

Semillero de Investigación de Ciber y Tecnología

Plataformas Educativas hacia la primera Infancias

Presentado por:

Laidy Johanna Gonzalez Ortiz ID:508815

Lizeth Pérez Cedeño ID:454223

Tutora:

Andrea Rojas Rojas

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Licenciatura en pedagogía infantil

Bogotá, Noviembre 19 de 2018

RESUMEN

Esta investigación tiene como fin, analizar algunas plataformas educativas para las infancias a la luz de las políticas públicas del estado colombiano, teniendo en cuenta los procesos de globalización digital las cuales desde su proceso de interconexión han generado herramientas interactivas que enfatizan desde las prácticas pedagógicas los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Abstrac:

This research has as purpose to analyze some educational platforms for the childhoods in the light of the public policies of the Colombian State, taking into account the processes of globalization which from its digital interconnection process have generated interactive tools that emphasize from the pedagogical practices the processes of teaching and learning.

Palabras claves:

Educación, globalización, primera infancia, Millennials, interconexión , plataformas, TIC, políticas públicas, desarrollo social, herramientas digitales.

IMPACTO DE LA GLOBALIZACIÓN EN LAS INFANCIAS

Esta investigación parte del referente socio cultural “Millennials” que significa según el Instituto Internacional Español de Marketing Digital (S.F) : “aquel tipo de persona que llegó a su etapa adulta después del año 2000, es decir, con el cambio de siglo, y que en conjunto, posee características particulares, tales como por ejemplo: una personalidad de descontento y amor por la tecnología”. Una generación que se caracteriza por formarse en un mundo en donde el desarrollo acelerado de las nuevas tecnologías, han permitido una interacción en diferentes contextos: el colegio, la casa, lugares públicos y tiempo libre. Por consiguiente, hace parte de una sociedad transformadora de era digital, en este sentido se han creado diferentes herramientas que poseen interconectividad posibilitando un desarrollo físico, emocional y mental para el infante.

Teniendo presente, lo complejo que significa el analizar este tipo de interacción entre las Tecnologías de Información y comunicación (TIC) y el modelo educativo colombiano, esta investigación tiene como fin comprender y analizar, las herramientas innovadoras centradas en la Tecnologías de la Información y la Comunicación como mediación en una educación integral; desde este punto de vista las políticas públicas son la base de la historia educativa y la transformación del concepto de infancias como sujeto político, teniendo en cuenta el contexto social y cultural que se vive.

Si bien es cierto, dentro de la globalización ha permitido establecer procesos significativos económicos que ha dado lugar al desarrollo del ser humano en la adquisición de nuevas culturas, desarrollo de económico, tecnológico y educativo para la transformación social, así mismo, se ha visto de manera notoria la riqueza y pobreza de manera desigual en el mundo. De igual forma la nueva sociedad de la información o del conocimiento ha logrado obtener a nivel mundial un papel activo, de igual manera desde la educación y las TIC pueden lograr una transformación social.

A partir de finales del siglo XXI, la educación y el manejo de las TIC han sido aliados para la transformación pero aún no se ha generado nuevas estrategias de innovación pedagógica que logre generar nueva alternativas de proceso de enseñanza – aprendizaje más sólidos dentro de las TIC, y aún más desde las mismas infancias.

Pero es importante resaltar el proceso de enseñanza – aprendizaje como una mediación existente entre docente – estudiante y ahora dentro de las mediaciones tecnologías existentes en el aula, donde el reto cada vez es más grande en la educación; Es así que esta investigación pretende resaltar o indagar la pertenecía existente en las plataformas educativas que se establece desde las infancias como inicio de procesos cognitivos del ser humano; desde allí se da la variedad de plataformas educativas existentes en el mercado, llevadas al aula como herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, si ver que en ocasiones no establece ese proceso metacognitivo en el infante, y sin ver la importancia de establecer las necesidades del entorno del infante y aún más para garantizar una verdadera educación digital o una educación de calidad.

RECONOCIMIENTO DE LA INFANCIAS POR MEDIO DE LAS POLÍTICAS PÚBLICAS Y LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Desde la concepción de los derechos humanos como un referente importante en la historia de la humanidad donde ha logrado proteger la integridad de las personas, pero a partir de 1975 con la declaración de los derechos del niño donde se da como un sujeto político dentro de su formación básica de desarrollo integral del infante.

Lo referente a Colombia dentro de las políticas públicas los niños no contaban con una educación formal ,solo hasta 1835 , donde el presidente Francisco de Paula Santander promueve la educación como una herramienta indispensable para el pueblo Colombiano siendo necesario la construcción de instituciones educativas que fortaleciera ese proceso, sin embargo en esa época solamente las familias de la sociedad alta podían acceder a ella, fue en 1920, cuando el presidente Marco Fidel Suarez hizo que la educación pública y obligatoria para cumplir las necesidades del estado.

En 1994, se inicia a hablar de la educación formal hacia las infancias según la ley 115, en la cual se habla del derecho que tiene toda persona ,en la libertad de enseñanza –aprendizaje, investigación , catedra y en su servicio público ; resaltando la importancia de la infancia y de ver el infante como sujeto político de derechos pasando por la realización de diferentes políticas públicas logrando que el Ministerio de Educación Nacional (2006) declara: “Educar a un niño significa abrirle el mundo y ponerlo a su alcance; significa, también, ayudarle a derribar muchas de las barreras que pueden impedirle proyectar su vida y trazar un derrotero para realizar ese proyecto”(p.01). Por esto el Ministerio de Educación Nacional comienza a desarrollar diferentes políticas públicas que a lo largo de los años han aportado conceptos y herramientas significativas para las infancias buscando construir estudiantes que se conviertan en ciudadanos críticos, reflexivos, participativos e innovadores, por medio de docentes creativos y curiosos por transmitir sus conocimientos.

Dicho lo anterior, las políticas públicas colombianas, como los lineamientos curriculares para preescolar , los derechos básicos del aprendizaje transición , las bases curriculares para la educación inicial y preescolar, ley De Cero A Siempre en las que se coinciden en que todo lo propuesto para la infancia debe de ser intencional, planeado y estructurado promoviendo el desarrollo de los niños teniendo en cuenta su contexto y sus capacidades, ya que un niño está inmerso en un contexto que aporta de forma negativa o positiva en sus experiencias comprendiendo de esta manera que la tecnología hace parte de este

contexto y que los niños están inmersos en un mundo de app, plataformas, computadores, celulares, televisiones, xbox ; es decir, son nacidos de la generación millenius, en vista de esto las TIC son el puente de la transformación educativa desde una enseñanza significativa y de esta manera poder brindar estrategias adecuadas para su desarrollo integral dependiendo de su edad . Por eso es importante resaltar que:

Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están dando lugar a profundas transformaciones socioculturales de manera tal que, frente al escenario mundial de concentración y exclusión, es vital que, tanto ellas cuanto las oportunidades que ellas crean puedan ser usadas para achicar la brecha entre los “incluidos” y los “excluidos” de modo de que todos puedan tener acceso al crecimiento y al desarrollo sustentables. (PROMSE, 2012. 29).

Lo anterior nos hace reflexionar sobre la desigualdad que se encuentra aún en la educación a pesar de la implementación de las políticas, no se ve un avance en las escuelas ya que los recursos económicos, espacios y materiales pedagógicos no son equitativos en las diferentes clases sociales que encontramos en nuestro país y algunas veces los docentes al tener estabilidad laboral no se interesan por innovar en sus prácticas o simplemente cumplen el periodo de servicio y continúan sin dar espacios a los nuevos profesionales formados.

De esta manera el derecho a la igualdad en Colombia ha exaltado a los niños y las niñas que en sus primeros años de vida desde las políticas públicas en ella se tiene de Cero a Siempre donde aporta un conjunto de acciones planificadas de carácter nacional y territorial dirigidas a:

Promover y garantizar el desarrollo infantil de los niños y las niñas de primera infancia, a través de un trabajo unificado e intersectorial, que desde la perspectiva de derechos y con un enfoque diferencial, articula y promueve el desarrollo de planes, programas, proyectos y acciones para la atención integral que debe asegurarse a cada niña y cada niño, de acuerdo con su edad, contexto y condición. (MEN, 2012.08).

De esta manera los docentes están en la obligación de estar en constante capacitación para generar impacto significativo frente a la generación millenius, porque los niños cada vez van cambiando sus intereses y formas de aprender. Por lo tanto, es esencial desarrollar de manera adecuada las capacidades que se deben generar los niños y niñas en su etapa inicial, por medio de los programas ofrecidos por las política pública comprendiendo y defendiendo los derechos de la infancia como lo plantea la ley de Cero a Siempre:

Los derechos de las niñas y los niños en primera infancia son impostergables; la familia, la sociedad y el estado están en la obligación de garantizar la protección, la salud, la nutrición y la educación inicial desde el momento de la gestación hasta los cinco años. La Política De Cero a Siempre coordinará todas las instituciones, tanto públicas como privadas, para lograr garantizar una atención integral a 2'875.000 niños y niñas. (Colombia, 2018)

Esta atención integral se logra con el aporte de cada uno de los contextos en los que se desarrolla el niño por consiguiente no es una responsabilidad unilateral sino compartida con la familia, el docente y el estado siendo la primera infancia la prioridad ya que se presenta como el desarrollo y la sostenibilidad del país interviniendo de manera adecuada según su edad, sexo, particularidades y condiciones en las que viven los niños y las familias.

Todo esto nos lleva a cubrir las necesidades básicas de los niños, a la medida que van presentado su desarrollo se necesita aportar conocimientos según su edad y entran a participar del ciclo normal de educación colombiana; aquí tenemos en cuenta el preescolar, donde se busca brindar una secuencia de aprendizaje y complejidad a los niños según su edad respaldándose con las políticas públicas. Los derechos básicos de aprendizaje (DBA) (2016) según el Ministerio de Educación son *“el conjunto de aprendizajes estructurantes que construyen las niñas y los niños a través de las interacciones que establecen con el mundo, con los otros y consigo mismos.”* (p.05)

Preparándolos para el paso al primer ciclo de la primaria por medio de actividades que dan aportes a los docentes para el proceso de las planeaciones identificando recursos pertinentes, estrategias de evaluación formativa, prácticas para desarrollar competencias ciudadanas y estrategias para diferenciar las propuestas didácticas y evaluativas desarrollando en los niños las nociones necesarias para las materias que van a ver en su ciclo educativo.

Las políticas públicas se encuentran en constante transformaciones debido a que la infancia está buscando explorar el medio y aprender en cada experiencia. Por esto las bases curriculares son recursos para potencializar el desarrollo y aprendizaje de los niños, teniendo como objetivo orientar la organización curricular y pedagógica de la Educación inicial y preescolar debido a que esta etapa inicial ya está haciendo parte de la educación formal, por esto se busca que por medio de las actividades prioritarias como el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio los niños tengan la oportunidad de adquirir nuevos aprendizajes de manera significativa y de forma experimental, porque por medio de esta propuesta los niños

pueden expresar sus sentimientos, realizar juegos de roles, construye mundos simbólicos , desarrolla su motricidad fina y gruesa comprendiendo la originalidad de cada uno de los niños ,observando su contexto y la forma de transformar su mundo.

Dicho lo anterior , dentro del contexto digital el ministerio de educación ve la necesidad de establecer las TIC en las aulas como herramienta educativa para el proceso de innovación pedagógica , estableciendo en el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, según la Ley 1341 o Ley de TIC, es la entidad que se encarga de diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las TIC; Dentro de sus funciones está incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional a las TIC beneficiando a las poblaciones vulneradas y poder generar un educación de calidad .

LA ESENCIA DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS DENTRO DEL CONTEXTO EDUCATIVO HACIA LAS PRIMERAS INFANCIAS

1. PLATAFORMAS EDUCATIVAS PARA LA EDUCACIÓN INICIAL

En el ecosistema digital encontramos una variedad de herramientas para nuestra vida cotidiana entre ellas las plataformas educativas las cuales comprendemos como páginas web, app, juegos y herramientas digitales dirigidas a fomentar un conocimiento, es así que se pretende a partir del análisis y comprensión de las herramientas educativas desde la tecnología digital destinada, principalmente, a la formación de niños que hacen parte de la educación inicial como ciudadanos del ecosistema digital. ocimiento y el uso de la tecnología, Internet, móviles y videojuegos han constituido un gran referente inevitable para la vida cotidiana de la Generación Y, ya que al no tener ninguno de estas herramientas de interacción social el individuo se encuentra aislado, lo cual lo vuelve un ser culturalmente inadaptable para el correcto desarrollo de actividades de ocio o bien de comunicación interpersonal.

En este sentido comprender el correcto manejo y de este tipo de herramientas para los niños que se encuentran en entre los ceros y los seis años (0-6) es fundamental; al propio tiempo que se genera de forma segura una correcta interacción tanto a nivel pedagógico con las estrategias de enseñanza-aprendizaje como de los espacios de interacción en lo que respecta al ciberespacio.

Las tecnologías y las herramientas digitales presentan grandes desafíos a nivel de la susceptibilidad que se despliega entre lo incorrecto y lo correcto que implica la utilización de las herramientas digitales educativas de Colombia, teniendo presente la generación millenius , con el fin de brindarle estrategias innovadoras a las instituciones educativas de preescolar.

IMPORTANCIA DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN LA GENERACIÓN MILLENIUS

Las constantes transformaciones que genera la globalización desde el desarrollo social han desarrollado nuevos patrones de aprendizaje en lo que respecta a la formación del individuo en los nuevos modos de producir, crear, trabajar y competir. En este sentido la educación digital es uno de los requisitos fundamentales tanto para el docente formador como para el estudiante captador de estos conocimientos, generando de esta manera condiciones adecuadas por un prolijo desarrollo sostenible basado en el uso más intensivo del conocimiento y manejo de las interconexiones existente en la globalización.

Por medio de las tecnologías de la comunicación y la información (TIC) tenemos la facilidad de interactuar constantemente con los conocimientos producidos por esta globalización, adquiriendo nuevos aprendizajes, ya que la tecnología es un medio para adquirir conocimiento como lo dice Andalucía es digital (19 de Febrero de 2018).

Las nuevas tecnologías han cambiado sustancialmente la manera en la que nos acercamos al conocimiento. Teléfonos móviles, tabletas o nuestros tradicionales PC se han convertido en una fantástica herramienta para acceder a nuevos conocimientos y hacerlo online y de una forma divertida.(Andalucia es digital, 2018)

De esta manera es pertinente ver que el mercado digital, brinda un sin número de plataformas donde logran cautivar al estudiante en su proceso de enseñanza – aprendizaje desplegando alternativas nuevas que impacte al estudiante y a su vez al docente, facilitar su labor dentro del aula; para poder llegar a dar el porcentaje de plataformas se comenzó haciendo

un rastreo de las plataformas existentes a nivel nacional e internacional dirigidas a las infancias, teniendo ya una visión de la diferencia entre ellas y que en algunos países se encuentran regidas por normas ,se empezó a observar con qué referentes cuenta Colombia para monitorear las plataformas para primera infancia y encontramos el MINTIC en el cual nos dimos cuenta que aunque hay materiales y documentos dirigidos a la educación formal no se encuentran aplicaciones o programas directamente dirigidos a la primer infancia.

Es por esto que buscamos revisar los documentos de políticas públicas Colombianas dirigidos a las infancias ya que es allí donde se evidencian los patrones de desarrollo, aprendizaje y descubrimiento de su entorno en cada edad específica según el territorio nacional y es desde allí donde buscamos realizar un empalme entre estas políticas y las plataformas educativas revisadas para darnos cuenta que aportan en el desarrollo completo de los niños.

Si bien, dentro de este número de posibilidades educativas digitales que se encuentra en el mercado, se realiza una arqueología de información de las plataformas existentes hacia las infancias, donde su búsqueda fue dada bajo unas características que son contenido pedagógico, infancias e interactividad que logrará establecer un análisis más exacto hacia donde van dirigidas las plataformas en las infancias, a Continuación se dará a conocer algunas plataformas que van dirigidas a dicha población:

Cuadro 1. Muestra piloto de plataformas educativas.

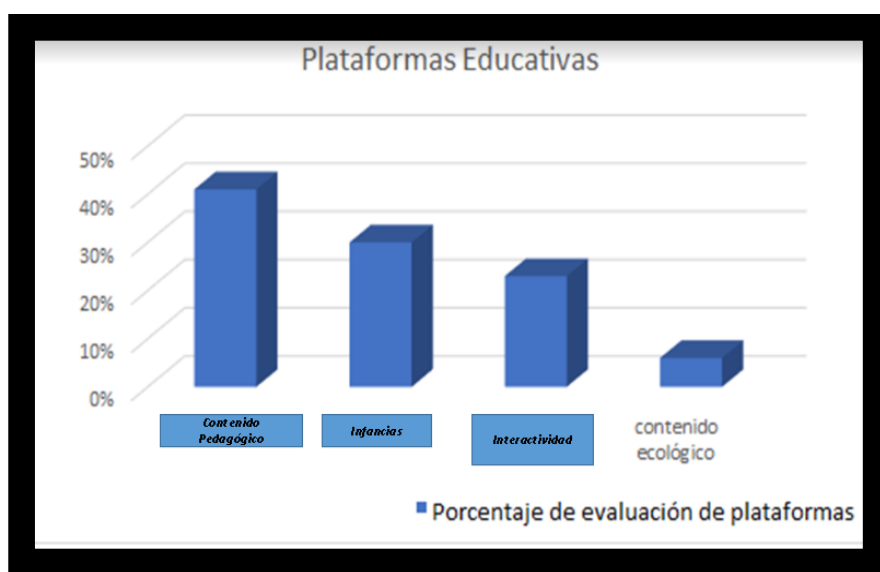
<i>Plataformas</i>	<i>Concepto</i>	<i>Crítica Pedagógica</i>
<i>Storybird</i> <i>(Herramienta Virtual)</i>	Se permite crear cuentos en línea para compartir en familia, accediendo a una biblioteca virtual donde se evidencian diversas lecturas, la mayoría en inglés.	En el Plan Nacional de Lectura y Escritura - (PNLE) (2017) permite dar a conocer que “el mediador cumple la función de un iniciador, que consiste en despertar en otros el deseo de leer y escribir”.Por consiguiente la plataforma Storybird cumple ese papel de mediador ya que permite que los niños construyan sus cuentos y accedan a una biblioteca virtual dando desarrollo a los objetivos del (PNLE)
<i>Nasa</i> <i>(Sitio virtual)</i>	Es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan.	Esta página (2013) permite que el niño se anime a realizar la exploración de este medio ya que encuentra actividades y elementos del espacio muy interesantes que lo tiene en constante curiosidad donde la: “Dicha curiosidad los lleva a mantener una actitud de búsqueda permanente que puede evidenciarse desde los primeros días de vida de manera progresiva a manera que los niños crecen”. (p.33). Desde este punto de vista los niños y niñas aprenden fácilmente mediante experiencias vivenciadas.
<i>Tangram</i> <i>(Aplicación)</i>	Hará que los niños aprendan intuitivamente geometría y espacio ya que el juego consiste en crear figuras utilizando las 7 piezas de tangram	Kilomenko (2010) dice que: “La enseñanza dirigida al desarrollo de la capacidad creativa cuenta con ciertas características específicas que permiten apuntar a las habilidades propias de esta capacidad” (p.06),De igual modo el Tangram aporta al desarrollo de las capacidades creativas ya que los niños deben de utilizar estas

		capacidades para lograr crear las figuras con las piezas desarrollando nociones geométricas y espaciales.
--	--	---

Dentro del análisis de estas plataformas se tuvo en cuenta las siguientes categorías de evaluación:

- **Contenido pedagógico:** Corresponde a los referentes dados por las políticas públicas colombianas revisadas que se basan en potencializar el desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar.
- **Infancias:** se analizó si el contenido de cada plataforma va dirigida a la edad correspondiente, para permitir que el niño y niña cuente con una formación significativa pasó a paso donde logre asimilar conocimientos gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación según las políticas públicas.
- **Interactividad:** Donde es posible evidenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a la diversidad de estrategias que presentan las plataformas logrando ver un buen proceso de aprendizaje entre el niño y las TIC.

Al tener presente las categorías resultantes del análisis de las políticas públicas se realiza una evaluación de 45 plataformas las cuales son el resultado de la búsqueda y clasificación de plataformas para las infancias donde se encuentran que el 41% tienen los objetivos claros de las actividades de desarrollo, ahora el 30% era claro las actividades pedagógicas correspondiente a la edad de aplicabilidad; el 23% tienen un componente pedagógico dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje; es decir que tienen una interactividad frente a la plataformas; y por último 6% de plataformas ecológicas quien dará lugar a la conciencia ambiental, vista en la siguiente gráfica.



Gráfica 2. Evaluación de plataforma.

De esta manera, se visualiza que tratan de cumplir un impacto de adquisición de información y de establecer esa interactividad, sin tener en cuenta el componente pedagógico que de los lineamientos propios desde las políticas públicas, de igual forma no existe una mediación con el docente que incorporan las diferentes herramientas tecnológicas, a las rutinas diarias de los infantes; como un proceso educativo de manera que los niños aprenden con motivación, logrando un aprendizaje significativo con las tecnologías, que no se da sólo en las aulas sino en los contextos que se encuentran los niños como lo indica la declaración de Bogotá a través de la página Virtual Educa Colombia (2018) donde dice que:

Los procesos de incorporación de la tecnología en la educación que trascienden el aula de clases y las instituciones educativas, y se elevan a la ciudadanía en general, ya que el proceso educativo es continuo y conlleva la apropiación de las TIC para todos los ciudadanos con miras a enfrentar la economía digital a nivel mundial. (VIRTUAL EDUCA RECONOCE A COLOMBIA COMO MODELO INTERAMERICANO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA, 2017)

De manera análoga, permite dar a conocer que la tecnología aporta un papel importante en el proceso de formación de conocimiento de los niños, mediante la enseñanza – aprendizaje, ya que el proceso de enseñanza se da por medio de los contenidos, las técnicas y estrategias didácticas que utiliza el docente al momento de enseñar a aprender y formar en valores, ya es de vital importancia resaltar la formación de valores ecológicos para promover el cuidado del medio ambiente, si se realiza de manera adecuada este proceso se logra que el niño tenga un aprendizaje desarrollando su inteligencia y modificando su estructura, por esta razón es importante resaltar la teoría constructivista de Jean Piaget donde dice que:

Se concibe la inteligencia humana como una construcción con una función adaptativa, es una teoría que en sentido general busca explicar y describir las formas o estructuras del pensamiento, cómo estas evolucionan y cada una de ellas contribuye a la adaptación del sujeto a la realidad. (Mg. Pedro J. Saldarriaga-Zambrano, 2016)

Desde esta mirada es fundamental orientar a los niños y niñas de la etapa inicial a desarrollar unas bases adecuadas, en cuanto sus dimensiones como: la cognitiva, la comunicativa, la social, la artística y la corporal para que su enseñanza - aprendizaje sea la adecuada, para enfrentar e interactuar en el mundo de la globalización de acuerdo con su edad.

En este sentido las Tecnologías de la Información y la Comunicación son el soporte principal para ayudar en la educación de la infancia actual, ya que esta se desarrolla en un mundo en el cual debe de aprender a utilizar la tecnología y la creatividad utilizando su inteligencia en las diferentes situaciones que les presenta la vida. En este sentido el papel

docente es fundamental ya que este aporta sus conocimientos y guía a los estudiantes en cada uno de sus procesos, ayudándoles a comprender y analizar la manera por la cual se debe leer e interpretar el mundo que los rodea, teniendo en cuenta la teoría de Lev Vygotsky en la cual plantea:

La docente y el docente son los encargados de diseñar estrategias interactivas que promuevan zonas de desarrollo próximo, para ello debe tomar en cuenta el nivel de conocimiento de las estudiantes, la cultura y partir de los significados que ellos poseen en relación con lo que van aprender. La docente y el docente debe provocar desafíos y retos que hagan cuestionar esos significados y sentidos y lleven a su modificación en el infante. (Salas, 2001)

Lo que permite comprender que el docente debe de tomar esas plataformas educativas para como elementos de innovación en sus clase, teniendo en cuenta la fascinación desarrollada por los niños de los temas planteados, considerando que los niños deben de recibir una educación de acuerdo a sus intereses y sus contextos llevando al docente a experimentar , cómo generar conocimientos y estrategias de forma interactiva para tener como resultado una enseñanza aprendizaje de calidad; tomando como herramientas las diferentes plataformas educativas.

Conclusiones

Esta investigación ha generado un gran reto, en lo que se refiere al manejo adecuado de las tecnologías desde el punto de vista pedagógico y a su vez la mediación existente con las personas que están orientando este proceso, si bien las plataformas hacia las infancias han permitieron ser herramientas fundamentales para enriquecer la forma como el docente debe innovar y manejar sus clases, teniendo presente que los niños y niñas de preescolar necesitan tener educados procesos sobre los manejos de las herramientas digitales de acuerdo a la globalización que se está viviendo.

Por esta razón durante el proceso de la investigación se logró conocer diversas plataformas con herramientas esenciales para la enseñanza – aprendizaje, donde los docentes juegan un papel fundamental siendo actores que infunden estrategias adecuadas utilizando las Tecnologías de la Educación y la información , pero falta aún conocer esa información para que sea más significativa el proceso de enseñanza , es decir lograr que el alfabetismo digital no sea cada vez más evidente en los docentes u otras personas que están a cargo del infante.

Por otro lado, las políticas públicas educativas son la razón de ser, en generar capacitación e innovación constante en el aula generaron sin perder de vista en brindarles a los niños y niñas una educación adecuada y se les respete sus derechos. Como estudiantes y como futuras profesionales es importante establecer un nuevo horizonte para la innovación y transformación social y pedagógico en miras de establecer una mirada distinta y significativa en realizar las clases de manera interactiva, y estrategias adecuadas hacia las infancias, de igual forma conocer e indagar la evaluación de plataformas en miras de establecer un proceso de enseñanza – aprendizaje.

Anexo 1.1 Plataformas revisadas.

Tipo	Nombre	¿Para que sirve ?	Link
Página educativa	Mundo primaria	Es una página muy bien estructurada con herramientas como: cuentos, adivinanzas, trabalenguas etc para los niños y niñas, donde el internet juega un papel importante para el aprendizaje. Por lo tanto las tecnologías de información y la comunicación cada vez son más esenciales para la educación y representadas por juegos y otros recursos didácticos. Además va dirigida para niños y niñas de 3 a 12 años.	https://www.mundoprimaria.com/
Página educativa	Smartick	Es una aplicación basada en matemáticas online, que permite que los niños y niñas de 4 a 14 años aprendan de una forma divertida. Permitiendo que ellos utilicen sus habilidades para descubrir estrategias donde ellos utilicen la imaginación y de esta forma la enseñanza - aprendizaje en matemáticas sea significativa y de acuerdo a la edad.	https://lp.smartick.es/matematicas-online/?utm_exp_id=.3BHT76oyShemku-ILW8k8Q.1&utm_referrer
Página educativa	Juegos educativos para infantil y primaria	Los juegos online son fundamentales para los niños y niñas de la educación infantil y primaria, para que de una forma divertida desarrollen habilidades en: español, matemáticas, ciencias y muchos temas que contiene el currículum.	http://www.cristic.com/juegos-educativos/
App	Geometría Montessori	Es una aplicación móvil educativa dirigida a los pequeños de la casa que tienen que mejorar en geometría. Con esta herramienta los niños de 4 a 8 años pueden jugar y aprender las formas geométricas. El objetivo es que los niños aprendan a desarrollar la lógica a través de la categorización y jerarquización de las formas geométricas. En ella encontramos las formas más sencillas y básicas hasta las más complejas. Además también encontramos un	Google play

		apartado llamado juegos en el que aplicar lo aprendido en la app.	
App	Thinkrolls	Haciendo que ejerciten su mente, su memoria y su capacidad lógica. Este tipo de aplicaciones móviles educativas son perfectas para que niños de 3 a 8 años aprendan la mecánica de la prueba y error. Existen dos modos, el fácil y el avanzado, y 180 pantallas a superar por el niño.	Google play
PÁGINA EDUCATIVA	CERNLAND	Es un parque temática virtual que permite que los niños y niñas desde los 7 años podrán interactuar con: Variedad de juegos, divertidas aplicaciones multimedia, películas y enlaces formativos.	https://paginaspara.net/ninos/
TOP WEB EDUCATIVA	BABY RADIO	Esta herramienta se caracteriza por ser la primera radio infantil de España. Diseñada para los niños de 0 a 6 años con posibilidad de: recorrer y colorear online, disfrutar de variedad de cuentos, videos y la mejor programación para aprender un idioma.	https://pagina.spara.net/ninos/
sitio web	storybird	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
sitio web	Nasa	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplacel.nasa.gov/sp/menu/sun/
sitio web	CRENland	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está	https://storybird.com/

		escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	
sitio web	Ecoembes	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplac.ce.nasa.gov/sp/menu/sun/
sitio web	Arbol ABC	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
app	Mario Abecedario	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplac.ce.nasa.gov/sp/menu/sun/
App	Tangram	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
App	Alfabeto español para niños	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplac.ce.nasa.gov/sp/menu/sun/
Creacion de material	Ardora	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran	https://storybird.com/

		biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	
Creacion de material	Educaplay	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplace.nasa.gov/sp/menu/sun/
Nueva app	De cero a Siempre	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
Juegos en línea	LEGO	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplace.nasa.gov/sp/menu/sun/
Pagina web	Alas y Raices	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
Pagina web	Once niños	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplace.nasa.gov/sp/menu/sun/

Pagina web	Experimentos	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
APP	Bienvenido al mundo pocoyo	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplacel.nasa.gov/sp/menu/sun/
Pekegifs	Portal Infantil	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
Pagina educativa	Mundo primaria	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplacel.nasa.gov/sp/menu/sun/
Pagina educativa	Smartick	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
Pagina educativa	Little Smart Planet	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar	https://spaceplacel.nasa.gov/sp/menu/sun/

		cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	
Página educativa	Cerebriti	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
Página educativa y App	Smile and Learn	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplac.nasa.gov/sp/menu/sun/
Página educativa	Jigsaw Planet	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
Página educativa	Juegos educativos para infantil y primaria	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplac.nasa.gov/sp/menu/sun/
App para Android	Te Suena, Me Suena	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
página web	NiDos	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con	https://spaceplac.nasa.gov/sp/menu/sun/

		el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	
Herramienta web	Class Tools	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
Herramienta web	Cazas de tesoros	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplacemenu/sun/
Herramienta web	pic2puz	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
App para apple	AB cine	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplacemenu/sun/
App para apple	CreAPPcuentos	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
App para apple	Dada Trains	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y	https://spaceplacemenu/sun/

		habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	
App para apple	Kekotukos	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
App para apple	Lo que comen los ratones	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplac.ce.nasa.gov/sp/menu/sun/
App para apple	Nini aprende a contar	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/
App para apple	Tiny Trees	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	https://spaceplac.ce.nasa.gov/sp/menu/sun/
App	Bio Mio	Recomendado para niños a partir de los 5 años, es un espacio pensado para que desarrollen todo tipo de conocimientos y habilidades relacionadas con el mundo de los objetos y el espacio. Aquí pueden jugar con el sistema solar, escuchar el sonido que hacen los agujeros negros y hasta armar	https://spaceplac.ce.nasa.gov/sp/menu/sun/

		cohetes caseros que sí vuelan. Idioma: español.	
App	Thinkrolls	permite crear cuentos en línea para compartir en familia. También permite leer una gran biblioteca de cuentos hechos por usuarios de todo el mundo (actualmente la mayoría está escrita en inglés) y es posible ordenar la impresión de las historias en distintos formatos. Idioma: inglés.	https://storybird.com/

Bibliografía

1. 1.VIRTUAL EDUCA RECONOCE A COLOMBIA COMO MODELO INTERAMERICANO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA. (22 de 06 de 2017).
Obtenido de
<http://www.computadoresparaeducar.gov.co/index.php/es/VirtualEducareconoceAColombiacomomodelointeramericanodeinnovacioneducativa>
2. Andalucía es digital. (19 de febrero de 2018).
3. 2.Mg. Pedro J. Saldarriaga-Zambrano, M. G.-C. (12 de 2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía*. Obtenido de <file:///C:/Documents%20and%20Settings/U13/Escritorio/Dialnet-LaTeoriaConstructivistaDeJeanPiagetYSuSignificacio-5802932.pdf>
4. 3.Salas, A. L. (07 de 2001). *Implicaciones Educativas de la Teoría sociocultural de Vigotsky*. Obtenido de
https://www.uv.mx/personal/yvelasco/files/2012/08/Implicaciones_edcucativas_de_la_teor%C3%ADa_sociocultural_de_Vigotsky.pdf

Ardanaz, T. (2009). *La Psicomotricidad en educación Infantil*. Obtenido de <https://docplayer.es/1656231-La-psicomotricidad-en-educacion-infantil.html>

5. Calzadilla, M. (s.f.). *Aprendizaje colaborativo y Tecnologías de la Información y la comunicación*. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/322Calzadilla.pdf>
6. Chaves, A. (2001). *Implicaciones Educativas de la Teoría sociocultural de Vigotsky*. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/3581/3490>
7. colombia educa. (2018). tics. *educar colombia*.
8. Gobierno de Colombia. (18 de Noviembre de 2018). *De Cero a Siempre*. Obtenido de <http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Paginas/QuienesSomos.aspx>
9. Martín, E. Marchesi, A. (2006). *La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los sistemas educativos*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001507/150785s.pdf>
10. Kilomenko, O. (2010). *Educación Inicial E Infancia - Fomento de la capacidad creativa desde las prácticas de enseñanza en la educación preescolar*. Obtenido de http://www.adeepa.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/INICIAL/EINFANCIA/R_0045_Klimenko.pdf

11. Mineducación. (18 de Agosto de 2017). Obtenido de Minieducación:
https://www.mineducacion.gov.co/portal/#menu_principal
12. Rengifo, B. Mora, F. Quitiaquez, L. (s.f.). La Educación ambiental una estrategia pedagógica que contribuye a la solución de la problemática ambiental en Colombia. Obtenido de <http://www.ub.edu/geocrit/coloquio2012/actas/06-B-Rengifo.pdf>
13. Quibdo, D. d. (Junio de 2013). *Guía pedagógica con enfoque Etno Educativo para la Atención Integral de la primera Infancia en el Choco*. Obtenido de <https://repository.oim.org.co/bitstream/handle/20.500.11788/1625/75.%20Calidad%20de%20vida%20de%20la%20primera%20infancia%20en%20el%20Choco%20Garantia%20de%20derechos%20y%20la%20prevencion%20de%20su%20vulneracion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
14. Sharon Fernández, Inés Villadiego, Zasuquía Zabala. (2016). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje de niños - niñas en el grado de transición del Instituto Educativo los creadores de Cartagena de Indias. Obtenido de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/4981/1/El%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAG%3%93GICA%20PARA%20LA%20ENSE%3%91ANZA%20Y%20APRENDIZAJE%20DE%20NI%3%91OS%20-%20NI%3%91A%20EN%20EL%20GRADO%20D.pdf>