

Los niños en el mundo digital: aprendizajes y acciones

Efide Janeth Cuéllar Cruz

Asesor

Sandra Milena Morales Mantilla

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Nombre Asesor de Trabajo de Grado

Jurado

Jurado

Dedicatoria

Este proyecto esta dedicado a mi familia quienes han sido un apoyo incondicional desde que inicié mi carrera profesional. Gracias por enseñarme siempre a enfrentar las dificultades por muy complejas que sean; por formarme como la persona que soy, con valores, principios y perseverancia. A todos los que en algún momento hicieron parte de este proceso de formación agradecerles por hacer parte de este proyecto de vida.

Agradecimientos

Agradezco infinitamente a Dios por guiarme en cada paso que doy, por permitirme tomar la decisión de emprender este camino con esfuerzo y dedicación.

A mi familia porque han sido el pilar fundamental durante mi proceso de formación, gracias por confiar en mí, por valorar cada uno de mis esfuerzos, por entenderme, por motivarme en los momentos que quería desfallecer y por hacerme entender que nunca es tarde para luchar y poder cumplir nuestros sueños.

Mi agradecimiento total al Jardín Infantil la Casa del sol, por brindarme la oportunidad de formarme como profesional, a mis compañeras gracias por su apoyo incondicional, por guiarme con cada una de sus enseñanzas, a los padres, niños y niñas infinitas gracias por estar siempre dispuestos a participar de las actividades y de la implementación de este proyecto.

Agradecimiento a la docente Sandra Milena Morales por acompañarme en este proceso y por tener toda la paciencia del mundo para guiarme y aportar en mi formación como docente.

Resumen

El proyecto aplicado *Los niños en el mundo digital: aprendizajes y acciones*, diseña y aplica experiencias de aprendizajes para la alfabetización digital de niños y niñas de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol, así como sus familias, en la intención de acompañar su experiencia en el mundo digital.

A nivel metodológico se desarrolla desde los planteamientos de la Investigación-Acción-Educativa (I-A-E), que por una parte moviliza al accionar del docente con una comunidad educativa para el logro de unos objetivos y, por otra, promueve la reflexión del docente participante para tomar conciencia de sus aprendizajes y transformar sus propias prácticas. De la misma manera, en su desarrollo, parte del reconocimiento de los saberes y experiencias previas de la maestra en formación sobre la temática de trabajo, el diseño e implementación de la acción pedagógica a aplicar, para finalmente realizar los análisis correspondientes y validar el logro de los objetivos trazados.

Palabras clave: educación infantil, mundo digital, TIC.

Abstract

The applied project Children in the digital world: learning and actions, designs and applies learning experiences for the digital literacy of children from 3 to 5 years old from La Casa del Sol Kindergarten, as well as their families, with the intention of accompanying their experience in the digital world.

At the methodological level, it is developed from the approaches of the Research-Action-Education (R-A-E), which on the one hand mobilizes the actions of the teacher with an educational community for the achievement of some objectives and, on the other hand, promotes the reflection of the participating teacher to become aware of their learning and transform their own practices. In the same way, in its development, it starts from the recognition of the knowledge and previous experiences of the teacher in training on the subject of work, the design and implementation of the pedagogical action to be applied, to finally carry out the corresponding analysis and validate the achievement of the objectives set.

Keywords: early childhood education, digital world, TIC.

Tabla de Contenido

Introducción	16
Justificación	18
Planteamiento del Problema	22
Objetivos.....	24
Objetivo General	24
Objetivos Específicos.....	24
Fundamentos conceptuales	25
Educación infantil y tecnologías digitales	26
Los niños en el mundo digital.....	31
Aspectos metodológicos	34
Ruta metodológica	34
Fase 1. Aprendizajes previos	35
Fase 2. Diseño e implementación	36
Fase 3. Análisis y comprobación	37
Desarrollo del Proyecto.....	38
Fase 1. Aprendizajes previos	38
Antecedente 1: La práctica pedagógica como punto de partida.....	38
Antecedente 2: Ciudadanía digital en la primera infancia: Resultados de investigación	42
Contexto de actuación: Jardín Infantil La Casa del Sol	45
Fase 2. Diseño e implementación	48
Fase 3. Análisis y comprobación	65
Cumplimiento de objetivos.....	65
Proceso reflexivo: Mis aprendizajes como maestra en formación.....	69
Conclusiones.....	75
Recomendaciones	78
Referencias Bibliográficas	80

Lista de Tablas

Tabla 1. <i>Ficha RAE</i>	10
Tabla 2. <i>Fase 1 Aprendizajes previos</i>	35
Tabla 3. <i>Fase 2 Diseño e implementación</i>	36
Tabla 4. <i>Fase 3 Análisis y comprobación</i>	37
Tabla 5. <i>Videos educativos para el aprendizaje de normas</i>	40
Tabla 6. <i>Contexto institucional</i>	45
Tabla 7. <i>Niños participantes en el proyecto</i>	46
Tabla 8. <i>Experiencia de aprendizaje 1</i>	49
Tabla 9. <i>Experiencia de aprendizaje 2</i>	50
Tabla 10. <i>Experiencia de aprendizaje 3</i>	53
Tabla 11. <i>Experiencia de aprendizaje 4</i>	55
Tabla 12. <i>Implementación experiencia de aprendizaje 1</i>	58
Tabla 13. <i>Implementación experiencia de aprendizaje 2</i>	59
Tabla 14. <i>Implementación experiencia de aprendizaje 3</i>	61
Tabla 15. <i>Implementación experiencia de aprendizaje 4</i>	62

Lista de Figuras

Figura 1. <i>Ruta metodológica</i>	34
Figura 2. <i>Hallazgos investigativos</i>	43
Figura 3. <i>Estructura experiencias de aprendizaje</i>	49

Tabla 1*Ficha RAE*

Título	Los niños en el mundo digital: aprendizajes y acciones
Modalidad de Trabajo de grado	Proyecto aplicado
Autor (es)	Efide Janeth Cuéllar Cruz
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Fecha	Mayo de 2023
Palabras Claves	Educación infantil, mundo digital, primera infancia
Descripción	<p>El proyecto aplicado <i>Los niños en el mundo digital: aprendizajes y acciones</i>, diseña y aplica experiencias de aprendizajes para la alfabetización digital de niños y niñas de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol, así como sus familias, en la intención de acompañar su experiencia en el mundo digital.</p> <p>A nivel metodológico se desarrolla desde los planteamientos de la Investigación-Acción-Educativa (I-A-E), que por una parte moviliza al accionar del docente con una comunidad educativa para el logro de unos objetivos y, por otra, promueve la reflexión del docente participante para tomar conciencia de sus aprendizajes y transformar sus propias prácticas. De la misma manera, en su desarrollo, parte del reconocimiento de los saberes y experiencias previas de la maestra en formación sobre la temática de trabajo, el diseño e implementación de la acción pedagógica a aplicar, para finalmente realizar los análisis correspondientes y validar el logro de los objetivos trazados.</p> <p>Como experiencia de aprendizaje y opción de grado para optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil, retoma los aprendizajes alcanzados en el desarrollo de la práctica pedagógica, del curso trabajo de grado y de la socialización en la Cátedra de infancias RG, así como</p>

ejercicios investigativos realizados en la temática del proyecto al interior del Jardín Infantil La Casa del Sol.

Fuentes

American Academy of pediatrics. (2016). Media and young minds.

Pediatrics, 138(5), 1-6. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>

Bortnik, S. (2020). *Guía para la crianza en un mundo digital*. Siglo XXI editores.

Cuéllar, E. (2021). *Aprendizaje de normas en la educación infantil: una experiencia a través del uso de videos educativo*.

Licenciatura en Pedagogía Infantil, [Ponencia Cátedra de Infancias RG]. UNAD.

Desmurget, M. (2019). *La fábrica de cretinos digitales*. Península.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado INTEF. (2016). *Uso de las tecnologías por niños de hasta 8 años. Un estudio cualitativo en siete países*. https://intef.es/wp-content/uploads/2016/03/2016_0220-Informe_TIC_ninos_8years-INTEF.pdf

Martinez. J (2011). ¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial?, Vol. XX (39), 7-22.

<file:///C:/Users/Yaneth/Downloads/Dialnet-ComoIntegrarLasNuevasTecnologiasEnEducacionInicial-5056871.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Serie Guías N°30*

Orientaciones generales para la educación en tecnología.

https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-160915_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento N°20*

Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Sentido de la educación inicial.

https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_archivo_pdf_doc_20.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento N°24 Serie*

de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. La exploración del medio en la educación inicial.

https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_archivo_pdf_doc_24.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Referentes técnicos*

para la educación inicial en el marco de la atención integral. Bases curriculares para la educación inicial y preescolar.

https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional, UNICEF y Tigo Colombia.

(2021). *Guía pedagógica para la mediación docente en el uso de internet.* <https://www.unicef.org/colombia/informes/guia-pedagogica-para-la-mediacion-docente-en-el-uso-de-internet>

-
- Morales, S. (2022). *La ciudadanía digital en la primera infancia: estrategias para su formación* [Trabajo de grado Maestría], UCC.
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura -OEI. (2022). *Primera infancia en la era de la transformación digital. Una mirada iberoamericana*.
<https://oei.int/oficinas/secretaria-general/publicaciones/primerainfancia-en-la-era-de-la-transformacion-digital-una-mirada-iberoamericana>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. <https://consultorsalud.com/wp-content/uploads/2019/05/GUIA-SEDENTARISMO-NI%C3%91OS-OMS.pdf>
- Pávez, M. (2014). *Los derechos de la infancia en la era del internet*. CEPAL. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/37049>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon (MCB University Press, 9 (5), 1-6*.
<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Rojas Barahona C. (2022). “*La primera infancia en la era de la transformación digital. Una mirada iberoamericana*”. OEI.
-

<https://oei.int/downloads/disk/eyJfcmFpbHMiOmsibWVzc2FnZSI6IkJBaDdDRG9JYTJWNVNTSWhaak5uYVdkc2NHNXZORGw2TkdomVIUZDJZWFEzWTI0eWJtRnJPUVk2Q>

Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Fondo de cultura económica

UNESCO. (2005). *Guidelines for inclusion: ensuring access to education for all*.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140224.locale=es>

UNESCO. (2016). *A Policy Review: Building Digital Citizenship in Asia-Pacific through safe, effective and responsible use of ICT*. <https://bangkok.unesco.org/content/policy-review-building-digital-citizenship-asia-pacific-through-safe-effective-and>

UNICEF. (2004). *Decálogo UNICEF de los e-derechos de los niños, niñas y adolescentes*.

UNICEF. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017 Niños en un mundo digital*. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2017>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia . (2013). *Acuerdo 0029 del 13 de diciembre de 2013. Reglamento General Estudiantil*. UNAD.

https://biblioteca.unad.edu.co/images/documentos/ACUE_029_20131229_Cap_8.pdf

Contenido	Introducción
	Planteamiento del problema
	Justificación
	Objetivo general y específicos
	Fundamentos conceptuales
	Aspectos metodológicos
	Desarrollo del proyecto
	Conclusiones
	Referencias
	Anexos

Fuente. Maestra en formación Efide Yaneth Cuéllar Cruz

Introducción

En el Acuerdo 0029 del 13 de diciembre de 2013, Art. 66 se define que un proyecto aplicado es una “opción de grado que le permite al estudiante el diseño de proyectos para una transferencia social de conocimiento que contribuya de manera innovativa a la solución de problemas focalizados” (p. 66). En este orden de ideas el presente proyecto se ha propuesto diseñar e implementar experiencias de aprendizaje para acompañar la experiencia en el mundo digital de niños de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol.

Como pedagoga infantil y luego del desarrollo de mi práctica pedagógica en medio de la pandemia por COVID19 y de las distintas medidas de distanciamiento social que alejaron de manera física a los niños del Jardín infantil y a las maestras de los niños y nos vimos obligadas a repensar otras formas de acompañar a los niños en su proceso de aprendizaje y desarrollo, encontré en el uso de tecnologías una oportunidad.

Mi experiencia personal con el uso del video educativo para el aprendizaje de normas me permitió comprender que los recursos educativos digitales pueden ser una importante herramienta para el aprendizaje de los niños y una oportunidad de hacer presencia y construir vínculo con ellos, cuando son diseñados con rigor didáctico. De la misma manera, pude observar que los niños tienen habilidades y competencias para el uso de dispositivos como el teléfono celular y que dedican tiempo al mundo conectado viendo videos, escuchando música, explorando redes como Tiktok.

Una vez volvimos al Jardín decidí seguir explorando cómo los niños interactuaban con los dispositivos digitales, qué prácticas, restricciones y acompañamiento tenían en sus familias, así como revisar mis propias prácticas en relación a la forma como hago uso de las tecnologías en el aula, llegando a la conclusión que uso el televisor y el celular para el entretenimiento de los

niños, para llenar espacios durante la jornada en el Jardín y, en algunas contadas ocasiones para motivar aprendizajes con algún video, canción o cuento buscado en internet.

En el presente documento sistematizo el planteamiento y desarrollo del proyecto aplicado. A partir de la pregunta *¿Qué estrategias implementar para fortalecer la experiencia en el mundo digital de niños de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol de Tuluá-Valle del Cauca?* identifiqué los fundamentos conceptuales del proyecto, siendo el uso de las TIC en la educación infantil y la presencia de los niños en el mundo digital las categorías relevantes; definí la ruta metodológica del proyecto en 3 fases: aprendizajes previos, diseño e implementación, análisis y comprobación; relato el diseño e implementación del proyecto, así como los aprendizajes derivados. Finalmente presento las respectivas conclusiones y las recomendaciones.

Espero haber podido aportar con mi experiencia en el desarrollo de una temática poco explorada en la educación infantil, que tuve la oportunidad de descubrir a lo largo de mi proceso de formación como pedagoga infantil en la UNAD.

Justificación

Entre los años 2000-2021 en el marco de la práctica pedagógica se desarrolla en el Jardín Infantil La Casa del Sol el proyecto denominado: *Aprendizaje de normas en la educación infantil: una experiencia a través del uso de videos educativo*, obteniendo entre otros los siguientes aprendizajes, consignados en la ponencia para la participación en la Cátedra de infancias RG de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la UNAD:

El uso de videos educativos dentro y fuera del aula permite construir aprendizajes significativos, también logra que los niños y las niñas tengan una participación activa, y que el aprendizaje sea muy didáctico. Los niños y las niñas juegan un papel muy importante en el proceso educativo. Ellos siempre están dispuestos a aprender, pero les gusta que sea de manera didáctica y que se utilicen diferentes recursos. Al momento de aprender las normas a través de videos educativos la mayoría participaron de manera activa, realizaban preguntas, interactuaban entre ellos, si no les gustaba el contenido del video lo expresaban de inmediato. El video educativo sirve como estrategia didáctica en el aprendizaje de normas en los niños y las niñas, porque genera un impacto positivo a través de las imágenes y los sonidos, permite que ellos tengan un alto grado de motivación y además posibilita el aprendizaje autónomo. A través del video educativo el aprendizaje de normas se vuelve más interesante para los niños y las niñas, porque despierta en ellos la curiosidad por seguir aprendiendo más (Cuéllar, 2021, p.10).

De la misma manera, en el año 2022, se desarrolla en el jardín Infantil La Casa del Sol, el proyecto de investigación titulado: *La ciudadanía digital en la primera infancia: Estrategias para su formación*, en el que se concluye que:

La experiencia en el mundo digital de los niños está en directa relación con los hábitos de crianza y prácticas familiares de consumo de contenido digital. En este orden de ideas, los niños hacen uso de dispositivos conectados (teléfono celular de preferencia, de propiedad de sus padres) para su diversión y comunicación con su familia, siendo *Youtube* y *WhatsApp* las aplicaciones más usadas. El contenido digital que consumen en formato video es de dos naturalezas: 1. Personajes infantiles que han conocido en su mayoría en la televisión, cine, publicidad o con sus amigos y que repiten una y otra vez en el dispositivo conectado. 2. Música permeada por los gustos aprendidos en la cultura familiar (música popular, reguetón, canciones escuchadas en *realitys* musicales). Sin embargo, con estímulos mínimos, los niños sienten curiosidades y tienen la capacidad de solicitar búsquedas sobre múltiples temáticas y aprender con ellas. Por otra parte, durante la experiencia vivida con los niños en los diferentes encuentros en que se desarrolló el trabajo de campo de la investigación, se observó que rápidamente abandonan la posición de consumidores pasivos para interactuar con el contenido digital desde la actividad (Morales, 2022, p.139).

Finalmente, entre el año 2022 y 2023, se propone el desarrollo del presente Proyecto aplicado de carácter netamente práctico, en la medida que capitaliza los aprendizajes logrados por la autora, el Jardín Infantil y los mismos niños en relación a su experiencia en el mundo digital. El propósito final, contribuir a fortalecer esta experiencia en los niños y las niñas de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol, motivada por la responsabilidad como docente de acompañar a los niños y a sus familias en un asunto poco explorado en la educación infantil, pero

de alta importancia en razón a la permeabilidad y consumo digital de los niños y las niñas en la actualidad.

Son múltiples las motivaciones para el desarrollo del presente proyecto aplicado tanto a nivel personal, institucional y por el reconocimiento de las realidades de los niños y las niñas participantes. En primer lugar, como maestra en formación he observado el poder de fascinación que representa para los niños y las niñas el uso de pantallas tanto de manera individual, como cuando se hace uso de ellas en el Jardín infantil. De la misma manera, en indagaciones previas al proyecto se ha comprendido que para la Educación Infantil en Colombia, existen lineamientos para la formación del pensamiento tecnológico y la integración de tecnologías para el aprendizaje, pero requerimos conocer más al respecto, para poder hacer un ejercicio intencional que fortalezca los procesos educativos de los niños y las niñas y no solamente se responda a una demanda de la educación contemporánea, en la medida que como bien sabemos, en la actualidad, existen tensiones sobre el uso de tecnologías en la infancia; a modo de ejemplo, las asociaciones mundiales pediátricas, asocian el uso de pantallas a edades tempranas con problemas de atención y concentración, adicciones, disminución en el vocabulario, pobres habilidades sociales, entre otras; llegando a recomendar el no uso de pantallas entre los 0 y los 2 años y un máximo una hora entre los 3 y los 5 con acompañamiento.

Finalmente, y como motivación superior, se enuncia la necesidad de actuar sobre las realidades que viven los niños del Jardín Infantil La Casa del Sol: *Los niños y las niñas, aunque con experiencias diferentes, hacen uso de dispositivos conectados para su entretenimiento y comunicación, por lo cual éste debe constituirse en un contenido de aprendizaje y la acción intencionada de maestros y familias puede contribuir a un mejor uso.*

Lo anterior evidencia el interés del Jardín infantil La Casa del Sol y de la maestra en formación autora del presente documento, por continuar explorando y aprendiendo sobre la forma cómo se integran las tecnologías de la información y la comunicación para el aprendizaje, reconociendo cómo los niños hacen uso del mundo de la internet, en su intención de contar con estrategias que fortalezcan su experiencia y promuevan el uso seguro y productivo del internet, asunto que será trabajado en el marco del presente proyecto aplicado.

Planteamiento del Problema

En el año 2001 Marc Prensky propone el *concepto nativo digital* y con ello la idea que los niños y las niñas desde temprana edad tienen contacto y están inmersos en las lógicas del mundo tecnológico a través del uso de artefactos para su bienestar, distracción, educación, servicio, entre otras.

Por su parte, en el año 2004, UNICEF propone el *decálogo de e-derechos de los niños y las niñas*, reconociendo con ellos que los niños tienen derecho al acceso, uso y formación para beneficiarse de las bondades y minimizar los riesgos que representa su presencia en el mundo digital.

En el año 2008 el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en la *Guía N°30 Orientaciones generales para la educación en tecnología*, define la competencia tecnológica como una necesidad para el desarrollo de los niños y las niñas y presenta 4 componentes a tener en cuenta en el proceso formativo: naturaleza y evolución de la tecnología, aplicación y uso de la tecnología, solución de problemas con tecnología y tecnología y sociedad.

Para la educación inicial, el MEN (2014) en el *documento N°24 La exploración del medio en la educación inicial*, define 3 atributos de las tecnologías dentro del proceso de desarrollo y aprendizaje infantil: 1. tecnologías de la información y la comunicación para acercar el mundo a la Escuela; 2. Lo tecnológico referido al mundo de los artefactos y el internet y al uso que se puede dar a los artefactos para resolver problemas y, 3. Las tecnologías como herramientas para el aprendizaje empleadas de manera intencional y planificada por los agentes educativos.

Todo lo anterior aunado a la latente realidad que los niños desde tempranas edades acceden al mundo conectado como lo confirman estudios realizados por TigoUne y la

Universidad EAFIT en el 2018 y publicado por Zuluaga, M. (2019), en Colombia los niños y las niñas entre los 9 y los 16 años dedican entre 3 y 5 horas diarias al internet y otros estudios como los realizados por Pávez (2014) para la CEPAL: *Los derechos de la infancia en la era de Internet*, en los que se concluye que:

La pantalla está más presente que nunca en la infancia. Si bien antes hablar de pantalla se refería exclusivamente a la televisión, hoy estamos frente a un escenario con variadas alternativas, desde la pantalla del tradicional computador de escritorio hasta la del teléfono inteligente con acceso a Internet, pasando por las tabletas, computadores personales y equipos de juegos de video, entre otros. En este contexto, Internet se ha encumbrado como una de las actividades favoritas de los niños y las niñas (p. 9).

En el marco del desarrollo de la práctica pedagógica de la autora del presente proyecto desarrollada entre los años 2020-2021, así como desde su acción pedagógica como docente en el Jardín Infantil La Casa del Sol se ha observado el interés de los niños por las pantallas, el uso de teléfonos celulares para acceder al consumo de videos desde *youtube*, el dominio de aplicaciones como *whatsaap*, el gusto por las *selfies*, así como el entusiasmo que les provoca el uso del televisor o escuchar música en el aula.

El presente proyecto se propone contribuir a través del diseño e implementación de estrategias a fortalecer la experiencia de los niños en el mundo digital, como se resume en la siguiente pregunta: *¿Qué estrategias implementar para fortalecer la experiencia en el mundo digital de niños de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol de Tuluá-Valle del Cauca?*

Objetivos

Objetivo General

Diseñar e implementar experiencias de aprendizaje para acompañar la experiencia en el mundo digital de niños de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol.

Objetivos Específicos

Promover experiencias de aprendizaje que favorezcan la alfabetización digital de los niños de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol.

Involucrar a las familias en el acompañamiento de los niños en su experiencia en el mundo digital.

Construir con los niños un contrato de uso del internet como estrategia para promover el uso saludable y productivo de las tecnologías conectadas.

Fundamentos conceptuales

El proyecto aplicado *Los niños en el mundo digital: aprendizajes y acciones*, se fundamenta en documentos y lineamientos educativos, informes de organismos nacionales e internacionales, así como de investigaciones previas que revisan la presencia de los niños en el mundo digital visibilizando la oportunidad que ello representa, así como los riesgos asociados.

En el año 2004 UNICEF, propone el decálogo de derechos y deberes de los niños en internet, e-derechos de los niños y las niñas, ratificando a los niños y a las niñas como ciudadanos digitales y en consecuencia con derechos para acceder, usar y participar en el mundo digital.

El uso de tecnologías digitales por parte de los niños especialmente en primera infancia no está exento de crítica. Existe evidencia sobre afectaciones al desarrollo neurológico de los niños, así como en aspectos relacionados con su salud física y mental (obesidad, adicción, aislamiento social); así como de la oportunidad de su uso representa para el aprendizaje, la inclusión de niños en condición de discapacidad, la disminución de las brechas de acceso, como presenta, por ejemplo, UNICEF en el documento Estado Mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital.

Recientemente, la UNESCO (2021) realiza la *Observación general núm. 25 relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital* en la que aportaron ideas y opiniones más de 709 niños y adolescentes de 28 países para ofrecer orientaciones sobre medidas para promover la garantía de los derechos de los niños en el entorno digital y, a la vez, promover un entorno digital inclusivo, seguro, justo y accesible para ellos.

Para los intereses del presente trabajo resultan fundamentales tres libros publicados en los últimos años: *Pulgarcita* de Michel Serres (2013) en el que se relata los profundos impactos en la

vida de los niños y los jóvenes de las nuevas tecnologías desde la metáfora del dominio del mundo desde sus pulgares para el manejo de teclas, juegos y buscadores. *Guía para la crianza digital*, de Sebastián Bortnik (2020) en el que se ofrecen explicaciones sobre la presencia temprana de los niños en el mundo digital y se formulan estrategias y prácticas para el acompañamiento de los niños en el mundo digital y, finalmente, *La fábrica de cretinos digitales* escrito por Michel Desmurget (2019) en el que se debate el concepto de nativo digital mostrando los riesgos de las pantallas para los niños.

De la misma manera, existe una insistente actividad a nivel internacional y nacional en relación con los niños y el mundo digital; políticas e informes como los realizados por la UNESCO (2005, 20016), INTEF (2016), UNICEF (2004, 2017), OEI (2022), así como múltiples iniciativas de organizaciones de académicos y familias evidencian la necesaria acción de la escuela para acompañar a los niños para desempeñarse de manera segura y competente en el mundo digital. A nivel internacional y a manera de ejemplo se destacan los aportes de *Pantallas amigas*; en el contexto colombiano resulta significativo el aporte de *Redpapaz*, así como iniciativas del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) y del Ministerio de Ciencia y Tecnología (MinTic) para la formación del ciudadano digital desde la primera infancia con proyectos como: *Mis Manos Te enseñan*, *En TIC Confío*, *Computadores para educar*.

A continuación, se profundiza en categorías clave del presente proyecto:

Educación infantil y tecnologías digitales

Educar para el uso de la tecnología y la formación del pensamiento tecnológico es considerado en el marco de los lineamientos para la educación de la primera infancia un derecho de los niños y las niñas, en la medida que en esta era digital no es posible comprender la educación sin la tecnología y la educación infantil en particular no es ajena a esta realidad; sin

embargo se debe hacer uso de ellas de manera adecuada y responsable; se deben integrar a la educación de los niños y las niñas de manera pausada y de acuerdo a la edad, motivaciones, contextos y ritmos de cada uno ellos.

A nivel didáctico, la integración de tecnología en la educación infantil debe concebirse como herramientas que se utilizan con un objetivo claramente definido y han sido contempladas en los ejercicios de planeación pedagógica; evitando su uso como mero pasatiempo o entretenimiento para los niños y las niñas.

El sistema educativo colombiano a través de 2 documentos expresa su voluntad y lineamientos para la integración de tecnologías en la educación inicial y básica. En el año 2008 el MEN (2008) publica la *Guía N°30 Orientaciones generales para la educación en tecnología*, ratificando la idea que ser competente en tecnología es una necesidad para el desarrollo infantil y definiendo 4 componentes para la formación en y con tecnologías en el país: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología; 2. Apropiación y uso de la tecnología; 3. Solución de problemas con tecnología y, 4. Tecnología y sociedad.

Específicamente para la educación inicial el MEN en el año 2014 presenta el documento N°24 Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. La exploración del medio en la educación inicial, en el que plantea los siguientes 3 elementos a tener en cuenta sobre las tecnologías, el desarrollo y aprendizaje infantil: 1. Las tecnologías de la información y la comunicación para acercar el mundo a la Escuela; 2. Lo tecnológico referido al mundo de los artefactos y el internet y al uso que se puede dar a los artefactos para resolver problemas y, 3. Las tecnologías como herramientas para el aprendizaje empleadas de manera intencional y planificada por los agentes educativos.

Por otra parte, en los últimos tiempos el MEN desde la Subdirección de fomento de competencias, se ha propuesto acompañar a las instituciones educativas y a los maestros en el diseño de entornos digitales seguros para niñas, niños y adolescentes en los que puedan interactuar de manera segura e informada, tengan capacidad para el uso adecuado de las TIC y la innovación y disfruten y generen vínculos con sus pares en entornos seguros. De la misma manera, que docentes y familias cuenten con herramientas para acompañar a los niños en sus interacciones en dichos entornos.

En el estudio titulado Guía pedagógica para la mediación docente en el uso de internet realizado por el MEN, UNICEF y Tigo Colombia (2021), se reseñan 4 formas de acompañamiento a los niños en el mundo digital: 1. Activa: hace relación al interés genuino en las actividades que los niños realizan en internet, para a través del diálogo aportar a la formación del pensamiento crítico y la reflexión permanente para evitar los riesgos. 2. Restrictiva: Apoyada en el establecimiento de normas y reglas de uso de internet; 3. Técnica: Uso de controles parentales para la restricción y seguimiento, limitando la libertad y privacidad de los niños y, 4. Mediación proactiva, entendida como el “conjunto de acciones desarrolladas por padres, madres, cuidadores, pares y, por supuesto, docentes orientadas al aprovechamiento de la tecnología que les permita habilitarse como agentes activos en el ejercicio de una ciudadanía digital” (p.12).

El MEN hace una apuesta por la mediación proactiva, la cual debe atender a 4 ámbitos: el primero se refiere a la *Protección*; es decir, ofrecer pautas a los niños para participar en el mundo digital, el segundo ámbito es la *Preparación* que propone por dotar a los niños de los conocimientos y habilidades necesarias para interactuar con dispositivos y el internet; el tercer ámbito es la *Deferencia*, entendida como el respeto y la libertad de los niños para explorar el

mundo digital desde la confianza que los adultos responsables le ofrecen y, finalmente como cuarto ámbito la *Proactividad* que propone porque los niños vayan construyendo sus competencias digitales para desempeñarse de manera crítica, responsable y saludable en los entornos conectados.

Con el fin de ahondar en las ventajas y desventajas del tecnologías en la educación infantil, se toman de referencia los aportes del psicólogo cognitivo Cristian Rojas Barahona (2022) quien en el documento *primera infancia transformación digital* expresa que “las tecnologías pueden ser herramientas fantásticas para el aprendizaje de diversas habilidades y conceptos, pero deben utilizarse de forma adecuada” (p. 23), en la medida que los niños y las niñas requieren de la actividad física, tiempo suficiente para dormir y socializar para su sano desarrollo y éstas no pueden ser cambiadas por tiempos de interacción con herramientas tecnológicas.

El mismo autor refiere que las herramientas tecnológicas son útiles en la educación de los niños, en el contexto escolar y social. A modo de ejemplo, en el aula de clase pueden integrarse para generar aprendizajes significativos y a largo plazo haciendo uso de aplicaciones de la web 2.0 y 3.0, de la realidad aumentada que brindan un sin número de actividades para trabajar con los niños; en la vida social, el uso de tecnologías permite a los niños acceder a través de aplicaciones con juegos y programas el conocimiento de diversas culturas, conocer sus costumbres y trabajar los valores básicos con los cuales nos regimos para vivir en sociedad como lo son el respeto, la tolerancia entre otros.

Por su parte, Sancho Gil (2006), citado por Rojas (2022), enuncia una serie de ventajas y desventajas del uso de tecnologías en la educación infantil que se sintetizan a continuación:

Ventajas:

Un mejor desarrollo del lenguaje el cual se logra cuando existe una mejor calidad en el uso de las herramientas tecnológicas, a través de programas que permiten que los niños y las niñas interactúen por medio de juegos, aprendiendo al mismo tiempo.

Cuando se le brinda un uso responsable y adecuado de las herramientas tecnológicas a los niños y las niñas, se logra estimular la creatividad por medio de la manipulación y se evidencia una motivación por el autoaprendizaje.

Se observa más interés de los niños y las niñas por atender a las actividades, esto se debe a los recursos didácticos que podemos encontrar a través de las herramientas tecnológicas.

A través de la interactividad los niños y las niñas logran intercambiar experiencias con otros y esto les permite tener un mejor proceso de aprendizaje.

Desventajas:

El lenguaje se desarrolla forzosamente en el entorno social del niño y la niña (rojas 2022). Cuando se les permite a los niños y las niñas abusar del uso de las herramientas tecnológicas se afecta su desarrollo neurológico y la capacidad de poder interactuar con los demás seres de su entorno.

Se afecta el sueño en los niños y las niñas que están expuestos por más de dos horas el cual es el límite de tiempo recomendado, en tecnologías como celulares, videojuegos, televisión y también cuando se observan contenidos que no son adecuados para la edad; “nos encontramos con un factor de riesgo para el desarrollo de alteraciones en el sueño” (León, Cancino, González, & Mesa, 2020; Mesa, T; Masalam, 2006), citado por Rojas (2022). Cabe resaltar que el sueño es de vital importancia en los niños y las niñas ya que les permite tener un mejor desempeño y a través de este se afianza la memoria y se dispone para recibir nueva información. Es importante

que como mínimo tres horas antes de dormir los niños y las niñas dejen de hacer uso de los dispositivos, ya que se emite radiación lumínica.

El desarrollo social y emocional es de vital importancia y muy necesario para el sano desarrollo de los niños y las niñas, sin embargo este se está viendo afectado, por que no se le está dando un uso adecuado y responsable a las tecnologías y son los padres de familia quienes deben tomar conciencia de que su mal uso, está generando comportamientos nocivos en los niños y las niñas y que no se puede reemplazar tiempo de compartir con la familia por el uso de las herramientas tecnológicas; “un efecto potencial del mal uso de la tecnología en etapas tempranas, principalmente cuando se abusa del tiempo de uso, es la reducción de la capacidad de autocontrol” (Clif, Howard, Radesky, McNeill, & Vella, 2018). Citado por (Rojas 2022).

Los niños en el mundo digital

Las tecnologías están presentes en cada uno de los entornos donde los niños y niñas crecen y se desarrollan, habitan en sus entornos personales, familiares, escolares, sociales, entre otros y si se parte de la base que “todo niño y niña tienen que observar, descubrir, explorar y experimentar en su medio para apropiarse de él, entonces tienen derecho a relacionarse con los medios tecnológicos que están a su alcance” (Martinez, 2011, p.8).

Quienes hemos tenido la oportunidad de observar el proceso de desarrollo y crecimiento de los niños, sabemos que su contacto con los dispositivos tecnológicos se produce a muy temprana edad, la interacción con juguetes electrónicos y conectados, el consumo de televisión, el uso del teléfono celular de sus padres o cuidadores, su presencia con fotografías en el mundo digital desde las redes sociales de sus padres o familiares cercanos, incluso, la producción de contenido que es publicado en tiktok o cualquier otra red, entre muchas otras posibilidades.

De la misma manera, los padres en múltiples ocasiones expresan admiración por la habilidad de los niños para el manejo de equipos tecnológicos, lo que de alguna manera, significa para los niños aprobación y reconocimiento; por tanto y como expresa Martínez (2011) “si la tecnología contribuye a que los niños potencien sus habilidades, ¿por qué negarles que pongan en práctica su continua capacidad de curiosidad, de interés, de desafío, de placer por aprender, que tanto piden estas nuevas generaciones?” (p.9).

Por otra parte, el uso de las Tic permite que los niños y las niñas adquieran conocimientos, que interactúen con personas con las que han creado un apego y que por algún motivo no pueden estar presentes, pero también les exponen a diferentes riesgos como acoso en línea, a contenido que no es apropiado para ellos y a generar una adicción por la herramientas tecnológicas, entre otras.

Es necesario recordar que las TIC están generando cambios significativos en los niños y las niñas para bien o para mal, unos utilizan las redes para adquirir aprendizajes significativos y otros dedican su tiempo a otro tipo de contenido como los video juegos que concentran toda su atención; “muchos adultos temen que estos cambios no sean positivos, y les preocupa que el tiempo excesivo frente a la pantalla esté aislando a los niños de sus familias y de su entorno, acrecentando la depresión e incluso contribuyendo a su obesidad” (UNICEF, 2017, p.25).

En consecuencia, vale preguntarse: ¿Cómo encontrar el justo medio en relación a los tiempos recomendados de exposición a pantallas de acuerdo con la edad de los niños? Al respecto, la *American Academy of pediatrics* -AAP- (2016) y la Organización Mundial de la Salud -OMS- (2019) no recomiendan el uso de pantallas para niños menores de 2 años, salvo las videollamadas para comunicarse con familiares con el acompañamiento de adultos; en cuanto al tiempo sugiere limitar la exposición a máximo 1 hora diaria para niños de 2 a 5 años y, a partir

de los 6 años los niños podrían contar con un plan de uso de pantallas que no interfiera con los tiempos de juego, sueño, conversaciones, actividad física.

Aspectos metodológicos

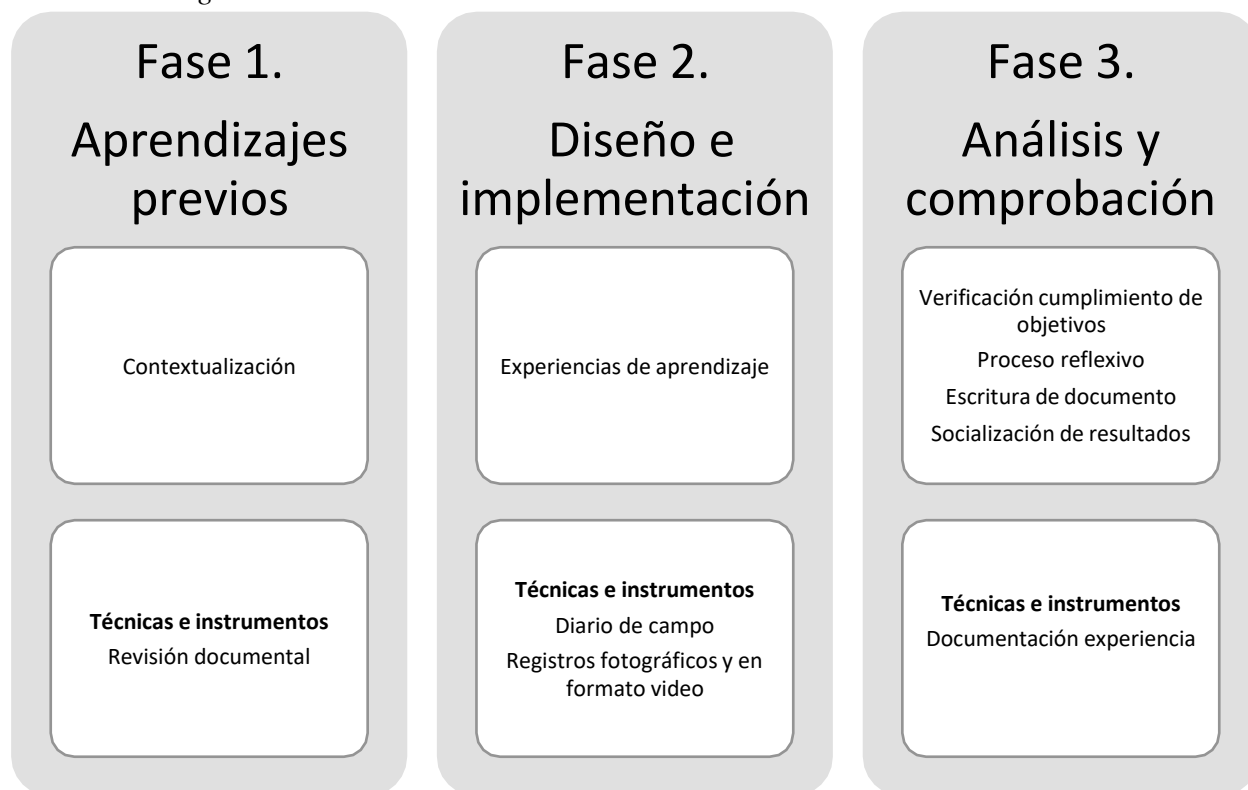
El presente proyecto aplicado se construye desde la Investigación-Acción-Educativa (I-A-E) Restrepo (2003), como metodología cualitativa que favorece el diseño, implementación y evaluación de acciones educativas, procesos de reflexión docente, de transformación de las propias prácticas pedagógicas y permite ir construyendo una ruta para el cumplimiento de los objetivos propuestos en un proyecto.

Ruta metodológica

A continuación, en la figura 1 se resume la ruta metodológica para el desarrollo del proyecto organizada en fases, actividades y técnicas e instrumentos para la recolección y análisis de la información:

Figura 1

Ruta metodológica



Nota. Síntesis gráfica de la ruta metodológica para el desarrollo del proyecto aplicado

Fase 1. Aprendizajes previos

El Proyecto aplicado inicia con el reconocimiento del contexto (institución educativa, niños y niñas participantes), la organización de experiencias previas sobre la temática realizadas en el Jardín infantil y el reconocimiento de los elementos conceptuales que fundamentan el proyecto; en consecuencia, se hace uso de la revisión documental como técnica, como se resume en las tabla 2.

Tabla 2

Fase 1 Aprendizajes previos

Criterio	Descripción	Producto
Lectura de contexto	Revisión de documentos institucionales	Construcción del marco contextual del proyecto y las características de los niños participantes en relación a la temática del proyecto aplicado
Experiencias previas	Revisión de informe de práctica pedagógica 4 y ponencia Cátedra de infancias estudiante Efide Yaneth Cuéllar	Delimitación de los alcances del proyecto en relación con las experiencias previas y nuevos aprendizajes por alcanzar
	Revisión documento tesis de Maestría titulado: <i>La ciudadanía digital en la primera infancia: estrategias para su formación</i> . Autora: Sandra Milena Morales Mantilla	
Revisión bibliográfica	Revisión lineamientos nacionales sobre las TIC y la educación infantil	Construcción de los referentes conceptuales del proyecto aplicado

Identificación de documentos académicos e informes claves sobre la experiencia de los niños en el mundo digital

Nota. Síntesis de la ruta metodológica para el desarrollo de la Fase 1 del proyecto aplicado

Fase 2. Diseño e implementación

Una vez se realiza el reconocimiento del contexto y los marcos que fundamentan el desarrollo del proyecto, se procede a diseñar e implementar la experiencia pedagógica que orienta el proyecto aplicado.

Tabla 3

Fase 2 Diseño e implementación

Criterio	Descripción	Producto
Diseño experiencias de aprendizaje	Trabajo independiente de la maestra en formación revisando experiencias de aprendizaje para la alfabetización digital en la primera infancia y diseño de las experiencias propias que respondan al proyecto educativo del Jardín infantil La Casa del Sol y las características de los niños participantes	Experiencias de aprendizaje como mediación pedagógica
Evaluación de las experiencias de aprendizaje diseñadas	Previo a la implementación de las experiencias de aprendizaje diseñadas se someten a revisión de la directora del Jardín infantil La Casa del Sol y la asesora del proyecto aplicado y se realizan los ajustes correspondientes	
Trabajo de campo	Desarrollo de las experiencias de aprendizaje diseñadas con niños de 3 a 5	Información como insumo para reconocer los

años del Jardín Infantil La Casa del Sol y sus familias	aprendizajes logrados como producto del proyecto aplicado
---	---

Nota. Síntesis de la ruta metodológica para el desarrollo de la Fase 2 del proyecto aplicado

Fase 3. Análisis y comprobación

Momento reflexivo y de documentación de la experiencia desarrollada en el marco del proyecto aplicado con el fin de verificar el logro de los objetivos y derivar aprendizajes producto de la reflexión y el análisis de la información obtenida.

Tabla 4

Fase 3 Análisis y comprobación

Criterio	Descripción	Producto
Escritura del documento	Organización del documento Proyecto aplicado de acuerdo con las exigencias de la Licenciatura en pedagogía infantil y dando cuenta del desarrollo de los objetivos propuestos	Documento proyecto aplicado para sometimiento de valoración de asesor y jurados
Proceso reflexivo	Experiencia reflexiva de la maestra en formación en torno a sus propios aprendizajes	Incorporación de aprendizajes de la maestra en formación a partir del desarrollo del proyecto aplicado
Socialización de resultados	Preparación y desarrollo de la sustentación del proyecto aplicado en acto público	Sustentación de proyecto aplicado como opción de grado

Nota. Síntesis de la ruta metodológica para el desarrollo de la Fase 3 del proyecto aplicado

Desarrollo del Proyecto

Fase 1. Aprendizajes previos

Antecedente 1: La práctica pedagógica como punto de partida

Como maestra en formación de la licenciatura en pedagogía infantil desarrollé la práctica pedagógica durante los años 2020 y 2021, desarrollando el proyecto de acción pedagógica titulado *Aprendizaje de normas en la educación infantil: una experiencia a través del uso de videos educativos*, que además de intentar responder a la situación problema que se identificó durante el



proceso de observación participante, realizado inicialmente en el Colegio San Pedro Claver en el grado de transición con niños y niñas de 4 a 5 años y actualizado con la observación realizada en el año 2021 con niños y niñas de la misma edad en el Jardín Infantil La Casa del Sol, se constituye en una respuesta frente a las situaciones vividas en razón a la pandemia que nos obligó como maestras a repensar nuevas estrategias didácticas; a guiar la acción

de las familias en casa para acompañar a sus hijos en el logro de los propósitos de aprendizaje.

En este sentido, me interesó explorar el uso de videos educativos de mi autoría para favorecer el aprendizaje de normas, por lo que el proyecto se orientó a partir de la pregunta: *¿Cómo favorecer el aprendizaje de normas de los niños y las niñas de 4 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol, a través de experiencias de aprendizaje mediadas por videos educativos?*

El diseño, implementación y evaluación del proyecto de acción pedagógica se justificó por las siguientes razones:

La institución no cuenta con un proyecto para el aprendizaje de normas.

Constantemente se presentan situaciones que dificultan la convivencia entre los niños tales como: dificultad para acatar o seguir las indicaciones dadas por la maestra, presencia de peleas en el juego en razón a la dificultad para respetar las normas establecidas entre ellos, quejas frecuentes de la familia en razón a la “desobediencia” de los niños.

Se evidencia una escasa participación de los niños y las niñas especialmente en lo relacionado con la construcción de las normas que rigen la convivencia en el aula.

El proyecto se inscribe en la dimensión de desarrollo socio afectivo y moral en la medida que esta dimensión, como afirma el MEN (1997)

en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él (p.17).

De la misma manera, se apoya en los planteamientos de Lev Vigotsky (1987), citado en (Estrada 2012), en relación al desarrollo moral de los niños y el proceso de interiorización de las normas, en el sentido que se expresa a continuación:

el desarrollo moral es producto de la interiorización de las normas y reglas morales, por lo que ocurre la formación de instancias morales internas, donde estas regulan el comportamiento del individuo desde el interior. De esta manera los valores existen en la subjetividad no como simples reproducciones de significados (reflejo cognitivo) ni tampoco como motivos aislados de actuación (reflejo afectivo), sino que constituyen complejas unidades funcionales cognitivo-afectivas a través de las cuales se produce la regulación de la actuación (p. 10).

En consecuencia, el proyecto de acción pedagógica se diseña en tres niveles de aprendizaje de la norma: reconocimiento de normas, compromiso con las normas establecidas, participación en la construcción de nuevas normas, con el propósito de contribuir al desarrollo moral de los niños y al aprendizaje de normas desde la internalización de las mismas, para lo cual se diseñan 8 videos educativos como se resume en la tabla 5.

Tabla 5

Videos educativos para el aprendizaje de normas

Nivel	Videos	Intencionalidad formativa	Evidencia de aprendizaje
Reconocimiento de normas	https://youtu.be/H5bJWhhl8Rk	Reconocer las normas de convivencia que deben cumplir en el jardín.	Plasmar con un dibujo una norma que deben cumplir en el jardín.
	https://youtu.be/x8KzXLEVfiQ	Fomentar comportamientos deseables para la sana convivencia con los demás.	Plasmar a través de un dibujo un comportamiento o norma que hayan incumplido.
	https://youtu.be/eCdLmu3ZHIQ	Reconocer las normas de convivencia para habitar la ciudad.	Registro fotográfico con una de las normas que le gustaría cumplir en su ciudad o en su barrio.
	https://youtu.be/Z_ZrFRmaiU	Observar que sucede cuando los niños y las niñas ignoran las reglas y las instrucciones.	Pensar en una norma que quiera comprometerse a cumplir en la casa, el jardín o la ciudad y representarlo por medio de un dibujo.
	https://youtu.be/lkMZeUSziZA	Conocer las normas de convivencia que deben cumplir en la casa.	Por medio de un video mostrar qué norma de convivencia deben cumplir en la casa.

Nivel	Videos	Intencionalidad formativa	Evidencia de aprendizaje
Compromiso frente a las normas establecidas	https://youtu.be/liO3X6F-_1Q	Reconocer la importancia de establecer normas al momento de jugar.	A través de un video mostrar cuál es el juego que más le gusta y decir cuáles son la reglas de ese juego.
	https://youtu.be/XdoMSPSFOCY	Asumir compromisos para el cumplimiento de las normas en el jardín, la casa y la ciudad.	Por medio de un video narrar cuál es la norma que les parece difícil cumplir en el jardín, la casa o la ciudad y cómo se comprometen a cumplirla.
Participación construcción de las normas	https://youtu.be/-jIR6kJOCoc	Propiciar escenarios para la construcción de normas que mejoren la convivencia en el juego	Proponer una nueva norma para mejorar la convivencia en el juego

Nota. En la tabla se encuentran enlazados los videos de autoría propia diseñados como experiencias de aprendizaje para el desarrollo del proyecto de acción pedagógica en el marco de la práctica pedagógica realizada como maestra en formación.

Finalmente, se resumen algunos de los principales aprendizajes en relación al uso y potencial de videos educativos en la educación infantil, a partir de la experiencia de la práctica pedagógica realizada, los cuales se desarrollan en profundidad en el capítulo de libro titulado *El uso del video educativo en la educación infantil: experiencias y aprendizajes de maestras en formación*, postulado para publicación en libro propuesto por el grupo de investigación *Infancias, educación y diversidad* del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, a la convocatoria del sello editorial de la UNAD del año 2022 y que se encuentra en este momento en edición:

El uso de videos educativos dentro y fuera del aula favorecen el aprendizaje por las siguientes razones: 1. Estimulan la participación y el protagonismo de los niños; 2. Resultan una estrategia motivadora; 3. Estimulan la interacción con la familia, en la medida que los niños requieren del acompañamiento de un adulto.

Los niños y las niñas están dispuestos a aprender y les motiva hacerlo de manera lúdica y activa. La respuesta de los niños frente al video educativo generalmente es activa, realizaban preguntas, interactuaban entre ellos, expresan su gusto por el contenido o se distraen con facilidad cuando no llena sus expectativas.

Los niños y las niñas se sienten seducidos por la imagen, el sonido y la actividad; en este sentido, los videos educativos como estrategia didáctica para el aprendizaje generaron un impacto positivo porque el uso de imágenes, música, colores, así como la invitación al diálogo y a la acción desde el video, generan alto grado de motivación y promueve cierto nivel de aprendizaje autónomo.

La participación de la familia en el proceso de aprendizaje de los niños es fundamental; en consecuencia, los videos educativos en la medida que requieren del acompañamiento de un adulto para su proyección (*whatsapp*) y en algunas ocasiones el desarrollo de las actividades propuestas, tienen un potencial para promover la interacción familia- niños y niñas.

Antecedente 2: Ciudadanía digital en la primera infancia: Resultados de investigación

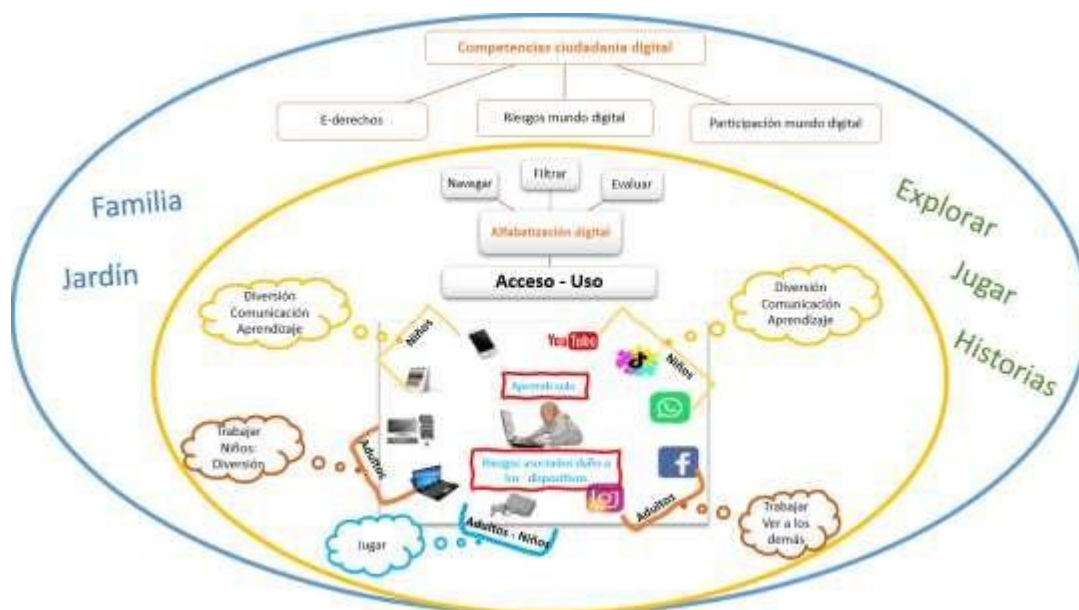
En el primer semestre del año 2022, Morales (2022) realiza con la participación de los niños del Jardín Infantil La Casa del Sol el proyecto de investigación titulado: *La ciudadanía digital en la primera infancia: estrategias para su formación*, en la intención de formular estrategias que contribuyan a la formación del ciudadano digital desde la primera infancia, a

partir de la experiencia en el mundo digital de niños y niñas de 4 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol.

La investigación hizo uso de técnicas para la investigación con niños desde el enfoque mosaico propuesto por Clark & Moss (2001), logrando los hallazgos que se presentan en la figura 2 y se explican a continuación.

Figura 2

Hallazgos investigativos



Fuente. Morales, S. (2022). La ciudadanía digital en la primera infancia: estrategias para su formación

Los niños y las niñas hacen presencia en el mundo digital desde temprana edad en la medida que los equipos tecnológicos hacen parte de su entorno de desarrollo y acceden a ellos a tempranas edades en razón a que son utilizados por los adultos como entretenedores de los niños. Su nivel de dominio empieza siendo intuitivo con una aprestación inicial del adulto e indicaciones sobre el cuidado de los equipos mismos. En consecuencia, a medida que los niños

crecen su percepción sobre el cómo y cuándo inicia su contacto con las tecnologías conectadas se responde desde la idea del *aprendí solo desde muy pequeño*.

Si bien es cierto entre los 4 y los 5 años los niños participantes no cuentan con equipos tecnológicos conectados propios o de uso individual, acceden al de sus padres u otros familiares especialmente teléfonos celulares, tabletas y computadores portátiles (en menor proporción).

Los niños reconocen la iconografía propia de algunas redes sociales y herramientas del mundo digital, lo que evidencia que dicho lenguaje es cercano a su experiencia de vida. De la misma manera, diferencian el uso de equipos, siendo el celular el equipo con mayores atribuciones (diversión, comunicación, trabajo, aprendizaje). De la misma manera, su interacción en redes sociales de manera autónoma es incipiente, reconocen que sus padres o adultos cercanos hacen uso de ellas.

Por otra parte, y si bien es cierto los niños disfrutan de su experiencia en el mundo digital especialmente en *youtube* o juegos, no reconocen sus e-derechos como ciudadanos digitales ni los riesgos que corren en dichos entornos.

Finalmente, se concluye que su experiencia en el mundo digital se centra en la búsqueda de información de su interés (música, dibujos animados, series de televisión, tutoriales de baile o dibujo) a través del uso del comando de voz.

En este orden de ideas, se evidencia la necesidad de continuar fortaleciendo la experiencia de los niños en el mundo digital, no necesariamente con la intención de que integren a sus vidas de manera apresurada la experiencia digital, sino para que desde tempranas edades descubran posibilidades más allá de la diversión y el entretenimiento que ofrecen dichos entornos, siendo fundamental la participación de la familia y maestros.

Contexto de actuación: Jardín Infantil La Casa del Sol

Por definición, un proyecto aplicado según el Reglamento estudiantil de la UNAD (2013) Artículo 66 “le permite al estudiante el diseño de proyectos para una transferencia social de conocimiento que contribuya de manera innovativa a la solución de problemas focalizados” (p. 96); en el caso particular del presente proyecto contribuirá a la alfabetización digital de niños de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol. En ese orden de ideas, resulta de alta importancia reconocer el contexto de la institución en la que se desarrolla el proyecto, como se resume en la tabla 6.

Tabla 6

Contexto institucional

Nombre de la Institución	Jardín Infantil La Casa del Sol
Ubicación	Tuluá-Valle del Cauca
Tipo de Institución	Privada
Contexto	Urbano
Apuestas pedagógicas	La casa del Sol fue fundada hace 25 años por Ana de Jesús Marulanda Londoño docente interesada en aportar a la formación de los niños del municipio de Tuluá. En sus inicios se dedicó a la orientación de tareas, refuerzos y clases de natación como actividad extracurricular, posteriormente crea el nivel de preescolar. En el año 2007, cambia de propietarias y reorienta sus servicios a la atención de la primera infancia desde los 0 a los 6 años en actividades de cuidado y educación integral de los niños. Orienta su actividad pedagógica respondiendo a los lineamientos del MEN en relación a la educación inicial y la educación preescolar en Colombia. De la misma manera y en interacción permanente con las familias acompaña los procesos

de aprendizaje y desarrollo de los niños a través del juego, el arte, la literatura y la exploración del medio. Como institución se encuentran abierta a la innovación dando respuesta a las necesidades de los niños, en consecuencia, son bienvenidas las maestras en formación, así como diversas iniciativas de universidades y grupos de investigación y trabajo en pro de las infancias.

En la actualidad, la institución cuenta con una población de 50 niños y 5 maestras.

Recursos tecnológicos	Computador, Tablet, televisor, celular.
Usos de las TIC	En el Jardín infantil La casa del sol, se hace uso de los recursos tecnológicos, teniendo en cuenta que son herramientas pedagógicas que permiten el aprendizaje de los niños y niñas. Se utiliza el celular o la tablet para hacer uso de los juegos interactivos, el televisor y el computador para ver películas, videos musicales o educativos.

Nota. La información contenida en la tabla tiene como fuente a la directora del Jardín Infantil La Casa del Sol, y el proceso de observación realizado para reconocer los recursos tecnológicos existentes y los usos que se dan a los mismos.

De la misma manera en la tabla 7 se describen las características de los niños y las niñas de 3 a 5 años del Jardín que participan en el proyecto (con el fin de preservar su intimidad, los niños son identificados con números).

Tabla 7

Niños participantes en el proyecto

Niños participantes	Información general
Niño 1	Edad: 5 Género: masculino Constitución familiar: papá y mamá

Niños participantes	Información general
Niño 2	<p>Interés por las TIC: demuestra interés por las herramientas tecnológicas, pero no es su prioridad. Participa en las actividades que integran tecnologías, pero no busca los dispositivos por sí mismo.</p> <p>Edad: 5</p> <p>Género: masculino</p> <p>Constitución familiar: abuela y papá</p> <p>Interés por las TIC: demuestra interés por las herramientas tecnológicas, pero no es su prioridad, prefiere realizar actividad física y juegos en el patio.</p>
Niño 3	<p>Edad: 5</p> <p>Género: masculino</p> <p>Constitución familiar: mamá y abuelos</p> <p>Interés por las TIC: demuestra poco interés por las herramientas tecnológicas. Su actitud frente al trabajo escolar es dispersa tanto en experiencias que integran tecnologías como las que no lo hacen.</p>
Niño 4	<p>Edad: 3</p> <p>Género: masculino</p> <p>Constitución familiar: mamá y papá</p> <p>Interés por las TIC: demuestra poco interés por las herramientas tecnológicas, le gusta realizar otro tipo de actividades, como jugar en el patio con sus amigos.</p>
Niño 5	<p>Edad: 4</p> <p>Género: femenino</p> <p>Constitución familiar: mamá y papá</p> <p>Interés por las TIC: demuestra mucho interés por las herramientas tecnológicas. Tiene acceso a dispositivos como teléfono, tableta, computador, así mismo hace uso del youtube y de algunas redes sociales (tik tok)</p>
Niño 6	<p>Edad: 4</p> <p>Género: femenino</p>

Niños participantes	Información general
Niño 7	Constitución familiar: mamá y papá Interés por las TIC: demuestra mucho interés por las herramientas tecnológicas. Tiene acceso a dispositivos y reconoce el uso de algunas herramientas y redes sociales. Edad: 3 Género: femenino Constitución familiar: mamá y papá Interés por las TIC: demuestra interés por las herramientas tecnológicas y tiene acceso a dispositivos de manera controlada.

Nota. La información contenida en la tabla se obtiene en diálogo con la maestra encargada de los niños de 3 a 5 años en el Jardín infantil.

Fase 2. Diseño e implementación

El Proyecto se dinamiza desde el diseño e implementación de 4 experiencias de aprendizaje cuyo propósito general es favorecer la alfabetización digital de niños de 3 a 5 años del Jardín infantil La Casa del Sol con miras a aportar nuevos conocimientos que contribuyan a fortalecer su experiencia en el mundo digital, como se resume en la figura 3.

Figura 3

Estructura experiencias de aprendizaje



Nota. Resumen gráfico de contenidos experiencias de aprendizaje que dinamizan el proyecto aplicado

A continuación, en las tablas 8, 9, 10 y 11, se presentan las 4 experiencias de aprendizajes diseñadas para ser desarrolladas en seis semanas.

Tabla 8

Experiencia de aprendizaje 1

Experiencia de aprendizaje 1.	
Competencias básicas de alfabetización digital: acceso y uso dispositivos tecnológicos	
Propósito	Generar aprendizajes a través del reconocimiento de usos de herramientas y dispositivos tecnológicos.

Justificación de la experiencia	La formación del ciudadano digital en primera infancia implica un ejercicio de alfabetización digital. En este orden de ideas, se propone una experiencia de aprendizaje para trabajar con los niños y las niñas desde sus presaberes y experiencias en el uso de dispositivos y herramientas tecnológicas, con el fin de establecer con su participación normas de uso.
Descripción de la actividad	
Inicio de la experiencia	Se da inicio a la actividad explorando la forma cómo los niños usan cuatro equipos tecnológicos: televisión, celular, tableta, computador a través de las siguientes preguntas: ¿Qué me gusta ver en la televisión o hacer con el celular, la tableta o el computador?; ¿por qué lo prefiero?
Desarrollo de la experiencia:	Organizados los niños en círculo se les invita a participar en el juego de la ruleta digital. En ella se ubicarán diversos dispositivos y herramientas, al girar la ruleta un niño tendrá la palabra, accederá al dispositivo o herramienta que la ruleta seleccione y compartirá con el resto de compañeros sus conocimientos o experiencias sobre la misma.
Cierre de la experiencia:	De manera grupal y guiados por la maestra, los niños darán ideas sobre cómo deben usar los dispositivos tecnológicos y las herramientas del internet.
Recursos	Computador, juego de ruleta, teléfono celular.

Nota. Planeación experiencia de aprendizaje de autoría de la maestra en formación

Tabla 9

Experiencia de aprendizaje 2

Experiencia de aprendizaje 2.

Uso intencional de contenido digital: búsqueda, filtrado y evaluación de información

Propósito	Generar aprendizajes a través del uso de herramientas y dispositivos tecnológicos con fines diferentes al entretenimiento.
Justificación de la experiencia	La formación del ciudadano digital en primera infancia implica un ejercicio de alfabetización digital; con el fin de llenar de significado la experiencia y propiciar un uso del internet más allá del entretenimiento; se propone el proyecto de aula como estrategia para intencionar búsquedas de información.
Descripción de la actividad	
Inicio de la experiencia:	Momento 1. Identificación de la situación problema
	<p>Se invita a los niños y a las niñas a hacer un recorrido por la Institución, barrio, parque cercano (el lugar que se considere más pertinente) y registrar a través de fotos, las situaciones que consideren pueden mejorarse.</p>
	<p>Reunidos en un espacio de encuentro (aula, patio) cada niño presentará su foto y explicará la situación que considera puede ser mejorada. La profesora irá sintetizando los hallazgos de los niños en un mapa de problemas, que construirá frente a ellos considerando las diversas opiniones al respecto.</p>
	<p>Una vez todos los niños hayan realizado su presentación y con ayuda del mapa de problemas, se decidirá un único problema a trabajar. Pueden emplearse diversas técnicas participativas para la toma de decisiones: votación, selección del problema más recurrente, entre otras.</p>

Se dejará en lugar visible (muro de la clase) el mapa de problemas con la situación que han decidido trabajar en equipo.

Momento 2. Planeación y Desarrollo del proyecto

Desarrollo de la experiencia:

Se inicia la sesión retomando la situación problema a trabajar y a través de preguntas se motiva la participación de los niños.

¿Qué sabemos sobre el problema?, ¿Qué más necesitamos saber para aportar a la solución?, ¿Dónde podemos buscar la información que necesitamos?, ¿A quién podemos preguntar?

De acuerdo con las respuestas de los niños se organizará plan de acción; por ejemplo: entrevistar a un experto, consultar en libros, hacer una encuesta. En caso que los niños no consideren hacer búsqueda en internet, se les propondrá y se dialogará al respecto.

Durante las sesiones de trabajo se pueden realizar las búsquedas en internet de acuerdo a la solicitud de los niños.

Importante en estos momentos:

- ✓ Mostrarles diferentes buscadores, haciendo énfasis en los buscadores especializados para niños.
 - ✓ Ayudar a los niños a organizar las búsquedas: palabras claves, preguntas organizadas.
 - ✓ Dedicar tiempo para revisar con los niños la información que se va obteniendo, invitándoles a filtrar la información por categorías: útil, parece no cierta, no se relaciona con el tema, entre otras.
-

-
- ✓ Dialogar sobre los aprendizajes que se van obteniendo a través de la información obtenida de internet.

De acuerdo con el interés de los niños en el proyecto se extenderá en el tiempo y se realizarán todas las sesiones que sean necesarias.

Se sugiere ir alimentando el mapa de problemas con las ideas de solución obtenidas a partir de la información consultada.

Cierre de la experiencia:

Momento 3. Cierre del proyecto

Como cierre del proyecto de aula y teniendo como base el mapa de problemas y soluciones construido durante el desarrollo del proyecto, se invita a los niños a:

- ✓ Evaluar el trabajo realizado
- ✓ Pasar a la acción en el caso que la solución encontrada sea de su alcance.
- ✓ Dedicar un momento a revisar la utilidad de hacer búsquedas en internet para saber más sobre una temática.

El cierre del proyecto, tendrá todas las sesiones que sean necesarias de acuerdo con el interés de los niños.

Recursos

Celular, papel, marcadores.

Nota. Planeación experiencia de aprendizaje retomada del sitio web <https://sandramorales0.wixsite.com/ciudadaniadigital>

Tabla 10

Experiencia de aprendizaje 3

Experiencia de aprendizaje 3.

Del consumo a la producción de contenido digital

Propósito	Generar aprendizajes a través del uso de herramientas y dispositivos tecnológicos con fines diferentes al entretenimiento.
Justificación de la experiencia	La formación del ciudadano digital en primera infancia implica un ejercicio de alfabetización digital que va más allá del rol pasivo de consumidor de contenido digital. En este orden de ideas se propone una experiencia en la que los niños construirán aprendizajes a través de contenidos digitales y producirán sus propios recursos para compartir sus conocimientos con otros niños.
Descripción de la actividad	
Inicio de la experiencia	<p>Se da inicio a la actividad con la creación del álbum de fotos “Recuerdos de Nuestro Jardín”</p> <p>En recorrido por el Jardín los niños tomarán fotos de los lugares de su preferencia. De la misma manera tomaremos la selfie de grupo, y fotos de cada niño.</p> <p>Posteriormente la docente editará el álbum y lo compartirá con los niños y las familias.</p>
Desarrollo de la experiencia:	<p>Se presenta a los niños contenido digital producida por niños con el fin de reconocer otros usos de las tecnologías en relación a su capacidad para compartir conocimientos, experiencias y aprender de otros. Para lo cual se seleccionan los siguientes contenidos:</p> <p>Ensalada de frutas, recetas fáciles para niños: https://www.youtube.com/watch?v=GxFsy4NMaP0&t=29s</p>

Lavar los dientes la canción de Gisele y Claudia Las Ratitas
<https://www.youtube.com/watch?v=yPa9hqclFKg>

Se realiza reflexión a partir de las siguientes preguntas orientadoras:

¿Cómo se hace una ensalada de frutas? ¿Cuál es la fruta que más les gusta? ¿si quieren preparar una receta a quien le preguntan cómo hacerla? ¿en dónde podemos encontrar recetas?

¿Cómo se cepillan los dientes? ¿quién les enseñó? ¿Cómo podemos aprender a cepillarnos los dientes?

Cierre de la experiencia: Se explica a los niños la actividad a realizar en casa con apoyo de las familias.

Cada niño debe elegir un tema, para producir un video en casa con el que pueda compartir su conocimiento con sus compañeros. Los videos se socializarán posteriormente con los compañeros del grupo.

Recursos Celular

Nota. Planeación experiencia de aprendizaje de autoría de la maestra en formación

Tabla 11

Experiencia de aprendizaje 4

Experiencia de aprendizaje 4.

La familia como primera alfabetizadora digital

Propósito	Propiciar espacios y estrategias de trabajo con las familias con el fin de movilizar su responsabilidad en relación con la formación de los niños en su experiencia en el mundo digital.
-----------	--

Justificación de la experiencia En el entendido que el acceso y uso de tecnologías digitales de niños menores de 5 años está en directa relación con los hábitos de crianza se requiere propiciar reflexiones con la familia sobre la importancia de acompañar a los niños en su experiencia en el mundo digital.

Descripción de la actividad

Inicio de la experiencia:

Momento 1. Charla con familias

La maestra propiciará espacios de diálogo con las familias sobre el uso de tecnologías digitales por parte de los niños, a través de las siguientes preguntas orientadoras:

Categoría	Item
Preferencia de uso	<p>¿A qué edad utilizó su primer dispositivo?</p> <p>¿A qué dispositivos tienen acceso?</p> <p>¿Con qué regularidad los usa?, ¿Cuánto tiempo?</p> <p>¿Qué hace mi hijo en internet o cuando está frente a una pantalla?</p> <p>¿Cómo reacciona cuando no le permito conectarse a internet o usar dispositivos tecnológicos?</p> <p>¿Cómo acompaño o controlo el uso de pantallas y el acceso a internet de mi hijo?</p> <p>¿Por qué decidí permitir el uso de dispositivos tecnológicos y el acceso a internet a mi hijo?</p>

Acceso y Riesgo	<p>¿Conozco los e-derechos de los niños?</p> <p>¿Qué riesgos corren los niños en internet?</p> <p>¿Sé qué hacer para enfrentar los riesgos que corre mi hijo en internet?</p>
Respuesta emocional	<p>¿Cómo me siento al ver a mi hijo frente a una pantalla o conectado a internet?</p> <p>¿Promuevo con mis prácticas la presencia de mi hijo en internet? (publico fotos, le insto a hacer videos que publico, comparto sus experiencias en redes, etc)?</p>
Desarrollo de la experiencia:	<p>Momento 2. Aprender para acompañar</p> <p>Se comparte y se invita a las familias a explorar un sitio web que recoge cursos y recursos para la autoformación en temas relacionados con la ciudadanía digital. Se ha realizado proceso de curación cuidadoso con el fin de poner a disposición de las familias y del Jardín Infantil La Casa del Sol contenido pertinente y con respaldo de organizaciones líderes en la formación del ciudadano digital desde la primera infancia.</p>
Cierre de la experiencia:	<p>Momento 3. Aprendizajes y conclusiones</p> <p>Se propone a las familias establecer con sus hijos un acuerdo de uso de dispositivos y herramientas digitales y compartirlo con la maestra.</p>
Recursos	<p>Recurso</p> <p>https://sandramorales0.wixsite.com/ciudadaniadigital</p>

Nota. Planeación experiencia de aprendizaje adaptada del sitio web <https://sandramorales0.wixsite.com/ciudadaniadigital>

A continuación, en las tablas 12, 13, 14 y 15 se sintetiza el desarrollo, aprendizajes y evidencias de la implementación de las experiencias de aprendizaje.

Tabla 12

Implementación experiencia de aprendizaje 1

Experiencia de aprendizaje 1. Competencias básicas de alfabetización digital: acceso y uso dispositivos tecnológicos	
Propósito: Generar aprendizajes a través del reconocimiento de usos de herramientas y dispositivos tecnológicos	
Duración: Semana 1	
Categoría	Aprendizajes desde las voces de los niños
Reconocimiento de dispositivos	<p>Cada uno de los niños al girar la ruleta, logran identificar las herramientas digitales y comparten con sus compañeros cada una de sus experiencias y conocimientos, como se resume a continuación:</p> <p>Ellos en la Tablet logran identificar el botón de donde se enciende, y expresan que sirve para jugar, contestar, para escribir y tomar fotos.</p> <p>Que la computadora sirve para trabajar, jugar, ver programas y manifiestan que no saben utilizarlo y que solo los papás lo usan, que los niños no, porque no saben encenderlo.</p> <p>El televisor es para ver películas, escuchar música, se enciende del control y es solo para ver porque en el televisor no se juega.</p> <p>El celular tiene tiktok, se pueden ver muñecos, juegos, hay videos, plantillas para aprender a dibujar, <i>WhatsApp</i>, <i>youtube</i>, es fácil de utilizar, se pueden tomar fotos y hacer videos de baile con los papás.</p>
Usos de herramientas	<p>En el televisor me gusta ver muñecos, películas, videos para aprender a jugar.</p> <p>La tablet sirve para jugar, para ver programas de niños, para dibujar y ver videos de legos.</p>

El celular se utiliza para ver programas de niños, para jugar, contestar, tomar fotos, ver historias, para hacer tiktok y enviar mensajes.

El computador es para ver videos, escuchar música, escribir y para que los papás trabajen.

La mayoría de los niños prefieren hacer uso del celular, porque piensan que es una herramienta fácil de utilizar, que les permite descargar aplicaciones para ponerlas en el fondo de pantalla, porque es más colorido, saben realizar la búsqueda de lo que desean ver por medio del uso del comando de voz.

Normas de uso	<p>Pedir permiso a los papás, abuelos y tíos para utilizar los dispositivos.</p> <p>Ver solo cosas para niños.</p> <p>Después de comer, si podemos utilizar el celular o ver televisión.</p> <p>Cuando estamos castigados no pedimos permiso para utilizar los dispositivos.</p> <p>Se pueden utilizar el celular en los momentos libres.</p> <p>Los papás dicen cuando podemos utilizar el celular o el televisor.</p>
----------------------	---

**Evidencia
fotográfica**



Nota. Síntesis implementación de la experiencia de aprendizaje 1 a partir de la información recogida en el diario de campo durante la semana 1 de desarrollo del proyecto aplicado

Tabla 13

Implementación experiencia de aprendizaje 2

Experiencia de aprendizaje 2. Uso intencional de contenido digital: búsqueda, filtrado y evaluación de contenidos

Propósito: Generar aprendizajes a través del uso de herramientas y dispositivos tecnológicos con fines diferentes al entretenimiento

 Duración: Semana 2

Categoría	Aprendizajes desde las voces de los niños
Identificación de problemas	<p>Los niños deben realizar varios recorridos por el jardín, para lograr identificar una problemática o una situación por mejorar. Después de los recorridos una de las niñas logra identificar que, en el patio del jardín existe un pequeño cuarto que estaba destinado para la maquinaria del mantenimiento de las piscinas, que mucho antes funcionaban allí. Ella propone que este lugar se organice y se disponga para hacer un arenero. Se pretendía tener una lluvia de ideas, pero no fue posible, porque los otros niños no lograron identificar otra problemática o situación. Después les pregunté si les gustaría que en el jardín tuviéramos un arenero y la mayoría estaba de acuerdo, entonces decidimos trabajar con esa propuesta.</p>
Búsqueda y selección de información	<p>Empecé a indagar y me dijeron que no les gusta la casa porque está muy fea, que debemos pintarla, arreglar el techo y la puerta. Les dije si sabían cómo hacer un arenero y respondieron que no, entonces como hacemos para saber, a quien le preguntamos unos dijeron que, a los papás, a la profesora y que también podíamos buscar en el teléfono y empezaron a buscar la aplicación de <i>youtube</i> y a través del comando de voz, preguntaban cómo hacer un arenero, pero les aparecía areneros para gatos. Lo que hicimos fue organizar las preguntas y empezaron a buscar como hacer areneros en el jardín; se empezaron a filtrar varios videos entre ellos encontraron los siguientes “Ideas para hacer areneros en el jardín” y “rincón de aprendizaje el arenero”.</p>
Evaluación de la información	<p>Después de observar estos videos empezaron a proponer algunas ideas de cómo les gustaría hacer el arenero en el jardín y cada uno quiso plasmar su idea a través de un dibujo.</p>

**Evidencia
fotográfica**



Nota. Síntesis implementación de la experiencia de aprendizaje 2 a partir de la información recogida en el diario de campo durante la semana 2 de desarrollo del proyecto aplicado

Tabla 14

Implementación experiencia de aprendizaje 3

Experiencia de aprendizaje 3. Del consumo a la producción de contenido digital	
Propósito: Generar aprendizajes a través del uso de herramientas y dispositivos tecnológicos con fines diferentes al entretenimiento.	
Duración: Semana 3 y 4	
Categoría	Aprendizajes desde las voces de los niños
Consumo de contenido digital producido por niños	<p>Los niños logran evidenciar aprendizajes de videos creados por otros niños, a través de las redes sociales. Ellos observan como otros niños crean contenido y les enseñan a realizar diferentes actividades como cepillarse los dientes o hacer una ensalada de frutas.</p> <p>Ellos dicen que si necesitan hacer una receta les preguntan a los papás, a la abuela, las tías, podemos preguntarle al teléfono, también se busca en un libro, en la televisión y en <i>youtube</i>.</p> <p>A partir de los videos observados los niños empiezan a hacer comentarios de la fruta que les gusta, como les gusta la ensalada de frutas. También expresaron de qué manera deben cepillar sus dientes y así se empezaron a motivar para grabar sus propios videos, generando ideas para crearlos en casa con ayuda de sus familias.</p>
Producción de contenido digital colectivo	<p>En esta actividad se observa una buena participación de los niños, a la mayoría les agrada hacer uso del celular y poder capturar buenos momentos con sus compañeros. Se percibe que tienen un buen dominio del celular, saben que es una selfie, logran identificar en el teléfono la aplicación donde está la cámara y se divierten haciendo el recorrido por el</p>

jardín y eligiendo cada lugar donde consideran que pueden lograr una buena fotografía.

Video de despedida: <https://youtu.be/kkUmXmW2ByM>

Producción de contenido digital individual

Algunos de los niños que participaron del proyecto crearon sus videos y quisieron compartirlos en el aula de clase con sus otros compañeros. Al observar estos videos estaban emocionados de verlos a través de la pantalla y de compartir esta experiencia. Una de las niñas que creo su video, les llevó una degustación de las cookies que elaboró.

Video Alanna: https://youtu.be/k_hGUyYi1bc

Video Antonia: https://youtu.be/39ZSbi6_7rc

Video Santiago: <https://youtu.be/XiklwDmhbk>

Video Dulce María: <https://youtu.be/zj2P0zgYov8>

Evidencia



Nota. Síntesis implementación de la experiencia de aprendizaje 3 a partir de la información recogida en el diario de campo durante la semana 3 y 4 de desarrollo del proyecto aplicado

Tabla 15

Implementación experiencia de aprendizaje 4

Experiencia de aprendizaje 4. La familia como primera alfabetizadora digital

Propósito: Propiciar espacios y estrategias de trabajo con las familias con el fin de movilizar su responsabilidad en relación con la formación de los niños en su experiencia en el mundo digital.

Duración: Semanas 5 y 6

Categoría	Aprendizajes desde las voces de las familias
Alfabetización digital: uso- acceso y riesgo – respuesta emocional	<p>Me entrevisté con algunas familias y a través del dialogo pude conocer el uso que le dan sus niños a las tecnologías digitales.</p> <p>Ellos afirman que sus niños empezaron a hacer uso de las tecnologías a partir del primer año, que tienen acceso a dispositivos como el televisor, computador y celular. Los dispositivos los utilizan diariamente entre 1 y 5 horas, cuando están frente a la pantalla bailan o depende del programa que este mirando hablan de los que está sucediendo, ven programas infantiles, escuchan música, ven tiktok y you tube. Cuando no se les permite conectarse a internet o a los dispositivos la mayoría se enoja, llora y hacen pataleta, solo uno acata la instrucción con calma.</p> <p>Las familias se sientan con los niños a ver el programa, si no les gusta el contenido o no les parece adecuado, no le permiten volver a verlo, en ocasiones también escogen el programa que el niño puede ver, hacen uso de <i>youtube kids</i> o videos infantiles que les deje un aprendizaje. Como papás es difícil permitir el uso de dispositivos e internet a los niños, pero no se puede omitir que estamos en una era digital y en algún momento se van a ver expuesto por eso deciden permitir el uso, pero controlar el tiempo y los contenidos que son interesantes y que aportan al desarrollo, por distracción, entretenimiento y porque es más interactivo.</p> <p>Si, conocen los e-derechos que tienen los niños y son conscientes que los riesgos a los que se exponen los niños son demasiados, ya que se pueden encontrar con información no apta para menores, juegos o retos</p>

peligrosos, pedofilia, acoso en línea e hiper estimulación. Para enfrentar los riesgos siempre están atentos controlando el acceso a internet, estableciendo normas de uso de los dispositivos, les permiten utilizar solo *youtube* a través de una cuenta para filtrar el contenido que pueden ver. Las familias expresan que sienten tranquilidad, porque saben que lo que están viendo puede aportar al desarrollo, pero también consideran que en ocasiones se sienten mal porque pueden aprovechar el tiempo en otro tipo de entretenimiento como juegos didácticos entre otros. Piensan que pasar demasiado tiempo conectados de los dispositivos los vuelven como zombies y concentran tanto su atención en lo que están viendo, que cuando se les hace un llamado toca hacerlo varias veces y esto genera molestia.

Se promueve muy poco la presencia de los niños en internet, algunos no tienen el hábito de publicar fotos, otros si lo hacen, pero muy esporádicamente porque no les gusta exponerlos ya que existen muchos riesgos.

**Aprender para
acompañar**

Las familias exploran el sitio web y consideran que es una herramienta con mucho contenido interesante, porque ayuda en el momento que los niños empiezan a hacer uso de los dispositivos como el computador o celular. Piensan que es muy gratificante saber que se están diseñando estas herramientas con estos temas que permitan guiar tanto a los niños como a los padres. Expresan que es un excelente trabajo.

Aprendizajes Las familias establecieron un acuerdo para el uso de dispositivos y herramientas:

- Establecer horarios para utilizar los dispositivos.
 - Limitar el tipo de contenido que van a ver.
 - Utilizar el teléfono 2 horas diarias.
 - Utilizar plataformas educativas y didácticas.
 - Que no dependan todo el tiempo de los dispositivos.
 - Tener un buen comportamiento con sus padres
-

**Evidencia
fotográfica**



Nota. Síntesis implementación de la experiencia de aprendizaje 4 a partir de la información recogida en el diario de campo durante la semana 5 y 6 de desarrollo del proyecto aplicado

Fase 3. Análisis y comprobación

Cumplimiento de objetivos

En adelante y con el fin de valorar el desarrollo del proyecto aplicado se realiza la revisión y los aprendizajes alcanzados desde los objetivos propuestos:

Objetivo específico 1. Promover experiencias de aprendizaje que favorezcan la alfabetización digital de los niños de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol.

Para el desarrollo del objetivo se diseñaron y aplicaron 3 experiencias de aprendizaje encaminadas a promover la alfabetización digital de los niños en relación al reconocimiento y uso de herramientas, dispositivos y contenidos digitales.

Varios aprendizajes se derivan del desarrollo de las experiencias. El primero de ellos, confirma lo identificado por estudios previos como los realizados por INTEF (2016), los niños

tienen contacto con el mundo tecnológico, siendo el teléfono celular y el televisor los dispositivos de mayor acceso y uso; si bien es cierto, los niños participantes no cuentan con teléfono celular o cualquier otro equipo electrónico para su uso exclusivo, sí hacen uso de los equipos de alguno de sus padres o familiares cercanos; de la misma manera, se sienten atraídos por los que usa la maestra en las actividades de aula (teléfono, tablet, televisor).

Los niños reconocen cada dispositivo por su nombre y tienen conocimientos sobre su utilidad; generalmente asocian los celulares y las tabletas con la comunicación, el juego, la diversión y el entretenimiento, mientras que a los computadores los relacionan con el trabajo de los adultos (padres, docentes y cuidadores), lo que evidencia el escaso acceso de los niños participantes a éstos últimos.

El propósito de las experiencias de aprendizaje diseñadas era precisamente trascender los usos cotidianos que dan los niños a los dispositivos tecnológicos; en este orden de ideas, los niños tuvieron la oportunidad de interactuar con los dispositivos y la conexión a internet para encontrar respuestas y soluciones a situaciones de su interés, En el caso particular de la experiencia desarrollada, los niños encontraron en internet múltiples ideas para la construcción del arenero del Jardín. En la observación y acompañamiento de la maestra se pudo identificar que los niños de 3 a 5 años están en capacidad de formular preguntas a *Google* y a *Youtube* (por recomendación de Antonia, una de las niñas participantes) para responder a sus inquietudes; sin embargo, para fortalecer esta habilidad se requiere la intervención de los maestros con el fin de concretar la intención de la pregunta, el uso de palabras claves, la búsqueda de formatos específicos como videos y fotografías.

De la misma manera, los niños tuvieron la oportunidad de experimentar otro lugar en relación con la interacción de contenidos, pasar de consumidores, a productores de contenido

(para ello, fue necesario contar con la participación de los padres o cuidadores ya que el video, *tipo influencer*, realizado por cada niño fue realizado en casa). Al respecto, llama la atención la habilidad de los niños para comunicarse frente a la pantalla, se observa espontaneidad, picardía, deseo de agradar y que su mensaje sea entendido (incluso, podría afirmar que los niños expresan menos timidez al comunicar sus ideas en la producción de un video que cuando se les propone hacer algún tipo de presentación pública. De la misma manera, disfrutaban ser observados por sus compañeros y toleran muy bien los comentarios recibidos, sean éstos positivos o incluso con alguna crítica.

Si bien es cierto, con las experiencias vividas los niños no son suficientes para modificar las prácticas de uso y consumo de dispositivos tecnológicos conectados, sí es importante que tengan la oportunidad de reconocer otros usos que contribuyen a resolver sus inquietudes o deseos de saber.

Objetivo específico 2. Involucrar a las familias en el acompañamiento de los niños en su experiencia en el mundo digital.

En el entendido que los padres son los primeros educadores de sus hijos y que como refiere Bortnik (2020), son responsables de acompañar a los niños en su experiencia en el mundo digital, las experiencias diseñadas convocan la participación de las familias y promueven la formación de los padres para comprender las oportunidades y riesgos que representa el mundo digital para los niños de 3 a 5 años.

En este orden de ideas, la maestra se reúne de manera individual con cada una de las familias participantes y en diálogo mediado por las preguntas guía de la entrevista reconoce las formas particulares cómo cada una de ellas promueve o permite el uso y acceso a dispositivos conectados, los riesgos asociados y cómo se sienten frente a ello. En síntesis, se concluye que las

familias reconocen que los niños hacen uso frecuente de tres dispositivos: televisor, computador y celular; que dedican entre 1 y 5 horas a su uso, las cuales disfrutan viendo videos, programas infantiles, escuchar música, ver tiktok, entre otras.

Las familias tienen conocimiento de la existencia de los e-derechos, son conscientes de los riesgos y en principio, están atentos del tipo de consumo digital que hacen los niños controlando el acceso a internet, estableciendo normas de uso de los dispositivos, evitan compartir fotos de sus hijos en redes sociales por el temor a la exposición; sin embargo, expresan que los niños manifiestan molestia, incluso llanto y pataleta cuando no se les permite o se restringe el acceso a dispositivos.

Posteriormente, se invita a las familias a explorar el sitio web <https://sandramorales0.wixsite.com/ciudadaniadigital>, diseñado para acompañar a los niños y maestros para aprender a acompañar a los niños en el mundo digital. En diálogos posteriores con las familias, expresan que encontraron en el sitio ideas y estrategias para controlar el uso y acceso de los niños a dispositivos conectados, usos diferentes a la recreación y especialmente hacer una autoreflexión sobre la comodidad que en ocasiones representa entregar un dispositivo para tranquilizar al niño, aún sintiendo cierta incomodidad al preferir que estuviera jugando o haciendo otro tipo de actividad.

Objetivo específico 3. Construir con los niños un contrato de uso del internet como estrategias para promover el uso saludable y productivo de las tecnologías conectadas

El objetivo 3 es considerado la evidencia del resultado logrado con la experiencia vivida por los niños participantes, las familias y su maestra en el desarrollo del proyecto aplicado; toda vez que implica que los niños construyan y acepten en acuerdo con su familia un contrato de uso de dispositivos conectados que promuevan su uso saludable y productivo, lo cual implica cambio

en las prácticas de uso y respuesta ante las restricciones y controles (hasta ahora definidos solo por la familia, o por la maestra en las situaciones escolares).

Para el logro de este objetivo la maestra realiza conversación previa con los padres de familia sobre el uso de las herramientas tecnológicas en la primera infancia para que posteriormente cada uno de ellos en diálogo con los niños, establezcan un contrato de uso de dispositivos conectados.

De común acuerdo, los padres participantes consideran fundamental tener en cuenta aspectos como las horas de uso de las herramientas tecnológicas, así como el contenido con el que los niños interactúan.

Proceso reflexivo: Mis aprendizajes como maestra en formación

Desarrollar una opción de grado se constituye en una evaluación general del proceso formativo de una pedagoga infantil; pero, más allá de ello es la oportunidad para realizar procesos autoevaluativos y autorreflexivos que permitan a la maestra en formación que aspira a obtener un título profesional revisar su historia en el Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, sus aprendizajes y especialmente sus nuevos retos de aprendizaje en una apuesta por la formación a lo largo de toda la vida.

En el año 2017, inicio mis estudios en la UNAD. Muchos aprendizajes he construido; si bien es cierto trabajo como maestra hace 5 años, formarme como Licenciada en Pedagogía Infantil ha sido la oportunidad de alcanzar aprendizajes significativos que me han permitido fortalecer mis prácticas docentes. Llevar a cabo mis estudios a través de la modalidad virtual ha sido una gran experiencia, porque a partir de los entornos virtuales de aprendizaje pude crear nuevas opciones de interacción con el conocimiento y entre personas y logre superar las barreras

de tiempo y distancia. Aunque valoro positivamente el aprendizaje virtual, es necesario reconocer que existen algunos desafíos como la falta de interacción social con docentes y pares, que refleja dificultades para mantener la motivación. Cabe reconocer que a través del programa pude tener acceso a diferentes cursos y que algunos de ellos me permitieron tener un aprendizaje significativo.

Ha sido un aprendizaje valioso y útil conocer sobre las herramientas tecnológicas y sus múltiples usos, tanto para el autoaprendizaje, como para el ejercicio profesional; aprender a usar herramientas web 2.0 como los blogs, wiki, videos, presentaciones y adoptar procesos de aprendizaje teniendo en cuenta la diversidad cultural, es un aporte para mi vida personal y profesional.

A través del programa logré comprender que la pedagogía infantil es un conjunto de saberes que permite estudiar la educación infantil, para conocer más de ella, comprenderla como campo de conocimiento y aportar con prácticas educativas pertinentes para la primera infancia. Ser un profesional en pedagogía infantil implica ser capaz de afrontar la educación infantil de manera integral en sus diferentes contextos y construir competencias para trabajar no solo con los niños, sino con otros maestros, familias y comunidades.

Un pedagogo infantil debe comprometerse con la educación de calidad, para ello es necesario ser investigativo, transformativo y entender que los niños y las niñas son seres únicos, diferentes y que cada uno tiene su propio proceso de aprendizaje.

Entendí que un docente es la base fundamental en la educación de los niños y las niñas en los primeros años de vida, porque es en esta etapa donde ellos empiezan a desarrollar sus pensamientos, hábitos, actitudes, habilidades, destrezas, gustos, entre otros. Por ello, es muy importante que los nuevos profesionales en educación infantil tengan la capacidad y criterios

suficientes para generar cambios y garantizar los derechos de los niños y su necesidad de cuidado, atención, desarrollo y educación.

Poder analizar aspectos relevantes en el desarrollo socio – afectivo y moral durante la primera infancia, identificar cada una de las etapas y dimensiones de desarrollo; saber que en el primer año de vida el niño o la niña expresan a través de la mímica facial, el malestar o el placer que le provocan diferentes estímulos y que desde que nace siempre va a necesitar de personas como sus padres, que velan por su bienestar, por que no es posible que puedan desarrollarse en soledad, tocar y mirar son modos de comunicación. Entre el primer y tercer año de vida los niños y las niñas desarrollan relaciones sociales y es necesario que desarrollen su propia identidad con ayuda de sus padres y el entorno que los rodea, transmitiéndoles confianza y seguridad. Entre los cuatro y seis años de vida los niños y las niñas empiezan a generar empatía por sus demás compañeros, se solidarizan con el otro, comparten y empiezan a construir sus propios valores.

Otro de mis aprendizajes alcanzados es a través del curso de inclusión social, el cual me permite identificar que nuestra sociedad aún tiene un arraigo muy grande por su cultura y que es bastante complejo cambiar culturalmente, pero que gracias al proyecto de inclusión social que existe en nuestro país, cada día se trabaja para que los cambios sean posibles, aunque nuestra sociedad no este capacitada para asimilar determinados cambios. A través de la inclusión social se logra brindarle a los niños y niñas que se encuentra en situación de pobreza o exclusión social, una participación para que puedan mejorar sus condiciones de vida. Uno de los retos como docente es poder conocer todo acerca de la inclusión, porque me parece que es fundamental contar con las herramientas necesarias para enfrentar el tema de la inclusión, ya que cada día se trabaja para que la primera infancia tenga oportunidades dentro de la sociedad y por ningún motivo pueda ser excluida.

Sin duda alguna iniciar mi práctica pedagógica fue una experiencia significativa y enriquecedora primero en el Colegio San Pedro Claver y luego en el Jardín Infantil La Casa del Sol de la ciudad de Tuluá Valle. Realizar una caracterización del escenario de práctica me permitió a partir de la observación ser más analítica, crítica, innovadora e investigativa. Por medio de la práctica logré evidenciar diversas situaciones que inciden en el comportamiento en los niños y las niñas dentro del aula, identificar los diferentes procesos de aprendizaje, analizar el comportamiento de algunos niños que están en el programa de inclusión y conocer las diferentes estrategias pedagógicas que utilizaba la docente para lograr un aprendizaje significativo en los niños y las niñas. Realizar mi proyecto pedagógico fue todo un desafío, pues a partir de la pandemia del Covid 19 cambia el rumbo de modalidad presencial a virtual y tengo el gran reto de crear contenido digital para niños, a través de videos educativos sobre el aprendizaje de normas. Sin duda alguna ese fue uno de mis grandes retos durante la licenciatura.

Considero que es necesario seguir fortaleciendo muchos temas sobre la primera infancia entre ellos los procesos de desarrollo en la primera infancia, las prácticas de cuidado, crianza y desarrollo infantil, profundizar en temáticas relacionadas con la salud física y mental de los niños, y de manera particular, seguir fortaleciendo mis competencias lectoras e investigativas, el aprendizaje del inglés como competencias básicas y necesarias para el ejercicio profesional en el mundo contemporáneo.

Finalmente, con el desarrollo de un proyecto aplicado en una temática poco explorada en la educación infantil, incluso no proyectada por mí con anticipación, ha significado un reto para intentar aportar elementos a la discusión por el lugar de las TIC en la educación infantil y la experiencia de los niños en el mundo digital, no siempre relacionada con su experiencia en las instituciones educativas y del que derivo dos aprendizajes; en primer lugar la importancia de

acompañar a las familias para que acompañen a sus hijos en el uso de tecnologías, especialmente de tecnologías conectadas y, la importancia de incluir la alfabetización digital como un contenido de aprendizaje en la educación infantil.

En relación a la necesidad de las familias de formarse para acompañar a sus hijos en su experiencia en el mundo digital, concluyo que la exposición a la tecnología cada vez es mayor en edades tempranas por eso cada día se hace necesario educar a los padres y cuidadores para que haya un uso responsable y adecuado de las tecnologías por parte de los niños. Para ello es importante que tanto padres como cuidadores, tengan conocimiento sobre las diferentes plataformas y aplicaciones que utilizan los niños y las niñas en la actualidad y de esta manera poder identificar situaciones de riesgo y tomar las medidas de prevención necesarias. Los padres y cuidadores deben comprender que las TIC generan impactos en los niños (negativos y positivos); a manera de ejemplo, impactos emocionales y sociales que, como referencian estudios recientes, cuando los niños y las niñas están expuestos por mucho tiempo a las pantallas se afecta el desarrollo de las habilidades sociales, de comunicación y aumentan sus niveles de estrés y ansiedad; por otra parte, bien utilizadas constituyen oportunidades para el aprendizaje, el desarrollo de nuevas habilidades para la vida, así como favorecer procesos de inclusión educativa para los niños con habilidades especiales y talentos excepcionales. Por ello es importante que los padres y cuidadores tengan los conocimientos suficientes en el uso de las TIC para que puedan brindarle seguridad y bienestar a los niños y las niñas en el mundo digital.

Finalmente y en el entendido que el mundo digital y los diversos desarrollos tecnológicos permean la vida de los niños, que ellos y ellas se recrean en su uso, que desarrollan competencias para usarlas con facilidad y, que a la vez, corren riesgos asociados al mal uso, es necesario que la educación infantil se tome en serio, la necesidad de acompañarles para que construyan hábitos de

uso saludables, para que aprovechen su potencial, sin dedicarles todo su tiempo de infancia, que les aleje de sus prácticas de juego, actividad física, disfrute de la lectura, la literatura, el aire libre y muchas otras expresiones de vida, como pude evidenciar en el desarrollo de mi proyecto aplicado.

Conclusiones

El presente proyecto aplicado en su propósito de contribuir al acompañamiento de los niños en su experiencia en el mundo digital propone como pregunta orientadora *¿qué estrategias implementar para fortalecer la experiencia en el mundo digital de niños de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol de Tuluá-Valle del Cauca?*; se compromete con el diseño e implementación de experiencias de aprendizaje para acompañar la experiencia en el mundo digital de niños de 3 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol ubicado en Tuluá-Valle del Cauca.

Estudios previos demuestran que las primeras acciones deben encaminarse a la alfabetización digital entendida como la capacidad de una persona para usar de manera eficiente y saludable las nuevas tecnologías; en este orden de ideas, el proyecto se compromete con la promoción de experiencias de aprendizaje relacionadas con el acceso, uso, consumo y producción de contenido digital de niños de 3 a 5 años; éstas consideradas competencias de alfabetización digital .

En consecuencia, se diseñan y aplican 4 experiencias de aprendizaje que se desarrollan en 8 semanas, involucran a la familia y demandan tiempos de trabajo en el Jardín, antes utilizados para otros contenidos de aprendizaje.

El proyecto aplicado ha significado para el Jardín infantil, para los niños y sus familias una oportunidad para reflexionar juntos cómo los niños experimentan el acceso, uso e interacción con dispositivos conectados, con el fin de repensar el lugar de la familia, de los maestros y de la institución en el acompañamiento de los niños, hasta el momento realizado de manera intuitiva y bien intencionada.

A nivel familiar se confirma la importancia de establecer contratos de uso de dispositivos

e interacción en el mundo digital con los niños, entendiendo que la regulación y el control pueden ser más efectivos que la prohibición y que la penetración de lo digital en la vida de los niños y las familias es una realidad innegable. Por otra parte, se evidencia la necesidad de atender como adultos a los propios hábitos de consumo digital, toda vez que el ejemplo es fundamental en la construcción de hábitos de uso saludables por parte de los niños. Las familias requieren apoyos de otros agentes educativos (maestros, psicólogos, pediatras) para tener mayor conciencia sobre los efectos del mundo digital en la vida de los niños y especialmente, para ampliar sus horizontes para el aprovechamiento de las oportunidades que éste mundo ofrece más allá del entretenimiento y la comunicación.

El Jardín infantil, por su parte, tiene un papel importante en la forma cómo los niños experimentan el uso de dispositivos y el mundo digital; por lo cual, requiere pensar sus posturas y estrategias para la integración de tecnologías y dispositivos para el aprendizaje de los niños, hasta el momento centrado en el entretenimiento y el uso ocasional de videos para motivar aprendizajes. Tanto el proyecto aplicado que se presenta en este documento, como los 2 proyectos previos realizados en el Jardín, han dado información relevante sobre el uso de tecnologías para la educación de la primera infancia; a modo de síntesis se relacionan las siguientes: 1. Si bien es cierto los niños disfrutan, aprenden y se comunican a través del juego, el arte, la literatura, la exploración del medio, el uso de dispositivos tecnológicos les atrae, captan su atención y tienen conocimientos previos sobre su uso, capitalizables para promover nuevos y otros aprendizajes. 2. Si bien es cierto, la formación del pensamiento tecnológico, la alfabetización digital deben ser considerados propósitos de la educación infantil en los tiempos actuales, la promoción del uso de dispositivos digitales conectados no necesariamente debe ser el objetivo, en la medida que se debe ser conciente que los niños para su desarrollo y bienestar

requieren más tiempo de socialización, de movimiento, de juego, de encuentro consigo mismo y el medio ambiente que horas de dedicación a una pantalla.

Finalmente, el proyecto desarrollado permite comprender que el conocimiento que adquieran los niños sobre los riesgos del mundo digital, las estrategias para su prevención y manejo, los diversos usos posibles, así como el fomento de la autorregulación en el uso de dispositivos conectados es fundamental en la promoción de hábitos de uso saludables a lo largo de su vida.

Recomendaciones

Es innegable la presencia de los niños en el mundo digital. El uso de dispositivos como la televisión como medio analógico que para los niños se asocia al entretenimiento y el teléfono celular como el de más alto uso por parte de los niños de 3 a 5 años participantes en este proyecto, nos invitan a asumir con alto nivel de compromiso acciones desde el Jardín infantil y la familia encaminadas a acompañar a los niños en su proceso de alfabetización digital de manera que el acceso al mundo digital sea una oportunidad para su aprendizaje, ocio productivo y uso saludable.

Los aprendizajes alcanzados en el desarrollo del proyecto aplicado nos permiten realizar las siguientes recomendaciones:

Los niños como sujetos de derechos tienen e-derechos, los cuales no solo promueven el acceso y uso de tecnologías conectadas, sino el necesario acompañamiento de los adultos que minimicen los riesgos del mundo digital y potencien las oportunidades que ofrece. En consecuencia, las familias más allá de estimular el uso de dispositivos tecnológicos, de hacer uso de ellos con fines de entretenimiento e incluso como práctica de cuidado, motiven experiencias de uso relacionadas con la búsqueda, selección y uso de la información requerida para resolver problemas, saciar necesidades de aprendizaje, entre otras. De la misma manera, es deber de la familia velar por acompañar a los niños en el marco de un ambiente de confianza en la intención de prevenir situaciones que vulneren su integridad y derechos, tales como el ciberacoso, adicciones, contactos peligrosos, entre otros; sin olvidar el poder del ejemplo de los padres en la construcción de hábitos de uso de sus hijos de las tecnologías conectadas.

Por otra parte, el proyecto invita a que el Jardín Infantil considere de manera intencional e intencionada la integración de tecnologías digitales para el aprendizaje de los niños, lo que

implica formar a las maestras en su uso, promover iniciativas pedagógicas que respondan a los intereses de los niños y al fomento de derechos de aprendizaje que contribuyan a la formación del ciudadano digital desde la primera infancia.

Referencias Bibliográficas

- American Academy of pediatrics. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), 1-6.
<https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Bortnik, S. (2020). *Guía para la crianza en un mundo digital*. Siglo XXI editores.
- Cuéllar, E. (2021). *Aprendizaje de normas en la educación infantil: una experiencia a través del uso de videos educativo*, [Ponencia Cátedra de Infancias RG]. UNAD.
- Desmurget, M. (2019). *La fábrica de cretinos digitales*. Península.
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado INTEF. (2016). *Uso de las tecnologías por niños de hasta 8 años. Un estudio cualitativo en siete países*.
https://intef.es/wp-content/uploads/2016/03/2016_0220-Informe_TIC_ninos_8years-INTEF.pdf
- Martinez, J (2011). ¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial?, Vol. XX (39), 7-22. <file:///C:/Users/Yaneth/Downloads/Dialnet-ComoIntegrarLasNuevasTecnologiasEnEducacionInicial-5056871.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Serie Guías N°30 Orientaciones generales para la educación en tecnología*. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-160915_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento N°20 Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Sentido de la educación inicial*. https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341880_archivo_pdf_doc_20.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento N°24 Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. La exploración del medio en la educación inicial*. https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341880_archivo_pdf_doc_24.pdf

- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral. Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional, UNICEF y Tigo Colombia. (2021). *Guía pedagógica para la mediación docente en el uso de internet*. <https://www.unicef.org/colombia/informes/guia-pedagogica-para-la-mediacion-docente-en-el-uso-de-internet>
- Morales, S. (2022). *La ciudadanía digital en la primera infancia: estrategias para su formación* [Trabajo de grado Maestría], UCC.
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura -OEI. (2022). *Primera infancia en la era de la transformación digital. Una mirada iberoamericana*. <https://oei.int/oficinas/secretaria-general/publicaciones/primera-infancia-en-la-era-de-la-transformacion-digital-una-mirada-iberoamericana>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. <https://consultorsalud.com/wp-content/uploads/2019/05/GUIA-SEDENTARISMO-NI%C3%91OS-OMS.pdf>
- Pávez, M. (2014). *Los derechos de la infancia en la era del internet*. CEPAL. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/37049>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon (MCB University Press)*, 9 (5), 1-6. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Restrepo Gómez, B. (2003). Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador. *Pedagogía y Saberes*, (18), 65-69. <https://doi.org/10.17227/01212494.18pys65.69>

Rojas Barahona C. (2022). “*La primera infancia en la era de la transformación digital. Una mirada iberoamericana*”. OEI.

<https://oei.int/downloads/disk/eyJfcMfPbHMiOmsibWVzc2FnZSI6IkJBaDdDRG9JYTJWNVNNTSWhaak5uYVdkc2NHNXZORGw2TkdomVIUZDJZWFEzWTI0eWJtRnJPUVk2Q>

Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Fondo de cultura económica

UNESCO. (2005). *Guidelines for inclusion: ensuring access to education for all*.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140224.locale=es>

UNESCO. (2016). *A Policy Review: Building Digital Citizenship in Asia-Pacific through safe, effective and responsible use of ICT*. <https://bangkok.unesco.org/content/policy-review->

[building-digital-citizenship-asia-pacific-through-safe-effective-and](https://bangkok.unesco.org/content/policy-review-building-digital-citizenship-asia-pacific-through-safe-effective-and)

UNICEF. (2004). *Decálogo UNICEF de los e-derechos de los niños, niñas y adolescentes*.

UNICEF. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017 Niños en un mundo digital*.

<https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2017>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia . (2013). *Acuerdo 0029 del 13 de diciembre de 2013. Reglamento General Estudiantil*. UNAD.

https://biblioteca.unad.edu.co/images/documentos/ACUE_029_20131229_Cap_8.pdf