

Las TIC en la infancia: Uso Acompañado para la Alfabetización Digital como Derecho

Lina Vanessa Murillo Holguín

Asesora

Valentina Veira Estrada

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación

Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Nombre Director de Trabajo de Grado

Jurado

Jurado

Dedicatoria

A mi compañero de vida, quien apostó el todo por el todo en el momento indicado. Gracias infinitas, mi querido Capitán P, por ser mi ancla y mi faro en cada proceso. A mi adorada ratona y comandante pañal, tu dulce y angelical compañía en aquellas noches que parecían no tener fin fueron mi motivación más grande. Te amo más allá de lo infinito, morenita de mis ojos. Y a mi preciosa peludita, por ser refugio para mi alma en las gélidas noches, gracias por darme ese calor y compañía que solo tú sabes brindar.

A mi Dios y Arcángel Jofiel por no soltarme nunca siempre Gracias.

Agradecimientos

En el extenso recorrido que implica completar una carrera profesional, son numerosas las personas que dejan huella y contribuyen al desarrollo ético, humano, individual y académico de cada individuo. A todas esas personas, que directa o indirectamente han compartido su sabiduría y experiencias conmigo, les expreso mi más sincero agradecimiento.

En especial, debo reconocer el papel fundamental que ha tenido mi esposo como mi principal motivador. Sus palabras y sabiduría han sido un sostén inquebrantable a lo largo de este camino, y por ello le dedico mi más profundo agradecimiento.

También debo reconocer el impacto significativo que han tenido mis profesoras en mi vida académica y personal. A través de su dedicación, conocimientos y personalidad, han creado entornos de aprendizaje valiosos que han contribuido en gran medida a mi formación.

A la profesora Valentina Veira Estrada por creer en mí, por motivarme, por sus consejos, por su actitud siempre tranquila y amable frente a cualquier situación, por un acompañamiento inigualable, me quedó corta en palabras para agradecerle, por tanto

Quiero expresar mi gratitud a la Rectora Betsi Muñoz por abrirme las puertas del Instituto María Auxiliadora de Tuluá Valle del Cauca y a mi profesora Emma Margarita Vélez por brindarme la oportunidad de acompañarla en su quehacer. Su apoyo, su cariño y su guía fueron fundamentales en mi crecimiento profesional.

A mi madre, mi hermana y mi abuela que en muchas ocasiones se encargaron con amor de cuidar a mi morenita mientras iba a prácticas, les estoy profundamente agradecida y las amo con mi alma.

A mi querida Xiomara Castro, quien ha sido una compañera de traspaso e historias únicas que deja el paso por la universidad, agradecida con tantas risas los pocos momentos compartidos siempre permanecerán en mis recuerdos.

Finalmente, agradezco a los estudiantes, quienes, a través de su inocencia, amor y disposición para aprender, me enseñaron lecciones valiosas. Su contribución a mi proceso educativo es invaluable y merece todo mi reconocimiento.

Agradecida siempre estoy con Dios y su ejército que guían mi transitar.

Resumen Analítico Especializado- RAE

Título	Las TIC en la infancia: Uso acompañado para la alfabetización digital como derecho.
Modalidad de trabajo	Proyecto Aplicado
Línea de investigación	Infancias, educación y diversidad
Autor	Lina Vanessa Murillo Holguín
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Fecha	Febrero, 2024
Palabras clave	Alfabetización digital, TIC, Educación infantil.
Descripción	<p>El presente proyecto aplicado tiene como propósito favorecer la alfabetización digital de los niños y las niñas de grado segundo en el Instituto María Auxiliadora de Tuluá (Valle del Cauca) a través de la inserción de las TIC para mediación escolar entre los años 2022 al 2024. El proyecto se llevó a cabo mediante un enfoque de Investigación Acción Educativa (IAE) con la participación de 29 estudiantes y la docente titular en el grado segundo. A lo largo del proyecto se llevaron a cabo 5 experiencias educativas integrando el uso de las herramientas tecnológicas en las diferentes actividades y rutinas escolares de los niños basados en el modelo SAMR. Se concluyó que la alfabetización digital en los niños está influenciada con el uso intencionado y acompañamiento de las tecnologías en los procesos educativos.</p>
Referencias bibliográficas	<p>Báez, J. (2009). <i>Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales Educativas</i>. https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html</p> <p>Barreto, C. (Ed.). (2021). <i>Ambientes de aprendizaje enriquecidos con TIC en educación infantil</i>. <i>Universidad del Norte</i>. https://www.perlego.com/book/3291606/ambientes-de-</p>

[aprendizaje-enriquecidos-con-tic-en-educacin-infantil-una-mirada-internacional-pdf](#)

Bedoya, M., Moreno, N. (2019). *Las TIC como mediadoras del aprendizaje en niños y niñas con necesidades educativas especiales.*

https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/948/1410#citations/article_citation_30

Bennett, S. (2008). *El debate sobre los 'nativos digitales': una revisión crítica de la evidencia.*

https://www.researchgate.net/publication/200772429_The_'Digital_Natives'_Debate_A_Critical_Review_of_the_Evidence

Campos, R. (2021). *Modelos de integración de la tecnología en la educación de personas que desempeñan funciones ejecutivas y de dirección: el TPACK y el SAMR.* Revista Actualidades Investigativas en Educación, 21(1), 1-27. Doi.10.15517/aie.v21i1.424.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v21n1/1409-4703-aie-21-01-429.pdf>

Concejo municipal. (2020). *acuerdo no 2. Valle del Cauca, Tuluá.*

<https://tulua.gov.co/loader.php?lServicio=Tools2&lTipo=descargas&lFuncion=descargar&idFile=833>

Cuellar, E. Y. (2023). *Los niños en el mundo digital: aprendizajes y acciones.* [Proyecto aplicado]. Repositorio Institucional UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/56315>

Desmurget, M. (2020). *La farica de cretinos digitales.*

https://www.academia.edu/67773156/La_f%C3%A1brica_de_cretinos_digitales_Michel_Desmurget

- Gómez. M. (2023). *La brecha digital en el contexto educativo: formación y aprendizaje de la ciudadanía digital*.
https://www.researchgate.net/publication/367270232_La_brecha_digital_en_el_contexto_educativo_formacion_y_aprendizaje_de_la_ciudadania_digital
- INTEF. (2015). *Resumen informe horizon*. https://intef.es/wp-content/uploads/2015/08/Resumen_Horizon_Universidad_2015_INTEF_agosto_2015.pdf
- INTEF. (2020). *Plan Digital de Centro*. https://intef.es/wp-content/uploads/2020/07/2020_0707_Plan-Digital-de-Centro_-INTEF.pdf
- Marsh. J. (2017). *Uso de la tecnología digital en la enseñanza de la educación temprana: aprender de la práctica docente de los docentes con pizarra interactiva*.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09669760.2020.1848523>
- Martínez, O., Guillén, G. (2019). *Tecnologías de la información y la comunicación e innovación tecnológica en la educación básica*. Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información, (18), 1–13. <https://www.risti.xyz/issues/ristie18.pdf>
- Matamala. (2018). *Desarrollo de la alfabetización digital*.
<https://www.redalyc.org/journal/132/13258437006/html/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Guía no 30. Orientaciones generales para la educación en tecnología*.
<https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-160915.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Tecnologías de la información y las comunicaciones TIC*

<https://mintic.gov.co/portal/inicio/Glosario/T/5755:Tecnologias-de-laInformacion-y-las-Comunicaciones-TIC>

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Plan estratégico de tecnologías de la información*

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-362792_galeria_11.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.*

<http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N24-exploracion-medio-educacion-inicial>.

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar.* 41, 42- 108 -147.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf

Ministerio de Tecnologías de la Información y

Comunicaciones de Colombia (2022). *Talento Digital. Lanzamiento estrategia TutoTIC 2022 “Refuerza tus conocimientos”.*

<https://talentodigital.mintic.gov.co/734/w3-propertyvalue-198274.html>

Naciones Unidas (2018), *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe.* (LC/G.2681-P/Rev.3),

<https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/cb30a4de-7d87-4e79-8e7a-ad5279038718/content>.

Naciones Unidas (2021), *Convención sobre los Derechos del niño. Observación general núm. 25 (2021) relativa a*

los derechos de los niños en relación con el entorno digital.

tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2FC%2FGC%2F25&Lang=en

Ponce, K (2018), *Investigación de Howard Gardner analiza sobre el uso de recursos tecnológicos en educación: Los jóvenes de hoy: la App generation entre 2008 y 2012, Gardner y Davis estudian como lo recursos tecnológicos cambian las cosas.*

<https://www.entramar.mvl.edu.ar/investigacion-de-howard-gardner-analiza-sobre-el-uso-de-recursos-tecnologicos-en-educacion/#:~:text=Gardner%20considera%20que%20los%20medios,la%20pluralizaci%C3%B3n%20de%20la%20educaci%C3%B3n.>

Plowman, L., MacPake, J. (2013). *Seven myths about Young children and technology.*

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://pureportal.strath.ac.uk/files/19053027/Plowman_McPake_2013_seven_myths_about_young_children_and_technology_.pdf&ved=2ahUKEwj-56v4g--FAxWESjABHY2gDLAQFnoECBAQAQ&usg=AOvVaw2IeU1tX1Xm4FWhyRwemw-f

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>

- Prensky, M. (2015). *Enseñar a Nativos Digitales, parte 2*.
<https://pdfcoffee.com/qdownload/ensear-a-nativos-digitales-marc-prensky-pdf-free.html>
- Restrepo, B. (2009). *La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico*. *Educación Y Educadores*, (7), 45–55.
<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/548>
- Restrepo, B. (2003). *Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador*. *Pedagogía y Saberes*, (18), 65-69.
<https://www.redalyc.org/pdf/834/83400607.pdf>
- Pérez, M. (Ed.). (2018). *Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil*.
<https://www.redalyc.org/journal/4768/476862662003/html/>
- UNESCO. (2014). *Desglosar el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Educación 2030*.
https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/ODS4_0.pdf
- UNESCO. (2023). *Qué debe saber sobre la alfabetización*.
<https://www.unesco.org/es/literacy/need-know#:~:text=La%20UNESCO%20define%20la%20alfabetizaci%C3%B3n,decente%20y%20la%20iniciativa%20empresarial>
- UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>

UNESCO. (2016). *Media and information literacy: reinforcing human rights, countering radicalization and extremism.*

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246371>

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

<https://www.agamfec.com/decalogo-de-los-e-derechos-de-los-ninos-y-ninas/>

UNICEF. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017 Los 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

Universidad Mondragón. (2016). *Que son las competencias digitales.*

<https://www.mondragon.edu/es/web/biblioteca/que-son-las-competencias-digitales>

Vargas, M., et al. (2018). Las Tic como herramienta mediadora para el fortalecimiento del valor de la responsabilidad. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 529-534. DOI:

<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.63>.

Veira, V. (2024). *Las TIC en las prácticas de aula de los docentes de grado transición del Jardín Infantil Tía Nora.* [Proyecto de investigación]. Repositorio

	<p>Institucional UNAD.</p> <p>https://repository.unad.edu.co/handle/10596/60650</p> <p>Vélez, P. (2018). <i>Alfabetización digital desde las primeras edades</i>. Dialnet.</p> <p>https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6370092</p>
Contenidos	<p>Introducción</p> <p>Justificación</p> <p>Planteamiento del problema</p> <p>Objetivos</p> <p>Referentes teóricos</p> <p>Metodología</p> <p>Nuestros hallazgos</p> <p>Conclusiones</p> <p>Referencias Bibliográficas</p> <p>Anexos</p>

Fuente. Elaborado por la docente en formación Lina Vanessa Murillo Holguín.

Resumen

El presente proyecto aplicado tiene como propósito favorecer la alfabetización digital de los niños y las niñas de grado segundo en el Instituto María Auxiliadora de Tuluá (Valle del Cauca) a través de la inserción de las TIC para mediación escolar entre los años 2022 al 2024. El proyecto se llevó a cabo mediante un enfoque de Investigación Acción Educativa (IAE) con la participación de 29 estudiantes y la docente titular en el grado segundo. A lo largo del proyecto se llevaron a cabo 5 experiencias educativas integrando el uso de las herramientas tecnológicas en las diferentes actividades y rutinas escolares de los niños basados en el modelo SAMR. Se concluyó que la alfabetización digital en los niños está influenciada con el uso intencionado y acompañamiento de las tecnologías en los procesos educativos.

Palabras clave: TIC, alfabetización digital, educación infantil.

Abstract

The purpose of this applied project is to promote the digital literacy of second grade boys and girls at the María Auxiliadora Institute of Tuluá (Valle del Cauca) through the insertion of ICT for school mediation between the years 2022 to 2024. The project was carried out through an Educational Action Research (IAE) approach with the participation of 29 students and the main teacher in the second grade. Throughout the project, 5 educational experiences were carried out integrating the use of technological tools in the different activities and school routines of the children based on the SAMR model. It is concluded that digital literacy in children is influenced by the intentional use and support of technologies in educational processes.

Keywords: ICT, digital literacy, early childhood education.

Tabla de Contenido

Introducción	20
Justificación	22
Planteamiento del Problema	25
Objetivos	31
Referentes Teóricos y Conceptuales.....	32
Las TIC y la Educación Infantil	32
La Alfabetización Digital en los Niños.....	36
Integración de las TIC en la Educación desde el Modelo SAMR.....	39
Sobre la Experiencia de las Practica Pedagógica (Antecedente).....	42
Aspectos Metodológicos	44
Ruta Metodológica	45
Población y Muestra.....	46
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	46
Nuestros Aprendizajes	48
Fase Exploración Inicial	48
Fase Diseño de Acción.....	62
Fase Valoración de la Acción.....	79
Nuestros Aprendizajes	89
En Relación los Referentes Teóricos	89
<i>En Relación con la Práctica Pedagógica y la Realidad Educativa</i>	90
En Relación mi Reflexión como Docente en Formación.....	91
Conclusiones.....	93
Recomendaciones	96
Referentes Bibliográficos.....	97

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Niveles del Modelo SAMR</i>	39
Tabla 2 <i>Descripción de las Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos</i>	47
Tabla 3 <i>Resumen de las Necesidades, Intereses y Acercamiento sobre las TIC de los Niños de Grado Segundo</i>	51
Tabla 4 <i>Diálogos de Algunos Niños de Grado Segundo durante la Experiencia de Práctica Pedagógica</i>	55
Tabla 5 <i>Resumen de las Necesidades e Intereses sobre las TIC de la Docente Titular</i>	58
Tabla 6 <i>Resumen de las Experiencias y Resultados de Aprendizaje de la Práctica Pedagógica</i>	58
Tabla 7 <i>Diseño de las Nuevas Experiencias de Aprendizaje</i>	64
Tabla 8 <i>Diseño de las Nuevas Experiencias de Aprendizaje</i>	66
Tabla 9 <i>Diseño de las Nuevas Experiencias de Aprendizaje</i>	69
Tabla 10 <i>Diseño de las Nuevas Experiencias de Aprendizaje</i>	71
Tabla 11 <i>Diseño de las Nuevas Experiencias de Aprendizaje</i>	74
Tabla 12 <i>Cronograma de Actividades del Proyecto Aplicado</i>	78
Tabla 13 <i>Resultados de los Instrumentos Aplicados</i>	84

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Esquema del Modelo SAMR</i>	41
Figura 2 <i>Ruta Metodológica</i>	45
Figura 3 <i>Resumen de las Necesidades, Intereses y Acercamiento Sobre las TIC de los Niños de Grado Segundo</i>	54
Figura 4 <i>Resumen de Dialogos de algunos Niños de Rado Segundo durante la Experiencia de Práctica Pedagógica</i>	57
Figura 5 <i>Estructura de las Eperiencias de Aprendizaje</i>	63
Figura 6 <i>Acercamiento Digital: Personalizando su Parte del Computador Seleccionada</i> .	65
Figura 7 <i>Exposición Dispositivos Digitales</i>	65
Figura 8 <i>Impacto Digital: Conociendo la Historia de la Tecnología</i>	68
Figura 9 <i>Descubriendo el Mundo de la Realidad Virtual con Quiver</i>	68
Figura 10 <i>Conociendo Internet: Realización de Mapa Mental por la Herramienta Goconqr</i>	70
Figura 11 <i>Uso de Internet: Búsqueda de Información sobre Temas Asignados</i>	71
Figura 12 <i>Comunicándonos Digitalmente: Viendo nuestro Video por Youtube</i>	73
Figura 13 <i>Comunicandome con mis Compañeros</i>	74
Figura 14 <i>Aprendiendo de Seguridad en Línea: Viendo el Video Educativo “Seguridad Online”</i>	76
Figura 15 <i>Intercción con el Juego Google Interland</i>	76
Figura 16 <i>Finalizando el Primer Mundo del Juego Interactivo</i>	77

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Formato de Diario de Campo</i>	102
Apéndice B <i>Entrevista Semi Estructura</i>	105
Apéndice C <i>Grupo Focales</i>	106
Apéndice D <i>Consentimiento Informado</i>	109
Apéndice E <i>Fotografías</i>	110

Introducción

Las nuevas tecnologías se han convertido en parte fundamental de la vida de las personas, especialmente en la vida de los niños, quienes, desde edades muy tempranas, conviven con ellas, percibiéndolas como algo natural y fascinante de su entorno. Además, la curiosidad que muestran cada vez que se acercan a una pantalla, para jugar, para navegar por en el internet, para ver videos o interactuar con sus compañeros, es similar con aquellos elementos que exploran y experimentan en el medio natural. Sin embargo, surgen algunos dilemas en la actualidad respecto al uso de las TIC en edades tempranas como: los riesgos que puedan tener los niños en los entornos digitales, complicaciones de salud al uso de pantallas, el uso exclusivo de dispositivos tecnológicos para fines recreativos o entretenimiento, y la restricción del uso de las TIC por parte de los adultos. Por ello, el compromiso de los directivos, docentes y los padres de familia, es garantizar que las experiencias con el uso de las tecnologías sean intencionadas y acompañadas con el propósito de potenciar el desarrollo y aprendizajes de los niños.

El presente proyecto aplicado orientado desde la pregunta orientadora *¿Cómo favorecer la alfabetización digital de los niños y las niñas de grado segundo en el Colegio María Auxiliadora de Tuluá (Valle del Cauca) a través de la inserción de las TIC para mediación escolar entre el 2022 al 2024?* A partir de una Investigación Acción Educativa (IAE) con el propósito de fortalecer la alfabetización de niños de grado segundo e incorporar las TIC en los procesos educativos, se utilizaron diversas técnicas e instrumentos como: observación participante, entrevista, diarios de campo, grupos focales y revisión bibliográfica. Por otra parte, el proyecto se desarrolló con 5 experiencias las cuales fueron adaptadas con el Modelo SAMR para cumplir con el propósito del proyecto.

El proyecto aplicado *Las TIC en la infancia: Uso acompañado para la alfabetización digital como derecho*, se realizó en el Instituto María Auxiliadora del municipio de Tuluá, Valle del Cauca, institución educativa de carácter privado. Actualmente, brinda un servicio educativo a la comunidad en general, con los niveles de preescolar, educación básica y media, en las jornadas de la mañana y tarde. El proyecto se llevó a cabo con la participación de 29 estudiantes, que oscilan entre las edades de 7, 8 y 9 años y la docente titular del grado segundo.

Por lo anterior, el presente documento se divide en seis capítulos de la siguiente manera: En el primero, se presenta la justificación, el planteamiento del problema, con su respectiva pregunta y objetivos. El segundo, se centra en los referentes teóricos y conceptuales del proyecto. En el tercero, se presentan los aspectos metodológicos utilizados en el desarrollo de proyecto un estudio de Investigación Acción Educativa (IAE) y sus fases, 1) exploración inicial, 2) diseño e implementación de experiencia y 3) valoración y transformación. En el cuarto, nuestros aprendizajes, detallan la información recolectada en cada fase de la ruta metodológica. En el quinto, nuestros hallazgos, se muestran los resultados obtenidos. En la sexta y última, se encuentran las conclusiones y recomendaciones.

Finalmente, la expectativa formativa de este proyecto aplicado es desarrollar experiencias de aprendizaje para fortalecer la alfabetización digital y el uso de las TIC en la educación infantil, siendo un referente inspirador para futuros proyectos similares. Asimismo, el documento refleja el compromiso y dedicación de la labor docente en formación sobre las expectativas, necesidades e intereses en las nuevas generaciones en su experiencia de práctica.

Justificación

En el marco del Acuerdo 0029 del 13 de diciembre de 2013, se establece en su Artículo 66 la modalidad del Proyecto Aplicado como una alternativa de grado que permite a los estudiantes diseñar proyectos para compartir conocimientos de manera innovadora y contribuir a la resolución de problemas sociales específicos (p. 66). Este proyecto aplicado se encuentra vinculado a la línea de investigación infancias, educación y diversidad. Con propósito de favorecer la alfabetización digital de los niños de grado segundo en el Colegio María Auxiliadora, ubicado en el municipio de Tuluá, Valle del Cauca.

La propuesta surge en la sistematización de la experiencia de la práctica pedagógica en el año 2022 y 2024 con el proyecto de acción pedagógica: *Las TIC en la infancia: Uso acompañado para la alfabetización digital como derecho. La experiencia del colegio María Auxiliadora de Tuluá entre los años 2022 a 2024*. La cual buscaba diseñar e implementar estrategias para hacer uso de dispositivos tecnológicos en el aula de clases e incorporarlos a las actividades escolares, alcanzando las orientaciones del modelo pedagógico constructivista y principios del Instituto María Auxiliadora, con el propósito de seguir promoviendo la participación de los niños en la construcción de su conocimiento, reconociendo el valor de su voz y su experiencia en la era digital. Finalmente, se concluyó la importancia de sensibilizar a los estudiantes, los docentes y las familias sobre el uso intencionado y el acompañamiento responsable de las TIC dentro y fuera del aula de clases, dando acceso seguro en el internet en edades tempranas.

La alfabetización digital hace referencia al proceso mediante el cual una persona adquiere habilidades necesarias para utilizar las nuevas tecnologías en las diversas actividades de su vida cotidiana, comprendiendo sus usos y beneficios del entorno digital.

Cuando una persona tiene habilidades digitales no solo puede encontrar y valorar la información, sino que también puede crear recursos, utilizando las herramientas tecnológicas. Según Ferrés (2013, citando en Matamala, 2018) define la alfabetización digital como:

El conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes para resolver eficazmente problemas con herramientas digitales y en contextos digitales, es un requisito indispensable para garantizar la autonomía personal de las nuevas generaciones, su desarrollo integral y su inclusión en sociedades democráticas (p. 69).

Por consiguiente, se considera que la alfabetización digital en los niños no solo implicaría el tener acceso a dispositivos tecnológicos sino también el formar a los niños en habilidades digitales que les permitan buscar, valorar y utilizar la información de manera adecuada y responsable. Esto implica enseñarles a distinguir fuentes confiables, cuestionar la veracidad de los contenidos y desarrollar un pensamiento crítico frente a la información que consumen en línea. A través de estrategias como la comparación de diversas fuentes y el análisis guiado de sitios web. Por lo tanto, el reto en la educación infantil es preparar a los niños a participar en un mundo cada vez más tecnológico donde puedan aplicar estas habilidades digitales en sus actividades diarias y escolares.

Con lo anterior, el proyecto aplicado representa una oportunidad para fortalecer la alfabetización digital en la educación infantil, específicamente con los participantes del proyecto con los niños del grado segundo, a través de estrategias que integren el uso de las TIC en las diversas actividades escolares, fomentando el uso responsable en línea y evitando riesgos en edades tempranas. Además, este proyecto ayudará a comprender cómo

usar las nuevas tecnologías en la educación infantil con una intención educativa para el mundo digital.

Planteamiento del Problema

Las tecnologías de la información y la comunicación desempeñan un papel significativo en la vida cotidiana de las personas, incluyendo a las nuevas generaciones. Los niños en la medida que crecen, su capacidad de hacer uso de estas herramientas se convierte en una oportunidad ilimitada para aprender e interactuar con el mundo que los rodea. Según Mark Prensky (2001) las nuevas generaciones conocidos como *Nativos Digitales*, establecen un contacto temprano con las tecnologías, lo que les hace percibirla como parte fundamental de sus vidas cotidianas, al punto de que les resulta difícil imaginar un mundo sin ellas.

A nivel mundial, las Naciones Unidas (2018) han establecido la Agenda 2030 para los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) con el propósito de reducir la pobreza, cuidar el planeta y combatir la desigualdad social. Se busca que, para el año 2030, se logren mejoras en la calidad de vida de todas las personas en el mundo. Como menciona Veira (2024) la educación de calidad es fundamental para contribuir al desarrollo sostenible, ofreciendo oportunidades de aprendizaje. En el objetivo de desarrollo sostenible 4 (ODS 4), dedicado a la *educación de calidad*, subraya la importancia del acceso a las tecnologías TIC en el contexto educativo. Esto incluye la integración y adaptación de herramientas tecnológicas en las prácticas de aula, la formación de docentes en habilidades y la alfabetización digital de los niños, garantizando un manejo seguro de los dispositivos tecnológicos. Estas iniciativas destacan el interés por fortalecer la alfabetización digital desde edades tempranas.

De la misma manera, la UNESCO (2016) subraya la relevancia de promover el uso de las TIC desde edades tempranas para desarrollar habilidades digitales, Además,

considera las TIC, como un recurso transformador que, al ser integrado de manera pertinente, puede cambiar la forma en que se aprende y se interactúa con los demás, permitiendo que el acceso a la educación esté al alcance de todos, aproximándose a las apuestas de la ODS.

Adicionalmente, las TIC han recibido diferentes definiciones debido a la evolución del campo y a las necesidades y exigencias de cada momento. Para algunos autores las TIC fueron dispositivos o equipos. Como lo cita Bedoya et al. (2019) para Gill (2002) son un conjunto de aplicaciones, herramientas y metodologías relacionadas con la digitalización de señales como: analógicas, sonidos, textos e imágenes utilizadas en tiempo real. Para Ochoa y Cordero (2002) son un conjunto herramientas relacionadas con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digital de la información y para Thompson y Strickland, (2004) son dispositivos, equipos, y herramientas tecnológicas, que permiten acceder a la información que ayudan al crecimiento y desarrollo económico de la sociedad. Sin embargo, los desafíos y avances en la actualidad resaltan el alcance de estos recursos tecnológicos en las diversas actividades diarias de las personas. Además, en el contexto educativo las TIC son más que solo un conjunto de herramientas o un espacio de almacenamiento su definición podría ser limitado. Para Bedoya et al. (2019) las TIC actúan como como un instrumento de mediación pedagógica entre docentes, estudiantes, los contenidos, respondiendo a la necesidad que tienen las personas por aprender, considerando estas herramientas facilitan la reflexión sobre la interacción y el intercambio de información en el salón de clases.

Por otra parte, la UNICEF (2017) menciona que el uso de las TIC en edades tempranas, han derivado varios dilemas, en relación con las brechas en el acceso de los

recursos en línea en cuestión a la calidad, en conocimiento de la manera en cómo los niños usan el internet, y la escases de políticas para cuidado y protección en línea. Además de los riesgos de salud que enfrentan los niños al uso excesivo de pantallas. Como señala Desmurget (2020) el contacto con estas herramientas desde edades temprana puede traer consigo, bajo rendimiento académico, déficit de atención y concentración, dificultades en su lenguaje, falta de sueño, obesidad, problemas de comportamiento y regulación de sus emociones, entre otros. Por consiguiente, es fundamental que se establezcan políticas y regulaciones sólidas para proteger la privacidad, la seguridad, salud y el bienestar de los niños en el entorno digital.

En el contexto colombiano, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) y el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en los últimos años, han implementado diversas iniciativas en relación con la incorporación de las TIC en el sector educativo, con el propósito potenciar y transformar el aprendizaje de los niños del país, garantizando el acceso y uso de las TIC para contribuir a la alfabetización digital de toda la población colombiana. En particular, como primera iniciativa, en el año 2021, MinTIC, MEN y la Universidad de La Salle, en conjunto impulsaron la implementación de la estrategia de aprendizaje *Tutotic* que resalta la importancia de la innovación educativa, con el objetivo de involucrar a niños y jóvenes en un entorno virtual de aprendizaje, donde la tecnología actúe como facilitador para fortalecer sus conocimientos en disciplinas como ciencia, matemáticas, lenguaje e inglés. Además, la estrategia *Tutotic* destaca el compromiso por promover la alfabetización digital desde la primera infancia. Al proporcionar a los niños y jóvenes las herramientas necesarias para navegar y utilizar

eficazmente la tecnología, como mediador para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades del siglo XXI.

Por otra parte, como segunda iniciativa, el MinTIC despliega esfuerzos significativos en la promoción del uso seguro y responsable de las TIC a través de la iniciativa *En TIC Confío*. Este programa emblemático tiene como objetivo principal empoderar a la ciudadanía desde las infancias para que pueda desenvolverse e interactuar de manera responsable en el entorno digital. *En TIC Confío* no solo se limita a concienciar sobre los riesgos asociados al uso de las TIC, sino que también proporciona herramientas prácticas y estrategias efectivas para enfrentar estos desafíos con seguridad y confianza. Entre los riesgos abordados se encuentran el grooming, el sexting, el ciberacoso, la ciberdependencia y el acceso a material de abuso sexual infantil y adolescente.

En una tercera y última iniciativa *La Ruta STEM*, propuesta para promover la educación en áreas de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas en el país a la comunidad educativa y en general, con el propósito de crear escenarios de exploración de tecnologías emergentes y fortalecer el desarrollo de habilidades del siglo XXI, como la creatividad, el pensamiento crítico, trabajo colaborativo y resolución de problemas. Todo por medio de las plataformas digitales.

En el contexto pedagógico, el MEN (2014) en el documento N°24 *Exploración del Medio en la Educación Infantil*, expone la exploración del medio, que busca fortalecer el aprendizaje de los niños a través de la interacción con su entorno, a partir de experiencias intencionadas que permitan descubrir y comprender el mundo que los rodea. Asimismo, resalta la importancia de que niños experimenten los diversos elementos de su entorno. Para Malaguzzi (2001) citado por el MEN (2014) los niños aprenden cuando interactúan con su

entorno y los elementos que se encuentran en él. Por ello, proporcionales escenarios de exploración y experimentación para potenciar el desarrollo y aprendizaje de los niños de una manera genuina y enriquecedora, autores como Dewey, Decroly, Ferrière y Freinet desde sus propuestas destacan la importancia de integrar los aprendizajes con las experiencias de vida y la participación de la escuela, resaltando la relación de la escuela y la vida cotidiana

De acuerdo lo anterior, el MEN (2014) define tres aspectos clases de las tecnologías en el desarrollo y aprendizaje de los niños: 1. Uso de las tecnologías como herramientas intencionadas para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. 2. Experimentación de herramientas tecnológicas, como dispositivos, artefactos e internet y cómo estos pueden ser empleados para resolver problemas. 3. Uso de las TIC como medio para acceder al mundo.

El presente proyecto aplicado se desarrolló en el Instituto María Auxiliadora, ubicado en el municipio de Tuluá, Valle del Cauca. Institución de carácter privada, con un enfoque pedagógico constructivista, en el que resalta la importancia de brindar a la comunidad estudiantil herramientas necesarias para construir su propio conocimiento de manera activa y significativa, convirtiéndose en el escenario idóneo para incorporar las TIC en las actividades escolares de los niños. Cabe aclarar, que la institución educativa actualmente, en su PEI no justifica la integración de las TIC en los procesos de los niños en las diferentes áreas disciplinares. Sin embargo, da información en relación con el área de tecnología, como: dos horas semanales de clases, divididas en secciones teóricas y prácticas, uso del salón de tecnología y las competencias que debe tener el docente del área.

Por otra parte, es relevante destacar el interés que tienen los directivos y docentes de la institución educativa. Durante la experiencia de práctica, manifestaron estar de acuerdo en el uso de las TIC en los procesos educativos y el construir un plan de acción para su integración. Por ello, se presenta la oportunidad de diseñar e implementar experiencias de aprendizaje donde hagan uso de las TIC como herramientas intencionadas y el garantizar su uso responsable.

En el marco de la práctica pedagógica llevada a cabo por la autora del presente proyecto de acción pedagógica entre los años 2022-2024 en el Instituto María Auxiliadora, se evidenció un interés por los niños de grado segundo en los dispositivos tecnológicos como: el teléfono celular, el computador, la Tablet y el televisor. Durante las experiencias observadas, los niños mostraron interés y una notable facilidad para manejar estos dispositivos y así como una preferencia por aplicaciones como: redes sociales, TikTok y YouTube, lo que infiere que forman parte de la vida cotidiana de los niños. Asimismo, como los programas más avanzados como Paint y Paint 3D.

El presente proyecto aplicado tiene como propósito favorecer la alfabetización digital de los niños, centrado en la intencionalidad de las TIC en los procesos de desarrollo y aprendizaje de los niños y las buenas prácticas para uso responsable. Por lo anterior, la pregunta orientadora de este proyecto aplicado es: *¿Cómo favorecer la alfabetización digital de los niños y las niñas de grado segundo en el Instituto María Auxiliadora de Tuluá (Valle del Cauca) a través de la inserción de las TIC para mediación escolar entre el 2022 al 2024?*

Objetivos

Objetivo General

Favorecer la alfabetización digital de los niños y las niñas de grado segundo en el Colegio María Auxiliadora de Tuluá (Valle del Cauca) a través de la inserción de las TIC para mediación escolar entre el 2022 al 2024.

Objetivos Específicos

Reconocer las habilidades, intereses y acercamiento para el manejo de las TIC por parte de estudiantes y la maestra del grado segundo en el Colegio María Auxiliadora.

Acercar a los estudiantes de grado segundo a recursos tecnológicos en el marco de actividades escolares.

Identificar los logros alcanzados por los niños del grado segundo con la alfabetización digital

Referentes Teóricos y Conceptuales

Las TIC y la Educación Infantil

En Colombia, la educación infantil ha pasado por muchos cambios, tanto en su concepción como en los métodos de enseñanza, enfoques pedagógicos y contenidos curriculares. No obstante, su propósito fundamental sigue siendo el mismo: formar y atender niños y niñas, brindándoles experiencias necesarias para que sean capaces de desenvolverse de manera plena en la sociedad en la que viven. Esto implica que, como lo menciona Veira (2024) con las nuevas generaciones y las influencias que surgen a nivel global, emergen nuevas demandas y necesidades que atender, pero también nuevas formas para abordarlas, lo que deja un espacio para la creatividad y la innovación en el contexto educativo. En este sentido, las TIC se convierten en una herramienta esencial, proporcionando múltiples posibilidades para explorar nuevas experiencias en el mundo digital como una alternativa en el aprendizaje de los estudiantes y una manera de enfrentar los retos de la educación del siglo XXI.

A nivel educativo, el Ministerio de Educación Nacional en el año 2008 señala la importancia de las competencias en tecnológica e integrar tecnologías en los diferentes niveles educativos en el documento para el desarrollo y aprendizaje en la educación infantil, el MEN (2008) define la competencia tecnológica como una necesidad para el desarrollo de los niños y las niñas y presenta 4 componentes para tener en cuenta en el proceso formativo de los estudiantes: 1) naturaleza y evolución de la tecnología, 2) aplicación y uso de la tecnología 3) solución de problemas con tecnología y 4) tecnología y sociedad.

En este sentido, se resalta la importancia de favorecer escenarios de aprendizaje que permitan el desarrollo de habilidades tecnológicas en los niños y niñas, que les permitan adaptarse a las demandas del mundo digital.

Particularmente en la educación inicial, en el documento N°24 *La exploración del medio en la educación inicial*, el MEN (2014) expone la importancia de las herramientas tecnológicas como elemento que hace parte del entorno considerando estos dispositivos como un medio para potenciar el desarrollo y aprendizaje de los niños, para ello, el MEN (2014) define 3 aspectos importantes para su integración: 1. Tecnologías para acercar el mundo a la escuela; 2. Tecnologías como herramientas para resolver problemas del contexto, y 3. Las tecnologías como herramientas pedagógicas.

Con lo anterior, y el concepto de MEN (2022) de las TIC en que las reconocen como recursos didácticos que facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos, preescolar, básica y media, con ello las TIC se convierten como mediaciones entre el maestro, estudiante y los contenidos, facilitando el intercambio e interacción de información en el contexto educativo, de tal manera que el maestro actúe como facilitador y el estudiante como el encargado de construir su propio conocimiento como lo menciona Vargas et al. (2018) para Sarmiento y Valbuena (2017) la integración de las TIC al proceso educativo resulta clave, por cuanto actúan como herramientas o entornos de aprendizaje en la mediación didáctica para el desarrollo de competencias. Asimismo, destacando una notable coherencia con lo mencionado por Cuellar (2023) en el proyecto *Los niños en el mundo digital: aprendizajes y acciones* en el que resalta la tecnología en la educación infantil debe usarse con un propósito definido y estar incluida en la planificación

pedagógica del docente, lo que evita que estas herramientas tecnológicas solo sean empleadas como un medio de entretenimiento para los niños.

El uso de herramientas tecnológicas en edades tempranas en contexto educativo sigue siendo un tema que genera discusión por algunos autores, en el que se resalta esta etapa como fundamental para el desarrollo humano y el primer contacto que tiene el niño con el contexto educativo en el que se resaltan sus beneficios y limitaciones para el desarrollo y aprendizaje de los niños. En el caso de Desmurget (2020), en su libro *La Fábrica de Cretinos Digitales*, sostiene que el uso frecuente de pantallas puede impactar negativamente el desarrollo y aprendizaje de niños y adolescentes, entre sus consecuencias se encuentran el bajo rendimiento académico, el aislamiento social, las dificultades en el lenguaje y problemas de salud como la obesidad, los trastornos de sueño, adicciones, entre otros.

Al contrario de Desmurget, Prensky (2001) crea el término *Nativos digitales* que hace referencias a las generaciones nacidas en plena era tecnológica, que hoy son aquellas que se encuentran en el contexto educativo, según Prensky estos estudiantes esperan comprender, convivir e interactuar con las pantallas, ya que han estado expuestos a ellas desde sus primeros años de vida, y perciben la tecnología como una herramienta que potencia su aprendizaje. Como lo afirma Prensky (2001) “tenemos que inventar métodos Nativos Digitales para todas las materias, en todos los niveles, utilizando a nuestros estudiantes como guías” (p.6).

La mediación de las experiencias a través de las tecnologías con los niños demuestra el importante manejo de estos dispositivos por parte de los adultos en el que se ofrezca un

acompañamiento que favorezca su desarrollo y un uso intencionado a la formación, en el que se garantice su éxito en el mundo digital.

Con lo anterior, en el año 2004 la UNICEF, referente a la protección y el bienestar de los niños y niñas en el entorno digital propone un decálogo de derechos y deberes de los niños en Internet *e-derechos*, con el propósito de favorecer el acceso y uso de las tecnologías reconociendo a los niños como ciudadanos digitales. Asimismo, potenciar y proteger a los niños sobre lo que implica su participación en el mundo digital. No obstante, estos derechos requieren la colaboración de varios actores, como los gobiernos, las instituciones educativas, las familias u organizaciones dedicadas a la primera infancia, que den seguimiento a derechos de los niños en el entorno digital en los diferentes contextos en que interactúe el niño.

Finalmente, es evidente que la integración de las TIC en la educación infantil toma un papel importante para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Aunque existan debates sobre sus beneficios y limitaciones, se considera que su uso sea acompañado por el maestro y una intención educativa alineada a su plan de trabajo y al desarrollo de competencias digitales, ya que las tecnologías pueden transformar las experiencias de aprendizaje. Por ello, es indispensable que los diferentes actores de la vida de los niños cuenten con una formación en la competencia y brinden escenarios que garanticen un uso y acceso seguro de estas herramientas tecnológicas en los niños.

La Alfabetización Digital en los Niños

En un mundo donde las pantallas se han convertido en parte de la vida cotidiana de los niños desde temprana edad, el desafío para los adultos y los maestros no debería centrarse en si los niños deben ser digitales, sino *como* deberían serlo en una sociedad donde la tecnología ya está presente. Como expresa Ferreiro (2011) para los niños de las nuevas generaciones enviar mensajes a personas en el otro lado del mundo con solo presionar una tecla es tan normal como lo era hacer una llamada telefónica para anteriores generaciones, ahora los niños aprendieron a *chatear*, y no sería sorprendente que, con el tiempo, este término quedara en el olvido, dando paso a nuevas formas para referirse a la acción de comunicarse generadas por las futuras generaciones y avances tecnológicos.

La alfabetización digital hace referencia a la capacidad de manejar y utilizar las tecnologías digitales, para acceder, crear y valorar información que se encuentra en línea. Así mismo, como lo cita Vélez (2018) para Valls y Brustenga (2010) “la alfabetización digital consiste en enseñar a cómo usar de manera segura Internet, a través de una adecuada configuración de la identidad personal en el mundo digital (p.57). En este sentido, el uso de las TIC no solo se centra en saber usar las herramientas tecnológicas, sino que también la manera como se maneja la información a la que se accede. De la manera similar Vélez (2018) resalta los riesgos que pueden tener las personas al compartir información en línea, haciendo referencia al uso adecuado en el internet, en el que expresa que para saber desenvolverse en el entorno digital se debe saber gestionar la información que se transmite y se recibe. Por ello, para las nuevas generaciones las tecnologías al ser una herramienta presente en la vida cotidiana de los niños, es importante promover en los diferentes

escenarios en que se desenvuelven los niños el favorecer la alfabetización digital comprendiendo sus desafíos y riesgos.

En la en el documento *Guía N°30 Orientaciones Generales para la Educación en Tecnología* el MEN (2008), plantean algunos desafíos en la alfabetización en el contexto educativo como: 1) la importancia de fomentar el interés de los estudiantes por la ciencia y la tecnología adaptadas a todos los niveles educativos, preescolar, básica y media. 2) Una enseñanza flexible y creativa. 3) utilizar la curiosidad científica y tecnológica de los estudiantes como instrumento para resolver problemas locales y satisfacer necesidades básicas. 4) enfatizar el saber tecnológico para contribuir a la transformación del entorno educativo. Por otra parte, para el desarrollo de la alfabetización digital el MEN (2008) señala tres dimensiones interdependientes para el adecuado proceso: a) el conocimiento, comprender el funcionamiento de las tecnologías, b) el pensamiento, que promueve habilidades críticas y creativas para resolver problemas y c) la capacidad de actuar, que permite aplicar las dos anteriores dimensiones en situaciones reales.

Por su parte UNICEF, en el año 2017 en el documento *Niños en un Mundo Digital*, plantea que la alfabetización digital se convierte en una habilidad que garantiza que los niños estén informados, comprometidos y seguros en el entorno digital. Si bien como expresa Prensky (2001) las nuevas generaciones son considerados *Nativos digitales*, no significa que los niños no necesiten una orientación o acompañamiento para potenciar al máximo las tecnologías y tener buenas prácticas en línea. De hecho, se podría considerar que algunos niños desconocen los riesgos que pueden presentar en el entorno digital volviéndolos ajenos a sus responsabilidades como ciudadanos digitales. Además, los niños se enfrentan a un entorno desconocido enfrentando riesgos como abuso, explotación,

ciberacoso y exposición a contenidos inapropiados, riesgos que pueden tener consecuencias en la vida de los niños.

En este marco, el Estado Mundial de la Infancia en el años 2017, plantea una serie de orientaciones para mejorar la alfabetización digital y uso de las TIC en la educación en edades tempranas en las que se resalta: la incorporación de la alfabetización digital desde los primeros niveles educativos, los centro educativos deben impartir programas para el desarrollo de habilidades digitales en los niños, el acceso a plataformas en línea de calidad, seguimiento de los modelos educativos digitales esto abre la posibilidad para ofrecer experiencias de aprendizaje fuera de las actividades habituales que se realizan en el aula y finalmente, ampliar la cobertura para niños en situaciones desfavorecidas para disminuir la brecha digital. Por ende, es indispensable que los adultos y maestros estén en una continua formación abordando conocimientos necesarios para desarrollar habilidades digitales, de tal manera que sean capaces de hacer uso adecuado de las TIC para la atención y formación de los niños en un entorno digital.

Integración de las TIC en la Educación desde el Modelo SAMR

El modelo de Sustitución, Aumento, Modificación, Redefinición (SAMR) presentado por el Dr. Rubén Puentedura en el año 2006. Es una *herramienta conceptual* en el que permite valorar la manera en cómo son utilizadas las tecnológicas por parte de los docentes y los estudiantes en el aula de clases, mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según Puentedura (2006) como lo menciona García et. (2014) el modelo SAMR ayuda a los docentes a evaluar la forma como incorporan las tecnologías en sus prácticas educativas y como su uso puede transformar el aprendizaje de los estudiantes.

Ahora bien, citado por Campos (2021) para Puentedura (2006) el modelo SAMR cuenta con un conjunto jerárquico de cuatro niveles: sustitución, aumento, modificación y redefinición que existen y dos capas que describen el uso de las herramientas tecnológicas, como se muestra en la siguiente tabla 1:

Tabla 1

Niveles del Modelo SAMR

Niveles	Definición
Sustitución	El nivel más bajo del modelo SAMR. Su propósito es reemplazar un material o un recurso habitual del salón de clases con una herramienta tecnológica. Por ejemplo, usar el programa Word en lugar de escribir en una hoja de papel, es un acto de sustitución, ya que no transforma la tarea, solo cambia el medio en el que se realiza la actividad.
Aumento	Al igual que en el nivel anterior. En el segundo nivel las herramientas tecnológicas actúan como sustituto, pero se les añaden mejoras funcionales que facilitan el desarrollo de las actividades escolares. Este nivel incluye características adicionales que no estaban disponibles en los materiales o recursos habituales.

Siguiendo con el ejemplo anterior, el programa Word cuenta con diversas herramientas para corregir textos, insertar imágenes o fotografías, leer en voz alta entre otros.

Modificación

En el tercer nivel, se integra la tecnología en las actividades escolares, con el propósito de rediseñar las metodologías que se realizan habitualmente los docentes con otros recursos o materiales. Con esto, las herramientas tecnológicas son consideradas como mediadoras en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por ejemplo, creación de un blog por parte de los estudiantes, que fortalezca la elaboración de textos, la interacción entre compañeros y la exploración de nuevos conocimientos.

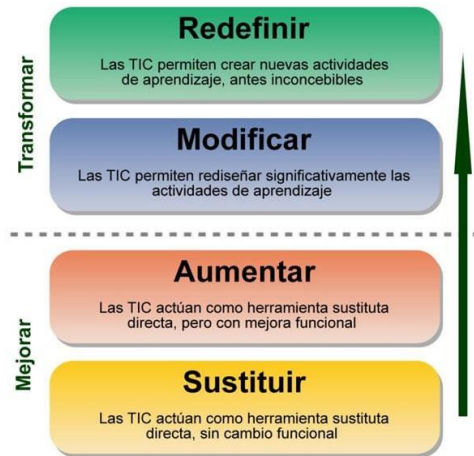
Redefinición

En el último y más alto nivel, se hace uso las herramientas tecnológicas para crear nuevas experiencias o ambientes de aprendizaje para los estudiantes. Además, en este nivel, las herramientas tecnológicas permitirán acercar a los estudiantes a nuevas experiencias que contribuyan a sus procesos educativos.

Por ejemplo, se pueden realizar encuentros virtuales, crear videos o recursos audiovisuales, y compartir experiencias a través de las redes sociales, entre otros.

Nota. Tomado y adaptado de Campos, 2021.

A continuación, se ilustra en la figura 1 el esquema del Modelo SAMR.

Figura 1*Esquema del Modelo SAMR*

Fuente. Puentedura, 2006.

El modelo SAMR se considera una guía para docentes y estudiantes, enfocándose en las características clave que deben tener las actividades escolares al incorporar las TIC, con el fin de mejorar y transformar los procesos educativos. Según Puentedura (2008) y como menciona García et al. (2014), el modelo SAMR se basa en tres principios útiles para su aplicación. Primero, se debe seleccionar un tema de interés para los estudiantes, lo que aumenta la motivación y mejora los resultados de aprendizaje al utilizar herramientas tecnológicas. En segundo lugar, es importante generar preguntas orientadoras que dirijan las actividades hacia los niveles superiores del modelo, independientemente de si se diseñaron para un nivel específico. Por último, las actividades deben adaptarse a las necesidades y realidades del contexto de los estudiantes.

Finalmente, la relevancia del modelo SAMR en el presente proyecto aplicado, implica en su capacidad para guiar a los educadores en el proceso de integración

tecnológica en el aula de una manera pertinente y transformadora sin importar el área disciplinar en que se implemente. Aunque este modelo fue originalmente diseñado para el área de tecnología, su enfoque flexible permite su aplicación en diversas disciplinas. Por otra parte, el modelo SAMR permite que los docentes repiensen y rediseñen las actividades educativas para adaptarlas a los desafíos de la educación del siglo XXI.

Sobre la Experiencia de las Practica Pedagógica (Antecedente)

En el marco de mi formación académica en la Licenciatura en Pedagogía Infantil, la autora realizo su práctica pedagógica durante los años 2022 y 2024, periodo en el que desarrollo el proyecto de acción pedagógica titulado: *Las TIC en la infancia: Uso acompañado para la alfabetización digital como derecho. La experiencia del colegio María Auxiliadora de Tuluá entre los años 2022 a 2024*. Este proyecto se centró en el uso de las TIC y la incorporación estas herramientas tecnológicas en las actividades escolares con los niños y docente del grado segundo.

A partir de lo anterior, se llegaron a las siguientes conclusiones sobre el proyecto de acción pedagógica:

Primero, se identificó que el Instituto María Auxiliadora cuenta con una infraestructura tecnológica básica, que incluye dispositivos de fácil acceso como computadoras, televisores e internet en los salones de clase. Sin embargo, su uso en las actividades era ocasional o en algunos casos limitado. Por otra parte, se evidencio un notable interés de los niños por estos dispositivos tecnológicos, los cuales ven a diario en su salón de clases y, en ocasiones, mencionan para la que la docente los empleara en las actividades. Esto representó una oportunidad para explorar cómo incorporarlos de manera pertinente en el proceso educativo de los niños de segundo grado.

Segundo, durante búsqueda de autores teóricos que fundamentaran el proyecto de acción pedagógica, como UNESCO, Prensky, Malaguzzi y Vygotsky. Estos autores contribuyeron al diseño e implementación de experiencias de aprendizaje enfocadas en el acercamiento a las TIC, su uso pertinente de las TIC, la conexión con el mundo digital y la importancia de la seguridad en línea. Considerando que algunas de las actividades habituales realizadas por los niños podían incorporar la tecnología, lo cual no modificaba su propósito educativo, sino que favorecía la participación de los niños y acceder a la información de una manera diferente a través juegos, aplicativos y videos online.

Tercero y último, se reconocieron los riesgos que pueden presentar los niños de grado segundo al utilizar las TIC, tanto en términos de salud como de seguridad en línea, destacando que no se trata solo de emplear tecnologías en las actividades escolares, sino también de asegurar que haya una clara intención educativa detrás del uso de los dispositivos. Por otra parte, la necesidad del acompañamiento adulto durante el uso de los dispositivos para garantizar que las experiencias potencien el aprendizaje de los niños. Por ello, es fundamental no solo formar a los niños para el mundo digital, sino también capacitar a los docentes para que adquieran competencias tecnológicas.

Aspectos Metodológicos

El presente proyecto aplicado se estructura desde la Investigación Acción Educativa (IAE). Para Restrepo (2003) esta metodología cualitativa, se concibe como un proceso dinámico y reflexivo que busca mejorar la práctica educativa a través de la reflexión crítica y las acciones transformadoras. Proporcionando un marco sólido para favorecer al diseño, la implementación y la evaluación de las acciones educativas. Además, la IAE permite la participación de los diferentes actores educativos docentes, estudiantes y padres de familia.

Adicionalmente, la investigación cualitativa como lo señala Báez (2009) es “una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones de un ambiente real” (p. 104) enfocada en capturar las cualidades, características y aspectos relevantes de los fenómenos estudiados, comprendiendo la naturaleza compleja y multifacética de los fenómenos sociales, culturales o humanos.

La IAE ha estado orientada a la transformación de las prácticas sociales con el propósito de generar, descubrir conocimiento nuevo y la aplicación de la investigación de las prácticas pedagógicas ya que, los docentes en formación se enfrentan a diversos desafíos en relación con la teoría y la práctica con la realidad de los escenarios educativos.

Finalmente, el presente proyecto aplicado se plantea como un IAE debido a que se quiere mejorar la práctica educativa a través de acciones transformadoras, en este caso favorecer la alfabetización digital de los niños y las niñas de grado segundo a través de la inserción de las TIC para mediación escolar a partir del contexto natural en el Instituto María Auxiliadora de Tuluá (Valle del Cauca).

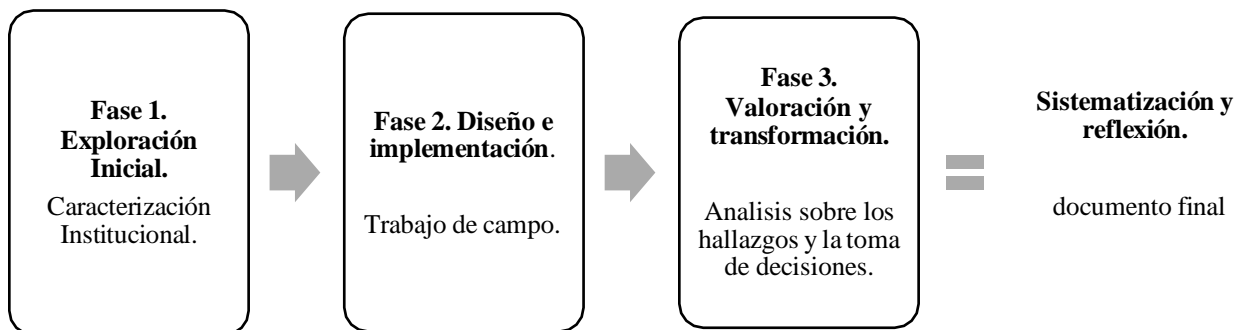
Ruta Metodológica

La IAE se considera como una metodología, con el propósito de mejorar la práctica educativa mediante la reflexión y la acción como propone como lo menciona Smith (2001) citado por Restrepo (2003) el autor Lewin señala que para implementar la IAE se requiere de tres fases. La primera fase, reconocer el problema por transformar, luego, en la segunda fase la planeación y aplicación de acciones mejoradas. Por Ultimo y tercera fase reflexión y efectividad de las acciones. Adicionalmente, Restrepo (2003) realiza un estudio crítico sobre las tres fases por Lewin en el que propone tres fases: 1) deconstrucción de la práctica, 2) reconstrucción de la práctica y 3) validación de la práctica. Estas fases se alinean con la intención de estudio y son claves para el proyecto aplicado.

A continuación, en la siguiente figura 2 se presenta la síntesis de la ruta metodológica del proyecto aplicado, adaptado a la propuesta de Restrepo (2003).

Figura 2

Ruta Metodológica



Nota. Elaboración propia. Síntesis de la ruta metodológica para el desarrollo del proyecto aplicado. Información adaptada del del artículo de Restrepo, 2003.

Población y Muestra

El proyecto aplicado se llevó a cabo en el Instituto María Auxiliadora, una institución educativa privada con calendario B, ubicada en el municipio de Tuluá, en el departamento del Valle del Cauca, en el barrio Morales. En la actualidad, el instituto cuenta con más de 368 estudiantes, 17 profesores y 6 funcionarios, que incluyen administrativos, profesionales de la salud y colaboradores.

Por otra parte, el proyecto de aplicado tuvo la participación 29 estudiantes, distribuidos en 14 niños y 15 las niñas el grado segundo, que oscilan entre los 7, 8 y 9 años y la docente titular del grado segundo.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

A continuación, en la tabla 2 se presentan de manera detallada las técnicas e instrumentos contemplados en proyecto aplicado.

Tabla 2*Descripción de las técnicas e instrumentos de recolección de datos*

Técnica	Instrumento	Descripción	Apéndice
Observación participante	Diario de Campo	Instrumento diseñado específicamente para la Licenciatura en Pedagogía Infantil en el curso de practica pedagógica. Se trata de un cuestionario estructurado con preguntas orientadoras que se centran en el registro y valoración de las experiencias de aprendizaje en el escenario de práctica.	Apéndice A
Revisión documental	Análisis documental	Revisión de documentos: Proyecto educativo institucional (PEI) y lineamientos metodológicos de la institución y planeaciones docente.	No aplica
Entrevista semi estructurada	Guía de preguntas	Cuestionario estructurado 6 preguntas abiertas. Orientadas a las percepciones y concepciones que tienen los niños sobre el uso de dispositivos tecnológicos en el desarrollo de sus actividades escolares.	Apéndice B
Grupos Focales	Guion de tema con imágenes y la entrevista estructurada	El guion de tema se dividido en tres momentos: en el primer momento, se presentarán imágenes, dibujos realizados por los niños y videos, con el fin de conocer sus pensamientos y opiniones sobre el uso de la tecnología. Luego en un segundo momento, se realizarán preguntas para conocer la percepción y la concepción que tienen los niños sobre los dispositivos tecnológicos y en el tercer momento: Se realizarán preguntas sobre una de las experiencias implementadas, con el objetivo de valorar el proceso de aprendizaje.	Apéndice C

Nota. En la tabla se presentan las técnicas e instrumentos utilizados en el proyecto aplicado con los niños de grado segundo y la docente.

Nuestros Aprendizajes

Fase Exploración Inicial

El proyecto aplicado comienza con el reconocimiento del contexto institucional, incluyendo las características principales, las necesidades e intereses de los niños y docente titular del grado segundo. Además, se tomaron las experiencias implementadas en el Instituto María Auxiliadora en la práctica pedagógica y revisión de documental que respalda el proyecto. A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos:

El Instituto María Auxiliadora, con sede en Tuluá, Valle del Cauca, es una institución educativa que ofrece un servicio a la comunidad en los niveles de: preescolar, básica primaria y media, institución ubicada en el barrio Morales, junto al coliseo de ferias del municipio. Una zona tranquila que conecta a otros barrios principales del municipio, con los estratos 3 y 4. El Instituto cuenta con una infraestructura amplia y abierta, con dos pisos. En el primero, se encuentran con diferentes zonas verdes amplias, con espacio dedicados a la composta natural y huertas. También, de escenarios deportivos, como una cancha de futbol y otra de baloncesto. Además, con salones de clases para cada nivel, salón de sistemas, un laboratorio y una tienda escolar. En el segundo piso, se encuentra la enfermería y las oficinas de fonoaudiología y psicología.

Por otra parte, el instituto cuenta con dos jornadas escolares, la primera de 6:30 am a 1:30 pm para actividades escolares que implica clases de las áreas básicas como ciencias, matemáticas, lenguaje, sociales, ética, recreación, artística y religión. También se imparten otros materiales complementarios, como tecnología, estadística, emprendimiento e inglés. En la jornada de la tarde de 3:00 pm a 6:00 pm, está orientada a actividades extracurriculares de talento, artes y deportes.

Como se mencionó anteriormente, el proyecto aplicado tuvo la participación 29 estudiantes del grado segundo, de los cuales 14 son niñas y 15 son niños, con edades que oscilan entre 7 y 8 años. Además, los estudiantes provienen de hogares con un nivel socioeconómico alto y estable, sus padres o acudientes trabajan en la industria y comercio del sector. No obstante, se observó en las experiencias de práctica pedagógica que algunos de los niños permanecen en el instituto durante las dos jornadas escolares mientras que otros pasan gran parte del tiempo solos en casa. Esta situación ha llevado a la identificación de dificultades en la convivencia escolar entre compañeros, bajo rendimiento académico y retos emocionales.

Por su parte, se observó que los niños de grado segundo muestran un alto interés por experiencias de aprendizaje centradas en la exploración y experimentación de recursos de su entorno, principalmente, con los dispositivos tecnológicos que encuentran disponibles en el salón de clase como: el televisor, video proyector y el computador. Además, el instituto cuenta también con más dispositivos tecnológicos en otros espacios y una amplia cobertura de internet, lo que facilita el acceso. Por lo anterior, al ser recursos que ven constantemente en el instituto, les llama la atención utilizarlas, y algunos de ellos, han expresado que ya saben manejarlas, mostrando un interés en integrar estos dispositivos tecnológicos a las actividades escolares. Un recuerdo significativo de la autora fue durante su experiencia de práctica en una actividad de exploración por la zona verde, cuando un estudiante Martín (8 años) le expresa la siguiente pregunta “*¿Profe, por qué el pasto se pone amarillo?*”. En lugar darle la respuesta directamente, la autora le responde “*Si te presto mi teléfono, ¿dónde buscarías la respuesta?*”. A lo que Martín responde en “*San YouTube*”.

Posteriormente a esta intervención, se definió el tema del proyecto y se inició la indagación sobre cómo incorporar el uso de las tecnologías en las actividades escolares de los niños de segundo grado y el diseño e implementación de experiencias de aprendizaje orientadas a fortalecer la alfabetización digital en los niños, ya que, al ser recursos disponibles en la institución su uso era exclusivamente para las actividades del área de tecnología. Actualmente, la asignatura se imparte durante dos horas a la semana: una hora teórica dirigida por la docente titular y otra práctica a cargo del docente especialista en tecnología. Es importante señalar que el tiempo que los estudiantes pasan en la sala de sistemas es reducido, ya que el tiempo de clases se utiliza para revisar cuadernos y trasladarse al aula de tecnología. Como resultado, los estudiantes disponen entre 10 y 12 minutos semanales para interactuar con los computadores u otros dispositivos tecnológicos.

A continuación, en la Tabla 3 y 4 se presentan los usos y preferencias de las TIC de los niños de segundo, recopilados a través de los diálogos durante la experiencia de la práctica pedagógica, los cuales permitieron definir el tema del proyecto aplicado y reconocer los intereses de los niños y niñas.

Tabla 3

Resumen de las necesidades, intereses y acercamiento sobre las TIC de los niños de grado segundo

Niños participantes	Información general
Niño 1	Edad: 7 años Género: Masculino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: celular
Niño 2	Edad: 7 años Género: Masculino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Celular
Niño 3	Edad: 8 años Género: Masculino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Celular
Niño 4	Edad: 7 años Género: Femenino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Tablet
Niño 5	Edad: 7 años Género: Femenino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Tablet
Niño 6	Edad: 8 años Género: Masculino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Tablet
Niño 7	Edad: 7 años Género: Masculino Uso de TIC: YouTube Preferencia en TIC: Tablet
Niño 8	Edad: 7 años Género: Masculino Uso de TIC: YouTube Preferencia en TIC: Computador portátil y Tablet
Niño 9	Edad: 7 años Género: Masculino

	Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Celular
Niño 10	Edad: 6 años Género: Femenino Uso de TIC: YouTube Preferencia en TIC: Tablet
Niño 11	Edad: 7 años Género: Femenino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Celular
Niño 12	Edad: 6 años Género: Femenino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Tablet
Niño 13	Edad: 8 años Género: Femenino Uso de TIC: Duolingo Preferencia en TIC: Tablet
Niño 14	Edad: 7 años Género: Masculino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Tablet
Niño 15	Edad: 8 años Género: Masculino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Celular
Niño 16	Edad: 7 años Género: Femenino Uso de TIC: YouTube Preferencia en TIC: Tablet
Niño 17	Edad: 8 años Género: Femenino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Celular
Niño 18	Edad: 7 años Género: Femenino Uso de TIC: Tiktok

	Preferencia en TIC: Tablet
Niño 19	Edad: 7 años Género: Masculino Uso de TIC: YouTube Preferencia en TIC: Celular
Niño 20	Edad: 8 años Género: Masculino Uso de TIC: TikTok Preferencia en TIC: Celular
Niño 21	Edad: 7 años Género: Masculino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Celular
Niño 22	Edad: 7 años Género: Femenina Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Tablet
Niño 23	Edad: 7 años Género: Femenino Uso de TIC: YouTube Preferencia en TIC: Tablet
Niño 24	Edad: 6 años Género: Masculino Uso de TIC: YouTube Preferencia en TIC: Tablet
Niño 25	Edad: 7 años Género: Femenino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Celular
Niño 26	Edad: 7 años Género: Masculino Uso de TIC: Tiktok Preferencia en TIC: Celular
Niño 27	Edad: 8 años Género: Masculino Uso de TIC: TikTok Preferencia en TIC: Celular

Niño 28	Edad: 7 años Género: Femenina Uso de TIC: YouTube Preferencia en TIC: Celular
Niño 29	Edad: 8 años Género: Masculino Uso de TIC: TikTok Preferencia en TIC: Celular

Nota. Elaboración propia. La información se obtuvo mediante los diferentes diálogos que se tuvieron con los niños de grado segundo durante las experiencias.

Figura 3

Resumen de las necesidades, intereses y acercamiento sobre las TIC de los niños de grado segundo

A word cloud of technology-related terms in green text. The words are: 'celular' (largest), 'portatil', 'computador', 'duolingo', 'tablet', 'tiktok', and 'youtube'.

Fuente. Elaboración propia.

A continuación, en la tabla 4 se presentan algunos diálogos de los niños de grado segundo durante el desarrollo de las diferentes experiencias implementadas.

Tabla 4

Diálogos de algunos niños grado segundo durante la experiencia de practica pedagógica.

Participantes	Diálogos de los niños
Juan Esteban (8 años)	“Profe me gustó mucho el día que usted nos mostró Duolingo y nos explicó como podíamos aprender hablar inglés, me gusta mucho entrar y jugar, pero Lily (personaje de la App) me cae mal porque no le entiendo”
Dylan (8 años)	“Profe a mí me gusta mucho jugar desde el portátil de mi hermana, pero cuando me salen cuadritos pidiéndome información de mis papas yo cierro eso porque si me meto en le pueden sacar el dinero a mi mamá de la tarjeta”.
Zoe (8 años)	“Profe me gusta mucho su clase, porque nos muestra cómo podemos buscar información por varias partes y cuando jugamos tingo tango para poder buscar en su computador”.
Martin (7 años)	“Profe a mi lo que más me gusta en la vida es dibujar, quiero ser no un pintor sino un dibujante, me puedes enseñar algunas cosas para aprender a dibujar mejor en el computador”.
Verónica (8 años)	“Juguemos a la seguridad digital profe, ustedes de allá son malos, la profe Emma y tu son mamas y nosotros somos los inocentes, ustedes nos dicen mentiras y nosotros le avisamos a nuestras mamás”.
Reyes (8 años)	“Profe en la casa de mis abuelos no hay televisor y tienen un teléfono que es de hilo o de cable algo así, yo le voy a decir que le preste para traerlo”.
	“Si profe, también tienen una plancha grande y pesada y mi abuela me cuenta que ella funciona con carbón, que se le pone prendido dentro y que eso hace calentar la parte de abajo y así se plancha”

Guerrero (7 años)	“Profe yo creo que la tecnología avanza hace como 2 años que salió la play 5”
Matthias (7 años)	“Profe yo creo que la tecnología es muy buena mi hermano tiene una discapacidad y lo ayudo mucho cuando estaba muy enfermo”
Valeria (8 años)	“Profe yo quiero ser una TikToker”
Ángel (7 años)	“Y yo un YouTuber”
Sanclemente (7 años)	“Profe, entonces los robots van a dominar el mundo como una película que me vi” “Profe instale la aplicación de realidad virtual en el teléfono de mi mamá y el fin de semana que viajamos a Medellín coloreamos y nos reímos mucho de las cosas que hacían los muñecos. ¿sabías que hay uno que baila profe? ”
Juan (8 años)	“Profe me gusta mucho cuando nos haces tingo tango y dejas que nosotros hagamos las preguntas de tecnología”
Guadalupe (7 años)	“Profe a mí me gusta mucho YouTube, porque uno ve recetas, escucha música, ve como curar la tos, de todo uno ve”
Adam (7 años)	“Profe te amo y amo como nos enseñas tecnología” “Profe yo quiero estudiar tecnología cuando sala del colegio y quiero que mi hermanita que está en la barriga de mi mamá aprenda todo lo que yo pueda” “Profe te quiero, ojalá siempre me enseñes tecnología, no quiero que te vayas”

Sofia
(8 años)

“Profe yo salí en un video musical, es muy chévere actuar, pero son muchas cámaras y uno se pone nerviosa, pero yo firmé unos papeles y mi mamá también porque me decían que mi nombre se tenía que proteger”

Nota. Elaboración propia. La información se obtuvo mediante los diferentes diálogos que se tuvieron con los niños de grado segundo durante las experiencias.

Figura 4

Resumen de diálogos de algunos niños grado segundo durante la experiencia de practica pedagógica.



Fuente. Elaboración propia

Por otra parte, en la tabla 5 se presentan los usos y preferencias de las TIC de la docente titular, recopilados a través de los diálogos durante la experiencia de la práctica pedagógica.

Tabla 5

Resumen de las necesidades e intereses sobre las TIC de la docente titular

Docente participante	Información general
Docente 1	Edad: 49 años Género: Femenino Uso de TIC: WhatsApp Preferencia en TIC: Celular

Nota. Elaboración propia. La información se obtuvo mediante los diferentes diálogos que se tuvieron con la docente de grado segundo durante la rutina escolar.

Posteriormente, en la Tabla 6 se presentan las cinco experiencias de aprendizaje que se diseñaron e implementaron durante la práctica pedagógica, reconociendo las habilidades, intereses y formas de usar las TIC por parte de los estudiantes y la maestra de segundo grado en el Colegio María Auxiliadora.

Tabla 6

Resumen de las experiencias y resultados de aprendizaje de la práctica pedagógica.

Categoría	Descripción de la experiencia	Propósito de la Experiencia	Resultado de la experiencia
Acercamiento a las TIC	La experiencia se llevará a cabo en tres momentos. En el primero, los estudiantes visualizarán el video: <i>Tecnología del canal Smile and Learn</i> . En el segundo momento, los estudiantes se dirigen al salón de tecnología, donde reconocerán los diferentes dispositivos que se encuentran en el	Reconocer los conocimientos previos de los sobre la tecnología y exploración de dispositivos tecnológicos que se encuentran en el salón de tecnología y otros espacios del instituto.	Durante la experiencia, los estudiantes reconocieron e interactuaron con diferentes recursos tecnológicos que encontraron en el instituto como el televisor, el celular y el computador. Además, manejar con aplicaciones como Paint y YouTube. Algunos niños mencionaron su nombre y para que lo utilizaban.

salón. En la tercer y último momento, realizaron una caminata por el instituto, donde buscaran los dispositivos tecnológicos en otros espacios del instituto.

En esta experiencia, los estudiantes serán llevados en un recorrido interactivo por la historia de la tecnología, desde sus inicios hasta las innovaciones más recientes. Se utilizarán diversas herramientas y recursos tecnológicos para enriquecer el aprendizaje y fomentar la participación activa de los estudiantes.

Explorar sobre la historia de la tecnología con el propósito de exponer sus avances y su impacto en la sociedad.

Durante la experiencia los estudiantes vivenciaron el avance tecnológico por medio del video. En particular, un niño al ver el teléfono de cuerda mencionó que en casa de su abuelo aún conservan un teléfono de cuerda, pero que ya no lo utilizan porque ahora hay celular, lo que demuestra su comprensión del cambio tecnológico. Por otra parte, con el uso de la aplicación Quiver, los niños descubrieron un uso diferente a la cámara del celular ya que, les colocaron animaciones a sus dibujos.

Uso de TIC

La experiencia se llevará a cabo en el salón de sistemas. Cada estudiante desde computador va a ingresar al navegador y buscara las siguiente paginas Smile and Learn, YouTube árbol ABC (donde encontrarán cuentos y audiocuentos) e IXL Learning" (actividades sobre

Promover experiencias de aprendizaje para hacer uso de las TIC y navegar de manera segura por el internet a través de recursos educativos digitales en línea.

Durante la experiencia, se evidencio que los estudiantes familiarizan la palabra *internet* para buscar información y videos. Además, mostraron un buen uso y manejo del computador. Por otra parte, algunos niños realizaron la experiencia desde el celular, mostrando una preferencia y una facilidad de su uso, infiriendo que es un

	matemáticas). Cada estudiante tendrá un tiempo asignado, para explorar a cada página.		dispositivo que utilizan a diario.
Conectarse con el mundo y la seguridad en línea	La experiencia se llevará a cabo en el salón de sistemas. Cada estudiante va a crear un dibujo utilizando la aplicación Paint, es un dibujo libre. Sin embargo, deben utilizar todas las herramientas que se encuentren la aplicación. Después van a socializar con los compañeros para finalmente, compartir sus creaciones por el correo electrónico a sus compañeros o padres de familia. La experiencia se llevará a cabo en el aula de tecnología. En equipos de 5 estudiantes. Cada equipo tendrá a su disposición un computador donde van a interactuar con otros compañeros utilizando un simulador del aplicativo WhatsApp en el que se enviaran fotos, imágenes y textos. Después, ingresarán al juego Google Interland,	Explorar diferentes medios de comunicación digital con los estudiantes de grado segundo a través del uso de aplicaciones	Durante la experiencia se evidencio que los estudiantes reconocen el correo electrónico como un medio de comunicación para hablar con otros. También, descubrieron que también podían enviar sus dibujos a través del correo. Además, que existen redes sociales, que se encuentran en el celular para comunicarse. Por otra parte, ingresaron a YouTube, donde pudieron grabarse y ser <i>Youtubers</i> por un día, en el que mostraron sus actividades, sus objetos personales, sus aprendizajes y sus ocurrencias.
		Promover experiencias de aprendizaje que permitan a los estudiantes utilizar aplicaciones y programas online de manera segura y responsable.	Durante la experiencia, se evidencio que los estudiantes comprenden los comportamientos adecuados para el uso de dispositivos e Internet, como no chatear con personas desconocidas, no compartir información personal e informar a los padres de familia alguna situación de peligro en línea. A través del juego Google Interland, los niños exploraron conceptos relacionados con la seguridad digital y reflexionaron sobre la

donde enfrentarán
desafíos
relacionados con las
buenas prácticas
digitales y la
seguridad en línea.

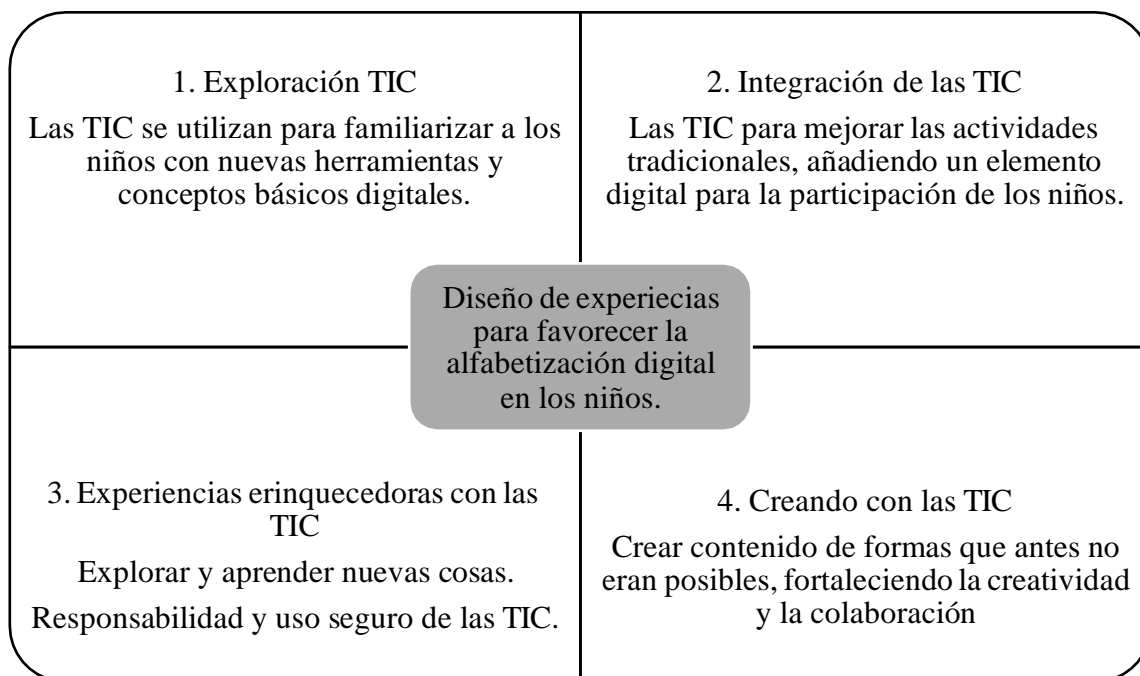
importancia de tener una
buena práctica y uso de la
tecnología.

Estos hallazgos infieren que
los estudiantes están
comenzando a desarrollar
una apropiación sobre el
cuidado y protección en el
entorno digital.

Nota. Elaboración propia. Resumen de las experiencias de aprendizaje que se diseñaron e implementaron durante la práctica pedagógica.

Fase Diseño de Acción

El proyecto se dinamiza en el diseño e implementación de cinco experiencias de aprendizaje para favorecer la alfabetización digital de niños de segundo grado en el Instituto María Auxiliadora. Con el propósito de tomar acciones de mejoras que contribuyan a fortalecer su experiencia en el mundo digital. Estas experiencias se basan del saber pedagógico de la docente en formación y aspectos de integración de las TIC en la educación del Modelo SAMR como se ilustra en la figura 5.

Figura 5*Estructura de las experiencias de aprendizaje*

Nota. Tomado y adaptado de Campos, 2021. Síntesis de los contenidos de las experiencias de aprendizaje del proyecto aplicado.

A continuación, en la tabla 7 se presentan las nuevas experiencias de aprendizaje, incluyendo su propósito, una descripción de cada experiencia, así como su desarrollo y los recursos necesarios.

Tabla 7*Diseño de las nuevas experiencias de aprendizaje*

Experiencia 1: Exploración a las TIC.	
Propósito de la experiencia: Reconocer los conocimientos previos de los sobre la tecnología y exploración de dispositivos tecnológicos que se encuentran en el salón de tecnología y otros espacios del instituto.	
Inicio	<p>Se da la bienvenida a los estudiantes en el aula de tecnología y se les invita a participar de la experiencia.</p> <p>Para comenzar, se les proyectará a los niños un video sobre diferentes las diferentes partes del computador.</p> <p>Enlace del video: https://www.youtube.com/watch?v=egTWbikmo4A</p> <p>Después del video, se les hará la siguiente pregunta orientadora: Si pudieras inventar tu computador, ¿qué cosas tendría?</p>
Desarrollo	<p>En parejas, los niños elegirán un dibujo de una computadora con sus partes, usando el programa editor Paint, podrán pintar, dibujar y agregar formas o elementos para personalizar su computador como deseen.</p>
Cierre	<p>Organizados en círculo, los niños, junto con la docente, presentarán a sus compañeros la computadora que personalizaron en el programa Paint. Cada niño explicará el por qué eligió los colores, las formas o los elementos para su computador y compartirá lo que más les gustó de la experiencia.</p> <p>Finalmente, se les proyectará una presentación con imágenes que ilustran las partes del computador.</p> <p>Enlace de la presentación: https://view.genially.com/674116e97b88f5ec81f926e8/interactive-content-aprendiendo-de-tecnologia</p>

Recursos Salón de tecnología, computador, proyector, equipo de sonido.

Nota. Síntesis del diseño e implementación de las nuevas experiencias de aprendizaje.

En la siguiente figura 6 y 7 se presenta la evidencia fotográfica de la implementación de la experiencia: *Exploración a las TIC*

Figura 6

Acercamiento digital: Personalizando su parte del computador seleccionada



Fuente. Autoría propia.

Figura 7

Exposición dispositivos digitales



Fuente. Autoría propia.

En la tabla 8, se muestra el diseño de la experiencia de aprendizaje: *Exploración a las TIC*

Tabla 8

Diseño de las nuevas experiencias de aprendizaje

Experiencia 2: Exploración TIC	
Propósito de la experiencia: Explorar sobre la historia de la tecnología con el propósito de exponer sus avances y su impacto en la sociedad.	
Inicio	<p>Se da la bienvenida a los estudiantes y se les invita a participar de la experiencia.</p> <p>Para comenzar, se proyectará una línea del tiempo sobre la evolución de la tecnología para que los niños visualicen cómo han cambiado los dispositivos tecnológicos a lo largo del tiempo.</p> <p>Luego, realizar las siguientes preguntas orientadoras:</p> <p>¿Cómo creen que era la vida de las personas antes de que existiera la televisión o el internet?</p> <p>¿Qué creen que pasaría si de repente no tuviéramos computadoras?</p> <p>¿Cómo imaginas que sería un día sin tecnología?</p> <p>Enlace de la línea de tiempo:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/17xI0-ubORVshaFtU5x_o19GpjC25J61S/view?usp=sharing</p>
Desarrollo	<p>Se presenta en el televisor un PowerPoint, donde van a observar imágenes alusivas a la evolución de los dispositivos tecnológicos.</p> <p>Enlace de la presentación en PowerPoint:</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1g88jbywx9qPJOGzRIZvBITDPCLAb2xQQ/edit?usp=sharing&oid=118144570646214271056&rtpof=true&sd=true</p> <p>Luego, se realizarán las siguientes preguntas orientadoras (los niños comparan la evolución de algunos dispositivos):</p>

¿Que fue primero la bombilla o las máquinas de escribir?

¿Conocen las ruedas de madera?

¿Cuál de estos computadores conocen ustedes?

¿Cómo creen que seguirá evolucionando la tecnología?

En grupos, elegirán una plantilla que contiene varios dibujos, como animales, objetos o paisajes, para después pintar con colores de su preferencia, una vez coloreadas las plantillas, se utilizará una aplicación de realidad aumentada llamada Quiver.

Enlace de Quiver:

<https://quivervision.com/>.

La docente pasará por cada grupo, de forma ordenada, con el celular, ya que la aplicación debe descargarse en el dispositivo

Cierre	Para finalizar, la docente creará un video utilizando la aplicación InShot (https://inshot.com/), incluyendo las plantillas de dibujos de cada grupo, para luego proyectarlo en el televisor y que todos los niños puedan verlo.
Recursos	Computador, televisor, celular, teléfonos antiguos, fichas del recurso Quiver

Nota. Síntesis del diseño e implementación de las nuevas experiencias de aprendizaje.

En la siguiente figura 8 y 9 se expone la evidencia fotográfica de la implementación de la experiencia: *Un recorrido por la historia de la tecnología.*

Figura 8

Impacto digital: Conociendo la historia de la tecnología



Fuente. Autoría propia.

Figura 9

Descubriendo el mundo de la realidad virtual con Quiver



Fuente. Autoría propia.

En la tabla 9, se presenta el diseño de la experiencia de aprendizaje: *Integración de las TIC*

Tabla 9*Diseño de las nuevas experiencias de aprendizaje*

Experiencia 3: Integración de las TIC	
Propósito de la experiencia: Promover experiencias de aprendizaje para hacer uso de las TIC y navegar de manera segura por el internet a través de recursos educativos digitales en línea.	
Inicio	<p>Se da la bienvenida a los estudiantes y se les invita a participar de la experiencia.</p> <p>Para comenzar, se va a organizar a los niños en círculo se les va a realizar la siguiente pregunta orientadora:</p> <p>¿Qué es lo primero que se le viene a la mente cuando escuchan la palabra <i>internet</i>?</p> <p>A partir de las respuestas de los niños, se creará un mapa de ideas en el computador usando la aplicación GoConqr. El mapa de ideas se proyectará en el televisor para que todos los niños puedan verlo. Este reflejará las palabras mencionadas por los niños.</p>
Desarrollo	<p>En grupos de 5 niños, van a escoger un solo tema de su preferencia o que les llame la atención (se les brinda algunas opciones como: juego, arte, ciencia, naturaleza u otros temas de interés de los niños). Cada grupo tendrá, un solo dispositivo tecnológico (computador, tableta o celular) en el buscaren información sobre el tema que escogieron pueden ver videos, imágenes, canciones o textos.</p> <p>Después, van a grabar un video corto, donde los niños expliquen de una manera creativa la información que encontraron sobre el tema que escogieron. Para ello, se les prestara un teléfono celular.</p>

Cierre	Para finalizar, se proyectarán en el salón de clases, en el televisor, los videos creados por los niños sobre el tema que escogieron, imaginándose que están en un cine.
Recursos	Televisor, computador, celular, tableta y proyector.

Nota. Síntesis del diseño e implementación de las nuevas experiencias de aprendizaje.

En la siguiente figura 10 y 11 se expone la evidencia fotográfica de la implementación de la experiencia: *Integración de las TIC*

Figura 10

Conociendo internet: Realización de mapa mental por la herramienta GoConqr



Fuente. Autoría propia.

Figura 11

Uso de internet: Búsqueda de información sobre temas asignados



Fuente. Autoría propia

En la siguiente tabla 10, se presenta el diseño de la experiencia de aprendizaje:

Experiencias enriquecedoras con las TIC.

Tabla 10

Diseño de las nuevas experiencias de aprendizaje

Experiencia 4: Experiencias enriquecedoras con las TIC	
Propósito de la experiencia: Explorar diferentes medios de comunicación digital con los estudiantes de grado segundo a través del uso de aplicaciones.	
Inicio	<p>Se da la bienvenida a los estudiantes y se les invita a participar de la experiencia.</p> <p>Para comenzar, se proyectará en el televisor un video que tiene como nombre <i>mi primer móvil</i></p> <p>Enlace del video: https://www.youtube.com/watch?v=LaWJOQ5vK3I</p> <p>En el video van a mostrar ejemplos sobre los diferentes medios de comunicación en el que existen en el internet.</p> <p>Además, de otros recursos audiovisuales como grabaciones</p>

de voz, imágenes y dibujos alusivos a la comunicación digital.

Enlace de recursos audiovisuales:

Imagen 1: https://drive.google.com/file/d/1Uy3907EzL56Ka2Q6OidYGpMQMvvjxc8j/view?usp=drive_link

Imagen 2: https://drive.google.com/file/d/16_8i-HGnDrxzwlbhGh-f5-51OoFfeOJ/view?usp=drive_link

Video tutorial:

https://drive.google.com/file/d/1v5luN9OtxWNAjOGUZs4ZdXdCywLV-i6k/view?usp=drive_link

Luego, se les explicará a los niños que existen diferentes medios para comunicarnos por el internet, sin importar si estamos cerca o lejos de las personas. Además, se les mencionara que podemos enviar diversos contenidos, como fotos, videos, audios de voz, entre otros.

Alguna vez han pensado que podemos hablar con amigos, familiares de todo el mundo a través de Internet ¿Cómo creen que lo podemos hacer?

¿Qué les gustaría enviar a sus amigos o familiares?

Desarrollo

De manera individual, los niños grabarán un video con el celular contando cómo se sienten, qué comieron el día anterior, alguna experiencia divertida en el colegio o cualquier cosa divertida que quieran compartir.

Luego, estos videos serán proyectados en el televisor del salón de clases a todos los compañeros y profesores.

Cierre	<p>Para finalizar, los videos serán enviados a los padres de familia, quienes los compartirán con los familiares de los niños, especialmente si se encuentran en otro país, a través de redes sociales. De esta manera, los niños tendrán la oportunidad no solo de enviar los videos, sino también de interactuar mediante textos, notas de voz, fotos y más, viviendo así la experiencia comunicarse por medio de internet.</p> <p>Además, se les pedirá a los niños que al otro día cuenten su experiencia compartiendo su video a su familiar o amigos.</p>
Recursos	Televisor, computador, celular y proyector

Nota. Síntesis del diseño e implementación de las nuevas experiencias de aprendizaje.

En la figura 12 y 13 se expone la evidencia fotográfica de la implementación de la experiencia: *Experiencias enriquecedoras con las TIC.*

Figura 12

Comunicándonos digitalmente: Viendo nuestro video por YouTube



Fuente. Autoría propia.

Figura 13

Comunicándome con mis compañeros



Fuente. Autoría propia.

A continuación, en la tabla 11, se presenta el diseño de la experiencia de aprendizaje: *Creando con las TIC*.

Tabla 11

Diseño de las nuevas experiencias de aprendizaje

Experiencia 5: Creando con las TIC	
Propósito de la experiencia: Promover experiencias de aprendizaje que permitan a los estudiantes utilizar aplicaciones y programas online de manera segura y responsable.	
Inicio	<p>Se da la bienvenida a los estudiantes y se les invita a participar de la experiencia.</p> <p>Para comenzar, se les realizara la siguiente pregunta orientadora:</p> <p>¿Qué cosas creen que podemos hacer para estar seguros y protegernos mientras usamos el internet?</p> <p>Después de socializar las respuestas de los niños, se les proyectar un video en el televisor llamado privacidad online.</p>

	<p>Enlace del video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=rHDTJQKW2y8</p> <p>Para luego, en grupo crear una nube de palabras sobre las expresiones que los niños dicen sobre como estar seguros en el internet y cómo podemos protegernos.</p>
Desarrollo	<p>En grupo, los niños crearán un súper héroe de seguridad digital, basándose en las ideas que compartieron sobre la pregunta orientadora durante la actividad de la nube de palabras. Utilizando la herramienta Canva, cada grupo diseñará a su personaje, eligiendo colores, vestido, poderes y detalles que representen la protección en línea, como el uso de contraseñas seguras, no hablar con extraños, y proteger la información personal. Al finalizar, los grupos presentarán su súper héroe a la clase, explicando cómo su personaje ayuda a mantener la seguridad en internet.</p>
Cierre	<p>Para finalizar, los niños jugarán en grupos a Google Interland, donde responderán preguntas que aparecen en los diferentes mundos del juego sobre seguridad digital.</p> <p>Enlace del juego Interland:</p> <p>https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland</p>
Recursos	Televisor, computador, celular y proyector

Nota. Síntesis del diseño e implementación de las nuevas experiencias de aprendizaje.

En la figura 14, 15 y 16 se ilustra la evidencia fotográfica de la implementación de la experiencia: *Creando con las TIC.*

Figura 14

Aprendiendo de seguridad en línea: Viendo el video educativo “Seguridad Online”



Fuente. Autoría propia.

Figura 15

Interacción con el juego Google Interland



Fuente. Autoría propia.

Figura 16

Finalizando el primer mundo del juego interactivo



Fuente. Autoría propia.

Cabe resaltar que las cinco experiencias se llevaron a cabo en la jornada de la mañana, en colaboración con la docente titular de grado segundo, quien amablemente brindó su apoyo para desarrollar las experiencias. No obstante, se presentaron algunos imprevistos, como la falta de acceso a la sala de tecnología, recursos limitados para los estudiantes y eventos institucionales.

A continuación, en la Tabla 12, se presenta el cronograma de las actividades realizadas durante el proyecto aplicado.

Tabla 12*Cronograma de actividades del proyecto aplicado*

Objetivo específico	Fases	Actividad	Meses						
			1	2	3	4	5	6	
Reconocer las habilidades, intereses y acercamiento para el manejo de las TIC por parte de estudiantes y la maestra del grado segundo en el Colegio María Auxiliadora.	Fase 1	Diagnostico contextual.	X						
		Revisación documental.							
Acercar a los estudiantes de grado segundo a recursos tecnológicos en el marco de actividades escolares.	Fase 2	Exploración TIC		X					
		Integración de las TIC		X					
		Experiencias enriquecedoras con las TIC.			X				
Identificar las conquistas frente a la alfabetización digital por parte de los niños del grado segundo una vez integrado el uso de las TIC en actividades escolares.	Fase 3	Creando con las TIC			X				
		Instrumentos: grupos focales, observación participante y entrevista semi estructurada				X			
		Valoración del proceso					X		
		Documento final						X	X

Nota. Elaboración propia.

Fase Valoración de la Acción

Con el propósito de valorar el desarrollo del proyecto aplicado los hallazgos y aprendizajes alcanzados en relación con los objetivos específicos planteados:

El primer objetivo reconocer las habilidades, intereses y acercamiento para el manejo de las TIC por parte de estudiantes y la docente del grado segundo en el Colegio María Auxiliadora.

Para el desarrollo del primer objetivo, se reconoce el contexto en el que la docente en formación llevó a cabo su práctica pedagógica, así como las cinco experiencias de aprendizaje diseñadas para promover la alfabetización digital de los niños, enfocándose en el uso intencional y acompañamiento por la docente en formación de los dispositivos y contenidos digitales con los niños de grado segundo en el Instituto María Auxiliadora. A partir de estas intervenciones se derivaron los siguientes aprendizajes:

Los niños demuestran curiosidad por el uso de dispositivos tecnológicos como la computadora, el televisor, la Tablet y el celular. Son capaces de reconocer por su nombre, para qué sirven estos dispositivos y los asocian principalmente con el uso en el hogar, ya sea a través de la interacción que tienen sus padres con estos dispositivos o expresan que ya las tienen en casa. Lo que se consideraría que esta familiaridad con la tecnología es desde temprana edad lo que refleja una conexión natural con estos dispositivos tecnológicos. Además, tienen preferencias por algunas plataformas como YouTube y TikTok, las cuales son utilizadas para ver videos o tutoriales de entretenimiento, lo que refleja que los niños les llama la atención, al ser cortos y coloridos, combinados con música y efectos animados, ofreciendo interacción y diversión al mismo tiempo. No obstante, al reconocer estas

habilidades en los niños el uso de la tecnología en el aula de clases es limitado incluso en la clase de tecnología donde se espera que los estudiantes interactúen más con estas herramientas.

Por otra parte, la docente titular reconoce que no posee competencias tecnológicas y ninguna formación que le permita integrar las tecnologías de manera pertinente a sus prácticas educativas, lo limita el proponer el uso en las actividades escolares. Aunque sabe utilizar el computador, el celular, la Tablet y el televisor, lo hace principalmente para actividades personales o laborales, no para fines pedagógicos.

Para finalizar, durante la fase de exploración inicial, se reconoció el potencial de las TIC para el aprendizaje de los niños, quienes demostraron un interés y empleo natural de los dispositivos como el computador, la Tablet y el celular en el aula. No obstante, también se identificaron varios retos para tener en cuenta, como el uso intencionado de estos dispositivos en las diferentes actividades escolares, el tiempo para su utilización y la falta de formación docente en competencias tecnológicas.

El segundo objetivo *acercar a los estudiantes de grado segundo a recursos tecnológicos en el marco de actividades escolares.*

Para el desarrollo del segundo objetivo, se centró en el diseño e implementación de cinco experiencias de aprendizaje, estas se basaron en el saber pedagógico de la docente en formación y en los principios del modelo SAMR. Cada experiencia de aprendizaje incorporó los cuatro niveles del modelo (sustitución, aumento, modificación y redefinición), lo que permitió asegurar la integración pertinente de las tecnologías en las actividades escolares de los niños, en las que se destacan, la personalización de computadores en el programa Paint, recorrido virtual por la historia de la tecnología,

navegación intuitiva con plataformas educativas, la creación de contenido digital y medios de comunicación en línea. Cada experiencia, permitió el trabajo individual y colaborativo, promoviendo habilidades blandas, como: el trabajo en equipo, la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Por otra parte, el modelo SAMR, utilizado en las experiencias de aprendizaje, se mostró como una estrategia pertinente para integrar las TIC en las actividades escolares de los niños de grado segundo en el Instituto María Auxiliadora. Esto se debe a su enfoque progresivo, que va desde un uso básico de la tecnología hasta actividades más avanzadas y antes inconcebibles. Este modelo se alineó de manera pertinente al concepto de alfabetización digital, ya que permitió que los niños no solo se familiarizaran con los dispositivos tecnológicos, sino también fortalecer habilidades que van más allá del uso.

Durante las experiencias de aprendizaje implementadas con el modelo SAMR, se observaron diversas situaciones particulares que reflejaron el impacto positivo de la integración de las TIC en las actividades escolares, en el que se destaca una mayor participación de los niños en clase, el aprendizaje de manera divertida, la posibilidad de comunicarse con personas a distancia, la creación de contenidos audiovisuales, el fomento de buenas prácticas y el uso responsable del internet, así como el intercambio de ideas y trabajos entre compañeros. Por lo tanto, el modelo SAMR no solo contribuyó a las habilidades tecnológicas de los niños, sino que también favoreció a la creación de experiencias de aprendizaje, adaptadas a los intereses, necesidades y habilidades digitales de cada uno.

Para finalizar, durante la fase de diseño e implementación, se evidencia que la integración de las TIC en las actividades escolares, cuando se lleva a cabo con una

intención educativa y un acompañamiento pertinente por el docente, se convierte en una herramienta valiosa para facilitar y enriquecer el proceso de aprendizaje de los niños.

Finalmente, el tercer objetivo *Identificar los logros alcanzados por los niños del grado segundo con la alfabetización digital*

Para el desarrollo del tercer y último objetivo, se realizó un análisis de los instrumentos aplicados en el proyecto, entre los cuales se incluyeron la observación participante, una entrevista semi estructurada con la docente titular y dos grupos focales, por niños y otro por padres de familia. Este análisis permitió determinar los siguientes hallazgos:

Los niños están familiarizados con dispositivos como el computador, el televisor, la tablet, que usan tanto en el colegio como en casa. No obstante, el celular es el dispositivo de su preferencia debido a su portabilidad y múltiples funciones, lo que se considera que la conexión de los niños con la tecnología viene especialmente fuera del colegio. Debido estar rodeados de tecnología desde pequeños y a su uso frecuente en su vida cotidiana, considerando la oportunidad para usar más estas herramientas tecnológicas en el entorno escolar.

Con lo anterior, se podría considerar que los niños utilizan los dispositivos tecnológicos de una manera intuitiva, como buscar información en Google y ver videos en YouTube o TikTok. Sin embargo, es importante ofrecer un acompañamiento adecuado durante el uso de las tecnologías orientado a la intención educativa y las buenas prácticas digitales. Debido a que los niños muestran una preferencia por las plataformas de entretenimiento como YouTube y TikTok, convirtiéndose en la oportunidad de valorar estos

medios para proporcionar contenidos que contribuyan al aprendizaje y al uso de la tecnología en edades tempranas.

Las cinco experiencias de aprendizaje que integraron el modelo SAMR, despertó el interés y la curiosidad en los niños, en él se determinó que el uso de las tecnologías puede volver las experiencias de aprendizaje más dinámicas y participativas, a los niños le gusta usarlas y pueden potenciar su aprendizaje. Sin embargo, es fundamental que en su integración tenga intención educativa claro porque de no tener no habría diferencia de las actividades tradicionales.

Por otra parte, en la revisión documental y en la entrevista con la docente se reconoce que, aunque el instituto María Auxiliadora contempla el uso de las TIC en el área de tecnología, detallando los recursos, tiempos y competencias que los estudiantes deben desarrollar, en el PEI y en sus lineamientos metodológicos no menciona otras áreas disciplinares. Sin embargo, en las planeaciones de los docentes se evidencio que algunos hacen uso e incorporan dispositivos tecnológicos como el computador, televisor y celular y plataformas como YouTube y Google en sus prácticas educativas. Lo que indicaría, aunque hay algunas iniciativas por algunos docentes en integrar la tecnología en las actividades escolares, todavía hace falta una organización y un enfoque metodológico por parte del instituto para integrarla en las diversas clases.

Finalmente, se tuvo presente durante proyecto aplicado conocer las opiniones que tienen los padres de familia en relación con el uso de las tecnologías en las actividades escolares en especialmente de en sus hijos, esto a partir de un grupo focal, en el algún padre de familia consideran que no tienen restricciones sobre el uso de la tecnología en el aula de clases, mencionado que sus hijos hacen uso de la tecnología en el hogar y disfrutan las

aplicaciones como TikTok y YouTube. Sin embargo, mencionan que existe un desconocimiento para su acompañamiento y la manera en que se gestiona el contenido que sus hijos visualizan, por ello, se genera la necesidad de hablar crianza digital en el instituto María Auxiliadora.

A continuación, en la tabla 13 se presentan los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados en el proyecto, junto con su propósito y descripción de cada instrumento.

Tabla 13

Resultados de los instrumentos aplicados.

Actividad	Descripción	Resultados
Observación participante	Se observaron las diferentes clases y momentos de la rutina escolar de los niños del grado segundo, enfocándose en sus participaciones, sus actitudes y las interacciones entre pares las experiencias de aprendizaje implementadas.	Los niños reconocen dispositivos como la computadora, el televisor y la tableta, que son parte del salón de clases. Sin embargo, muestran un gran interés por el celular. Además, los niños saben usar estos dispositivos de manera intuitiva, buscan información en Google y ven videos en aplicaciones como YouTube y TikTok. Por otro lado, los niños mostraron asombro y curiosidad al utilizar dispositivos tecnológicos en las diferentes experiencias de aprendizaje implementadas por la docente en formación, donde tuvieron la oportunidad de acceder a la información, comunicarse con sus compañeros y participar en juegos en línea permitiéndoles explorar y aprender de manera más dinámica.

Evidencia de los registros de diarios de campo: https://drive.google.com/file/d/15il-VAbq3k_MzMR-Zek-LK4t6TyB5NTE/view?usp=drive_link

Revisión documental	Se realizó revisión de los siguientes documentos institucionales: PEI, lineamientos metodológicos y planeaciones de los docentes de las diferentes áreas disciplinares.	A través de la lectura de los documentos institucionales, se evidenció lo siguiente: El PEI y lineamientos metodológicos del Instituto María Auxiliadora incluye poca información sobre la incorporación de las tecnologías en las actividades escolares. No obstante, en el curso de informática se proporcionan detalles sobre el tiempo, los recursos y las competencias básicas que deben desarrollar los niños. Por otro lado, al revisar las planeaciones de los docentes de las diferentes áreas, se observa que algunos utilizan diversos dispositivos y aplicaciones para desarrollar sus clases, con el objetivo de motivar, reforzar y reforzar los aprendizajes impartidos.
Entrevista (semi estructurada)	Se realizó una entrevista semi estructurada a la docente titular del grado segundo con 6 preguntas abiertas sobre la percepción y experiencia pedagógica sobre la incorporación de las TIC en las actividades escolares en edades tempranas.	La docente mencionó que no tiene restricciones para utilizar las tecnologías con los niños en sus prácticas educativas e incluso las emplea en algunas ocasiones, utilizando dispositivos y aplicaciones en las clases. Sin embargo, expresó que sus competencias tecnológicas son básicas, ya que, después de sus estudios profesionales, no ha recibido formación, lo que genera dudas sobre si está utilizando las herramientas tecnológicas de manera adecuada. Por otra parte, señala los posibles riesgos relacionados con el uso de la tecnología en los estudiantes, como la exposición a contenidos inapropiados, distracciones por videojuegos y la falta de habilidades en seguridad digital. En este sentido, destacó la

importancia de hacer un acompañamiento en conjunto con los padres y acudientes para que apoyen el uso responsable de las tecnologías.

En cuanto a preguntas relacionadas al proyecto aplicado, resalto que este contribuye al desarrollo de habilidades digitales en los niños, acercándolos y preparándolos para la educación del siglo XXI.

Evidencia de la entrevista con la docente Emma Margarita:

<https://1drv.ms/b/c/f44e00034fe983c2/EcKLJj4vXNZCgS2SFX6T3Y8Bh8NWIj6uoc-bt9xU4aekKA?e=n7Katq>

Grupos
Focales para
estudiantes y
padres de
familia.

Para los estudiantes el grupo focal se dividió en tres momentos: primero, se presentaron imágenes, dibujos y videos para conocer las opiniones de los niños sobre el uso de la tecnología. Luego, se realizaron preguntas conocer su percepción de algunos dispositivos tecnológicos. Finalmente, se preguntó sobre una experiencia de aprendizaje implementada por la docente en formación.

Para los padres de familia, a través de imágenes y videos alusivos al uso de las TIC en edades tempranas y se les pregunto sobre que piensan de la crianza digital.

En el grupo focal realizado con los estudiantes, a partir de los diálogos sostenidos con los niños, se evidenció que estos reconocen dispositivos como la computadora, el televisor y la Tablet, los cuales utilizan en el entorno escolar. También señalaron otros dispositivos, como los celulares y las computadoras portátiles, que emplean en sus hogares junto a sus padres, algunos de ellos demostraron tener conocimiento sobre el uso de estos dispositivos y las funciones básicas de cada uno. Además, expresaron una clara preferencia por aplicaciones relacionadas con videos, imágenes y música, mientras que otros se inclinan más por aplicaciones de redes sociales o herramientas diseñadas para aprender idiomas o contenidos de aprendizaje.

Por otra parte, los niños expresaron que disfrutaban utilizar estos dispositivos tecnológicos en el colegio, ya que consideran que las clases se vuelven más

divertidas y sienten que aprenden mejor en comparación con las actividades tradicionales.

En el grupo focal realizado con los padres de familia, a partir de los diálogos, se infiere que algunos acudientes no tienen ninguna restricción sobre el uso de dispositivos tecnológicos y acceso a internet. Por el contrario, otros expresaron que el uso de dispositivos tecnológicos por parte de sus hijos es limitado, destacando que su tiempo frente a las pantallas varía entre 30 minutos y 2 horas diarias, dependiendo de sus actividades escolares. Además, algunos padres de familia mencionaron que sus hijos disfrutaban de aplicaciones como TikTok y YouTube, también valoraron las herramientas tengan control parental, como YouTube Kids, que les permiten gestionar el contenido que visualizan.

Finalmente, los acudientes reconocen la importancia de involucrarse en el proceso educativo de sus hijos y acompañar el uso seguro de las tecnologías. No obstante, se resalta la necesidad de capacitar a los acudientes sobre la crianza digital.

Video de grupo focal de estudiantes:
<https://drive.google.com/file/d/1peVQRONnrk5Tmo1iO8THigDRg--KlJmL/view?usp=sharing>

Evidencias del grupo focal de los padres de familia:

https://docs.google.com/document/d/1_OSfl9DjIEGqJ_NCeLepyFAyLJi9WW-a/edit?usp=drive_link&oid=104308775736011307456&rtpof=true&sd=true

Evidencia de la presentación en power point:
https://docs.google.com/presentation/d/1S4k_owxGb3Uic5OvJILQaWJRv3d5UmXYW/edit?usp=sharing&oid=118144570646214271056&rtpof=true&sd=true

Nota. Síntesis de los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados en el proyecto aplicado.

Nuestros Aprendizajes

En Relación los Referentes Teóricos

Durante la experiencia en la elaboración del proyecto aplicado la teoría se convirtió en una herramienta clave para interpretar y reflexionar sobre mis experiencias en mi práctica pedagógica, uno de los conceptos más significativos y que guio mi proyecto fue el concepto Nativos Digitales y las posturas del autor Prensky, el cual afirma en sus diferentes artículos que los niños que crecen rodeados en la tecnología desde temprana edad y no saben que es vivir sin tecnológica. Por ello, como educadora estoy comprometida con la transformación, en el que considero esencial integrar las tecnologías en la educación en la educación infantil, no solo como una herramienta innovadora, sino como mediador que potencie el aprendizaje mediante el uso, manejo y comprensión de la tecnología, incluyendo sus riesgos, beneficios e intenciones en la escuela.

Con lo anterior, coincidiendo con los autores Martínez y Guillén (2019) quienes consideran que las tecnologías deben ser vistas como mediadoras del aprendizaje y considerando fundamental la capacitación del profesorado para su implementación efectiva en el aula, creo que la formación tecnológica puede contribuir a reducir las brechas digitales existentes y que los docentes tienen la responsabilidad de actualizarse y adaptarse a las demandas de la educación del siglo XXI de manera inclusiva, transformadora y continua desde las primeras etapas de la formación.

Por otra parte, otro concepto importante es la alfabetización digital, que con el pasar del tiempo se relaciona como un derecho, que permitió elaborar un marco sólido para diseñar experiencias de aprendizaje que promovieran el acceso equitativo de los niños con las TIC. Además, que esta perspectiva garantiza la igualdad de oportunidades en la

adquisición de competencias digitales necesarias para participar plenamente en la sociedad actual.

En conclusión, mi postura respecto a la importancia de permitir que los niños aprendan a través de la interacción directa con su entorno se alinea con las ideas del autor Malaguzzi que expresa que los niños adquieren conocimientos al interactuar con su entorno y los elementos que lo componen. Por lo tanto, considero fundamental ofrecerles ambientes que promuevan la exploración y el descubrimiento, permitiéndoles buscar y construir sus propios aprendizajes.

En Relación con la Práctica Pedagógica y la Realidad Educativa

Mi experiencia en el aula me ha permitido comprobar de primera mano la importancia de la alfabetización digital en la educación actual. Al implementar estrategias basadas en teorías pedagógicas sólidas que les permita a los niños construir su propio conocimiento, he observado cómo los estudiantes se involucran activamente en sus aprendizajes. Sin embargo, también he identificado desafíos como la brecha digital y la falta de formación docente. A pesar de estos retos, las TIC ofrecen grandes oportunidades para personalizar el aprendizaje, fomentar la creatividad y conectar a los estudiantes con el mundo real. Es fundamental encontrar un equilibrio para aprovechar la tecnología en su máximo su potencial dentro de la educación.

Con lo anterior, la integración de las tecnologías en el aula debe ser intencional y reflexiva. Es fundamental desarrollar competencias digitales desde temprana edad, que permitan a los estudiantes utilizar las herramientas tecnológicas de manera crítica y creativa. Además, la colaboración entre docentes, estudiantes y familias es esencial para crear un ambiente de aprendizaje enriquecedor y equitativo.

En conclusión, la realidad educativa actual demanda docentes capaces de adaptarse a los cambios constantes y de brindar a sus estudiantes las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Además, mi práctica pedagógica me ha demostrado que la formación continua y la reflexión crítica son fundamentales para lograr este objetivo. Al combinar la teoría con la práctica, podemos diseñar experiencias de aprendizaje significativas y relevantes para nuestros estudiantes.

En Relación mi Reflexión como Docente en Formación

La reflexión que me queda como docente en formación se centra en la profunda transformación que experimenté, tanto en mi visión sobre la enseñanza como en la comprensión de mi rol como educadora, durante mi práctica pedagógica, he descubierto que ser maestra va más allá de la simple transmisión de conocimientos que no solo implica en ser facilitadora del aprendizaje sino también en un agente de cambio en la vida de mis estudiantes.

La experiencia en la práctica pedagógica ha sido un componente fundamental en mi formación como profesional, me ha brindado la posibilidad de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en los diferentes cursos en un contexto escolar. Aunque, esta experiencia me ha resultado también desafiante, permitiéndome explorar diferentes enfoques pedagógicos para dar respuesta a las necesidades e intereses individuales de los estudiantes comprendiendo la flexibilidad y la reflexión de la práctica educativa, lo cual me ha preparado para enfrentar los desafíos de la educación actual.

Finalmente, la experiencia en práctica pedagógica ha transformado mi perspectiva sobre lo que significa ser maestra, he pasado de verme únicamente como transmisora de conocimientos a comprender la relevancia de fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los

niños, promoviendo escenarios educativos que les permitan autonomía, creatividad, un ambiente de respeto y colaboración entre pares. Este cambio en mi visión sobre la educación ha fortalecido mi propósito y mi compromiso con la profesión maestra, impulsándome a mejorar mis prácticas educativas, consolidando mi compromiso con una educación dinámica, inclusiva y centrada en el desarrollo integral de los estudiantes.

Conclusiones

El proyecto aplicado tuvo como objetivo *favorecer la alfabetización digital de los niños y las niñas de grado segundo en el Instituto María Auxiliadora de Tuluá (Valle del Cauca) a través de la inserción de las TIC para mediación escolar entre el 2022 al 2024*, con el propósito de reconocer las habilidades digitales e integrar las TIC en los procesos educativos de los niños de grado segundo. Por lo anterior, para alcanzar este objetivo, se establecieron los siguientes tres objetivos específicos, de los cuales se han obtenido las siguientes conclusiones

El primero objetivo *reconocer las habilidades, intereses y acercamiento para el manejo de las TIC por parte de estudiantes y la maestra del grado segundo en el Colegio María Auxiliadora*. Para dar respuesta al objetivo, se tuvo en cuenta la exploración inicial que realizó la docente en formación, en el que se concluye que:

los niños de grado segundo tienen una familiaridad con los dispositivos tecnológicos como: el computador, la Tablet, televisor y celulares, tanto en su contexto escolar como en el hogar. Además, los niños reconocen los dispositivos, entienden su funcionalidad y los asocian con personas o situaciones de su vida cotidiana. No obstante, su uso en el aula de clases es limitada, incluso en la clase de tecnología, lo cual resulta contradictorio, ya que el colegio dispone de recursos tecnológicos y estos dispositivos están disponibles en el salón de clases. Esto resalta la necesidad de estructurar lineamientos metodológicos y planeaciones de los docentes acordes a la alfabetización digital en los niños y el capacitar a los docentes en competencias tecnológicas, para lograr una integración de las TIC en el proceso educativo de los niños.

Por otro lado, los niños muestran una disposición natural y curiosidad por la tecnología, pero estas herramientas requieren de una intención educativa y acompañamiento por el adulto durante su uso, en el que se garantice que no se utilicen únicamente con fines recreativos, sino que también para potenciar el aprendizaje y desarrollar habilidades digitales en los niños.

El segundo objetivo *Acercar a los estudiantes de grado segundo a recursos tecnológicos en el marco de actividades escolares.*

Para dar respuesta al objetivo, se consideró los principios del modelo SAMR en el diseño e implementación de cinco experiencias de aprendizaje realizadas por la docente en formación, de las cuales se concluye lo siguiente:

Las cinco experiencias de aprendizaje permitieron que los niños tuvieron un acercamiento a los recursos tecnológicos en el contexto educativo, promoviendo la alfabetización digital. Además, las experiencias de aprendizaje no solo se limitaron al nivel más bajo del modelo de *sustitución* de actividades tradicionales por herramientas tecnológicas, sino que lograron *modificar* y *redefinir* los niveles más altos las experiencias de aprendizaje, como: la creación de contenido digital y la exploración de la historia de la tecnología a través de la realidad aumentada. Asimismo, el desarrollo de habilidades digitales como la navegación segura en internet y los medios de comunicación digital. No obstante, se evidenció que existen algunos desafíos como, seguir fortaleciendo las habilidades digitales de los niños, garantizar el uso a diversos recursos tecnológicos, con una infraestructura adecuada y a la integración de las TIC de manera frecuente en las actividades escolares de los niños.

Por último, el tercer objetivo *Identificar los logros alcanzados por los niños del grado segundo con la alfabetización digital*. Para dar respuesta al objetivo, se consideró los instrumentos aplicados, la observación participante, revisión documental, entrevista semi estructurada y los grupos focales de estudiantes y padres de familia, de las cuales se concluye lo siguiente:

Los niños de grado segundo estarán cada vez más familiarizados con las tecnologías y su uso frecuente en el aula de clases, los niños son capaces de manejar dispositivos tecnológicos de manera autónoma y comprenden cómo usar plataformas y herramientas para buscar información y desarrollar contenido. Igualmente, la integración de las TIC en las experiencias de aprendizaje basadas en el modelo SAMR permitieron que los niños estuvieran interesados y participaran de las experiencias, demostrando que las herramientas tecnológicas pueden hacer que el aprendizaje sea más dinámico y llamativo para los niños, La actitud curiosa que mostraron hacia las TIC durante las experiencias de aprendizaje refuerza la idea de que la tecnología tiene un gran potencial mejorar el proceso de aprendizaje. Por ello, las herramientas tecnológicas deben de tener una intención educativa y no limitarse a actividades de recreación.

Finalmente, es importante involucrar a los docentes, padres de familia y acudientes sobre el uso de las tecnologías en edades tempranas, de tal manera ellos puedan formarse para acompañar y gestionar la tecnología con los niños, ya que, durante la experiencia se resalta la oportunidad de promover una alfabetización digital en el aula de clases y con los padres de familia una crianza digital en a los padres del grado segundo del Instituto María Auxiliador, para familiarizar a toda la comunidad educativa en su uso responsable y educativo de las TIC.

Recomendaciones

A partir de la experiencia adquirida en el proyecto aplicado, se sugieren las siguientes recomendaciones:

El Instituto María Auxiliadora considere la incorporación formal de las TIC en el PEI y los lineamientos metodológicos de la institución, con el propósito de acompañar a los estudiantes en el uso de las herramientas tecnológicas y la alfabetización digital a lo largo de los diferentes procesos educativos. Con ello, el instituto tendría que capacitar a los docentes en competencias tecnológicas acordes a las apuestas institucionales que mejoren sus prácticas educativas y fortalecer la infraestructura tecnológica para adaptarse al mundo digital adquiriendo recursos tecnológicos más avanzados.

Por otra parte, de acuerdo con los hallazgos, se recomienda crear planes de acción orientadas a las buenas prácticas del uso de las TIC, dentro y fuera del instituto María Auxiliadora, que le permita a los docentes, estudiantes y padres de familia emplear y acompañar estas herramientas tecnológicas de manera intencionada. Además, que acciones puedan ser orientadas por los mismos estudiantes, en el que les permitan no solo permitir explorar e integrar las tecnologías en sus actividades escolares sino también se adapten a las necesidades de su contexto y se formen como ciudadanos digitales responsables.

Referencias Bibliográficas

- Báez, J. (2009). *Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales Educativas*.
https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html
- Barreto, C. (Ed.). (2021). *Ambientes de aprendizaje enriquecidos con TIC en educación infantil*. Universidad del Norte. <https://www.perlego.com/book/3291606/ambientes-de-aprendizaje-enriquecidos-con-tic-en-educacin-infantil-una-mirada-internacional-pdf>
- Bedoya, M., Moreno, N. (2019). *Las TIC como mediadoras del aprendizaje en niños y niñas con necesidades educativas especiales*.
https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/948/1410#citations/article_citation_30
- Bennett, S. (2008). *El debate sobre los 'nativos digitales': una revisión crítica de la evidencia*.
https://www.researchgate.net/publication/200772429_The_'Digital_Natives'_Debate_A_Critical_Review_of_the_Evidence
- Campos, R. (2021). *Modelos de integración de la tecnología en la educación de personas que desempeñan funciones ejecutivas y de dirección: el TPACK y el SAMR*. Revista Actualidades Investigativas en Educación, 21(1), 1-27. Doi.10.15517/aie.v21i1.424.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v21n1/1409-4703-aie-21-01-429.pdf>
- Concejo municipal. (2020). *acuerdo no 2. Valle del Cauca, Tuluá*.
<https://tulua.gov.co/loader.php?lServicio=Tools2&lTipo=descargas&lFuncion=descargar&idFile=833>
- Cuellar, E. Y. (2023). *Los niños en el mundo digital: aprendizajes y acciones*. [Proyecto aplicado]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/56315>
- Desmurget, M. (2020). *La farica de cretinos digitales*.
https://www.academia.edu/67773156/La_f%C3%A1brica_de_cretinos_digitales_Michel_Desmurget

- Gómez, M. (2023). *La brecha digital en el contexto educativo: formación y aprendizaje de la ciudadanía digital*.
https://www.researchgate.net/publication/367270232_La_brecha_digital_en_el_contexto_educativo_formacion_y_aprendizaje_de_la_ciudadania_digital
- INTEF. (2015). *Resumen informe horizon*. https://intef.es/wp-content/uploads/2015/08/Resumen_Horizon_Universidad_2015_INTEF_agosto_2015.pdf
- INTEF. (2020). *Plan Digital de Centro*. https://intef.es/wp-content/uploads/2020/07/2020_0707_Plan-Digital-de-Centro_-INTEF.pdf
- Marsh, J. (2017). *Uso de la tecnología digital en la enseñanza de la educación temprana: aprender de la práctica docente de los docentes con pizarra interactiva*.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09669760.2020.1848523>
- Martínez, O., Guillén, G. (2019). *Tecnologías de la información y la comunicación e innovación tecnológica en la educación básica*. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, (18), 1–13.
<https://www.risti.xyz/issues/ristie18.pdf>
- Matamala, C. (2018). *Desarrollo de la alfabetización digital*.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v40n162/0185-2698-peredu-40-162-68.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Guía no 30. Orientaciones generales para la educación en tecnología*. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-160915.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Tecnologías de la información y las comunicaciones TIC*
<https://mintic.gov.co/portal/inicio/Glosario/T/5755:Tecnologias-de-laInformacion-y-las-Comunicaciones-TIC>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Plan estratégico de tecnologías de la información* https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-362792_galeria_11.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*.
<http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N24-exploracion-medio-educacion-inicial>.
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. 41, 42- 108 -147.
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf
- Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones de Colombia (2022). *Talento Digital. Lanzamiento estrategia TutoTIC 2022 “Refuerza tus conocimientos”*.
<https://talentodigital.mintic.gov.co/734/w3-propertyvalue-198274.html>
- Naciones Unidas (2018), *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe*. (LC/G.2681-P/Rev.3),
<https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/cb30a4de-7d87-4e79-8e7a-ad5279038718/content>.
- Naciones Unidas (2021), *Convención sobre los Derechos del niño. Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital*.
tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CR.C%2FC%2FGC%2F25&Lang=en
- Ponce, K (2018), *Investigación de Howard Gardner analiza sobre el uso de recursos tecnológicos en educación: Los jóvenes de hoy: la App generation entre 2008 y 2012, Gardner y Davis estudian como lo recursos tecnológicos cambian las cosas*.
<https://www.entramar.mvl.edu.ar/investigacion-de-howard-gardner-analiza-sobre-el-uso-de-recursos-tecnologicos-en-educacion/#:~:text=Gardner%20considera%20que%20los%20medios,la%20pluralizaci%C3%B3n%20de%20la%20educaci%C3%B3n>.
- Plowman, L., MacPake, J. (2013). *Seven myths about Young children and technology*.
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://>

pureportal.strath.ac.uk/files/19053027/Plowman_McPake_2013_seven_myths_about_young_children_and_technology_.pdf&ved=2ahUKEwj-56v4g--FAxWESjABHY2gDLAQFnoECBAQAQ&usg=AOvVaw2IeU1tX1Xm4FWWhyRwemw-f

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>

Prensky, M. (2015). *Enseñar a Nativos Digitales, parte 2.*
<https://pdfcoffee.com/qdownload/ensear-a-nativos-digitales-marc-prensky-pdf-free.html>

Restrepo, B. (2009). *La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. Educación Y Educadores, (7), 45–55.*
<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/548>

Restrepo, B. (2003). *Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador. Pedagogía y Saberes, (18), 65-69.*
<https://www.redalyc.org/pdf/834/83400607.pdf>

Pérez, M. (Ed.). (2018). *Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil.*
<https://www.redalyc.org/journal/4768/476862662003/html/>

UNESCO. (2014). *Desglosar el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Educación 2030.*
https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/ODS4_0.pdf

UNESCO. (2023). *Qué debe saber sobre la alfabetización.*
<https://www.unesco.org/es/literacy/need-know#:~:text=La%20UNESCO%20define%20la%20alfabetizaci%C3%B3n,decente%20y%20la%20iniciativa%20empresarial.>

- UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- UNESCO. (2016). *Media and information literacy: reinforcing human rights, countering radicalization and extremism*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246371>
- UNICEF. (2004). *Decálogo UNICEF de los e-derechos de los niños, niñas y adolescentes*.
<https://www.agamfec.com/decalogo-de-los-e-derechos-de-los-ninos-y-ninas/>
- UNICEF. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017 Los 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
- Universidad Mondragón. (2016). *Que son las competencias digitales*.
<https://www.mondragon.edu/es/web/biblioteca/que-son-las-competencias-digitales>
- Vargas, M., et al. (2018). Las Tic como herramienta mediadora para el fortalecimiento del valor de la responsabilidad. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 529-534.
DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.63>
- Veira, V. (2024). *Las TIC en las prácticas de aula de los docentes de grado transición del Jardín Infantil Tía Nora*. [Proyecto de investigación]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/60650>
- Vélez, P. (2018). *Alfabetización digital desde las primeras edades*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6370092>

Apéndices

Apéndice A

Formato de Diario de Campo

Fecha:		Diario de campo No.:	
---------------	--	-----------------------------	--

1. INFORMACIÓN DEL ESTUDIANTE

Nombre:		Identificación	
Correo institucional:			
Teams:		Celular:	

2. INFORMACIÓN DEL ESCENARIO DE PRÁCTICA

Nombre o razón social:			
Representante legal:			
Correo electrónico:		Teléfono:	

3. INFORMACIÓN DEL PROFESIONAL EXTERNO QUE ACOMPAÑA LA PRÁCTICA:

Nombre:			
Correo institucional:		Celular:	

4. INFORMACIÓN DEL DOCENTE DE ACOMPAÑAMIENTO UNAD:

Nombre:			
Correo institucional:			
Teams:		Celular:	

CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN	
CAPTAR Y REGISTRAR	
ANALIZAR	
<p>En este espacio se deben interpretar los hechos más relevantes de la experiencia, generando un proceso argumentativo y de análisis.</p> <p>El objetivo es examinar detalladamente lo registrado a la luz de la teoría (referentes técnicos y conceptuales), separando o considerando por separado sus partes (interacciones, ambiente, aprendizajes, retos, desencuentros, participación, expresiones a través de los diversos lenguajes...) para conocer sus características o cualidades, o su estado, y extraer conclusiones.</p>	
REFLEXIÓN	
<p>Reflexionar hace referencia a considerar y comprender el análisis realizado (en el apartado anterior) para comprenderlo y tomar una postura crítica para construir una opinión, tomar decisiones para las próximas planeaciones pedagógicas y fortalecer el saber pedagógico.</p> <p>Reflexionar es la acción de mirar y mirarse en el espejo, y analizar las situaciones ya vividas, es decir, volver sobre lo que ya pasó para decidir cómo actuar e intervenir en el futuro. Por medio de la reflexión es posible tener propósitos más claros a la hora de observar y escuchar, para</p>	

<p>encontrar cada vez más comportamientos e indicios que permitan tener un mayor conocimiento de las niñas y los niños; esto, además, posibilita el fortalecimiento del trabajo pedagógico.</p>	
VALORAR EL PROCESO	
<p>A partir de las reflexiones del apartado anterior valore la experiencia tomando como insumos las preguntas orientadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿La experiencia que propuse potenció su desarrollo y aprendizaje? • ¿Las niñas y los niños tuvieron la oportunidad de jugar, explorar, y expresarse a través de diversos lenguajes? • ¿Se dio paso a la libre elección de materiales y al desarrollo de la creatividad? • ¿Cómo los acompañé en su proceso de aprendizaje? • ¿Qué aspectos puedo tener en cuenta para la siguiente planeación pedagógica? <p>Estas permiten reflexionar acerca de la forma en que aprenden las niñas y los niños, y sobre las mejores maneras de promover su desarrollo.</p>	
EVIDENCIAS	
<p>Registre el link del One Drive del archivo de evidencias de la experiencia pedagógica.</p>	

Nota. Se presenta el formato de diario de campo utilizado para registrar las clases

observadas durante las experiencias. Este formato corresponde al programa de Licenciatura

en Pedagogía Infantil.

Apéndice B


Entrevista Semi Estructura

Entrevista	
1. Información General	
Fecha:	Cargo:
Nombre y Apellido	Antigüedad en la institución:
Nivel de Formación	Grupo escolar:
<p>indicaciones:</p> <p>Responder las siguientes preguntas en función de su percepción y experiencia docente, en relación con el tema del proyecto aplicado: <i>Las TIC en la infancia: Uso acompañado para la alfabetización digital como derecho</i>, previamente socializado. Las respuestas serán utilizadas para la recolección y análisis de datos en el marco de este estudio.</p>	
<p>Preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo considera que el uso de las TIC en el proyecto aplicado ha influido en el desarrollo de habilidades digitales en los niños del grado segundo? 2. ¿Considera que el proyecto aplicado es pertinente para los estudiantes de grado segundo del Instituto María Auxiliadora? 3. ¿Considera que el uso de las TIC es adecuado para su nivel educativo? Justifique su respuesta. 4. ¿Cuáles cree que son los principales riesgos que podrían surgir al incorporar las TIC en el proceso educativo de los niños y niñas de segundo grado? 5. ¿Qué recomendaciones le daría al autor para mejorar el desarrollo del proyecto de alfabetización digital? 6. ¿Cree que es necesario capacitar los docentes sobre competencias tecnológicas? 	

Nota. Elaboración propia. La entrevista fue realizada a partir de los diálogos informales mantenidos en los diferentes momentos de la experiencia de práctica.

Apéndice C.

Grupo Focales

Grupo Focal	
Fecha:	Hora:
Grupo de estudiantes:	
<p>Indicaciones:</p> <p>El grupo focal se dividirá en tres momentos: en el primer momento, se presentarán imágenes, dibujos realizados por los niños y videos, con el fin de conocer sus pensamientos y opiniones sobre el uso de la tecnología. Luego en un segundo momento, se realizarán preguntas para conocer la percepción y la concepción que tienen los niños sobre los dispositivos tecnológicos y en el tercer momento: Se realizarán preguntas sobre una de las experiencias implementadas, con el objetivo de valorar el proceso de aprendizaje.</p> <p>El tema del proyecto aplicado es: <i>Las TIC en la infancia: Uso acompañado para la alfabetización digital como derecho</i>, previamente socializado. Las respuestas obtenidas serán utilizadas para la recolección y análisis de datos en el marco de este estudio.</p>	
<p>1. Momento</p> <p>Imagen 1</p> <p><i>Fotografía de experiencia de aprendizaje implementada.</i></p>	
	

Fuente. Autoría propia

Dibujo 1

Partes del computador



Fuente. Autoría propia

Video 1:

https://drive.google.com/file/d/10OqjHcmq05v04x1XcaaN_pb0Sn9g6mXn/view?usp=sharing

Video 2: <https://drive.google.com/file/d/10PgA2B7--vqPe94T3rzyRPhKK2w4-Ih5/view?usp=sharing>

2. Momento

1. Que otras palabras puedes usar para decir computadora, Tablet o celular.
2. ¿Qué te gustaría hacer con el computador en clase?
3. ¿Crees que lo que ves en el computador te puede ayudar a aprender cosas nuevas para la escuela y que has aprendido?
4. ¿Cuánto tiempo se puede utilizar el computador o la Tablet en el colegio?

3. Momento

1. Se acuerdan de la experiencia en la que se habló sobre las partes del computador
¿Qué fue lo que más te gustó de esa experiencia?
2. Si tuvieras que contarle a alguien qué partes tiene un computador, ¿qué le dirías?
3. ¿Qué cosas te gustaría buscar o aprender en el internet?
4. Recuerdas el logo del motor de búsqueda en el computador ¿Para qué lo usamos?
5. ¿Qué piensas de la palabra *seguridad digita*?

Nota. Elaboración propia. El grupo focal fue realizado a partir de los diálogos informales mantenidos en los diferentes momentos de las experiencias implementadas con los niños de grado segundo.

Apéndice D

Consentimiento Informado

UNAD UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE COLOMBIA ACREDITADA		FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO	
		ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	
CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PRESENTACIÓN DE EVIDENCIAS DE PRÁCTICA INMERSIÓN ECEDU			
Protocolo de práctica pedagógica Para protección de datos de menores de edad			
FECHA:	11/09/2023		
NOMBRE DEL DOCENTE EN FORMACIÓN:	Lina Vanessa Murillo Holguín		
No. DOCUMENTO:	1088341540		
LICENCIATURA:	En pedagogía Infantil		
CURSO:	Práctica pedagógica 3		
MATERIAL POR REALIZAR:	VIDEO	<input checked="" type="checkbox"/>	REGISTROS FOTOGRÁFICOS <input checked="" type="checkbox"/>
ESCENARIO DE PRÁCTICA:	Instituto María Auxiliadora		
DOCENTE DE ACOMPAÑAMIENTO:	Emma Margarita Vélez		
CEAD, CCAV O UDR:	Palmira	ZONA: Sur	
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:	Michelle Ulises Bermúdez		
No. DOCUMENTO:	11820425		
EDAD:	03 años		
CURSO:	Grado Segundo		
Yo, <u>Yanni Paola Bernabé Vela</u> identificado con cédula de ciudadanía No. <u>1.116.263.590</u> , mayor de edad, madre, (X) padre, () acudiente o (X) representante legal del estudiante referenciado, notifico que he sido informado acerca de la grabación del video de práctica educativa y pedagógica y de registros fotográficos, que se requieren para que el docente en formación de la UNAD referenciado, presente las evidencias de su trabajo en la Institución educativa. Por lo tanto, después de haber sido informado sobre las condiciones de la participación de mi hijo(a) en la grabación y/o registro fotográfico, entiendo que:			
<input checked="" type="checkbox"/> La participación de mi hijo(a) en este video y/o registro fotográfico, no tendrá repercusiones en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones.			

UNAD UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE COLOMBIA ACREDITADA		FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO	
		ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	
<input checked="" type="checkbox"/> La participación de mi hijo(a) en el video y/o registro fotográfico no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.			
<input checked="" type="checkbox"/> No habrá ninguna sanción para mi (nuestro) hijo(a) en caso de que no autorizar su participación.			
<input checked="" type="checkbox"/> De acuerdo con la normatividad sobre protección de datos, la identidad de mi hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación se utilizarán únicamente para los propósitos de entrega de evidencia de la práctica educativa y pedagógica del docente en formación a cargo de la UNAD.			
<input checked="" type="checkbox"/> Que el (la) docente en formación de la UNAD, la Universidad y la Institución Educativa garantizan la protección de las imágenes de mi hijo(a) y el uso de estas, durante y posteriormente a la entrega de las evidencias de la práctica educativa del docente teniendo en cuenta la normatividad vigente sobre protección de datos, y de forma consiente y voluntaria,			
<input checked="" type="checkbox"/> DOY EL CONSENTIMIENTO <input type="checkbox"/> NO DOY EL CONSENTIMIENTO			
para la participación de mi (nuestro) hijo (a) en la grabación del video y/o registros fotográficos de práctica educativa del docente en formación.			
<u>Yanni Paola Bernabé Vela</u> CC/CE 1116263590 FIRMA MADRE - ACUDIENTE O REP. LEGAL			
Esta política de protección de datos personales se aplicará a todos los datos Personales de niños, niñas adolescentes y jóvenes menores de edad que sean objeto de videos o registros fotográficos por parte de los estudiantes de la Práctica pedagógica de la Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU.			
<ul style="list-style-type: none"> - Ley 1098 de 2006 - Código de Infancia y Adolescencia. - Ley 1581 de 2012 - Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. - Artículos 15 de la CPC - protección de datos personales - Artículos 43 y 44 de la CPC Derechos fundamentales de hombres y mujeres y de los niños y niñas en Colombia 			

Nota. Consentimiento informado firmado por la representante de los padres de familia de estudiantes de grado segundo.

Apéndice E

Fotografías: Collage de fotos de momentos de las experiencias aprendizaje.



Fuente. Autoría propia