



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos
Vigilada MinEduación



LA TECNOLOGÍA, UN CAMINO AL APRENDIZAJE

Daniela Molina Holguín

Paula Andrea Penilla Morales

Karol Vanessa Trejos Acevedo

Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO

Licenciatura en Educación Infantil

Guadalajara de Buga

Noviembre 2023

LA TECNOLOGÍA UN CAMINO AL APRENDIZAJE.

Karol Vanessa Trejos Acevedo

Paula Andrea Penilla Morales

Daniela Molina Holguín

Trabajo de investigación para obtener título de Licenciadas en Educación Infantil

Director(a)

Mg. Sofía Caicedo Elizalde

Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO

Licenciatura en Educación Infantil

Guadalajara de Buga

Noviembre 2023

Título	La tecnología, un camino al aprendizaje.
Resumen	<p>El presente trabajo de investigación está titulado con el nombre de “<i>La tecnología un camino al aprendizaje</i>”; y tiene como propósito, fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de una estrategia pedagógica TIC aplicada a los niños del grado 1° del Colegio Talentos en la Ciudad de Tuluá-Valle. El cuál se encuentra organizado por capítulos de acuerdo con el proceso de investigación que se llevó a cabo. Está orientada en la investigación acción, dando respuesta a un planteamiento de problema identificado a través de una pregunta; ¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el uso de las TIC con los niños del grado 1° del Colegio Talentos en la Ciudad de Tuluá-Valle?, bajo el enfoque de la investigación cualitativa, en donde se ejecutarán cuatro objetivos específicos para obtener un análisis y resultado y de esta manera poder implementar un manual digital en el Colegio Talentos como instrumento para los maestros y estudiantes. También se tuvo en cuenta diferentes antecedentes internacionales, nacionales y locales; para identificar a profundidad el uso de las Herramientas TIC en la educación. Y por último comprendiendo las diferentes posturas, opiniones y metodologías de diferentes autores y comprendiendo el marco legal y normativo que respalda la tecnología en la actualidad.</p>
Abstract	<p>This research project, titled "Technology: A Path to Learning," aims to enhance the teaching and learning process through the</p>

	<p>implementation of a TIC (Information and Communication Technology) pedagogical strategy for first-grade students at Talentos School in Tuluá, Valle, Colombia. The work is structured into chapters corresponding to the research process. It employs an action research approach to address a specific problem statement: "How to strengthen the teaching and learning process in the use of ICT (Information and Communication Technology) with first-grade students at Talentos School in the city of Tuluá, Valle?" The study adopts a qualitative research framework, with four specific objectives to analyze and yield results, facilitating the creation of a digital manual for teachers and students at Talentos School. Additionally, the research draws from international, national, and local precedents to gain a deeper understanding of the use of ICT tools in education. It also considers various perspectives, opinions, and methodologies from different authors, along with the current legal and regulatory framework supporting technology in education.</p>
<p>Palabras clave</p>	<p><i>Palabras claves:</i> Educación, estrategia pedagógica, estrategia didáctica enseñanza, aprendizaje, tecnología, herramientas TIC. <i>Keywords:</i> Education, pedagogical strategy, teaching strategy, teaching, learning, technology, ICT tools.</p>
<p>Objetivo General</p>	<p>Fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el uso de las TIC con los niños del grado 1° del Colegio Talentos en la Ciudad de Tuluá-Valle</p>
<p>Referencia</p>	<p>Molina Holguín, D., Penilla Morales, P.A., y Trejos Acevedo, K.V. (2023). La tecnología, un camino al aprendizaje. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO. (Buga-Valle).</p>

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos principalmente a Dios, por ser nuestro guía en este camino. A nuestras queridas familias; su amor y apoyo incondicional permitiendo que nos formáramos académica, personal y socialmente; con esfuerzo y dedicación por alcanzar un sueño que el día de hoy se convierte en realidad. A nuestros maestros quienes con su amor y empeño nos dejaron enseñanzas y aprendizajes. Al colegio Talentos que con alegría nos abrieron las puertas de su casa para poder aplicar nuestro trabajo de grado. Y por último a esos amigos que estuvieron en esta travesía disfrutando de las tristezas, alegrías y triunfos.

Contenido

Introducción	ix
CAPÍTULO I	11
1.1 Justificación	11
1.2 Contexto de la investigación	13
1.3 Planteamiento y pregunta de investigación	13
1.4 Objetivos.....	14
1.4.1 Objetivo general	14
1.4.2 Objetivos específicos.....	14
1.5 Antecedentes de investigación.....	14
1.5.1 Antecedentes Internacionales	15
1.5.2 Antecedentes Nacionales	17
1.5.3 Antecedentes Locales.....	19
CAPITULO II	21
2.1 Marcos de referencia	21
2.2 Marco teórico	22
2.2.1 Educación en la actualidad desde la enseñanza y el aprendizaje.....	22
2.2.2 Estrategias que educan, didácticas que impactan	27
2.2.3 El impacto de la tecnología y el uso de las herramientas TIC	32
2.3 Marco legal	39
CAPITULO III	43
3.1 Metodología.....	43
3.1.1 Enfoque metodológico	43
3.1.2 Tipo de investigación	44
3.1.3 Participantes.....	45
3.1.4 Fases	45
3.1.5 Instrumentos.....	46
CAPÍTULO IV	50
4.1 Análisis y resultados	50
4.2 Estrategia didáctica	56
4.3 Evaluación del impacto	66
CAPÍTULO X	70
CONCLUSIÓN.....	70

CAPITULO VI	75
RECOMENDACIONES.....	75
REFERENCIAS	77
CAPÍTULO VII	93
8.1 ANEXOS.....	93

Listas especiales

Figura 1.	22
8.1.1 Anexo 1.....	93
8.1.2 Anexo 2.....	95
8.1.3 Anexo 3.....	97
8.1.4 Anexo 4.....	100
8.1.5 Anexo 5.....	102
8.1.6 Anexo 6.....	104
8.1.7 Anexo 7.....	105
8.1.8 Anexo 8.....	107
8.1.9 Anexo 9.....	109
8.1.10 Anexo 10.....	111
8.1.11 Anexo 11.....	113
8.1.12 Anexo 12.....	115
8.1.13 Evidencias fotográficas	117

Introducción

La educación se encuentra en un constante cambio, lleno de retos y desafíos que fortalecen la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta los hábitos, costumbres y culturas que van haciendo parte de una sociedad. “La educación es un proceso de formación permanente” (Ley 115, 1994, artículo1). Por tal motivo, como maestros debemos de adherirnos a esos cambios continuos, generando aspectos positivos en la formación académica.

La educación TIC (Tecnologías de Información y la comunicación) no se basa solamente en la enseñanza de la estructura de un computador, celular o diferentes elementos digitales, sino a que el ser humano desde la infancia, que es su primera etapa de vida pueda adquirir confianza, seguridad y autonomía en su desarrollo integral, que le permita enfrentar y resolver problemas desde la investigación, experiencia y exploración. “La tecnología ha llegado a nuestras vidas para quedarse, inundando todos los aspectos tanto personales como profesionales. El ámbito académico también está haciendo esfuerzos desde hace varias décadas por incluirlas para mejorar el proceso educativo” (Alejandre, 2018, p.27). También a que los aprendices se sientan capaces de poder crear, pensar e innovar.

Generalmente hay prácticas tradicionales que han dado un resultado positivo; la forma de aprender a leer, de sumar y restar y la manera de escribir, pero la educación es un término tan amplio, admirable y sorprendente que se deben buscar estrategias que sean innovadoras, divertidas y dinámicas en el proceso de conocimiento, en el que el aprendiz pueda experimentar su proceso de formación.

La tecnología de Información de la Comunicación (TIC); ofrece una oportunidad de mejora en diferentes acciones cotidianas como: compras en línea, pagos, educación

virtual, relación social a distancia y entre otros. Pero también puede generar algunas preocupaciones como distanciamiento del vínculo socioafectivo, exclusión social, distracción, y otras razones más. Es allí donde los maestros desde la educación juegan un papel muy importante y es en implementar un uso adecuado dando a conocer los riesgos que pueden implicar; y en transformarlo en una aplicación adecuada, organizada y responsable.

Es así como enfocamos nuestro trabajo de investigación en la importancia de crear estrategias, que motiven a los estudiantes en el proceso de su formación académica por medio de las TIC; para de esta manera generar experiencias con aprendizajes significativos en cada uno de los estudiantes y docentes.

Capítulo I

1.1 Justificación

La presente investigación titulada “LA TECNOLOGÍA, UN CAMINO AL APRENDIZAJE”, se encuentra dirigida al uso de las TIC en la educación, porque los estudiantes deben de habituarse en un contexto, donde la construcción del conocimiento actual hace que el aprendizaje sea autónomo, ágil y divertido. “La integración de las tecnologías en la educación implica tener en cuenta la relación que ha de establecerse entre el uso de nuevos medios y la innovación educativa” (Ricardo e Iriarte, 2017, p.16). Transformando el desarrollo de habilidades que son importantes y necesarias en su formación integral, que comúnmente hacen parte de las prácticas y acciones propias del ser humano.

En la actualidad, la gran parte de los niños utilizan su tiempo en videojuegos, en el que deben de cumplir con ciertos objetivos para llegar a la meta final; y también en diferentes usos como relación social, pasatiempo y entre otros, el cual se vuelve dependiente y divertido. Es necesario orientar esas habilidades y capacidades en una formación personal, social y cognitiva; fortaleciendo las destrezas a través de la educación TIC, en interés, motivación y disposición en el aprendizaje. Según Said Hung et al., (2015):

Los escenarios dinámicos de la educación del siglo XXI, respecto a los nuevos retos y perspectivas a las que se enfrentan los contextos escolares contemporáneos, hace imprescindible considerar un acercamiento conceptual que permita fundamentar las transformaciones educativas dadas en la sociedad de la información (p. 8)

En igual forma, la educación de las TIC es necesaria para formar y preparar a los estudiantes a enfrentar los retos que se pueden presentar en un entorno tecnológico, avanzado y globalizado. Permitiendo que se sientan seguros de sí mismos y con la capacidad de poder ampliar sus conocimientos, generando: creatividad, innovación, exploración, y experiencia de su propio aprendizaje.

Por otro lado, como menciona Alejandre y Allueva (2019):

El crecimiento acelerado de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) en los últimos años en los diferentes aspectos sociales y culturales no es ajeno en el ámbito de la educación; por el contrario, es aquí donde existe una gran oportunidad de aplicabilidad, pero eso plantea un escenario donde la enseñanza tradicional se ve obligada a incluir las TIC dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 63)

Por lo anterior, es necesario integrar el uso de las herramientas TIC en la educación, ya que ha generado un impacto amplio y positivo en la formación del ser humano, en el que es importante orientar desde la educación de un buen uso de las mismas, generando ambientes de aprendizaje en el cual los niños sean orientados al manejo educativo a través de las tecnologías, creando en ellos experiencias significativas para fomentar un aprendizaje autónomo, con el cual se dé cumplimiento a las debilidades presentes por medio de actividades pedagógicas, planteadas por los docentes en respuesta a la necesidad que se tiene en la formación académica, reestableciendo el uso que se le da a la tecnología frente al juego y pasatiempo que es a lo que se acostumbra actualmente. De esta manera es importante crear actividades

innovadoras, en donde se evidencie participación por parte de los estudiantes en el que hagan parte como protagonistas de su aprendizaje.

1.2 Contexto de la investigación

El colegio Talentos se encuentra en la Ciudad de Tuluá- Valle, ubicado en la dirección Calle 4 A N° 22 C 21, el cuál maneja dos jornadas (mañana y tarde) con niveles de preescolar y básica primaria. Aborda las bases teóricas en las que se soporta su modelo pedagógico “HUMANISTA”, allí se establece un diálogo con los autores conocedores de cada una de las metodologías que son fundamentales para este modelo.

Teniendo como misión:

Transformar vidas a través de la innovación y el talento” y visión “Formar líderes creativos capaces de hacer una diferencia en el mundo”; desde valores institucionales como: La autoestima, el respeto, dignidad, la superación, el mérito, el amor, la nobleza, espiritualidad, empatía y creatividad; teniendo como principios pedagógicos “la creatividad, innovación y recreación (Colegio Talentos, 2023, Proyecto Educativo Institucional).

1.3 Planteamiento y pregunta de investigación

¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el uso de las TIC con los niños del grado 1° del Colegio Talentos en la Ciudad de Tuluá-Valle?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el uso de las TIC con los niños del grado 1° del Colegio Talentos en la Ciudad de Tuluá-Valle

1.4.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar las necesidades del proceso de enseñanza aprendizaje en el uso de las TIC de los niños del Grado 1° del Colegio Talentos en la ciudad de Tuluá-Valle.
- Diseñar una estrategia didáctica a través de actividades interactivas acorde a las necesidades de los niños en el uso de las TIC.
- Evaluar el impacto de la aplicación de la estrategia TIC en los niños del grado 1° del colegio Talentos en la ciudad de Tuluá- Valle.

1.5 Antecedentes de investigación

En la actualidad los docentes y estudiantes se enfrentan a constantes cambios en la educación y en la tecnología, ya que es una nueva era digital en donde se presentan diferentes herramientas, en que se generan estrategias pedagógicas y didácticas para el fortalecimiento e innovación del aprendizaje de los estudiantes.

A través de las herramientas TIC en la educación se puede fortalecer diferentes aprendizajes, desarrollando aplicaciones didácticas o interactuando en diversas plataformas, que ayudan a obtener resultados de las experiencias de aprendizajes en los niños de diferentes instituciones educativas. A continuación, se enseñan los antecedentes internacionales, nacionales y locales; los cuales determinan las

herramientas TIC como estrategia metodológica de aprendizaje en la enseñanza y un estudio en la educación actual, observando que este ejercicio es importante para que los docentes entren en un proceso de investigación y reflejando que es lo que conocen a través de las herramientas TIC y así obteniendo recopilaciones de todos los maestros, observando su avance y qué es lo que debe de fortalecer en su proceso educativo.

1.5.1 Antecedentes Internacionales

Según Plascencia, (2015). Quien realizó un proyecto con el nombre de *“efectos de una estrategia didáctica que integra el uso de una plataforma tecnológica para la ganancia de aprendizajes matemáticos en alumnos de 6º básico”* proyecto de magister para optar al grado de magister en educación con mención en Evaluación de Aprendizajes. Con el propósito de que las matemáticas sean un mediador en los estudiantes al momento de solucionar y resolver problemas, siendo así importante que hagan uso de las herramientas tecnológicas, teniendo presente la recolección de datos, el cual fue de manera cualitativo y cuantitativo, en el que como resultado se pudo observar un aprendizaje positivo en los estudiantes fortaleciendo las matemáticas en su aprendizaje y también la integración por parte de los docentes. Generar experiencias significativas; permite que el estudiante tenga confianza, seguridad y autonomía en la construcción de su conocimiento; logrando resolver conflictos o planteamiento de problemas con facilidad.

También, Simbaña y Herrera (2022). En su trabajo de grado para maestría en investigación en educación, titulado *“Percepciones y relatos sobre el uso de las TIC por parte de docentes y estudiantes en los colegios rurales de Alangasí”* el que tiene como

objetivo, que las zonas y escuelas rurales por medio de los estudiantes amplíen el conocimiento del uso de las TIC. El tipo de metodología fue de enfoque cualitativa en donde el análisis realizado tuvo participación por parte de docentes y estudiantes, en dos instituciones rurales. En los resultados se observó que, de 55 estudiantes, de los cuales el 49% tienen 17 años, 38% 16 y 2% 15 años. El 69% de los jóvenes se corresponde con el sexo femenino y el 31% masculino, de los cuales el 78% conocen sobre las TIC y 22% de ellos no. Entender estas estadísticas permite, comprender la importancia de innovar y actualizar el proceso de enseñanza en los estudiantes desde la primera infancia, con el fin de fortalecer habilidades, capacidades, competencias, actitudes y destrezas en los estudiantes.

Por otra parte, Aparicio (2015) En su trabajo de grado titulado "*las TIC como herramienta cognitiva para la investigación escolar*" para optar por el título de doctor en pedagogía, el cual tiene como objetivo implementar e integrar el uso de las TIC en el colegio padre Manyanetchia. Su intencionalidad se encuentra basado en un estudio interpretativo, del cual es necesario realizar investigaciones que permitan analizar y comprender los comportamientos frente a diferentes usos y acciones desde el entorno actual, permitiendo de esta manera poder comprender los beneficios y falencias que puede implicar en una sociedad. Como resultado se puede decir que es vital el poder relacionar un vínculo comunicativo y de conocimiento con las familias, docentes y estudiantes.

De igual manera, al momento de incluir e integrar el uso de las herramientas TIC en la educación, fortalece el proceso pedagógico en los estudiantes, debido a que este se adhiere y adecúa a las necesidades y costumbres actuales de los estudiantes,

despertando su interés y motivación en el salón de clases; tal cuál como se pudo observar en este proyecto de investigación en el que generó un impacto positivo y beneficioso para comunicad educativa. Esta tesis tiene relación con el trabajo de investigación presentado frente a la innovación en el aprendizaje de los estudiantes, en el que los actores principales docentes y estudiantes son los que brindan y acompañan el proceso pedagógico para así generar conocimiento más profundo y significativo.

1.5.2 Antecedentes Nacionales

Según, Orozco y Sandoval (2018) quienes desarrollaron trabajo de tesis realizado para optar por el título de magister en educación énfasis en enseñanza de las ciencias naturales titulado *“cómo varía el conocimiento y el pensamiento sobre el tic en un grupo de docentes en ejercicio”*. El cual busca centrar la aceptación del uso de las TIC como desempeño al momento de aplicar en un salón de clases, en donde es importante conocer las apreciaciones por parte de los docentes en las respectivas utilizaciones, teniendo en cuenta sus opiniones, pensamientos e ideales frentes a las ventajas y desventajas que se pueden presentar en la utilización de estas. De igual manera se pudo identificar en los resultados que algunos maestros quisieron participar en una encuesta y otros no; teniendo como base de que con la implementación de la tecnología en la educación muchos docentes se sienten juzgados, señalados e intimidados; y es importante generar confianza y seguridad a los docentes al implementar estas estrategias, ya que de esta manera serán orientados los estudiantes.

Esta tesis permite tener una relación con el trabajo de investigación presentado, teniendo como actor principal a los docentes, ya que ellos son los encargados de

orientar el proceso pedagógico en los estudiantes, en donde es importante conocer sus apreciaciones, ideas o conceptos.

Tal cual como lo expresó, Romero et al., (2016) quienes realizaron una investigación en Colombia en la ciudad de Bogotá denominada *“Uso de mediaciones pedagógicas con TIC en el fortalecimiento de la escritura inicial”*; trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de magister en educación. Es notable hacer uso en la formación del ser humano la integración de las TIC, en donde estudiantes y docentes puedan hacer parte desde una estrategia didáctica y pedagógica; en el que los alumnos se puedan sentir, confiados, seguros y autónomos en su aprendizaje de acuerdo con el contexto de cada uno.

Briceño, (2015). Realizó una investigación nominada *“Usos de las tic en preescolar: hacia la integración curricular”*; tesis de grado presentada para optar por el título de magister en educación línea comunicación y educación. La experiencia pedagógica en el uso de la tecnología fortalece el aprendizaje vivencial en los estudiantes, ya que les permite realizar conexión con el entorno y contexto en el que se desenvuelve su proceso de enseñanza y aprendizaje, en el que el docente juega un papel importante, debido a que es el encargado de orientar ese proceso y construcción de conocimiento y por consiguiente, en el que se pudo evidenciar apoyo y relación con las familias y estudiantes, manifestando que el uso de estas herramientas es más ameno, práctico y divertido en la formación de los niños.

Las herramientas TIC son parte de una realidad en el mundo actual; es importante concientizar al entorno o sociedad; sobre los beneficios y usos adecuados

sobre el uso de estas herramientas, generando un impacto positivo en el proceso de educación de los estudiantes.

1.5.3 Antecedentes Locales

De acuerdo con, Lerma y Vélez (2021). Quienes realizaron trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de magister en tecnologías digitales aplicadas a la educación. Titulado como *“Estrategia didáctica apoyada en objetivo virtual de aprendizaje mediante el programa ardora, para el desarrollo del pensamiento computacional en los docentes de básica primaria de la Institución Educativa Acerg del Dovia Valle del Cauca”*. Con el objetivo de implementar un objeto virtual de aprendizaje mediante el programa Ardora como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento computacional en los docentes de la Institución Educativa Acerg; siendo una investigación de tipo cualitativa; en donde la población a trabajar fueron los docentes; en el que utilizaron como instrumentos entrevista semiestructurada y cuestionario. Los resultados permitieron concluir que los docentes a través de una capacitación comprendieron el concepto de PC, su función y la efectividad de las TIC dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Comprender algunos conceptos y funciones el proceso educativo de las TIC; es fundamental, para así tener un amplio conocimiento y mejor entendimiento de las funciones que abarca la tecnología.

De acuerdo con, Gómez (2017). Quien realizó un trabajo de investigación titulado *“La integración en la escuela mediada por TIC, una propuesta en el aula de clase”* para optar al título de magister en educación en la enseñanza de las ciencias naturales. Su objetivo principal crear una propuesta curricular que integre en el aula de

clases, sobre una problemática ambiental de la pérdida del bosque seco tropical a través de un blog, poniendo la atención del estudiante como centro en esta propuesta. Y como análisis de resultados se puede decir que los estudiantes pudieron tener una relación con la tecnología al momento de ir desarrollando el blog y de las herramientas digitales con las que pudieron tener contacto al ir diseñando estrategias para llevar a cabo la propuesta.

De igual manera este trabajo de investigación tiene coherencia con el proyecto de investigación realizado; ya que es importante implementar herramientas que fortalezcan, motiven e impulsen el uso de las TIC en la educación, permitiendo que los estudiantes, descubran y experimenten la construcción propia de su conocimiento.

Por último, Congo et al., (2015). En su trabajo de investigación titulado *“Las TIC una herramienta para el mejoramiento del aprendizaje de la etnomatemática en estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Esther Etelvina Aramburo sede San Miguel del Distrito de Buenaventura Valle”*. Para obtener el título de especialista en informática y multimedia en educación. Es considerable, buscar soluciones y estrategias a los estudiantes que les permita tener una mejor comprensión del aprendizaje, como sucede con el grado quinto, en que se llevó a cabo una investigación de tipo acción; para identificar los beneficios de las herramientas TIC en un salón de clase y en la construcción de conocimiento en los estudiantes. Por último, se evidenció que a los estudiantes les gusta ser parte de las vivencias significativas de su aprendizaje por medio de experiencias que enriquecen sus conocimientos.

Hay que generar espacios en donde los estudiantes puedan resolver interrogantes de acuerdo con sus propias investigaciones y búsqueda de respuestas;

por tal razón el maestro siempre debe de estar allí orientando ese proceso, para que ellos se sientan seguros y autónomos en su construcción de conocimiento.

Capítulo II

2.1 Marcos de referencia

Actualmente la era digital ha dejado grandes oportunidades y cambios en el proceso educativo, generando diferentes maneras y estrategias de enseñar y aprender; en donde el aprendizaje se vuelve participativo, personalizado e innovador. Por tal motivo, conocer e identificar el marco teórico que promueve el uso de las TIC en la educación, permite que se puedan identificar diferentes conocimientos, teorías y posturas frente al uso de las TIC en la actualidad, en los maestros y en los estudiantes. Por otra parte, identificar el marco legal; rige un estándar ético que permite dar una buena utilización y uso adecuado y responsable, que evita afectar la integridad de otro ser humano.

A continuación, se presentarán diferentes conceptos por categorías con teóricos y normativas, sustentando con opiniones propias sobre el impulso de la utilización de las TIC en la educación.

Figura 1.



Marco teórico 2023

Figura 1. Marco teórico. Autoría propia (2023)

2.2 Marco teórico

2.2.1 Educación en la actualidad desde la enseñanza y el aprendizaje

Es fundamental tener en cuenta que los seres humanos, hacen parte de un entorno, contexto, cultura y con características diferentes; en el que se desarrolla destrezas y habilidades esenciales de acuerdo con los gustos y necesidades de cada uno; la educación ayuda a fortalecer y ampliar ese proceso de conocimiento desde el arte innato y las posibilidades de aprender diferentes destrezas. Es importante tener en cuenta; que la educación está en un constante avance lleno de cambios; debido a que

cada estudiante, cada niño, cada persona, aprenden de manera diferente de acuerdo con las personalidades, virtudes y aptitudes de cada uno. Cuello y Solano (2021) manifiestan que:

La educación deberá realizar un ajuste en la manera de impartir saberes; estamos de acuerdo en que la forma de educar no volverá a ser la misma después del cambio tan repentino en la manera que llevábamos la vida, por eso los docentes deberá esforzarse para brindar una experiencia de aprendizaje personalizada para cada estudiante en respuesta a sus necesidades individuales (p. 19)

Por consiguiente, la práctica educativa permite que los estudiantes se vuelvan autosuficientes en su aprendizaje, por medio de experiencias significativas que enriquecen el conocimiento; el cual les permite crear hipótesis y de la misma manera tener diferentes respuestas y estrategias que les facilita relacionarse de una mejor manera con lo aprendido fortaleciendo del mismo modo sus experiencias de aprendizaje; porque en el hacer, sentir, vivir y relacionar. Permite que el estudiante tenga un acercamiento con lo aprendido, motivando su transcurso en la educación. De acuerdo con Espinel (2020):

Las prácticas educativas son la materia prima con la que es posible mirar la experiencia de la educación, esto abre la posibilidad de crear y vislumbrar los desvíos, las ramificaciones y cruces respecto a lo que la educación pudo, puede y podrá ser como algo distinto; y todo esto solo es posible con la crítica que se evidencia en la dignidad de las preguntas que

hacemos a las prácticas educativas y la educación como experiencia (p. 73)

De igual manera, la sociedad y la educación han tenido una evolución y es el poder trabajar en apoyo con las TIC, ya que con estas se pueden crear diferentes herramientas a través de estrategias pedagógicas y didácticas para tener un buen aprendizaje significativo en los estudiantes y llevarlos a la era de la innovación. También, para que se contextualicen al mundo actual al que hacen presente y puedan adquirir habilidades desde la responsabilidad, generando aspectos positivos de la misma. Según Arias (2016):

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han presentado en las últimas décadas una incursión de carácter significativo en casi todos los ámbitos de la sociedad. La educación sin duda ha sido uno de ellos; pues en este, se han ido ganando espacios académicos que las lleven a visualizarse en la actualidad como una de las múltiples respuestas a la necesidad de replantear las prácticas de enseñanza y de aprendizaje (p. 20)

Por tal razón, generar cambios que se construyan desde la niñez permiten que el entorno tenga una mejor transformación y actualización de una cultura, en donde se acepta que la sociedad al igual que la educación se encuentran en un constante cambio en prácticas pedagógicas, orientadas por los maestros y culturas que determinan unas características en los individuos; como lo es en este caso el uso de las herramientas TIC en la educación actual. Citando a:

Alarcón y Sosa (2017): mencionan que es necesario que desde el ámbito educativo se empleen estrategias y métodos que aporten a su desarrollo y poder prevenir futuros fracasos escolares, por eso el docente debe tener en cuenta el contexto y el acompañamiento familiar que posee el niño para la creación de oportunas estrategias para fortalecer las habilidades (p. 13)

Por su parte, implementar las herramientas TIC en la educación, permite que se pueda orientar de una manera positiva, adecuada, y responsable al realizar la práctica; y de este modo estar pendiente en las alertas o acciones negativas presentes, para poder dirigir las hacia un uso correcto, el cual no violente con la integridad del ser humano.

Es así como se puede decir, que la enseñanza y aprendizaje es un pilar fundamental en la sociedad, ya que contribuye y desarrolla la parte individual y colectiva en el progreso de una civilización y al mismo tiempo el bienestar de cada persona. Dando importancia en la capacidad de informar, inspirar y al mismo tiempo a transformar personas y a toda una sociedad; a través de esto la parte tecnológica forma un papel muy importante en la enseñanza aprendizaje. "Las TIC nos posibilitan enseñanzas individualizadas capaces de poder ser adaptadas a los diferentes contextos educativos y las distintas capacidades" (Navarro Montaña et al., 2022. P.23). A través de esta información se determina que los docentes cumplen un papel muy importante en el proceso de enseñanza a través de las herramientas TIC, adquiriendo la parte investigativa y así fortaleciendo sus saberes para reflejarlos en sus alumnos creando ambientes de aprendizajes.

Por otro lado, las TIC brindan diferentes herramientas para hacer un proceso de enseñanza y aprendizaje más ameno, tanto para el docente como para el estudiante, ya que se utilizan diferentes estrategias con métodos más comprensivos para ambos.

Seguidamente, como menciona Salazar (2019):

Cuando se diseñan los materiales de aprendizaje, es posible combinarlas para generar materiales prácticos e interesantes, que pueden resultar más atractivos para los estudiantes y así estos los sepan usar de forma autónoma para aprender, desde luego, apoyándose en instrucciones claras y concretas que les conduzcan a elaborar los ejercicios y actividades como estudiantes más autodidactas, mientras aprenden haciendo en entornos amigables con sus edades (p .90)

Así mismo, se debe de tener en cuenta el aprendizaje que debe de recibir el docente a la hora de expresar diferentes conocimientos a los estudiantes por medio de las herramientas TIC, por ende, Molina et al., (2019), manifiesta que:

Asumir que la incorporación aislada de las TIC en las aulas generará mejora es un pensamiento errado, ya que se debe considerar un modelo que permita integrar de forma satisfactoria los dos componentes principales de la educación (pedagogía y la técnica utilizada por los docentes para transferir el conocimiento a los alumnos) (p. 37)

Por lo anterior, es preciso que la enseñanza y aprendizaje sea de una manera significativa y a la vez productiva, abriendo puertas a enfoques pedagógicos innovadores, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje en línea, la

gamificación y el uso de herramientas interactivas. Estos métodos pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo.

Por último, es de vital importancia destacar que la enseñanza y aprendizaje no debe ser algo repetitivo ya que en este proceso los niños no obtendrán ese saber de una manera significativa, por lo tanto, Castaño (2017) considera que:

Tradicionalmente la enseñanza se ha basado en el impartir información a través de unas reglas para que el estudiante se las aprenda y luego conteste unos cuestionarios que contienen unas preguntas donde el estudiante con un mínimo esfuerzo es capaz de alcanzar el logro planteado por el docente, pero ¿se apropió del conocimiento? (p.10)

En consecuencia, es de vital importancia preguntarse de qué manera estoy adecuando la enseñanza y aprendizaje en los niños ¿de una manera innovadora? O ¿de una manera tradicional? Y así fortaleciendo estrategias como son las herramientas TIC en la educación.

2.2.2 Estrategia que educan, didácticas que impactan.

La educación se encuentra en constantes cambios debido a la evolución que ha tenido la sociedad especialmente en el ámbito tecnológico, debido a esto los docentes se encuentran con un reto de crear estrategias pedagógicas, para implementar las TIC en sus clases. Como afirma, Páez (2022):

Por lo anterior es importante mencionar para que este proceso de integración de las TIC se pueda desarrollar de forma óptima en las aulas de clase, es necesario que los docentes constantemente adquieran (y se actualicen) en las competencias necesarias para tal fin. Ello en tanto que,

con el desarrollo de las nuevas y mejores tecnologías, resulte posible implementar nuevas y mejores estrategias de cara a las necesidades de los procesos educativos (p. 49)

Es por esto, que el docente juega un papel muy importante en la formación educativa de los estudiantes, permitiéndoles fortalecer las habilidades y conocimientos, en la construcción e instrucción académica. Como opina, Cortes (2016):

De tal manera cuando el profesor asume el reto de integrar las TIC en sus prácticas, transforma la función de transmisión a la de potenciador de la creación; se convierte en un creador de contenidos y material didáctico que aporta significativamente al desarrollo de competencias y habilidades en sus estudiantes (p. 76)

De modo que, el docente es quien debe innovar en el aula para así llevarles conocimientos nuevos a sus estudiantes, de esta manera crea estrategias pedagógicas nuevas con una interacción entre sí, para así obtener experiencias con aprendizajes significativos para cada uno de los estudiantes. Se debe tener en cuenta, que al integrar las TIC en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, se crea una forma más interactiva a la hora de trabajar un tema o una actividad nueva. Por esta razón “Los profesores tienen que entender, que los cambios en las generaciones nuevas están para adaptarse, moverse e introducir en el aula metodologías activas, dinámicas y participativas” (Ancin, 2020, p. 49). Como consecuencia, en el aula se pueden presentar diferentes factores negativos a la hora del aprendizaje de algunos estudiantes, es ahí donde las TIC entran hacer su labor colaborativa con el proceso de enseñanza, ya que si un estudiante no aprende con un método se puede innovar una

herramienta tecnológica a su necesidad y de esta manera reforzar las falencias y debilidades en el uso de las TIC.

De igual forma, el ministerio de educación brinda muchas capacitaciones a los docentes para que se actualicen a la nueva era digital, para que puedan innovar ellos y sus estudiantes al saber y entender el verdadero significado TIC “Tecnologías de información y comunicación”. Existen algunos docentes que no entran a innovar y es ahí donde la enseñanza se hace más antigua, porque no utilizan las diferentes herramientas que brindan las tecnologías hoy en día, en las cuales se puede crear métodos de aprendizajes más interactivos para los estudiantes. El aula de clase debe ser un espacio donde cada uno de los niños se sientan tranquilos y seguros de que van a aprender sin ningún obstáculo que se presente, y así mismo expresar sus sentimientos, que no sientan miedo por no entender algo, porque saben que existe una estrategia para dar solución a un método que no funcione. Desde el punto de vista de, Castro et al., (2021):

Así que las estrategias pedagógicas son herramientas que deben conducir al discernimiento entre el saber, la acción y emoción, a un proceso de distinción entre causas y consecuencias de las emociones; a una regulación de su intensidad y sobre todo a la adecuación de un lenguaje práctico, lleno de positivismo y asertividad, un lenguaje de las emociones (p. 54)

Además, como consecuencia de las estrategias pedagógicas innovadoras, se sabe que cada uno de los docentes y estudiantes viven experiencias significativas a través de estas, donde se prevalece un aprendizaje significativo en conjunto, ya que

todos aprenden por igual, los docentes para innovar y no quedarse con estrategias básicas y los estudiantes usar diferentes herramientas para los aprendizajes educativos en las diferentes asignaturas y temas dados al currículo institucional. Cada estudiante es libre de expresar sus ideas y si en algún momento estas ayudan al profesor a innovar, se puede tener en cuenta para implementarla y así se crea un estudio en conjunto, de esta manera las estrategias pedagógicas son importantes para todos los miembros de la educación, en especial para los estudiantes, ya que van aprender a lo largo del desarrollo de las clases, por esto se invita a los docentes a estar actualizados y ser innovadores con las TIC, para utilizar las diferentes herramientas que nos brinda la tecnología.

Es importante resaltar que, para crear una buena estrategia didáctica, se debe hacer un proceso previo, para mirar que es lo que se va a desarrollar en esta, es decir, si el grupo tiene alguna falencia o puede emplear un tema nuevo y así mismo crear la estrategia. “La estrategia didáctica debe partir de la reflexión y trazar el camino por el cual, quien enseña como quien aprende, deberán transitar para construir y reconstruir el conocimiento, y alcanzar las metas y objetivos propuestos” (Limas, 2018, p. 39). Es fundamental que el docente mantenga la atención y la motivación de sus estudiantes a la hora de sus actividades, de esta manera él debe ser creativo e innovador al momento de hacer la planeación con buenas estrategias didácticas, para desarrollarlas y poder cumplir con los objetivos establecidos al principio, en donde lo que prime sea una experiencia con un aprendizaje innovador. Con referencia a, Lascano (2021):

Las estrategias didácticas son métodos organizados y acciones planificadas que emplean los docentes para facilitar y promover

aprendizajes en los estudiantes, en función de los objetivos planteados, de tal manera que los estudiantes sean capaces de construir su propio conocimiento de manera independiente y autónoma (p. 40)

Así mismo, las estrategias didácticas se ven como una herramienta para alcanzar las metas planteadas al principio, ya que estas promueven un ambiente de aprendizaje más flexible para los estudiantes y docentes, donde se puede trabajar en conjunto para hacer un conocimiento significativo. Los estudiantes al ser autónomos de su aprendizaje, se esfuerzan por obtener más experiencia y esto hace una mejor comunicación entre docente y estudiante, dando como resultado buenos conocimientos. Teniendo en cuenta a, Donayre (2021):

Se puede apreciar que las estrategias didácticas son un recurso valioso para el desarrollo de las actividades educativas, ya que permiten desarrollar una serie de elementos, recursos y tácticas, que se emplean paulatinamente para lograr el alcance de destrezas, habilidades y conocimientos en los estudiantes (p. 56)

En ese mismo orden de ideas, los docentes deben tener en cuenta a sus estudiantes a la hora de hacer las estrategias didácticas, ya que estos son recursos que facilitan el aprendizaje de una forma más efectiva y dinámica en las clases. Para tener un buen desarrollo en esta, todos deben tener la disposición de ver, escuchar y aprender por medio de las estrategias planteadas por el docente en sus actividades a realizar con los estudiantes. Si los docentes hacen una evaluación de los procesos de enseñanza de los estudiantes, estos le darán resultados efectivos para dar con

estrategias didácticas innovadoras, que ayuden a fortalecer estas capacidades y habilidades de aprendizaje en los estudiantes.

2.2.3 El impacto de la tecnología y el uso de herramientas TIC

La tecnología desempeña un papel fundamental en la sociedad moderna y tiene una gran importancia en múltiples aspectos de la vida humana, generando diversas características, en el cual facilita múltiples tareas cotidianas como es la comunicación, el transporte, la educación y entre otros. Teniendo en cuenta a Chaparro (2018):

Las sociedades de información se han convertido en el eje actual del desarrollo tecnológico moderno impregnando cada día los comportamientos sociales de las personas. En ese sentido la informática jurídica y el derecho informático han ido adentrándose en el mundo del derecho creando una relación simbiótica con la tecnología, llevando en el mundo del trabajo a una flexibilización de las relaciones laborales (p. 4)

En igual forma, la tecnología impulsa a la innovación de la industria y a la economía, generando que las empresas adopten tecnologías avanzadas para mejorar su eficiencia, fomentando el crecimiento económico y al mismo tiempo la creación de empleo.

Por consiguiente, la tecnología en la educación cumple un rol fundamental, ya que el aprendizaje por medio de estas herramientas se ha convertido en una forma más accesible y personalizado por ello se enfatiza que:

La transversalización del currículo del área de Tecnología e Informática a través de proyectos permite que los estudiantes realicen procesos que están aplicados a situaciones que les resulte interesante o problemáticas

que emerjan del contexto, que dé sentido a los proyectos de los estudiantes y facilita al docente aplicar los contenidos en los procesos de enseñanza (Castaño, 2018, p.13)

Por tanto, hay que crear e incentivar en los estudiantes la oportunidad de expresar su creatividad de diversas formas y obteniendo características de adaptación, que permiten a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y al mismo tiempo abordar áreas que produzcan un interés personal. Con respecto a Delgado (2017):

Los docentes deben estar preparados para enfrentarse al uso de las tecnologías que se necesitan integrar al aula, y a la vez ser capaces de aprender y desaprender rápidamente para adaptarse a los continuos cambios; porque es importante el dominio “instrumental” de los recursos tecnológicos, lo cual suele ser una dificultad enorme para docentes que se formaron en y para un mundo con tecnologías que ya no existen, docentes que no duermen con el celular debajo de la almohada (a diferencia de sus estudiantes) y a muchos de los cuales la tecnología no les atrae y no hace parte fundamental de su vida (p. 24)

De este modo, se considera que los estudiantes están cada día más inmersos en un mundo digital, por lo tanto, se considera importante que los docentes se relacionen con la tecnología y pueden hacer que el aprendizaje sea más relevante y atractivo para los estudiantes y así aumentando su motivación y compromiso. Según Suarez (2015):

El uso de la tecnología puede ayudar a proponer “ambientes de aprendizaje “- condiciones físicas y sociales del aula de clase que

promueve aprendizaje- que desarrollan por el uso de la tecnología en el aprendizaje de las matemáticas. Se pretende que el uso favorezca que los estudiantes infieran, comuniquen y desarrollen diferentes ideas entorno a los conceptos matemáticos y a sus aplicaciones (p. 25)

En esa misma línea, la tecnología ofrece una amplia gama de herramientas y enfoques pedagógicos que permite que los docentes se centralicen en sus diferentes áreas, por ejemplo, las matemáticas; la tecnología cumple un rol bastante fuerte con esta área, ya que ofrece diferentes programas en el cual los niños pueden desarrollar su lógica matemática de una manera lúdica y pedagógica, así generando un aprendizaje significativo y enriquecedor. “Se trata de ver la educación en tecnología no como un simple cúmulo de conocimientos que se deben situar en escenarios históricos, sociales, ambientales, etc. Si no la construcción misma del conocimiento en el entorno propio”. (Moreno, 2019, p.21). La tecnología puede mejorar la enseñanza en distintas maneras, en el cual permite que los docentes investiguen recursos en línea, herramientas interactivas y plataformas educativas que pueden ayudar a su conocimiento y reforzar distintas áreas o métodos de enseñanza

En otras palabras, las TIC son herramientas que llegaron para hacer una sociedad más interactiva entre sí, para brindarnos diferentes tecnologías que dan beneficios a todos en general. Gracias a estas se puede de manera académica mejorar el aprendizaje de los estudiantes, de manera comercial incrementar sus ventas y de manera social mantenerse en contacto a pesar de la distancia. Como señala Morales, (2016):

Se considera que las Tecnologías de la Información y la Comunicación consisten en el conjunto de herramientas tecnológicas que han sido creadas para gestionar información y hacerla llegar donde corresponda. Así, el papel de las TIC en la comunidad es importantísimo puesto que se emplea para diferentes actividades de carácter académico, comercial, social y hasta personal (p. 30)

Es por esto, por lo que la tecnología llegó a las vidas para quedarse y dejar una experiencia y aprendizaje significativo. De acuerdo con, Higuera (2014):

La integración de las TIC en la escuela se basa en la necesidad de la presencia de herramientas tecnológicas en el espacio escolar o de su utilización didáctico-pedagógica por parte del profesor. Se trata también de la oportunidad y la necesidad de insertar a las nuevas generaciones en la cultura digital, y de adquirir las competencias necesarias resultantes de ella y para ella, se trata de la existencia de modelos pedagógicos y currículos que ofrezcan un significado educativo al uso de las TIC (p. 51)

Por consiguiente, las TIC en la educación son herramientas que brindan diferentes estrategias para facilitar un aprendizaje más interactivo entre los estudiantes, es por esto por lo que los docentes deben innovar a la hora de planear sus clases para que estas tecnologías tengan un impacto positivo en la vida de los estudiantes. En los tiempos de antes todo era por medio de enciclopedias o libros, pero en las nuevas generaciones todo es totalmente diferente ya que todo se mueve en el mundo de la tecnología y es allí donde pueden hacer sus consultas, adquirir aprendizajes nuevos

con unas competencias para llevar a cabo en la vida cotidiana de cada uno tanto de los docentes como lo estudiantes. Como afirma, Rodríguez (2021):

Las TIC son poderosas herramientas de la motivación, no sólo porque son una forma diferente de abordar las clases, sino también porque los estudiantes están en contacto con este tipo de tecnologías todos los días. De esa manera los educadores pueden ser promotores del uso productivo de estas tecnologías (p. 39)

En consecuencia, de las tecnologías en la sociedad ya todo se mueve a través de estas herramientas, lo que hace un proceso de educación más diferente, con experiencias significativas en el que los docentes a la hora de hacer sus clases tienen en cuenta las necesidades que tiene el grupo y como puede hacer un proceso más interactivo, para cumplir con dichas falencias y que los estudiantes cumplan con los objetivos establecidos al principio de cada clase. Como expresa, Forero y Puerta (2017):

Las TIC son una de las tantas herramientas que puede utilizar un profesor para enriquecer los ambientes de aprendizaje; pero para hacerlo y generar un impacto positivo en los estudiantes, el docente debe tener claro el concepto de ellas y el propósito que busca al utilizarlas en el aula (p. 38)

Así que, la sociedad se encuentra en constante cambios debido a la evolución que ha tenido, de esta manera los docentes deben ser innovadores en sus clases, utilizar cada una de las herramientas posibles, para así desarrollarlas con sus estudiantes, es por esto por lo que los docentes deben estar actualizados para que

puedan utilizar cada una de las TIC. Dado el caso en que los docentes no se actualicen se va presentando un factor negativo en la educación, porque estos se quedan en los métodos tradicionales y no avanzan a la actualidad. Se puede presentar en los estudiantes propuestas pedagógicas, para manejar las herramientas tecnológicas y así generar aprendizajes significativos, pero si el docente no tiene la disposición ni el conocimiento de las tecnologías de información, no podrá tener en cuenta estas en sus clases, lo que generará discordias entre los estudiantes.

Si se generan estrategias pedagógicas y didácticas con innovación en ellas, esto va a generar un ambiente de aprendizaje lúdico en todo, puesto que, no estarán en la monotonía de siempre en la manera de aprendizaje, con la intención de innovar en el aula de clase para un proceso más dinámico y fácil. “Las TIC aportan a la educación herramientas para el desarrollo de competencias cognitivas como son la argumentativa, interpretativa y propositiva, en una forma innovadora, atractiva” (Rincón, 2016, p. 44). Según lo anterior, por medio de las herramientas TIC se desarrollan las diferentes competencias en el ser humano, dado que, con estas se observa el procesamiento de la información en cada uno, de una manera más significativa, debido que, al ser innovadoras y atractivas, van a generar más gusto y curiosidad por desarrollar sus competencias de una manera diferente más dinámica a la hora de argumentar, de interpretar y de dar sus puntos de vistas. Con respecto a Hurtado (2021):

La educación basada en TIC apunta a generar autorregulación del aprendizaje a través del uso de recursos tecnológicos, a través de la mediación adecuada de los docentes y la aplicación de las herramientas de manera consciente y responsable de los educandos, para generar

estas aptitudes es fundamental que el educando oriente sus nuevas prácticas a la motivación de la naturaleza del alumno a través de experiencias de la vida cotidiana o situaciones problema relacionadas con su contexto (p. 37)

Por esto, es de suma importancia el implementar las diferentes herramientas TIC en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, ya que estas son un apoyo tanto para los docentes, como para los alumnos y es por esto que el docente debe contar con estrategias tecnológicas para el proceso de la formación de sus estudiantes, así mismo, cada estudiante tendrá una experiencia en el manejo de las herramientas y podrá transmitir su aprendizaje a las generaciones anteriores a él, esto con el fin de que las personas mayores puedan también entrar en el mundo de las tecnologías para no quedarse en métodos pasados. Las TIC facilitan muchas cosas en la actualidad, es por esto, por lo que entre mejor manejo de tecnologías se tenga, mejor se desenvuelve en la sociedad.

Como consecuencia, los docentes que no utilizan los diferentes apoyos que brinda la tecnología, se puede presentar un ambiente pesado y tenso a la hora del aprendizaje, esto puede atrasar los tiempos establecidos en la planeación a la hora de dar cumplimiento a dichos objetivos, pues, los estudiantes hoy en día quieren innovar y a reforzar conocimientos que ya tienen sobre las TIC y no quieren quedarse en lo mismo.

2.3 Marco legal

La educación permite desarrollar habilidades y capacidades en el desarrollo integral del ser humano, teniendo en cuentas las características del contexto, teniendo la libertad de expresar según sus destrezas, gustos y necesidades.

Por otro lado, como se menciona en la Constitución Política de Colombia (1991):

Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación. Estos son libres y tienen responsabilidad social. Se garantiza el derecho a la rectificación en condiciones de equidad. No habrá censura. (Artículo.20)

Es necesario comprender los cambios y realidades actuales del entorno, los cuales se fortalecen por medio de una educación integral, que rige desde la niñez hasta la vida adulta. Se deben generar estrategias y metodologías, con el apoyo de los agentes educativos para un uso adecuado de las TIC, siendo esta una fuente de aprendizaje y enseñanza en la actualidad. Conforme a la Ley 2294 (2023):

En articulación con el Ministerio de Educación Nacional promover el acceso por parte de docentes, niños, niñas y adolescentes a nuevas fuentes de conocimiento, a través del uso de las tecnologías digitales que les permita desenvolverse en una sociedad altamente tecnológica.

(Artículo 143, número 2)

Teniendo en cuenta que la era digital hace parte de una actualidad, que permite ir hacia un mismo objetivo que facilita acceder a herramientas y diversas técnicas de información y comunicación, brindando una mejor y eficaz utilización del tiempo,

interacción, aprendizaje personalizado, entrada a varias fuentes de información y entre otras. Como señala la ley 1978 (2019)

Prioridad al acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. El estado y en general todos los agentes del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deberán colaborar, dentro del marco de sus obligaciones, para priorizar el acceso y uso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la producción de bienes y servicios, en condiciones no discriminatorias en la conectividad. la educación, los contenidos y la competitividad (Artículo 6, número 1).

Es importante diseñar estrategias, que motiven el conocimiento de una sociedad, que los niños, se sientan autónomos e independientes en la construcción de su aprendizaje, que fortalezcan la creatividad e imaginación que puedan aportar a una sociedad. Teniendo en cuenta que, Compes 3995 (2020):

El Ministerio de Educación Nacional diseñará e implementará una estrategia para la creación de hábitos de uso seguro y responsable de las TIC que posibilite generar en la trayectoria educativa completa el desarrollo de competencias y la formación en seguridad y confianza digital (p.28)

Por otra parte, las TIC brindan servicios y oportunidades a una sociedad, que permite tener un desarrollo y formación de habilidades, capacidades y destrezas.

Según la Resolución 2405 (2016):

Categoría capacidades de gestión de Tecnologías de la Información: componente del Sello de Excelencia de Gobierno en Línea^{<1>} en Colombia que establece las capacidades institucionales en gestión de TI que deben desarrollar las entidades para demostrar su habilidad de aprovechar adecuadamente la tecnología al interior de la institución y para proporcionar servicios que se ofrecen a ciudadanos y demás grupos de interés bajo esquemas de eficiencia, seguridad y calidad, conforme a los lineamientos establecidos en el componente de “TIC para la Gestión” de la Estrategia de Gobierno en Línea (Artículo 4)

A través de las herramientas TIC, se observa que tiene un amplio abordaje en distintas entidades, en este caso en la educación desempeña un papel esencial en la mejora de la seguridad y al mismo tiempo en la calidad de enseñanza, permitiendo establecer sistemas de acceso a la información educativa, por ende, se considera que las herramientas TIC forman una parte esencial para todos los ámbitos educativos.

Considerando que en el Decreto 1078 (2015):

Las autoridades propenderán por fortalecer la educación, capacitación, concienciación y apropiación de la seguridad digital al interior de sus organizaciones y en sus relaciones con los distintos grupos e interés. Incentivarán la generación y desarrollo de capacidades a través de centros de excelencia en seguridad digital. Cuando las autoridades apliquen modelos de madurez de seguridad digital consideran la incorporación de la cultura organizacional como uno de los elementos a evaluar (Artículo 2.2.21.1.5.7. Cultura y apropiación)

Las TIC permiten fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, el cuál orienta y motiva a través de la innovación, resolución de problemas y realidad, de acuerdo con el contexto de cada niño; por esta razón es necesario brindar un espacio confiable y seguro que resguarde y proteja la integridad de los menores. En vista de que en el Decreto 338 (2022):

Seguridad digital: Es la situación de normalidad y de tranquilidad en el entorno digital, a través de la apropiación de políticas, buenas prácticas, y mediante: (i) la gestión del riesgo de seguridad digital; (ii) la implementación efectiva de medidas de ciberseguridad; y (iii) el uso efectivo de las capacidades; que demanda la voluntad social y política de las múltiples partes interesadas. (Artículo 2.2.21.1.1.3, número 14)

En este sentido, las herramientas TIC pueden generar un aspecto negativo o positivo, por este motivo; los maestros deben de capacitarse frente a las normativas vigentes que promueven el uso de las TIC en la educación, y de esta manera poder enseñar e instruir en los estudiantes desde una posición legal. También en apoyo de diferentes teóricos y conceptos para una búsqueda de estrategias y metodológicas al momento de implementar la utilización de las TIC, en un salón de clases.

El mundo se encuentra en constante cambio y se deben de adherir esos cambios en la formación integral del ser humano, permitiendo una integración adecuada, necesaria y responsable, que no violente la integridad del ser humano. De igual manera, es necesario crear conciencia de las ventajas que estas herramientas tecnológicas pueden ofrecer, a una sociedad desde la educación.

Capítulo III

3.1 Metodología

Este proyecto de investigación surge de la necesidad de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el uso de las TIC con los niños del grado 1º del Colegio Talentos de la ciudad Valle. Por tal razón, la metodología se encuentra organizada en cinco partes: *Enfoque*; las técnicas y herramientas que se utilizaron para determinar la investigación. *Tipo de investigación*; la manera en la que se abordó desde una praxis la investigación. *Población*; en donde se da a conocer la cantidad, los recursos económicos y todas aquellas características que fueron útiles e importantes en la investigación. *Fases de la investigación*: el paso a paso para lograr los objetivos establecidos y por último los *instrumentos* que fueron los medios que se utilizaron para tener una recopilación de datos e información.

3.1.1 Enfoque metodológico

El enfoque de esta investigación es cualitativo, ya que se tuvo en cuenta la experiencia de la población, que hace parte de la investigación y del observador, de acuerdo con las diversas representaciones e ideales que se presentaron frente al tema. “La investigación cualitativa ve la realidad desde múltiples perspectivas, por lo que una de sus principales características es que atiende a la diversidad y particularidad de estas diferentes maneras de concebir la realidad” (Sáiz Manzanares et al., 2019, p.26).

También, en el enfoque cualitativo se refleja a través de la experiencia y la permanencia al momento de realizar una recolección de información, permitiendo tener una mejor comprensión por medio de características, conceptos y definiciones que se tienen, de acuerdo con un tema en común para identificar una oposición o sostén de las distintas opiniones.

Con la investigación cualitativa se generan aprendizajes significativos para así establecer roles entre el investigador y el participante y de esta manera trabajar en conjunto. “La investigación cualitativa siempre integrará la intención de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de las situaciones tal y como las viven e interpretan las personas que forman parte de un entorno social en concreto”. (Ballestín y Fábregues, 2018, p.27). Teniendo en cuenta que la ética profesional que se debe manejar en estas investigaciones es fundamental para obtener un resultado positivo frente al trabajo realizado.

3.1.2 Tipo de investigación

3.1.2.1 Investigación-acción. Permite tener una intervención por medio de estrategias y propuestas pedagógicas, en relación con la problemática presente en la que se desarrolla el proyecto de investigación con el fin de dar respuesta, solución y mejoría a la praxis educativa. En la opinión de, Blández (2021):

La investigación-acción implica una participación, en la que no sólo se aprende de los demás, sino que también los demás aprenden de ti. La experiencia, la opinión, la aportación de cada participante es con lo que se construye y se va desarrollando la investigación (p. 24)

Como se habla anteriormente, por medio de la investigación se generan diferentes tipos de aprendizajes que van de la mano con la experiencia, por lo tanto, se considera la investigación como una herramienta de alto fortalecimiento para el desarrollo de los docentes a la hora de innovar con las herramientas TIC y llevarlo a cabo en la parte educativa para sus estudiantes y al mismo tiempo para el docente.

Por otro lado, es importante expresar la investigación institucional para que los docentes y estudiantes cada día puedan fortalecer sus aprendizajes de manera experiencial y significativa.

3.1.3 Participantes

El Colegio Talentos se encuentra ubicado en la ciudad de Tuluá-Valle en la zona urbana con dirección calle 4ª #22c-21 en el barrio el Palmar, de estrato socioeconómico tres; el cual cuenta con los niveles de casa maternal, preescolar y básica primaria, en donde se manejan edades de 01 a 09 años; en el que laboran: un personal de servicios generales, nueve maestros de contrato fijo, y 3 maestros extracurriculares por prestación de servicios, dos coordinadores, y una rectora.

En el grado de 1° hay una cantidad de 13 estudiantes, 5 niñas y 8 niños en las edades de seis años, a cargo de una maestra directora de grupo, en donde las áreas de desempeño básicas que ven en el transcurso de la semana son: Lengua castellana, matemáticas, ciencias sociales y naturales; los horarios habituales son de: 12:30pm a 6:00pm.

3.1.4 Fases

3.1.4.1 Fase 1- Diagnóstico. Fue necesario recopilar, documentar y organizar la información, para diagnosticar las necesidades del proceso de enseñanza – aprendizaje en el uso de las TIC con los niños del grado 1° del Colegio Talentos en la Ciudad de Tuluá- Valle. También se llevó a cabo una planeación pedagógica con el nombre de “EXPLORADORES DIGITALES” por medio de un juego digital para conocer los gustos, necesidades e intereses que sienten los estudiantes con el uso de las herramientas TIC; al igual con la docente del grado primero se llevó a cabo una

entrevista estructurada, para conocer sus ideales frente al uso de estas herramientas en un salón de clases.

3.1.4.2 Fase 2- Estrategia didáctica. Se elaboró un manual digital, para los docentes del grado primero, con el nombre de “JUEGO, ME DIVIERTO Y APRENDO”; en donde se tuvieron en cuenta las áreas básicas de desempeño (Matemáticas, español, ciencias naturales y sociales). Para cada área se diseñó una planeación pedagógica, que se llevó a cabo con los estudiantes, utilizando una herramienta TIC, descubriendo sus emociones, necesidades y habilidades al momento de hacer uso de ellas; por otro lado, en el manual digital, se anexaron diferentes herramientas TIC, el cual les sirve a los docentes como mecanismo pedagógico al momento de implementar aprendizajes en el salón de clases, por medio de un dispositivo digital.

3.1.4.3 Fase 3- Evaluación. Se conocieron las apreciaciones de los docentes, por medio de una entrevista semi estructurada, para así comprender no solo la importancia y las ventajas que se quieren enseñar, sino también las visiones de los maestros al momento de implementar el proceso de enseñanza y aprendizaje en un salón de clases, por medio del uso de las herramientas TIC. De igual manera, se realizó una encuesta para la elaboración del impacto a los estudiantes del grado 1°.

3.1.5 Instrumentos

3.1.5.1 Diario de campo. Se realizó una observación del Colegio Talentos, conociendo su infraestructura, actividades, metodología, y el uso de las herramientas tecnológicas que allí utilizan. “El diario de campo es un instrumento que permite al investigador recoger la información desde afuera este puede incluir descripciones de personas, acontecimientos y conversaciones, acciones, conductas, sentimientos”

(Espriella, 2021, P.53). También permitió identificar a los estudiantes y maestra del grado primero; desde las falencias y debilidades que estos presentan en el desarrollo en sus áreas de desempeño, saber el uso pedagógico y didáctico de las herramientas TIC, en el salón de clase y de qué manera las aplican.

3.1.5.2 Entrevista estructurada. Para la elaboración de esta entrevista se llevó a cabo un guion de preguntas, las cuales se realizaron en orden a la docente del grado primero y de esta manera analizar las diferentes percepciones y manejo frente al uso de las herramientas TIC. Tejero (2021), menciona que:

La entrevista estructurada es aquella que se basa en un guion de preguntas, fundamentalmente abiertas (en contraste con las preguntas que aparecen en un cuestionario, que son principalmente cerradas o de opción múltiple). A todos los entrevistados se les hacen las mismas preguntas con la misma formulación y en el mismo orden (p. 67)

Por medio de esta entrevista, se pudo adquirir información, el cual sirvió como referente en el desarrollo de este proyecto de investigación, ya que se pudo conocer los beneficios y las debilidades que tiene la docente, al momento de implementar estas estrategias en el salón de clases.

3.1.5.3 Planeación pedagógica. Fue una herramienta que permitió conocer las habilidades y capacidades de los estudiantes frente al uso de las TIC en el uso de la vida cotidiana y académica; también para implementar y aplicar el manual digital, en donde se tuvo en cuenta las áreas básicas de desempeño (Lengua castellana, matemáticas, Ciencias naturales y sociales).

Por otro lado, como menciona el Gobierno de Colombia (2018): La planeación pedagógica es un ejercicio de construcción continua, permanente y flexible que les permite a los agentes educativos comunitarios, dinamizadores y profesionales en pedagogía organizar su práctica pedagógica, proyectar, diseñar y estructurar procesos, experiencias y materiales, con el fin de promover el crecer bien, los desarrollos y aprendizajes de las niñas, los niños, y el fortalecimiento de las mujeres gestantes y las familias desde sus prácticas culturales, usos y costumbres (p. 9)

De manera que, por medio de las planeaciones pedagógicas, se cumple con ciertos criterios y objetivos, que permite evaluar las falencias y fortalezas de los estudiantes, permitiendo al docente evaluar y diseñar estrategias que fortalezcan el aprendizaje.

3.1.5.4 Manual digital. Se diseñó para los docentes, orientando las estrategias didácticas de acuerdo con las necesidades observadas en los estudiantes, frente a el uso de las TIC como método de aprendizaje al momento de implementar los conocimientos. Maury (2022), argumenta que:

En el aspecto tecnológico, la cartilla digital tiene un potencial que merece ser utilizado en las aulas ya que ofrecieron ventajas como: usarlas en diferentes dispositivos, mantener un trabajo actualizado de parte de los docentes y, además, permitieron la incorporación de recursos variados que faciliten el proceso de enseñanza (p. 88)

Por medio de este manual digital, se presentan estrategias didácticas a través de diferentes herramientas TIC; exponiendo sus beneficios en el proceso de formación académica en los estudiantes, también se diseñaron cuentos y juegos propios, que la maestra puede utilizar en clase.

3.1.5.5 Entrevista semiestructurada. Se realizó una entrevista semiestructurada, para así debatir el conocimiento, pensamientos e ideales por parte de los maestros en la implementación de las herramientas TIC para fortalecer las estrategias pedagógicas del grado primero en el Colegio Talentos. Tejero (2021), considera que:

La entrevista semiestructurada recolecta datos de los entrevistados a través de un conjunto de preguntas abiertas. Para saturar los datos, es decir, para recolectar información suficiente para entender el área de interés, este tipo de entrevista requiere una muestra relativamente grande de participantes (p. 68)

Se llevó un diálogo con la maestra de manera natural, pero se diseñaron algunas preguntas para conocer las ventajas o beneficios que se llevaron a cabo con los estudiantes, de acuerdo con la propuesta pedagógica planteada por medio de un manual digital.

3.1.5.6 Encuesta para la elaboración del impacto. Para evaluar el impacto que se llevó a cabo en la aplicación de las estrategias didácticas por medio de las herramientas TIC, Se realizó una encuesta para conocer la percepción de los estudiantes del grado 1°, con 4 preguntas, para saber si generó un impacto positivo o negativo. Calvera (2018) Menciona “La información obtenida por las fichas de

evaluación permite evidenciar que los asistentes están totalmente de acuerdo con los temas tratados, los materiales utilizados, adicionalmente consideran que las temáticas trabajadas aportan para su quehacer” (P.27) Según lo anterior, en las encuestas se puede evidenciar el resultado que obtuvieron por parte de los participantes, de manera que aquí se evalúan para mirar si les gusto o no la actividad y como se sintieron al realizarla, dando un resultado para mirar si se cumplió con los objetivos planteados al principio de la actividad.

Capítulo iv

4.1 Análisis y resultados

Diagnóstico: Se realizó una visita al Colegio Talentos el día 04 de septiembre del 2023, para conocer su infraestructura, modelo pedagógico, equipos audiovisuales y estilos de aprendizaje que implementa la docente del grado 1° al momento de ejecutar sus planeaciones. Se pudo observar que la institución cuenta con un espacio amplio, con diferentes ambientes, el cual promueve el proceso de enseñanza en los estudiantes. Por medio del diario de campo, se permitió identificar las falencias y fortalezas de la institución al momento de impartir la tecnología a través de las herramientas TIC como aprendizaje. (*Anexo 3*)

Por otra parte, fue importante y necesario conocer a los estudiantes y sus apreciaciones frente al uso de los dispositivos tecnológicos y utilización de las herramientas TIC; por tal razón, se realizó una planeación pedagógica el día 11 de septiembre del 2023 con el nombre de “EXPLORADORES DIGITALES”. Se inició

realizando un conversatorio con los estudiantes, en donde les realizaron las siguientes preguntas. (Anexo 4)

- ¿Les gusta el celular? Todos felices y contentos manifestaron que “sí” a excepción de una estudiante (anónimo) quien manifestó que en casa no le permitían el uso del teléfono.
- ¿Tienen celular? De 13 estudiantes, 9 manifestaron que utilizaban el teléfono de mamá y papá, cuando ellos le autorizaban; 3 estudiantes informaron que, si tenían y 1 estudiante dijo que no, que solo lo usaba para hacer tareas.
- ¿Saben manejar un computador? 3 estudiantes informaron que sí; 4 estudiantes que no; 6 no contestaron.
- ¿Les gustan los videojuegos y juegos de internet? 12 estudiantes dijeron que sí y 1 estudiante informó que en casa no le permitían jugar videojuegos. ¿Cuáles juegos?, los que nombraron en común fueron minecraft, roblox

Por medio de estas preguntas se pudo evidenciar, el impacto que tiene el uso de la tecnología en la vida del ser humano desde la primera infancia, utilizando estas herramientas digitales en el uso de diferentes acciones de la vida cotidiana, también que para los niños del grado 1° estas herramientas les genera placer, entretenimiento y diversión. Por otra parte, hay familias que están al pendiente y controlan el uso de estas herramientas, debido a que pueden generar miedo por la gran responsabilidad que este implica.

Es importante generar confianza y seguridad en los estudiantes en la actualidad, para que tengan una utilización adecuada y responsable al momento de manipular un dispositivo tecnológico, ya sea, Tablet, celular o computador. Por tal razón, desde las

instituciones educativas se deben de crear espacios y ambientes que motiven el aprendizaje de los estudiantes desde unas pautas, normas y reglas a cumplir, evitando de esta manera violentar la integridad propia o de quienes hacen parte del entorno al aplicar este estilo de aprendizaje, como lo son las herramientas TIC en la vida cotidiana. Teniendo en cuenta que: Carrillo (2018), considera que:

Por lo tanto, se deben generar estrategias eficaces que permitan el acceso, el uso eficaz y en lo posible continuo de las herramientas TIC en los procesos educativos, brindando a los estudiantes una valiosa oportunidad de adquirir competencias significativas en y a través de su adecuada utilización (p. 48)

Por otra parte, se repartió el grado 1° en 3 subgrupos quedando de a 4 estudiantes, donde cada subgrupo era liderado por una de las estudiantes del proyecto de investigación; cada equipo utilizó un dispositivo tecnológico, 2 con computadores y 1 con celular. Los estudiantes se demostraron contentos y activos al momento de socializar el juego, en el cual se utilizó la herramienta TIC “Puzzel.org”. La intención del juego es identificar que cartas tenían y no tenían los otros equipos y el que quedará sin cartas sería el ganador.

Se pudo evidenciar que los estudiantes trabajaron en equipo, compartiendo las diferentes tomas de decisiones y pensamientos, llegando a posibles acuerdos para dar una posible solución y tener una elección en la que todos se encontraban de acuerdo, se rieron, se emocionaron, hacían caras tristes cuando notaban que estaban perdiendo, pidieron ayuda y se comunicaban entre ellos para decidir de qué manera querían ganar. Generar aprendizajes colaborativos por medio del uso de las

herramientas TIC, fortalece el vínculo socioafectivo y comportamientos prosociales en los estudiantes; también minimiza la denegación frente a la opinión sobre el aislamiento, al momento de utilizar estas herramientas. Según Leyva y Lorduy (2021):

A nivel mundial el objetivo de la educación es impactar positivamente en la población, requiere de una intervención especial a nivel educación, se ha demostrado que los procesos ejecutados en consenso en las instituciones denotan una mayor asimilación de habilidades y como eje fundamental el trabajo colaborativo (p. 16)

También jugaron con la herramienta digital Word Wall, en donde los estudiantes se encontraban intrigados por la ruleta virtual para realizar o responder el reto que se les pondría al momento de girarla, todos querían participar y poner a girar la ruleta. Es fundamental poner en práctica el orden, cuidado, autocuidado y responsabilidad; al momento de usar estas herramientas, para evitar generar confusión y desorden por la interactividad que traen estas herramientas, en el que todos puedan compartir y respetar espacios, turnos y la integridad del entorno.

Con respecto a las apreciaciones, conceptos, ideas y conocimientos, se realizó una entrevista estructurada a la docente del grado 1°, teniendo en cuenta el uso de las herramientas TIC en el salón de clases. (Estas preguntas fueron validadas por 5 docentes, de las cuales se realizaron las respectivas correcciones) (*Anexo 5*)

Pregunta 1: ¿Qué entienden o conocen por herramientas TIC?

Docente del grado 1°: Si señora, si las conozco y pues que entiendo son las herramientas tecnológicas que tenemos nosotros para trabajar en el aula de clase o en una actividad que uno tenga en su colegio.

Pregunta 2: ¿Conoces alguna política pública que respalde la educación en los estudiantes de las herramientas TIC? ¿Cuál?

Docente del grado 1°: Pues, la del Ministerio de Educación, las TIC educativas.

Pregunta 3: ¿Cómo se orienta el PEI (Proyecto Educativo Institucional), para la utilización de las herramientas TIC?

Docente del grado 1°: Pues, en nuestras clases dependiendo de los temas vemos videos, podemos ver una película, hacer una socialización, podemos escuchar un audio, una canción. Dentro del PEI se encuentra el área de tecnología, también el área de inglés que como es auditiva se puede utilizar mucho el televisor con videos, con audios, están las clases de danzas, las clases de educación física.

Pregunta 4: ¿Cuáles son los recursos tecnológicos a los que tienen acceso?, ¿Cuáles han sido más útiles en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Docente del grado 1°: En este proceso, pues en mi salón tengo a la mano el televisor, el computador, tengo audios, eh puedo trabajar actividades lúdicas con ellos.

Pregunta 5: ¿Cómo pone en práctica el uso de las herramientas TIC con los estudiantes?

Docente del grado 1°: Bueno con los niños, ellos tienen su clase de sistema, pues allá en su clase de sistemas aprenden muchas cosas del computador, a prenderlo y apagarlo, en este momento están haciendo transcripción de textos, están elaborando su propio nombre en tercera dimensión y en el salón pues tenemos el televisor, tenemos nuestro computador y dependiendo de los temas se les muestra un video donde ellos puedan conocer fácilmente el tema y puedan dar su propio concepto.

La docente del grado 1° reconoce las herramientas TIC, como una estrategia didáctica al momento de impartir una clase, utilizando dispositivos como el computador, celular, televisor y audios; de los cuales hace uso constantemente para hacer más agradable la clase a los niños. También manifiesta que los estudiantes tienen clase de sistema en donde pueden aprender diferentes características físicas del computador. Por tal motivo los docentes deben adherirse a las necesidades e intereses de sus estudiantes fortaleciendo las falencias y reforzando sus capacidades y habilidades, para que ellos se sientan confiados, seguros y autónomos de su aprendizaje. Como manifiesta Rojas (2017):

Hacer uso de las nuevas tecnologías con fines pedagógicos es posible, y el uso adecuado de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje es una prueba de esto, ya que a través de ellos se logra una participación que promueve la creatividad y la construcción de conocimiento colectivo, en una red en la que todos aprenden de todos, y la antigua creencia de que la información solo la poseían unos pocos queda atrás (p. 37)

De la misma forma, es necesario que los docentes se encuentren en una formación constante, teniendo en cuenta que la educación se encuentra en constante cambio y los estudiantes tienen diferentes maneras de aprender. Por lo que;

El profesor debe hallarse como el mediador, seguro de sus competencias y retos del “hoy” para optar y apropiarse las TIC con generosidad, compromiso, libertad y responsabilidad, puesto que su actuar debe ir más allá en una constante búsqueda de optimizar la práctica pedagógica. (Díaz, 2019, p. 6)

Considerando de que cada estudiante tiene una habilidad y capacidad en especial para construir su aprendizaje y conocimiento, como lo es la integración de la tecnología en el salón de clases y dando cumplimiento a los requisitos legales, que respaldan el uso adecuado y responsable de dichas herramientas.

4.2 Estrategia didáctica

Se diseñó un manual digital para los docentes de 1°; exponiendo diferentes herramientas tecnológicas que les permite diseñar una planeación pedagógica, divertida e interactiva, motivando el aprendizaje de los estudiantes desde una formación autónoma. También en este manual se explica la importancia de cada herramienta TIC, su función, ventajas, desventajas e importancia de cada una y por último se anexa una actividad pedagógica teniendo en cuenta las áreas del desempeño: Lengua castellana, matemáticas, ciencias naturales y sociales. *(Anexo 6)*

Para conocer los beneficios del uso de las herramientas TIC en 1°, se aplicaron las estrategias didácticas, por medio de cuatro planeaciones pedagógicas con los estudiantes para conocer sus reacciones, emociones, sentimientos, capacidades y habilidades. En la opinión de, Holyoak (2021):

Actualmente en el sistema educativo, específicamente en el nivel de educación inicial se están aplicando nuevas tendencias educativas que conlleven a un mejor aprendizaje de los niños, tal es el caso de las herramientas tecnológicas, estos son considerado como un recurso innovador, práctica y útil al momento de ser utilizada dentro de la labor educativa (p. 1)

En el desarrollo de la *primera planeación pedagógica*, (Anexo 7) se diseñó una estrategia didáctica para la asignatura de matemáticas con la herramienta TIC “Genially” el día 19 de septiembre del 2023, con el nombre de “BOSQUE MÁGICO DE KAPADA”. Esta actividad pedagógica tiene juegos interactivos, retos, comprensión lectora, audición, operaciones matemáticas con movimiento, para incentivar la concentración y entusiasmo de los estudiantes. Contreras (2020) considera:

La educación se desarrolla o se ve inmersa en diferentes contextos en donde el niño, niña o joven explora todo aquello que le puede generar un aprendizaje o conocimiento, es por esto, que es importante reconocer que los procesos de formación de los infantes siempre van a estar ligados unos de otros, puesto que al ser humano se le debe ver como un todo sin segmentar o separar cada una sus dimensiones o competencias. (p. 6)

Iniciamos en el salón de clases hablando de lo divertidas o frustrantes que suelen ser las matemáticas, en donde se jugó al rey manda. Fue una actividad muy agradable, teniendo en cuenta que se pudo hacer uso del salón de sistemas, cada estudiante se sentó en un respectivo computador y estuvieron pacientes a las indicaciones orientadas, se les presentó el juego del cuál estuvieron atentos y cada vez que respondían asertivamente una pregunta se ponían felices, aplaudían, se reían y emocionaban; también se pudo observar el trabajo colaborativo porque se ayudaron entre ellos cuando alguno de sus compañeros no comprendía algo.

Implementar el uso de las herramientas TIC, en el salón de clase permite que los estudiantes tengan un aprendizaje autónomo, pero también fortalece el trabajo en equipo, de lo cual se pudo evidenciar al momento de ejecutar dicha actividad. “El

profesor en su ejercicio cotidiano pues debe de fortalecer sus competencias tecnológicas y desde allí generar un aprovechamiento de las TIC que incite y motive al estudiante al aprendizaje autónomo y colaborativo” (Panesso, 2021, p. 29). También motiva el aprendizaje, la enseñanza y el conocimiento individual, porque cuando se les hacían preguntas y desafíos a realizar, todos querían tener una respuesta correcta y se esforzaban por realizar las operaciones presentadas y responder correctamente.

Luego de la presentación, se les mostró el recurso educativo “ÁRBOL ABC”; en donde había diferentes juegos teniendo en cuenta las operaciones que se habían trabajado en el juego (suma, resta y división). En donde los estudiantes de manera autónoma exploraron este recurso y se divertieron con la variedad de juegos que allí estaban presentes.

Por otro lado, la docente de 1°, quien estuvo allí presente de la actividad, demostró entusiasmo y curiosidad por conocer estas herramientas; también interactuaba con los estudiantes y se le explicó la función de la herramienta TIC, la cual estará presente en el manual digital.

La docente al igual que los estudiantes demostraron participación activa en el desarrollo de estas actividades hubo preguntas, se cuestionaron, buscaron la estrategia de solucionar problemas presentes al momento de usar los dispositivos tecnológicos. “Los docentes juegan un papel importante con la actitud que muestren ante el uso de las TIC, ya no como protagonistas o centro del proceso enseñanza aprendizaje sino como mediadores de contenidos y herramientas de apoyo” (Aguilar, 2015, p.40) Es considerable, que los docentes comprendan y conozcan las necesidades de sus estudiantes, para que en el desarrollo de las actividades pedagógicas resulte una mejor

apreciación y recopilación de lo aprendido, permitiendo que ellos se vuelvan autónomos y autosuficientes en la formación académica.

Por otra parte, Se logró evidenciar en la actividad de la *segunda planeación pedagógica (Anexo 8)*. Realizada el día 26 de septiembre del 2023; la participación de los niños y la docente. Fueron muchos sentimientos encontrados y de esta manera hubo un aprendizaje y una experiencia significativa para todos y cada uno. Cabe mencionar que “no podemos obviar, en la búsqueda de estrategias para la mejora docente, el papel que juega la motivación en la predisposición para aprender y, en definitiva, en el rendimiento académico” (Gómez Y Fernández, 2020, p.29). Lo que llamo mucho la atención, fue la manera activa que tuvieron los niños, en la cual demostraron que estaban alegres al realizar el juego y lo que más los motivaba era que iban ganando por puntos, los cuales ocupaban los 3 primeros puestos.

Según con lo anterior, la motivación juega un papel muy importante a la hora de crear las estrategias, por lo que es necesario que sean didácticas y dinámicas para hacer un aula interactiva y tanto los docentes como los estudiantes disfruten sus clases.

De continuar así, la docente tuvo una muy buena disposición para realizar la actividad y hubo colaboración por parte de ella para dirigirse a los estudiantes, al final de la actividad la docente manifestó que le gustó mucho la aplicación TIC con el nombre de “Kahoot” que consiste en poder crear cuestionarios con opciones de respuesta múltiples o falso y verdadero, con un límite de tiempo lo que lleva a una buena interacción entre todos. Los niños demostraron buen manejo, ante la plataforma y prestaron mucha atención al moderador que estaba transmitiendo la pregunta y las

opciones de respuestas, ya ellos en sus computadores seleccionaban la que era correcta. Cabe resaltar, que es muy importante el poder implementar las estrategias TIC en los procesos de aprendizaje de los estudiantes para que las clases puedan ser más dinámicas e innovadoras. Pues, esto ayuda a que se salga de la monotonía.

De manera, que cada uno fue autónomo de su respuesta, aunque en ocasiones trabajaron en equipo con los compañeros y se pudo ver cómo se ayudaban los unos a los otros, así mismo Vargas et al., (2017) mencionan que:

Son estudiantes que en procesos sociales y afectivos se les observa una reciprocidad que, si bien emerge en años anteriores, ya se encuentra en la disposición del intercambio de sentimientos, pensamientos y en la importancia de una compatibilidad con el otro, el amigo, el compañero (p.19)

De acuerdo con esto, los estudiantes tienen ese sentimiento por sus compañeros lo que genera un buen ambiente de aprendizaje ya que no existen rivales ni competencias y todos quieren cumplir con el objetivo planteado al principio, esto fue lo que se evidencio en la institución, todos empezaron con la ilusión de poder terminar juntos sus juegos.

Consecuentemente, hubo un momento del juego que algunos niños, no les quería cargar la plataforma para seguir a la otra pregunta, entonces ahí es donde empiezan a preocuparse y a preguntarle a las practicantes el por qué no podían continuar, como respuesta se les dijo que por favor esperaran que la plataforma cargara bien para poder seguir y así mismo fue. Esto pudo ser un punto negativo debido a que el internet se ponía un poco pesado porque había 13 computadores

funcionando en la misma plataforma. Había un niño que iba de primero y la cara de satisfacción y felicidad era única, lo que generaba felicidad también para las practicantes. Fue un juego muy dinámico en el cual estuvieron más activos que en los otros. Había unas preguntas que tenían más tiempo que otras debido al nivel de complejidad, la plataforma marcaba el número que habían obtenido las diferentes respuestas.

Finalmente se cumplió con el objetivo planteado al principio, en la terapia de baile, hubo participación de todos los niños, en el momento del cierre con los trabalenguas fue muy dinámico y hubo mucha emoción debido a que, algunos les costaba trabajo y otros si lo hacían de manera rápida. La docente se disfrutó mucho la actividad, al ver la reacción de sus estudiantes ella también se divertía, las compañeras de grupo también se disfrutaron la actividad al igual que todas en general, cuando se iba realizando cada planeación, hubo muy buena comunicación por parte de todos los niños eran muy atentos a las indicaciones dadas por la docente, hubo mucho orden y manejo del dominio del grupo. Quedando un aprendizaje muy significativo y es ahí donde la docente puede mirar en donde puede fortalecer el aprendizaje en los niños, puesto que, había algunas preguntas que no sabían bien su respuesta. Un aspecto que resaltó durante todo el desarrollo de las actividades fue que facilitaron el acceso a la sala de sistemas por parte de la institución lo que generó que cada niño podía estar en un computador y así obtener un aprendizaje de manera más autónoma.

Por otra parte, es importante obtener un amplio conocimiento sobre las distintas aplicaciones de gamificación para empezar el desarrollo de los juegos didácticos, para el aprendizaje de los niños y niñas, así mismo se obtiene como resultado el juego

didáctico con la aplicación de Educaplay, en el cual es una plataforma de aprendizaje en línea, que ofrece una variedad de juegos educativos y al mismo tiempo diseñar actividades personalizadas, adaptándose a la necesidades de cada estudiante y así los docentes puedan elegir entre distintos formatos de juegos, como crucigramas, cuestionarios, sopas de letras y más interacciones que se puedan crear.

A través de estos conocimientos, se creó el juego llamado **Sistema Solar** en el cual consistió en diversas preguntas con respuestas múltiples, teniendo en cuenta que estos temas fueron vistos en el área de Naturales por la docente titular, realizando un refuerzo a los procesos educativos de los niños con el tema visto, siendo así de suma importancia fortalecer los ámbitos educativos de una manera didáctica y así obteniendo aprendizajes significativos, desarrollando habilidades esenciales para expresar ideas, comprender y ser comprendido y así tomar decisiones informadas a lo largo de sus vidas.

Por medio del juego se creó la *tercera planeación pedagógica (Anexo 9)*. En el cual fue aplicada el día 4 de octubre del 2023, donde el Colegio Talentos facilitó la sala de sistemas para que la actividad fuese más dinámica y al mismo tiempo para que todos los niños y niñas obtuvieran su propio equipo computo, la actividad fue de manera significativa, ya que los niños obtuvieron emociones y reacciones que ayudaron a observar y analizar cómo se sintieron con la actividad, en primer instante para que los niños y niñas entraran en confianza se dio una explicación y se habló del tema del sistema solar, generando muchas preguntas entre ellos mismos y expresando sus conocimientos del tema que se habló durante el área de naturales, como objetivo de este juego dinámico era responder distintas preguntas y no dejar caer la rana, siendo

esta el personaje principal, al principio se les presento un poco de dificultad por el manejo del tiempo, por medio de esta dificultad los niños se concentraron más y así respondiendo las preguntas de una manera adecuada.

Se observó, que la concentración es de suma importancia en la vida de los niños, ayudando a desarrollar habilidades cognitivas como en el pensamiento crítico, resolución de problemas y al mismo tiempo la memoria, mejorando el rendimiento escolar, en la concentración actividades y talleres educativos, por otro lado, también es esencial en desarrollar habilidades para la comunicación y aprendiendo a resistir las distracciones.

Por medio de la experiencia docente, se demostró que al principio se encontró confundida en el uso de la plataforma, pero a través de la explicación y la muestra del manual digital, la docente mostro más interés en este proceso y de conocer distintas aplicaciones que pueda adquirir para el aprendizaje de los niños en la distintas áreas que requieran fortalecimiento o una forma de evaluar, expensando y comunicando que actividades podía realizar y como podía utilizarlas desde sus medios tecnológicos.

Desde el punto de vista de, Aguilera (2021):

Por lo tanto, se considera que los docentes poseen una actitud positiva hacia el uso de las TIC como herramienta pedagógica, creen que es una oportunidad para mejorar y actualizar sus habilidades, notan que sus estudiantes se involucran en mayor medida en sus clases cuando se utilizan dichas herramientas y que aún existen dificultades para la implementación de herramientas TIC en el aula debido a la falta de infraestructura y/o equipo (p. 3)

Por esta razón, se considera importante el uso de las TIC en la educación, ya que permiten a los estudiantes y docentes acceder a una amplia gama de información, recursos educativos y materiales en línea y así facilitando la adaptación de contenidos educativos, programas y plataformas generando experiencias significativas.

Las herramientas TIC es importante implementarlas en el sector educativo ya que genera una colaboración y una comunicación, permitiendo el acceso a diferentes plataformas educativas que llevan a los niños generar aprendizajes significativos en las distintas áreas, en este caso en el Colegio Talentos con el área de lenguaje, los niños manifiestan que realizan proyectos en cada periodo con el tema de la comprensión lectora y literatura, por lo tanto se crean juegos didácticos con el tema de un libro que los niños leyeron en el tercer periodo llamado “El cumpleaños de Rosalinda” a través de esto se crea la *cuarta planeación pedagógica (Anexo 10)*. Con la herramienta Educandy, en el cual fue ejecutada el día 17 de octubre del 2023, por medio de esto la docente observó y al mismo tiempo evaluó los conocimientos y la comprensión de los niños, a la hora de realizar esta actividad en la plataforma de gamificación, siendo así muy significativo para la docente.

Ahora bien, la integración de la literatura con las herramientas TIC, ha transformado la forma en la que pueden leer y escribir, ofreciendo beneficios para la enseñanza de la literatura, como la creación de entornos virtuales, la disponibilidad de recursos de multimedia y al mismo tiempo la creación de comunidades de lectura en línea, abriendo nuevas oportunidades para la creatividad, el acceso y la educación literaria, generando aprendizajes dinámicos a los niños.

Por otro lado, es de suma importancia crear ambientes de aprendizaje, involucrando las herramientas tecnológicas, creando espacios dinámicos, creativos y artísticos que pueda desarrollar diferentes dispositivos para la formación y observación de ellos mismos. Tal como manifiesta, Cano (2017):

La integración de TIC al aula ha sido analizada entonces desde diferentes enfoques y bajo distintas maneras de explicar el fenómeno. Este, es un proceso complejo que conjuga gran variedad de elementos que deben de interactuar para procurar la construcción de ambientes educativos mediados por TIC y con enfoques formativos acordes con las necesidades que propone la sociedad del conocimiento (p. 27)

En consonancia con lo anterior, las herramientas TIC deben de ser manejadas adecuadamente, para garantizar la seguridad y productividad, la ética y al mismo tiempo el cumplimiento legal, fomentando un uso equitativo y sostenible de la tecnología, por lo tanto, a cada niño se explica adecuadamente el uso de estas herramientas, generando diversas preguntas de cómo utilizar y que deben de realizar para utilizar herramientas educativas.

Finalmente, a través de las expresiones y sentimientos de cada uno, se observó y se analizó que las actividades planeadas con el área del lenguaje fueron muy significativas en el proceso académico, generando conocimientos dinámicos y al mismo tiempo el uso adecuado de las herramientas de gamificación, expresando la docente del área de lenguaje su disposición de querer aprender y ejecutar cada herramienta, creando según las necesidades que analice dentro del salón de clases.

4.3 Evaluación del impacto

Es importante también conocer las falencias o debilidades que pueden tener los docentes al momento de hacer uso de las herramientas TIC en un salón de clases; de esta manera fortalecer y diseñar estrategias que los motive a poder hacer uso de la tecnología como un medio de aprendizaje; para ello se realizó una entrevista semi estructurada: (Estas preguntas fueron validadas por 5 docentes, de las cuales se realizaron las respectivas correcciones). (*Anexo 11*).

Pregunta 1: ¿Cuáles son los beneficios de la tecnología en la cultura y sociedad?

Docente del grado 1º: Hoy en día, es una realidad que las TIC están dando la parada, todo se hace a través de las TIC, si vamos hacer un pago todo es a través de las transferencias, ya cuando estuvimos con la pandemia se hicieron clases virtuales y les fue bien, las TIC son una ayuda para que las clases sean más motivadas para que los niños entiendan más fácil los temas y a través de las TIC que ustedes estuvieron mostrándole a los estudiantes se notó que ellos les gusta estudiar más fácil jugando.

Pregunta 2: ¿Cuáles de las estrategias que se utilizaron consideran que ayudaron a fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje?, ¿Por qué?

Docente del grado 1º: Todas las estrategias que utilizaron las tres estudiantes fueron muy buena a los niños les gustó mucho, les gustó mucho el juego de los animales, les gustó mucho el de la ranita donde tenía que saltar de hojita en hojita, les gustó mucho la sopa de letras también les gusto por que fueron actividades que se realizaron con diferentes materias, se realizaron en sociales en el cuentico que ellos están leyendo y se realizaron de cultura ciudadana.

Pregunta 3: ¿Considera que las estrategias que contiene el manual digital fortalecen el proceso de enseñanza y aprendizaje del grado primero mediante el uso de las herramientas TIC?

Docente del grado 1º: Si claro, los niños como le dije anteriormente les gustó mucho esa actividad, les gustó mucho los juegos que ustedes le presentaron los que han hecho con ustedes durante todo este proyecto y lo único que tiene que hacer uno es aprender a manejarlas para poder ser más didácticos en las clases con ellos.

Pregunta 4: ¿Cómo educar a niños y niñas para un uso adecuado a las herramientas TIC?

Docente del grado 1º: Pues a ver ahí tenemos que empezar a educar a los padres de familia porque hoy en día un papa les da un teléfono a los niños desde los dos años, desde los mesecitos y los niños solamente van a ver videos Tik Tok, donde van a mostrarles restos, pero hay que educar a los papas de que las TIC son buenas, pero hay que saberlas usar y hay que saberlas guiar, para que los niños aprendan, para que los niños lean para que ellos a través del juego tengan buenos conocimientos.

La docente del grado 1º manifiesta su conocimiento sobre el uso de las TIC en la vida cotidiana, de esta manera habla de la actitud que evidencio en los estudiantes frente a la actividad realizada por las practicantes, dando un resultado muy positivo para todos. Los niños tuvieron muchos aprendizajes significativos y estos fueron basados en las experiencias al poder hacer uso de estas herramientas TIC. Es por esto por lo que la docente muestra interés en aprender a darle uso a esas plataformas para ella seguir las implementado y hacer las clases más dinámicas e innovadoras, ella tiene claro el uso que se le debe dar a las TIC saberlas utilizar para beneficios con

aprendizajes. Cabe resaltar que ella dice que estas herramientas TIC ayudan al proceso de aprendizaje de los estudiantes, haciéndolos más autónomos a la hora de aprender y poder cubrir las necesidades. Por otro lado, como menciona Fernández., et al (2016):

Lo que es indudable es que las TIC, y principalmente la informática, son una realidad en las aulas de todos los niveles educativos y su uso, fundamentalmente como red social, está presente en la vida de nuestros alumnos desde tempranas edades: los denominados nativos (p. 65)

Según la cita anterior, menciona que la tecnología llegó a la actualidad para quedarse y poder hacer la educación más interactiva, ya que las TIC son de uso cotidiano y siempre están presentes en el entorno que rodea a la sociedad. De tal manera, que los docentes deben estar actualizados a la nueva era para hacer estrategias pedagógicas más innovadoras por medio de las tecnologías.

De manera que la implementación de las TIC en educación, genera un ambiente de aprendizaje en el salón más dinámico, dando como resultado un trabajo autónomo por parte de los estudiantes, pero a la misma vez trabajan en equipo con los docentes, es por esto que Allueva y Alejandre (2019) mencionan que:

Las redes sociales se han convertido rápidamente en una herramienta que permite el aprendizaje colaborativo, en el que se involucra un espacio de intercambio de información que fomenta la cooperación que, sin lugar a duda, requiere la modificación de los roles de profesores y estudiantes, lo que implica la adaptación de estrategias de enseñanza y aprendizaje (p. 32)

Según la cita anterior, las TIC facilitan mucho el aprendizaje de los niños, ya que por medio de estas se exploran cosas nuevas en las estrategias didácticas planteadas por los docentes. Es por esto por lo que la docente en la entrevista manifiesta su agrado, al poder articular las TIC en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

En otro orden de cosas; a través de las experiencias vividas con los diferentes juegos de gamificación en el cual interviene el uso de las TIC, se pudo observar que los niños obtuvieron diferentes aprendizajes con las distintas áreas principales que son matemáticas, lenguaje, sociales y naturales.

Por lo tanto, se considera importante el desarrollo del uso en las TIC para el fortalecimiento y conocimiento en áreas que dicta el sector educativo, generando motivación, concentración, creatividad y comunicación en todo el proceso escolar, fortaleciendo confianza y seguridad a la hora de expresar ideas y conocimientos que se pueden ir desarrollando en el transcurso del diario vivir.

Con lo anterior, se creó un formato de evaluación de forma cualitativa, en el cual los niños expresan sus conocimientos e ideas para que las herramientas TIC se incluyan en el Colegio Talentos a través del juego, obteniendo respuestas positivas y escogiendo las plataformas que les llamo más la atención para seguir desarrollando y usando estas plataformas para su aprendizaje. (*Anexo 12*).

Por otro lado, la docente manifiesta resultados con el desarrollo de la actividad con las herramientas TIC, expresando que quiere obtener conocimientos y aprendizajes de cómo utilizar esta metodología con las diferentes áreas, para evaluar y reforzar cada tema visto en el sector educativo, siendo así es importante que los docentes se capaciten cada día y evolucionen en la educación y en la parte tecnológica

debido a que, es un método muy evolutivo a la hora de generar aprendizajes significativos. Como expresa Lopez (2019):

Teniendo en cuenta los diferentes resultados se puede afirmar que el profesorado que utiliza habitualmente las tecnologías digitales en el aula difiere del resto de manera significativa en cuanto a las competencias que su alumnado debe adquirir con las TIC como medio de aprendizaje y las mejoras y dificultades que ha supuesto la introducción de las tecnologías digitales en la propia práctica docente (p .20)

Así pues, se puede determinar que la educación está en constante cambio, siendo esto algo indispensable en los aprendizajes de los docentes, por lo tanto, se considera que las capacitaciones docentes ayuda al mejoramiento educativo de los niños, innovando metodologías y enseñanzas, adquiriendo aprendizajes significativos.

Capítulo x

Conclusión

Para concluir este proyecto de investigación, fue necesario darles cumplimiento y cabalidad a los objetivos establecidos, en donde la intencionalidad del objetivo general fue, fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el uso de las TIC con niños del grado 1° en el Colegio Talentos, en la Ciudad de Tuluá-Valle. Al momento de diagnosticar las necesidades del proceso de enseñanza y aprendizaje en el uso de las TIC, se pudo evidenciar por medio de un diario de campo, que el colegio utiliza una herramienta para fortalecer la lectura y escritura de la editorial letras; también cuenta con diferentes elementos tecnológicos como video beam, equipo de sonido, televisor, sala de sistemas e internet, en las que se les da un respectivo uso en el área de

sistemas. Cabe resaltar que los niños pueden aprender y tener experiencias significativas por medio de actividades pedagógicas orientadas por la maestra en el uso de las herramientas TIC en diferentes áreas que permiten motivar y entusiasmar el aprendizaje por parte de los estudiantes, debido a que es importante conocer las necesidades y habilidades de cada uno al momento de implementar un conocimiento.

De igual manera, al desarrollar la primera planeación pedagógica, se logró percibir que a los estudiantes les gusta sentirse autónomos en su aprendizaje y por medio de actividades pedagógicas orientadas al uso de las herramientas TIC, porque les permite resolver problemas, crear, buscar, proponer y estudiar. Por otra parte, en la realización de la entrevista estructurada con la docente del grado primero se puede apreciar que reconoce diferentes elementos tecnológicos y los considera importantes en el proceso y desarrollo en la educación académica de los niños y en el que también hace uso al momento de impartir una clase. Teniendo en cuenta esto, es necesario desarrollar estrategias en el salón de clase que permitan al estudiante disfrutar de manera positiva el proceso educativo, en donde puedan crear, preguntar e investigar.

Considerando lo anterior, se diseñó una estrategia didáctica a través de actividades interactivas de acuerdo con las necesidades observadas en el diagnóstico; en el cual se realizó un manual digital, exponiendo diferentes herramientas de las que los docentes pueden implementar en el salón de clase con los estudiantes de 1°, allí se expresan diferentes actividades que se pueden realizar, los beneficios, las alertas y la manera de la cuál pueden hacer uso de cada una. Para darle función a esta cartilla se diseñaron cuatro planeaciones pedagógicas teniendo en cuenta las cuatro áreas básicas de los estudiantes (Lengua castellana, Ciencias sociales, naturales y

matemáticas); en el que se les diseñó a la docente una planeación por cada área utilizando una herramienta diferente (Kahoot, Genially, Educandy y Educaplay). En el desarrollo de estas planeaciones deja una enseñanza valiosa en el proceso de formación académica, debido a que se pudo sentir motivación, alegría e interés por parte de los estudiantes y docente, identificando y relacionando diferentes maneras de implementar un tema en el área del conocimiento.

Así mismo, se realizó una evaluación para conocer el impacto del manual digital y poder relacionar los aspectos positivos y negativos. En donde se llevó a cabo una entrevista semi estructurada a la docente, en el que se consiguió estimar que la tecnología hace parte de la actualidad y no se debe de evadir. Fue una experiencia significativa el desarrollo de estas actividades al implementarlas en los estudiantes en compañía de la docente, ya que se pueden observar interés y participación por parte de la docente al poder apreciar el trabajo de los estudiantes. Es imprescindible que los docentes también estén en constante aprendizaje para así poder comprender y adaptarse a los gustos e ideales de los estudiantes, para orientarlos de una manera positiva y beneficiosa. Igualmente, se le realizó a los niños una encuesta para evaluar el impacto en el que se realizaron cuatro preguntas, en donde las tres primeras fueron de responder “sí” y “no” a través de imágenes, en el que se obtuvieron 13 “sí” y en la cuarta se les pedía que seleccionaran la herramienta que más habían disfrutado y de la cual aprendieron, esta se realizó por medio de imágenes para que relacionaran con facilidad la actividad que se realizó y la herramienta que se utilizó: en el que 3 seleccionaron educandy, 4 Kahoot, 3 Genially, 2 Geniall y Kahoot y 1 todas las herramientas.

Se considera importante incluir las herramientas TIC en la educación, ya que es una metodología novedosa, ingeniosa y productiva, ayudando a los niños a obtener aprendizajes significativos en cada proceso que obtengan en su parte educativa. También, al realizar este proyecto se descubrió que se pueden crear estrategias pedagógicas por medio de estas herramientas, para obtener experiencias basadas en aprendizajes por parte de los docentes y los estudiantes, generando así aspectos positivos y beneficiosos en los niños.

Se pudo evidenciar en la elaboración de la tesis, que fue un proyecto de investigación, lleno de emociones y conocimientos; ya que los niños de 1° quienes fueron el principal pilar para llevar a cabo las estrategias didácticas con el uso de las herramientas TIC, disfrutaron de las diferentes actividades planteadas para el fortalecimiento de su desarrollo, demostrando confianza, seguridad y autonomía en la construcción del saber y también desde el trabajo en equipo y colaborativo.

Con respecto a los docentes, se puede expresar que deben de estar en continuo cambio, adaptándose a las necesidades de los estudiantes, para darles una mejor orientación a las falencias encontradas y poder tener un aula interactiva donde se obtenga un aprendizaje autónomo por parte de los estudiantes, de esta manera ellos tienen la iniciativa de sus clases y no lo hacen por obligación. También se aprecia la motivación y compromiso por parte de la docente de 1°, quien estuvo dispuesta a participar, escuchar, observar e indagar sobre las diferentes estrategias didácticas expuestas en el manual digital; demostrando que los docentes también se deben instruir y aprender para así poder brindarles un aprendizaje significativo a los estudiantes.

El impacto adquirido en la práctica pedagógica permitió comprender que los estudiantes son los protagonistas principales de su propio aprendizaje y que como futuras docentes se debe de estar en un continuo caminar de conocimientos y saberes, los cuales servirán como base, guía y orientación en la enseñanza. En el transcurso de la carrera de licenciatura en educación infantil y en el desarrollo de este proyecto de investigación, se abarcaron emociones, sentimientos y deseos de formar integralmente al ser humano desde la primera infancia, teniendo en cuenta su realidad y contexto, formando desde los valores, la autonomía y en conjunto.

Finalmente, el Colegio Talentos solicitó una ponencia con las estudiantes y el talento humano, para conocer los beneficios y la intencionalidad de este proyecto, del cual se accedió con agrado, amor, respeto y entusiasmo, para socializar lo vivido en las planeaciones pedagógicas de acuerdo con la orientación del manual digital. Los maestros y coordinadores estuvieron atentos y dispuestos a recibir el instrumento elaborado por las estudiantes y futuras docentes, en donde hubo palabras de agradecimiento y también hubo socialización frente al manual, y se realizaron preguntas como: ¿Cómo utilizar correctamente el manual?, ¿Se puede implementar estas estrategias con diferentes grados escolares? Se comunicaron las experiencias pedagógicas adquiridas y observadas con los estudiantes en el desarrollo de las planeaciones con el uso de las herramientas TIC; la docente del 1° también manifestó lo importante que fue para ella conocer estas herramientas ya que las puede implementar diariamente en sus actividades pedagógicas, teniendo en cuenta que observó muchos aspectos positivos en los niños.

Capítulo vi

Recomendaciones

Para la universidad se deja como recomendación el seguir implementado y articulando proyectos donde los estudiantes se acerquen más a la tecnología y sepan la importancia del poder articular estas TIC en los procesos de aprendizaje de cada uno ya sea de docente, estudiante o comunidad.

De manera que a la institución educativa, se le recomienda que sigan haciendo uso de su espacio de la sala de tecnología más de seguido para generar en los estudiantes un buen aprendizaje tecnológico, también que sigan pendientes al trabajo de articulación de las TICS en los procesos de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes para mirar el resultado y las experiencias que se obtienen a través de estas, a los docentes que se sigan capacitando para que a la hora de crear sus estrategias las hagan de una manera más dinámica e innovadora donde se cumpla con el objetivo establecido al principio. Les queda el suministro de la cartilla para hacer uso de ella en sus clases y hacer las debidas modificaciones si desean implementarla en otro grupo estudiantil.

Por lo tanto al programa en licenciatura en educación infantil se le recomienda seguir capacitando a sus estudiantes para que ellos puedan compartir sus aprendizajes en instituciones donde tengan alguna falencia, y con su conocimiento y experiencia puedan hacer un cambio de ideas entre las demás personas, para darle solución a dichos problemas que se presenten ya que son estudiantes que con el conocimiento obtenido durante los años de carrera, son capaces de crear proyectos que serán significativos para todos y cada uno del programa.

De continuar así a las futuras investigaciones se recomienda que sigan investigando más a fondo y creando estrategias más significativas para que los estudiantes puedan tener un aprendizaje de una manera autónoma, donde el ambiente sea bueno para todos y se sientan tranquilos a la hora de aprender.

Referencias

Aguilar Rosales, J.E. (2015). ACTITUD DE LOS DOCENTES DEL INSTITUTO SAN JOSÉ HACIA EL USO DE LAS TIC EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Aguilar Rosales, Jenny Elizabeth. "Actitud de Los Docentes Del Instituto San José Hacia El Uso de Las Tic En El Proceso Enseñanza-Aprendizaje." Tesis Maestría (Educación y Aprendizaje) URL, Facultad de Humanidades, 2015. Impresión.

Aguilera Martínez, A. (2021). *La Capacitación Docente, un Componente Pedagógico para Fortalecer las Habilidades TIC en los Docentes de la IERD Murca del Municipio de Gachalá Cundinamarca* (Doctoral dissertation, Universidad Santo Tomás).

Alarcón, M., y Sosa, E. (2017). ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE CAPACIDADES LINGÜÍSTICAS EN LA PRIMERA INFANCIA [Proyecto de investigación, Corporación universitaria minuto de Dios]. Repositorio institucional UNIMINUTO.

<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7048>

Alejandro Marco, J. L. (2018). *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2018*. Prensas de la universidad de Zaragoza.

<https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/117728>

Alejandro Marco, J.L., y Allueva Pinilla, A. I. (2019). *Enfoques y experiencias de innovación educativa con TIC en educación superior*. Prensas de la universidad de Zaragoza. <https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/121873?page=1>

Allueva Pinilla, A. I. y Alejandro Marco, J. L. (2019). Enfoques y experiencias de innovación educativa con TIC en educación superior. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza. Recuperado de

<https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/121873?page=28>

Aparicio, O. (2015). *Las TIC como herramienta cognitiva para la investigación escolar* [Tesis doctoral, Universidad de Barcelona]. Repositorio universidad de Barcelona.

<http://hdl.handle.net/10803/369830>

Arias Gil, V. (2016). *Las TIC en la educación en ciencias en Colombia: Una mirada a la investigación en la línea en términos de su contribución a los propósitos actuales de la educación científica*. [Tesis de maestría. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia]. Repositorio Institucional Universidad de Antioquia.

<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/5238>

Ballestín, B. y Fàbregues, S. (2018). *La práctica de la investigación cualitativa en ciencias sociales y de la educación*. Barcelona, Editorial UOC. Recuperado de

<https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/106120?page=27>

Blandez Angel, J. (2021). *La investigación acción: Un reto para el profesorado*. Editorial INDE. <https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/175010?page=4>

Briceño, B. (2015). *usos de las ticen preescolar: hacia la integración curricular* [Trabajo de grado, Universidad nacional de Colombia]. Repositorio universidad nacional.

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/54479/52313307.2015.pdf?sequence=1&is%20Allowed=y>

Cano Vásquez, L, M. (2017). *Perfiles de docentes de acuerdo con las concepciones sobre el uso educativo de las TIC, usos de TIC en el aula y estilos de enseñanza*.

[Tesis doctoral, Universidad de Antioquia]. Base de datos. [Repositorio Institucional Universidad de Antioquia: Perfiles de docentes de acuerdo con las concepciones sobre el uso educativo de las TIC, usos de TIC en el aula y estilos de enseñanza \(udea.edu.co\)](#)

Calvera, A. L. (2018). *GESTIÓN DE LA PARTICIPACIÓN PARA LA CONVIVENCIA: FAMILIA Y ESCUELA, JUNTOS POR NUESTROS NIÑOS* [Tesis de Maestría, Universidad Libre]. Repositorio institucional Unilibre.

<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11642>

Carrillo Valdez, E. (2018). *LAS TIC COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DEL COMPONENTE ENTORNO VIVO DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN EL GRADO CUARTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIBRALTAR*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga].

Sistema de Bibliotecas Unab: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/2500>

Castaño, J. M. (2018). *Diseño de una propuesta para transversalizar el área de Tecnología e Informática a través de proyectos* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio institucional Universidad Nacional. [Diseño de una propuesta para transversalizar el área de tecnología e informática a través de proyectos \(unal.edu.co\)](#)

Castaño, J. M. (2018). *Diseño de una propuesta para transversalizar el área de Tecnología e Informática a través de proyectos* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio institucional Universidad Nacional. [Diseño de una propuesta para transversalizar el área de tecnología e informática a través de proyectos \(unal.edu.co\)](#)

Castaño Quintero, A. (2017). *Unidad didáctica para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales mediada por las TIC a través del aprendizaje significativo*. [Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para optar al título de Magister en Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales]. Universidad Nacional de Colombia. Repositorio Institucional un. Biblioteca Digital. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/64208>

Castaño Quintero, A. (2017). *Unidad didáctica para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales mediada por las TIC a través del aprendizaje significativo*. [Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para optar al título de Magister en Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales]. Universidad Nacional de Colombia. Repositorio Institucional un. Biblioteca Digital. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/64208>

Castro, M. Hoyos, M. Ordoñez, A. (2021). *Estrategias pedagógicas en inteligencia emocional para el aprendizaje en aula multigrado del preescolar rural* [Tesis de posgrado, Corporación universitaria minuto de Dios]. Repositorio institucional UNIMINUTO. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/12679>

Castro, M. Hoyos, M. Ordoñez, A. (2021). *Estrategias pedagógicas en inteligencia emocional para el aprendizaje en aula multigrado del preescolar rural* [Tesis de posgrado, Corporación universitaria minuto de Dios]. Repositorio institucional UNIMINUTO. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/12679>

Chaparro, W. A. (2018). *Tecnología: Hacia un nuevo concepto de la subordinación laboral* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio

institucional Universidad Nacional. [Tecnología: Hacia un nuevo concepto de la subordinación laboral \(unal.edu.co\)](#)

Chaparro, W. A. (2018). *Tecnología: Hacia un nuevo concepto de la subordinación laboral* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio institucional Universidad Nacional. [Tecnología: Hacia un nuevo concepto de la subordinación laboral \(unal.edu.co\)](#)

Colegio Talentos. (2023). Proyecto Educativo Institucional (PEI). Reformulación del proyecto educativo institucional en todos sus componentes y áreas de gestión realizada a partir del año 2023

Colegio Talentos. (2023). Proyecto Educativo Institucional (PEI). Reformulación del proyecto educativo institucional en todos sus componentes y áreas de gestión realizada a partir del año 2023

Congo Caicedo, W., Medina Urbano, L., y Rodríguez Castro, C.E. (2015). Las TIC una herramienta para el mejoramiento del aprendizaje de la etnomatemática en estudiantes de quinto de primaria de la institución educativa Esther Etelvina Aramburo sede San Miguel del distrito de Buenaventura Valle. [Tesis especialista en informática y multimedia en educación]. Fundación Universitaria los Libertadores. <https://catalogobiblioteca.libertadores.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=62963>

Congo Caicedo, W., Medina Urbano, L., y Rodríguez Castro, C.E. (2015). Las TIC una herramienta para el mejoramiento del aprendizaje de la etnomatemática en estudiantes de quinto de primaria de la institución educativa Esther Etelvina Aramburo sede San Miguel del distrito de Buenaventura Valle. [Tesis especialista

en informática y multimedia en educación]. Fundación Universitaria los
Libertadores. [https://catalogobiblioteca.libertadores.edu.co/cgi-bin/koha/opac-
detail.pl?biblionumber=62963](https://catalogobiblioteca.libertadores.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=62963)

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. Por la cual se expide
la ley general de educación. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-
85906_archivo_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. *Por la cual se expide
la ley general de la educación.*
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. *Por la cual se expide
la ley general de la educación.*
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

Congreso de la República de Colombia. (2019). Ley 1978 del 2019. *Por la cual se
moderniza el Sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones -
TIC, se distribuyen competencias, se crea un Regulador Único y se dictan otras
disposiciones.*
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=98210>

Congreso de la República de Colombia. (2020). Documento CONPES 3995. Consejo
Nacional de Política Económica y Social.
<https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/3995.pdf>

Congreso de la República de Colombia. (2023). Ley 2294 del 2023. Por el cual se
expide el Plan Nacional De desarrollo 2022-2026 Colombia Potencia Mundial de la
Vida. <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=142257>

Contreras Torres, M.L. (2020). *Fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños y niñas del grado tercero de una institución educativa de carácter privado del municipio de Floridablanca a través de una estrategia didáctica apoyada en las TIC*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga- UNAB].

Repositorio UNAB. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/12435>

Cortes rincón, A. (2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente* [Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. N.p., 2016. Impresión. Biblioteques UAB.

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/avjicib/alma991010384566606709

Cortes rincón, A. (2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente* [Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. N.p., 2016. Impresión. Biblioteques UAB.

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/avjicib/alma991010384566606709

Cuello Noriega, N.A., y Solano Mindiola, I. (2021). *TIC como herramientas de aprendizaje: Uso de las TIC como herramienta de aprendizaje en tiempos de aislamiento social*. [Trabajo de grado para optar por el título de Magíster en Educación, Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional Universidad de la

Costa. <https://hdl.handle.net/11323/8246>

Cuello Noriega, N.A., y Solano Mindiola, I. (2021). *TIC como herramientas de aprendizaje: Uso de las TIC como herramienta de aprendizaje en tiempos de aislamiento social*. [Trabajo de grado para optar por el título de Magíster en

Educación, Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional Universidad de la Costa. <https://hdl.handle.net/11323/8246>

Delgado, Villegas, E. D. (2017). *EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA EN EL ÁREA DE TECNOLOGÍA, A PARTIR DEL USO DE INFOGRAFÍAS* [Tesis de Maestría, Universidad de Antioquia]. Repositorio institucional Universidad de Antioquia. [Repositorio Institucional Universidad de Antioquia: Evaluación del aprendizaje de los estudiantes de educación media en el área de tecnología a partir del uso de Infografías \(udea.edu.co\)](#)

Díaz Morales, W.H. (2019). *Análisis de la incidencia de las TIC en la práctica pedagógica de los profesores de posgrado de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás, seccional Tunja*. Tesis de Posgrado. Universidad Santo Tomás. Tunja. <http://hdl.handle.net/11634/17965>

Donayre Montesinos, C. M. (2021). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO DEL CURSO DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN SUPERIOR EN ESTUDIANTES DE LA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA* [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio <https://hdl.handle.net/20.500.14005/11290>

El presidente de la República de Colombia. (2015). Decreto 1078 del 2015. *Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones*.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=77888>

El Recreo de la Ciudad de Montería - Córdoba. [Tesis maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional. Universidad de Cartagena fundada en 1827.

<https://hdl.handle.net/11227/15852>

Espinel, O. (comp.). (2020). *Educación y pensamiento contemporáneo: práctica, experiencia y educación*. Bogotá D.C., Colombia: Corporación Universitaria Minuto de Dios. Repositorio Institucional UNIMINUTO. <https://hdl.handle.net/10656/11409>

Espriella Álvarez, R.J. (2021). *Las emociones: elemento esencial para mejorar las prácticas evaluativas y los resultados académicos del área de matemáticas en los estudiantes de educación básica secundaria de la Institución Educativa Altos del Rosario*. [Tesis de maestría, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá-Colombia]. Repositorio Institucional UNIMINUTO.

<https://hdl.handle.net/10656/13259>

Fernández Delgado, A. Gutiérrez Rivas, P. y Tabasso, E. (2016). Humanizar la utilización de las TIC en educación. Madrid, Spain: Dykinson. Recuperado de

<https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/58256?page=65>

Forero, S. A. y Puerta, J. M. (2017). *formatic docente: "herramientas tic para el docente del minuto de buenos aires* [Tesis de maestría, Universidad libre]. Repositorio

institucional Unilibre. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11819>

Gobierno de Colombia. (2018). *Planeación pedagógica*. Bogotá, Colombia. Ministerio de educación.

Gómez Flórez, F.M. (2017). *La integración en la escuela mediada por TIC. Una propuesta en el aula de clase*. [Tesis de maestría en educación. Universidad del

Valle]. Repositorio biblioteca digital, Universidad del Valle.

<https://hdl.handle.net/10893/10527>

Gómez López, N. y Fernández Campoy, J. M. (2020). Las metodologías didácticas innovadoras como estrategia para afrontar los desafíos educativos del siglo XXI. Sevilla, Dykinson. Recuperado de

<https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/147501?page=29>

Higuera, A. M. (2014). *la gestión del desarrollo profesional docente en el uso de las TIC en el aula* [Trabajo de Maestría, Universidad libre]. Repositorio institucional Unilibre. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/8629>

Holyoak Guevara, Y.C. (2021). *EL USO DE LAS TICS Y SU RELACIÓN CON LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS, DE LA I.E.P “LA EDAD DE ORO” - DISTRITO DE SANTA MARÍA, 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio UNJFSC.

<http://hdl.handle.net/20.500.14067/5168>

Hurtado Orozco, V.H. (2021). Mediación pedagógica de las TIC para fortalecer el aprendizaje de los casos de factorización en el grado octavo. [Tesis de maestría, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá-Colombia]. Repositorio Institucional UNIMINUTO. <https://hdl.handle.net/10656/13446>

Izcue Ancín, J. J. (2020). El sistema educativo “duerme” por inmovilidad pedagógica: innovación educativa. Hacia inteligencias más diferenciadas creativas e integrales. Madrid, Narcea Ediciones. Recuperado

<https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/176543?page=49>

Lascano Herrera, J. M. (2021). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INTERACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y ESCRITURA* [Tesis de Maestría,

Universidad Tecnológica Indoamerica]. Repositorio institucional

<http://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/2768>

Lerma Vasquez, S.M., y Velez Giraldo, V. (2021). *Estrategia didáctica apoyada en un objeto virtual de aprendizaje mediante el programa Ardora, para el desarrollo del pensamiento computacional en los docentes de básica primaria de la institución educativa Acerg de el Dovia Valle del Cauca*. [Trabajo de grado de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Digital UDES, Universidad de Santander.

<https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7404>

Leyva Vides, A., y Lorduy Milanés, R.A. (2021). *Trabajo Colaborativo a Través de las TIC: Una Estratega de Enseñanza de las Matemáticas con Docentes de Básica Primaria de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús y Mitsilou Campbell de El Banco, Magdalena*. [Tesis de maestría, Corporación Universidad de la costa].

Universidad de la Costa 1970: <https://hdl.handle.net/11323/8596>

Limas Contreras, N. A. (2018). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA - DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA EN LA ADMINISTRACIÓN ESTRATÉGICA* [Tesis de Maestría,

Universidad Libre]. Repositorio institucional Universidad Libre.

<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15972>

López González, J. B. (2020). *LA INCORPORACIÓN Y EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA PRÁCTICA DOCENTE DE LOS CENTROS TIC DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA DE ANDALUCÍA*.

Maury Otero, J.J. (2022). *Uso de Cartilla Digital para Desarrollar la Competencia de Razonamiento Matemático en los Estudiantes de Grado 5° del Colegio Gimnasio*

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2016). Resolución 2405 del 2016. *Por la cual se adopta el modelo del Sello de Excelencia Gobierno en Línea^{<1>} y se conforma su Comité.*

https://normas.cra.gov.co/gestor/docs/resolucion_mintic_2405_2016.htm

Ministerio de tecnologías de la información. (2022). Decreto 338 del 2022. *Por el cual se adiciona el Título 21 a la Parte 2 del Libro 2 del Decreto Único 1078 de 2015, Reglamentario del Sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, con el fin de establecer los lineamientos generales para fortalecer la gobernanza de la seguridad digital, se crea el Modelo y las instancias de Gobernanza de Seguridad Digital y se dictan otras disposiciones.*

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=181866>

Molina Bernal, I.A., Morales Piñero, J.C., y Rodríguez Jerez, S.A. (2019). *Importancia de las TIC en los procesos de enseñanza. Aprendizaje: Estudios en la educación media y superior*. Bogotá: Universidad Sergio Arboleda. Escuela de Filosofía y Humanidades. Escuela de Ciencias exactas e Ingenierías. Escuela de Educación, 2019.

Morales, A. N. (2016). *propuesta de gestión educativa para el fortalecimiento de las competencias TIC de los docentes del colegio andes de fontibón* [Tesis de maestría, Universidad libre]. Repositorio institucional Unilibre.

<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/9759>

- Moreno Fonseca, M.A. (2019). *Procesos de formación en tecnología en educación media: hacia un pensamiento tecno-epistemológico*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. <http://hdl.handle.net/10554/45973>
- Navarro Montaña, M.J., Piñero Virués, R., Jiménez Navarro, P., y Navarro, V.M. (2022). Estrategias didácticas con TIC en la formación del profesorado de Educación Primaria. *Ciencia y educación* 6(3) 21-33.
<https://doi.org/10.22206/cyed.2022.v6i3.pp21-33>
- Orozco, N., y Sandoval, I. (2018). *Como varia el conocimiento y el pensamiento sobre las tics en un grupo de docentes en ejercicio* [Trabajo de grado, universidad del valle]. Biblioteca digital univalle. <https://hdl.handle.net/10893/12759>
- Páez, O. (2022). Capítulo 3. Estrategias pedagógicas para docentes integrando las TIC en las dimensiones de la práctica. En M. V. Rodríguez Pérez., y S. L. Sánchez Rivera (Eds.). *Comunidades aprendientes, comunidades reflexivas: una estrategia para la cualificación de la práctica docente*. (pp. 47 - 61). Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO.
- Panesso Chaverra, G.L. (2021). APRENDIZAJE COLABORATIVO MEDIADO POR EL USO DE LAS TIC EN UN CONTEXTO UNIVERSITARIO INTERCULTURAL. ESTUDIO DE CASO. [Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio UCC. <http://hdl.handle.net/20.500.12494/36185>
- Plascencia Acosta, R.E. (2015). Efectos de una estrategia didáctica que integra el uso de una plataforma tecnológica para la ganancia de aprendizajes matemáticos en

alumnos de 6° básico. [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Católica de Chile].

Repositorio UC. <https://doi.org/10.7764/tesisUC/EDU/15768>

Ricardo Barreto, C., y Iriarte Diazgranados, F. (2017). *Las TIC en la educación superior: Experiencias de innovación*. Barranquilla: Editorial Universidad del Norte.

<https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/94705?page=4>

Rincón, O. (2016). *GESTIÓN EDUCATIVA PARA EL USO DE RECURSOS TIC COMO HERRAMIENTAS FACILITADORAS EN LAS PRÁCTICAS DE AULA DE LOS DOCENTES DEL CICLO UNO DE LA I.E.D. COLEGIO RURAL QUIBA ALTA* [Tesis de maestría, Universidad libre]. Repositorio institucional Unilibre.

<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/9743>

Rodríguez, O. M. (2021). *Las prácticas lúdicas desde el uso de TIC como herramientas para incentivar la motivación en los niños del grado cuarto del Colegio Castilla IED* [Tesis de Maestría, Corporación universitaria minuto de Dios]. Repositorio

institucional UNIMINUTO. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/13443>

Rojas Hernández, L. (2018). *La formación de docentes en TIC en la Universidad Católica de Colombia*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana].

Bibliotecas Pontificia Universidad Javeriana:

<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=sso&db=cat09387a&AN=cbc.oai.edge.javeriana.folio.ebsco.com.fs00001130.2e34155b.c4c1.53c6.ae4e.8c2f23a2b24f&lang=es&site=eds-live&scope=site>

Romero, C.A., Soler, J., y Trujillo, M.C. (2016). *Uso de mediaciones pedagógicas con tic en el fortalecimiento de la escritura inicial* [Trabajo de grado, Pontificia

universidad javeriana Bogotá]. Repositorio institucional-pontificia universidad javeriana. <http://hdl.handle.net/10554/18704>

Said Hung, E., Silveria Sartori, A., Valencia Cobos, J., Iriarte Diazgranados, F., Justo Moreira, P., y Ordoñez, M.P. (2015). *Factores asociados al nivel de uso de las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas oficiales de Colombia y Brasil*. Ed. Barranquilla: Universidad del Norte, 2015.

<https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/69970?page=2>

Sáiz Manzanares, M. C. Escolar Llamazares, M. D. C. y Rodríguez Medina, J. (2019). *Investigación cualitativa: aplicación de métodos mixtos y de técnicas de minería de datos*. Burgos, Editorial Universidad de Burgos. Recuperado de

<https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/122611?page=27>

Salazar Ayala, E. Rodríguez Sánchez, A. y Guevara Bazán, I. A. (2019). Educación, innovación tecnológica y auto-aprendizaje. Córdoba, Argentina, Editorial Brujas. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/130170?page=90>

Simbaña Simba, V. A., y Herrera Pavo, M.A. (2022). *Percepciones y relatos sobre el uso de las TIC por parte de docentes y estudiantes en los colegios rurales de Alangasí*. [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio Institucional del Organismo de la Comunidad Andina, CAN.

<http://hdl.handle.net/10644/8738>

Suarez Restrepo, L. F. (2015). *TIC: Un instrumento en el aprendizaje de las matemáticas operativas de primer semestre en la universidad de Antioquia seccional suroeste* [Tesis de Maestría, Universidad de Antioquia]. Repositorio institucional Universidad de Antioquia. [Repositorio Institucional Universidad de](#)

[Antioquia: TIC : un instrumento en el aprendizaje de las matemáticas operativas de primer semestre en la Universidad de Antioquia, Seccional Suroeste \(udea.edu.co\)](#)

Tejero González, J.M. (2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. Edita: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Tejero González, J.M. (2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. Edita: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

. Vargas, A. Gámez, L. M. Cuadros, S. E. (2017). *EL APRENDIZAJE COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR EL NIVEL INFERENCIAL DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN EL TRABAJO DE AULA*. [Tesis de maestría, Universidad Libre]. Repositorio institucional Unilibre.

<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15937>

Capítulo vii

8.1 Anexos

8.1.1 Anexo 1



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

FECHA: miércoles 10 de abril del 2023

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: La tecnología un camino al aprendizaje

ENTIDAD QUE RESPALDA EL PROYECTO: UNIMINUTO

CARGO DE QUIEN AVALA: DIRECTOR (A) TRABAJO DE GRADO: Sebastián Franco Llanos

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN UTILIZADOS:

- Diario de campo
- Entrevista estructurada
- Planeación pedagógica
- Cartilla Digital
- Entrevista semi estructurada

NOMBRE DEL (LOS) PARTICIPANTE(S):

- Karol Vanessa Trejos Acevedo
- Paula Andrea Penilla Morales
- Daniela Molina Holguín

NOMBRE(S) DE QUIEN(ES) RECOLECTARÁ(N) LA INFORMACIÓN:

- Karol Vanessa Trejos Acevedo
- Paula Andrea Penilla Morales
- Daniela Molina Holguín

CERTIFICO que he sido informado(a) sobre el objetivo de este proyecto de investigación. **Diseñar una estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en la utilización de las TIC en el Grado primero del Colegio Talentos en la Ciudad de Tuluá-Valle.** En donde se utilizarán técnicas e instrumentos:

- Diario de campo
- Entrevista estructurada
- Planeación pedagógica
- Cartilla Digital
- Entrevista final semiestructurada

En el marco de la investigación arriba referenciada. Conozco el procedimiento que se va a realizar y me han informado acerca la confidencialidad y uso que se dará a la información que se suministre durante el proceso de la investigación.



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos.
Volvamos a Educar

TRANSFORMACIÓN
Educación innovadora e incluyente

Calle 81B No. 72B -70 Tel.: (57-1) 291 6520. Atención al cliente: 593 3004 - Línea Nacional: 01 8000 936670 Fax: 430 8140
Bogotá D.C., Colombia www.uniminuto.edu

Firma de las estudiantes:

Kard Vanessa Trejos



Daniela M

Acepto participar firmemente en el proyecto:

FIRMA:

C.C. N° 116210529

Teléfonos de contacto 319-8585729

Correo Electrónico colegiotalentos@outlook.com



8.1.2 Anexo 2



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Se solicita su consentimiento para realizar trabajo de investigación con el nombre de "LA TECNOLOGÍA UN CAMINO AL APRENDIZAJE" de parte de las estudiantes y maestras en formación: Karol Vanessa Trejos Acevedo, identificada con Cédula de Ciudadanía 1.116.271.338 y ID universitario 703152; Paula Andrea Penilla Morales con Cédula de Ciudadanía 1.010.119.473 y ID 702560; Daniela Molina Holguín con Cédula de Ciudadanía 1.006.248.575 y ID universitario 712039 universitario con su hijo(a) JUAN JOSE VELEZ GIRALDO con el propósito de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el uso de las TIC con los niños del grado primero del Colegio Talentos en la Ciudad de Tuluá-Valle.

Para que este ejercicio sea fructífero, las docentes en formación requerirán de información necesaria para consolidar el perfil de las potencialidades de su hijo(a), por ende, con este consentimiento ustedes como padres aceptan dicha recolección de información y trabajo con su hijo(a), claro está, conservando siempre los límites éticos y morales de la institución y los de su familia.

La información, así como los aspectos del proceso de su hijo(a) serán únicamente de uso académico y en ningún momento serán publicados ni socializados públicamente sin su previa consulta.

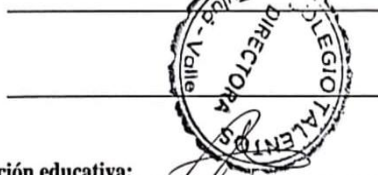
Ningún elemento de registro (fotos, videos y notas escritas) serán insumo de publicación en alguna red social.

Nombre de los padres:

LINA MARCELA GIRALDO

Firma de los padres:

Lina Marcela G.



Nombre y firma del representante institución educativa:

Ciudad: Tuluá - Valle

Fecha: 28 agosto 2023



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Se solicita su consentimiento para realizar trabajo de investigación con el nombre de “LA TECNOLOGÍA UN CAMINO AL APRENDIZAJE” de parte de las estudiantes y maestras en formación: Karol Vanessa Trejos Acevedo, identificada con Cédula de Ciudadanía 1.116.271.338 y ID universitario 703152; Paula Andrea Penilla Morales con Cédula de Ciudadanía 1.010.119.473 y ID 702560; Daniela Molina Holguín con Cédula de Ciudadanía 1.006.248.575 y ID universitario 712039 universitario con su hijo(a) Samuel Morales Sanchez con el propósito de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el uso de las TIC con los niños del grado primero del Colegio Talentos en la Ciudad de Tuluá-Valle.

Para que este ejercicio sea fructífero, las docentes en formación requerirán de información necesaria para consolidar el perfil de las potencialidades de su hijo(a), por ende, con este consentimiento ustedes como padres aceptan dicha recolección de información y trabajo con su hijo(a), claro está, conservando siempre los límites éticos y morales de la institución y los de su familia.

La información, así como los aspectos del proceso de su hijo(a) serán únicamente de uso académico y en ningún momento serán publicados ni socializados públicamente sin su previa consulta.

Ningún elemento de registro (fotos, videos y notas escritas) serán insumo de publicación en alguna red social.

Nombre de los padres: _____

Jedy phay.

Firma de los padres: _____

Jedy phay.





Nombre y firma del representante institución educativa: _____

Ciudad: Tuluá - valle


Fecha: 28- agosto - 2023

8.1.3 Anexo 3


	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN		FORMATO A	
Nombres y apellidos del estudiante en formación: Daniela Molina Holguín Paula Andrea Penilla Karol Vanessa Trejos	Fecha: 04 / Septiembre /2023 Día /mes/ año	Periodo académico 202365	ID: 712039 702560 703152	Diario de campo N.o 1
Nombre de la Institución o Escenario de Práctica: Colegio Talentos	Grado, curso o nivel: Primero			
Lineamientos escriturales Documento escrito en forma narrativa en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)				
DESCRIPCIÓN	¿En qué experiencia centró su observación? Realice una breve descripción dónde se evidencie el aspecto o los aspectos que, para usted generó mayor interés.			
<p>Las estudiantes en formación realizaron visita al Colegio Talentos en la ciudad de Tuluá-Valle, en el cual se conoció el contexto de la institución; se pudo observar cada docente y el salón que tenía a cargo. La infraestructura del colegio es muy buena tiene espacios en donde los niños pueden aprender y tener experiencias significativas en cada uno de estos. El grado con el cual se decide trabajar es con primero 1º en el cual hay 5 niñas y 8 niños con un total de 13 estudiantes, donde se pudo conversar con la docente sobre como es el grupo, que falencias o dificultades tiene y mirar un poco el contexto de estos niños. El colegio utiliza una herramienta para fortalecer la lectura y escritura de la editorial letras, a cada grado le corresponde un libro, el de primero son dos; para lenguaje "<i>libro letras fantasía</i>" y matemáticas "<i>libro saber</i>". El salón de tecnología es amplio con un total de 12 computadores con acceso a internet, pero es muy poco el uso que le dan solamente lo necesario, como cuando van a recibir clase de sistemas para reconocer las características de un computador.</p> <p>Cabe resaltar que la tecnología llegó a la sociedad para quedarse y hacer un mundo mejor, es por esto por lo que el implementar las tecnologías en las estrategias pedagógicas es muy importante para hacer los procesos de aprendizaje mucho más significativos basados en experiencias. Las TIC son herramientas que brinda la tecnología para implementarlas en la vida cotidiana, es por esto por lo que los docentes se pueden apoyar en estas para realizar sus clases de una manera más dinámica, para fortalecer las falencias que se evidencian en el grupo. Al poder tener los niños estas experiencias significativas hacen crear un interés en las clases, y le cogen gusto y amor al estudiar ya que salen de la monotonía. Es por esto por lo que se decide implementarle estrategias didácticas a los docentes para que puedan llevarlas a cabo con sus estudiantes, esto con el fin de que estén actualizados y puedan hacer sus clases más interactivas por medio de las herramientas tecnológicas que brindan las diferentes páginas en internet.</p>				

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
---	--	-----------

ANÁLISIS SITUACIONAL:	De la observación realizada, indique el tema de interés que le llamó su atención en relación a su propuesta pedagógica: ____ Posterior a ello realice un análisis de lo vivido y relaciónelo con las fuentes bibliográficas como (autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros). Debe utilizar al menos (2 citas) y deben obedecer a las normas APA.
<p>En la sociedad actual toda gira en torno a la tecnología ya que se ha vuelto algo indispensable y necesario en la vida cotidiana de las personas, en especial en las aulas de clase ya que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje y lo hacen más significativo, ya que por medio de las estrategias que implementen los docentes deben innovar para hacer las clases más dinámicas, por esta razón:</p> <p style="text-align: center;">La tecnología educativa llegó para quedarse y poco a poco ha cambiado los métodos de enseñanza dentro de las aulas, puesto que cada vez están más presentes el uso de computadoras, celulares y otros equipos de telecomunicación que permiten el almacenamiento, transmisión y manipulación de datos (UNIR, 2021, p. 1)</p> <p>Según la cita anterior los docentes deben estar actualizados e implementar más la tecnología, para que los métodos de enseñanza sean más autónomos por parte de los estudiantes ya que las herramientas tecnológicas hacen más independiente el aprendizaje. Cabe resaltar que a las TIC hay que saber darles manejo para obtener buenos resultados ya que estas tienen pro y contra.</p> <p>En los tiempos de la evolución es necesario por parte de los docentes que las estrategias pedagógicas sean inclusivas para todos y cada uno de los niños y niñas, así mismo se espera que los ambientes de aprendizaje sean de una manera más didáctica para tener un buen resultado y poder cumplir con los objetivos que se plantean al inicio de una clase o un tema, por esto Herrera (2004) menciona:</p> <p style="text-align: center;">Para ello es necesario que los alumnos cuenten con ambientes de aprendizaje más efectivos y didácticos; entornos educativos que les permitan desarrollar sus habilidades para pensar y su capacidad para aprender. En este sentido, los ambientes virtuales de aprendizaje representan nuevas posibilidades de acceso a la educación (p. 1)</p> <p>Por lo anterior los ambientes virtuales de aprendizaje dan la posibilidad de innovar a los docentes y estudiantes en los procesos educativos para que sean más significativos para los dos y aprender de una manera más dinámica y accesible con las estrategias pedagógicas implementadas.</p>	

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
---	--	-----------

INTERPRETACION CRITICA DE LO VIVIDO EN LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA	Es importante que acuda a su reflexión crítica. Enuncie sus puntos de vista como estudiante en formación, sobre lo que describió y analizó. Indique aspectos a mejorar o aspectos positivos de la experiencia (puede evidenciar, cómo se sintió, que emociones y aprendizajes le dejó la experiencia, retos y desafíos para el trabajo con las infancias)
<p>La experiencia que se tuvo fue significativa ya que se pudo evidenciar un ambiente de aprendizaje significativo para los niños de este colegio, la docente a cargo del grupo tuvo muy buena disposición ante la visita al igual que los estudiantes. Es por esto que se enfoca el trabajo de grado en implementar las TIC en los procesos de aprendizaje, ya que se cuenta con una sala de tecnología, pero muy poco el uso que le dan. De esta manera con el grupo de trabajo se crean diferentes estrategias innovadoras frente a las TIC para ser compartidas con los docentes y utilizadas con los estudiantes. Es por esto que con la intervención que se hará los docentes podrán seguir implementando estas herramientas tecnológicas en sus clases para hacerlas más dinámicas y más significativas para los estudiantes. Cabe mencionar que los docentes no se pueden quedar con los mismos métodos de tiempo atrás, ya que la sociedad se encuentra en constantes cambios y es por esto que las tecnologías de información y comunicación (TIC) llegaron para quedarse como se mencionó anteriormente, con estas herramientas se pueden facilitar muchos métodos de enseñanza que para algunos estudiantes parezcan complicados esto los puede hacer un poco más fácil.</p> <p>Es bueno que el docente mire que falencias tiene el grupo y en que se va a enfocar para cumplir con estas y darle solución, así mismo mirar el método que va a utilizar o la estrategia didáctica que va a implementar y que herramienta TIC puede manejar con el grupo. Es importante que se plantee un objetivo al principio para al final evaluar y mirar si se cumplió con dicha idea.</p>	

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
ASPECTOS EVALUATIVOS DE SU PROPUESTA	Evalúe aspectos positivos o aspectos a mejorar de su propuesta pedagógica como oportunidad de mejora.	
<p>La primera visita al colegio salió bien como se esperaba, ya que se tuvo una buena acogida al grupo de trabajo. Se sintió la confianza para poder hacer el desarrollo del trabajo en la institución, de esta manera se cumplió con el tiempo que se tenía establecido para la visita y conocer la estructura del colegio y las personas que hacían parte de él.</p> <p><i>Los aspectos positivos fueron:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -El trabajo en equipo. -Las experiencias obtenidas a través de la visita. -El acompañamiento y el compromiso de la docente frente a la actividad. -El buen comportamiento de los niños. <p><i>Lo que se debe mejorar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Captar la atención por un buen tiempo de los niños. -No sentir miedo al realizar una actividad. 		
REFERENCIAS (Con los lineamientos APA)	Relacione en este espacio los distintos autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros que sirvieron de apoyo en el proceso de la elaboración del diario de campo.	
Unir. (2021, 10, 8). La tecnología en la educación: Ventajas, importancia y retos futuros. Unir. https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/tecnologia-educativa/		
Herrera, M. A. (2004). Las nuevas tecnologías en el aprendizaje constructivo. Revista IBERO AMERICANA, 34(3), 1-20. https://doi.org/10.35362/rie3433056		

8.1.4 Anexo 4

		LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA				FORMATO B	
Fecha de ejecución de experiencia	Día: 11	Mes: Septiembre	Año: 2023	Institución o escenario de práctica:		Grado, curso o nivel que acompaña:	
Nombre estudiante en Formación	Karol Vanessa Trejos Acevedo Paula Andrea Penilla Morales Daniela Molina Holguín			COLEGIO TALENTOS		Grado 1°	
ID estudiante en formación	703152 702560 712039			Número de Planeación	#1 EXPLORADORES DIGITALES		
Propósito de trabajo	Diagnosticar las necesidades del proceso de enseñanza aprendizaje en el uso de las TIC de los niños del Grado 1° del Colegio Talentos en la ciudad de Tuluá-Valle.						
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	Exploración del medio: Los docentes manifiestan que el uso de las herramientas TIC en los procesos de aprendizaje y enseñanza, le permite no sólo al docente sino a los estudiantes la posibilidad de fortalecer su aprendizaje mediante la relación estudiante-docente sino a través de los diferentes recursos tecnológicos, generando aprendizajes significativos y colaborativos en diferentes contextos. (Escobar, 2016, P.70). Es necesario permitir que los estudiantes se familiaricen con las herramientas TIC, teniendo en cuenta que la tecnología hace parte de su realidad y contexto. También orientar desde la educación la importancia de dar un uso adecuado y responsable; el cuál aparte de la diversión, juego y curiosidad; conlleva aprendizaje, dedicación y responsabilidad.						
COMPRENSIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL							
Eje 1: Desarrollo social y personal	Que los estudiantes conozcan contextos diferentes en el desarrollo de su aprendizaje, de una manera divertida, permitiéndoles fortalecer confianza, seguridad y autonomía. Pero también que puedan relacionarse con sus compañeros consolidando el trabajo en equipo y grupal.						
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	Permitir que los estudiantes se relacionen con las herramientas TIC, siendo de esta manera el aprendizaje más interactivo y efectivo, fomentando el desarrollo en las habilidades prácticas del ámbito lingüístico y motor.						
Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico	Generar la posibilidad de plantear problemas y resolver conflictos; cumplir retos y objetivos que motiven el aprendizaje a través del conocimiento, que les permita enfrentar desafíos académicos, personales, sociales y a futuro, de acuerdo con las habilidades de cada estudiante.						

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Motivación:</p> <p>Se dará inicio con una breve presentación a los estudiantes del grado primero, en donde se realizará una mesa redonda y se les hará preguntas como: ¿Les gusta el celular?, ¿tienen celular?, ¿saben manejar un computador?, ¿les gustan los videojuegos y los juegos de internet?, estas preguntas servirán como insumo para comprender el conocimiento que tienen los niños frente algunos elementos tecnológicos y el uso que les orientan. Luego; se les invitará a hacer como robots y se les pondrá la canción "EL BAILE DEL ROBOT DE DIVERPLAY".</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clase ✓ Canción: EL BAILE DEL ROBOT. ✓ Celular, computador, televisor o Tablet. 	<p>Conocer en los estudiantes la relación que establecen con los dispositivos tecnológicos y la manera de usarlo, siendo para estudiar, jugar, investigar, crear y entre otras. También reconocer como maestras en formación, los intereses y gustos de los estudiantes en las plataformas digitales.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Seguidamente, el grado de primero se repartirá en tres subgrupos, cada subgrupo tendrá como representante a una de las estudiantes del proyecto de investigación. Y se organizará una porra y un nombre divertido a cada grupo; cada equipo contará con una herramienta tecnológica, ya sea computador, celular o Tablet. Y se dará inicio al juego de "LAS CARTAS" el cual se elaboró en una herramienta digital llamada puzzel.org; y consiste en adivinar cuáles cartas tiene el otro equipo hasta conseguir varios puntos y el que quede sin cartas será el ganador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clase ✓ Juego de cartas ✓ Herramienta digital: Puzzel.org https://puzzel.org/quartets/update?p=-Myno8cn6IWIsqz4POGS ✓ Celular, computador, televisor o Tablet. 	<p>Fortalecer el trabajo en equipo y colaborativo como proceso de enseñanza y aprendizaje, en donde puedan compartir ideales, comentarios y pensamientos en el que les permita resolver problemas para llegar a un acuerdo en común.</p>
<p>Cierre de la experiencia:</p> <p>Para finalizar; jugaremos con una ruleta digital, en donde los estudiantes deberán seguir las indicaciones que allí se piden; esta ruleta se elaboró con la herramienta digital Word Wall. Luego, se le preguntará a los niños como se sintieron con la actividad realizada utilizando estas herramientas TIC.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clase ✓ Ruleta ✓ Herramienta digital Word Wall https://wordwall.net/resource/6097533/exploradores-dig%c3%adtales ✓ Celular, computador, televisor o Tablet. 	<p>Evaluar la actividad pedagógica planteada, para conocer sus emociones y sentimientos, de acuerdo con lo vivido.</p>

BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)

Escobar Zapata, F.A. (2016). *El uso de las TIC como herramienta pedagógica para la motivación de los docentes en el proceso de aprendizaje y enseñanza en la asignatura de inglés*. [Tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana]. Sistema de bibliotecas UPB. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/2762>

8.1.5 Anexo 5

	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
	<i>Licenciatura en Educación Infantil</i>
	Grupo No. 1
	<i>Validación instrumento de investigación</i>
	<i>Estudiantes: Karol Vanessa Trejos Acevedo</i> <i>Paula Andrea Penilla Morales</i> <i>Daniela Molina Holguín</i>

Cordial saludo, somos estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. El objetivo de este documento es revisar la consistencia en las preguntas para garantizar que la entrevista que pretende ser aplicada como instrumento de la fase 1 de nuestra metodología, sea verdaderamente confiable. El nombre del proyecto de investigación es: "La tecnología un camino al aprendizaje".

Agradecemos su valiosa colaboración, sugerencias y comentarios, su información será muy valiosa para alcanzar los objetivos del proyecto.

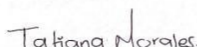
Fase 1 - objetivo específico: Diagnosticar las necesidades del proceso de enseñanza de aprendizaje en el uso de las TIC de los niños del grado 1° del Colegio Talentos en la ciudad de Tuluá-Valle.

A continuación, las preguntas a validar.

Profesores

1. ¿Qué entienden o conocen por herramientas TIC?
2. ¿Conoces alguna política pública que respalde la educación en los estudiantes de las herramientas TIC? ¿Cuál?
3. ¿Cómo se orienta el modelo pedagógico de la Institución para la utilización de las herramientas TIC?
4. ¿Cuáles son los recursos tecnológicos a los que tienen acceso?, ¿Cuáles han sido más útiles en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
5. ¿Cómo implementan el uso de las herramientas TIC con los estudiantes?

Pregunta	CRITERIOS A EVALUAR										OBSERVACIONES		
	Redacción y ortografía		Coherencia en el ítem		Uso del lenguaje apropiado		Mide lo que pretende relación variable		Induce a la respuesta		Debe mantenerse (M) Eliminarse (E) Modificarse (MO) el ítem		
	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	No	Si	M	E	MO
1	X		X			X		X		X	X		
2		X	X			X		X		X			X
3	X		X			X		X		X	X		
4	X		X			X				X	X		
5	X		X			X		X		X	X		
ASPECTOS GENERALES												Si	No

CRITERIOS A EVALUAR			OBSERVACIONES	
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación			X	
Validez de la entrevista			X	
Observaciones Generales:				
Link de la taxonomía de Bloom, donde pueden identificar el inicio de las preguntas según su nivel cognitivo (identifiquen donde están los verbos con que inician los objetivos) https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/taxonomia-de-bloom/				
Aplicable	X	No Aplicable		
Teléfono o celular			3234621599	
Firma				

	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
	<i>Licenciatura en Educación Infantil</i>	
	Grupo No. 1	
	<i>Validación instrumento de investigación</i>	
	<i>Estudiantes: Karol Vanessa Trejos Acevedo</i> <i>Paula Andrea Penilla Morales</i> <i>Daniela Molina Holguín</i>	

Cordial saludo, somos estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. El objetivo de este documento es revisar la consistencia en las preguntas para garantizar que la entrevista que pretende ser aplicada como instrumento de la fase 1 de nuestra metodología, sea verdaderamente confiable. El nombre del proyecto de investigación es: **"La tecnología un camino al aprendizaje"**.

Agradecemos su valiosa colaboración, sugerencias y comentarios, su información será muy valiosa para alcanzar los objetivos del proyecto.

Fase 1 - objetivo específico: Diagnosticar las necesidades del proceso de enseñanza de aprendizaje en el uso de las TIC de los niños del grado 1° del Colegio Talentos en la ciudad de Tulúa-Valle.

A continuación, las preguntas a validar.

Profesores

1. ¿Qué entienden o conocen por herramientas TIC?
2. ¿Conoces alguna política pública que respalde la educación en los estudiantes de las herramientas TIC? ¿Cuál?
3. ¿Cómo se orienta el modelo pedagógico de la Institución para la utilización de las herramientas TIC?
4. ¿Cuáles son los recursos tecnológicos a los que tienen acceso?, ¿Cuáles han sido más útiles en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
5. ¿Cómo implementan el uso de las herramientas TIC con los estudiantes?

Pregunta	CRITERIOS A EVALUAR								OBSERVACIONES					
	Redacción y ortografía		Coherencia en el ítem		Uso del lenguaje apropiado		Mide lo que pretende relación variable		Induce a la respuesta		Debe mantenerse (M) Eliminarse (E) Modificarse (MO) el ítem			
	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	No	Si	M	E	MO	
1	X		X			X		X		X	X			
2		X	X			X		X		X			X	
3	X		X			X		X		X	X			
4	X		X			X				X	X			
5	X		X			X		X		X	X			
ASPECTOS GENERALES													Si	No

CRITERIOS A EVALUAR				OBSERVACIONES	
				Si	No
Formular todas las preguntas en tercera persona. Tener en cuenta las sugerencias al momento de realizar la entrevista en las siguientes preguntas: Pregunta 2: Les sugiero puedan colocar otro verbo, ejemplo (apoye, garantice, favorece) Pregunta 3: Pienso que esa pregunta debe hacer mejor referencia al PEI que al modelo. Pregunta 5: Les sugiero replantearse el verbo.					
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación				X	
Validez de la entrevista				X	
Observaciones Generales:					
Aplicable	SI	No Aplicable	Deben de realizar los ajustes con el fin de que puedan tener un resultado		
	X				
Teléfono o celular	3164499764				
Firma			CLARA ANDREA VÉLEZ MALDONADO	<i>Clara Velez</i>	

8.1.6 Anexo 6

Link del manual digital:

https://www.canva.com/design/DAFwKQSno4E/Ngy8v2DZOeakLjmaG4G9dg/view?utm_content=DAFwKQSno4E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink



**JUEGO, ME DIVIERTO
Y APRENDO.**

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

ESTUDIANTES

Karol Vanessa Trejos Acevedo
Daniela Molina Holguín
Paula Andrea Penilla Morales

Licenciatura en Educación Infantil


Trabajo de investigación para obtener
título de Licenciadas en Educación
Infantil
2023

8.1.7 Anexo 7

		LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA				FORMATO B	
Fecha de ejecución de experiencia	Día: 19	Mes: Septiembre	Año: 2023	Institución o escenario de práctica:	Grado, curso o nivel que acompaña:		
Nombre estudiante en Formación	Karol Vanessa Trejos Acevedo Paula Andrea Penilla Morales Daniela Molina Holguín			COLEGIO TALENTOS	Grado 1°		
ID estudiante en formación	703152 702560 712039			Número de Planeación	#2 BOSQUE MÁGICO DE KAPADA		
Propósito de trabajo	Diseñar una estrategia didáctica a través de actividades interactivas acorde a las necesidades de los niños en el uso de las TIC.						
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	Juego: Desde la mediación del juego presentado en formato digitales, los estudiantes pueden mejorar y construir sus prácticas matemáticas en actividades encaminadas a la resolución y formulación de problemas. (Acelas y Villazón, 2021, p. 74). Es importante adherirse a las necesidades actuales de los estudiantes, para así poder enseñarles según sus destrezas. El juego digital en las matemáticas motiva la habilidad cognitiva permitiendo que tengan una mejor resolución de problemas, toma de decisiones, pensamiento crítico, lógico y creativo.						
COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL							
Eje 1: Desarrollo social y personal	Que los estudiantes se relacionen con su entorno y fortalezcan la confianza y seguridad al relacionarse con espacios que hacen parte de su entorno actual. También comprender que el aprendizaje de la matemática a través del uso de las herramientas TIC, puede desarrollar creatividad y la imaginación, para resolver problemas y tomar decisiones con facilidad.						
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	Enseñar los conceptos matemáticos de una manera dinámica y comprensible y a los docentes implementar estas actividades numéricas, usando las herramientas TIC hace que la enseñanza en los estudiantes sea accesible y atractiva.						
Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico	Juegos, desafíos y retos matemáticos que les permite tener lenguaje de programación, llevándolos a resolver con facilidad problemas del mundo actual.						

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Motivación:</p> <p>Se iniciará en una mesa redonda, preguntándole a los niños que opinan o piensan, sobre las sumas o restas. Luego jugaremos al "REY MANDA" invitándoles a formar parejas en forma de suma y restas con el fin de que ellos realicen conteo de acuerdo con el número de parejas a formar que se les oriente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clases 	<p>Conocer en los estudiantes la relación que establecen con los dispositivos tecnológicos y la manera de usarlo, siendo para estudiar, jugar, investigar, crear y entre otras. También reconocer como maestras en formación, los intereses y gustos de los estudiantes en las plataformas digitales.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Se les enseñará el cuento "EL BOSQUE MÁGICO DE KAPADA" de autoría propia, con la herramienta Tic de Genially, para que los estudiantes tengan un rato de diversión, al momento de escuchar la narración del cuento y cumplir los retos y desafíos que este pide. Se pedirá a cada niño que pase a cumplir con lo que el cuento indica y podrán tener la ayuda de sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clases ✓ Cuento: Bosque Mágico de KAPADA ✓ Herramienta TIC; Genially ✓ https://view.genial.ly/651b5823b1f0650011cf36e/interactive-content-bosque-magico-de-kapada 	<p>Fortalecer el trabajo en equipo y colaborativo como proceso de enseñanza y aprendizaje, en donde puedan compartir ideales, comentarios y pensamientos en el que les permita resolver problemas para llegar a un acuerdo en común.</p>
<p>Cierre de la experiencia:</p> <p>Al finalizar el cuento se encontrarán con un recurso digital "Árbol ABC", y habrá un juego de operaciones de sumas y restas, se llamará a cada estudiante para que pase al frente y escoja una de las operaciones que desee realizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clases ✓ Recurso digital: "Árbol ABC" 	<p>Evaluar la actividad pedagógica planteada, para conocer sus emociones y sentimientos, de acuerdo con lo vivenciado.</p>
<p>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</p> <p>Ácelas Chávez, G.S., y Villazón Ramírez, J.A. (2021). <i>El juego en formato digital como mediador para la formulación y resolución de problemas en el pensamiento variacional en una institución educativa de contexto rural</i>. [Tesis de maestría, Universidad de Antioquia]. Repositorio Institucional, Universidad de Antioquia. https://hdl.handle.net/10495/23706</p>		

8.1.8 Anexo 8

		LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA				FORMATO B	
Fecha de ejecución de experiencia Día: 26 Mes: Septiembre Año: 2023	Institución o escenario de práctica: COLEGIO TALENTOS		Grado, curso o nivel que acompaña: Grado 1°				
Nombre estudiante en Formación Karol Vanessa Trejos Acevedo Paula Andrea Penilla Morales Daniela Molina Holguín	ID estudiante en formación 703152 702560 712039		Número de Planeación #3 JUGANDO CON LA CULTURA				
Propósito de trabajo	Diseñar una estrategia didáctica a través de actividades interactivas acorde a las necesidades de los niños en el uso de las TIC.						
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	<p>Juego: brinda la posibilidad de crear espacios interactivos donde cada uno de los niños explora, aprende e interactúa con todas las personas que están a su alrededor, para estas actividades la idea es ayudar al niño a crear un mundo imaginario que le permita aprender mientras juega. Así mismo, "cuando las construcciones se hacen en grupo, implican compartir, llegar a acuerdos, respetar la producción de los demás y enriquecerse con ellas" (MEN, 2014, p.25).</p> <p>Exploración del medio: Lo que se quiere con la exploración del medio es que los niños realicen un proceso de continua indagación para ir comprendiendo a medida que crecen todo lo que significa implementar las tecnologías en su entorno. "permite reconocer que la tecnología no solo se restringe a los computadores, sino que el ser humano recurre a estos para resolver sus necesidades y facilitar su vida." (MEN, 2014, p.33).</p>						
COMPENSIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL							
Eje 1: Desarrollo social y personal	Se pretende diseñar un espacio interactivo capaz de fortalecer los aprendizajes en los cuales le permitan a cada niño y niña explorar, deducir, reconocer su contexto e interactuar con diferentes ideas. Durante este proceso se trabaja la dimensión comunicativa.						
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	En la realización de la actividad se promueve la intervención en el desarrollo de un espacio diferente en el cual se involucra la imaginación, interpretación y trabajo en equipo. En este momento se involucran la dimensión corporal, comunicativa, estética y cognitiva.						
Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico	En las actividades propuestas se pretende incentivar el interés de los niños donde se expresen sin ninguna limitación interactuando con cada uno de los elementos de la plataforma o en diferentes escenarios. En este momento se interviene la dimensión comunicativa, corporal, cognitiva y estética.						


DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Motivación: Para este espacio la docente tiene a los niños reunidos en forma de círculo para empezar con la dinámica, que consiste en hacer una pequeña rumbo terapia, para que estén activos. La docente es la que hará los pasos a seguir y los niños harán lo mismo. Esto con el fin de que estén activo para el desarrollo de la actividad. Terminada el rumbo terapia se hará una introducción a la plataforma a desarrollar y que actividad van a hacer, para que tengan conocimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clases. ✓ Bafle. ✓ Música. 	<p>Conocer en los estudiantes la relación que establecen con los dispositivos tecnológicos y la manera de usarlo, siendo para estudiar, jugar, investigar, crear y entre otras. También reconocer como maestras en formación, los intereses y gustos de los estudiantes en las plataformas digitales.</p>
<p>Desarrollo: Los niños estarán ubicados en la sala de sistemas y el grupo se divide en 2. La practicante estará proyectando la plataforma en un televisor donde puedan observar todos, en esta ocasión "Kahoot" será la aplicación que van a utilizar. Después les da la introducción sobre cómo funciona, para que sirve y en que consiste el juego, así mismo les proyecta las instrucciones y reglas del juego. Para</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clases ✓ Herramienta TIC; Kahoot ✓ https://create.kahoot.it/details/d0068fc4-a708-4fa0-b776-2bb0696b77de 	<p>Fortalecer el trabajo en equipo y colaborativo como proceso de enseñanza y aprendizaje, en donde puedan compartir ideales, comentarios y pensamientos en el que les permita resolver problemas para llegar a un acuerdo en común.</p>
<p>un mejor desarrollo se hace una pequeña demostración de cómo funciona la aplicación y el juego. Cada grupo de estudiantes tendrá un dispositivo en el que podrán jugar, como la aplicación solo deja ver la pregunta al moderador y este la proyectara, los que están participando en el juego solo verán las opciones de respuesta en sus dispositivos. La docente podrá observar a un costado de la aplicación quien ingreso y que nombre tiene. El juego tiene un tiempo límite de respuesta y son preguntas sobre sociales, la idea es que puedan analizar la pregunta que le están haciendo y mirar entre las respuestas cual es la correcta. Terminado el juego, la plataforma arroja un pódium con tres puestos y se elige el que más punto haya ganado, para el primero puesto y después el segundo y el tercer puesto. En los resultados muestra en que preguntas y respuestas fallaron.</p>		
<p>Cierre de la experiencia: Para finalizar la actividad se organizan los niños en un círculo para hacer unas adivinanzas y trabalenguas sobre las tecnologías, para que todos puedan participar, después se hace un</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clases 	<p>Evaluar la actividad pedagógica planteada, para conocer sus emociones y sentimientos, de acuerdo con lo vivenciado.</p>
<p>conversatorio con los niños para mirar cómo les pareció el juego el pro y los contras y que otro tipo de preguntas les gustaría en un juego como estos.</p>		
<p>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</p>		
<p>Documento N°22. (Ministerio de Educación Nacional). Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. El juego en la educación inicial. 2014. https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341835:Documento-N-22-El-juego-en-la-educacion-inicial</p> <p>Documento N°24 (Ministerio de Educación Nacional). Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. La exploración del medio en la educación inicial. 2014. https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341842:Documento-N-24-La-exploracion-del-medio-en-la-educacion-inicial</p>		

8.1.9 Anexo 9

		LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA				FORMATO B	
Fecha de ejecución de experiencia Día: 04 Mes: Octubre Año: 2023	Institución o escenario de práctica: COLEGIO TALENTOS		Grado, curso o nivel que acompaña: Grado 1°				
Nombre estudiante en Formación Karol Vanessa Trejos Acevedo Paula Andrea Penilla Morales Daniela Molina Holguín	ID estudiante en formación 703152 702560 712039		Número de Planeación #4 SISTEMA SOLAR				
Propósito de trabajo	Diseñar una estrategia didáctica a través de actividades interactivas acorde a las necesidades de los niños en el uso de las TIC.						
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	<p>Exploración del medio, en donde es necesario partir desde el entorno inmediato que forma parte de la vida de cada niño o niña, puesto que es el principal universo a ser descubierto y experimentado. Es decir, que en el medio donde están inmersos los niños es el punto de partida para lograr un aprendizaje significativo, y si se realiza desde allí puede llegar a ser un factor motivante ante el proceso a realizar. (Calderón, et al., 2017, p. 12)</p> <p>Es necesario que los niños tengan una exploración y acercamiento con su aprendizaje, como lo es en este tiempo de la era digital, que ellos logren interactuar con lo que hace parte de su entorno desde una manera adecuada y responsable, permitiéndoles un aprendizaje significativo de manera individual y grupal.</p>						
COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL							
Eje 1: Desarrollo social y personal	Que los estudiantes puedan ampliar sus conocimientos de una manera diferente, desde una manera individual y fortaleciendo el trabajo en equipo y colaborativo, compartiendo saberes y aprendizajes.						
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	Poder explorar y jugar con lo que ofrece el entorno de una manera interactiva, permite que los estudiantes hoy en día tengan una mejor expresión y comprensión de una manera responsable y adecuada frente al uso de las herramientas TIC.						
Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico	Que comprendan las ciencias naturales de una manera divertida, que los motive a pensar, crear, cuestionar e investigar y resolver problemas con facilidad.						

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Motivación:</p> <p>Se iniciará con una breve explicación y socialización sobre la tierra de lo importante en cuidarla y respetarla. También se hablará de los beneficios que tiene el uso de los dispositivos tecnológicos y la responsabilidad que se debe tener al momento de usarlos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clases 	<p>Conocer en los estudiantes la relación que establecen con los dispositivos tecnológicos y la manera de usarlo, siendo para estudiar, jugar, investigar, crear y entre otras. También reconocer como maestras en formación, los intereses y gustos de los estudiantes en las plataformas digitales.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Se sentarán los niños en mesa redonda y se les preguntará si ¿Conocen el sistema solar? Y que nombren algunos planetas; para ello por medio de imágenes se les mostrará cada uno de los planetas, su ubicación y una breve característica de cada uno. Seguidamente se procederá a jugar "Froggy Jumps" con una herramienta TIC "Educaplay" el cual contiene varias preguntas y obstáculos que la Rana del juego deberá pasar, para llegar a su destino si los estudiantes responden correctamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clases ✓ Herramienta TIC; Educaplay ✓ https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16335367-el-sistema-solar.html 	<p>Fortalecer el trabajo en equipo y colaborativo como proceso de enseñanza y aprendizaje, en donde puedan compartir ideales, comentarios y pensamientos en el que les permita resolver problemas para llegar a un acuerdo en común.</p>
<p>Cierre de la experiencia:</p> <p>Una vez finalizado el juego con la ranita virtual, por último, procederemos a realizar de manera divertida una sopa de letras con el sistema solar; cada niño pasará al frente y deberá buscar una palabra y podrá tener el apoyo de sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clases ✓ Herramienta TIC; Educaplay ✓ https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16334848-sopa-de-letras-naturales.html 	<p>Evaluar la actividad pedagógica planteada, para conocer sus emociones y sentimientos, de acuerdo con lo vivenciado.</p>
<p>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</p> <p>Calderón Correa, M.C., López Gallo, S., Gómez Aristizábal, C.A., y Muriel Rúa, L.A. (2017). <i>La exploración del medio como motivación para el aprendizaje significativo en el preescolar Blanca Nieves y la Institución Educativa Cocorná sede el Molino.</i> (Trabajo de grado Licenciatura en Educación Preescolar). Universidad de San Buenaventura Colombia, Facultad de Educación, Medellín. http://hdl.handle.net/10819/7264</p>		

8.1.10 Anexo 10

		LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA				FORMATO B	
Fecha de ejecución de experiencia	Día: 17	Mes: Octubre	Año: 2023	Institución o escenario de práctica: COLEGIO TALENTOS		Grado, curso o nivel que acompaña: Grado 1°	
Nombre estudiante en Formación	Karol Vanessa Trejos Acevedo Paula Andrea Penilla Morales Daniela Molina Holguín			Número de Planeación		#5 EL CUMPLEAÑOS DE ROSALINDA	
ID estudiante en formación	703152 702560 712039			Número de Planeación		#5 EL CUMPLEAÑOS DE ROSALINDA	
Propósito de trabajo	Diseñar una estrategia didáctica a través de actividades interactivas acorde a las necesidades de los niños en el uso de las TIC.						
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	Literatura: La literatura infantil en el subnivel de Básica Elemental permite que el estudiante amplíe su mundo familiar al mundo social, los niños y las niñas pueden desarrollar su adaptación al mundo escolar, las destrezas de hablar y escuchar, de interrelacionarse socialmente, pues la literatura infantil permite aprender por medio del disfrute emocional requisito en estas edades. (Cangui, 2017, p. 23) Por medio de la literatura a través del uso de las herramientas TIC, permite que los estudiantes puedan comprender y relacionarse en el entorno con facilidad de acuerdo con sus conocimientos y saberes, los cuales permiten una mejor comprensión, comunicación y comportamiento prosocial desde vínculos socio afectivos.						
COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL							
Eje 1: Desarrollo social y personal	Desarrollar y fomentar desde una construcción propia el conocimiento, el cual será necesario para su formación integral, y también desde el desarrollo social, comprendiendo que todos los individuos tienen maneras y estilos diferentes en sus aprendizajes.						
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	Fortalecer en los estudiantes la comunicación e interacción por medio del aprendizaje, expresando con facilidad sus habilidades, permitiéndoles una mejor relación de sus conocimientos con las prácticas del mundo actual.						
Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico	Expresar con facilidad sus emociones, necesidades y sentimientos; que les permitirá indagar, investigar y resolución de conflictos.						

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Motivación:</p> <p>La maestra del grado primero 1° durante la semana de receso, les pidió a los estudiantes leer el libro "El cumpleaños de Rosalina". Así que se recibirá a los estudiantes de una manera alegre, haciendo un conversatorio de lo que más les gusto o disgusto del cuento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Salón de clases ✓ Libro: El cumpleaños de Rosalinda 	<p>Conocer en los estudiantes la relación que establecen con los dispositivos tecnológicos y la manera de usarlo, siendo para estudiar, jugar, investigar, crear y entre otras. También reconocer como maestras en formación, los intereses y gustos de los estudiantes en las plataformas digitales.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Luego de haber realizado el conversatorio se realizarán tres actividades con la herramienta TIC "Educandy" sobre el libro leído. Se dividirá el grupo en dos equipos y se les pondrá una sopa de letras virtual, el primer equipo en buscar más palabras será el ganador. Seguidamente se procederá a jugar un ahorcado virtual con palabras claves del libro y al completar la palabra, explicarán a sus compañeros la función del personaje o elemento adivinado en el texto leído.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Herramienta TIC: Educandy ✓ https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=11a8c2 	<p>Fortalecer el trabajo en equipo y colaborativo como proceso de enseñanza y aprendizaje, en donde puedan compartir ideales, comentarios y pensamientos en el que les permita resolver problemas para llegar a un acuerdo en común.</p>
<p>Cierre de la experiencia:</p> <p>Para finalizar, se le dará la oportunidad de jugar de manera libre, fortaleciendo el pensamiento por medio de la realización de un "Anagrama"</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equipo de audiovisuales ✓ Herramienta TIC: Educandy ✓ https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=11a8c2 	<p>Evaluar la actividad pedagógica planteada, para conocer sus emociones y sentimientos, de acuerdo con lo vivenciado.</p>
<p>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</p> <p>Cangui Lasluisa, J.E. (2017). Importancia de la literatura en la enseñanza de la lengua escrita en la Básica Elemental a partir del análisis de los textos de segundo, tercero y cuarto grado de EGB proporcionados por el Ministerio de Educación del Ecuador en el periodo 2010-2015. [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Área de Educación]. Repositorio institucional del Organismo de la Comunidad Andina, CAN. http://hdl.handle.net/10644/5665</p>		

8.1.11 Anexo 11

Cordial saludo, somos estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. El objetivo de este documento es revisar la consistencia en las preguntas para garantizar que la entrevista que pretende ser aplicada como instrumento de la fase 3 de nuestra metodología, sea verdaderamente confiable. El nombre del proyecto de investigación es: "La tecnología un camino al aprendizaje".

Agradecemos su valiosa colaboración, sugerencias y comentarios, su información será muy valiosa para alcanzar los objetivos del proyecto.

Fase 3 - objetivo específico: Evaluar el impacto de la aplicación de la estrategia TIC en los niños del grado 1° del Colegio Talentos en la ciudad de Tuluá-Valle

A continuación, las preguntas a validar.

Profesores

1. ¿Cómo podría la tecnología ser parte de una cultura en la sociedad?
2. ¿Cuáles de las estrategias que se utilizaron consideran que ayudaron a fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje?, ¿Por qué?
3. ¿Considera que las estrategias que contiene la cartilla fortalecen el proceso de enseñanza y aprendizaje del grado primero mediante el uso de las herramientas TIC?

Pregunta	CRITERIOS A EVALUAR										OBSERVACIONES		
	Redacción y ortografía		Coherencia en el ítem		Uso del lenguaje apropiado		Mide lo que pretende relación variable		Induce a la respuesta		Debe mantenerse (M) Eliminarse (E) Modificarse (MO) el ítem		
	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	No	Si	M	E	MO
1		x		x		x		x		X	x		
2	x		x			x		x		x	X		
3	X		x			x		x		x	x		
ASPECTOS GENERALES													
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación											Si	No	
Validez de la entrevista											X		
Observaciones Generales: Lo mismo para estas preguntas por favor mirar que el verbo ya es EVALUAR, por lo tanto, identifiquen como se inician la redacción. Ejemplo: ¿Cómo valorarías?, ¿Cómo determinarías?, etc.													

Aplicable	CRITERIOS A EVALUAR		OBSERVACIONES
	x	No Aplicable	
Teléfono o celular		3234621599	
Firma			Tatiana Morales.

Cordial saludo, somos estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. El objetivo de este documento es revisar la consistencia en las preguntas para garantizar que la entrevista que pretende ser aplicada como instrumento de la fase 3 de nuestra metodología, sea verdaderamente confiable. El nombre del proyecto de investigación es: "**La tecnología un camino al aprendizaje**".

Agradecemos su valiosa colaboración, sugerencias y comentarios, su información será muy valiosa para alcanzar los objetivos del proyecto.

Fase 3 - objetivo específico: Evaluar el impacto de la aplicación de la estrategia TIC en los niños del grado 1° del Colegio Talentos en la ciudad de Tulúa-Valle

A continuación, las preguntas a validar.

Profesores



1. ¿Cómo podría la tecnología ser parte de una cultura en la sociedad?
2. ¿Cuáles de las estrategias que se utilizaron consideran que ayudaron a fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje?, ¿Por qué?
3. ¿Considera que las estrategias que contiene la cartilla fortalecen el proceso de enseñanza y aprendizaje del grado primero mediante el uso de las herramientas TIC?



Pregunta	CRITERIOS A EVALUAR										OBSERVACIONES		
	Redacción y ortografía		Coherencia en el ítem		Uso del lenguaje apropiado		Mide lo que pretende relación variable		Induce a la respuesta		Debe mantenerse (M) Eliminarse (E) Modificarse (MO) el ítem		
	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	No	Si	M	E	MO
1		X		X	X		X		X				X
2	X		X			X		X		X	X		
3	X		X			X		X		X	X		
ASPECTOS GENERALES													
												Si	No
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación												X	
Validez de la entrevista												X	



CRITERIOS A EVALUAR				OBSERVACIONES
Observaciones Generales: Tener en cuenta las sugerencias al momento de realizar la entrevista en las siguientes preguntas: Pregunta 1: les sugiero replantearse esta pregunta, no la entiendo.				
Aplicable	X	No Aplicable	Deben de realizar los ajustes con el fin de que puedan tener un resultado.	
Teléfono o celular	3164499764			
Firma	CLARA ANDREA VÉLEZ MALDONADO <i>Clara Velez</i>			

8.1.12 Anexo 12





GRADO: 1°
Nombre: DYLAN DAVID

1. ¿Te gustó utilizar el computador?
 



2. ¿Te gustaron las actividades que realizamos?
 



3. Te gustaría recibir clases de esta manera?
 



4. ¿Cuál herramienta o juego te gustó más?

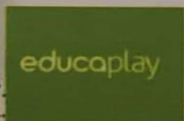

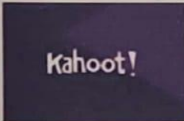

GRADO: 1°
Nombre: Denha Sofia

1. ¿Te gustó utilizar el computador?
  

2. ¿Te gustaron las actividades que realizamos?
  

3. Te gustaría recibir clases de esta manera?
  

4. ¿Cuál herramienta o juego te gustó más?

8.1.13 Evidencias fotográficas















