

**Fortalecimiento del interés por el aprendizaje basados en las TIC con estudiantes de educación inicial del programa PIAD de la Secretaria de Educación Municipal de Sopó**

María Ximena Lara Lesmes

Asesor

Natalia Del Pilar Pascuas Muñoz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Practica e Investigación Pedagógica

2024

## Resumen

El presente trabajo aborda la investigación basada en la eliminación de la deserción escolar aumentando el interés de los estudiantes mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICS), a través del programa PIAD de la secretaria de educación del municipio de Sopó, fortaleciendo los entornos educativos con actividades basados en el juego, la consolidación de plataformas educativas y metodologías de enseñanza que generen interacción con el estudiante de manera que se logre crear experiencias significativas en el desarrollo integral de los niños y niñas de educación inicial.

***Palabras clave:*** interacción, herramientas TICS, innovación, transformación, entornos educativos

### **Abstract**

The present work addresses research based on the elimination of school dropouts by increasing the interest of students through the use of information and communication technologies (TICS), through the PIAD program of the Secretary of Education of the municipality of Sopó. , strengthening educational environments with game-based activities, the consolidation of educational platforms and teaching methodologies that generate interaction with the student in such a way as to create significant experiences in the comprehensive development of children in early education.

**Keywords:** interaction, TICS tools, innovation, transformation, educational environments

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Objetivo General .....	11
Objetivos Específicos .....	11
Diálogo Entre la Teoría Y la Propuesta Pedagógica.....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	14
Planeación Didáctica.....	18
Enfoque Didáctico .....	22
Implementación.....	25
Salvemos al Mundo Conociéndonos a Nosotros Mismos .....	25
Reconozco mis Emociones.....	27
¿Qué es lo Que Más me Gusta?.....	31
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	33
Conclusiones .....	36
Referencias Bibliográficas .....	38
Apéndices.....	39

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Practica</i> .....	39
---------------------------------------------------------------------	----

## Introducción

Para el presente proyecto educativo se busca afianzar las fortalezas y competencias a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación TICS en los niños y niñas que hacen parte del programa PIAD “punto de innovación autodidacta” desarrollado en el municipio de Sopó, que atiende a estudiantes de diferentes instituciones educativas, brindando servicios de calidad basados en la práctica de un modelo de enseñanza -aprendizaje innovador y autodidacta, que proporcionen escenarios de formación, orientación pedagógica en base a los talleres enviados por la institución educativa, apoyo y calidad humana desde la integralidad de saberes, herramientas tecnológicas que fortalezcan la independencia, el fomento del pensamiento crítico, fortalecimiento de competencias y capacidades desde estrategias de mejora continua.

El programa PIAD “Punto de Innovación Autodidacta” hace parte de la secretaria de educación del municipio de Sopo, se desarrolla en las diferentes veredas y zonas rurales en un horario de lunes a viernes de 1:00 pm a 6:00pm, donde los estudiantes se acercan con el fin de ser orientados en el desarrollo de las actividades académicas enviadas por las instituciones educativas, así mismo se realizan actividades encaminadas al fortalecimiento de presaberes en las diferentes áreas del conocimiento a través de la aplicación de estrategias basadas en las líneas pedagógicas: el arte, el juego y la literatura.

A partir de los anterior como docente en formación busco desarrollar acciones dispuestas, pedagógicas y didácticas que garanticen una formación integral en los estudiantes que participan del programa PIAD, generando experiencias significativas a través del uso de recursos didácticos y herramientas TICS, logrando de esta manera transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje. “adquiriendo nuevas funciones, como guía o facilitador del aprendizaje, mientras que el alumnado se sitúa en el centro del proceso” Rojas-Carrasco, (2019)

A través de la propuesta se busca transformar las estrategias y metodologías de enseñanza posicionándolas como líderes en innovación y diseño de procesos autodidactas, que permitan el máximo rendimiento de las capacidades y habilidades de los estudiantes, logrando su reconocimiento, así mismo fortalecer los entornos de aprendizaje con el fin de desarrollo de aprendizajes y experiencias significativas, eficientes, participativas, a través del diseño y consolidación de herramientas innovadoras.

Dentro de la presente propuesta se plasman actividades que conlleven al uso adecuado de diversos recursos, el fomento de hábitos de estudio, fortaleciendo las diversas inteligencias del ser humano. Dichas actividades son: el aprendizaje en la lectoescritura a través de la interacción con plataformas educativas, el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la solución de operaciones básicas a través del juego interactivo creado en plataformas educativas, fortaleciendo el desarrollo de la imaginación y la concentración, permitiendo de esta manera que se afiancen los métodos de investigación López y Pérez (2018), afirman que el docente: debe contar con un conjunto de competencias tutoriales que le permitan satisfacer las demandas planteadas.

Así mismo es importante establecer estándares de evaluación que permitan medir la eficacia y eficiencia de los procesos conllevados dentro de los entornos de aprendizaje, como oportunidad de mejora continua y la implementación de nuevas alternativas de avance e innovación, logrando de esta manera crear aplicar experiencias significativas, que permitan a los estudiantes afianzar su interés por el aprendizaje ya si mismo integrar a los padres de familia en cada uno de los procesos. Contribuir con el desarrollo de herramientas propias que permitan disminuir la tasa de deserción y/o pérdida escolar.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

El programa PIAD “Punto de Innovación Autodidacta” hace parte de la secretaria de educación del municipio de Sopo, se desarrolla en las diferentes veredas y zonas rurales en un horario de lunes a viernes de 1:00 pm a 6:00pm, donde los estudiantes se acercan con el fin de ser orientados en el desarrollo de las actividades académicas enviadas por las instituciones educativas, así mismo se realizan actividades encaminadas al fortalecimiento de presaberes en las diferentes áreas del conocimiento.

Los niños que atiende el PIAD se acercan al programa de acuerdo a sus necesidades, es decir, solicitan acompañamiento en las tareas académicas enviadas por la institución educativa, así como refuerzos en ciertas áreas del conocimiento (matemáticas y español), así mismo los padres de familia transmiten a los docentes del programa la solicitud en cuanto al fortalecimiento de su hijo, ya que de acuerdo a lo que manifiestan las familias, en las tardes debido a sus labores no pueden acompañar el proceso, ellos se sienten apoyados por el programa PIAD.

La base económica de las familias está conformada especialmente por la industria dedicada a la producción de derivados de lácteos, además algunas empresas industriales dedicadas a la producción de bienes, así como empresas que ofrecen servicios, le sigue en su orden las actividades comerciales y financieras, así mismo se encuentran empresas agrícolas en donde esta gran parte de su población.

Así como hay familias que trabajan de acuerdo a ciertos turnos o todo el día, también hay familias que se encuentran sin empleo.

Teniendo en cuenta la focalización realizada, se puede observar que se encuentran estudiantes que requieren fortalecimiento y refuerzos en áreas del conocimiento, así mismo se

tiene en cuenta los resultados obtenidos en las instituciones educativas con el fin de poder afianzar las competencias cognitivas, sociales y destrezas de los estudiantes.

De acuerdo con lo evidenciado dentro del PIAD los estilos de aprendizaje pueden ser la representación visual y el kinestésico ya que los estudiantes interactúan dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la utilización de videos educativos, les permite afianzar sus presaberes.

Actualmente en las instituciones educativas públicas del municipio se presentan falencias en las metodologías de enseñanza que da como resultado falta de interés de parte de los estudiantes en participar de las clases, así mismo se presentan falencias en los procesos de aprendizaje. Mahat et al. (2018) define el Entorno Innovador de Aprendizaje como el resultado de un diseño innovador del espacio y unas prácticas de enseñanza y aprendizaje innovadoras. Logrando de esta manera el desarrollo integral de los estudiantes, a través de la transformación una transformación en el desarrollo la metodología de enseñanza, innovando en interacción con actividades dinámicas que permitan los estudiantes interactuar con herramientas digitales, generando de esta manera un aprendizaje significativo a través del fortalecimiento de las competencias cognitivas, sociales, destrezas, la exploración del medio, el fortalecimiento del desarrollo de la imaginación y la concentración, permitiendo de esta manera que se afiancen los métodos de investigación.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo aumentar el interés por el aprendizaje basado en las TIC con estudiantes de educación inicial del programa PIAD de la secretaria de Educación Municipal de Sopo?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fomentar el interés por el aprendizaje basado en las TIC con estudiantes de educación inicial del programa PIAD de la secretaria de Educación Municipal de Sopo.

### **Objetivos Específicos**

Identificar herramientas digitales que contribuyan en las nuevas formas de aprender de los estudiantes.

Diseñar estrategias pedagógicas mediadas por las TICS para aumentar el interés en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Implementar estrategias pedagógicas por medio de las TICS que conlleve a generar mayor interés en el aprendizaje.

## **Diálogo Entre la Teoría Y la Propuesta Pedagógica**

La innovación y la transformación en los entornos educativos son cruciales para incentivar el interés de los estudiantes en los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente mediante el uso de herramientas y recursos que fomenten la interacción dentro de los diferentes contextos. Según Cagliari et al. (2016), la flexibilidad de los entornos es esencial para que los docentes puedan responder a los intereses del alumnado y estimularlos a construir conocimiento juntos, generando así experiencias significativas.

Es fundamental que estas experiencias sean novedosas, brindando a los estudiantes herramientas que les permitan ampliar sus conocimientos y desarrollar la exploración e imaginación dentro del entorno educativo. Strong-Wilson y Ellis (2007) sugieren que los centros y aulas educativas deben ser lugares de trabajo donde los individuos puedan explorar, descubrir y desarrollar sus talentos, fomentando hábitos de estudio desde una perspectiva crítica y curiosa.

El enfoque constructivista de Lev Semionovich Vygotsky (1896-1934) destaca la importancia del medio social y cultural en el proceso de aprendizaje, donde la interacción entre el estudiante y su entorno es fundamental para la construcción de significados. Por lo tanto, el fortalecimiento de las metodologías de enseñanza debe adaptarse a las necesidades de los estudiantes, permitiendo la interacción con su entorno y la construcción de significados propios.

De esta manera innovar en los procesos de enseñanza-aprendizaje brinda orientación y herramientas efectivas desde la dualidad de las tecnologías de la información y la comunicación (TICS), vinculando a la comunidad de los distintos sectores del municipio en la era digital, mediante metodologías activas que contribuyan con el desarrollo de habilidades tecnológicas para el fortalecimiento de competencias académicas y personales del estudiante.

La integración de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje permite eliminar las barreras espacio-temporales y favorecer el aprendizaje colaborativo y el autoaprendizaje. Basye et al. (2015) señalan que los entornos innovadores de aprendizaje son aquellos donde se promueve la variación de actividades, el trabajo en diferentes agrupamientos y el uso simultáneo de recursos diversos, adaptando los ritmos de aprendizaje a las necesidades del alumnado.

Desde una perspectiva política, Pérez (2003) enfatiza la importancia de considerar al estudiante como protagonista del proceso educativo, construyendo estrategias de enseñanza que respondan a sus necesidades y transformen los entornos educativos para promover un aprendizaje significativo.

En resumen, la propuesta pedagógica para los estudiantes del programa PIAD del municipio de Sopó busca fortalecer las metodologías de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de las TIC, generando motivación, fomentando la alfabetización digital y audiovisual, y promoviendo la inclusión y la autonomía de los estudiantes. El trabajo en equipo entre docentes y estudiantes es fundamental para diseñar currículos que respondan a las necesidades del alumnado y transformar los entornos educativos, entendiendo el aprendizaje como una responsabilidad compartida entre alumnado y profesorado” Bolstad et al. (2012)

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

La presente propuesta pedagógica se basa en lineamientos curriculares y estándares de competencia en el área de tecnología e informática a través del componente

Acepto las orientaciones y límites que mis padres, cuidadores y docentes me establecen sobre el uso seguro de los productos tecnológicos. (MEN P.68). partiendo de las siguientes líneas de aprendizaje como los son:

Represento a través de expresiones artísticas el modo en que los productos tecnológicos afectan a las personas en mi casa y en la escuela (MEN P.68), con el fin de brindar a los estudiantes herramientas que les permitan utilizar en el fortalecimiento de competencias cognitivas y destrezas.

Sigo las instrucciones establecidas por los adultos para el uso de los artefactos analógicos y digitales MEN (P.68) y de esta manera afianzar el uso de plataformas informativas que permitan generar en el estudiante fortalecimiento en presaberes de acuerdo a las áreas del conocimiento e investigación.

Utilizo de manera segura algunas herramientas manuales en el desarrollo de mis tareas escolares MEN (P.68). con el fin de generar interacción de parte de los estudiantes con plataformas educativas que contengan juegos y herramientas didácticas de acuerdo a las áreas del conocimiento que permita afianzar el pensamiento investigativo, crítico y auto didacta.

Así mismo a través del componente: Uso y apropiación de la T&I. MEN (P.68). se relaciona con la competencia

Uso adecuadamente algunos productos tecnológicos dispuestos en mis juegos, en mi entorno familiar y escolar., dentro de lineamientos de aprendizaje basados en:

Identifico algunos problemas de la vida diaria que son solucionados con el uso de productos tecnológicos. (MEN P.68). Fomentando de esta manera el trabajo en equipo en el desarrollo de actividades colaborativas donde se afiancen las habilidades de comunicación e interacción social en la solución de problemas.

Reconozco los cuidados que debo tener con mi integridad al usar los artefactos analógicos y digitales en mis actividades cotidianas MEN (P.68). Brindando a los estudiantes herramientas TICS adecuadas teniendo en cuenta como oportunidad de mejora continua y la implementación de nuevas alternativas de avance e innovación a través de ejes temáticos para las actividades diarias, incluyendo de manera transversal la integración de las TIC'S como recurso metodológico, ofreciendo atención integral de acuerdo a los procesos de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes.

Teniendo en cuenta la formación de competencias se comprende como el fortalecimiento de saberes a través del proceso de enseñanza y aprendizaje basado en la construcción de experiencias significativas en la formación integral del ser humanos dentro de los diferentes entornos de la vida cotidiana de forma individual y colectiva dentro de la sociedad.

De acuerdo con el autor Tobón (2010) dentro de la formación de competencias se tiene en cuenta la articulación de los tres saberes (saber ser, saber conocer, saber hacer) (P.93) y es por eso a través de la propuesta pedagógica busco fortalecer las competencias cognitivas, sociales y destrezas de los estudiantes a través del uso de herramientas TICS encaminadas a fomentar su desarrollo integral mediante integración de actividades y metodologías de enseñanza dentro de entornos asertivos con servicios de calidad basados en la práctica de un modelo de enseñanza - aprendizaje innovador y autodidacta, que proporcionen escenarios de formación,

orientación, apoyo y calidad humana desde la integralidad de saberes, herramientas tecnológicas que fortalezcan la autonomía, el fomento del pensamiento reflexivo y crítico en los estudiantes.

A partir de lo expresado por Tobón (2010) las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos (p. 23), se destaca las competencias como medio de transformación educativa con el fin de fortificar la calidad, innovando en la creación de estrategias encaminadas a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en relación con la formación humana y su desarrollo integral dentro en cada uno de los entornos en lo que se encuentra el estudiante. estructurando e implementando acciones que propicien el aprendizaje cognitivo desde el fortalecimiento de competencias autodidactas, mediante la proyección y planificación de contenidos, el desarrollo de las diferentes disciplinas y la promoción de un pensamiento proactivo en las estrategias aplicadas a través de los modelos pedagógicos.

Dentro de la presente propuesta pedagógica se implementan estrategias pedagógicas que utilizan las TIC como apoyo para el adecuado desarrollo de las actividades académicas basado en la transformación del modelo pedagógico dentro de espacios y entornos adecuados para los estudiantes, fomentando hábitos de estudio y de esta manera evitar la deserción escolar a través de la participación de los niños y niñas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, desde la proyección y fundamentos de cada estrategia, enmarcadas en la innovación y el uso de herramientas tecnológicas.

De igual manera es esencial generar estándares de evaluación que permitan medir las estrategias aplicadas en el desarrollo de las competencias de los estudiantes con el fin de crear oportunidades de mejora y de este modo fortalecer competencias y capacidades a través de la modernización constante de los medios, la formación continua del docente y la mejora de las

herramientas. Educando en la mirada valorativa de todo lo que nos rodea, y propiciar el valor de la conservación, la solidaridad y la empatía hacia la preservación del medio ambiente, favoreciendo el desarrollo sostenible, la concientización y una actitud proactiva en el desarrollo de la vida cotidiana.

### **Planeación Didáctica**

Naveguemos por la construcción de mi identidad da la apertura a tres actividades basadas en el juego, el arte y la danza a través del uso de herramientas TICS, permitiendo a los estudiantes interactuar mediante diferentes plataformas educativas y uso de recursos didácticos que conllevan a la transformación de entornos pedagógicos encaminados a fomentar el interés en los niños y niñas de educación inicial, logrando de esta manera aportar a su desarrollo integral.

La primera actividad llamada “Salvemos al mundo conociéndonos a nosotros mismos” está enfocada en la competencia: Representar a través de expresiones artísticas el modo en que los productos tecnológicos afectan a las personas en mi casa y en la escuela, del Ministerio Nacional de educación a través de las orientaciones curriculares de tecnología e informática. En la cual los estudiantes entraran en interacción con la docente en formación y la actividad a través de un baile, teniendo en cuenta la plataforma digital de YouTube se fomentará el reconocimiento de sí mismo teniendo en cuenta la asociación con los super héroes, llamando su atención.

Una vez terminada el momento de inicio, se procede a realizar la actividad principal, aquí cada uno de los estudiantes se dibujará así mismo convertido en un super héroe con el fin de fortalecer la construcción de la identidad propia y el desarrollo del auto reconocimiento en relación con la identidad colectiva y de esta manera comprender su forma de actuar y relacionarse dentro del entorno en el que se encuentre.

Para finalizar la actividad se les solicita a los estudiantes realizar una mesa redonda donde cada uno describirá su super héroe y su poder, con el fin de crear una historia destacando las diferencias que hay en cada uno, sin embargo, cuando se unen y se respetan esas diferencias se salva al mundo.

La presente actividad espera la construcción de identidad en relación con otros, teniendo en cuenta la pertenencia a una familia, una cultura y el mundo, fortaleciendo de esta manera la importancia de ser sujetos únicos en articulación con la identidad colectiva, Malajovich, (2006) enfatiza en que los niños y las niñas construyen su identidad a partir de las interacciones consigo mismos, con su familia, sus pares, maestras y maestros, en las que se crean oportunidades únicas e irrepetibles para encontrarse con diversos lenguajes, juegos e historias, a través de la interacción con el baile como expresión artística con base en la utilización de plataformas digitales y la representación del super héroe.

La segunda actividad “Reconozco mis emociones” se enfoca en la competencia: Usar adecuadamente algunos productos tecnológicos dispuestos en mis juegos, en mi entorno familiar y escolar. Es por eso que para entrar en confianza y conexión con los estudiantes inicialmente se realizará una ronda infantil teniendo en cuenta la canción “si estas feliz” permitiendo a los niños y niñas identificar las emociones, y de esta manera expresarlas mediante el baile. Dicha ronda se realizará teniendo en cuenta el uso de la plataforma de YouTube como apoyo de las herramientas TICS.

Seguidamente se tendrá en cuenta el diseño y aplicación de un juego de emociones a través de la plataforma Genially, se brindará a los estudiantes un espacio de interacción mediada por las TICS basadas en el juego donde deben reconocer las emociones y su representación con colores, inicialmente los estudiantes deben presionar el dado y el número que salga corresponde a una emoción, una vez hallan presionado el dado y salga la emoción, ellos deben representarla, mediante un gesto físico. Una vez terminada el juego del dado, pasarán al siguiente juego donde deberán arrastrar la pelota a la caja correspondiente a la emoción que sienten en el momento.

Una vez finalizada el momento anterior, se dispondrá del aula de clase con el fin de que los estudiantes se puedan desplazar por todo el salón, una vez organizado se dará a cada estudiante una guía didáctica donde encontrara las emociones. Seguido se le dará la indicación de realizar una acción determinada y la docente dirá congelados, una vez dada la instrucción los estudiantes deberán realizar un círculo en la emoción de acuerdo como se sientan con las situaciones que vaya presentando la docente.

A través del desarrollo de la presente actividad se busca Comunicación activa de los niños y niñas teniendo en cuenta sus ideas, sentimientos y emociones; donde expresan, imaginan y representan su realidad, a partir de la interacción con juegos que permitan expresar sus sentimientos, dentro de un entorno asertivo enfocado en la construcción de experiencias significativas.

Por último, la actividad “¿Qué es lo que más me gusta? Se enfoca en la competencia: Identificar algunos problemas de la vida diaria que son solucionados con el uso de productos tecnológicos, teniendo en cuenta el desarrollo de los siguientes momentos:

Para iniciar la actividad se dispondrá de la canción “Hola hola ¿Cómo estás? La canción infantil para saludar” con el fin de brindar un espacio de esparcimiento y entrar en armonía con la actividad principal.

Seguido se aplicará una ruleta a través de la plataforma educativa Word Wall con imágenes teniendo en cuenta el tema de los gustos y preferencias, con el fin de interactuar con los estudiantes, cada vez que de inicio la ruleta y de por terminado el giro donde indique la flecha, cada estudiante dirá que es lo que más les gusta y así sucesivamente con todos los subtemas que se encuentran dentro de la ruleta.

Una vez finalizado el momento principal se les indicará a los estudiantes pintar su mano con cualquier color con el fin de que la plasmen en una cartelera que dispondrá la docente. Al lado de su mano dibujaran un objeto alusivo a sus gustos y preferencias.

La actividad anterior busca que los niños y las niñas disfruten aprender; exploran y se relacionen con el mundo para comprenderlo y construirlo, teniendo en cuenta el uso de herramientas TICS que brindan espacios de exploración en la construcción de experiencias significativas a partir de sus conocimientos y desarrollo de la imaginación. Logrando de esta manera generar aprendizajes significativos encaminados a fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando el interés por querer aprender.

Cada una de estas actividades se enfocan en promover hábitos de estudio enfocados en la creación de experiencias significativas donde los estudiantes afiancen sus diferentes competencias y fortalezcan el autodidactismo a través de la interacción con herramientas mediadas por las TICS teniendo en cuenta el desarrollo de las diferentes áreas del conocimiento.

### **Enfoque Didáctico**

A través del desarrollo de la secuencia didáctica se busca fortalecer el desarrollo integral teniendo en cuenta la creación de experiencias significativas que permitan a los estudiantes interactuar de forma activa en cada una de las actividades que se realizan dentro de la secuencia con el fin de profundizar en el proceso de aprendizaje de acuerdo a las áreas del conocimiento.

A partir de lo anterior la secuencia didáctica tienen en cuenta referentes como el Ministerio Nacional de Educación a través de las orientaciones curriculares de tecnología e informática, así como las bases curriculares para la educación inicial y preescolar, permitiendo generar experiencias de aprendizaje basadas en las necesidades de los estudiantes dentro del programa PIAD con el fin de innovar en las metodologías de enseñanza dentro de un espacio donde los niños y niñas se expresen libremente a partir de sus pensamientos e ideas así como en el reconocimiento de la identidad propia en relación con la identidad colectiva en base al contexto social.

Es por eso que la estrategia pedagógica implementada en la secuencia didáctica es la innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir del uso de herramientas TIC, posibilitando la creación de entornos que permitan a los estudiantes la interacción con herramientas tics, y de esta manera afianzar las diferentes competencias cognitivas, sociales y destrezas en los niños y niñas. Diaz Barriga y Hernández Rojas (2004) enfatiza la búsqueda de alternativas novedosas para la selección, organización y distribución del conocimiento escolar, asociadas al diseño y promoción de estrategias de aprendizaje e instrucción cognitiva. (P.27).

Berger y Luckmann, (1993) enfatiza las experiencias de aprendizaje que posibilitan la curiosidad, las preguntas y la acción del niño y la niña, les permitan tomar la iniciativa y los impulsa a construir sus comprensiones sobre la realidad del mundo al que llegan a hacer parte y a

involucrarse en él activamente. Es por eso que el juego también es una de las estrategias incorporadas en la secuencia didáctica ya que permite la exploración del medio a través de la interacción con plataformas educativas que los lleven a ser autodidactas, fomentando el desarrollo de la imaginación, la creatividad, el trabajo en equipo y la autonomía.

Así mismo es esencial mencionar que cada una de las actividades plasmadas en la secuencia didáctica permiten al estudiante fortalecer el reconocimiento de la identidad desde el propio ser a través del fortalecimiento de las emociones y gustos, así mismo afianzar el respeto por lo que nos diferencia como personas, a partir de la creación de un super héroe, la identificación de las emociones y la ruleta de los gustos donde cada uno de los niños y niñas es libre de expresar sus pensamientos e ideas, aportando de esta manera al desarrollo integral dentro de un entorno asertivo que incentive al estudiante de educación inicial a participar de las experiencias de aprendizaje con interés y motivación, logrando de esta manera el fortalecimiento de las competencias del desarrollo socioemocional.

De acuerdo al diagnóstico realizado anteriormente con los estudiantes del programa PIAD se ha evidenciado que se orientan académicamente de acuerdo a las áreas del conocimiento, sin embargo se presentan las necesidad de actividades encaminadas al desarrollo socioemocional, es por eso que a partir de la realización de la secuencia didáctica se busca reconocer la identidad del propio ser a partir de la identificación de los gustos y emociones, puesto que el PIAD es un entorno donde los estudiantes se pueden expresar libremente, aprovechando de esta manera las herramientas mediadas por las TICS, fomentando la participación de los niños y niñas dentro de las actividades transversales a partir del reconocimiento de la propia persona y el respeto por los demás.

Teniendo en cuenta lo anterior, cada una de las actividades está diseñada para cada uno de los estilos de aprendizaje a través del uso de herramientas TICS y recursos didácticos, como el dibujo, la pintura y demás materiales ludo-pedagógicos, pensando en los estudiantes que aprenden de acuerdo al contacto visual, teniendo en cuenta el uso de videos y gráficos educativos. También para estudiantes que aprenden de acuerdo al contacto auditivo a partir de las canciones y las expresiones orales, así mismo las actividades están diseñadas para los estudiantes con estilo de aprendizaje cinestésico de acuerdo a las expresiones corporales a través del baile, la actividad física y motricidad fina y gruesa.

De acuerdo con Mari Carmen Diez (2013), sus preguntas, respuestas y relatos se derivan de las experiencias vividas en la cotidianidad, de la fantasía y de su impulso exploratorio. Por eso que es fundamental el desarrollo de la identidad a través de la realización de actividades enfocadas a brindar espacios donde el desarrollo de las competencias socioemocionales basadas en la libre expresión de las emociones, la identificación de las características individuales y colectivas a partir del juego, la interacción con plataformas digitales y desarrollo de espacios de esparcimiento.

El desarrollo de la secuencia didáctica permite afianzar el desarrollo socio-emocional en los estudiantes del programa PIAD del municipio de Sopó. De acuerdo con MEN & UNFPA (2009) el derecho a la diferencia es esencial para que la identidad de todos sea una realidad verdadera y cierta. Por eso es fundamental profundizar en el fortalecimiento de la identidad en los entornos escolares. Así mismo desde que el que hacer docente se deben crear experiencias significativas enfocadas en el desarrollo integral de cada uno de los niños y niñas de acuerdo a las necesidades de cada uno teniendo en cuenta las diferentes áreas del conocimiento y los presaberes generando nuevos conocimientos a base de entornos lúdicos y pedagógicos.

## **Implementación**

### **Salvemos al Mundo Conociéndonos a Nosotros Mismos**

Se desarrollo en los espacios dispuestos por la secretaria de educación a través del programa “punto de innovación autodidacta PIAD” a estudiantes de preescolar entre los 4 y 6 años, cuenta con puntos de innovación en las veredas del municipio de Sopo, que atiende a estudiantes de diferentes instituciones educativas, el objetivo de dicho programa se basa en la realización de orientaciones pedagógicas en base a las actividades académicas enviadas por las instituciones educativas, de igual manera se desarrollan actividades encaminadas a fortalecer las diferentes competencias cognitivas, sociales y destrezas de los estudiantes teniendo en cuenta las líneas pedagógicas: el arte, el juego y la literatura, logrando de esta manera generar experiencias significativas teniendo en cuenta el uso de herramientas digitales que permitan complementar las metodologías de enseñanza y de esta manera fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas que asisten al programa PIAD.

Para iniciar la sesión, se realiza el momento inicial e intermedio de la actividad “Salvemos al mundo conociéndonos a nosotros mismos” en la que participaron todos los estudiantes teniendo en cuenta sus expresiones e ideas, así mismo se realizan en base a las necesidades educativas observadas y presentadas por los padres de familia, con el fin de lograr la participación optima de cada uno de los estudiantes que realizaron las actividades en base al desarrollo socioemocional, permitiendo de esta manera expresar de forma artística la identificación propia en bases a las carteristas físicas, emocionales y habilidades, logrando así fortalecer el reconocimiento de la identidad propia, promoviendo el amor propio. Con la realización de la actividad se busca afianzar la cooperación a través del trabajo en equipo a través del reconocimiento de la identidad colectiva, es decir, reconocer nuestras diferencias y unirlas

formando grandes cosas en la que el desarrollo integral es fundamental teniendo en cuenta el desarrollo emocional.

Es importante destacar que la realización de la actividad se realizó en un tiempo de una hora sin embargo es de tener en cuenta la creación de estrategias que permitan generar actividades para cuando se dispersan los estudiantes mientras los compañeros terminan de realizar las actividades dispuestas por la docente en formación, con el fin de llevar una experiencia significativa entorno al desarrollo socioemocional a través de las características propias en la elaboración del super héroe, generando en cada uno de los estudiantes interés de participar en las actividades pedagógicas dispuestas para afianzar sus competencias afectivas a través del amor propio y el reconocimiento de la identidad teniendo en cuenta las expresiones artísticas y el uso de las herramientas TICS en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Una vez terminada la orientación pedagógica en base a las actividades académicas de los estudiantes, se procede a dar las explicaciones e indicaciones entorno a la actividad que se va a realizar “Salvemos al mundo conociéndonos a nosotros mismos” así mismo se adecua el espacio con el fin de brindar un ambiente óptimo para el desarrollo de esta.

Seguido se dispone de la plataforma de YouTube, donde se presenta el video y canción “Niños superhéroes/ respetarnos es genial” para que los estudiantes tengan un momento de esparcimiento previo al desarrollo general de la actividad. En el presente momento los estudiantes participaron activamente de la actividad a través del baile sin embargo uno de los estudiantes Dylan Téllez manifestó tener nervios ya que es tímido y no quería bailar, por ende, se le brindo la indicación de realizar gestos característicos de los súper héroes que más le llamaran la atención.

Finalizada la actividad inicial, se le solicita a los estudiantes realizar un super héroe en las hojas dispuestas previamente, el super héroe se debía realizar teniendo en cuenta, sus características físicas, emocionales y habilidades, aquí los estudiantes realizaron las actividad con emoción, ya que expresaban lo que querían que llevaran su super héroe, lo comenzaron a relacionar con lo que más les gustaba como en el caso de Juan Pablo quien lo relaciono con el futbol, y de esta manera los expresaban en la hoja con colores, y diferentes expresiones artísticas.

Una vez finalizada la actividad correspondiente al momento intermedio se procede a adecuar el espacio de aprendizaje con sonidos de los instrumentales “ The avengers” en bajo volumen, seguido se indica a los estudiantes realizar una mesa redonda donde cada uno de los estudiantes describirá su héroe y su súper poder, con el fin de crear una historia, aquí los estudiantes evidenciaban timidez de participar, expresando sus creaciones, sin embargo, al escuchar el ejemplo de la docente en formación, fueron soltando sus opiniones y al final ya todos expresaban sus creaciones de forma activa y con emoción, describían a su super héroe teniendo en cuenta sus gustos, sus características físicas, los súper poderes que los identificaban y de esta manera cada uno de los estudiantes participaban. Seguido se procede a crear una historia de acuerdo con cada uno de los super héroes realizados por los niños y niñas, donde cada uno de ellos participaba de forma activa y emocionante, logrando de esta manera realizar una pequeña reflexión, con un gran mensaje en donde se reconocen las diferencias entre todos los super héroes, sin embargo, cuando están juntos realizan buenas acciones salvando al mundo y así lograr afianzar la identidad teniendo en cuenta la relación con los demás.

### **Reconozco mis Emociones**

Se desarrollo en los espacios dispuestos por la secretaria de educación a través del programa “punto de innovación autodidacta PIAD” a estudiantes de preescolar entre los 4 y 6

años, cuenta con puntos de innovación en las veredas del municipio de Sopo, que atiende a estudiantes de diferentes instituciones educativas, el objetivo de dicho programa se basa en la realización de orientaciones pedagógicas en base a las actividades académicas enviadas por las instituciones educativas, de igual manera se desarrollan actividades encaminadas a fortalecer las diferentes competencias cognitivas, sociales y destrezas de los estudiantes teniendo en cuenta las líneas pedagógicas: el arte, el juego y la literatura, logrando de esta manera generar experiencias significativas teniendo en cuenta el uso de herramientas digitales que permitan complementar las metodologías de enseñanza y de esta manera fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas que asisten al programa PIAD.

Para iniciar la actividad se realiza “Reconozco mis emociones” se realiza el momento de inicio e intermedio en donde los estudiantes participan de manera activa en cada una de las actividades teniendo en cuenta la interacción con plataformas educativas brindadas por las TICS en la que una vez más las herramientas digitales complementan los procesos de enseñanza dentro de entornos pedagógicos asertivos, mediante el baile y el juego, permitiendo de esta manera generar experiencias de aprendizaje significativas en el fortalecimiento del desarrollo integral de los niños y niñas del programa PIAD.

Con el desarrollo de la presente actividad se buscó afianzar el reconocimiento de las emociones, con el fin de que cada uno de los estudiantes las pueda expresar libremente, brindando de esta manera un ambiente lleno de confianza en donde los niños y niñas expresen sus sentimientos.

Así mismo permitir el uso adecuado de los productos tecnológicos en pro del desarrollo integral de los estudiantes enfatizando en la expresión de las emociones como parte fundamental del reconocimiento de la identidad propia y en relación con los demás.

Una vez terminada la orientación pedagógica en base a las actividades académicas de los estudiantes, se procede a dar las explicaciones e indicaciones entorno a la actividad que se va a realizar “Reconozco mis emociones” así mismo se adecua el espacio con el fin de brindar un ambiente óptimo para el desarrollo de esta.

Se procede a entrar en confianza y conexión con los estudiantes se desarrolló una ronda infantil teniendo en cuenta la canción “si estas feliz” permitiendo a los niños y niñas identificar las emociones, y de esta manera expresarlas mediante el baile, aquí los niños participaron de forma activa siguiendo las indicaciones dispuestas en el video interactivo, logrando de esta manera reconocer las emociones, la importancia de poderlas expresar.

Finalizada la actividad inicial, se dispone de la plataforma educativa Genially, en donde los estudiantes interactuaron mediante el juego, explicado previamente por la docente en formación, cada uno de los estudiantes estaba entusiasmado de participar, inicialmente presentaban varias inquietudes de como debían jugar, por lo que la docente les explica, primero deben dar clic sobre el dado, este arrojara un número, el cual representa una emoción, seguido representarla con un gesto físico, así de esta manera se fue desenvolviendo la actividad hasta lograr el reconocimiento de las emociones, una vez terminada la primer parte del juego pasamos al siguiente juego donde los estudiantes arrastraron la pelota de acuerdo a la emoción que sintieran en el momento, aquí los niños participaron de manera activa ya que realizaron el juego y expresaban porque se sentían así, y aun que todos expresaban felicidad, Dylan Antonio expreso tristeza ya que expresaba que uno de sus amigos no había podido asistir al PIAD, sin embargo hubo una comunicación asertiva con la docente, por ende hubo compromiso de volver a realizar el juego para que los estudiantes que no pudieron participar puedan interactuar con la plataforma educativa.

Una vez finalizado el momento inicial e intermedio, se adecuo el aula educativa con el fin de que los estudiantes se desplazaran por todo el salón, una vez organizado se dio a cada estudiante una guía didáctica donde se plasmaron las emociones. Seguido se les brindo la indicación de realizar un salto, luego un paso de baile, caminar por el salón, mover una parte de cuerpo y así sucesivamente, una vez daba la indicación y ellos hicieran el ejercicio le decía congelados por lo que ellos se quedaban quietos sin moverse una vez, cuando quedaban congelados, le brinde una situación de la vida real, por lo que ellos debían marcar en su hoja una emoción de acuerdo con dicha situación. Situaciones como:

¿Cómo se sintieron en las actividades académicas realizadas en el colegio?

¿Al levantarse que sintieron?

La relación con los papas

La relación con los hermanos

La relación con los amigos del colegio

¿Cómo se han sentido con los amigos del PIAD?

¿Cómo se sienten con los profesores del colegio y la profesora del PIAD?

¿Por último, como se sienten en el programa PIAD?

A medida que realizaban los ejercicios y les expresaba la situación los niños y niñas marcaban las emociones. Emociones que resaltaban era la felicidad en todas las situaciones, tristeza por haber pelado con los amigos o hermanos o porque la mamá les llamó la atención, Samuel expreso sentir sorpresa por llegar nuevo al programa PIAD, se sentían entusiasmados con cada una de las actividades, Gabriela sintió cansancio porque había madrugado y así cada uno de los niños y niñas expresaba porque sentía la emoción señalada.

Teniendo en cuenta que el programa PIAD atiende a estudiantes de las edades, a medida que realizaba la presente actividad con los estudiantes de educación inicial, los niños y niñas de otras edades mostraban interés en querer participar de los ejercicios.

Una vez finalizada la actividad se brinda una pequeña reflexión de la importancia y valor de las emociones y porque es importante expresarlas en los diferentes entornos en los que nos encontremos.

### **¿Qué es lo Que Más me Gusta?**

Se desarrollo en los espacios dispuestos por la secretaria de educación a través del programa “punto de innovación autodidacta PIAD” a estudiantes de preescolar entre los 4 y 6 años, cuenta con puntos de innovación en las veredas del municipio de Sopo, que atiende a estudiantes de diferentes instituciones educativas, el objetivo de dicho programa se basa en la realización de orientaciones pedagógicas en base a las actividades académicas enviadas por las instituciones educativas, de igual manera se desarrollan actividades encaminadas a fortalecer las diferentes competencias cognitivas, sociales y destrezas de los estudiantes teniendo en cuenta las líneas pedagógicas: el arte, el juego y la literatura, logrando de esta manera generar experiencias significativas teniendo en cuenta el uso de herramientas digitales que permitan complementar las metodologías de enseñanza y de esta manera fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas que asisten al programa PIAD.

Para dar inicio a la actividad de ¿Qué es lo que más me gusta? Se realiza el momento inicial e intermedio de acuerdo con sus gustos y preferencias con el fin de fortalecer la identidad propia y colectiva en relación con los demás, teniendo en cuenta la conexión real con la vida diaria a través del uso de problemas tecnológicos que permiten afianzar las estrategias en los procesos de enseñanza, generando entornos de aprendizaje significativos.

La actividad desarrollada estuvo encaminada a fortalecer la construcción del desarrollo integral de los niños y niñas a través de las competencias socioemocionales basándonos en el respeto y la igualdad de cada uno de los niños y niñas que participaron en la actividad demostrando que el uso de la tecnología aporta al crecimiento y desarrollo desde diferentes fuentes de información y plataformas educativas que integren el juego, el arte y el aprendizaje didáctico.

Una vez terminada la orientación pedagógica en base a las actividades académicas de los estudiantes, se procede a dar las explicaciones e indicaciones entorno a la actividad que se va a realizar “Salvemos al mundo conociéndonos a nosotros mismos” así mismo se adecua el espacio con el fin de brindar un ambiente óptimo para el desarrollo de esta.

Para iniciar la actividad se dispuso de la canción “Hola, hola, ¿Cómo estás? La canción infantil para saludar” donde se generó un espacio de esparcimiento para entrar en armonía con la actividad que se llevó a cabo con la participación de niños y niñas de la vereda Chuscal a través del programa PIAD, donde los niños se mostraron atraídos y entusiasmados por poder aprender, conocer e interactuar con las herramientas tecnológicas brindadas.

Se implementó un juego interactivo a través de la plataforma educativa en la cual los estudiantes tuvieron la oportunidad de expresar sus gustos y preferencias de acuerdo a las opciones que salían en la ruleta y a sí mismo cada niño y niña expresaban y compartían experiencias vivenciales las cuales en algún momento vivieron en compañía de amigos y familiares en entornos como el colegio y su casa

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

La implementación de la secuencia didáctica evidenció una gran participación de los estudiantes en cada actividad. La innovación y la interacción con metodologías de enseñanza permitieron, a través de plataformas educativas y recursos didácticos, que los niños y niñas fortalecieran sus competencias socioemocionales. Este proceso fomentó el reconocimiento de la identidad propia y colectiva, generando espacios de reflexión donde cada estudiante pudo expresar sus ideas y opiniones.

Dentro de la realización de las actividades en las diferentes sesiones, se presentaron fortalezas como la innovación en los procesos de enseñanza, el diseño y realización de actividades interactivas, incentivando la participación de los estudiantes mediante el juego y el uso de herramientas TICS a través de plataformas educativas. Pero así mismo se observaron oportunidades de mejora como la distribución del tiempo dentro de las sesiones, ya que durante el desarrollo de las actividades se extendía el tiempo debido a la organización y adecuación del espacio y material de trabajo, así mismo explorar fuentes de información diversas acordes a cada una de las áreas del conocimiento, permitiendo el desarrollo de procesos educativos proactivos, ricos en contenidos y recursos interactivos para todos los estudiantes teniendo en cuenta sus edades y necesidades.

Uno de los factores que influyó significativamente en el aprendizaje de los niños y niñas fue el juego. Según Piaget (1951), el juego es esencial para el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños experimentar, explorar y construir conocimientos de manera libre y creativa. A través del juego, los estudiantes pudieron expresar sus ideas y opiniones, lo que afianzó el desarrollo de su imaginación y creatividad en un entorno de aprendizaje significativo

Otro factor muy importante es el uso de las herramientas digitales como apoyo a las metodologías de enseñanza, permitiendo a los estudiantes interactuar con plataformas educativas mediante actividades dinámicas que llegaron a promover la flexibilidad y autonomía de los niños y niñas, estimulando de esta manera la motivación en cada uno de ellos, aumentando así su interés.

De acuerdo con la pregunta ¿Cómo aumentar el interés por el aprendizaje basado en las TIC con estudiantes de educación inicial del programa PIAD de la secretaria de Educación Municipal de Sopo? Es fundamental la creación de actividades encaminadas a fortalecer las competencias socio emocionales y cognitivas en cada una de las áreas del conocimiento con el fin de aportar positivamente al desarrollo integral de cada uno de los niños y niñas, brindando a ellos un espacio de interacción asertivo en donde se integre el juego, la didáctica y el uso de herramientas TICS como lo fue en este caso donde a través del juego y las herramientas digitales se fortaleció el reconocimiento de la identidad a través del conocimiento de los gustos, las características físicas y habilidades ilustradas en la creación del super héroe, y la identificación y valor de las emociones, todo en relación con los demás y así reconocer la identidad colectiva.

De esta manera es esencial verificar que cada una de las estrategias utilizadas en el proceso de integración de niños, niñas, jóvenes a través de las metodologías de enseñanza dentro del programa sean asertivas, generando de esta manera el interés por parte de los estudiantes en la participación de las actividades y de esta manera evitar la dispersión en medio del desarrollo de las actividades fortificando así las competencias y desarrollo cognitivo socio emocional y destrezas en cada uno de los niños y niñas que participan de las actividades pedagógicas.

De esta manera es fundamental la creación de planeaciones que permitan organizar el desarrollo de las actividades de aprendizaje, utilizando diferentes estrategias encaminadas al

desarrollo integral del estudiante proporcionando una estructura más clara del proceso de aprendizaje que se llevara a cabo dentro del entorno educativo, permitiendo reconocer los recursos a utilizar y el desarrollo de las actividades a ejecutar en las diferentes áreas del conocimiento y los momentos en los que se realizara dichas actividades.

Es esencial que las planeaciones se encuentren relacionadas con secuencias didácticas, ya que de esta manera se logra crear experiencias significativas en los niños y niñas dentro de espacios de aprendizajes agradables donde se fomente el desarrollo de la imaginación, la exploración del medio, la creatividad, el razonamiento crítico y reflexivo de acuerdo a todas las áreas del conocimiento.

## Conclusiones

La propuesta pedagógica se basó en fomentar el interés por el aprendizaje teniendo en cuenta el uso de las herramientas TICS a través de plataformas digitales que permitieran la interacción en las diferentes áreas del conocimiento, fortaleciendo así las competencias cognitivas, sociales y destrezas, es por eso que cada una de las planeaciones que se crearon fueron adecuadas para el contexto y población correspondiente al programa PIAD ubicado en las diferentes veredas del municipio de Sopó.

Las actividades realizadas con los estudiantes lograron llamar su atención a través del juego, la interacción con plataformas digitales permitiendo de esta manera transformar las metodologías de enseñanza dentro de entornos de aprendizaje asertivos, fomentando de esta manera la participación activa de los estudiantes. Sin embargo, se debieron crear estrategias en el desarrollo de actividades para evitar la dispersión de los estudiantes que ya terminaban las actividades plasmadas en la secuencia didáctica, mientras terminaban sus compañeros y de esta manera lograr los objetivos propuestos en la aplicación de la propuesta pedagógica.

A través de la identificación de herramientas mediadas por las TIC se logró una transformación en la metodología de enseñanza a través de la innovación, que permitió la exploración de páginas digitales que propiciaran el uso de herramientas educativas encaminadas a fortalecer el desarrollo emocional a partir del reconocimiento de la identidad propia y en relación con los demás, identificando los gustos, las emociones y reconocimiento del propio ser.

A través del diseño y aplicación de la propuesta pedagógica se buscó aportar al desarrollo integral de los estudiantes mediante nuevos procesos de aprendizaje donde los estudiantes son los protagonistas, brindándoles un espacio en el que se puedan expresar libremente a través de

sus emociones y gustos, compartiendo con sus compañeros dentro de una escucha activa y en base a la comunicación asertiva.

De igual manera se desarrollan actividades que permitan la integración y el fortalecimiento de las destrezas de cada uno de los estudiantes, estas actividades son: manualidades, desarrollo de la motricidad fina y gruesa a través de la música y percusión corporal utilizando plataformas digitales y sus diferentes sonidos.

Es esencial fomentar el interés en los estudiantes, generando en ellos amor por el aprendizaje, por eso es fundamental innovar en las metodologías de enseñanza donde se creen conexión entre la práctica, lúdica y tecnología dentro de las diferentes áreas del conocimiento, permitiendo así fortalecer las competencias cognitivas, sociales, emocionales y destrezas a través de las líneas pedagógicas: el juego, el arte, la literatura y las TICS.

Como docente en formación, he fortalecido mi proceso de enseñanza a través del uso de nuevas herramientas digitales, uso de recursos didácticos, en los diferentes ejes temáticos, así mismo brinde un espacio donde los estudiantes se expresen libremente y fortalezcan sus aprendizajes, logrando dejar huella en cada uno de ellos.

### Referencias Bibliográficas

- Díaz, F. & Rojas, G. (s.f) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo Una interpretación constructivista* <https://cursa.ihmc.us/rid=1jhmw1my2-7zk8wh-173q/estrategias%20docentes%20para%20un%20aprendizaje%20significativo.pdf>
- Guerra García, Javier *El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano.* <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/m5bsegalxj>
- Los Entornos Innovadores de Aprendizaje como respuesta a los retos educativos del siglo XXI* <https://researchebSCOcom.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/search/details/t45zrgpqeb?limiters=FT1%3AY&q=entornos%20educativos>
- MEN (2022) *Orientaciones Curriculares de Tecnología e Informática. Colombia aprende.* <https://www.colombiaaprende.edu.co/node/124876>
- Ministerio de educación Nacional (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar.* [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf)

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta De Evidencias De La Practica*

[https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/:f:/g/personal/mxlarale\\_unadvirtual\\_edu\\_c/o/EvqtC5GNbCFJmru-s41LKZwBOG7s7SXIyZgq4DeULa\\_pbA?e=kPLveD](https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/:f:/g/personal/mxlarale_unadvirtual_edu_c/o/EvqtC5GNbCFJmru-s41LKZwBOG7s7SXIyZgq4DeULa_pbA?e=kPLveD)