sean científico, históricos y sociales a sus estudiantes y gracias a esto hay una comunicación entre docente-estudiantes y estudiantes- estudiantes, es por eso que el papel del docente es de intercomunicador.

Categoría: **recursos TIC**. Recursos de Información. Recursos de Aprendizaje. Recursos TIC Recursos de Colaboración.

Subcategoría: **motivación**. Según Maslow, la motivación es el impulso del ser humano de satisfacer sus necesidades. Maslow las clasifico en cinco necesidades:

- Necesidades fisiológicas (necesidades básicas de vida como el agua el sol el sueño el oxígeno)
- Necesidades de seguridad (protección, ley, límites, seguridad)
- Necesidades sociales de amor y pertenencia (familia, amigos, relaciones, grupos de trabajo)
- Necesidades de estima (logros, responsabilidad, status)
- Necesidades de auto realización (crecimiento personal)

La motivación en la educación es uno de los aspectos esenciales a considerar. Un sistema educativo que ayude a los estudiantes a hacer frente a las tareas y afrontar sus desafíos es esencial para lograr un aprendizaje de calidad.

La motivación es un aspecto fundamental que hay que tener en cuenta si queremos impartir una educación de calidad. Ahora bien, no basta solo con conocer el tema, sino sobre todo, con la plena aplicación de las estrategias y conocimientos adecuados. Porque la motivación no se trata

solo de despertar inspiración e interés en los estudiantes, sino también de informarles que son apreciados y capaces de lograr sus objetivos y comprender profundamente el contenido de los temas o sea estudiar de manera diferente y eficaz.

Subcategoría: **estrategias TIC**. Según Julio Orozco Alvarado las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de actividades acciones y operaciones que permiten la realización de una tarea con la capacidad requerida debido a la flexibilidad y adaptabilidad a las condiciones existentes.

- Estrategia cognitiva.
- Estrategia tecnológica.

Dentro de las estrategias tenemos 4 que han sido implementadas en la educación y se han ensayado en diferentes contextos, estas son:

a) Proyectos colaborativos

México fue pionero en este rubro. En el marco del Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa, se creó la Red Escolar en 1996 que, entre otras iniciativas, creó los Proyectos colaborativos. Los recursos electrónicos eran limitados en ese momento, a pesar de lo cual se formuló un planteamiento realmente innovador y de vanguardia. La Red Escolar tuvo una gran relevancia en su momento, no tanto por su alcance como por su propuesta. Desafortunadamente el ILCE dejó de contar con centralidad en las siguientes administraciones y fue perdiendo poco a poco sus recursos y liderazgo.

Los proyectos colaborativos se desarrollan en línea. Consisten en tareas o trabajos que se realizan interactuando y colaborando; un primer nivel de interacción tiene lugar en el aula entre los estudiantes de un mismo grupo, guiados por su profesor o profesora. Un segundo nivel de colaboración ocurre en línea entre escuelas que forman parte del proyecto, las que podrían incluso estar en países distintos.

De acuerdo a la fundamentación del ILCE, los proyectos colaborativos responden a un enfoque técnico-pedagógico que incorpora metodologías activas y tecnologías con fundamento en el

socio-constructivismo (Vygotsky, Piaget, Ausbel, Papert, entre otros) y el aprendizaje por proyectos.

La propuesta promueve el trabajo en equipo en pequeños grupos, la colaboración, el análisis crítico y la interacción en torno a temas puntuales del currículum, que se abordan mediante un proyecto a fin de lograr los aprendizajes esperados que se explicitan en cada proyecto.

b) Webquest

El creador de las webquest es el profesor de la Universidad Estatal de San Diego Bernie Dodge. De manera simple la definió como una «actividad orientada a la investigación en la que parte o toda la información con la que interactúan los alumnos proviene de recursos en Internet». Sin embargo, una buena webquest es una estrategia elaborada alrededor de una tarea suficientemente atractiva para motivar a los alumnos, que les permite realizar funciones de orden superior. Se trata no solo de localizar información sino de solucionar problemas con ella, aplicar juicios, análisis, síntesis y creatividad. Una webquest moviliza los seis procesos de la competencia TIC de los que se habló al inicio de este artículo: acceder, gestionar, integrar, evaluar, construir y comunicar.

Una webquest plantea una ruta que puede tener distintos caminos y distintas soluciones. La búsqueda de información y su procesamiento se formula en un «andamiaje estructurado» para que la nueva información cobre sentido. De esta manera se abordan contenidos curriculares al mismo tiempo que se desarrollan capacidades de manejo de información.

El andamiaje estructurado consiste en una Introducción que sirve para contextualizar el tema y despertar interés, una Tarea en la que se describe el producto que habrá que producir, un Proceso en el que se dan indicaciones al estudiante, unos Recursos en los que se propone a los estudiantes los enlaces a los que recurrir para localizar la información que va a necesitar, unos criterios de Evaluación que le permitirán a los estudiantes saber lo que se espera de ellos con precisión y, finalmente, una Conclusión.

c) Edublog

Se trata de un blog como cualquiera, pero desarrollado por los docentes con fines educativos, para ofrecer recursos a sus estudiantes, y comunicarse con ellos. El edublog es un medio de interacción pero se convierte en una estrategia cuando el docente planea y estructura los contenidos para que los estudiantes aprendan con recursos digitales.

Durante algunos años hubo un crecimiento importante de edublogs, producidos por docentes de habla hispana. Los hay de todo tipo, muchos tienen una corta duración pero otros se han consolidado y permanecido a lo largo del tiempo, convirtiéndose en muestras valiosas de la apropiación que han hecho los maestros y maestras de este medio, aportando la curaduría de recursos, estrategias de aprendizaje, material didáctico, etc.

d) Hyperdoc

Los hyperdoc constituyen la más reciente novedad en cuanto a estrategias de aprendizaje con TIC. Es similar a la webquest en cuanto a que ofrece un andamiaje estructurado, pero sus propósitos y alcances son diferentes. Mientras que en la webquest se trabaja para crear un producto de forma colectiva a lo largo de un proceso, los hyperdoc son lecciones que los docentes crean y a las cuáles vinculan una serie de recursos, que los estudiantes exploran con libertad. Es básicamente una forma de empaquetar lecciones digitales para crear experiencias de aprendizaje basadas en la investigación. Los maestros diseñan las lecciones y los estudiantes exploran el contenido, posteriormente el docente identifica y refuerza la comprensión de los temas a través de la explicación de contenidos. Este enfoque puede articularse muy bien con el aprendizaje invertido (flipped learning), aunque el hyperdoc es lo suficientemente flexible para trabajar con diversas secuencias: Explorar-Explicar-Aplicar; Modelo de taller práctico: Conecta-Enseña-Engancha-Aplicación-Reflexión; Modelo instruccional de las 5E: Enganchar-Explorar-Explicar-Elaborar-Evaluar; Modelo de hiperdocumento: Enganchar-explorar-explicar-aplicar-compartir-reflexionar-extender.

9. Propuesta de Intervención Pedagógica

9.1 Título

9.2 Caracterización de intervención

Las TIC son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estos. Las TIC brindan herramientas que favorecen a las escuelas que no cuentan con una biblioteca ni con material didáctico. Estas tecnologías permiten entrar a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso para los docentes y alumnos. De igual manera, facilitan el ambiente de aprendizaje, que se adaptan a nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo. Con el uso de las computadoras o TIC, los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos. La incorporación de las TIC en la educación tiene como función ser un medio de comunicación, canal de comunicación e intercambio de conocimiento y experiencias. Son instrumentos para procesar la información y para la gestión administrativa, fuente de recursos, medio lúdico y desarrollo cognitivo.

El proyecto va centrado en los niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto San Francisco De Asís Buscando que los niños generen aprendizajes gracias a las nuevas tecnologías, las TIC vienen marcando cambios novedosos, con esto se pretende ayudar tanto a niños y niñas a comprender mejor y generar más aprendizajes, se enseña un orden y como clasificar las cosas que son importantes, con el proyecto lo que se busca es ayudar a los niños y también a los docentes ya que utilizando estas herramientas tecnológicas se puede hacer grandes planes de clases, los niños desde edades muy pequeñas absorben todo lo que se les enseña y que mejor que enseñar con esta herramienta que es de gran ayuda.

La tecnología forma parte de nuestras vidas. Además, nuestros alumnos han crecido haciendo uso de gran variedad de herramientas tecnológicas. Son conocidos normalmente como nativos digitales. Su forma de recibir y procesar la información y de relacionarse con el entorno hace imprescindible incluir la tecnología en las aulas. Además, nuestro compromiso para formar ciudadanos de la sociedad futura nos obliga a adaptarnos a los cambios tecnológicos. De esta manera nuestro alumnado podrá sacarles el máximo partido.

Las TIC promueven la actitud activa y participativa del alumnado, que se implica en el aprendizaje y se erige como protagonista de este. Es muy enriquecedora la posibilidad de intercambiar experiencias con los compañeros, los profesores y alumnos de su edad pertenecientes a otros centros. El sector de las Tecnologías de la Información y Comunicación es actualmente uno de los más importantes, pues estas son consideradas como unas herramientas que permiten el fácil acceso a la información y una comunicación eficiente, rápida y clara entre diversos miembros de una misma organización. En este sentido, las TIC garantizan un aprendizaje didáctico con plena adquisición de conocimientos para el mejor desenvolvimiento del ser humano en su entorno, favoreciendo sectores vitales como la educación, la salud y las finanzas. Para los expertos, no hay duda de que las TIC son una oportunidad para que el mundo educativo evolucione. Por lo tanto, los profesionales de la educación tienen múltiples razones para aprovechar las oportunidades que ofrecen estas tecnologías, siempre con la finalidad de orientarnos hacia un nuevo paradigma educativo que se centre en la actividad de los estudiantes.

Las TIC suponen un poder transformacional sobre la educación, dado que posibilitan a los docentes y alumnos hacer cambios determinantes en el quehacer diario y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, las herramientas tecnológicas generan un ambiente de aprendizaje que favorece la adaptación a las nuevas estrategias que promueven el desarrollo cognitivo.

9.3 Pensamiento Pedagógico.

Este proyecto pedagógico se basa en los aportes y teorías de los siguientes pedagogos, quienes han propiciado grandes cambios en la educación actual infantil, contribuyendo de gran manera al problema de investigación y a la propuesta pedagógica.

Robert M. Gagné (1979)

Robert Mills Gagné nació en 1916 y falleció en el año 2002. Su trabajo más conocido es su libro *Conditions of Learning*. Su principal teoría es que existen diferentes tipos de aprendizaje, y que en función de las condiciones ambientales que se den, se activarán unos u otros en cada momento.

Fue un psicólogo educativo estadounidense conocido por sus trabajos sobre el aprendizaje humano. Su teoría, conocida a menudo como “la suposición de Gagné”, es una de las más

importantes de este campo de la ciencia del comportamiento humano, y se sigue utilizando hoy en día.

Define aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que pueden retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento” el aprendizaje es un apropiamiento del conocimiento, es un proceso por el cual se adquieren habilidades, destrezas, conductas y valores, esto gracias a la experiencia, el razonamiento y la observación.

También cabe definir que el aprendizaje es un proceso que está en constante cambio por los comportamientos de cada individuo o gracias a las experiencias vivenciadas día a día, cada vez que una persona lee algo nuevo tiene nuevos aprendizajes, o hace cosas diferentes a las que ya está acostumbrado va adquiriendo nuevos conocimientos y esto gracias a sus experiencias.

Medina Rivilla (1980)

Dice que “lo que caracteriza la interacción en el aula es el esfuerzo relacional en las más diversas situaciones propias de la vida, que se generan en la clase. La interacción acontecida en la clase viene determinada por el sentido de la propia tarea que concita al profesor y al alumno”.

Paulo Freire

(Recife, Brasil, 1921 - São Paulo, 1997) Pedagogo brasileño. Estudió filosofía en la Universidad de Pernambuco e inició su labor como profesor en la Universidad de Recife, como profesor de historia y filosofía de la educación.

El principal objetivo de la praxis pedagógica de Paulo Freire es, transformar el mundo, participar en la creación de una sociedad, como él mismo decía, más humana, más fraterna, menos fea y malvada. Toda su voluntad creadora, energía, amor, rabia y talento fueron encausados a conseguir ese objetivo. La Praxis pedagógica tiene que ver en la manera como el docente imparte sus conocimientos hacia sus estudiantes desde sus experiencias educativas para la transformación y mejoramiento de éstas mismas. “La importancia del papel que juegan los docentes en su quehacer para formar a los ciudadanos del presente es una tarea humanista, donde la dedicación se ve reflejada en una sociedad mejor educada. La educación es un proceso que lleva al conocimiento del ser humano en la forma de aprender y actuar con las demás personas, por tal

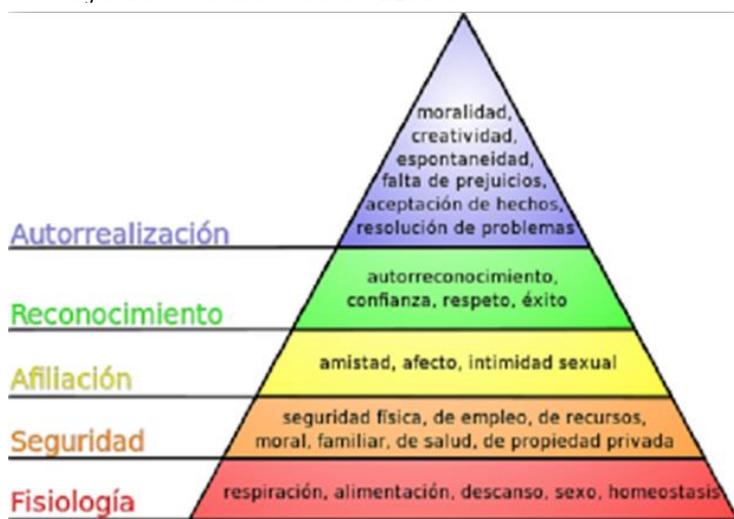
motivo el educador ve hacia el futuro desarrollando las capacidades del educando en las diferentes habilidades de su competencia”.

Abraham Maslow

Para Abraham Maslow, psicólogo norteamericano, la motivación es el impulso que tiene el ser humano de satisfacer sus necesidades. Maslow clasifica estas necesidades en 5 y las clasifica en una pirámide como la de la imagen.

Figura 1

las fases de la motivación Maslow



Como se puede observar, en la base están las necesidades básicas, que son necesidades referentes a la supervivencia; en el segundo escalón están las necesidades de seguridad y protección; en el tercero están las relacionadas con nuestro carácter social, llamadas necesidades de afiliación; en el cuarto escalón se encuentran aquéllas relacionadas con la estima hacia uno mismo, llamadas necesidades de reconocimiento, y en último término, en la cúspide, están las necesidades de autorrealización.

La idea principal es que se deben satisfacer todas las necesidades desde las más básicas hasta las más importantes, es decir, no puedes pasar a la siguiente hasta que no hayas satisfecho las anteriores.

9.4 Referente Teórico Conceptual de La Propuesta de Intervención Pedagógica.

El término TIC (tecnologías de la información y las comunicaciones) hacen referencia al conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten el procesamiento, almacenamiento y transmisión de la información, ya sea por voz, datos, videos e imágenes etc.

Mirándolo de esta manera las TIC, son herramientas que hoy en día facilitan mucho más en conocimiento en niños y niñas y por consiguiente desarrollan mejor el aprendizaje en todos los campos.

Esta estrategia de las nuevas tecnologías (TIC) se ha implementado en la educación ya que permiten el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información, el manejo de hardware y software entre otras, desde diversas áreas del conocimiento, esto se da porque ahora estamos con una generación de niños y niñas a los cuales les gusta todo en la virtualidad. A través de las TIC se consigue utilizar medios informáticos almacenando, procesando y difundiendo toda la información que el alumno necesita para su proceso de formación. Nos permiten, por tanto, tratar la información y comunicarnos con otras comunidades, aunque se encuentren a grandes distancias. El uso de las Tics en el aula proporciona tanto al educador como al alumno/a una útil herramienta tecnológica posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje.

Estas herramientas son muy importantes en la educación ya que de alguna manera se puede ayudar a que los alumnos mejoren los problemas de motivación y concentración. Para estos las TIC se convierten en un canal de comunicación e información, abriendo la puerta a un aprendizaje abierto y estimulante, aumentando su participación en el aula. Las TIC permiten a los niños y niñas desarrollar distintas destrezas relacionadas con el ordenador que estén utilizando como: destrezas táctiles, auditivas y visuales.

Para llevar a cabo esta estrategia nos podemos apoyar de diferentes herramientas como lo son, los celulares, televisores, consolas de juego, computadores, proyectores etc. Ya que estos forman parte de nuestra vida diaria hoy en día.

El uso de estas permite el desarrollo cognitivo de los niños y niñas en la edad preescolar, pero siempre acompañados de un maestro o maestra que será su mediador para la buena utilización de estos con fin de obtener un aprendizaje y no que se convierta en un distractor.

Estas nos brindan aportes como lo son:

- Estimulan la creatividad.
- Incentivan a la experimentación.
- Permite que cada niño y niña avance a su ritmo de aprendizaje
- Despiertan la curiosidad.
- Motivan al aprendizaje
- Ayudan en el desarrollo de la coordinación ojo- mano.

Según la Unesco, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) pueden complementar, enriquecer y transformar la enseñanza, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes y, en consecuencia, mejorar la calidad de la educación.

Gutiérrez afirma que las sesiones de clase son mucho más creativas y lúdicas lo cual permite que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento e imaginación. “El niño es más participativo, se desarrolla más en el aula, ve en ella un lugar para aprender y no como algo aburrido”

Considera, además, que las nuevas metodologías deben aplicarse desde la niñez o desde la infancia, que es cuando empieza la educación y es cuando debe darse una adecuada formación. Esta etapa es fundamental para sentar las bases del aprendizaje futuro, afirmó.

Hoy, los alumnos están constantemente usando la tecnología, y el docente debe incorporarla no porque está de moda o porque hay que actualizarse sino porque representa una nueva forma de enseñar que conecta con el estudiante y es mucho más innovadora.

9.5 Plan de Actividades Y Procedimientos

9.5.1 *Proceso metodológico*

- ✓ Un investigador motivado por aprender.

Se enmarca el inicio de una investigación, los niños y niñas son pequeños investigadores desde que nacen y con el título propuesto estamos dando paso al inicio de nuevas experiencias, nuevos conocimientos y muchas rutas de aprendizaje.

- ✓ A mitad de un gran momento investigativo

Toda investigación tiene un inicio, intermedio y final, a medida que el niño explora adquiere aprendizajes, algunos de eso significativos. A la mitad la investigación observamos, clasificamos datos que nos puedan ayudar y que sigan siendo intermediarios de nuevos aprendizajes.

- ✓ ¡llego el momento del dialogo de aprendizajes!

Finalizamos con una evaluación en la que se pone a prueba todo lo aprendido en el trascurso de toda investigación dándole final al proyecto o tema el cual tuvo un seguimiento crucial.

9.5.2 *Proceso didáctico.*

- ✓ Todo lo que he aprendido es importante.

En este punto se permite la manifestación de todas las experiencias, conocimientos previos y pensamientos de los niños y niñas a través de estrategias (TIC) para que faciliten su participación y gracias a esto ellos manifiesten sus experiencias vividas en este proceso.

- ✓ ¡observamos y juntos aprendemos!

Aquí se realizan actividades de observación las cuales les permiten a los niños y niñas construir nuevas ideas y aprendizajes, ya que es bien sabido que todo lo que conocemos o aprendemos nos llega a través de los sentidos y estos son capaces de construir información importante convirtiendo los sentidos en una herramienta fundamental a la hora de aprender.

- ✓ Tito y Lola evalúan lo que aprendí

Los niños y las niñas a través de una estrategia nos dan a conocer lo que vivenciaron en las actividades realizadas, lo que conocieron y evidenciaron en todo este proceso, nos contarán sus aprendizajes y las experiencias que se lograron con esta maravillosa experiencia.

9.5.3 Plan de actividades preliminares

Fase 1. Un investigador motivado por aprender.

Nombre Actividad	Descripción	Categoría- Subcategoría	Recursos
Mi pizarra bailarina	La pizarra digital es un sistema tecnológico que consiste básicamente en un ordenador multimedia conectado a internet y un video proyector que proyecta a gran tamaño sobre una pantalla o pared lo que muestra el monitor del ordenador. El sistema puede complementarse con una pantalla mural táctil, que permite controlar el ordenador y hacer anotaciones sobre ella utilizando simplemente los dedos a modo de puntero o lápiz. Se trata de crear actividades y ejercicios mediante el uso de la pizarra digital en clase.	Interacción en el aula ✓ Praxis educativa	✓ Proyector
BINI ABC	"El abecedario en cajas" es un entretenido juego didáctico con un exclusivo y eficaz método de aprendizaje de lectura. El niño debe cazar letras animadas y armar palabras con ellas. También incluye un kit de construcción de varias piezas, un	Interacción en el aula ✓ Praxis pedagógica	✓ Knowgress App ✓ Talento humano

	<p>puzzle que, al resolverlo, genera una imagen que describe determinada palabra.</p> <p>En cuanto el puzzle está resuelto, la imagen cobra vida milagrosamente.</p> <p>Las animadas y simpáticas letras en cajas ayudarán al niño a aprender el abecedario y a leer más de 100 palabras diferentes. El juego incorpora dos modalidades de aprendizaje: lectura por sílabas y lectura por letras.</p>		
“Bibliotrainers”	<p>Se entregan libros de interés para los niños y niñas, se sacan ideas y se las coloca en la App iMovie la cual ira realizando el tráiler de las historias contadas por los estudiantes.</p>	<p>Interacción en el aula</p> <p>✓ Praxis pedagógica</p>	<p>✓ Talento humano</p> <p>✓ Libros</p> <p>✓ App iMovie</p>
App Make it	<p>En esta aplicación se pueden crear sin número de juegos y actividades que son llamativas para los niños y niñas, también ayudan con sus aprendizajes implementando esta nueva era digital.</p>	<p>Interacción en el aula</p> <p>✓ Praxis pedagógica</p>	<p>✓ Talento humano</p> <p>✓ App Make it</p>
Programa RETO, para niños y niñas de 3 a 12 años	<p>Basado en la R de espeto, la E la empatía y la TO tolerancia, el programa RETO tiene como objetivo desarrollar las competencias emocionales de los niños para que sean capaces de identificar sus emociones, expresarlas y gestionarlas de forma positiva. Este programa incluye actividades amenas y divertidas para trabajar la educación emocional en la</p>	<p>Interacción en el aula</p> <p>✓ Enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>✓ App Bini ABC.</p> <p>✓ Televisor.</p> <p>✓ Celulares</p> <p>✓ Portátil.</p>

	escuela y en el ámbito familiar, de ahí que brinde una programación para su puesta en marcha en la escuela y estrategias para educar las emociones en casa.		
WORDWALL	Es una herramienta digital que permite crear y editar actividades para el aula de forma sencilla (juegos de palabras, crucigramas, cuestionarios, etc).	Recursos TIC ✓ Motivación	✓ App Wordwall ✓ Televisor. ✓ Celulares ✓ Portátil.
El mundo en desorden	Para esta actividad se realiza una sopa de letras con la App Puzzel.org, realizamos la sopa de letras en la aplicación, se proyecta la sopa de letras de forma que la puedan ver todos los niños y que vayan diciendo las palabras que encuentran con base a la temática de la sopa de letras.	Interacción en el aula ✓ Praxis pedagógica	✓ Talento humano ✓ Sopa de letras ✓ App Puzzel.org ✓ Proyector.
App Crea cuentos	El objetivo de esta actividad es ayudar a fomentar la creatividad y la imaginación, y a despertar al artista que todos llevamos dentro, esta aplicación consta de pocos pasos en la que los niños y niñas crean sus propios cuentos o historias.	Interacción en el aula ✓ Praxis pedagógica	✓ Talento humano ✓ App crea cuentos ✓ Creación de cuentos
Math Kids	Math Kids es un juego de aprendizaje gratuito diseñado para enseñar a los niños sobre números y matemáticas. Cuenta con varios minijuegos al que a los bebés y a los niños en edad preescolar les encantará jugar. Y cuánto más jueguen,	Interacción en el aula ✓ Enseñanza-aprendizaje.	✓ App Math kids ✓ Televisor. ✓ Celulares ✓ Portátil.

	¡más mejorarán sus habilidades matemáticas! Math Kids ayudará a niños en edad preescolar, en el jardín y en primer grado a aprender a identificar los números y empezar a practicar con actividades de sumas y restas. Se divertirán completando los juegos y ganando pegatinas, y usted se sentirá gratificado al ver a su hijo crecer y aprender.		
Pupitre	Para esta actividad utilizando la App pupitre, la aplicación está dividida en dos edades, de 3 a 5 y de 6 a 11 años de edad. Niños entre tres y cinco años: el objetivo es fomentar el desarrollo de habilidades y destrezas básicas. Niños entre seis y 11 años: aquí ya nos centraremos en Matemáticas, Lengua, Ciencias, inglés y Arte.	Interacción en el aula ✓ Praxis pedagógica	✓ Talento humano ✓ App pupitre

Fase 2. A mitad de un gran momento.

Nombre Actividad	Descripción	Categoría-subcategoría	Recursos
Explorando ando	Hacer una exploración en la institución, dejar que los niños y niñas tomen fotos de cosas que para ellos sean interesantes, al final unimos todas esas fotos o videos para	Interacción en el aula ✓ Enseñanza-aprendizaje	✓ Tablet o computador ✓ Dibujos ✓ Observación

	realizar una presentación en un cortometraje y presentarles a los niños y niñas su trabajo.	✓ Motivación	✓ Exploración en la institución
Matemáticas jugando	Por medio de aplicaciones aprendemos ejercicios matemáticos de una manera lúdica y divertida para los niños y niñas, logrando que al jugar con las aplicaciones genere conocimientos.	Interacción en el aula ✓ Enseñanza-aprendizaje	✓ Aplicaciones ✓ matemáticas
Vocales	Esta aplicación nos muestra las vocales, tiene varios juegos que le permiten al niño realizar rompecabezas, ver videos e interactuar con las vocales.	Interacción en el aula ✓ Enseñanza-aprendizaje	✓ App vocales
Jugando con el espacio	Cerca y lejos, arriba y abajo, delante y detrás, derecha e izquierda. Durante los primeros meses del primer ciclo de primaria, los niños se dedican a adquirir estos conceptos. Son necesarios para escribir, dibujar una figura geométrica y, en general, para orientarse. Un niño que ya está familiarizado con la orientación en el espacio puede comprender más fácilmente la dirección de las letras, así como a aprender a leerlas y escribirlas correctamente. Esta actividad la podemos hacer virtual con ayuda de aplicaciones y con materiales en casa.	Interacción en el aula Enseñanza-aprendizaje	✓ Aplicaciones para crear juegos ✓ Materiales reciclables ✓ Cartón ✓ Tijeras ✓ Papel Objetos
Preescolar digital	En esta aplicación podemos encontrar números, las vocales, el alfabeto y juegos que ayuden al desarrollo intelectual de cada uno de los niños y niñas, cuenta con un	Interacción en el aula ✓ Enseñanza-aprendizaje	✓ App preescolar digital

	robot que les indica que es lo que se debe hacer en cada uno de los niveles del juego.		
El mundo incorpóreo	Dibuja una escena en la que falten algunos detalles. Por ejemplo, una cara sin nariz, una casa sin tejado, una mesa con solo tres patas o manos con tres dedos. Después pide al niño que encuentre los errores y dibuje lo que falta.	Interacción en el aula ✓ Enseñanza-aprendizaje	✓ Dibujos ✓ Diapositivas
Juego de concentración y memoria visual	Abre un periódico, haz que el niño observe una imagen (por ejemplo, una página de un periódico). Después, pídele que recuerde todos los objetos que ha visto. Entonces es tu turno. El ganador es el que más objetos recuerda.	Interacción en el aula ✓ Enseñanza-aprendizaje	✓ Periódico ✓ Imágenes
Juguemos al loro	Di tres palabras y pídele al niño que las repita en el mismo orden. Agrega una nueva palabra cada vez. Cuando el niño se equivoque, le toca el turno a otro. Puedes usar solo nombres de animales, frutas, dinosaurios, etc.	Interacción en el aula ✓ Enseñanza-aprendizaje	✓ Canciones de animales
Juego caza letras	Es una aplicación donde los niños y niñas cazan letras para formar palabras según la imagen que aparezca.	Interacción en el aula ✓ Enseñanza-aprendizaje	✓ App cara letras
Mi amigo el color	Es una aplicación que permite a los niños conocer los colores primarios y secundarios y pintar os dibujos con la imagen de referencia que nos brinda la aplicación	Interacción en el aula ✓ Enseñanza-aprendizaje	✓ App coloreando
Trozos de colores	Elabora diferentes piezas de fieltro o fomi con tonos variados, por ejemplo: animales, figuras geométricas o utensilios personales	Interacción en el aula ✓ Enseñanza-aprendizaje	✓ Figuras ✓ Fomi ✓ Colores

	<p>del niño/a). Ubica un pedazo de fieltro de cada color en la mesa.</p> <p>Solicita al niño(a) que tome una figura geométrica, diga su nombre y la clasifique de acuerdo al color.</p> <p>Esta dinámica resulta entretenida y fomenta el reconocimiento de los animales.</p>		
Emisión de sonidos en animales	<p>Otra de las actividades para fomentar el aprendizaje en preescolar es potenciar el reconocimiento de cada animal asociado con el sonido que emite.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elabora un conjunto de tarjetas con diferentes animales y otras con la voz correspondiente a cada uno, ¡incluye animales favoritos de tu hijo (a)! ✓ Emite un sonido de acuerdo con cada animal e invítale al pequeño a seleccionar el correspondiente, ¿cómo te parece? Fácil y entretenido. 	<p>Interacción en el aula</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Enseñanza-aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Videos ✓ Música ✓ Figuras de animales
Yes en ingles	<p>Para esta actividad se utiliza la App Lingokids, es una aplicación para niños y niñas de 2 a 8 años de edad, mediante la cual aprenden inglés de forma fácil y divertida, la manera más divertida de que los niños y niñas aprendan un nuevo idioma de forma divertida a través de juegos.</p>	<p>Interacción en el aula</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Enseñanza-aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ App Lingokids
pescando	<p>Esta divertida aplicación contiene 12</p>	<p>Interacción en el aula</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ App juego

aprendizajes	<p>juegos diseñados para niños. Con estos juegos los niños aprenderán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Más de 100 palabras - El nombre de los animales y el sonido - Los números y letras - Idiomas: inglés, español y portugués - Distinguir formas - Pintar y colores - Unir los puntos - Mejorar su memoria, la lógica y la concentración <p>Además, podrán disfrutar de divertidos juegos que mejorarán sus habilidades motoras y la visión espacial.</p>	✓ Enseñanza-aprendizaje	kids
Smile and learn	<p>La App de juegos y cuentos infantiles se renueva constantemente. Trabajamos para mejorar el aprendizaje de los niños con necesidades especiales, con actividades adaptadas. Hemos incluido pictogramas en todos nuestros cuentos, un menú centralizado donde configurar las opciones de tipo de letra y nivel de dificultad, además de un modo de juego tranquilo y sin tiempo. Queremos que niños con hiperactividad, autismo, síndrome de Down o discapacidad intelectual también puedan aprender mientras se divierten.</p>	Interacción en el aula Enseñanza-aprendizaje	App Smile and Learn

Fase 3. Tito y Lola evalúan lo que aprendí.

Nombre Actividad	Descripción	Categoría-subcategoría	Recursos
Cerebriti	Cerebriti es una plataforma española que permite crear juegos interactivos a partir de 10 modalidades de juego distintas. Tendremos juegos como el mapa mudo, de parejas, de imágenes, tipo test, de ordenar, entre otros.	Recursos TIC ✓ Estrategias TIC	✓ Cerebriti ✓ Computadores ✓ Internet
Jeopardy Rocks	Jeopardy Rocks es una herramienta para crear juegos virtuales de revisión al estilo trivial temático. Solamente es necesario definir las categorías e introducir las preguntas y las respuestas correctas para generar el tablero de juego. Una vez listo el tablero de juego se elige el número de jugadores y ¡a jugar! Es ideal para hacer repaso de contenidos con toda la clase antes de un examen.	Recursos TIC ✓ Motivación	✓ Jeopardy Rocks ✓ Computadores ✓ Internet
Kahoot!	Kahoot es una herramienta que potencia el aprendizaje de los alumnos mediante el juego. A modo de concurso, los alumnos responderán preguntas tipo test y se premiará a aquellos que consigan más puntos.	Recursos TIC ✓ Estrategias TIC	✓ Kahoot! ✓ Computadores ✓ Internet

9.5.4 Evaluación

La evaluación supone implementar un seguimiento y control que permita establecer una comparación para poder determinar y medir la evolución del proyecto, detectar desviaciones y necesidades y establecer las medidas de mejora necesarias a lo largo del proceso.

La evaluación es una acción continua e inherente a la educación, la cual se realiza con el propósito de apreciar los logros alcanzados por las niñas y niños, valorar el proceso pedagógico, por lo cual es conveniente mencionar que esté se realizará al inicio, en el desarrollo y al final del proceso investigativo.

De igual forma, la comprensión e interpretación de las evidencias obtenidas en la evaluación permiten realizar ajustes pedagógicos necesarios para afianzar los aciertos y corregir oportunamente errores, a medida que se van realizando actividades, realizando observaciones y seguimiento de estas, con ayuda de la evaluación vamos descartando datos que no van acorde con las actividades y el principal objetivo que es lograr un aprendizaje mediado por las TIC.

A la hora de evaluar son innumerables los métodos técnicas que podemos utilizar para obtener resultados adecuados, para el nivel preescolar que es con el que se encuentra ligado nuestro trabajo se realizan evaluaciones cualitativas la cual será flexible y tendrá en cuenta el ritmo de aprendizaje y características únicas que tiene cada infante. También se tiene en cuenta la evaluación participativa, puesto que se promueve la participación de maestras, padres de familia y niñas mediante la entrevista, ya que es considerada un informante primordial en este proceso de construcción.

9.5.5 Recursos

El Instituto San Francisco de Asís, es el lugar que se escogió para realizar la respectiva investigación, en ella se pretende trabajar con los niños y niñas de educación inicial. Para trabajar las actividades y observaciones es necesario el acompañamiento de las maestras de la institución, ya que con su presencia podemos mejorar con nuestro proyecto.

El acompañamiento oportuno de las docentes en el desarrollo de este proyecto es vital para la formación y el crecimiento personal como investigadora. Por otra parte, la institución cuenta con sala de computación y proyector para la presentación de videos o diapositivas. Este lugar es amplio y cómodo para los estudiantes.

Talento Humano: En el Instituto San Francisco de Asís sede principal, se ejecutará la propuesta investigación que se trabajara con niños, niñas, docentes y Los Padres de familia que forman parte fundamental en el desarrollo de este proyecto. Así mismo se contará con el apoyo y colaboración de las maestras orientadoras e igualmente con la orientación y asesoría de los docentes de seminario de investigación de la Universidad CESMAG, quienes con su conocimiento profesional y personal guiaran y supervisaran el proceso de investigación.

Recursos físicos: el Instituto San Francisco de Asís, cuenta con instalaciones amplias como los salones de clase, aula de Audiovisuales, y biblioteca; cabe aclarar que el Instituto está en condiciones adecuadas para implementar el proyecto. Igualmente, para el desarrollo del proyecto se hará uso de la sala de informática en la que utilizaremos los computadores, proyector, diapositivas y fichas digitales.

Materiales: Recursos audio-visuales como: computadores, Tablet, grabadora, parlantes, televisor, memoria USB.

Recursos Bibliográficos: Para para enriquecer más la capacitación también se buscará el uso de medios tecnológicos en libros, textos, trabajos de grados entre otros.

10. Análisis e interpretación de resultados

Analizando e interpretando los resultados del uso de las TIC se revela una serie de hallazgos importantes, En primer lugar, se observa que las TIC pueden ser herramientas efectivas para fomentar el interés y la participación de los niños y niñas en actividades educativas. El uso de aplicaciones educativas y juegos interactivos puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y agradable para este grupo de edad.

Además, se ha encontrado que las TIC pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y de resolución de problemas, así como fomentar la creatividad y la exploración. Los niños y las niñas pueden aprender a través de la experimentación y la interacción con contenido digital. Sin embargo, es importante destacar que el uso de las TIC en esta etapa debe ser supervisado y limitado en cuanto a tiempo y contenido para garantizar un equilibrio saludable con otras actividades, como el juego al aire libre y la interacción social.

El análisis también resalta la importancia de la orientación de los adultos, ya que los padres y educadores desempeñan un papel fundamental en la selección de contenido adecuado y en el establecimiento de límites para el uso de las TIC. En resumen, los resultados muestran que las TIC pueden ser recursos valiosos para el aprendizaje de niños y niñas de 5 a 6 años, pero es esencial utilizarlas de manera equilibrada y bajo supervisión, aprovechando su potencial educativo mientras se mantienen las interacciones sociales y actividades tradicionales que son fundamentales en el desarrollo de niños y niñas.

Figura 2

Las dimensiones espaciales Kahoot



Se realiza la aplicación de tres aplicaciones con diferentes funciones, en la primera se presenta un juego en la plataforma Kahoot, con la utilización de esta aplicación se busca enseñar a niños y niñas del grado transición las dimensiones espaciales, se utiliza esta aplicación con el fin de crear un juego con sonidos e imágenes en movimiento en donde se logre captar la atención de cada uno de los niños y niñas.

la segunda aplicación que se utilizó fue Magic Board y pocoyocolors2, la función principal de esta aplicación es presentar los tipos de líneas, esta aplicación cuenta con dibujos y trazos

indicando los tipos de líneas, en la explicación de la App el objetivo es unir un punto con cada línea, al presentar esta actividad se logra evidenciar la emoción que causa el jugar y divertirse aprendiendo digitalmente, al presentar estas aplicaciones se recibieron varios comentarios de parte de los niños y niñas los cuales fueron “profe esa aplicación yo la tengo en mi celular” “profe mi mamá solo me deja jugar un ratico con el celular” “profesora yo miro videos de pocoyo en YouTube” estos comentarios lo que me indican es que las aplicaciones están cumpliendo su objetivo y que están logrando tener un gran impacto en la vida de cada uno de los niños y niñas que las utilizan. la App **Magic Board** es un tablero digital en blanco donde el niño con su dedo dibuja nombrando que tipo de línea realizo en sus trazos utilizando esta aplicación. Todas estas aplicaciones fueron presentadas por medio de un televisor, computador y dos celulares, se instaló la aplicación en los celulares y en el computador para proyectar por medio del televisor, permitiendo así que los demás niños visualicen lo que su compañero realiza en la aplicación.

Para lograr una mayor interacción guiados por lo que dice el Catedrático de Didáctica Medina Rivilla

Lo que caracteriza la interacción en el aula es el esfuerzo relacional en las más diversas situaciones propias de la vida, que se generan en la clase. La interacción acontecida en la clase viene determinada por el sentido de la propia tarea que concita al profesor y al alumno.

Figura 3

Magic Board y Pocoyo Colors2



Por lo tanto, se procede a utilizar herramientas importantes para el aprendizaje. herramientas como: videos, audios e imágenes que den una breve explicación de lo que se va a trabajar en la clase y de esta manera pasar a la parte práctica, se turna los celulares por mesa haciendo una observación y realizando un acompañamiento a la mesa que se encuentra realizando la práctica de la aplicación, mientras las otras mesas esperan su turno y van visualizando todo en el televisor. Finalizando con el manejo de las aplicaciones se logra observar que en la sala de transición 2 se presentan algunas dificultades en un 23 % del salón a la hora de prestar atención en algunas actividades. Por lo que a base de esta necesidad centrada en esta problemática se ha decidido apoyar el aprendizaje por medio de aplicaciones y que les permita mejorar este aspecto logrando así un buen desempeño.

Dicho todo esto se llega a la conclusión de que las TIC son herramientas de gran potencial para ser empleadas en la educación ya que abarca una gran variedad de recursos que nos facilitan compartir e impartir conocimientos de ayuda al desarrollo de cada uno de los niños y niñas, de acuerdo con las observaciones durante estas sesiones se pudo comprobar que el uso de herramientas tecnológicas influye positivamente en el aprendizaje de los infantes y que gracias a esto se fomenta en ellos la participación y cooperación en clases. Aprovechar las TIC y motivar a los niños y niñas a que hagan usos de estas herramientas que les ayudarán a obtener un buen proceso de aprendizaje, el mantenerse actualizado frente a las herramientas tecnológicas y acoplarlas a actividades les ayudara a fortalecer estos procesos. Teniendo en cuenta que el contacto con estas herramientas debe ser guiado por sus maestros y con sus padres.

Motivar a los docentes a utilizar las herramientas TIC y hacer una profundización acerca de cuál es el uso adecuado de estas herramientas tecnológicas, teniendo en cuenta que con las TIC facilitan y apoyan en aprendizaje de niños y niñas.

-

Se utiliza una gran variedad de herramientas tecnológicas en las que se logre observar el objetivo que cumple cada una de las aplicaciones que se utiliza todo esto se hace con el único fin de ayudar a niños y niñas con su proceso de aprendizaje, preguntarse ¿Qué aprende? ¿Cómo lo

aprende? ¿le gusta lo que ve? ¿le resulta fácil o complicado manejar las aplicaciones? Se plantea varias preguntas, a medida que se usan las aplicaciones se va resolviendo cada una de ellas y se observa si se cumplió con el objetivo o por el contrario esta herramienta tecnológica que se utilizó no cumplió su objetivo que es ayudar con el aprendizaje

Siguiendo con el proceso de implementar las actividades con el tema de las dimensiones (Dimensión Cognitiva, Dimensión Comunicativa, Dimensión Corporal, Dimensión Socio Afectiva y Sensorio-motriz), incrementando ahora la parte digital se hace el manejo de herramientas como: las plataformas, las páginas web, las aplicaciones que cumplen diferentes funciones, algunas de estas cumplen con funciones importantes como lo son el aprender de manera creativa, el practicar para mejorar los aprendizajes y el jugar como parte fundamental del aprendizaje.

Se realiza una praxis educativa en donde el único fin es observar el avance de cada uno de los estudiantes, teniendo en cuenta que son niños y niñas de 5 a 6 años de edad, siendo estudiantes de edades tan cortas se logra observar que ya utilizan estas herramientas tecnológicas es por eso que son llamados nativos digitales y se observa que hacen un buen manejo de estas, desde muy pequeños ya tiene un contacto con estos dispositivos como lo son: el televisor, computador, celular y demás instrumentos audiovisuales, teniendo estos objetivos claros, utilizando las aplicaciones adecuadas para estudiantes de transición logrando de esta manera un gran impacto en ellos.

Es importante destacar que el tiempo dedicado al uso de herramientas tecnológicas debe estar equilibrado con otras actividades físicas, sociales y de juego. El exceso de tiempo frente a las pantallas puede tener efectos negativos en la salud física y mental de los niños, así como en su desarrollo social y emocional. Es fundamental que los padres y cuidadores establezcan límites en el tiempo de pantalla y promuevan el uso saludable de las TIC.

Se realiza la aplicación de un total de nueve actividades, con diferentes funciones, la primera actividad se titula **vocales**, con esta aplicación lo que se pretende es mostrarle a los niños y niñas las vocales de una manera más creativa y que exista una motivación de parte de ellos hacia este tipo de actividades, creando buenos vínculos afectivos entre estudiante y maestro. La segunda

aplicación se titula **preescolar digital**, en esta actividad podemos encontrar las vocales, los números y figuras, esta App maneja un sonido fuerte y en ella se encuentra un pequeño robot que le indica a los niños y niñas las funciones que tiene y les enseña el orden en el que deben estar. La tercera aplicación es **escribo en letra de imprenta**, esta actividad le indica a los niños y niñas las letras, selecciona una y luego con su dedo tiene que ir rellenándola completando la figura de la letra. La cuarta y quinta aplicación son: **wordwall** y **make it**, en ambas aplicaciones se trabajan los conjuntos que en este caso se hacían ejemplos con los deportes, animales y la división entre animales salvajes, animales acuáticos y animales aéreos aparte de trabajar los conjuntos con las frutas, estas aplicaciones motivan a los niños y niñas ya que premia con estrellas, le da más vidas en el juego.

Figura 4

Bini ABC y Math Kids



Las recompensas por hacer un buen trabajo son una fuente de motivación y reconocimiento que impulsa a las personas a esforzarse y dar lo mejor de sí. A través de estas recompensas, se refuerza el sentido de logro y la dedicación en el entorno educativo. Sin embargo, es esencial que

estas recompensas sean equitativas y justas, de manera que todos los que se sientan valorados por sus esfuerzos, lo que contribuirá a un ambiente educativo positivo y productivo.

Estas aplicaciones también cuentan con niveles que les permiten corregir, esto quiere decir que si se equivoca en alguno de los niveles del juego tendrá la oportunidad de corregirlo, haciendo una reflexión de la motivación y el poder cometer errores y corregirlos, permite que se dé una reflexión para niños y niñas ya que ellos son la parte fundamental de este proyecto. Poder corregir nuestros errores es como tener un superpoder, ¡porque nos permite aprender y crecer! Todos cometemos errores, incluso los superhéroes, pero lo importante es que podemos corregirlos. Es como cuando coloreamos un dibujo y nos salimos de las líneas, ¡podemos tomar otro lápiz y arreglarlo! En la vida, cuando nos equivocamos, podemos aprender de nuestros errores y hacer las cosas mejor la próxima vez. Así que no tengas miedo de equivocarte, ¡es parte de cómo nos convertimos en personas más fuertes y sabias!

La sexta y séptima aplicación son: **Bini ABC y Math kids**, ambas aplicaciones encargadas de dos funciones diferentes una le enseña al niño algunas de las letras del alfabeto incluyendo las vocales y la otra se va más a las matemáticas en donde muestra a los niños y niñas las funciones de mayor que, menor que e igual. Estas dos últimas actividades son las de las sílabas y se titulan **lenguaje babys y sílabas**, como su nombre lo dice estas aplicaciones trabajan las sílabas indicando el sonido que surge al juntar una letra con una vocal. Todas estas aplicaciones fueron presentadas ante ellos por medio de un televisor, computador y dos celulares, se instaló la aplicación en los celulares y en el computador para proyectar por medio del televisor y que todos estuviesen mirando lo que cada compañero hacía.

Para lograr una mayor interacción guiada por lo que dice el Catedrático de Didáctica Medina Rivilla

Lo que caracteriza la interacción en el aula es el esfuerzo relacional en las más diversas situaciones propias de la vida, que se generan en la clase. La interacción acontecida en la clase viene determinada por el sentido de la propia tarea que concita al profesor y al alumno.

Dicho esto, se recurre a algunas estrategias que son parte importante del aprendizaje. Estrategias como: vídeos (Mayor que, menor que, igual que, con cocodrilo, Los Conjuntos para niños y niñas, La vocal E-Aprende las vocales con Mon el dragón) audios elaborados por la autora del

proyecto utilizando la voz e imágenes que dan una breve explicación de lo que se trabajaría en la clase y de este modo pasar a la aplicación, turnando los celulares por mesa y manteniendo una buena observación haciendo acompañamiento a la mesa encargada del celular, mientras las otras mesas esperan su turno y van visualizando todo en el televisor.

A medida que se presenta cada aplicación se siente una gran alegría por que como autora del proyecto te llena de satisfacción saber que, aunque algunas aplicaciones no cumplieron en la totalidad con el objetivo, se logró sacar adelante el proyecto con las aplicaciones que dieron frutos positivos a esta investigación, toda esa emoción de hacer un buen trabajo y recibir comentarios de los niños y niñas parte fundamental de este proyecto. Comentarios como “profe para la próxima clase puedo jugar nuevamente con el dragón de las vocales” “profe esos muñecos son divertidos” “profe yo si aprendí del dragón”. Esos y otros comentarios enmarcan el buen trabajo que se realizó haciendo uso de las TIC con niños y niñas de 5 a 6 años.

•

La entrevista propuesta en este proyecto fue creada con preguntas abiertas y fue aplicada a las dos docentes de transición, al ser preguntas abiertas no se puede medir y graficar las respuestas ya que son muy amplias, las preguntas se respondieron bajo la comprensión de las docentes y al ser respuestas variadas y de amplio contenido no se pueden graficar dicho esto, es importante mencionar que las actividades si funcionaron, estas lograron que los niños y niñas practicasen y aprendieran temas de su interés con la utilización de aplicaciones, todo esto colocando en práctica las habilidades investigativas que se pretendió desarrollar con el uso de las TIC. De igual forma existieron algunas actividades que no lograron dar el impacto que se esperaba ya que estas no lograron cumplir en su totalidad con los objetivos que fueron propuestos, pero de una u otra manera lograron aportar en el desarrollo de diferentes habilidades.

En primera instancia para efectos de recolección de información se dispone la entrevista de seguimiento a las maestras orientadoras teniendo como base 6 preguntas, con el fin de indagar el avance que han logrado observar en los estudiantes de las dos salitas de transición del Instituto San Francisco De Asís acerca de las habilidades investigativas con el uso adecuado de las TIC, dando a conocer los tópicos de entrevista y su respectiva interpretación.

Ante la pregunta planteada a las maestras Según su experiencia y la utilización de las herramientas TIC en el aula ¿Piensa que facilitan el proceso de aprendizaje? ¿Si, ¿no? ¿por qué? En la cual se obtuvo la siguiente información: la utilización de herramientas como aplicaciones y juegos digitales si facilitan el proceso de aprendizaje, esto siempre y cuando se use con cuidado y que los niños y niñas estén siempre acompañados por un adulto, el adulto o la maestra entra a ser un papel importante porque es quien puede visualizar si estas herramientas están funcionando o por el contrario solo lo distraen, la estudiante maestra ha realizado actividades utilizando el celular, el computador y el televisor siempre vigilando el tiempo que se debe estar en una aplicación y cambia de actividad para seguir teniendo la atención de los niños.

En sus estrategias de aprendizaje es importante el uso de las TIC, que herramientas ha utilizado, coméntenos y explíquenos. En la cual se obtuvo la siguiente información: si bien es cierto las TIC nos ofrecen una variedad de herramientas y recursos que se pueden utilizar en las clases, estas ayudan significativamente en el proceso de aprendizaje, las maestras utilizaron herramientas audiovisuales como videos educativos y juegos virtuales al igual que algunas plataformas de aprendizaje en línea, incluir la tecnología en la educación es un gran salto hacia el aprendizaje.

Como objeto de aprendizaje usted permite a los niños y niñas que se familiarice con el uso de las TIC para que adquiera competencias, mencione algunas que usted aplique. En la cual se obtuvo la siguiente respuesta, en las edades en las que se encuentran los niños y niñas en este momento debe ser equilibrado y supervisado Los niños pequeños aún necesitan tiempo para el juego físico, la interacción social y las actividades fuera de la pantalla para un desarrollo saludable. Además, es esencial que los padres estén involucrados y se comuniquen con los maestros para garantizar que las TIC se utilicen de manera apropiada y beneficiosa para el desarrollo de los niños. Una de las herramientas que más se utiliza son las pizarras interactivas, aplicaciones inteligentes que se instalen en tabletas, celular y computador.

Como medio de aprendizaje donde las herramientas TIC nos sirven como procesos de complemento en la enseñanza presencial, que opina usted ante esto denos su apreciación. En la cual se obtuvo la siguiente respuesta, como maestras de transición el uso de las tecnologías es un complemento en el aprendizaje de niños y niñas de 5 a 6 años, puede ser muy beneficioso si se utiliza de manera equilibrada y efectiva.

La gamificación es una aplicación basada en entornos de videojuegos con el objeto de promover el aprendizaje, que tipos de juegos o estrategias de este nivel los aplica en su clase (Niveles, puntos, recompensas y logros) En la cual se obtuvo la siguiente respuesta, La gamificación en el aula de preescolar puede ser una herramienta efectiva para motivar a los niños y niñas al fomentar su aprendizaje a través de elementos de juego. Las estrategias mayormente utilizadas son las recompensas y logros.

¿La institución si hace una capacitación docente en estas herramientas de innovación llamadas TIC? En la cual se obtuvo la siguiente respuesta, se reciben charlas y algunos trabajos que ayudan a guiar el conocer estas herramientas, son pocas las capacitaciones, pero se conoce del tema y con la ayuda de dispositivos electrónicos se puede descargar la información necesaria.

Como recomendación es esencial que los niños de esta edad utilicen las TIC bajo la supervisión de un adulto. Establece límites de tiempo para el uso de dispositivos y pantallas. La Academia Americana de Pediatría recomienda que los niños de 6 años o menos tengan no más de una hora de tiempo de pantalla al día. La supervisión es importante para garantizar que los niños estén accediendo a contenido apropiado para su edad y que no pasen demasiado tiempo frente a una pantalla.

Finalizando se llega a la conclusión que el uso adecuado y supervisado de las TIC puede enriquecer significativamente el proceso de aprendizaje de los niños de 5 a 6 años. Estas herramientas pueden ofrecer experiencias interactivas, recursos educativos atractivos y oportunidades para desarrollar habilidades digitales desde una edad temprana. Los niños pueden beneficiarse de programas y aplicaciones diseñados específicamente para promover su desarrollo cognitivo, habilidades matemáticas, de lectura y escritura, así como su creatividad. Las herramientas tecnológicas son buenas si se las utiliza responsablemente porque si su uso no es el adecuado puede entorpecer su objetivo que es facilitar las maneras de adquirir conocimientos sanos y divertidos para los niños y niñas.

11. Conclusiones

Las TIC son herramientas valiosas para el aprendizaje temprano en su estudio se ha demostrado que las Tecnologías de la Información y la Comunicación llamadas TIC pueden ser efectivas en la promoción del aprendizaje en niños de 5 a 6 años. La incorporación de aplicaciones y recursos digitales en el aula puede estimular la participación, el interés y la motivación de los niños, lo que a su vez puede tener un impacto positivo en su desarrollo cognitivo y habilidades académicas.

La supervisión y el equilibrio son esenciales a pesar de los beneficios de las TIC, es fundamental subrayar la importancia de la supervisión y el equilibrio en su uso. Los educadores y los padres deben desempeñar un papel activo en la selección de contenido apropiado y en la regulación del tiempo de pantalla. El exceso de tiempo frente a las pantallas puede tener efectos negativos en el desarrollo físico y social de los niños, por lo que se debe buscar un equilibrio entre las experiencias digitales y las interacciones en el mundo real.

La formación y el apoyo a educadores son cruciales en la implementación efectiva de las TIC en el aprendizaje de niños de 5 a 6 años requiere una capacitación adecuada para los educadores. Los docentes necesitan estar al tanto de las mejores prácticas en la integración de la tecnología en el aula, así como de las consideraciones pedagógicas y de seguridad. Además, se debe brindar apoyo continuo a los educadores para que puedan adaptarse a las cambiantes herramientas y enfoques tecnológicos, asegurando así que el uso de las TIC sea beneficioso para los niños.

12 recomendaciones

Realizar una revisión exhaustiva de la literatura antes de llevar a cabo la investigación, es fundamental realizar una revisión completa de la literatura académica sobre el uso de las TIC en el aprendizaje de niños de 5 a 6 años. Esto proporcionará una base sólida para su estudio, ayudando a comprender las tendencias actuales, los enfoques pedagógicos, los beneficios y desafíos, y las mejores prácticas en este campo.

Diseñar y planificar metodologías apropiadas ya que es esencial para dar un buen uso de las TIC y que éstas cumplan con su objetivo principal que es promover el uso de las TIC en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años en donde el sujeto de estudio son los niños y niñas de transición del instituto San Francisco de Asís, el instrumento de recolección de datos es la

entrevista y se aplica a las docentes de transición, todo esto para obtener una visión completa del impacto de las TIC en el aprendizaje de los niños y niñas.

Evaluar el impacto a corto y largo plazo Para obtener resultados más significativos, planificar una evaluación del impacto a corto y largo plazo del uso de las TIC en el aprendizaje de niños de 5 a 6 años. Esto implica no solo analizar los beneficios inmediatos en términos de habilidades cognitivas, sino también investigar cómo estas experiencias tecnológicas pueden influir en el desarrollo a lo largo del tiempo. Esto puede requerir un seguimiento a largo plazo de los niños y niñas y una comparación con otros grupos que no utilizan las TIC.

Bibliografía

Moreno, M. E. (s/f). Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial. REDHECS: Revista electrónica de Humanidades. Educación y Comunicación Social.

Academia Accelerating the world's research, El docente-investigador: Investigación -Acción como una forma válida de generación de conocimientos. (s/f).

VALVERDE, L. (s/f). Diario de Campo. Revista de trabajo social. Recuperado de: <http://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/art1.pdf>

VASILACHIS DE GILARDINO, I. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/15u4YnDWcqZnSGEN6coL1hK7pRcIba24a/view>

María del Mar Rodríguez, I. M. y. P. G. (n.d.). *la importancia e influencia del uso de las herramientas tecnológicas en la educación*. Universidad de PIURA. <https://www.udep.edu.pe/hoy/2019/07/las-tic-en-la-educacion-una-ensenanza-mas-activa-e-innovadora/#:~:text=Seg%C3%BAAn%20la%20Unesco%2C%20las%20Tecnolog%C3%ADas,la%20calidad%20de%20la%20educaci%C3%B3n>.

Revista educarnos. (2016, marzo 2). *Interacción en el aula*. Revista Educarnos. <https://revistaeducarnos.com/interaccion-en-el-aula/>

Prensky, M. (2011). Enseñar a nativos digitales. Ediciones SM (p. 240). SM. Retrieved from <http://blogdsi.typepad.com/files/dossier-nativos-digitales-de-marc-prensky.doc>

López-Espinoza, D. C., & Azuero-Azuero, Á. E. (2020). Tendencias Pedagógicas y Herramientas Digitales en el Aula. CIENCIAMATRIA, 6(1), 16–39. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.286>.

Muñoz Marín, R. (2017). Integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación infantil: uso y valoración de las actividades de enseñanza y aprendizaje en 5 años. TDR (Tesis Doctorales En Red). Retrieved from <http://www.tdx.cat/handle/10803/405491>

Anexos

Anexo A: Formato De Entrevista

UNIVERSIDAD CESMAG

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

PROYECTO PEDAGÓGICO: Uso de las TIC para el aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años de la I.E.M. San Francisco de Asís de la ciudad de Pasto

ENTREVISTA A DOCENTES:

NOMBRE:

FECHA: _____

Objetivo: Conocer desde la praxis pedagógica (quehacer educativo de las maestras) la relación e interacción en el aula con el uso de las TIC

1. Según su experiencia y la utilización de las herramientas TIC en el aula ¿Piensa que facilitan el proceso de aprendizaje? ¿Si, no? ¿por qué?
2. En sus estrategias de aprendizaje es importante el uso de las TIC, que herramientas ha utilizado, coméntenos explíquenlos.
3. Como objeto de aprendizaje usted permite a los niños y niñas que se familiarice con el uso de las TIC para que adquiera competencias, mencione algunas que usted aplique.
4. Como medio de aprendizaje donde las herramientas TIC nos sirven como procesos de complemento en la enseñanza presencial, que opina usted ante esto denos su apreciación.
5. La gamificación es una aplicación basada en entornos de videojuegos con el objeto de promover el aprendizaje, que tipos de juegos o estrategias de este nivel los aplica en su clase (Niveles, puntos, recompensas y logros)
6. ¿La institución si hace una capacitación docente en estas herramientas de innovación llamadas TIC?

Anexo B: Formato Diario De Campo

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA CESMAG FORMATO DIARIO DE CAMPO	
FECHA: _____	
INSTITUCIÓN: _____	
PRACTICANTE: _____	
Descripción de lo observado	
Soporte teórico	
Interpretación del soporte teórico	
Bibliografía:	

Anexo C: Formato De Observación

FORMATO DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA

SUBCATEGORIAS:

Actividad

N° _____

Tema:.....

Fecha:..... Duración:.....

Hora inicio:..... Hora finalización:.....

Responsables:.....

Lugar:.....

Materiales:.....

Objetivo. .

 <p>UNIVERSIDAD CESMAG NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</p>	CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)	CÓDIGO: AAC-BL-FR-032
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

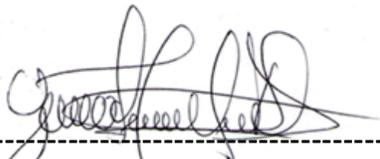
San Juan de Pasto, 01 de diciembre de 2023

Biblioteca
REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.
Universidad CESMAG
Pasto

Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado / Trabajo de Aplicación denominado **Uso de las TIC para el aprendizaje de niños y niñas del Instituto San Francisco De Asís de la ciudad de Pasto**, presentado por la autora DAYANA VANESA RUIZ HERNÁNDEZ, del Programa Académico Licenciatura en Educación Infantil correo electrónico biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co. Manifiesto como asesor(a), que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita el paz y salvo respectivo.

Atentamente,



Yamid Ignacio Acosta Arteaga
5207507
Facultad de Educación
Licenciatura educación Infantil.
3182862222
yiacosta@unicesmag.edu.co

 UNIVERSIDAD CESMAG <small>NIT 800.109.307-7</small>	AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL	CÓDIGO: AAC-BL-FR-031
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)	
Nombres y apellidos del autor: Dayana Vanesa Ruiz Hernández	Documento de identidad: 1004634862
Correo electrónico: rdayana790@gmail.com	Número de contacto: 3114368062
Nombres y apellidos del autor:	Documento de identidad:
Correo electrónico:	Número de contacto:
Nombres y apellidos del autor:	Documento de identidad:
Correo electrónico:	Número de contacto:
Nombres y apellidos del autor:	Documento de identidad:
Correo electrónico:	Número de contacto:
Nombres y apellidos del asesor: Yamid Ignacio Acosta Arteaga	Documento de identidad: 5207507
Correo electrónico: yiacosta@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 3182862222
Título del trabajo de grado: Uso de las TIC para el aprendizaje de niños y niñas del Instituto San Francisco De Asís de la ciudad de Pasto.	
Facultad y Programa Académico: Facultad de Educación, Licenciatura en Educación Infantil.	

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características:

- a) La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve (mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje (mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco(conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.



- b) Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto(amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.
- c) Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio(amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- d) Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento(amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo(asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.
- e) Autorizo(autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

NOTA: En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo(amos) que he(hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello de(dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo(autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permiso(permitimos) que mi(nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los 01 días del mes de diciembre del año 2023

	Firma del autor
Nombre del autor: Dayana Vanesa Ruiz Hernández	Nombre del autor:
Firma del autor	Firma del autor
Nombre del autor:	Nombre del autor:
 YAMID IGNACIO ACOSTA ARTEAGA	