

**Recursos digitales para el aprendizaje en los grados jardín y transición: aprendizajes
derivados de la experiencia pedagógica de una maestra de la institución educativa
Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar Departamento del Cesar**

Duperli Herminia Villa Sala

Asesora

PhE. Sandra Milena Morales Mantilla

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación

Maestría en Educación

2024

Nombre director de Trabajo de Grado

Jurado

Jurado

Dedicatoria

Le dedico este título a Dios principalmente, por sostenerme siempre dándome muchas bendiciones, a mi madre quien con su apoyo moral me da fuerzas para continuar con todos mis planes y proyectos; a mis hijos, nietos, esposo, hermano, hermana, sobrinas, sobrinos por cada minuto de su compañía y comprensión.

Agradecimientos

Agradezco el amor y comprensión de mi familia por el tiempo cedido para poder realizar mis actividades formativas relacionadas con el mejoramiento de mi calidad educativa, al equipo de ECEDU, Jurados, personal administrativo y el sr Rector Mario Romero por la gran colaboración prestada.

A mis compañeras y compañeros de trabajo, su cariño, apoyo incondicional y gran contribución académica, a la IE Francisco Molina Sánchez de Valledupar por formar parte del proyecto realizado, con el objeto de contribuir a las mejoras en el campo de la educación inicial. Desde mi corazón les doy mil gracias y pido al todo poderos muchas bendiciones para todos.

Resumen

El saber pedagógico se construye en la interacción de la teoría, la práctica y la reflexión continua del docente. En este sentido, el presente proyecto indaga el aporte de los recursos educativos digitales al aprendizaje de los niños de los grados Jardín y Transición en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez de Valledupar, Departamento del Cesar, a partir de la experiencia vivida por la maestra en diálogo con los niños y sus familias. Este proyecto aplicado surge de la experiencia personal de la maestra-investigadora en su contacto con las tecnologías y la exploración de los intereses de los niños en relación con el mundo tecnológico. Su objetivo es diseñar, implementar y evaluar una serie de situaciones de aprendizaje que respondan a la motivación de la maestra por fortalecer sus prácticas de aula mediante la integración intencionada de tecnologías, así como a los intereses de los niños. Luego de la experiencia, se concluye que el uso de recursos educativos digitales para el aprendizaje de los niños de los grados Jardín y Transición fue altamente positivo; por una parte, retó a la maestra a seguir aprendiendo, a aprovechar los recursos disponibles en la institución y a contribuir con sus prácticas de aula al uso formativo de las tecnologías. De la misma manera, se convirtió en un ejercicio que fomentó actitudes positivas hacia el aprendizaje en los niños.

Palabras clave: Recursos educativos digitales, educación inicial, prácticas de aula, experiencia pedagógica, jardín, transición.

Abstract

Pedagogical knowledge is built through the interaction of theory, practice, and the continuous reflection of the teacher. In this regard, this project investigates the contribution of digital educational resources to the learning of children in the Preschool and Kindergarten grades at Francisco Molina Sánchez Educational Institution in Valledupar, Cesar Department, based on the teacher's experience in dialogue with the children and their families. This applied project stems from the personal experience of the teacher-researcher in her engagement with technologies and the exploration of children's interests in relation to the technological world. Its goal is to design, implement, and evaluate a series of learning situations that address the teacher's motivation to strengthen her classroom practices through the intentional integration of technologies, as well as the interests of the children. Following the experience, it was concluded that the use of digital educational resources for the learning of children in the Preschool and Kindergarten grades was highly positive. On one hand, it challenged the teacher to continue learning, to make use of the available resources at the institution, and to contribute to the formative use of technologies through her classroom practices. Similarly, it became an exercise that fostered positive attitudes towards learning in the children.

Keywords: Digital educational resources, early childhood education, classroom practices, pedagogical experience, kindergarten, transition.

Tabla 1*Resumen Analítico Especializado- RAE*

Título	Recursos educativos digitales para el aprendizaje en los grados Jardín y Transición: Aprendizajes derivados de la experiencia de una maestra de la Institución educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar Departamento del Cesar
Modalidad de trabajo	Proyecto aplicado
Línea de investigación	Infancias, educación y diversidad
Autor	Duperli Herminia Villa Sala
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Fecha	Agosto de 2024
Palabras clave	Recursos educativos digitales, educación inicial, prácticas de aula, experiencia pedagógica, jardín, transición
Descripción	El proyecto indaga por el aporte de los recursos educativos digitales al aprendizaje de los niños de los grados Jardín y Transición en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez de Valledupar, Departamento del Cesar, a partir de la experiencia vivida por la maestra en diálogo con los niños y sus familias. Surge de la experiencia personal de la maestra-investigadora en su contacto con las tecnologías y la exploración de los intereses de los niños en relación con el mundo tecnológico. Su objetivo es diseñar, implementar y evaluar una serie de situaciones de aprendizaje que respondan a

la motivación de la maestra por fortalecer sus prácticas de aula mediante la integración intencionada de tecnologías, así como a los intereses de los niños. Luego de la experiencia, se concluye que el uso de recursos educativos digitales para el aprendizaje de los niños de los grados Jardín y Transición fue altamente positivo; por una parte, retó a la maestra a seguir aprendiendo, a aprovechar los recursos disponibles en la institución y a contribuir con sus prácticas de aula al uso formativo de las tecnologías. De la misma manera, se convirtió en un ejercicio que fomentó actitudes positivas hacia el aprendizaje en los niños.

Fuentes	Para el desarrollo del proyecto se hace uso de fuentes primarias (narrativas y consulta a niños y familias participantes, así como la experiencia de la misma maestra-investigadora) y fuentes secundarias para la construcción de las categorías conceptuales que lo fundamentan.
---------	--

Contenidos	Introducción Justificación Planteamiento de la situación problémica Objetivos Marcos de referencia del proyecto Metodología para el desarrollo del proyecto Desarrollo del proyecto
------------	---

	Conclusiones y recomendaciones
	Referencias bibliográficas
Metodología	<p>El proyecto aplicado se gesta, diseña, implementa y evalúa desde un modelo mixto; es decir, hace uso de técnicas cualitativas para la recolección y análisis de la información. A nivel investigativo el proyecto aplicado genera conocimiento a partir de la sistematización de la experiencia vivida en correspondencia con la propuesta metodológica de Jara (2011) y lo hace porque desea aprender de la práctica, mejorar las mismas, así como compartir los aprendizajes con otros actores.</p>
Conclusiones recomendaciones	<p>El uso de recursos educativos digitales en las prácticas de aula con los niños y niñas de los grados Jardín y Transición en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez ha demostrado ser beneficioso. Estos recursos han enriquecido las experiencias de aprendizaje, fomentado la participación activa de los estudiantes y mejorado la comprensión de diversos conceptos a través de métodos interactivos y atractivos. La tecnología ha permitido que los niños se involucren con mayor interés en su propio aprendizaje, creando un entorno más dinámico y estimulante. Esta participación activa es crucial en las primeras etapas educativas, ya que sienta las bases para un aprendizaje continuo y significativo.</p>

La identificación de oportunidades para la integración de recursos educativos digitales reveló varias áreas clave donde estos recursos pueden ser incorporados de manera efectiva; por una parte, el uso de aplicaciones interactivas para la enseñanza de habilidades básicas, la inclusión de videos educativos para ilustrar conceptos complejos y la implementación de plataformas digitales que permiten a los estudiantes explorar y aprender de manera autónoma y personalizada. Estas oportunidades subrayan el potencial de los recursos educativos digitales para transformar las prácticas educativas tradicionales, haciendo el aprendizaje más accesible y relevante para los estudiantes jóvenes.

Las acciones pedagógicas diseñadas con mediación tecnológica incluyeron la creación de actividades interactivas, juegos educativos y el uso de tablets en el aula. Estas acciones fueron estructuradas para ser inclusivas y accesibles, asegurando que todos los estudiantes pudieran beneficiarse de las nuevas herramientas tecnológicas. El diseño de estas actividades tuvo en cuenta las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los niños, permitiendo una educación más personalizada y efectiva. La implementación de estos recursos digitales no solo facilita el aprendizaje, sino que también prepara a los

estudiantes para un futuro donde la tecnología será omnipresente.

La implementación de las acciones pedagógicas intencionadas mostró una mejora notable en la participación y el entusiasmo de los niños. Los niños respondieron positivamente a las nuevas metodologías, lo cual se reflejó en un aumento de la motivación y el interés por el aprendizaje. Además, los maestros notaron una mejora en la retención de conocimientos y habilidades por parte de los niños. La integración de tecnología en el aula ha proporcionado un enfoque más interactivo y participativo, permitiendo a los estudiantes experimentar el aprendizaje de una manera más envolvente y atractiva.

La valoración de la experiencia desde las voces de los participantes destacó una serie de beneficios percibidos tanto por los niños como por los maestros. Los estudiantes expresaron disfrutar del aprendizaje con tecnología, mientras que los maestros apreciaron las herramientas adicionales para facilitar la enseñanza. Las familias también observaron una actitud más positiva hacia el aprendizaje en sus hijos. Este proceso de retroalimentación positivo refuerza la necesidad y el valor de integrar recursos educativos digitales en el aula de manera permanente. La aceptación y el entusiasmo general por

la tecnología en el aula subrayan su importancia en la educación moderna.

La integración de recursos educativos digitales en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez ha sido exitosa, mostrando claros beneficios en términos de participación, motivación y aprendizaje tanto para los estudiantes como para los educadores. Esta iniciativa no solo ha mejorado la calidad de la educación, sino que también ha preparado a los estudiantes para un futuro cada vez más digitalizado. La experiencia positiva de todos los participantes resalta el valor de continuar incorporando tecnologías educativas en las prácticas de aula, asegurando que los estudiantes estén mejor equipados para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

Referencias

bibliográficas

- Beltrán, S y Enciso, M. (2019). *Implementación de un Recurso Educativo Digital para mejorar el desarrollo de proyectos de investigación en los estudiantes de grado noveno en IED La Paz, Municipio de Guaduas*. [Trabajo de grado de maestría], Universidad Cooperativa de Colombia, Bogotá, DC
- <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/f8d17fe5-d2f1-4729-b03e-eafcf98d8edb/content>
- Broitman, C., Escobar, M., Sancha, I. (2016) La gestión de la clase de matemáticas en las aulas plurigrado de escuela
-

primaria. *Actas del III seminario Nacional de la Red Estrado*, 199.

https://www.academia.edu/download/82327692/67_13_589_1_10_20160825.pdf#page=199

Bustamante, M., Rivas, M. (2018). *Uso de las TIC en niños con Discapacidad Visual*. (Bachelor's tesis).

<https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4286>

Bustos, R Mora, H y Martínez, I. (2021). *Uso de un Recurso Educativo Digital para mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Mortiño en el municipio de Isnos Huila*. [Trabajo de grado de Maestría], Universidad de Cartagena, Isnos Huila.

https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14544/TGF_Diana%20Rocio%20Bustos%20Muc%20B1oz,%20Hernan%20Dario%20Mora%20Beltran,%20Ivone%20Elena%20Martinez%20Cotacio.pdf?sequence=1

Cajiao, F. (2004). *La concertación de la educación en Colombia*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 34.

Recuperado de <http://www.rieoei.org/rie34a02.htm#4>

-
- Castrellón, F, Ospino, M., (2022) Fortalecimiento De La Lectura Visual Por Medio Del Uso De La Realidad Aumentada En Los Estudiantes Del Curso Multigrado. Repositorio Universidad del Santander. Recuperado de: <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/4f4dc1d0-29a4-4d56-997a-56e7d42ad658/content>
- Coll Salvador, C., Díaz Barriga Arceo, F., Engel Rocamora, A., & Salinas Ibáñez, J. M. (2023). Evidencias de aprendizaje en prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales. RIED. Revista Iberoamericana de educación a Distancia. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/252776/Evidencias.pdf?sequence=1>
- Conde, F. (1987). Una propuesta de uso conjunto de las técnicas cuantitativas y cualitativas en la investigación social. El isomorfismo de las dimensiones topológicas de ambas técnicas. Reis, (39), 213-224. <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2017/03/La-Investigaci%C3%B3n-Cualitativa.pdf>
- Chanchí-Golondrino, G., Gómez-Álvarez, M, & Sierra-Martínez, L.,. (2022). Directrices para el diseño y la construcción de videojuegos serios educativos. Revista colombiana de educación, (84).
-

<https://www.redalyc.org/journal/4136/413674311018/413674311018.pdf>

Decreto 1075 2018. Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. 26 de Mayo.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=77913>

Documento No 24: La exploración del medio en la educación inicial. (2014). Ministerio De Educación Nacional.

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341842:Documento-N-24-La-exploracion-del-medio-en-la-educacion-inicial>

Tabla de Contenido

Introducción	21
Justificación	23
Planteamiento de la situación problemática.....	26
Pregunta de investigación	28
Objetivos	29
Objetivo General.....	29
Objetivos específicos	29
Marco de referencias del proyecto	30
Antecedentes	30
A nivel internacional.....	32
A nivel nacional.	34
A nivel local:.....	37
Referente Normativo.....	38
Referente contextual	40
Referente conceptual.....	44
Recursos educativos digitales	44
Implementación de las TIC en el quehacer pedagógico en la educación inicial	47
Metodología para el desarrollo del Proyecto	51
Ruta metodológica	51
Desarrollo del proyecto.....	54
Momento 1. El punto de partida de la experiencia vivida	54

¿Quién es la maestra-investigadora?.....	54
¿Cuáles son las oportunidades y desafíos para la implementación del proyecto aplicado en la Institución educativa participante?	60
Momento 2. Preguntas iniciales	62
Momento 3. Recuperación del proceso vivido	63
Momento 4. Reflexión del proceso vivido.....	86
Valorar la experiencia vivida desde las voces de los participantes.	86
Momento 5. Los puntos de llegada.....	88
Conclusiones.....	100
Recomendaciones	103
Referencias bibliográficas.....	104
Apéndices.....	104

Lista de Tablas

Tabla 1 Resumen Analítico Especializado- RAE	7
Tabla 2 Momentos de sistematización	52
Tabla 3 Distribución del nivel preescolar por jornada.	60
Tabla 4. Infraestructura tecnológica de institución educativa Francisco Molina Sánchez de Valledupar, Cesar.....	61
Tabla 5 Actividades pedagógicas propuestas Jardín y Transición.....	65
Tabla 6 Acciones pedagógicas intencionadas para los niños de los grados Jardín y Transición	70
Tabla 7 Acciones pedagógicas de dimensión cognitiva intencionadas para los niños de los grados Jardín y Transición	74
Tabla 8 Plan de actividades transversales de los grados Jardín y Transición para promover el hábito de la lectura.	76
Tabla 9 Proyección de actividades transversales para los grados Jardín y Transición a diez meses. (año educativo).....	79
Tabla 10 Participante por jornadas.....	89
Tabla 11 Participantes entrevistados por grados.....	90
Tabla 12 Aprendizaje significativo a través de los recursos educativos digitales	92
Tabla 13 ¿Los Recursos educativos digitales son herramientas tecnológicas para enseñar?	94
Tabla 14 ¿Sus niños saben usar el celular?	95
Tabla 15 Mejoras en comportamiento por el uso de recursos educativos	96

Lista de Figuras

Figura 1	Mapa del Departamento del Cesar	41
Figura 2	Expresiones culturales Valledupar	42
Figura 3	Imágenes de la fachada de la IE-AMS	43
Figura 4	Sala de informática	44
Figura 5	Actividades de experiencias de aprendizaje transversales de niños y niñas de los grados Jardín y Transición para promover el hábito de lectura.....	84
Figura 6	Acciones pedagógicas intencionadas diseñadas con los niños de Jardín y Transición de la IE-FMS.....	85
Figura 7	Participante por jornada.....	90
Figura 8	Participantes entrevistados por grado.....	91
Figura 9	Aprendizaje significativo a través de los recursos educativos digitales.....	93
Figura 10	Los recursos educativos digitales son herramientas tecnológicas para enseñar?	94
Figura 11	¿Sus niños saben usar el celular?	96
Figura 12	Mejoras en el comportamiento por el uso de recursos educativos digitales	97
Figura 13	Integración de recursos educativos digitales en el aula.....	98

Lista de Apéndices

Apéndice A Cuestionario N° 1.....	112
Apéndice B Diario de campo	114
Apéndice C Plan diario de clase	115
Apéndice D Planificación, desarrollo e implementación de las acciones pedagógicas intencionadas que estructuran el proyecto aplicado.....	116

Introducción

El presente documento presenta los resultados de una experiencia de aula que integra recursos educativos digitales RED para el aprendizaje de niños y niñas de 4 a 6 años edad de los grados Jardín y Transición de la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez del municipio de Valledupar, departamento del Cesar. En un primer momento, se analiza las oportunidades para el uso de tecnologías para el aprendizaje de la IE y en las prácticas familiares de los niños y niñas participantes logrando identificar que la IE cuenta con un aula de informática dotada con computadores y televisión, los niños acceden a teléfonos celulares; adicional a ello, y no menos importante, la docente se encuentra realizando una Maestría en Educación que enfatiza en la relación Educación-Tecnologías, la cual ha impactado en su motivación y en la necesidad de la docente-investigadora de incorporar las TIC en prácticas de aula con la primera infancia.

Así las cosas, se diseña un proyecto de aula innovador para el contexto institucional, que integra diversos RED para acompañar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de los grados Jardín y Transición de la IE. Con la implementación y evaluación del proyecto de aula, se logra identificar el potencial de los RED para promover el aprendizaje activo y efectivo de los niños y las niñas de primera infancia adscritos a la etapa de educación inicial.

A nivel conceptual, el proyecto profundiza en el lugar de las Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC en la educación inicial, siendo un elemento central de atención los RED y el concepto de mediación pedagógicas apoyada con tecnologías. Por otra parte, el proyecto se organiza a nivel metodológico bajo el enfoque de investigación aplicada mixta, en la medida que se desarrolla desde la sistematiza de las experiencias vividas en un

proyecto aplicado y utiliza técnicas de investigación de orden cualitativo y cuantitativo en los procesos de recolección y análisis de los datos (Conde, 1987).

Finalmente, a partir de espacios reflexivos y autobiográficos de la maestra-investigadora, de las voces y vivencias de los participantes, se interpreta la experiencia vivida, se derivan aprendizajes y especialmente, se recrear nuevas posibilidades para la acción pedagógica mediada con tecnologías con la primera infancia.

Justificación

La creciente prevalencia del uso de tecnologías digitales por parte de los niños de primera infancia ha planteado numerosos desafíos y debates sobre la pertinencia y eficacia del acceso a la tecnología a temprana edad, los expertos difieren ampliamente entre lo adecuado o no del uso de los mismos desde las etapas iniciales del desarrollo del niño; por otro lado, en la praxis la inclusión de las tecnologías representan oportunidades para la educación inicial y las prácticas docentes adaptativas, sincrónicas e innovadoras acorde a los modelos y desafíos del aprendizaje actual. En particular, en la IE de Valledupar, se ha observado en los estudiantes pertenecientes a los grados Jardín y Transición tienen acceso a aparatos tecnológicos y a el mundo conectado recibiendo una estimulación sensorial mediada por el uso de la tecnología que deviene en un exacerbado desarrollo de habilidades tecnológicas en detrimento de algunas funciones cognitivas y motrices (García y Días, 2022).

De la misma manera, en diálogos informales con los niños se ha identificado el uso frecuente de tecnologías para su distracción; expresan la importante cantidad de tiempo que dedican a juegos como *Free Fire* (videojuego de combate cuya dinámica implica eliminar a otros jugadores con armas, es decir, con cierto grado de violencia), situación que alerta a la maestra sobre el impacto de la práctica de videojuegos violentos a temprana edad, en el entendido que se observan comportamientos disruptivos en los niños como peleas frecuentes, lenguaje ofensivo, entre otros.

Otra situación relevante para la investigación es la imperiosa necesidad de orientar a los niños y niñas durante la experimentación con el mundo digital, para acercarlos a los aportes que éste representa para su proceso formativo y de aprendizaje, especialmente porque hasta el momento no se ha realizado con la frecuencia y supervisión guiada pertinente en el aula,

mientras que los niños en sus hogares hacen usos frecuentes de artefactos y conexión a internet sin control parental.

De igual forma, se resalta el reto que representa para una maestra de educación infantil inexperta en la inclusión de las TIC en sus prácticas de aula, el diseñar mediaciones tecnológicas que inviten a los niños a descubrir nuevos usos de las tecnologías especialmente para aprender, así como para alertar a las familias sobre la construcción de hábitos sanos de consumo digital en la primera infancia.

Desde esta realidad, el presente proyecto pretende aportar a la comprensión de la importancia de las TIC en la educación infantil desde un contexto específico: los grados Jardín y Transición de la IE de la ciudad de Valledupar-Departamento del Cesar.

Por otra parte, el proyecto tiene el potencial de constituirse en un laboratorio pedagógico en la medida que la maestra-investigadora puede lograr fundamentar sus prácticas, reflexionar sobre ellas y propiciar un ambiente de aprendizaje más enriquecedor que responda a los intereses y necesidades de los niños en su encuentro con las tecnologías digitales.

Como experiencia de investigación, el presente proyecto cobra relevancia desde la perspectiva pedagógica ya que se propone construir nuevos conocimientos a partir de la metodología de sistematización de experiencias tal como lo propone Jara (1991) en su artículo titulado *Orientaciones para Sistematizar las experiencias* en el cual propone:

“As experiências são processos complexos onde intervêm uma série de factores objectivos e subjectivos que se interligam:

- a) Condições de contexto ou de momento histórico em que se desenvolvem;*
- b) Situações particulares que as tornaram possíveis;*
- c) Acções intencionais que são realizadas com determinados objectivos (ou acções*

não intencionais que são apenas respostas a situações);

d) Reações geradas a partir das acções;

e) Resultados esperados ou não esperados que vão surgindo;

f) Percepções, interpretações, intuições e emoções dos homens e das mulheres intervenientes;

g) Relações que se estabelecem entre os sujeitos das experiências” (p.2).

Así pues, propone un ordenamiento y reconstrucción de la experiencia vivida como constructo conceptual susceptible de análisis científico. Además, realiza la evaluación de la experiencia con la participación de los niños y las familias participantes. De allí que se considera altamente viable la ejecución en la medida que se cuenta con la disposición y compromiso de la maestra-investigadora, el apoyo institucional, así como con el consentimiento informado de los padres de familia y la socialización a los niños participantes.

Finalmente, con la propuesta de diseño e implementación y la fase evaluativa de una serie de situaciones de aprendizaje apoyadas en los RED se responde directamente a las necesidades e intereses de los niños, por lo cual también constituye un desafío para la investigadora en el entendido que deberá encontrarse con un escenario pedagógico y didáctico desconocido, en la medida que es la primera vez que se hace uso intencional de la tecnología vinculada en sus prácticas de aula, esperando que este sea el inicio de una apuesta pertinente e innovadora que fortalezca el aprendizaje sobre las estrategias digitales en los niños, así como la potencialización de sus habilidades y; además, sea inspiradora para que otros maestros de la institución.

Planteamiento de la situación problémica

Teniendo en cuenta que el mundo actual se encuentra inmerso en la era digital, y que la utilización de las tecnologías es indispensable en todos los sectores y grupos sociales, y que la vida cotidiana de los niños no es ajena a esta realidad, ante lo cual, se requiere indagar y actuar de manera pedagógica en el acompañamiento de los niños e involucrar a las familias en la adopción de estrategias y uso sano de la tecnología que permitan aprovechar las oportunidades del mundo digital y minimizar los riesgos asociados.

En este sentido, el Ministerio de Educación Nacional (2020) en el Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026, *El camino hacia la calidad y la equidad*, plantea en el sexto desafío estratégico, “impulsa el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida” (p. 6). Siendo de primaria preocupación para el Gobierno Nacional en materia de TIC es que el país esté conectado al 100% con el fin de cerrar la brecha digital, mejorar la participación de los estratos de menor ingreso y llevar conectividad, con la mayor velocidad posible, a las comunidades. De esta manera, el Plan Nacional Decenal de Educación (MEN,2020) articulado con estas iniciativas propone:

1. Garantizar la infraestructura tecnológica y las condiciones físicas y de conectividad de los establecimientos educativos oficiales en todo el territorio nacional, priorizando las zonas con mayores necesidades.
2. Garantizar la infraestructura tecnológica pertinente y adecuada para favorecer la inclusión en procesos de aprendizaje de todas las poblaciones.
3. Fomentar mecanismos de articulación interinstitucional para el uso compartido y óptimo de infraestructura tecnológica.

4. Propiciar la incorporación de las TIC en el sistema educativo para contribuir directamente a la mejora de la cobertura y calidad de la educación.
5. Fomentar la gestión del conocimiento a partir del uso apropiado de las TIC.
6. Impulsar todos los procesos de gestión del conocimiento que involucren conceptos o conocimientos derivados de la investigación o la creación, a través del uso crítico y responsable de las TIC.
7. Fomentar el uso y apropiación de las tecnologías en la educación inclusiva de la población con capacidades diversas (p.54).

Por su parte, la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez propone en su Proyecto Educativo Institucional - PEI el fortalecimiento de la dimensión tecnológica e informática para los grados Jardín y Transición, aspecto éste que debe ser aprovechado para revisar las prácticas de aula en la educación inicial y pensar formas intencionales e intencionadas para diseñar mediaciones pedagógicas apoyas con tecnologías para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Como maestra de Jardín y Transición, he observado el interés de los niños en la tecnología y el tiempo excesivo dedicado a interactuar con equipos tecnológicos (televisión y celular) para su entretenimiento, consumiendo en ocasiones, videojuegos con contenido violento y como ellos mismos expresan que realizan hasta altas horas de la noche. A modo de inferencia, se considera que estas situaciones podrían estar afectando la capacidad de los niños para permanecer activos y atentos durante la jornada escolar, e incluso por el tipo de contenido tecnológico que consumen su habilidad para la convivencia pacífica.

Sin embargo, y en la intención de brindar acompañamiento a los niños en su experiencia en el uso de las tecnologías y las herramientas digitales, aunado a su interés y conocimiento

sobre el uso de TIC, en el presente proyecto se considera esto una oportunidad para integrar tecnologías para el aprendizaje desde las prácticas de aula.

Finalmente, y aunado a lo anterior, la maestra-investigadora reconoce que, hasta el momento, no ha aprovechado al máximo los recursos tecnológicos existentes en la institución para acompañar el aprendizaje de los niños, y como actual estudiante de la Maestría en Educación de la UNAD, reconoce que la situación requiere una solución, que parte de superar la renuencia al cambio y obligarse a salir de la zona de confort que, en ocasiones, acompaña las prácticas de aula de maestras experimentadas.

Pregunta orientadora

¿Qué aporta el uso de recursos educativos digitales en las prácticas de aula con los niños de los grados Jardín y Transición en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar, Departamento del Cesar?

Objetivos

Para el desarrollo del proyecto aplicado se formula 1 objetivo general y 4 objetivos específicos que se presentan a continuación.

Objetivo General

Reconocer el aporte del uso de recursos educativos digitales en las prácticas de aula con los niños de los grados Jardín y Transición en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar, Departamento del Cesar.

Objetivos específicos

Identificar las oportunidades para la integración de recursos educativos digitales en las prácticas de aula con los niños de los grados Jardín y Transición de la Institución educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar departamento del Cesar.

Diseñar acciones pedagógicas intencionadas con mediación tecnológica para los niños de los grados Jardín y Transición de la Institución educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar departamento del Cesar.

Implementar las acciones pedagógicas intencionadas diseñadas con los niños de Jardín y Transición de la IE de la ciudad de Valledupar departamento del Cesar.

Valorar la experiencia vivida desde las voces de los participantes.

Marco de referencia del proyecto

El desarrollo del Proyecto aplicado implica delimitación normativa, geográfica y conceptual, razón por la cual se presentan a continuación estudios que anteceden este proyecto y que se consideran de alta pertinencia en relación con la integración de tecnologías al aula de educación infantil, se identifican los marcos normativos del uso de las TIC en la educación infantil, se presenta el contexto geográfico en el que se implementa la presente propuesta de investigación y se delimitan las categorías conceptuales que lo orientan.

Antecedentes

Muchos estudios demuestran que los RED consiguen mejorar de manera significativa los aprendizajes en la formación inicial. La UNESCO promueve activamente para que se integren de las tecnologías en las aulas de clases y resalta que a través de estas estas herramientas se logra la personalización del aprendizaje, lo cual puede aumentar la motivación del educando y posibilitar la accesibilidad a los distintos contenidos educativos con una alta calidad (UNESCO, 2015). En muchos países las investigaciones demuestran que el uso de aplicaciones, juegos interactivos educativos digitales sirven para ayudar el mejorar las habilidades comunicativas y las matemáticas en los niños y niñas.

Los conocimientos en el uso de RED en el grado de Preescolar en el contexto internacional demuestran que éstos pueden aumentar la motivación y la responsabilidad de los niños y niñas durante el aprendizaje; especialmente porque es el período donde los educandos aprenden por imitación. Estudios han encontrado que las aplicaciones educativas y los juegos digitales pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, es un aprendizaje de tipo receptivo porque el uso de estas herramientas puede a su vez mejorar la retención de conocimientos y habilidades, puesto que comprende el contenido y lo puede repetir (Hirsh-

Pasek, et al., 2015). Entonces tener contacto directo y a temprana edad a la tecnología contribuye a que los niños logren desarrollar competencias digitales esenciales desde sus inicios. En el mundo de hoy adquirir estas habilidades son fundamentales en el mundo moderno está digitalizado y cada día se pone al servicio de las personas recursos digitales que puedan facilitar el aprendizaje de otras áreas del conocimiento en el futuro (Plowman & McPake, 2013).

Además, los recursos educativos digitales pueden estimular la creatividad y el pensamiento crítico en los niños y niñas; es decir que con el uso de estas herramientas los estudiantes aprenden a cuestionar o a formular preguntas acerca del entorno real donde se desenvuelven. Aplicaciones de dibujo, programación básica y juegos de resolución de problemas fomentan estas habilidades para desarrollar pensamiento crítico que va muy ligado a la curiosidad que despiertan en los niños y niñas que están en educación inicial; al permitir que los niños y niñas exploren, experimenten y encuentren soluciones innovadoras a los problemas planteados (Papadakis., et al., 2016).

Con el fin de abordar la presente propuesta de investigación se realizaron búsquedas en bases de datos especializadas de libre acceso como Google Scholar, Scopus y Scielo, explorando diversos autores que han trabajado la inclusión de la tecnología como herramienta y/o estrategia de apoyo en el aula, Las TIC y las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento TAC en relación con la educación infantil. Delimitando así, la exploración al uso de los recursos educativos digitales para el aprendizaje en los grados jardín y transición. Esta búsqueda se hizo teniendo en cuenta el criterio de selección un rango de ejecución comprendido entre el 2019 y 2024. Se establecieron antecedentes de orden Internacionales, Nacionales y Locales o regionales como se relaciona a continuación.

A nivel internacional

Astudillo, Chévez y Oviedo, (2021) en su trabajo titulado *Las TIC en la educación infantil: una revisión sistemática de las políticas públicas de México y Costa Rica*, cuyo objetivo versó en “(...) evidenciar la importancia de las TIC en la población infante, subrayando que la niñez debe considerarse como personas que pueden participar activamente en su proceso de aprendizaje” (p.110). Así pues, propone la reflexión pedagógica que propende por la búsqueda de un cambio en la experiencia educativa atendiendo a las necesidades del mundo interconectado y que demanda saberes y competencias innovadoras y adaptativas. Los autores reflexionan sobre la imperiosa necesidad de introducir los avances tecnológicos con prontitud en los sistemas educativos formales si se quiere la formación de un ciudadano competente y actualizado. Para ello, se expresan de la forma:

(...) resulta indispensable analizar la integración de estas herramientas tecnológicas a la educación, ahora que el proceso de educación formal en todos los niveles se realiza desde la virtualidad total debido a la crisis sanitaria originada por la enfermedad COVID-19. De esta manera, las TIC han constituido la plataforma tecnológica que ha permitido la continuación de la enseñanza y el aprendizaje desde casa (p.112)

Astudillo, et al (2021) evidencian un aspecto fundamental de la educación inicial en lo atinente a la inclusión de la tecnología en la práctica educativa y no es otra en la que el docente debe entender el contexto y dotarse así mismo del conocimiento, primero, y de las herramientas necesarias, después, para hacer un buen uso de estas en la práctica educativa. Así pues, reafirman el postulado de Ruiz y Hernández (2018, citado por Astudillo, et al, 2021):

(...) señalan que el profesorado considera las TIC como potenciadoras del aprendizaje en la población infantil. No obstante, son pocos los docentes que usan las TIC de manera

cotidiana en su quehacer con infantes. La mayor parte de los profesores demandan más cualificación para el uso de herramientas tecnológicas en clases y señalan que la dotación tecnológica de los centros educativos es insuficiente (p.112)

De esta manera los RED no solo diversifican las metodologías de enseñanza, sino que también facilitan la colaboración subyacente al ejercicio pedagógico con relación a docente-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-contexto porque se crean grupos para trabajar colaborativamente,

Es decir, cada estudiante aporta sus conocimientos, aquí el educando deja de solo adquirir conocimiento porque adquiere la habilidad y competencia para producirlo también puesto que la conexión con recursos externos enriquece el proceso de aprendizaje. Logrando cobrar relevancia para la presente propuesta de investigación en tanto logran recuperar del rol docente facultades y competencias que deben ser tenidas en cuenta en la orientación del proceso de enseñanza. El docente debe permitirse que la tecnología permita al estudiante descubrir los aportes positivos y significativos al proceso en el que está participando.

Tras adopción de plataformas educativas digitales en los sistemas educativos se ha facilitado a las Instituciones Educativas del mundo optimizar la calidad educativa en relación con poder atender las nuevas necesidades de las personas, la conexión entre estudiantes y profesores, a pesar de las limitaciones de carácter físico y de allegar al conocimiento al que se enfrenta el maestro.

En el aspecto práctico, las nuevas investigaciones enfatizan sobre la influencia de tipo positiva de los recursos educativos digitales en la mejora del rendimiento académico y en el aumento de habilidades clave para el siglo XXI. Investigaciones realizadas por García & Días (2022) demuestran una vez más que los recursos tecnológicos mejoran la interpretación de temas

un tanto complejos a través de ejercicios prácticos interactivos y videos educativos; sino que también propician la alfabetización tecnológica y el desarrollo de la capacidad innovadora para resolver problemas del entorno real.

Por otro lado, se logró establecer el trabajo de Caballero-González y García-Balcácer (2019) quienes en su trabajo titulado *Fortaleciendo habilidades de pensamiento computacional en Educación Infantil: Experiencia de aprendizaje mediante interfaces tangible y gráfica*. Se propusieron el objetivo de “(...) evaluar el desempeño de los estudiantes que participaron en el desarrollo de una experiencia de aprendizaje sobre habilidades de pensamiento computacional y programación utilizando interfaces tangibles y gráficas, como medio didáctico para el aprendizaje” (p.4), de enfoque cuasiexperimental, sus postulados esbozan la intervención pedagógica en dos sentidos una mediada por interfaz tangible y otra por una *interface* no tangible. Permitiendo deducir en estas primeras etapas el desarrollo de dimensiones kinestésico como eje sobre la cual establecer las actividades.

Esta última aporta un derrotero sobre el cual establecer la acción en el aula buscando establecer un conjunto de actividades mediante la cual el estudiante utilice recursos tecnológicos tangibles que potencien su aprendizaje a través de la interacción directa tangible con el medio tecnológico.

A nivel nacional.

En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional -MEN se han diseñado estrategias programas que promuevan el uso de recursos educativos digitales en las escuelas desde la educación inicial; siendo uno de estos el programa *Computadores para Educar* con el ánimo de aumentar fundamentalmente la infraestructura tecnológica a las instituciones educativas, en las ciudades y especialmente en áreas rurales y marginales (MEN, 2018). Estudios nacionales han

indicado que la integración de TIC en la educación inicial puede mejorar la alfabetización temprana y el aumento de las habilidades digitales de los niños, además de asistir a los docentes en la creación de entornos de aprendizaje más interactivos, con gran adaptabilidad al medio donde se trabaja, creando lugares organizados, acogedores y colaborativos.

En Colombia, expertos han destacado que el uso de recursos como aplicaciones educativas y juegos interactivos no solo personaliza el aprendizaje y lo hace más atractivo, sino que también incrementa la motivación y el compromiso de los niños (Rodríguez, 2021). Además, diversos estudios realizados en diferentes regiones del país han demostrado que estas herramientas no solo mejoran las habilidades cognitivas de los niños, sino que también promueven el desarrollo de competencias digitales esenciales desde una edad temprana (Chanchi, 2022).

Según Morales (2023) Los recursos educativos digitales tienen un impacto importante en cómo los niños y niñas se involucran con el aprendizaje. Cuando el contenido resuena con sus intereses y experiencias personales, no solo captan su atención de manera efectiva, sino que también despiertan su curiosidad y motivación. Esto les permite explorar y aprender de manera más activa. Cuando los estudiantes se sienten conectados emocionalmente con lo que están aprendiendo, se crea un ambiente donde el aprendizaje se vuelve más significativo para ellos.

Se continuó con la revisión de la investigación presentada por Osorio y Ramírez (2021), llamada *La incidencia de la tecnología en el aprendizaje de los niños del Centro Educativo Barney en Bello, Antioquia*. Los investigadores se plantearon una investigación que dentro del paradigma cualitativo y el diseño etnográfico para analizar la incidencia del uso de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje de los niños de educación preescolar. Para

ello se tomó una muestra de 27 estudiantes, que se dividió en 2 grupos. Se aplicaron instrumentos como la observación y la entrevista y el diario de campo.

Del hacer investigativo los resultados evidenciaron que en sus hogares en el tiempo libre los niños gozan de los espacios online, no obstante, hubo consenso entre los padres de familia al mostrar una clara tendencia por la toma de clases de forma presencial, en comparación a las clases ofertadas con recursos virtuales. De manera que se concluyó que tanto los padres como los docentes coincidieron en que el uso de las TIC representa una enorme utilidad para su vinculación en las actividades escolares, en el hogar, pero las familias necesitan capacitarse sobre los usos de la tecnología en los niños y niñas para así poder transmitirles un mensaje claro sobre su uso en casa.

En este sentido, otra investigación que cobra relevancia es la de Torres (2019) que postula sobre *Fortalecimiento De La Comprensión Lectora En Niños Y Niñas Del Grado Transición De 5 A 6 Años En El Jardín Infantil Esopo, Mediante La Implementación De Un Objeto Virtual De Aprendizaje (Ova)*. De metodología de ejecución mixta, bajo el enfoque de investigación acción cuyo objetivo principal objetivo es “analizar la comprensión lectora en niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de grado transición del Jardín Infantil Esopo” (p. 5); concluyendo que sí hay una mejora significativa en la comprensión lectora y lectura crítica de los niños y niñas (p. 108). El aporte de Torres a la presenta propuesta de investigación es la consideración de que los RED: “generan en los estudiantes motivación, gusto y por ende habilidades que pueden ser utilizadas por los docentes para potencializar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula” (p.109).

A nivel local:

Se aborda el trabajo de Sánchez (2022) que trata sobre una investigación titulada *Más allá de las letras: la poesía didáctica mediada como estrategia de enseñanza de la lectura en alfabetización inicial*, cuyo objetivo fue “fortalecer los procesos de aula por medio de metodologías globales para unir la significación a la alfabetización inicial de los estudiantes de primer grado de la I.E. San José de la Paz-Cesar” (p.2). De metodología cualitativa y de enfoque hermenéutico desarrollado desde la investigación-acción.

Logrando evidenciar que se hace necesario un ejercicio de coherencia y planificación de los contenidos que se deben desarrollar en el presente proyecto de tal manera que haya una concatenación de saberes con el fin de crear experiencias significativas fundamentales y alejadas de experiencias sueltas de inmersión o contacto digital. Persiguiendo el propósito de participación de la comunidad educativa el investigador debe tener en cuenta las necesidades e intereses de los educandos en el proceso.

Por otro lado, se encontró el trabajo investigativo de Rodríguez y Torres (2022) titulado *Fortalecimiento De La Lectura Visual Por Medio Del Uso De La Realidad Aumentada En Los Estudiantes Del Curso Multigrado del corregimiento de Llerasca*, perteneciente al municipio de Agustín Codazzi, cuyo objetivo principal fue “incidir en el proceso lector a través de unas estrategias didácticas, utilizando la tecnología educativa como puente para fortalecer este aspecto e incentivar a los estudiantes a participar en ella.” (p. 16). El trabajo de Rodríguez y Torres aporta a la propuesta de investigación el componente motivacional bajo las nuevas perspectivas de pedagogía emocional, en el que se tiene en cuenta el papel de las emociones en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Maxime si es en las primeras etapas del sistema educativo.

Las investigaciones sobre el uso de recursos educativos digitales en la educación inicial han demostrado su potencial para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de los niños. A nivel internacional, nacional y local, diversas iniciativas y programas han mostrado resultados positivos, aunque también se han identificado desafíos que deben abordarse para maximizar su efectividad. La clave está en garantizar un acceso equitativo a la tecnología, proporcionar formación adecuada a los docentes y asegurar la calidad de los contenidos educativos digitales.

Referente Normativo

El presente proyecto aplicado se soporta en referentes normativos sobre el uso de las TIC en la educación infantil, como se expresa a continuación.

Ley 1341 de 2009 por la cual “se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones” (p.1). Se promueve activamente el acceso y la utilización de estas herramientas en todos los niveles educativos, desde preescolar en adelante. Esta ley no solo busca enriquecer el aprendizaje con métodos interactivos y digitales, sino también asegurar que los más pequeños puedan beneficiarse de un entorno educativo moderno y seguro desde sus primeros pasos en la escuela.

Ley 2294 de 2023 “Por El Cual Se Expide El Plan Nacional De Desarrollo 2022- 2026 “Colombia Potencia Mundial De La Vida” (p.1) en el cual se incluye las disposiciones nacionales sobre los aspectos de la vida del país incluyendo la tecnología y la educación, crea incentivos por la inclusión de las TIC en el campo educativo y agrega un eje diferenciador si la escuela es rural, afro, indígena, etc.

El Decreto 1075 de 2015 “Decreto Único Reglamentario del Sector Educación, que incluye disposiciones sobre el uso de TIC en educación.” desempeña un papel crucial al

promover el uso estratégico de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la educación. Este decreto no solo busca modernizar las prácticas educativas, sino también asegurar que los estudiantes y docentes puedan integrar de manera efectiva las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje. A través de programas de formación continua para los maestros y la implementación de infraestructuras tecnológicas adecuadas en las instituciones educativas, se pretende garantizar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a una educación enriquecida por recursos digitales. Asimismo, se enfoca en la creación y uso de contenidos educativos digitales que sean pertinentes y accesibles, fortaleciendo así las capacidades digitales desde edades tempranas.

El documento N° 24: La exploración del medio en la educación inicial (2014) se configuran una serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral del Ministerio de Educación Nacional en el que se establece que, tal como lo plantea Malaguzzi (2001, citado por MEN, 2014):

El niño aprende interaccionando con su ambiente, transformando activamente sus relaciones con el mundo de los adultos, de las cosas, de los acontecimientos y, de manera original, de sus coetáneos. En este sentido participa en la construcción de su yo y en tal construcción del yo y de los otros (p.15).

En relación con las tecnologías, postulándolas como un agente dinamizador en la construcción del yo del niño o niña, una aproximación a ese mundo interconectado que hace parte de la realidad contextual en el que el infante debe desarrollar sus habilidades y afinar sus capacidades en la resolución de situaciones problemas. El medio, como lo plantea el MEN (2014), se plantea como un marco de comprensión en torno al niño o niña en su educación inicial planteándolo al estatus de derecho así:

La educación inicial como derecho impostergable de la primera infancia, que se constituye en elemento estructurante de una atención integral que busca potenciar de manera intencionada el desarrollo integral de las niñas y los niños, partiendo del reconocimiento de sus características y de las particularidades de los contextos en que viven y favoreciendo, al mismo tiempo, las interacciones que se generan en ambientes enriquecidos a través de experiencias pedagógicas y prácticas de cuidado (p. 11).

En este espacio se establece el ambiente enriquecido como ese espacio mediado por el saber hacer pedagógico en el cual el docente realiza una labor de desempeño y desarrollo de conocimiento utilizando estrategias cercanas y lejanas al menor. El niño o niña reconoce elementos cercanos con gran facilidad; la tecnología, como parte del mundo de los adultos se encuentra permeando la realidad de los niños y niñas sin orientación solo de use y disfrute. El ministerio se pronuncia sobre esta realidad lejana al niño como:

En cuanto a lo lejano, puede decirse que hace referencia a lugares, objetos y personas menos cotidianas, en tanto de una u otra manera las niñas y los niños frecuentan poco o tienen limitada posibilidad de entrar en contacto con estos, pero a los cuales acceden gracias a las tecnologías de la información y la comunicación (p. 19).

Referente contextual

El presente proyecto se desarrolla en la ciudad de Valledupar, situada al norte de Colombia, capital de la provincia del Cesar. La ubicación geográfica es $10^{\circ}29^{\circ}\text{N}$, $73^{\circ}15^{\circ}\text{W}$ de Greenwich y la temperatura media anual es de 28°C . La margen occidental del río Guatapurí. Sus límites se definen de la siguiente manera: al norte están las ciudades de San Juan del Cesa, Dibulla (Guajira) y Santa Marta (Magdalena), y al noreste están las ciudades de La Paz y Cesar. Limita con el pueblo de Urumita La Guajira. Noroeste: Pueblo Bello, César. Sur: El Paso, César,

Suroeste: El Copey y Bosconia (César). En el Sureste se encuentran: Ciudad La Paz, Ciudad Cesar, como se evidencia en la *figura 1*.

Figura 1

Mapa del Departamento del Cesar



Fuente. <https://www.todacolombia.com/departamentos-de-colombia/cesar/municipios-division-politica.html>

Valledupar es considerada, un gran patrimonio cultural en música vallenata donde los niños cantan y bailan al son de los acordeones. El orgullo más grande de esta ciudad es el festival vallenato que se organiza cada año en el mes de abril, como se ilustra en la *figura 2*.

Figura 2

Expresiones culturales Valledupar



Fuente. <https://www.rtvcnoticias.com/festival-vallenato-2021-programacion>

Específicamente, el proyecto se desarrolla en centro escolar Francisco Molina Sánchez, que, de acuerdo con lo expresado en el Proyecto Educativo Institucional, inició su construcción en 1994 y solo hasta el 9 de diciembre del mismo año por el Sr alcalde Rodolfo Campo Soto sanciona el Acuerdo No 039 del 6 de diciembre del mismo año aprobado por el honorable consejo de Valledupar con Acuerdo 031 con el que se crea la IE

(...)Francisco Molina Sánchez con los niveles de preescolar, Básica Primaria y Media Vocacional, con modalidad en sistema, promoción cultural, recreación y arte; pero el doctor Elías Ochoa Daza alcalde del municipio, con la Secretaria de Educación doctora LESBIA Baute de García, decidieron dar cumplimiento al acuerdo número 039 de diciembre de 1994 y le dan vida legal al Colegio Francisco Molina Sánchez, suspendiendo el convenio con La Institución Educativa Nacional Loperena y nombran como su primer rector al licenciado Teobaldo Cadena De Armas (PEI-IE, p.11).

La Institución se caracteriza por cultivar y potenciar en los niños, niñas y adolescentes competencias como habilidades básicas en matemáticas, aritmética, capacidad de escucha, lectura, expresión corporal, aptitudes analíticas, relaciones interpersonales, dominio tecnológico; todo con el objetivo de posibilitar la producción y el desarrollo del conocimiento, fomentando los procesos pedagógicos y didácticos de enseñanza y aprendizaje permitiendo la integralidad en

el proceso educativo de los niños y niñas para el perfeccionamiento de la capacidad analítica, crítica y reflexiva que fomente el desarrollo social y el cuidado por el medio ambiente. De igual forma en el plan de estudios de la mencionada institución contiene la dimensión Tecnologías e informática, siendo esta la base para el uso de recursos educativos digitales para favorecer el aprendizaje en todos niveles educativos que se imparten incluyendo transición.

Como se ha indicado el escenario que se ha seleccionado para el estudio es la IE Francisco Molina Sánchez que se encuentra ubicada en la comuna No 2 de la ciudad de Valledupar, Departamento del Cesar, relativamente cerca del Centro comercial Los Mayales por lo tanto los estudiantes y padres de familia habitan en este sector. Como comunidad sus características más sobresalientes son ante todo son personas pertenecientes a los estratos de los grupos A1 hasta A, personas sencillas, humildes, sobrevivientes del conflicto armado; que trabajan de manera informal y subsisten de las actividades económicas diarias, pero muy alegres, colaboradores unidos como comunidad, con sentido de pertenencia por la institución. A continuación, en la *figura 3*, se presentan algunas fotografías de la IE.

Figura 3

Imágenes de la fachada de la IE-AMS



Nota. Fotografía tomada por Duperli Villa

A nivel de infraestructura tecnológica, la IE cuenta con un aula de informática; con la cual busca aumentar la calidad educativa y contribuir a cerrar la brecha en cuanto a tener acceso a los nuevos conocimientos. Esta IE al igual que otras hacen uso común de los equipos de cómputo que son portátiles y su asignación es de un equipo por cada dos estudiantes, con mesas tipo pupitre y sillas plásticas Rimax de espaldar alto, con buena iluminación y ventilación, con salón de audiovisuales con TV de 60 pulgadas, como se representa en la figura 4.

Figura 4

Sala de informática



Nota. Fotografía tomada por Duperli Villa

Referente conceptual

Explorar el lugar de las TICs en la educación en los grados Jardín y Transición, significa comprender el potencial de estas en la educación de los niños en sus más tempranas edades, reconociendo la importancia de su integración y lo que significan para ellos en el entendido que son nativos de la era digital.

Recursos educativos digitales

La implementación de tecnologías en el proceso de aprendizaje ha cobrado gran importancia en la educación, debido a las ventajas y oportunidades que brindan en nuevas formas de aprendizaje, comunicación, interacción y acceso a la información (Poveda y Cifuentes, 2020).

Estas tecnologías están cambiando la forma en que los profesores educan a los estudiantes a través de nuevas estrategias de aprendizaje. Marte (2018) considera que la tecnología se está convirtiendo hoy en un factor importante en el sistema educativo, y por lo tanto estas tecnologías se están incorporando paulatinamente a las herramientas cotidianas de enseñanza y aprendizaje.

Para esta investigación la implementación de las tecnologías se ubica especialmente en los RED, y se toma como principal referente al Portal educativo Colombia Aprende (2022), donde se puede leer que los definen como “imágenes, audios, videos, textos enriquecidos, páginas web, juegos interactivos, ilustraciones y animaciones” (Colombia Aprende, 2022). Su función es brindar información utilizando diversos formatos (audiovisual, sonoro, textual, visual, multimedia, etc.). Asimismo, presentan información en diversas formas para que la información pueda ser utilizada dentro del proceso educativo (Colombia aprende 2018). En este sentido, se puede decir que los recursos educativos digitales son similares a los libros de texto que habitualmente se utilizan en el proceso de aprendizaje, pero la diferencia es que se obtienen utilizando las nuevas tecnologías (Beltran y Enciso 2019).

Considerando que estos recursos están destinados a la enseñanza y el aprendizaje, es importante analizar su relación con estudiantes y docentes de educación inicial Jardín y Transición. Al respecto, según García & Días (2022), gracias a la innovación en tecnología se hace posible utilizar los RED para crear nuevos entornos pedagógicos y didácticos; desarrollar novedosas experiencias en la formación y educación donde, maestros como estudiantes puedan hallar ayudas, herramientas, actividades, estrategias que les sean novedosos y robustezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje, que a su vez permiten ampliar las oportunidades de elevar la formación cognitiva por medio de la interacción digital para fortalecer la construcción del conocimiento (Beltran y Enciso 2019).

Los RED en educación preescolar han emergido como herramientas poderosas para enriquecer y transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde las primeras etapas del desarrollo infantil. Definidos como aplicaciones, programas y plataformas diseñadas específicamente para apoyar el aprendizaje a través de medios tecnológicos, los RED han ganado relevancia significativa en el panorama educativo contemporáneo, especialmente en América Latina.

Desde el genesis de la pandemia de COVID-19 en el año 2020, la implementación acelerada de tecnologías educativas ha evidenciado tanto los desafíos como las oportunidades de utilizar RED en contextos preescolares. Esta crisis sanitaria obligó a educadores y sistemas educativos a adoptar rápidamente soluciones tecnológicas para continuar con la educación de los más pequeños, destacando la capacidad de los RED para mantener la continuidad del aprendizaje en situaciones adversas (UNESCO, 2020).

Los beneficios de los RED en la educación preescolar son diversos y significativos. En primer lugar, estos recursos pueden aumentar la motivación y el compromiso de los niños al ofrecer experiencias de aprendizaje interactivas y atractivas en relación a cómo los entornos digitales pueden estimular la curiosidad y la exploración autónoma de los niños pequeños, facilitando un aprendizaje activo y participativo.

Además, los RED tienen la capacidad de apoyar el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo competencias cognitivas, socioemocionales y lingüísticas. Enfatizando en cómo estas herramientas pueden adaptarse para atender las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los niños preescolares, promoviendo la inclusión y la equidad educativa desde temprana edad.

Por otro lado, la formación adecuada de los docentes es fundamental generalizar el impacto favorable de los RED en el aula preescolar. Los educadores deben estar capacitados en

el uso pedagógico de las tecnologías digitales, asegurando que su integración en el currículo sea coherente con los objetivos educativos y el desarrollo de competencias de los niños.

No obstante, el uso de los RED en educación preescolar también plantea desafíos y consideraciones éticas. Es fundamental abordar cuestiones como la calidad y la pertinencia de los contenidos digitales, así como garantizar un acceso equitativo a la tecnología entre todos los niños, independientemente de su contexto socioeconómico (Coll, et al, 2023).

En resumen, los recursos educativos digitales representan una herramienta prometedora para mejorar la calidad y la cobertura de la educación preescolar en América Latina y más allá. Con el respaldo de estudios y experiencias recientes, es evidente que una implementación cuidadosa y estratégica de los RED puede transformar positivamente el proceso educativo, preparando a los niños desde una edad temprana para un mundo cada vez más digitalizado y globalizado.

Implementación de las TIC en el quehacer pedagógico en la educación inicial

El uso de las TIC en las prácticas de aula en la educación inicial ha generado un amplio debate y diversas investigaciones en América Latina, incluyendo a autores colombianos que destacan tanto los beneficios como los desafíos de esta integración tecnológica.

Desde una perspectiva pedagógica, Mariano Palamidessi enfatiza que las TIC pueden transformar el ambiente educativo al flexibilizar el acceso a una variedad de herramientas educativas que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje desde las primeras etapas educativas (Palamidessi, 2013). Este acceso ampliado a contenidos multimedia, interactivos y adaptados a las necesidades individuales de los niños puede estimular su curiosidad y motivación intrínseca por aprender, como señala Ana María Barraza (Pertuz, et al, 2018).

Por otro lado, María José Bustamante destaca que el uso adecuado de las TIC en la educación inicial puede potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, esenciales para preparar a los niños para un mundo digitalizado y globalizado (Bustamante, 2018). Esta perspectiva no solo persigue a la adquisición de conocimientos, sino también al desarrollo de competencias digitales y habilidades para el pensamiento crítico, como subraya Claudia Broitman en su análisis sobre la formación docente en el uso pedagógico de las TIC (Broitman, 2016).

En el contexto colombiano, Francisco Cajiao advierte sobre la importancia de garantizar la equidad y la inclusión mediante el acceso igualitario a las TIC, asegurando “que todos los niños, independientemente de su contexto socioeconómico, puedan beneficiarse de las oportunidades educativas que ofrecen estas tecnologías” (Cajiao, 2004). Este aspecto es crucial para combatir las desigualdades y mejorar la calidad educativa en el país.

Sin embargo, es fundamental abordar también los desafíos que acompañan la integración de las TIC en la educación inicial, como la necesidad de una adecuada infraestructura tecnológica, la formación continua de los docentes y la selección de contenidos educativos pertinentes y de calidad. Como concluye Palamidessi, "la implementación efectiva de las TIC requiere un enfoque pedagógico centrado en el aprendizaje significativo y contextualizado, asegurando que las herramientas tecnológicas sean utilizadas como medios para potenciar el desarrollo integral de los niños desde edades tempranas" (Palamidessi, 2013, p.6).

En resumen, el uso de las TIC en la educación inicial en América Latina, incluyendo Colombia, representa una oportunidad significativa para transformar las prácticas educativas, promoviendo un aprendizaje más inclusivo, personalizado y alineado con las demandas de la

sociedad digital del siglo XXI, siempre y cuando se aborden cuidadosamente los retos y se aprovechen las oportunidades que estas tecnologías ofrecen

Colombia a través del MEN en los distintos gobiernos de turno se implementan estrategias en el campo de educación para que cada día el docente de educación preescolar logre integrar las Tic en su quehacer como maestra de educación inicial. Según (León, 2019) para que los niños logren un mejor aprendizaje a través de nuevas fuentes de información, se deben usar las Tic. Los estudiantes a diario deben darle solución a los problemas cotidianos, basado en el respeto, la buena convivencia y el trabajo en forma colaborativa; por eso es importante que el docente pueda crear ambientes adecuados donde los educando puedan aprender en forma significativa, pero las IE deben estar dotadas de estos recurso educativos digitales para poder estar a la vanguardia del uso de las nuevas Tecnologías de la información y la educación que le proporcionan muchos beneficios a la educación preescolar.

La comunicación como consecuencia de la TIC están organizadas de forma diferente (Treviño & Beceril, 2017) las nuevas formas de comunicarnos fija nuevas formas de interacción entre los estudiantes, los docentes, y los padres de familia generando un contacto continuo, en el caso de los dispositivos móviles; los educandos aun estando en caso hacen contacto a través de llamadas o video llamadas con los docentes para asuntos educativos, en el caso de actividades especiales apoyadas por los padres de familia, o para comunicar que ya realizaron la actividad en casa, cuando se encuentran muy felices por algún acontecimiento importante al interior de su hogar, invitar a la profesora a su fiesta de cumpleaños o para comunicar que están enfermo.

José Bustamante, en su análisis sobre el desarrollo de habilidades digitales desde edades tempranas, destaca la importancia crucial de preparar a los niños para un entorno digitalizado y globalizado, donde las competencias tecnológicas son fundamentales (Bustamante, 2020). Esta

perspectiva subraya cómo las TIC pueden no solo facilitar el acceso a una variedad de recursos educativos, sino también potenciar el desarrollo sociocognitivo y emocional de los niños desde etapas iniciales de su educación (Bustamante, 2020).

En el contexto colombiano, Francisco Cajiao advierte sobre la necesidad de abordar las brechas digitales y garantizar un acceso equitativo a las TIC, asegurando que todos los niños tengan oportunidades iguales para beneficiarse de estas herramientas educativas (Cajiao, 2017). Sin embargo, Claudia Broitman enfatiza que, para maximizar el impacto positivo de las TIC, es esencial la formación continua de los docentes en estrategias pedagógicas que integren efectivamente la tecnología en el aula (Broitman, 2021).

Estudios recientes también han evaluado el impacto real de las TIC en el aprendizaje de los niños, proporcionando perspectivas valiosas sobre las prácticas más efectivas y beneficiosas en el contexto educativo inicial (García-Sánchez, 2021). La investigación post-2020 señala la importancia de una integración estratégica de las TIC en la educación inicial, enfocándose en la equidad, la formación docente y el desarrollo de habilidades digitales para preparar a los niños para un futuro cada vez más tecnológico y globalizado.

Metodología para el desarrollo del Proyecto

El proyecto aplicado se gesta, diseña, implementa y evalúa desde un modelo mixto; es decir, hace uso de unas técnicas cualitativas durante el proceso de recolección y posterior análisis de la información.

A nivel investigativo el proyecto aplicado genera conocimiento a partir de la sistematización de la experiencia vivida en correspondencia con la propuesta metodológica de Jara (2011) y lo hace porque desea aprender de la práctica, mejorar las mismas, así como compartir los aprendizajes con otros actores.

Ruta metodológica

Partiendo de la metodología de sistematización de experiencias de Jara (1991), el proyecto consolida el presente documento a partir de los siguientes momentos:

Momento 1. El punto de partida. Presenta las motivaciones intrínsecas y extrínsecas para el desarrollo del proyecto aplicado. Para el caso particular, la autobiografía de la maestra-investigadora en su encuentro con las tecnologías, así como el diagnóstico de oportunidades y desafíos para su desarrollo.

Momento 2. Preguntas iniciales. Con el fin de reconocer los aportes del uso de recursos educativos digitales para el aprendizaje de los niños de los grados Jardín y Transición de la Institución educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar departamento del Cesar, resulta fundamental delimitar el qué, cómo, cuándo y con qué recoger e interpretar la experiencia vivida.

Momento 3. Recuperación del proceso vivido. Recuperar la experiencia vivida es reinterpretar la vivencia, manteniendo la memoria y aprendiendo de ella.

Momento 4. Reflexión del proceso vivido. Una vez que se ha recuperado y organizado la memoria histórica, es crucial interpretarla para objetivar la experiencia y extraer los aprendizajes. Lo más interesante es que el nuevo conocimiento se deriva de la propia experiencia práctica, lo que aumenta su pertinencia y los procesos de mejora continua.

Momento 5. Los puntos de llegada. Concluir, aprender, proyectar acciones de mejora, socializar saberes con la comunidad académica, valida la experiencia y justifica desde la práctica el desarrollo del proyecto.

Los anteriores momentos se articulan a los objetivos específicos del proyecto aplicado como se presenta en la tabla 2

Tabla 2

Momentos de sistematización

Momento de sistematización	Objetivo específico	Técnicas e instrumentos de recolección de información	Producto esperado
Momento 1. El punto de partida	Identificar las oportunidades y desafíos que ayuden a la integración de recursos educativos digitales para el aprendizaje de los niños de los grados Jardín y Transición de la Institución educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar departamento del Cesar.	Observación participante Autobiografía docente Revisión documental	Diagnóstico situacional

Momento 2. Preguntas iniciales	Diseñar acciones pedagógicas intencionadas con mediación tecnológica para el aprendizaje de los niños de los grados Jardín y Transición de la Institución educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar departamento del Cesar.		Planificación, desarrollo e implementación de las acciones pedagógicas intencionadas que estructuran el proyecto aplicado
Momento 3 Recuperación del proceso vivido	Implementar las acciones pedagógicas intencionadas diseñadas con los niños de Jardín y Transición de la Institución educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar departamento del Cesar.	Diarios de campo	
Momento 4. Reflexión del proceso vivido	Valorar la experiencia vivida desde las voces de los participantes.	Entrevista Encuesta	Aprendizajes derivados
Momento 5. Los puntos de llegada			Conclusiones y recomendaciones

Nota. La tabla articula los momentos de la sistematización con los objetivos propuestos para el desarrollo del proyecto aplicado, propuesta en este documento. Elaboración propia

Desarrollo del proyecto

A continuación, se presenta el desarrollo del proyecto siguiendo los momentos de sistematización de experiencias propuesto por Jara (1994).

Momento 1. El punto de partida de la experiencia vivida

Observación participante.

Durante este momento la observación participante se desarrolla a través de la coordinación y supervisión de las actividades. Es participante en tanto la investigadora puede participar en el proceso, además siendo la maestra orientadora, por definición participará activamente. Sin embargo, su rol es direccionador, orientador y supervisor.

Las actividades proyectadas en el desarrollo del año lectivo en los niveles educativos Jardín y Preescolar la Observación participante tendrá un objetivo y es rastrear los avances, retrocesos, debilidades y fortalezas que permitan identificar e intervenir pedagógicamente y encaminar hacia el fortalecimiento del proceso de lectura en los niños y niñas.

¿Quién es la maestra-investigadora?

Soy Duperli Villa, una apasionada docente de preescolar con una sólida vocación por la educación y el desarrollo integral de los niños. Actualmente, laboro en la Institución Francisco Molina Sánchez, ubicada en la hermosa ciudad de Valledupar.

Mi formación académica ha sido fundamental para mi carrera como docente. Cuento con un título en Educación Infantil de la Universidad de San Buenaventura, donde adquirí conocimientos y habilidades que me han permitido desempeñarme de manera efectiva en el aula. Además, he participado en diversos cursos y talleres de actualización pedagógica para mantenerme al día con las últimas tendencias y metodologías educativas.

Desde mi infancia, experimenté una gran inclinación por la educación. Me resultaba fascinante la idea de poder influir de manera positiva en la vida de los niños y contribuir a su desarrollo. La intención de incorporarme en el ámbito docente surgió de mi intención de brindar a los niños una base sólida para su futuro, brindándoles la oportunidad de descubrir sus talentos y desarrollar sus aptitudes en un entorno seguro y estimulante.

Durante toda mi vida la tecnología se ha convertido en una herramienta cada vez más poderosa y fundamental para enriquecer mi labor como maestra, el aprendizaje de los niños y niñas de los grados jardín y transición, comparto cómo ha evolucionado la integración de la tecnología en la educación preescolar a lo largo de estos años y las técnicas utilizadas para lograr un aprendizaje más significativo en los estudiantes.

Por mucho tiempo utilicé la computadora de escritorio como herramienta tecnológica para preparar las clases, no contaba con conexión a internet y tenía que limitarme solo con los contenidos programados en el computador porque mis recursos económicos no me permitían tener internet.

Utilizaba videos educativos en formato VHS llamado en mis tiempos betamax para enseñar conceptos básicos como colores, formas, números, tamaños y habilidades sociales.

También me apoyaba en la grabadora llevaba CD con canciones infantiles con los temas que veríamos, Los niños repetían las canciones, les realizaba grabaciones ayudadas por un micrófono conectado a dicha grabadora para que después se escucharan a final de la clase, resultaba para ellos muy divertido escuchar sus voces cantando.

A lo largo de mi vida como Duperli y profesora de preescolar, he utilizado diversas técnicas y herramientas tecnológicas que han evolucionado con el tiempo, cada una de ellas sirviendo para enriquecer el aprendizaje de mis alumnos de maneras significativas.

Además, Estas herramientas interactivas no solo enseñaban letras, números, formas y colores, sino que también ayudaban a los niños a desarrollar habilidades motoras finas al usar el ratón y el teclado. Recuerdo cómo estos programas capturaban la atención de los niños, haciéndolos aprender mientras jugaban, ofrecían actividades multimedia que ayudaban a los niños a mejorar en matemáticas y lectura. Me encantaba ver cómo estos recursos hacían que los niños se entusiasmaran con el aprendizaje, proporcionándoles una experiencia educativa rica y variada.

La televisión y los videos educativos también fueron una parte integral de mi enseñanza. Utilizaba programas como "Plaza Sésamo" y "Barney y sus amigos" para enseñar conceptos educativos y habilidades sociales. Estos programas, con sus elementos visuales y auditivos, mantenían a los niños comprometidos y facilitaban la comprensión de los conceptos de una manera divertida y accesible.

Los proyectores de transparencias eran otra herramienta esencial. Se preparaba con imágenes, letras y números que se proyectaba durante las lecciones. Esto ayudaba a mantener la atención de los niños y a enseñar de manera clara y efectiva. La visualización de la información en una pantalla grande hacía que los conceptos fueran más fáciles de entender para los pequeños.

Para documentar las actividades y proyectos de los niños, utilizaba cámaras fotográficas y videocámaras. Capturaba momentos importantes que luego compartía con los padres a través de álbumes de clase y presentaciones de diapositivas. Esto no solo fomentaba un sentido de logro y pertenencia en los niños, sino que también permitía a los padres ver el progreso de sus hijos.

Las grabadoras de audio fueron otra herramienta valiosa. Grababa a los niños mientras leían, cantaban o contaban historias, y luego les reproducía las grabaciones. Esto les ayudaba a

mejorar su pronunciación, fluidez y confianza en sus habilidades de comunicación. Además, creábamos audiolibros y proyectos de clase que los niños disfrutaban enormemente.

Estas técnicas y tecnologías, aunque básicas en comparación con las actuales, fueron fundamentales para familiarizar a los niños con la tecnología desde una edad temprana. Ayudaron a desarrollar habilidades básicas, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y haciendo las lecciones más dinámicas y atractivas. La documentación del progreso proporcionaba material para la reflexión y la mejora continua, creando un registro visual y auditivo del desarrollo de cada niño. En resumen, estas herramientas me permitieron preparar a los niños para un futuro digital, enriqueciendo su aprendizaje y fomentando su desarrollo integral.

En las clases de educación física se hacíamos al ritmo de la canción de actualidad y canciones infantiles de la época que desarrollaban su agilidad motora. La tecnología ha ampliado mi acceso a recursos educativos que anteriormente me era imposible, todas esas ayudas tecnológicas y técnicas usadas a lo largo de mi vida como maestra pude observar que los estudiantes ya comenzaban a familiarizarse con el uso de las tecnologías. A lo largo de mi quehacer docente Dios me ha permitido pasar diferentes etapas y evolución de la tecnología que no todos tienen ese privilegio.

Ser docente en mi opinión significa más que enseñar contenidos académicos; es una oportunidad para moldear mentes jóvenes, despertar curiosidad y cultivar un amor por el aprendizaje que perdure toda la vida. Es una responsabilidad que asumo con gran seriedad y entusiasmo, sabiendo que cada día ofrece la posibilidad de hacer una diferencia significativa en la vida de cada uno de mis estudiantes.

Mi trayectoria profesional comenzó hace 24 años, cuando tuve la oportunidad de trabajar en el Jardín Pequeño Piolín de la ciudad de Valledupar, en donde utilizaba ayudas tecnológicas como el marcador borrable, tablero de acrílico, laminas plastificadas, entre otras. Desde entonces, he dedicado mi carrera a la enseñanza en el nivel preescolar, donde he desarrollado programas educativos que fomentan el aprendizaje a través del juego, la creatividad y el descubrimiento.

En la Institución Francisco Molina Sánchez, he tenido el privilegio de formar parte de un equipo de compañeros comprometido con la excelencia educativa. Durante mi tiempo aquí, he implementado diversas actividades y proyectos que han contribuido al desarrollo cognitivo, social y emocional de mis estudiantes. He trabajado incansablemente para crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y positivo, donde cada niño se sienta valorado, amado y apoyado.

Como estudiante de primaria y secundaria mi primer encuentro con las tecnologías fue bastante rudimentario comparado con los estándares actuales. Durante mis años de primaria y secundaria, las herramientas principales eran la tiza, mi primer libro de lectura la catilla Alegría de Leer, mi primera profesora mi abuela materna me daba clases de lectura en casa, la pizarra o tablero era verde de cemento, el ábaco, calculadora de bolsillo, disquetes. Recuerdo con claridad los días en que los maestros escribían las lecciones en la pizarra y nosotros copiábamos en nuestros cuadernos recuerdo que después de la clase nos disputábamos el borrar el tablero con una almohadilla de trapo que alguno de nuestro compañero había hecho en casa. La tecnología estaba prácticamente ausente en el aula, y nuestras actividades escolares eran completamente analógicas.

Al ingresar a la universidad, fui testigo de un cambio significativo en el entorno educativo. Las computadoras comenzaron a ser una parte esencial de nuestras vidas académicas.

Aprendí a utilizar programas básicos como Microsoft Word y Excel, así como a realizar investigaciones en internet, lo que abrió un nuevo mundo de información y recursos. Las clases comenzaron a integrar presentaciones en PowerPoint, y algunos profesores utilizaban proyectores para complementar sus enseñanzas, haciendo las clases más dinámicas y visuales.

Durante mis estudios de maestría que en la que me encuentro cursando en la actualidad, la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable. En el uso de plataformas de gestión del aprendizaje como Moodle y Blackboard para acceder a materiales de los cursos ofrecidos por la UNAD, entregar tareas y participar en foros de discusión. Estas herramientas permitieron una interacción más fluida y constante con los profesores y compañeros de clase. También aprendí a manejar software especializado para la creación de proyectos educativos y a realizar videoconferencias, lo cual fue especialmente útil para colaborar con colegas y participar en seminarios a distancia.

En la actualidad como docente: Hoy en día, la tecnología es una parte integral de mi práctica docente en la Institución Francisco Molina Sánchez. Utilizo tableros digitales que permiten una enseñanza interactiva y visualmente atractiva. Las tabletas y computadoras son herramientas habituales en mi aula, facilitando el acceso a aplicaciones educativas que estimulan el aprendizaje a través del juego y la creatividad. Además, implemento plataformas educativas en línea, como *Google Classroom*, para complementar las actividades presenciales. Estas plataformas permiten a los estudiantes y padres de familia mantenerse informados y participar activamente en el proceso educativo desde sus hogares.

Creo firmemente en la importancia de una educación integral que valore a cada niño como un individuo único. Mi enfoque pedagógico se basa en el respeto, la empatía y el estímulo constante, creando un ambiente seguro y acogedor donde los niños pueden explorar y aprender

libremente. Considero que cada niño tiene un potencial infinito y mi misión es guiarlos y apoyarlos en su camino hacia el descubrimiento y el crecimiento personal, todo esto apoyada en el uso de las herramientas tecnológicas ofrecidas actualmente.

A lo largo de mi carrera, he liderado y participado en diversos proyectos que han tenido un impacto positivo en la comunidad educativa. Uno de mis logros más significativos ha sido el poder iniciar mi maestría con el proyecto de trabajo de grado basado en los recursos educativos digitales aplicado a los niños y niñas de jardín y transición de la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar.

La evolución en el uso de tecnologías educativas ha transformado significativamente mi labor docente. Desde los métodos tradicionales hasta las herramientas digitales avanzadas, cada etapa ha aportado nuevas formas de hacer que el aprendizaje sea más interactivo, atractivo y efectivo para los niños. Ser docente en esta era digital es un desafío emocionante, y me siento agradecida de poder utilizar estas herramientas para inspirar y educar a las futuras generaciones.

¿Cuáles son las oportunidades y desafíos para la implementación del proyecto aplicado en la Institución educativa participante?

La Institución Educativa Francisco Molina Sánchez, cuenta con una población de 1400 estudiantes en las jornadas mañana, tarde, nocturna y sabatinos, del total de estudiantes 225 pertenecen al grado preescolar distribuido de la manera tal como se ve en la tabla N° 3:

Tabla 3

Distribución del nivel preescolar por jornada.

Grado Preescolar			
Jornada	No de estudiantes de Jardín	No de estudiantes Transición	Total de estudiantes del grado preescolar
Mañana	50	60	110
Tarde	25	90	115
Total	75	150	225

Nota. La tabla presenta el total de estudiantes que atiende la IE en los grados de preescolar

Para el total de la población estudiantil, la logística en materia de equipos para hacer uso de las TIC cuenta con sala de audiovisuales e informática una buena ventilación, un amplio espacio físico, dotada como se presenta en la tabla 4.

Tabla 4.

Infraestructura tecnológica de institución educativa Francisco Molina Sánchez de Valledupar, Cesar

Uso de la sala de informática por niveles	Preescolar y Primaria			Bachillerato	
	Equipos tecnológicos	Computadores Con conexión a Internet	TV con conexión a internet	Computadores con conexión a Internet	Tabletas con conexión a Internet
	30	1	30	30	2

Nota. La tabla presenta la dotación de infraestructura tecnológica con que cuenta la IE para el uso de los niños. Elaboración propia

Como puede observarse la IE cuenta con una infraestructura tecnológica básica que podría ser aprovechada para la integración de las TIC en las prácticas de aula, hasta el momento en uso frecuente en la clase de Informática.

Para el desarrollo del proyecto se enfrentan varios retos; en primer lugar, fortalecer la resistencia de los docentes para hacer uso intencional de las tecnologías para el aprendizaje atendiendo a todos los asuntos de logística que exige el uso compartido de equipos tecnológicos. En segundo lugar, desarrollar una propuesta formativa para los niños de preescolar en relación con el uso de tecnologías para el aprendizaje en la medida que su interacción con la tecnología ha sido de tipo recreativo.

Momento 2. Preguntas iniciales

Sistematizar una experiencia implica rescatar, reconstruir un proceso para reconocer los logros, aprender de la vivencia, enfrentar desafíos y construir escenarios futuros. Sistematizar la experiencia *Recursos educativos digitales para el aprendizaje en los grados Jardín y Transición*, propone como objetivo general: Reconocer los aportes del uso de recursos educativos digitales en las prácticas de aula con los niños de los grados Jardín y Transición en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar, Departamento del Cesar; en esta concordancia con ello, establece 4 objetivos específicos.

Para la sistematización de la experiencia se formulan las siguientes preguntas:

¿Cuál fue la experiencia vivida y cómo se ha registrado? El proyecto surge de la necesidad de enriquecer las prácticas de aula con la integración de tecnologías en la intención de a) responder a los intereses de los niños (uso de tecnologías para su entretenimiento, deseo de trabajar en la sala de audiovisuales e informática); b) atender a situaciones observadas por la docente (aburrimiento, desinterés de los niños por algunas actividades cotidianas, actitudes

agresivas entre compañeros). Todas las experiencias se registran en el Diario de campo y en la bitácora de la investigación a través de fotografías y capturas de pantalla de las actividades realizadas con los niños.

¿Qué aspectos queremos sistematizar? Interesa sistematizar los aportes de la integración de TIC a través del uso de RED en las prácticas de aula de los grados Jardín y transición de la IE Francisco Molina Sánchez.

¿Qué aspectos centrales de esas experiencias nos interesa sistematizar? En sentido estricto, interesa sistematizar 2 aspectos: 1. La respuesta de los niños al uso de RED para el aprendizaje y, 2. Los aprendizajes logrados por la maestra-investigadora en relación con la integración de las TIC en la educación inicial.

¿Qué procedimientos vamos a seguir? La sistematización se realiza a través del análisis de contenido para la información de carácter cualitativo, la estadística descriptiva para la información procedente de encuesta y finalmente se realiza triangulación, desde categorías emergentes.

Momento 3. Recuperación del proceso vivido

El diario de campo como instrumento de recolección cobrará relevancia ya que se podrán consignar aspectos cualitativos, lo que más haya llamado la atención durante la aplicación de las actividades en los grados de Jardín y Transición. Así pues, la función evocativa podrá recuperar nociones e impresiones de la investigadora, expresiones y particularidades de los estudiantes.

Recuperar la experiencia vivida es reinterpretar la vivencia, manteniendo la memoria y aprendiendo de ella. En consecuencia, en el presente documento se recupera la experiencia vivida dando cuenta del desarrollo de los objetivos específicos 1, 2 y 3 en la medida que éstos

resumen las motivaciones para el desarrollo del proyecto aplicado y el camino recorrido en el diseño e implementación.

Objetivo específico 1. Identificar las oportunidades para la integración de recursos educativos digitales en las prácticas de aula con los niños de los grados Jardín y Transición de la Institución educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar departamento del Cesar.

En el caso de la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez las oportunidades de integración de las TIC se identifican mediante la verificación en el PEI, del área de tecnología e informática como obligatoria dentro de su plan de estudio; posteriormente se hace un inventario físico de instalaciones que para en el caso del nivel preescolar integrado por los grados Jardín y Transición en la jornadas mañana y tarde cuenta con cuatro salones en buen estado con puertas metálicas, sala de audiovisuales dotados de equipos para las proyecciones en clase, sala de informáticas dotados por el programa Computadores para Educar con 30 computadores y 30 Tablet, conexión a internet permanente, mesas y sillas y docentes capacitados por el MEN a través del programa Todos a aprender.

Objetivo específico 2. Diseñar acciones pedagógicas intencionadas con mediación tecnológica para los niños de los grados Jardín y Transición de la Institución educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar departamento del Cesar.

La propuesta de diseñar acciones pedagógicas intencionadas con mediación tecnológica para los niños de los grados Jardín y Transición en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez de Valledupar responde a la necesidad de adaptar los procesos de enseñanza y aprendizaje a las exigencias del contexto actual. En un mundo cada vez más digital, es

fundamental que los educadores incorporen herramientas tecnológicas que enriquezcan la experiencia educativa y fomenten el desarrollo integral de los estudiantes.

El objetivo es implementar estrategias que integren tecnologías digitales en el aula, utilizando recursos como aplicaciones educativas, plataformas interactivas y contenidos multimedia que faciliten el aprendizaje de los niños. Estas acciones se centran en áreas clave como el desarrollo de habilidades lingüísticas, matemáticas y socioemocionales, promoviendo un aprendizaje activo y colaborativo.

La mediación tecnológica no solo potencia la motivación de los estudiantes, sino que también permite personalizar la enseñanza y atender las diversas necesidades de aprendizaje. En diálogo con el modelo pedagógico institucional, que se fundamenta en el aprendizaje significativo y la construcción de conocimientos a través de la exploración, esta propuesta busca generar un ambiente de aprendizaje inclusivo y dinámico, donde cada niño pueda explorar, crear y compartir.

Tabla 5

Actividades pedagógicas propuestas Jardín y Transición

Dimensión	Actividad	Objetivo Pedagógico	Descripción de la Actividad	Estrategias Educativas Digitales
Dimensión Corporal	Me visto, aprendo, juego, dibujo y coloreo usando el color rojo	Desarrollar la motricidad fina y el reconocimiento del color rojo.	Los niños se visten con ropa roja, realizan actividades de dibujo y coloreo, y participan en juegos que	Aplicaciones de dibujo, juegos interactivos de colorear.

Dimensión	Actividad	Objetivo Pedagógico	Descripción de la Actividad	Estrategias Educativas Digitales
			enfatan el uso del color rojo.	
Dimensión Cognitiva	Conozco el color amarillo	Desarrollar la identificación y uso del color amarillo.	Los niños identifican objetos de color amarillos, participan en actividades de colorear y en juegos de reconocimiento del color amarillo.	Juegos de colores, aplicaciones de dibujo digital.
Dimensión Cognitiva	Aprendizaje de Figuras Geométricas	Facilitar el reconocimiento de figuras geométricas básicas.	Los niños identifican, dibujan y construyen figuras geométricas a través de actividades prácticas y juegos.	Juegos de formas, aplicaciones de construcción y manipulación de figuras.
Dimensión Cognitiva	Reconozco el color azul	Desarrollar la identificación y uso del color azul.	Los niños identifican objetos azules, realizan actividades de colorear y participan en juegos que enfatizan el uso del color azul.	Juegos de colores, aplicaciones de dibujo digital.

Dimensión	Actividad	Objetivo Pedagógico	Descripción de la Actividad	Estrategias Educativas Digitales
Dimensión Cognitiva	Reconocimiento de la vocal A	Facilitar el reconocimiento y uso de la vocal A.	Los niños realizan actividades de escritura, lectura y juegos enfocados en la vocal A.	Aplicaciones educativas sobre letras, canciones interactivas.
Dimensión Cognitiva	La vocal E	Facilitar el reconocimiento y uso de la vocal E.	Los niños realizan actividades de escritura, lectura y juegos enfocados en la vocal E.	Aplicaciones educativas sobre letras, canciones interactivas.
Dimensión Cognitiva	La Vocal I	Facilitar el reconocimiento y uso de la vocal I.	Los niños realizan actividades de escritura, lectura y juegos enfocados en la vocal I.	Aplicaciones educativas sobre letras, canciones interactivas.
Dimensión Comunicativa	Me visto de mi fruta preferida	Desarrollar el conocimiento sobre las frutas y sus beneficios, y habilidades de comunicación.	Los niños se disfrazan de su fruta favorita y presentan información sobre ella, fomentando el desarrollo del vocabulario y la expresión oral.	Aplicaciones de frutas, juegos interactivos de reconocimiento de frutas.
Dimensión Cognitiva	Conozcamos los animales	Fomentar el conocimiento y respeto por los animales.	Los niños identifican diferentes animales, sus	Videos interactivos de animales, aplicaciones de

Dimensión	Actividad	Objetivo Pedagógico	Descripción de la Actividad	Estrategias Educativas Digitales
			hábitats y características, participando en actividades interactivas y juegos educativos.	sonidos de animales.
Dimensión Cognitiva	Número uno	Facilitar el reconocimiento y uso del número uno.	Los niños realizan actividades de conteo y reconocimiento del número uno en diferentes contextos, utilizando materiales manipulativos y digitales.	Aplicaciones de matemáticas, juegos de conteo interactivos.
Dimensión Cognitiva	Número dos	Facilitar el reconocimiento y uso del número dos.	Los niños realizan actividades de conteo y reconocimiento del número dos en diferentes contextos, utilizando materiales manipulativos y digitales.	Aplicaciones de matemáticas, juegos de conteo interactivos.

Dimensión	Actividad	Objetivo Pedagógico	Descripción de la Actividad	Estrategias Educativas Digitales
Dimensión Cognitiva	Número tres	Facilitar el reconocimiento y uso del número tres.	Los niños realizan actividades de conteo y reconocimiento del número tres en diferentes contextos, utilizando materiales manipulativos y digitales.	Aplicaciones de matemáticas, juegos de conteo interactivos.
Dimensión Cognitiva	Número cuatro	Facilitar el reconocimiento y uso del número cuatro.	Los niños realizan actividades de conteo y reconocimiento del número cuatro en diferentes contextos, utilizando materiales manipulativos y digitales.	Aplicaciones de matemáticas, juegos de conteo interactivos.
Dimensión Cognitiva	Número cinco	Facilitar el reconocimiento y uso del número cinco.	Los niños realizan actividades de conteo y reconocimiento del número cinco en diferentes	Aplicaciones de matemática, juegos de conteo interactivos.

Dimensión	Actividad	Objetivo Pedagógico	Descripción de la Actividad	Estrategias Educativas Digitales
			contextos, utilizando materiales manipulativos y digitales.	

Nota. La tabla presenta los contenidos de aprendizaje mediados con recursos educativos digitales propuestos para el desarrollo del proyecto.

En la tabla 5 se presentaron las acciones pedagógicas propuestas para el desarrollo de las dimensiones en los grados Jardín y Transición en IE de la ciudad de Valledupar. Para ellos se plantean estrategias educativas digitales que permitan al estudiante vivir una nueva experiencia mediada por el uso de la tecnología.

Tabla 6

Acciones pedagógicas intencionadas para los niños de los grados Jardín y Transición

Tema	Acción Pedagógica	Objetivo	Recursos Digitales
Me visto aprendo juego dibujo y coloreo usando el color rojo	Actividad interactiva donde los niños seleccionan prendas virtuales y las arrastran para vestir a un personaje.	Desarrollar habilidades motoras finas y reconocer prendas de vestir. Identificar y aplicar el color rojo en diferentes contextos.	Juego interactivo de vestir, aplicación de arrastrar. Aplicación de coloreo digital con selección de colores. Aplicación para colorear dibujos utilizando exclusivamente el color rojo. https://arbolabc.com/dibujos-para-colorear/divertidos https://arbolabc.com/canciones-infantiles/de-colores https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos
Actividad de refuerzo del color rojo	Juego de encontrar objetos rojos en diferentes escenarios virtuales.	Reforzar el reconocimiento del color rojo en el entorno.	Juego de búsqueda de objetos, aplicación educativa.
Conozco el color amarillo	Video educativo que muestra objetos amarillos y su relación con el entorno.	Introducir y consolidar el conocimiento del color amarillo.	Video animado, aplicación de imágenes interactivas. https://arbolabc.com/dibujos-para-colorear/divertidos https://arbolabc.com/juegos-de-colores/juguemos-con-globos https://arbolabc.com/juegos-de-colores/bingo

Tema	Acción Pedagógica	Objetivo	Recursos Digitales
Aprendizaje de Figuras Geométricas	<p>Se da la bienvenida a todos los estudiantes, se les explica que la clase está basada en un video en el televisor; en el cual van a aprender las figuras geométricas con formas diferentes.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Se sigue con una canción animadas donde se muestran los círculos, triángulos, cuadrados y rectángulos, además muestra esas figuras dentro de la vida diaria de los niños y muestra donde puede encontrar esas figuras en la casa.</p> <p>Se termina entonando la canción referente a las figuras geométricas</p>	Reconocer y dibujar figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo, etc.	<p>Aplicación interactiva donde los niños identifican y dibujan figuras geométricas básicas.</p> <p>https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas</p> <p>https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/bingo</p>
Reconozco el color azul	Actividad digital para pintar objetos usando solo el color azul.	Reforzar el conocimiento y uso del color azul.	<p>Aplicación de coloreo digital.</p> <p>https://arbolabc.com/dibujos-para-colorear/divertidos</p>

Tema	Acción Pedagógica	Objetivo	Recursos Digitales
Reconocimiento de la vocal A	Canción animada que destaca palabras que empiezan con la vocal A.	Reconocer y pronunciar la vocal A en diferentes palabras.	Video animado, App de canciones educativas. https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria
La vocal E	Juego interactivo donde se relacionan imágenes con la vocal E.	Identificar la vocal E y su sonido en palabras comunes.	Aplicación de relación de palabras e imágenes. https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria
La vocal I	Video y juego donde se pronuncia la vocal I y se muestran palabras que la contienen.	Reconocer la vocal I y su pronunciación.	Video educativo, juego interactivo de palabras. https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria
Me visto de mi fruta preferida	Actividad creativa donde los niños diseñan trajes virtuales inspirados en su fruta favorita.	Fomentar la creatividad y el conocimiento de frutas.	Aplicación de diseño virtual, juego creativo.
Conozcamos los animales	Juego de memoria interactivo con tarjetas de animales y sonidos.	Reconocer diferentes animales y sus sonidos.	Juego de memoria digital, aplicación con sonidos de animales. https://arbolabc.com/lectores-emergentes/zoologico https://arbolabc.com/rompeca-bezas-para-ni%C3%B1os/animales

Tema	Acción Pedagógica	Objetivo	Recursos Digitales
			https://arbolabc.com/juegos-de-memoria/memoria-animales

Nota. Tabla síntesis de la experiencia mediada con sus respectivos recursos

Tabla 7

Acciones pedagógicas de dimensión cognitiva intencionadas para los niños de los grados

Jardín y Transición

Tema	Acción Pedagógica	Objetivo	Recursos educativo digital
Número Uno	Actividad interactiva donde los niños trazan el número uno y cuentan un objeto en diferentes escenarios.	Reconocer y trazar el número uno; contar hasta uno.	Aplicación de trazado de números. https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/trazar-los-numeros
Número Dos	Juego digital donde los niños cuentan y agrupan objetos en pares.	Reconocer y contar hasta dos; agrupar en pares.	Juego interactivo de contar y agrupar. https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/conecta-los-puntos-1-5
Número Tres	Video educativo que muestra el número tres en contextos cotidianos y canciones que	Identificar y contar hasta tres; asociar el número con cantidades.	Video animado, canción educativa. https://arbolabc.com/canciones-infantiles/un-elefante-se-balanceaba

Tema	Acción Pedagógica	Objetivo	Recursos educativo digital
	mencionan el número tres.		
Número Cuatro	Actividad digital donde los niños identifican el número cuatro en diferentes escenarios y agrupan en cuatro.	Reconocer y contar hasta cuatro; agrupar en conjuntos de cuatro.	Aplicación de identificación y agrupamiento. https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/conecta-los-puntos-1-5
Número Cinco	Juego interactivo donde los niños cuentan cinco objetos y practican escribir el número cinco.	Identificar y contar hasta cinco; practicar la escritura del número.	Juego de contar y escribir números. - https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/trazar-los-numeros - https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/conecta-los-puntos-1-5

Nota. Tabla síntesis de la experiencia mediada con sus respectivos recursos dimensión cognitiva.

Tal como se puede observar en la tabla 7 se plantean actividades pedagógicas transversales en el abordaje de los temas que se deben desarrollar en los grados de Jardín y Transición de la IE-AMS. Es de destacar la diferencia entre las tablas 6 y 7 que radica en el trabajo sobre dimensiones a desarrollar y temas, respectivamente. Ambas se encuentran listadas por una serie de propuestas de inclusión de tecnología para su ejecución con el fin de potencializar la experiencia y el aprendizaje de los niños pertenecientes a cada nivel educativo.

Tabla 8

Plan de actividades transversales de los grados Jardín y Transición para promover el hábito de la lectura.

Semana	Día	Hora AM	Actividad	Experiencia de Aprendizaje Transversal	Recursos Educativos Digitales
Semana 1	Lunes	9:00 - 11:00	Cuentos Interactivos y Juegos	Introducción al mundo de la lectura de manera lúdica	Aplicaciones con cuentos interactivos y juegos educativos
	Martes	9:00 - 11:00	Arte y Creatividad	Fomento de la creatividad artística	Herramientas de arte digital, tutoriales en línea
	Miércoles	9:00 - 11:00	Aprendizaje Lúdico con Matemáticas	Integración de conceptos matemáticos	Aplicaciones y juegos educativos matemáticos
	Jueves	9:00 - 11:00	Exploración del Mundo Natural	Conocimiento del entorno natural	Videos educativos, aplicaciones de ciencias naturales
	Viernes	9:00 - 11:00	Teatro y Dramatizaciones	Fomento de la expresión oral y corporal	Recursos digitales para grabaciones y representaciones
Semana 2	Lunes	9:00 - 11:00	Creación de Historias Digitales	Estimular la creatividad narrativa	Herramientas de creación de historias digitales
	Martes	9:00 - 11:00	Juegos de Lógica y Resolución de Problemas	Mejora del pensamiento crítico y habilidades matemáticas	Aplicaciones y juegos educativos de lógica y problemas

Semana	Día	Hora AM	Actividad	Experiencia de Aprendizaje Transversal	Recursos Educativos Digitales
	Miércoles	9:00 - 11:00	Exploración de Música y Sonidos	Introducción a la música y expresión sonora	Aplicaciones y recursos digitales de música
	Jueves	9:00 - 11:00	Cuentos Interactivos	Fomento de la comprensión lectora	Plataformas con cuentos interactivos y actividades
	Viernes	9:00 - 11:00	Juegos de Cooperación y Trabajo en Equipo	Desarrollo de habilidades sociales	Aplicaciones y juegos interactivos para cooperación
Semana 3	Lunes	9:00 - 11:00	Creación de un Libro Digital	Colaboración en la creación de un libro digital	Herramientas de edición y publicación digital
	Martes	9:00 - 11:00	Aprendizaje Lúdico con Matemáticas	Integración de conceptos matemáticos	Aplicaciones y juegos educativos matemáticos
	Miércoles	9:00 - 11:00	Arte y Creatividad Digital	Desarrollo de habilidades artísticas en entornos digitales	Herramientas de arte digital, tutoriales en línea
	Jueves	9:00 - 11:00	Lecturas Guiadas en Plataformas Educativas	Mejora de la comprensión lectora	Plataformas educativas con lecturas guiadas
	Viernes	9:00 - 11:00	Experimentos de Ciencias Naturales	Exploración científica y experimentación	Simulaciones virtuales, videos educativos

Semana	Día	Hora AM	Actividad	Experiencia de Aprendizaje Transversal	Recursos Educativos Digitales
Semana 4	Lunes	9:00 - 11:00	Cuentos Interactivos y Juegos	Promoción de la lectura mediante actividades lúdicas	Aplicaciones y sitios web con cuentos interactivos
	Martes	9:00 - 11:00	Juegos de Lógica y Resolución de Problemas	Mejora del pensamiento crítico y habilidades matemáticas	Aplicaciones y juegos educativos de lógica y problemas
	Miércoles	9:00 - 11:00	Teatro y Dramatizaciones	Fomento de la expresión oral y corporal	Recursos digitales para grabaciones y representaciones
	Jueves	9:00 - 11:00	Creación de Historias Digitales	Estimular la creatividad narrativa	Herramientas de creación de historias digitales
	Viernes	9:00 - 11:00	Presentación Digital del Proyecto	Compartir los proyectos creativos con la comunidad	Plataformas para presentaciones digitales

Nota. Tabla síntesis de la experiencia mediada con sus respectivos recursos para promover el hábito lector.

Según el PEI, de la IE Francisco Molina Sánchez; y el Plan de Estudios vigente para los niveles de Preescolar, establece que la Dimensión de tecnología e informática tiene una intensidad hora de ocho (8) horas semanales teniendo en cuenta que un mes trae 4 semanas la intensidad horaria mensual sería de 32 horas multiplicadas por 10 (meses académicos) da un total de 320 horas al año. Éstas se podrán desarrollar según la disponibilidad de la sala de informática,

No obstante, se mantiene otras actividades pedagógicas intencionadas usando la transversalidad en las diferentes dimensiones del conocimiento ver tabla 6 y 7.

La tabla 8 propone un plan de actividades transversales de los grados Jardín y Transición para promover el hábito de la lectura, distribuyéndolo semana a semana. Teniendo en cuenta las dimensiones (tabla 6) y temas (tabla 7) que deben desarrollarse teniendo en cuenta la variable de disponibilidad de la sala de informática con la que cuenta la institución.

Tabla 9

Proyección de actividades transversales para los grados Jardín y Transición a diez meses. (año educativo).

Mes	Semana	Día	Hora	Actividad	Experiencia de Aprendizaje Transversal	Recursos Educativos Digitales
1	1-4	Lunes	9:00	Introducción a la Lectura	Despertar el interés por la lectura	Aplicaciones educativas con cuentos interactivos
		a	-			
		viernes	11:00			
			11:00	Juegos de Matemáticas	Desarrollo del pensamiento lógico-matemático	Aplicaciones y juegos educativos matemáticos
			-			
			12:00			
2	1-4	Lunes	9:00	Exploración del Mundo Natural	Conocimiento del entorno natural	Videos educativos, aplicaciones de ciencias naturales
		a	-			
		viernes	11:00			

Mes	Semana	Día	Hora	Actividad	Experiencia de Aprendizaje Transversal	Recursos Educativos Digitales
			11:00 - 12:00	Arte y Creatividad	Estimular la creatividad artística	Herramientas de arte digital, tutoriales en línea
3	1-4	Lunes a viernes	9:00 - 11:00	Cuentos Interactivos	Fomento de la comprensión lectora	Plataformas con cuentos interactivos y actividades
			11:00 - 12:00	Juegos de Lógica y Resolución de Problemas	Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico	Aplicaciones y juegos educativos de lógica y problemas
4	1-4	Lunes a viernes	9:00 - 11:00	Creación de Historias Digitales	Estimular la creatividad narrativa	Herramientas de creación de historias digitales
			11:00 - 12:00	Exploración de Música y Sonidos	Introducción a la música y expresión sonora	Aplicaciones y recursos digitales de música
5	1-4	Lunes a viernes	9:00 - 11:00	Juegos de Cooperación y	Desarrollo de habilidades sociales	Aplicaciones y juegos interactivos para cooperación

Mes	Semana	Día	Hora	Actividad	Experiencia de Aprendizaje Transversal	Recursos Educativos Digitales
Trabajo en Equipo						
			11:00	Lecturas Guiadas en Plataformas Educativas	Mejora de la comprensión lectora	Plataformas educativas con lecturas guiadas
6	1-4	Lunes a viernes	9:00	Aprendizaje Lúdico con Matemáticas	Integración de conceptos matemáticos	Aplicaciones y juegos educativos matemáticos
			11:00	Experimentos de Ciencias Naturales	Exploración científica y experimentación	Simulaciones virtuales, videos educativos
7	1-4	Lunes a viernes	9:00	Teatro y Dramatizaciones	Fomento de la expresión oral y corporal	Recursos digitales para grabaciones y representaciones
			11:00	Creación de un Libro Digital	Colaboración en la creación de un libro digital	Herramientas de edición y publicación digital
8	1-4	Lunes a viernes	9:00	Cuentos Interactivos y Juegos	Promoción de la lectura mediante actividades lúdicas	Aplicaciones y sitios web con

Mes	Semana	Día	Hora	Actividad	Experiencia de Aprendizaje Transversal	Recursos Educativos Digitales
						cuentos interactivos
			11:00 - 12:00	Arte y Creatividad Digital	Desarrollo de habilidades artísticas en entornos digitales	Herramientas de arte digital, tutoriales en línea
9	1-4	Lunes a viernes	9:00 - 11:00	Juegos de Lógica y Resolución de Problemas	Mejora del pensamiento crítico y habilidades matemáticas	Aplicaciones y juegos educativos de lógica y problemas
			11:00 - 12:00	Exploración del Mundo Natural	Aprender sobre el entorno natural	Videos educativos, aplicaciones de ciencias naturales
10	1-4	Lunes a viernes	9:00 - 11:00	Creación de Historias Digitales	Estimular la creatividad narrativa	Herramientas de creación de historias digitales

Mes	Semana	Día	Hora	Actividad	Experiencia de Aprendizaje Transversal	Recursos Educativos Digitales
			11:00	Presentación	Compartir los	Plataformas para
			-	Digital del	proyectos	presentaciones
			12:00	Proyecto	creativos con la comunidad	digitales

Nota. Proyección de experiencias mediadas intencionadas para los grados jardín y transición, organizadas en el tiempo.

La Tabla 9 representa la proyección de actividades a ejecutar en los 10 meses del año educativo en la IE-AMS detallando la experiencia de aprendizaje transversal que perseguirá los objetivos de la clase y la satisfacción del componente tecnológico, afín a este proyecto.

Objetivo específico 3. Implementar las acciones pedagógicas intencionadas diseñadas con los niños de Jardín y Transición de la Institución educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar departamento del Cesar.

Entender que el contexto en el que se ejecuta la acción refleja limitaciones y supuestos en doble vía, el estudiante puede dispersar su atención con facilidad, la labor docente orientadora y supervisora del enfoque y ejecución permanente de las actividades debe ser de interés principalísimo del menor en consonancia con el objetivo de la clase. Las actividades siguientes describen la ejecución didáctico-pedagógica en los grados de Jardín y Transición de la IE-FMS:

Figura 5

Actividades de experiencias de aprendizaje transversales de niños y niñas de los grados Jardín y Transición para promover el hábito de lectura.



Fuente. Elaboración propia

En la figura 5 se observa el uso de los computadores y el desarrollo de las clases mediadas por un dispositivo tecnológico de interactividad con los niños y niñas de Transición y Jardín con el fin de promover el hábito de lectura a través del uso pedagógico de la tecnología.

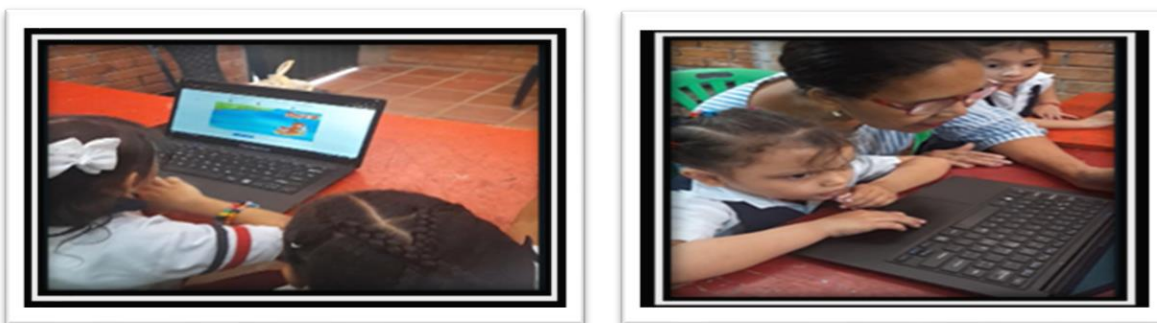
Se pudo evidenciar, al principio de la clase, el entusiasmo y la emoción con la que los estudiantes esperaban desarrollar la clase. Parte de la realidad es que muchos de ellos no tienen acceso a un computador en sus casas. En el caso de los estudiantes con esta particularidad el aprendizaje era más vívido, aprovechaban al máximo su tiempo frente a la pantalla del computador. Sintiendo la textura del teclado como elemento tangible (Caballero & García, 2019) de interacción el canal con el que establecer comunicación con el mundo online. La experiencia intangible se evidenció en la interacción con las diferentes interfaces. El estudiante captó con facilidad y naturalidad los elementos que por defeción se necesitan: el clic para seleccionar, el

arrastrar el dedo por el tablero y captó que el puntero del ratón en la pantalla era su ubicación en el computador.

Otro de los casos presentados los estudiantes mostraron un asomo de frustración cuando accidentalmente cerraban la ventana porque había dirigido su dirección a un botón de cerrar, o el no saber qué hacer para obtener la misma imagen que su compañero. Los procesos mentales de lectura por inducción y obtención de los sistemas de significación se vieron potencializado por la capacidad sucinta de la tecnología de presentar cantidades exorbitantes de información en pequeños paquetes gráficos, en lenguaje digerible para el niño. Esta última, noción que se debe tener en cuenta si se quiere realizar un impacto positivo, reforzado con prácticas dialógicas congruentes con la pedagogía emocional (Rodríguez y Torres,2022) que acercan al estudiante al proceso educativo, generando mayor autoconfianza y poder gestionar sus emociones con el fin de tener mejores decisiones. La mayoría de las actividades que se presentaron en esta etapa variaron de finalidad y objetivo y el refuerzo positivo de los aplausos en pantalla era bien recibido por las sonrisas de los estudiantes al terminar una actividad.

Figura 6

Acciones pedagógicas intencionadas diseñadas con los niños de Jardín y Transición de la IE



Fuente. Elaboración propia

En la figura 6 se puede observar la ejecución de las acciones pedagógicas intencionadas en niños y niñas de Jardín y Transición haciendo uso del computador bajo la supervisión y orientación de la profesora investigadora de la presente propuesta de investigación. Durante la ejecución de las acciones pedagógicas se pudo observar la utilidad del uso de las tecnologías en el aula de clase en clases con niños y niñas de Jardín y preescolar, potencializando las diferentes manifestaciones de la inteligencia en los alumnos, la multiplicidad de formatos de presentación de información potencializa la participación y ejecución de las actividades (Osorio y Ramírez, 2021). Los niños y niñas aplicaban el principio pedagógico de aprender haciendo, es decir, el estudiante no solo aprendía “qué era” sino cómo usarlo, el aprendizaje situado a través de la recreación de entornos de aprendizaje multiestimulador se convierte en una experiencia gratificante que, supervisada y orientada a fines educativos, coadyubaron en la consecución de mejoras en la atención, retención, percepción, producción, funciones ilocutivas superiores que demuestran los beneficios de implementar estas estrategias desde las primeras etapas de escolarización en los niños y niñas

Momento 4. Reflexión del proceso vivido

Valorar la experiencia vivida desde las voces de los participantes.

La reflexión sobre el uso de diversas tecnologías y recursos educativos para enseñar diferentes temas a los niños aborda varios aspectos clave de la pedagogía contemporánea y el aprendizaje digital. A través de estos fragmentos, se destaca cómo la combinación de medios como el televisor, el computador y recursos digitales en general puede enriquecer y diversificar significativamente la experiencia educativa de los niños.

Primero, se resalta la efectividad de estas herramientas para enseñar conceptos específicos como los colores primarios (rojo, amarillo, azul), vocales, figuras geométricas y

temas relacionados con la naturaleza, como frutas y animales. Cada ejemplo subraya cómo la presentación visual, la interactividad y las actividades prácticas contribuyen a una comprensión más profunda y duradera.

Además, se menciona la capacidad de estos recursos para fomentar la participación activa y la creatividad de los niños. La interacción con videos educativos y otros medios digitales no solo capta la atención de los estudiantes de manera más efectiva que métodos tradicionales, sino que también les permite explorar y aplicar lo aprendido de manera práctica. Un punto crucial es el desarrollo del autoaprendizaje y la independencia de los estudiantes. Al utilizar herramientas interactivas, los niños tienen la oportunidad de avanzar a su propio ritmo y consolidar conceptos de manera autónoma, lo cual es fundamental para su desarrollo educativo y personal.

También, se destaca cómo estos recursos facilitan la comprensión de conceptos abstractos mediante la combinación de imágenes, sonidos y actividades prácticas. Esto no solo mejora la retención del conocimiento, sino que también hace que el aprendizaje sea más significativo y relevante para los niños. Finalmente, se observa la respuesta positiva de los niños hacia estos métodos de enseñanza, demostrando un alto nivel de compromiso y comprensión. Esta reacción favorable subraya la importancia de adaptar las estrategias educativas a las preferencias y habilidades de los estudiantes del siglo XXI, quienes están familiarizados con la tecnología desde temprana edad.

En síntesis, la integración de tecnología al hacer uso de los recursos educativos digitales no sólo mejora la efectividad de la enseñanza de conceptos específicos, sino que también transforma la experiencia de aprendizaje al hacerla más dinámica, participativa y adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes. Esta reflexión destaca cómo estas herramientas

pueden y deben ser aprovechadas para enriquecer la educación y preparar a los niños para un mundo cada vez más digitalizado y globalizado.

Momento 5. Los puntos de llegada

El proyecto aplicado *Recursos Educativos Digitales para el Aprendizaje en los Grados Jardín y Transición: Aprendizajes Derivados de la Experiencia de una Maestra de la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez de la Ciudad de Valledupar, Departamento del Cesar* busca explorar y documentar las vivencias y percepciones de los participantes en el uso de tecnologías educativas. A través de entrevistas, encuestas y reflexiones guiadas, se obtuvieron valiosas perspectivas de los diferentes actores involucrados, incluyendo a la maestra, los padres de familia y los mismos niños. Con el objetivo de obtener un relato detallado y profundo de las experiencias individuales de la Maestra, padres de familia y algunos alumnos.

Para obtener información se hacen entrevistas aplicando cuestionarios semiestructuradas con preguntas abiertas para permitir una narrativa fluida y natural; con el objetivo de recoger datos cualitativos sobre la percepción y la satisfacción con los recursos digitales.

Participantes: niños y niñas, padres de familia y maestras de la IE Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar. Las sesiones de reflexión están estructuradas con guías de preguntas específicas se diseñadas con el objetivo de facilitar una introspección profunda sobre el proceso vivido y sus efectos en maestras y padres de familia. Este formato permitió a los participantes analizar detalladamente cómo las nuevas dinámicas educativas, impulsadas por recursos digitales, impactaron en su rol y relación con el aprendizaje de los niños. Para las maestras, estas sesiones ofrecieron la oportunidad de evaluar cómo la integración de herramientas tecnológicas no solo transformó su metodología de enseñanza, sino también su perspectiva sobre la innovación educativa. Por otro lado, los padres pudieron reflexionar sobre su

papel en el acompañamiento del aprendizaje digital de sus hijos, explorando cómo se sintieron más involucrados y conectados con el proceso educativo.

Voces de la Maestra Duperli Villa: La maestra llevó a cabo una investigación basada en observaciones directas a 36 niños y niñas de la jornada matutina y a 24 de la jornada vespertina, quienes representan el 60% y el 40%, respectivamente, de la población estudiantil objetivo. En esta investigación, se analizan las experiencias vividas con los estudiantes al utilizar recursos educativos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, aplicó un cuestionario semiestructurado a padres de familia, distribuidos de la siguiente manera: 34 (56%) del grado Jardín, 22 (37%) del grado Transición y 4 (7%) entre docentes y psicólogos de la IE Francisco Molina Sánchez, en la ciudad de Valledupar, departamento del Cesar, tal como se detalla en las tablas 1 y 2 de la educación inicial.

Como docente, considero de suma importancia observar atentamente a los estudiantes durante la clase, especialmente cuando se trata de innovar en el campo pedagógico utilizando recursos educativos digitales. En la entrevista, compartió su gratificante experiencia con estas herramientas, destacando cómo facilitaron la enseñanza de conceptos complejos de manera interactiva y atractiva, lo que resultó en un mayor compromiso y entusiasmo por parte de los niños. No obstante, también mencionó enfrentar desafíos técnicos y la necesidad constante de capacitarse para mantenerse al día con las nuevas tecnologías. Esta reflexión guiada le permitió valorar la importancia de la innovación en la educación y redescubrir su pasión por enseñar, demostrando el impacto positivo que las herramientas digitales pueden tener en el proceso educativo tanto para los estudiantes como para los educadores.

Tabla 10

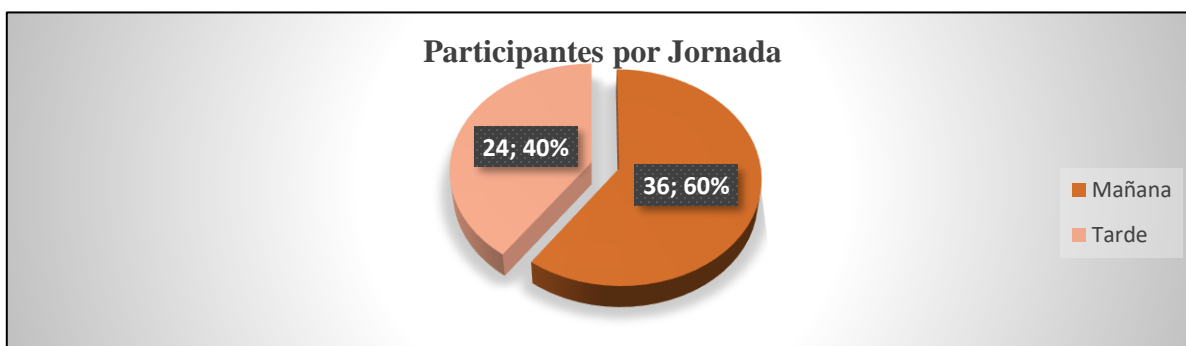
Participante por jornadas

Participantes por jornadas	
Mañana	Tarde
36	24

Fuente. Elaboración propia

Figura 7

Participante por jornada



Fuente. Elaboración propia

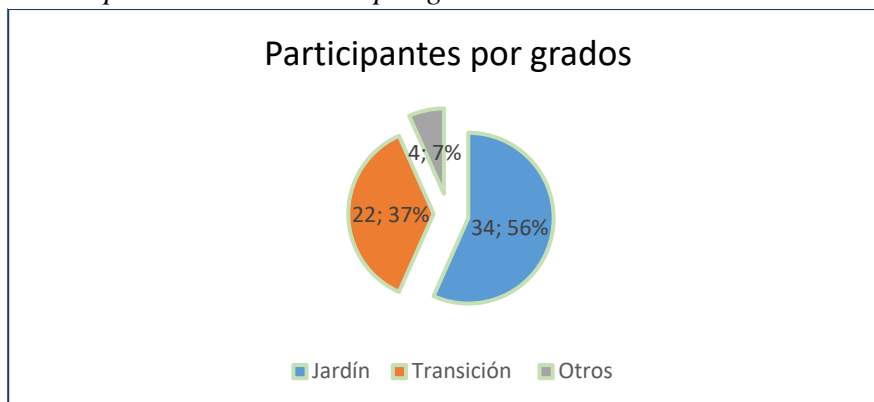
Tal como se muestra en la tabla 10 y en la figura 7 los estudiantes de la jornada de la mañana superan por 12 estudiantes a los pertenecientes a la jornada de la tarde. Para un total de 60 estudiantes muestra de estudio.

Tabla 11

Participantes entrevistados por grados

Participantes entrevistados por grados		
Jardín	Transición	Otros
34	22	4

Fuente. Elaboración propia

Figura 8*Participantes entrevistados por grado*

Fuente. Elaboración propia

En la representación de la figura 8 se encuentra graficado los resultados obtenidos en la tabla 11, que reflejan los estudiantes que fueron entrevistados por grados. Perteneciendo el 22.37% a Transición para un total de 22 estudiantes; un 4.7 % a otros niveles para un total de 4 estudiantes; y un 34.56% al grado de Jardín para un total de 34 estudiantes entrevistados.

Voces de los padres de familia y algunos niños. Los testimonios de padres y niños reflejan un consenso positivo y entusiasta, estos testimonios vienen a cuenta tras la implementación de la encuesta aplicada a los padres de familia de cara al uso de recursos digitales en la educación. Desde la perspectiva de los padres, la mayoría reportó una alta satisfacción debido al mayor interés mostrado por sus hijos hacia el aprendizaje. Valoraron especialmente la oportunidad de involucrarse más activamente en el proceso educativo a través de plataformas digitales, aunque algunos destacaron la necesidad de recibir más orientación técnica para optimizar su uso. Por otro lado, los niños expresaron haber disfrutado enormemente de los juegos educativos y actividades interactivas, así como de los personajes animados y la música. Además, notaron un impacto positivo en su motivación escolar, sintiéndose más felices y emocionados por participar activamente en las nuevas dinámicas digitales de aprendizaje.

Al analizar los datos obtenidos del cuestionario, se encuentra que 50 de los padres de familia entrevistados (83%) afirman que los recursos educativos digitales permiten a los niños adquirir nuevos conocimientos. Al interactuar con estas herramientas, los niños aprenden a investigar y buscar información de interés, logrando comprender de forma muy clara el entorno en el que se desarrollan. También socializan sus nuevos aprendizajes con compañeros, docentes y padres a través de estos recursos digitales. Asimismo, estos recursos despiertan en los niños y niñas la curiosidad, promoviendo la formulación de interrogantes que logran resolver, muchas veces sin dificultad, al partir de las generalidades hacia las particularidades. Es decir, les permite segmentar o dividir problemas en sus partes y luego resolverlos, desarrollando el sentido crítico, la autonomía y el proceso de toma de decisiones.

Adicionalmente, se observa que los recursos educativos digitales contribuyen al fortalecimiento de la dimensión comunicativa, ya que los estudiantes son capaces de aprender y comprender los temas vistos. Como resultado, no olvidan lo aprendido durante la clase y establecen fácilmente relaciones con la vida cotidiana. Tan solo 10 de los padres de familia entrevistados consideran que este tipo de herramientas no ayuda a sus hijos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ver tabla No 12.

Tabla 12

Aprendizaje significativo a través de los recursos educativos digitales

Aprendizaje significativo a través de los Recursos Educativos Digitales		
Si	No	TOTAL
50	10	60

Fuente. Elaboración propia

Figura 9

Aprendizaje significativo a través de los recursos educativos digitales



Fuente. Elaboración propia

Según la figura No 9 se evidencia que, para los padres de familia, los RED juegan un rol crucial en la educación actual. La mayoría de las personas entrevistadas (50,83%), como se muestra en la tabla No 12 y la figura No 9, están de acuerdo en que estos recursos son herramientas tecnológicas que facilitan la obtención de mejores resultados de aprendizaje debido a su fácil accesibilidad. Los RED pueden ser consultados a través de dispositivos móviles o celulares disponibles en casa, permitiendo que un gran número de personas los utilice y obtenga excelentes resultados de aprendizaje significativo gracias a su lenguaje claro, adecuado y de fácil comprensión. De hecho, los RED generan cambios sustanciales en la forma de aprender al utilizar un formato digital ajustado a las necesidades de los estudiantes e integrarse con las TIC.

Jaramillo y Puga (2016), y Martínez (2019) sostienen que los Recursos Educativos Digitales son muy útiles porque facilitan el aprendizaje de los estudiantes. La inclusión de estas herramientas en la enseñanza hace que las clases sean más dinámicas, activas y participativas. Los estudiantes mejoran su capacidad de escucha, fijan más la atención, despiertan su creatividad y se involucran en la construcción de conocimientos, desarrollando un sentido crítico al comparar las situaciones observadas en clase con sus experiencias cotidianas. Esto les permite

establecer relaciones significativas de aprendizaje y obtener resultados más precisos en cuanto a rendimiento y participación.

Tabla 13

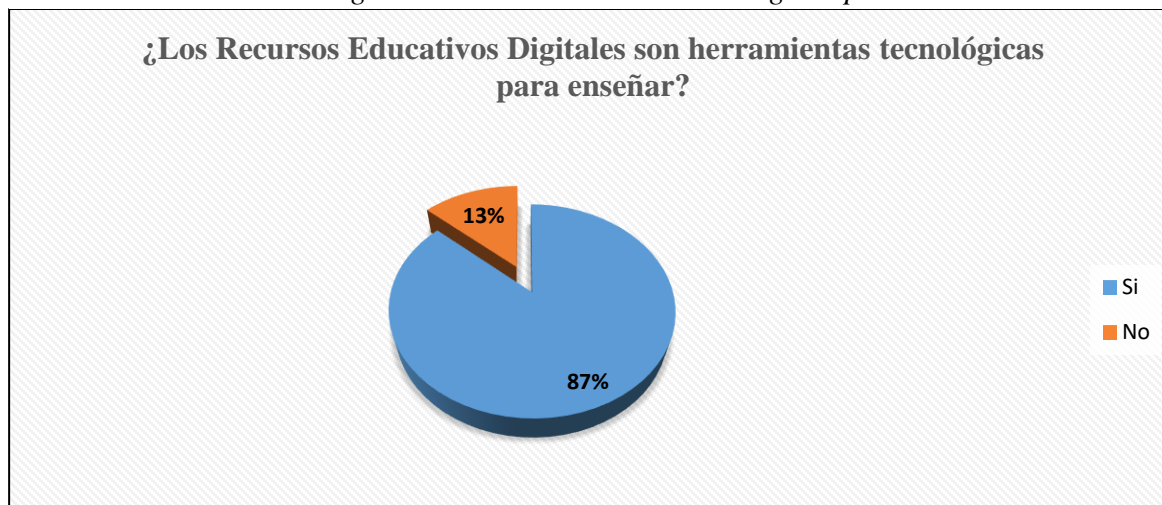
¿Los Recursos educativos digitales son herramientas tecnológicas para enseñar?

¿Los recursos educativos digitales son herramientas tecnológicas para enseñar?		
Si	No	TOTAL
52	8	60

Fuente. Elaboración propia

Figura 10

Los recursos educativos digitales son herramientas tecnológicas para enseñar?



Fuente. Elaboración propia

En la tabla 13 y la figura 10 se representa el nivel de aceptación y actitud de los padres de familia de la tecnología en el aula de clase. En respuesta a la pregunta ¿Son los recursos educativos digitales herramientas tecnológicas para enseñar? Obteniendo como un resultado favorable que el 87% de los padres de familia considera que si son herramientas para la enseñanza y en contraposición solo un 13% afirma que la tecnología no es una herramienta

propia para la enseñanza. Para un total de 52 en respuesta afirmativa y 8 en negativa, respectivamente.

En la actualidad, el universo está inmerso en la digitalización, y los niños y niñas aprenden de manera fácil y rápida a manejar celulares, tablets, computadores y muchos otros tipos de aparatos electrónicos. Por lo tanto, es pertinente que los docentes utilicen los recursos educativos digitales (RED) como herramientas en su labor pedagógica. Además, tanto los niños y niñas como los padres de familia están familiarizados con estos recursos debido a su fácil manejo.

A continuación, la tabla 14 y la figura No. 11, muestra que el 87% de los padres de familia entrevistados manifiestan que sus hijos saben manipular celulares. Los niños los utilizan tanto para recrearse en casa como para apoyar las actividades extra-clase, con el objetivo de fortalecer su aprendizaje. Esto motiva a los niños y niñas a aprender más al repasar y afianzar las lecciones vistas en la institución educativa. Lo anterior indica que los padres de familia permiten el acceso a los celulares en casa, y por lo tanto, los estudiantes de los grados Jardín y Transición poseen habilidades y destrezas digitales. Estos equipos cautivan su atención y despiertan su creatividad, logrando una mayor concentración.

Los docentes, tutores, padres de familia y cuidadores están conscientes de que se pueden implementar nuevas formas de enseñar a los niños y niñas utilizando los RED. Estos estudiantes muestran un marcado interés por los celulares, tablets y computadores, convirtiendo esta situación en una ventaja y oportunidad para impartir una educación de mayor calidad y ajustada a las necesidades de los estudiantes. Ver Tabla No 14, figuras 11.

Tabla 14

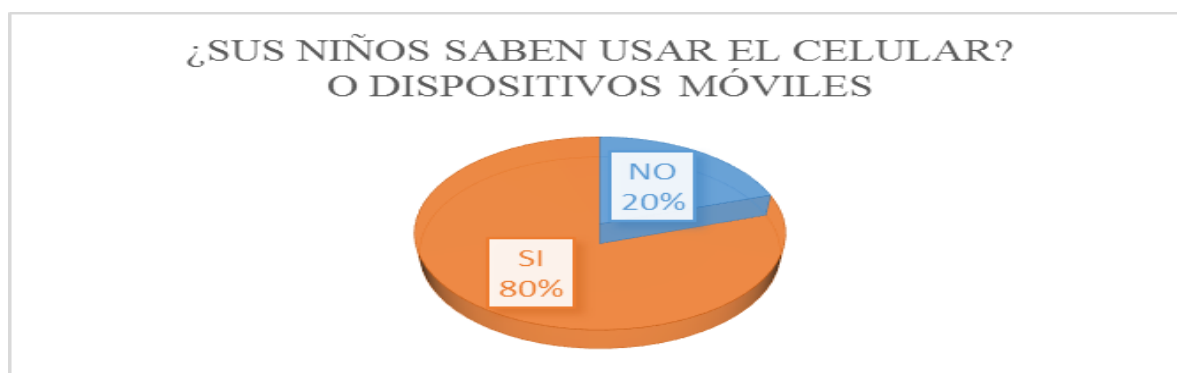
¿Sus niños saben usar el celular?

Sus niños saben usar el celular?		
Respuesta	No de personas	%
NO	12	20
SI	48	80
TOTAL	60	100

Fuente. Elaboración propia

Figura 11

¿Sus niños saben usar el celular?



Fuente. Elaboración propia

Tabla 15

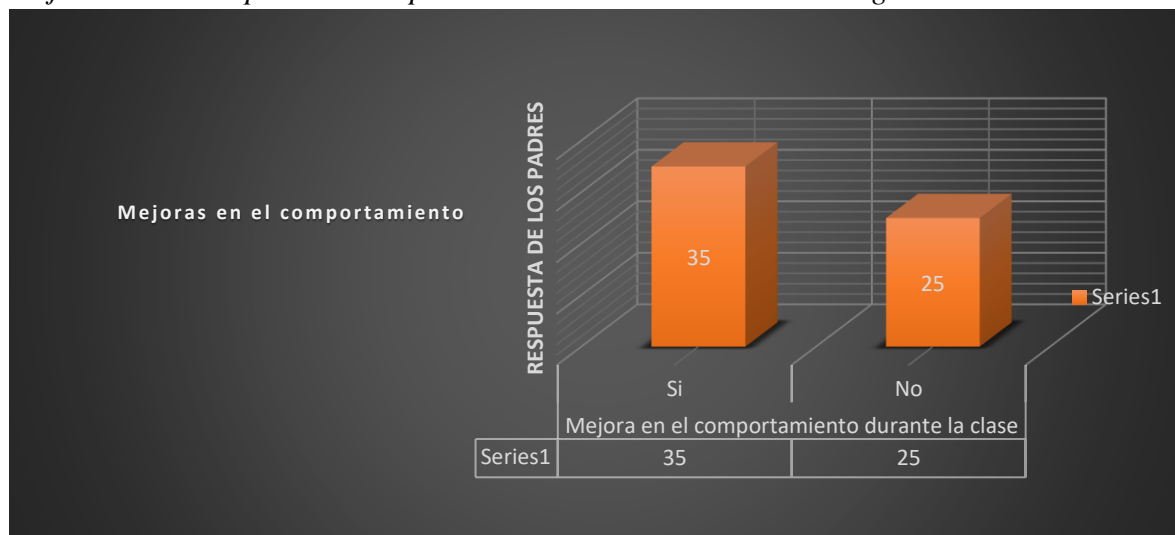
Mejoras en comportamiento por el uso de recursos educativos

No respuestas positivas (SI)	No respuestas negativas (No)	Total
35	25	60

Fuente. Elaboración propia.

Figura 12

Mejoras en el comportamiento por el uso de recursos educativos digitales



Fuente. *Elaboración propia.*

Tal como se muestra en la tabla 15 y la figura 12 los resultados de la investigación muestran que, según 35 de 60 padres de familia encuestados afirman, el uso de dispositivos móviles para hacer uso de los Recursos educativos digitales es beneficiosos siempre y cuando se controle el tiempo de uso. Estos dispositivos tienen efectos positivos en el aprendizaje de los niños y niñas, ya que fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ser innovadores, los dispositivos móviles, como los celulares, permiten a los estudiantes interactuar y aprender de manera independiente mediante la simulación de entornos reales durante la realización de actividades pedagógicas en casa. Esta interacción facilita la observación, la escucha, la repetición y la escritura, contribuyendo así a un aprendizaje significativo apoyado en recursos educativos digitales.

Es crucial destacar que el uso responsable de estos dispositivos debe ir de la mano con la supervisión de adultos. Estos pueden guiar a los niños en la selección de contenidos educativos

apropiados y establecer límites de tiempo adecuados para su uso. De esta manera, se maximiza el potencial de los dispositivos móviles como herramientas de aprendizaje en el hogar, integrando efectivamente recursos digitales en las actividades pedagógicas diarias.

Figura 13

Integración de recursos educativos digitales en el aula



Fuente. Elaboración propia.

La figura 13 grafica como se encuentran integrados a la práctica educativa los recursos digitales. En la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez de Valledupar, los recursos educativos digitales integrados al proceso de enseñanza-aprendizaje han demostrado ser herramientas fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar. Estos recursos no solo les permiten explorar y distinguir sonidos, colores, texturas y formas de manera interactiva y estimulante (Ramírez & Carvalho, 2022), sino que también facilitan un aprendizaje significativo al adaptarse a las necesidades y estilos individuales de aprendizaje de los estudiantes (Wu & Lin, 2021).

La interacción con estos recursos ha sido destacada por padres, docentes y psicólogos como un factor clave en el fomento de la creatividad, la exploración y el descubrimiento en un entorno educativo seguro y controlado (Salinas, 2023). La adaptación tecnológica en el aula no

solo mejora la experiencia de aprendizaje de los niños y niñas, sino que también fortalece la colaboración entre los diferentes actores educativos involucrados.

Los docentes desempeñan un papel crucial al estar capacitados en el uso pedagógico de las TIC, asegurando que estos recursos se utilicen de manera estratégica para enriquecer el currículo educativo y promover el desarrollo integral de los estudiantes más jóvenes (Gómez et al., 2023). Además, la integración de recursos educativos digitales en la educación preescolar promueve la inclusión y la equidad al ofrecer a todos los niños y niñas, independientemente de sus circunstancias socioeconómicas, acceso a experiencias educativas enriquecedoras y adaptadas a sus necesidades individuales.

La experiencia en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez señala cómo los recursos educativos digitales no solo optimizan el aprendizaje temprano de los niños y niñas, sino que también promueven un ambiente educativo dinámico y participativo, preparándolos mejor para los desafíos de un mundo digitalizado y globalizado.

Conclusiones

El uso de recursos educativos digitales en las prácticas de aula con los niños de los grados Jardín y Transición en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez ha demostrado ser beneficioso. Estos recursos han enriquecido las experiencias de aprendizaje, fomentado la participación activa de los estudiantes y mejorado la comprensión de diversos conceptos a través de métodos interactivos y atractivos. La tecnología ha permitido que los niños se involucren más profundamente en su educación, creando un entorno de aprendizaje más dinámico y estimulante. Esta participación activa es crucial en las primeras etapas educativas, ya que sienta las bases para un aprendizaje continuo y significativo.

La identificación de oportunidades para la integración de recursos educativos digitales reveló varias áreas clave donde estos recursos pueden ser incorporados de manera efectiva. Se encontraron múltiples puntos de entrada, como el uso de aplicaciones interactivas para la enseñanza de habilidades básicas, la inclusión de videos educativos para ilustrar conceptos complejos y la implementación de plataformas digitales que permiten a los estudiantes explorar y aprender de manera autónoma y personalizada. Estas oportunidades subrayan el potencial de la tecnología para transformar las prácticas educativas tradicionales, haciendo el aprendizaje más accesible y relevante para los estudiantes jóvenes.

Las acciones pedagógicas diseñadas con mediación tecnológica incluyeron la creación de actividades interactivas, juegos educativos y el uso de pizarras digitales y tablets en el aula. Estas acciones fueron estructuradas para ser inclusivas y accesibles, asegurando que todos los estudiantes pudieran beneficiarse de las nuevas herramientas tecnológicas. El diseño de estas actividades tuvo en cuenta las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los niños, permitiendo una educación más personalizada y efectiva. La implementación de estas

herramientas tecnológicas no solo facilita el aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para un futuro donde la tecnología será omnipresente.

La implementación de las acciones pedagógicas intencionadas mostró una mejora notable en la participación y el entusiasmo de los estudiantes. Los niños respondieron positivamente a las nuevas metodologías, lo cual se reflejó en un aumento de la motivación y el interés por el aprendizaje. Además, los maestros notaron una mejora en la retención de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes. La integración de tecnología en el aula ha proporcionado un enfoque más interactivo y participativo, permitiendo a los estudiantes experimentar el aprendizaje de una manera más envolvente y atractiva.

La valoración de la experiencia desde las voces de los participantes destacó una serie de beneficios percibidos tanto por los estudiantes como por los maestros. Los estudiantes expresaron disfrutar del aprendizaje con tecnología, mientras que los maestros apreciaron las herramientas adicionales para facilitar la enseñanza. Las familias también observaron una actitud más positiva hacia el aprendizaje en sus hijos. Este proceso de retroalimentación positivo refuerza la necesidad y el valor de integrar recursos educativos digitales en el aula de manera permanente. La aceptación y el entusiasmo general por la tecnología en el aula subrayan su importancia en la educación moderna.

La integración de recursos educativos digitales en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez ha sido exitosa, mostrando claros beneficios en términos de participación, motivación y aprendizaje tanto para los estudiantes como para los educadores. Esta iniciativa no solo ha mejorado la calidad de la educación, sino que también ha preparado a los estudiantes para un futuro cada vez más digitalizado. La experiencia positiva de todos los participantes

resalta el valor de continuar incorporando tecnologías educativas en las prácticas de aula, asegurando que los estudiantes estén mejor equipados para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

Recomendaciones

Para maximizar los beneficios de los recursos educativos digitales, de manera general, en la Institución Educativa Francisco Molina Sánchez. Se sugiere realizar evaluaciones periódicas de los procesos tradicionales de escolaridad y permitir incluir curricularmente a las TIC y TAC en los procesos de enseñanza que se orientan en la institución. Propendiendo por planes de aula, proyectos pedagógicos y experiencias significativas docentes que promuevan la efectividad de los recursos educativos digitales.

El sistema de evaluación en las primeras etapas o en la educación inicial debe volcarse hacia un eje integral, el cual, además, de perseguir los fines de la educación, debe permanecer innovado, tecnificado y propender por la generación de contenidos en el que converjan los intereses de los niños y niñas y los del sistema educativo.

Incluir de manera progresiva, brindando capacitación a la planta profesoral sobre las herramientas, actividades y estrategias en las que se pueda beneficiar las áreas del conocimiento y en especial a nivel de preescolar cuya acción integral es crucial para el desarrollo de las demás habilidades y áreas del conocimiento en los niños y niñas.

Dotar, mejorar e invertir en programas de educación especializada para niños y niñas de Jardín y Transición en la IE-FMS.

Acondicionar la sala de cómputo a nivel de la formación para niños y niñas de las etapas iniciales de escolaridad con relación a confortabilidad y comodidad para la ejecución de los niños y niñas.

Referencias bibliográficas

- Alcaldía de Valledupar. (2024). *Plan de desarrollo 2024-2027 de la alcaldía de Valledupar*. Valledupar. <https://www.valledupar-cesar.gov.co/NuestraAlcaldia/SaladePrensa/Paginas/Gobierno-Municipal-radic%C3%B3-Plan-de-Desarrollo-Municipal-ante-el-Consejo-Territorial-de-Planeaci%C3%B3n-y-Corpoesar-.aspx>
- Air, C & Anna, G. (2019). *Fortaleciendo habilidades de pensamiento computacional en Educación Infantil: experiencia de aprendizaje mediante interfaces tangible y gráfica*. <https://dehesa.unex.es/handle/10662/10445>
- Beltrán, S y Enciso, M. (2019). *Implementación de un Recurso Educativo Digital para mejorar el desarrollo de proyectos de investigación en los estudiantes de grado noveno en IED La Paz, Municipio de Guaduas*. [Trabajo de grado de maestría], Universidad Cooperativa de Colombia, Bogotá, DC <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/f8d17fe5-d2f1-4729-b03e-eafcf98d8edb/content>
- Broitman, C., Escobar, M., Sancha, I. (2016) La gestión de la clase de matemáticas en las aulas plurigrado de escuela primaria. *Actas del III seminario Nacional de la Red Estrado*, 199. https://www.academia.edu/download/82327692/67_13_589_1_10_20160825.pdf#page=199
- Bustamante, M., Rivas, M. (2018). *Uso de las TIC en niños con Discapacidad Visual*. (Bachelor's tesis). <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4286>
- Bustos, R Mora, H y Martínez, I. (2021). *Uso de un Recurso Educativo Digital para mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Mortiño en el municipio de Isnos Huila*. [Trabajo de grado de Maestría],

Universidad de Cartagena, Isnos Huila.

https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14544/TGF_Diana%20Rocio%20Bustos%20Mu%C3%B1oz,%20Hernan%20Dario%20Mora%20Beltran,%20Ivone%20Elena%20Martinez%20Cotacio.pdf?sequence=1

Cajiao, F. (2004). La concertación de la educación en Colombia. Revista Iberoamericana de Educación, 34. <http://www.rieoei.org/rie34a02.htm#4>

Castrellón, F, Ospino, M., (2022) Fortalecimiento De La Lectura Visual Por Medio Del Uso De La Realidad Aumentada En Los Estudiantes Del Curso Multigrado. Repositorio Universidad del Santander.

<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/4f4dc1d0-29a4-4d56-997a-56e7d42ad658/content>

Coll Salvador, C., Díaz Barriga Arceo, F., Engel Rocamora, A., & Salinas Ibáñez, J. M. (2023). Evidencias de aprendizaje en prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales. RIED. Revista Iberoamericana de educación a Distancia.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/252776/Evidencias.pdf?sequence=1>

Conde, F. (1987). Una propuesta de uso conjunto de las técnicas cuantitativas y cualitativas en la investigación social. El isomorfismo de las dimensiones topológicas de ambas técnicas. Reis, (39), 213-224. <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2017/03/La-Investigaci%C3%B3n-Cualitativa.pdf>

Chanchí-Golondrino, G., Gómez-Álvarez, M, & Sierra-Martínez, L.,. (2022). Directrices para el diseño y la construcción de videojuegos serios educativos. Revista colombiana de educación, (84). <https://www.redalyc.org/journal/4136/413674311018/413674311018.pdf>

Decreto 1075 2018. Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. 26 de Mayo.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=77913>

Documento N° 24: La exploración del medio en la educación inicial. (2014). Ministerio De Educación Nacional.

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341842:Documento-N-24-La-exploracion-del-medio-en-la-educacion-inicial>

Estrada, V. (2024). Las TIC en las prácticas de aula de los docentes de grado transición del Jardín Infantil Tía Nora. [Trabajo de grado de maestría], Universidad Abierta y a Distancia- UNAD .

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/60650/vveirae.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, L. (2011). Objetos de Aprendizaje. Características y repositorio. [Documento en línea].

http://www.tecnoeducativos.com/descargas/objetos_virtuales_deapredizaje.pdf

García, S., & Días de Carvalho, T. (2022). El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar. Archivos argentinos de pediatría, 120(5), 1-10.

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0325-00752022000500011&script=sci_arttext

Guzmán, C. (2020). Las Tecnologías de Información y Comunicación y su Impacto en las Prácticas Educativas De La Educación Primaria Venezolana.

<https://utdfranciscotamayo.edu.ve/documentos/DA2019000004%20https://redici-utdft.webnode.es/>

Hirsh-Pasek, K., Zosh, J., Golinkoff, R., Gray, J., Robb, M., & Kaufman, J. (2015). Putting education in “educational” apps: Lessons from the science of learning. Psychological

science in the public interest, 16(1), 3-34

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1529100615569721>

Institución Educativa Francisco Molina Sánchez. (2021). Proyecto Educativo Institucional.

Valledupar. <https://iefranciscomolinasanchez.edu.co/docs/pei.pdf>

Jara, O. (1994). Para sistematizar experiencias (p. 13). Alforja.

<http://forumeja.org.br/sites/forumeja.org.br/files/orientacoes.pdf>

León, Y. B. (2019). Uso De Las Tic En La Práctica Docente De La Educación Preescolar.

Conisen, 2-4. <http://www.antiguo.conisen.mx/memorias2019/memorias/5/P014.pdf>

López, G., & Morales, F. (2023). Evaluación del uso de recursos digitales en el preescolar: Una experiencia en Medellín. Educación y Pedagogía, 34(1), 58-75.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7902433.pdf>

Ley 155 1994 Por la cual se expide la Ley General de Educación. 8 de febrero.

https://www.igac.gov.co/sites/default/files/transparencia/normograma/ley_115_1994_general_educacion_no_formal.pdf

Ley 1341 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC. se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones. 30 de agosto.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913>

Ley 2294 2023, Por el cual se expide el plan nacional de desarrollo 2022- 2026 “Colombia potencia mundial de la vida. 19 de mayo.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=209510>

Marcos, M y Moreno M. (2020). La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social

“Disertaciones”, 13(1), 97-117.

<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.7310>

Marte, R. (2018). Uso de las tecnologías en la educación. Revista Atlante: Cuadernos de

Educación, 1-9. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/03/tecnologias-educacion.html>

Matailo, B. (2023). Recursos digitales educativos para el desarrollo del aprendizaje autónomo en

la modalidad de educación multigrado. [Trabajo de grado de Maestría], Universidad

Nacional de Ecuador, Azogues - Ecuador.

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3205/1/Recursos%20digitales%20educativos%20para%20el%20desarrollo%20del%20aprendizaje%20aut%C3%B3nomo%20en%20la%20modalidad%20de%20educaci%C3%B3n%20multigrado.pdf.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2020). Plan Nacional Decenal de Educación 2016 - 2026.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-392916_recurso_1.pdf

Morales, M. (2023). Explorando el potencial de Chat GPT: Una clasificación de Prompts

efectivos para la enseñanza. <http://biblioteca.galileo.edu/xmlui/handle/123456789/1348>

Osorio, K y Ramírez , C. (2021). La incidencia de la tecnología en el aprendizaje de los niños del

Centro Educativo Barney. [Trabajo de grado], Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bello, Antioquia.

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/15237/1/UVDT_EDI_OsorioKaren-RamirezCatherine_2021.pdf

Palamidessi, M., & Aberbuj, C. (2013). la Formación universitaria de grado como base para la

Formación de investigadores en educación: caso de la región metropolitana argentina1.

Formación, política e investigación, 21.

<https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=vuuODwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA21&>

[dq=Mariano+palamidessi,+2013,+educaci%C3%B3n+&ots=e1zm5OAE&sig=evZ-zHLm_eYV-4CbFOXKOBGWAFQ](https://doi.org/10.1504/IJMLO.2016.077867)

Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2016). Developing fundamental programming concepts and computational thinking with ScratchJr in preschool education: a case study. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 10(3), 187-202.

<https://www.inderscienceonline.com/doi/abs/10.1504/IJMLO.2016.077867>

Peña, N. (2019). *Espacios digitales en el aula*. [trabajo de grado], Universidad de La Laguna, España.

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14289/2.5%20Espacios%20digitales%20en%20el%20aula.%20Iniciativas%20participativas%20desde%20la%20Educacio%CC%81n%20arti%CC%81stica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pertuz, Z., Villa-Castañeda, E., Taborda-Cotes, L., Cabarcas-Matta, M., Sierra-Rodríguez, M., Polo-Domínguez, A., & Alemán-Escobar, L. (2018). Comprensión lectora mediante la investigación como estrategia pedagógica apoyada en TIC. *Cultura Educación Sociedad*, 9(3), 153-160 [https://www.interciencia.net/wp-](https://www.interciencia.net/wp-content/uploads/2022/10/04_6929_Com_Miranda_v47n10_8.pdf)

[content/uploads/2022/10/04_6929_Com_Miranda_v47n10_8.pdf](https://www.interciencia.net/wp-content/uploads/2022/10/04_6929_Com_Miranda_v47n10_8.pdf)

Plowman, L., & McPake, J. (2013). Seven myths about young children and technology.

Childhood Education, 89(1), 27-33.

https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00094056.2013.757490?casa_token=Zhc2-1s8JEwAAAAA:XCnam237MSDTJGUcUnNftwpc1v10JnZ9XRe7MRGE--alXbV05lsA7LGMBkQDMR8n0pagFz9dqtA-0t8

Poveda, D y Cifuentes, J. (2020). Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación superior.

Formación Universitaria, 13(6), 95–104.

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000600095

Rosa Rodríguez, P. I. D. L. (2021). Aplicaciones educativas digitales y la falta de seguridad de los datos personales de sus usuarios. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 12(23). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672021000200102&script=sci_arttext

Sánchez. M. (2022). Más allá de las letras: la poesía didáctica mediada como estrategia de enseñanza de la lectura en alfabetización inicial. [Trabajo de maestría]. Repositorio Universidad Santo Tomas.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/44100/2022mariaceciliasanchez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Treviño, D., Ruiz, A., (2011). LAS TIC EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR. Diálogos en la Praxis: Miradas y saberes de los actores educativos, 15

<https://core.ac.uk/download/pdf/154796672.pdf#page=15>

Torres, L., (2019) Fortalecimiento De La Comprensión Lectora En Niños Y Niñas Del Grado Transición De 5 A 6 Años En El Jardín Infantil Esopo, Mediante La Implementación De Un Objeto Virtual De Aprendizaje (Ova). Repositorio Universidad Militar.

<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/36672/TorresTorresLuzDary2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

UNESCO. (2015). Education for All 2000-2015: Achievements and Challenges. París. UNESCO Publishing. <https://www.unesco.org/gem-report/en/efa-achievements-challenges>

Vargas, N y Orozco , C. (2020). Mediación pedagógica y evaluación: Una mirada desde un modelo de marco abierto en educación inicial. Revista Actualidades Investigativas en Educación, 20(3), 1-33. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/43672>

Apéndices

Apéndice A

Cuestionario N° 1

Institución Educativa Francisco Molina Sánchez de la ciudad de Valledupar - Cesar

Nombres y apellidos del encuestado _____ C.C No

Ciudad _____ Fecha _____

Nombres y apellidos del estudiante _____ Grado _____ Jornada: M T

Nombres y apellidos del padre, madre y acudiente

1. Considera usted que los niños y niñas de los grados Jardín y Transición pueden aprender a través de los recursos educativos digitales video educativos?

Si ¿Por qué? _____

No. ¿Por qué?

2. ¿Sus niños saben utilizar el celular?

3. ¿Cuántas horas al día utilizan sus niños el celular?

4. ¿Considera usted que el uso de Recursos Educativos Digitales mejora la interacción y el comportamiento en el entorno familiar y escolar de los niños y niñas? Explique:


5. ¿Usted considera que los Recursos Educativos Digitales son herramientas tecnológicas útiles para la enseñanza de niños y niñas de los grados Jardín y transición?

Apéndice B*Diario de campo*

Grado			
Departamento	CESAR	Municipio	VALLEDUPAR
Docente	Duperli Villa Sala	Institución Educativa	FRANCISCO MOLINA SÁNCHEZ
Objetivo:			
FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	RESULTADO
A		Inicio: Desarrollo: Cierre:	
Reflexión:			
Evidencias			

Apéndice C


Plan diario de clase


 INSTITUCION EDUCATIVA FRANCISCO MOLINA SANCHEZ "EDUCACION PARA EL TRABAJO" Pre-escolar - Primaria y Bachillerato Creado según Acuerdo No. 039 del 6 de Diciembre de 1994 Reconocimiento de Estudios Resolución No. 00739 del 20-11-09 Secretaría de Educación Municipio de Valledupar NIT. 824.000.411 - 3			
EDUCACIÓN PREESCOLAR. PLAN DE CLASE			
DOCENTE: Duperli Villa Sala		GRUPO:	JORNADA: tarde
FECHA:			
PERIODO:			
ASIGNATURA	TEMA Y/O SUBTEMAS	INDICADOR DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIA DE DESARROLLO
Dimensión Cognitiva			
Dimensión Comunicativa			
Tecnología e Informática			
Dimensión Cognitiva			
Dimensión Corporal			
Dimensión Ética			

Comportamiento			
Dimensión Espiritual			

Apéndice D

Planificación, desarrollo e implementación de las acciones pedagógicas intencionadas que estructuran el proyecto aplicado

 INSTITUCION EDUCATIVA FRANCISCO MOLINA SANCHEZ "EDUCACION PARA EL TRABAJO" Pre-escolar - Primaria y Bachillerato Creado según Acuerdo No. 039 del 6 de Diciembre de 1994 Reconocimiento de Estudios Resolución No. 00739 del 20-11-09 Secretaría de Educación Municipio de Valledupar NIT. 824.000.411 - 3				
Día	Hora	Actividad	Experiencia de Aprendizaje Transversal	Recursos Educativos Digitales
Lunes	1ra hora	Presentación de Personajes de Cuentos	Desarrollo de la imaginación y la creatividad	Aplicaciones interactivas, vídeos de cuentos
Martes	1ra hora	Hora del Cuento Interactiva	Fomento de la participación activa y la comprensión oral	E-books interactivos, aplicaciones educativas
Miércoles	1ra hora	Creación de Cuentos en Grupo	Estímulo de la colaboración y la expresión creativa	Aplicaciones de narración digital, herramientas de dibujo

 INSTITUCION EDUCATIVA FRANCISCO MOLINA SANCHEZ "EDUCACION PARA EL TRABAJO" Pre-escolar - Primaria y Bachillerato Creado según Acuerdo No. 039 del 6 de Diciembre de 1994 Reconocimiento de Estudios Resolución No. 00739 del 20-11-09 Secretaría de Educación Municipio de Yalíedaper NIT. 824.000.411 - 3				
Día	Hora	Actividad	Experiencia de Aprendizaje Transversal	Recursos Educativos Digitales
Jueves	1ra hora	Teatro de Títeres Digital	Promoción de la expresión corporal y la narración	Aplicaciones de teatro de títeres digitales
Viernes	1ra hora	Feria del Libro Virtual	Celebración del Día del Libro y elección de libros para leer	Bibliotecas digitales, plataformas de videoconferencia