

Herramientas Digitales para el Desarrollo de Competencias Tecnológicas en los Niños y Niñas del Grado Segundo de la Institución Educativa Antonia Santos De Molinero de la Zona Rural del Municipio De Sabanalarga Atlántico

Yesenia Paola Narváez Álvarez

Asesor:

Constanza Cecilia Cano Prada

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Nombre director de Trabajo de Grado

Jurado

Jurado

2025

Dedicatoria

Darle las gracias primeramente a Dios padre quien está por encima de todo y quién me dio las fuerzas necesarias para sacar adelante este proyecto aplicado. Le dedico el resultado de este trabajo a toda mi familia en especial, a mis hijos por ser el principal motivo de superación, de entrega y fortaleza; ese empuje que necesitas, que te motivan a no darte por vencido y que te hace seguir adelante sobre la adversidad.

Agradecimientos

En estas líneas quiero darle las gracias a la institución Educativa Antonia Santos de Molinero quienes me abrieron las puertas y permitieron el desarrollo de mis actividades, a su rectora a cargo Magola Álvarez quién de la manera más amable y amena me colaboró durante el recorrido de mis prácticas y me permitió elaborar mis experiencias pedagógicas, a la profesora Ledys de la Cruz, Betty Mendoza Acuña y Cecilia Rodríguez Pallares quienes con gran paciencia, entrega y disposición siempre tuvieron un espacio para mí, para orientarme, para despejar dudas, como apoyo constante y ayuda para hacer posible el éxito de mi proyecto aplicado. Gracias a todo el personal directivo, a los padres de familia, el plantel docente, la población estudiantil, en especial el grupo de niños del grado segundo que con tanto cariño me acogió y a todas las personas que directa o indirectamente estuvieron participando porque todos de alguna manera estuvieron para colaborar en algún momento. Por último, quiero hacer un reconocimiento especial a la Tutora de mi proyecto Constanza Cano pues gracias a ella pude dar forma a mi trabajo, quién estuvo conmigo en el momento más duro cuando todo se veía nublado, quién me dio ese empuje que me hacía falta y quién de manera clara, paciente y fraternal pudo orientarme y organizar todo para que este proyecto tan lindo fuera hoy una realidad.

Resumen Analítico Especializado- RAE

Resumen Analítico Especializado (RAE)	
Título	Herramientas Digitales para el Desarrollo de Competencias Tecnológicas en los Niños y Niñas del Grado Segundo de la Institución Educativa Antonia Santos De Molinero de la Zona Rural del Municipio De Sabanalarga Atlántico
Modalidad de Trabajo de Grado	Proyecto Aplicado
Línea De Investigación	Infancia, Educación Y Diversidad.
Autores	Yesenia Paola Narváez Álvarez
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD
Fecha	Junio, 2025
Palabras Clave	Innovación, Estrategia pedagógica, Aprendizaje, TIC.
Descripción	<p>La modalidad que se tomó fue proyecto de grado aplicado como opción de grado.</p> <p>El proceso se desarrolló en 4 fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase 1: reconocimiento e identificación de los contextos educativos. • Fase 2: apropiación conceptual e inmersión. En esta fase se diseñó el proyecto de acción pedagógica. • Fase 3: continuidad a los ajustes del diseño del proyecto pedagógico y se procedió a la implementación de las experiencias significativas. • Fase 4: aplicación de los instrumentos de evaluación <p>Este documento presenta los resultados del trabajo de grado realizado en la modalidad de proyecto aplicado, bajo la asesoría de la Mg. Constanza Cecilia Cano Prada, inscrito en la línea de investigación infancia educación y diversidad de la ECEDU, y que se basó en la metodología de diseño de investigación-acción participante y se realizó en la institución educativa</p>

	Antonia Santos de Molinero del municipio de Sabanalarga Atlántico.
Referencias Bibliográficas	<p>Castillo Gutiérrez, M. C., & García Sandoval, P. A. (2019). La práctica pedagógica, un espacio de reflexión en la formación docente. <i>Rastros y Rostros del Saber</i>. 2(1), 74–86. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/rastrosyrostros/article/view/9268</p> <p>Didáctica de la Educación Infantil. Reflexiones y Propuestas, tomado de: https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/961/1027</p> <p>Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9052306.pdf</p> <p>Pons-Rodríguez, R.; Arufe, Giráldez, V. (2015). Análisis descriptivo de las sesiones e instalaciones de psicomotricidad en el aula de Educación Infantil. <i>Sportis Scientific Technical Journal</i>, 2 (1), 125-146. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5294911</p> <p>Recomendaciones del sector TIC para los Planes de desarrollo Territorial 2024-2027 "Conectividad y tecnología para cambiar la vida". Recuperado de: https://www.minTIC.gov.co/portal/715/articles-281376_recurso_6.pdf</p> <p>Dirección de desarrollo digital. https://www.dnp.gov.co/LaEntidad/subdireccion-general-prospectiva-desarrollo-nacional/direccion-desarrollo-digital/</p> <p>Ley General de Educación de Colombia. ley 115 de 1994. Congreso de la Republica. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-</p>

	85906_archivo_pdf.pdf
Contenidos	Introducción Justificación Planteamiento del problema Objetivos Referentes teóricos Metodología Nuestros hallazgos Conclusiones Referencias Bibliográficas Apéndices

Fuente. Elaborado por la docente en formación Yesenia Paola Narváez Álvarez

Resumen

El uso de la tecnología hoy es un tema de gran interés y crecemos bajo un mundo cada vez más digitalizado, de allí la importancia de la implementar herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas. Entonces, teniendo en cuenta que se observa poco interés por el aprendizaje y bajo rendimiento en cuanto a su manejo, se consideró pertinente implementar estrategias que trabajen estas necesidades, y qué mejor herramienta que la innovación con el uso de herramientas digitales y la tecnología de manera intencional y responsable. La metodología se dio en 4 fases y en cada una el desarrollo de experiencias significativas, con el uso del computador como herramienta guía, con un grupo focal de 27 niños, 12 niños y 15 niñas entre los 6 y 7 años del grado segundo. Es de resaltar que se trabajó bajo el enfoque cualitativo que comprende la investigación Acción Participación (IAP) y las técnica e instrumentos utilizados fueron el diario de campo, la entrevista y la observación directa. Finalmente, los resultados fueron evidentes ya que el ambiente dentro del aula ahora es más interactivo, participativo, se activó el interés y se reflejó la mejora de los niños en cuanto al manejo de herramientas digitales y el impacto que tienen las Tics en el mundo de hoy.

Palabras Clave: Innovación, Estrategia pedagógica, Aprendizaje, TIC.

Abstract

Technology implementation nowadays is an appealing topic, and we grow up under a world that is ever-more digitalized. Of there the importance of implementing digital tools to the technological competences. So, taking into consideration that low interest for learning and low performance is observed in terms of management; it was considered to apply strategies that work on these needs, and there's no better tool than innovation, the use of digital tools and technology intentionally and responsibly. The methodology was rolled out in 3 phases and in each one the development of meaningful experiences, with the usage of the computer as a digital guide; with a focal group of 27 toddlers, distributed in 12 boys and 15 girls between ages 6 and 7 of second grade elementary. It is to stand out that it was worked under the qualitative approach that includes the Investigation, Action, Participation (IAP) and the instruments and techniques that were used are the interview and direct observation. Finally, the results were evident. Now the learning atmosphere in the classroom is more interactive and participative, interest has been raised up and betterment in regard to digital tools management and the impact that ICT has in today's world, has been reflected.

Keywords: Innovation, Pedagogical Strategy, Learning, TIC.

Tabla de Contenido

Introducción.....	15
Justificación.....	17
Planteamiento del Problema	19
Objetivos.....	21
Objetivo General.....	21
Objetivos Específicos	21
Marco Referencial	22
Antecedentes.....	22
Marco Teórico.....	23
Marco Conceptual.....	26
Marco Legal.....	34
Marco metodológico.....	36
Población	38
Muestra	41
Enfoque de Investigación	42
Tipo de Investigación.....	44
Técnicas e Instrumentos de Investigación	45
Diagnóstico	49
Planeación Didáctica	51
Cronograma de Actividades.....	52
Experiencias Pedagógicas.....	54
Diseño Didáctico	59

Análisis de Resultados.....	61
Nuestros Aprendizajes	64
Conclusiones.....	66
Recomendaciones	68
Referencias	70
Apéndices	75

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Ruta Metodológica</i>	37
Tabla 2 <i>Cronograma de Actividades</i>	52
Tabla 3 <i>Experiencia Pedagógica 1</i>	54
Tabla 4 <i>Experiencia Pedagógica 2</i>	55
Tabla 5 <i>Experiencia Pedagógica 3</i>	56
Tabla 6 <i>Experiencia Pedagógica 4</i>	58
Tabla 7 <i>Tabla de Resultados y su Indicador</i>	63

Lista de figuras

Figura 1 <i>Población Estudiantil</i>	39
Figura 2 <i>Planta Docente</i>	40
Figura 3 <i>Personal Directivo</i>	40
Figura 4 <i>Grupo Focal</i>	42

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Árbol de Problemas</i>	75
Apéndice B <i>Diario de Campo</i>	76
Apéndice C <i>Entrevista</i>	77
Apéndice D <i>Videos</i>	80
Apéndice E <i>PEI</i>	81
Apéndice F <i>Actividad Cuadrícula</i>	82
Apéndice G <i>El Ordenador como Herramienta de inclusión</i>	83
Apéndice H <i>Normas Dentro de la Sala de Informática</i>	84
Apéndice I <i>Doctora Sonrisa</i>	85
Apéndice J <i>Formato de Consentimiento Informado</i>	86
Apéndice K <i>Formato de Experiencias Pedagógicas</i>	87

Introducción

La tecnología y el uso de las TIC son un instrumento muy poderoso cuando se trata de la adquisición del conocimiento, juegan un papel importante ya que, al tener acceso se pueden realizar investigaciones e indagaciones más a fondo y de manera universal.

El uso de las TIC en el aula es una estrategia innovadora, didáctica y muy llamativa, que influye sobre los niños y niñas como un productor de oportunidades para el desarrollo de diferentes habilidades, especialmente en este mundo digitalizado y cada vez más interconectado, por lo que se debe partir su uso desde la educación inicial de manera intencional e intencionada por parte de los docentes.

El impacto esperado con este proyecto que lleva por título: Herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños y niñas del grado segundo de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga Atlántico, involucra un cambio en la manera de mediar el conocimiento, aspectos que pueden contribuir con el desarrollo de habilidades tecnológicas y el impulso de nuevas formas de aprender para los niños y así lograr estar a la vanguardia de lo que nos marca la sociedad de hoy.

En el primer capítulo denominado marco referencial, está conformado con los diferentes antecedentes al proyecto como son el marco teórico, conceptual y marco legal, posturas que son la base del proyecto. Por su parte Mero-Ponce, J. (2021) postula que: “Para gestionar un cambio positivo e integrador dentro del aula de clases, es necesario contar con herramientas digitales educativas manipulables, de fácil acceso que garanticen una buena educación, esto facilita el aprendizaje y mantenerse en contacto en actividades en línea”. (p.720)

De lo anterior podemos resaltar la importancia que tiene hoy en día la utilización de herramientas digitales dentro del aula para mediar el conocimiento y poder brindar experiencias pedagógicas significativas que estén a la vanguardia y que respondan a una educación de calidad, fácil de entender para los niños y niñas de hoy.

El segundo capítulo se desglosa todo el marco metodológico que consta de un amplio contenido de aspectos importantes del proyecto aplicado como población y muestra, diagnóstico, enfoque de investigación, tipo de investigación, técnicas e instrumentos de investigación, cronograma de actividades, planeación y diseño didáctico que describe detalladamente el recorrido y recursos utilizados, la ruta metodológica, así como las técnicas y actividades trabajadas. En el tercer capítulo se muestran los resultados obtenidos; en el cuarto capítulo se habla acerca de la discusión y finalmente en el quinto capítulo las conclusiones del proyecto aplicado teniendo en cuenta cada uno de los objetivos propuestos del proyecto.

Justificación

La tecnología y el uso de herramientas digitales nos permiten integrar a las clases, piezas fundamentales como el uso de recursos tecnológicos interactivos para que el aprender sea más atractivo para los niños y las niñas, aspecto que es muy importante ya que les despierta el interés por querer investigar, por explorar contenidos, por el desarrollo de nuevos conocimientos de forma interactiva y personalizada, adaptándose a las necesidades que se tienen facilitando el aprendizaje, lo que finalmente nos permite motivar a los niños y padres de familia de segundo grado de la I.E Antonia Santos de Molinero sobre el impacto y ventajas que tienen las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El uso de las herramientas digitales se justifica por la necesidad de estar a la vanguardia de todos los avances que ha traído consigo las nuevas tecnologías, todas las características que trae acompañar las innovaciones tecnológicas de una sociedad moderna y preparar a las futuras generaciones de niños y niñas para afrontar todos los desafíos que se presenten; esto se logra aplicando las herramientas tecnológicas, acompañado de clases innovadoras, el desarrollo de aptitudes tecnológicas desde temprana edad para el desarrollo del conocimiento y a la introducción de los principales recursos educativos, la identificación del grupo focal, la caracterización y de la enseñanza. La problemática abordada en este proyecto aplicado fue el bajo rendimiento en cuanto al manejo de herramientas ofimáticas y competencias digitales. Por lo tanto, se consideró pertinente, implementar un proyecto aplicado enfocado a mejorar las habilidades de acuerdo con las necesidades de las competencias tecnológicas, el diseño de estrategias didácticas y la definición de objetivos ya que todo gira alrededor de la tecnología en el mundo de hoy. Todo el resultado anterior se dio gracias al uso de las técnicas de observación

participante y todos los instrumentos de recolección de datos los cuales fueron aplicados al grupo focal y la población de estudio.

Planteamiento del Problema

Este proyecto aplicado está enfocado en las TIC y en la incorporación de herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños del grado segundo de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga Atlántico con un grupo focal de 28 niños en el grado de segundo (201) con edades que van de los 6 a 7 años y una docente titular.

En la etapa inicial, se llevó a cabo la caracterización del entorno sociocultural utilizando técnicas como la observación y el árbol de problemas (Ver apéndice A), así como instrumentos de recolección de datos, tales como el diario de campo (Ver apéndice B), entrevistas (Ver apéndice C) y videos (Ver apéndice D). Esto permitió recopilar información relevante mediante la observación de aspectos como los gustos, intereses y necesidades del grupo focal, con el propósito de identificar y organizar los datos de la población de estudio. Asimismo, se realizó un análisis del PEI (Ver apéndice E) de la institución educativa Antonio Santos de Molineros para conocer su misión, visión, enfoque, metodología y plan de estudios, entre otros aspectos

En la segunda etapa, se realizó la inmersión junto con el proceso de observación de la población de estudio, estableciendo los elementos para la construcción del proyecto aplicado con las técnicas de observación participante y todos los instrumentos de recolección de datos los cuales fueron aplicados al grupo focal y la población de estudio. Al analizar detalladamente a la población se logró identificar familias disfuncionales: madres cabeza de familia, padres ausentes, niños que viven con un familiar cercano, niños que viven con sus abuelos. En el contexto económico se encontraron padres desempleados, muchos de los acudientes son de estratos socioeconómicos 1 y 2, y una mayoría cuya fuente de ingreso proviene del trabajo en el campo o

de trabajos informales. Respecto a la locación, casi todos viven en cercanías a la institución, y dos viven en veredas aledañas o fincas lo cual representa tarea adicional para sus padres.

Según lo anterior y con la ayuda de herramientas de indagación, se logró identificar la situación problema inicial y fue el bajo rendimiento en cuanto al manejo de herramientas ofimáticas y competencias digitales.

Se busca con este proyecto aplicado dar respuesta a la siguiente pregunta problema:
¿Cómo implementar herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños y niñas del grado segundo de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga Atlántico?

Objetivos

Objetivo General

Implementar herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños del grado segundo de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga Atlántico.

Objetivos Específicos

Identificar en los niños de segundo grado de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero, el reconocimiento de dispositivos electrónicos y las herramientas digitales, por medio de la observación directa.

Diseñar experiencias pedagógicas significativas mediadas con herramientas tecnológicas utilizando procesador de textos, motores de búsqueda, aplicación de lectura digital multimedia con libros PDF, world wide web, el computador y proyector digital.

Aplicar de manera transversal en las clases, las experiencias pedagógicas mediadas por las tecnologías apoyando el desarrollo de competencias digitales en los niños.

Marco Referencial

Este capítulo tiene como intención recopilar las experiencias que demuestran la importancia de la temática que se presenta, en esta indagación se realiza una exploración de antecedentes a nivel nacional e internacional afines con la categoría sobre las dimensiones del uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de competencias digitales. Además, se presentan las diversas teorías, posturas que soportan la propuesta, así como los conceptos claves y leyes en las que va enmarcada este proyecto.

Antecedentes

Los antecedentes del presente proyecto aplicado incluyen todos los datos de estudio relacionados con la propuesta de implementación de las herramientas tecnológicas, el uso de la información y comunicación TIC en la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero.

En Colombia, hoy en día se encuentran iniciativas de propuestas educativas y socialización de experiencias tecnológicas de diferentes instituciones que repasan sobre las propuestas pedagógicas sustentadas en las TIC, el uso de tecnología y la aplicación de ellas dentro de las clases, iniciativas que desarrollen planteamientos o iniciativas de investigación y estudio para su incorporación en las actividades, de lo que se puede inferir, que no es primera vez que se trata de incorporar la tecnología en las clases y en los modelos de aprendizaje y de allí que se nota la necesidad que se tiene de concentrar en las ayudas tecnológicas que facilite la asimilación de nuevos temas y la adquisición de conocimientos de manera fácil, rápida y eficaz. Partiendo de una apreciación general de este proyecto aplicado titulado: Herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños y niñas del grado segundo de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga

Atlántico, y luego de analizar detalladamente la población se logró identificar familias disfuncionales: madres cabeza de familia, padres ausentes, niños que viven con un familiar cercano, infancia que viven con sus abuelos, en el contexto económico se encontraron padres desempleados, muchos de los acudientes son de estratos socioeconómicos 1 y 2, cuyos ingresos provienen del trabajo en el campo o de trabajos informales. Respecto a la locación, casi todos viven en cercanías a la institución, y dos viven en veredas aledañas o fincas lo cual representa tarea adicional para sus padres, de allí que se observa el bajo interés por el aprendizaje de las nuevas tecnologías, el uso de herramientas digitales y la informática.

Marco Teórico

La finalidad de la educación no puede estar centrada en el aprendizaje, sino en el desarrollo integral de los estudiantes que tengamos a cargo, teniendo claro esto, se hace necesario referimos al desarrollo psíquico, mental, social, cognitivo y emocional como un todo que se integra para formar habilidades, destrezas y la creación de nuevos conceptos y que mejor herramienta que la innovación, el uso de herramientas digitales y la tecnología para el desarrollo de estas habilidades. Se soporta lo anterior cuando en las palabras de Borja y Carcausto (2020), aseveran que: "Las herramientas digitales en educación pueden definirse como el conjunto de aplicaciones y plataformas que pueden ayudar tanto a docentes y alumnos en su quehacer académico" (p. 1).

Este proyecto aplicado se apoya en las plataformas educativas disponibles y gratuitas tales como: YouTube, y aplicaciones ofimáticas como Microsoft Word, Microsoft Word Pad, y Microsoft Paint, como un atajo rápido y eficaz en la búsqueda de información relevante, juegos interactivos, redacción de textos cortos y dibujo de gráficos, permitiendo la optimización del

tiempo y del aprendizaje significativo aspectos que son muy relevantes para alcanzar el objetivo general como es implementar herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños y las niñas del grado segundo de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga Atlántico.

Es útil para el docente, en términos de organización de guías de aprendizaje, revisión ortográfica y gramática automatizada de producción de textos cortos, presentación de materiales de clase multimedia a través de la red de Internet, la innovación y adaptación de actividades gracias a pequeñas inmersiones digitales en la puesta en marcha de los procesos académico.

En ese mismo orden de ideas, Castellano, et al. (2021) declaran que la innovación educativa:

“Es uno de los caminos para promover una docencia reflexiva, creativa y crítica en el campo disciplinar en el que se desenvuelve el docente, junto a este principio se desarrolla un escenario de necesidad formativa que conduce al aprendizaje a lo largo de la vida. Es decir, la necesidad de que el docente se piense como un aprendiz permanente que adquiere nuevas competencias en diferentes campos que enriquecen su práctica pedagógica. Ahora bien, dicho cambio requiere abandonar antiguos paradigmas que asumimos como verdades irrefutables para pensar fuera de la caja, es decir, desde otros marcos de referencia que permiten vislumbrar oportunidades antes ignoradas”. (p.2)

De lo anterior, se infiere que la tecnología y el uso de las herramientas digitales juegan un rol importante para trabajar problemas de aprendizaje, ya que le permite al educador mejorar el proceso de comunicación, realizar actividades didácticas e innovadoras que le permitan mejorar el déficit de atención en los niños debido a su dinamismo y adaptabilidad. Es sin duda alguna, una herramienta eficaz en cuanto al tema de enseñanza y aprendizaje.

Se resalta lo que plantea Flores, Flores, Castelán y Zamora (2020) señalan que “afortunadamente, con la incursión de la tecnología en el proceso educativo, se identifican varias aplicaciones y herramientas digitales que fomentan su desarrollo de manera atractiva, activa y autónoma en un ambiente colaborativo y amigable” (p.2). Esta clase de recursos tecnológicos son de carácter innovador, y nos aportan significativamente en el proceso de desarrollo cognitivo de los niños dentro del contexto, ya que es un medio que los estimula a indagar acerca de un tema y a querer explorar cada vez más, partiendo que para ellos la tecnología es muy diversa, flexible, adaptable y versátil permitiéndoles aprender en un ambiente de clase innovador e integrador. Lo que tiene como resultados contribuir a mejorar su interés por el contenido, la participación y mejorar su rendimiento.

Se deduce entonces que las diferentes aplicaciones y herramientas digitales son un instrumento muy interesante, lo cual, les permitirá a los niños conocer el significativo y amplio impacto que tiene su uso en su proceso de enseñanza/aprendizaje.

La educación es el pilar fundamental en la sociedad, especialmente en este mundo digitalizado y cada vez más interconectado donde las TIC juegan un papel determinante, por ello el docente debe enfrentar el desafío cultural y técnico que conlleva su uso en el aula realizando investigaciones e indagaciones más rápido, más a fondo y de manera universal. Mero (2021) “Para gestionar un cambio positivo e integrador dentro del aula de clases, es necesario contar con herramientas digitales educativas manipulables, de fácil acceso que garanticen una buena educación, esto promueve el aprendizaje y mantenerse en contacto en actividades en línea” (p.720).

Dicho en palabras sencillas la educación debe hacerse de forma sumativa en el proceso de aprendizaje de los niños, es decir en forma integral, innovadora y creativa, de tal manera que aporte de forma significativa al desarrollo de habilidades, el amor propio, la promoción de destrezas de pensamiento creativo, y el trabajo colaborativo.

Por otro lado, tenemos la innovación como una herramienta eficaz para impartir conocimiento de forma llamativa Rizo (2020) asegura que (...) “el docente, al utilizar las TIC como herramientas en el acto didáctico, enfrenta desafíos culturales y técnicos que lleven a un cambio dinámico y complejo en el que enseñar, cómo enseñar y para qué enseñar” (p.30). Así mismo, indica que “es importante, resaltar que el nuevo rol innovador del docente radica principalmente en que guía y motiva al estudiante para que este pueda completar con éxito el proceso de aprendizaje” (p.32). Lo que nos dice que todo el proceso de innovación llevado a cabo con la sumatoria de la actividad lúdica, actividades y juegos en línea, recursos digitales y finalmente el uso de todos los recursos tecnológicos se dan para el desarrollo de una clase completa e integral. Es decir, el uso de herramientas innovadoras como estrategias que jueguen a favor de los procesos de enseñanza/aprendizaje. Pero todo esto no puede lograrse sin el acceso permanente garantizado a recursos didácticos digitales educativas de fácil utilización.

Marco Conceptual

En este apartado se presentan las palabras claves que fundamentan este proyecto, el cual se evidencia bajo dos categorías, que son el desarrollo de competencias tecnológicas y herramientas digitales. Todos los conceptos descritos a continuación son esencialmente necesarios como un instrumento académico óptimo en los niños para un mayor rendimiento en su proceso de formación direccionado al objetivo central del presente proyecto aplicado.

Aprendizaje: Se entiende como cualquier cambio que se obtiene como resultado a una experiencia y que da como resultado la adquisición permanente en el conocimiento. Según Siemens (2004; 2006) "el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de un ambiente nebuloso de elementos cambiantes, los cuales no están enteramente bajo el control del individuo". (p. 113).

Chance 2001 nos dice que: "El aprendizaje se define con frecuencia como un cambio en la conducta debido a la experiencia". (p. 2). Pérez (2001), por su parte, lo define como "Los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio" (p. 2).

Conectivismo: Está enfocada en el aprendizaje generado en el mundo digital, se concibe como teoría del aprendizaje a partir de conexiones adaptables. Giesbrecht (2007) indica que: "el conectivismo se funda en conexiones, las cuales requieren que quienes aprenden interactúen con elementos que extienden las prácticas del aprendizaje más allá de las salas de clases, y que permiten experiencias en la vida real" (p.116).

Según Siemens (2004), el conectivismo es definido como una teoría de aprendizaje para la era digital, por tanto, se puede entender la emergencia de esta nueva tendencia en un contexto social caracterizado por la creación de valor económico a través de redes de inteligencia humana para crear conocimiento. (p.112). Es entonces una teoría de aprendizaje que se ha de contextualizar en la era digital, la cual se caracteriza por la influencia de la tecnología en el campo de la educación. Por otro lado, tenemos a Giesbrecht (2007) indica que: "el Conectivismo se presenta como una propuesta pedagógica que proporciona a quienes aprenden la capacidad de conectarse unos a otros a través de las redes sociales, o herramientas colaborativas" (p. 115).

Conexión: Es un término que simboliza en el mundo informático como un enlace, conexión o puente, según la RAE tenemos que: "Enlazar entre sí dos aparatos o sistemas, o uno

con otro, de forma que entre ellos pueda fluir algo, como agua, electricidad o señales. Para que funcione, solo hay que conectarlo a la red”. En cuanto al ámbito educativo se relaciona al hecho de crear vínculos físicos o simbólicos los cuales se utiliza para nombrar a la unión de ideas o intereses.)

Contexto: Es un término que determina un medio, espacio determinado con un número de elementos que ayudan a determinar un hecho o una acción y nos permite describir lo que nos rodea de forma que podemos decir si nos rodea n contexto social, políticos, histórico, lingüístico, entre otros. Giesbrecht (2007), basado en Siemens, “caracteriza algunas limitaciones acerca del ambiente en el cual se desarrollan los cursos tradicionales, los cuales son representados desde el punto de vista de una materia específica y que son presentados de manera aislada”. (p. 115)

Competencias: Se describe como la capacidad que tiene un ser humano para hacer algo, son aquellas características de comportamientos sociales y afectivos que nos determina, como un conjunto de aptitudes con las que se nacen y se representa una serie de atributos y que unidas permiten la ejecución de una tarea. “Perrenoud (2008) afirma que: “la competencia es una actuación integral que permite identificar, interpretar, argumentar, y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer” (López, 2016, p. 314)

La OCDE (2003) definió la competencia como:

La capacidad para responder a las exigencias individuales o sociales para realizar una actividad o una tarea desde una combinación de habilidades prácticas y cognitivas interrelacionadas, conocimientos (incluyendo el conocimiento tácito), motivación, valores, actitudes, emociones y otros elementos sociales y de comportamiento que pueden ser movilizados conjuntamente para actuar de manera eficaz (De la Rosa, 2020, p. 33)

Competencias Tecnológicas: Se entiende por competencias tecnológicas a todas aquellas habilidades que se poseen frente a la tecnología y el uso de herramientas tecnológicas para la resolución de problemas. Según el Diccionario de la Real Academia Española (RAE), la competencia tecnológica se refiere a la aptitud o idoneidad para utilizar la tecnología de forma efectiva. Esto implica conocimientos, habilidades y destrezas en el uso de herramientas digitales, así como la capacidad de aplicar esos conocimientos en diferentes contextos.

Comunidad Educativa: Es un conjunto o red de personas que hacen parte de una comunidad inmersa en un ambiente educativo, una comunidad educativa se caracteriza por compartir un interés en común basado en la educación. Dicha comunidad está compuesta regularmente por docentes, estudiantes, padres de familia, directivos, egresados y administradores escolares. Según el MEN tenemos que: “aquella agrupación de personas que, inspiradas en un propósito común, integran la institución educacional; incluye a alumnos/as, padres, madres y apoderados, profesionales de la educación, asistentes de la educación, equipos directivos y sostenedores educacionales”. Giesbrecht, (2007) “define una comunidad como una agrupación de áreas de interés similares entre sí, que permiten interactuar, compartir, dialogar, y pensar cooperativamente”. (p.116)

Contenido Digital: El término describe aquello referente a los datos y está vinculado a la tecnología, la comunicación e informática. Según el Diccionario de la lengua española de la RAE, el contenido digital se refiere a la información que se presenta, transmite o almacena de forma digital, utilizando la combinación de bits. Esto incluye elementos como software, música, videos, aplicaciones, y cualquier otro dato digitalizado.

Desarrollo Infantil: Es un proceso que implica el aprendizaje y el recorrido que tiene un infante desde el momento en que nace hasta la primera infancia y que repercute en la adultez, es un proceso de desarrollo físico, psicológico y social con la sucesión de etapas o fases. CIPI, (2013), tenemos que “El desarrollo infantil [está] estrechamente relacionado con los entornos de socialización de las niñas y los niños y las interacciones cotidianas [son] reconocidas por su potencial educativo” (p.63).

Estrategias Pedagógicas: Son aquellos procedimientos o métodos que se utilizan dentro de la educación para impartir el conocimiento de manera que sea más fácil de asimilar para los estudiantes, y se dan con la intención de fomentar la participación y la retención del conocimiento. Rizo (2020), indica que “es importante, resaltar que el nuevo rol innovador del docente radica principalmente en que guía y motiva al estudiante para que este pueda completar con éxito el proceso de aprendizaje” (p.32).

Evaluación: Es un proceso que se desarrolla a manera de diagnóstico y la cual pretende conocer el rango de los resultados obtenidos, una valoración de procesos o un estado de conocimientos adquiridos de forma sistémica, la evaluación es lo que va a permitir que se conozca cómo se está desarrollando lo planeado en el proyecto o proceso para finalmente registrar los resultados. Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN), la evaluación es un proceso continuo y fundamental en el sistema educativo colombiano. Se utiliza para comprender y promover el aprendizaje de los estudiantes, identificar sus fortalezas y áreas de mejora, y tomar decisiones para mejorar la enseñanza. La evaluación no solo busca medir conocimientos, sino también desarrollar habilidades y competencias.

Escuela: Se entiende como todo espacio donde emerge la transmisión de conocimientos, una institución u organización dedicada a la enseñanza y aprendizaje con el fin de poder introducir los cambios pertinentes. Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia, la escuela es un espacio de formación y socialización donde se construyen ambientes estructurales y globales para la transformación de las personas. Propicia el desarrollo del talento y la adquisición de conocimientos sobre el mundo real, con el objetivo de formar integralmente a los individuos para la sociedad.

Herramientas Digitales: Son aquellos instrumentos, herramientas o aplicaciones utilizadas generalmente por medio de los dispositivos electrónicos para agilizar procesos, para tener un mejor acceso a la información y contenidos, para la distribución de información a un conjunto definido de personas vía Web y finalmente a mejorar los procesos de ejecución de tareas. En tal sentido, las herramientas digitales ya forman parte de la nueva manera de enseñar y aprender en todos los niveles de la educación de nuestros tiempos. Así mismo, Borja y Carcausto (2020) indican que “las herramientas digitales en educación pueden definirse como el conjunto de aplicaciones y plataformas que pueden ayudar tanto a docentes y alumnos en su quehacer académico” (p.1).

Infancia: Las infancias es una de las etapas caracterizada por la exploración, aprendizaje, construcción. Es un periodo de desarrollo del ser humano que se da bajo la categoría de un grupo social, la representación de sus capacidades físicas, intelectuales, desarrollo emotivo y en términos biológicos engloba un concepto como que varía dependiendo de los distintos espacios culturales en los que se encuentran las niñas y los niños y según los procesos de transformación de esta noción que se manifiestan en las prácticas de atención, cuidado y educación de las

sociedades. Pávez (2012) concibe a la infancia como “el colectivo de individuos muy diferentes entre sí, pero que comparten una misma ubicación etaria en tanto menores de edad sometidos a la autoridad adulta” (p.94).

Inclusión: Es un conjunto de acciones enfocadas en la integración, unión, oportunidades, igualdad de derechos, participación y diversidad, se entiende entonces como proceso que incluye la participación plena de personas sujetas a un condicionamiento o circunstancias diversas. La inclusión implica poder hacer que un grupo de personas compartan sin señalamientos y con igualdad de condiciones sin importar cualquier condición de vida de un individuo. Según el MEN (Ministerio de Educación Nacional de Colombia), la inclusión se entiende como un proceso permanente que busca reconocer, valorar y responder de manera pertinente a la diversidad de estudiantes, promoviendo su desarrollo, aprendizaje y participación en un ambiente inclusivo. La educación inclusiva implica identificar y superar las barreras de aprendizaje, garantizando el acceso, la permanencia y la graduación de todos los estudiantes.

Informática: Según el Diccionario de la Real Academia Española, informática se define como el conjunto de conocimientos científicos y técnicas que permiten el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores. En esencia, es la ciencia que estudia cómo se procesan y utilizan los datos en las computadoras.

Innovación: Es todo aquello que represente una idea diferente, única, productiva y novedoso, se define como la acción de innovar dentro del proceso de una idea, el efecto que trae un método o servicio con impactos positivos y mejorados los cuales nos aportan favorablemente para la obtención de objetivos. Por otro lado, Rizo (2020) asegura que (...) “el docente, al utilizar las TIC como herramientas en el acto didáctico, enfrenta desafíos culturales y técnicos que lleven

a un cambio dinámico y complejo en el que enseñar, cómo enseñar y para qué enseñar” (p.30).

En términos generales, innovar es conseguir un fin a través del conocimiento, siguiendo un camino que no se había seguido previamente. A pesar de tan elevada definición, innovar no es algo que constituya un gran mérito personal ya que es algo que todo el mundo realiza a diario, aunque sea a bajo nivel.

Plataformas: Son entornos dispuestos para la interacción y comunicación de contenidos, servicios o un producto de manera digital. De allí que una plataforma no solo nos permite comunicarnos e intercambiar información o contenido, sino que también nos facilita el proceso de intercambio de manera que sea de manera flexible, fácil y segura. (Zapata, 2016) “Las plataformas educativas constituyen parte del aprendizaje, de eso tan complejo y extenso que hemos dado en llamar la sociedad de la información del conocimiento, teniendo un aporte apoyado en el día a día, en la enseñanza que en la actualidad se necesita estar a la par de otros países” (p.6)

Técnica de Evaluación: se refiere al procedimiento utilizado en la pedagogía para recoger información acerca de un proceso la cual les permite hacer un diagnóstico, proceso de aprendizaje, análisis de desempeño y la manera en cómo evaluar el aprendizaje. Las técnicas de evaluación más utilizadas son: La observación, las pruebas, las entrevistas, los cuestionarios, entre otros son técnicas. Estas permiten enriquecer la información sobre el desempeño del estudiante y ubicarlo en el proceso. Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia, las técnicas de evaluación son las estrategias que los maestros utilizan para recopilar información sobre el aprendizaje de los estudiantes. Estas técnicas ayudan a determinar si los

estudiantes han alcanzado los objetivos de aprendizaje propuestos y permiten tomar decisiones informadas sobre la enseñanza y el aprendizaje.

TIC: Son aquellos recursos dispuestos para facilitar las conexiones y nuevas formas de pensamientos, Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), se entienden como herramientas que sirven para innovar en las formas de comunicarse de forma rápida y eficaz con cualquier persona o en cualquier parte del mundo. Las Tics son importantes ya que nos permiten almacenar, distribuir, recopilar, procesar y replicar una información de cualquier tipo con la ayuda de equipos tecnológicos y digitales. Zambrano (2018) sostiene que "Las TIC favorecen al educador como al educando ya que conlleva de a mano ahorro de tiempo en impartir clases de forma didáctica, práctica, sin monotonía ni métodos clásicos, de tal manera que se encuentren a la vanguardia de los requerimientos escolares" (p.1).

Así mismo Borrego, García y Ruíz (2016) indican

Las TIC como apoyo a los procesos de enseñanza aprendizaje ha dado origen al surgimiento de nuevas modalidades de aprendizaje, tal es el caso de la Educación a Distancia y la Educación Asistida por Computadora, donde cada una de ellas se presenta con infinitas posibilidades para atender de forma adecuada las necesidades de aprendizaje de los alumnos" (p.298).

Marco Legal

En este apartado se revisará el conjunto de leyes, regulaciones, políticas y normas que rigen el desarrollo, implementación de este proyecto aplicado.

Ley 115 de 1994: Ley general de Educación. ARTICULO 20. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica: a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico,

artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

CONPES 4001. Declaración de importancia estratégica del Proyecto nacional acceso universal a las tecnologías de la información y las comunicaciones en zonas rurales o apartadas. En este documento se trazan líneas clave enfocadas en lograr el diseño y la implementación de una estrategia de uso y aprovechamiento del recurso tecnológico y de conectividad en las sedes educativas rurales focalizadas del Proyecto Nacional Acceso Universal a las TIC.

Ley 2108 de 2021. “Ley de Internet como servicio público esencial y Universal” o “Por medio de la cual se modifica la Ley 1341 de 2009 y se dictan otras disposiciones”. Esta ley cataloga el servicio público de acceso a Internet como uno de carácter esencial y define las TIC como un servicio universal.

Marco Metodológico

A continuación, se da apertura al marco metodológico que contiene aspectos importantes del proyecto aplicado como población y muestra, enfoque de investigación, tipo de investigación, técnicas de investigación, cronograma de actividades, instrumentos de recolección de información, diagnóstico y diseño didáctico.

El proceso se desarrolló en 4 fases cada una con una intención pedagógica, metodología y propuesta de implementación. La primera fase la denominamos fase, es una fase inicial en donde se da el reconocimiento e identificación de los contextos educativos aquí se entra a analizar el documento PEI de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga Atlántico, se realizan las primeras técnicas de observación y reconocimiento del contexto, seguidamente pasamos a la Fase 2, es una fase de observación e inmersión, se da inicio al diseño proyecto aplicado; construcción de objetivos y planteamiento del problema. (construcción del árbol del problema), pasamos a la tercera etapas denominada fase 3, aquí se da la continuidad a los ajustes del diseño del proyecto aplicado, la consolidación de la metodología: diseño pedagógico y didáctico y se procedió a la implementación de las experiencias significativas; finalmente la fase 4 fase de evaluación en el cual miraremos el análisis de las fortalezas y acciones de mejora del proyecto aplicado, aquí es donde se muestran los resultados del proyecto aplicado.

Tabla 1*Ruta Metodológica o Fases del Proyecto*

Fases	Intención Práctica Pedagógica	Propuestas Implementadas	Metodologías y Técnicas
Fase 1			
Reconocimiento e Identificación	Reconocimiento del sitio de práctica. Identificación de la situación problema en el grupo focal del sitio de práctica.	-Análisis documental del PEI del instituto educativo. Conversatorio con la docente titular sobre los enfoques pedagógicos y el papel de la familia.	Observación Entrevistas con la docente titular y el rector de la institución. Diario de campo. Actividades con los niños(cuadrícula)
Fase 2			
Apropiación Conceptual. (Inmersión)	Construcción de Objetivos y planteamiento del problema. (Construcción del árbol del problema). y marco teórico-conceptual.	Diseño de actividades Reconocimiento. Manualidades Definición de objetivos, metodología, actividades, recursos y evaluación. El computador y sus partes	Inmersión. Observación. Diario de campo. Entrevistas al docente.
Fase 3			

Diseño e Implementación	Construcción del proyecto de acción pedagógica: Consolidación de la metodología: diseño pedagógico y didáctico. Diseño: Experiencias significativas e instrumento de evaluación.	Diseño de instrumento de evaluación Desarrollo de actividades en la sala de informática Secuencias didácticas lúdicas, aplicación de instrumentos de evaluación.	Inmersión. Observación. Diario de campo. Entrevistas al docente. Valorar y reflexionar el proceso de práctica pedagógica: instrumento de evaluación.
<hr/> Fase 4- <hr/>			
Evaluación y Resultados	Resultados del proyecto de acción pedagógica y estrategias de evaluación.	Diseño de entrevistas: estudiantes, docente y rector. Diseño de actividades significativas.	Inmersión. Diario de campo. Entrevistas a padres y docente. Entrevistas a los niños (técnica amigable)

Nota. La tabla contiene la ruta metodológica con el proceso que se desarrolló en cada fase, la intención práctica pedagógica, propuestas implementadas, metodologías y técnicas de investigación empleadas. *Fuente.* Elaboración propia.

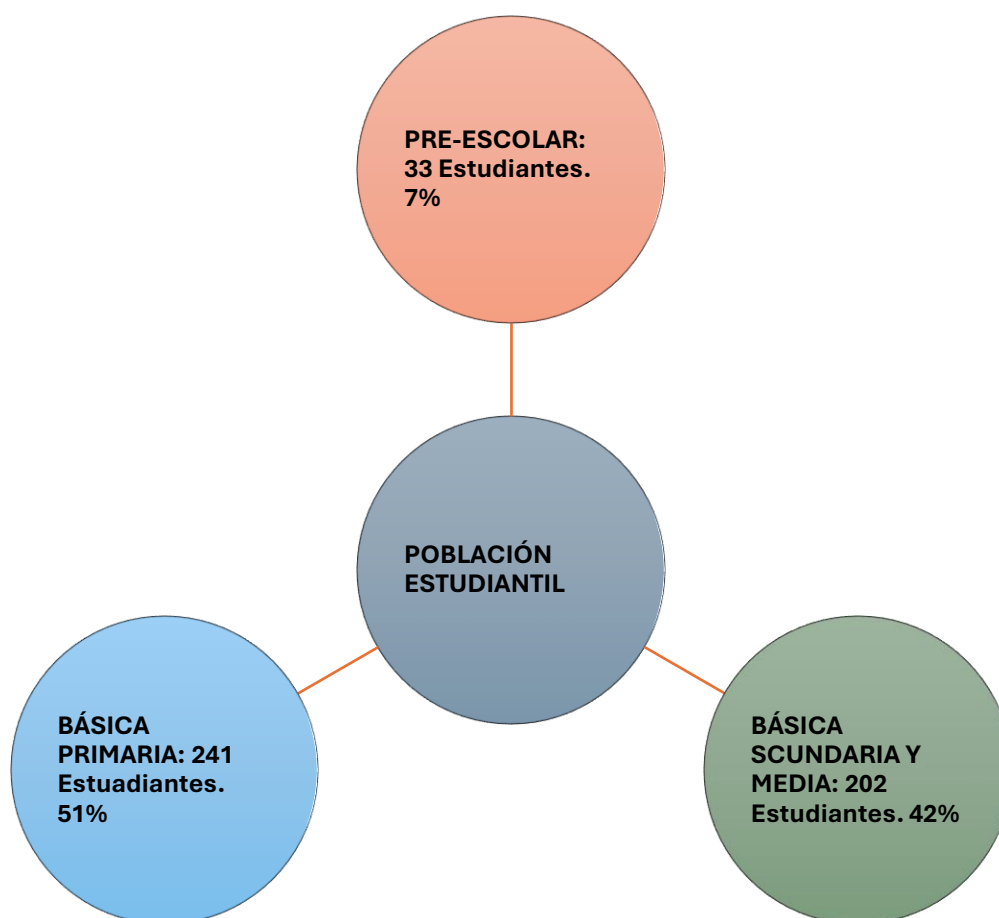
Población

La población de la institución educativa Antonia Santos de Molinero está conformada por 33 estudiantes del grado Preescolar, 241 estudiantes de básica primaria, 202 estudiantes de media y 40 estudiantes del ciclo Cafam. La población planta docente está conformada por 2 docentes de preescolar, 10 docentes de básica primaria, 11 docentes de planta de básica secundaria y media, 1

psico orientadora y 3 docentes del curso Cafam. El personal directivo está conformado por 1 rectora, 1 secretaria, 1 coordinador, 2 operarias, 2 vigilantes y 2 de servicio general.

Figura 1

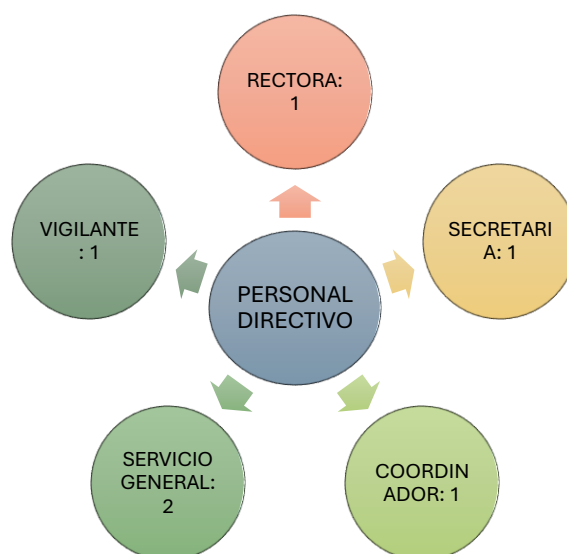
Población Estudiantil



Nota. Número de estudiantes que conforman la población estudiantil de la institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Elaboración propia.

Figura 2*Planta Docente*

Nota. Número del plantel docente que conforman de la institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Elaboración propia.

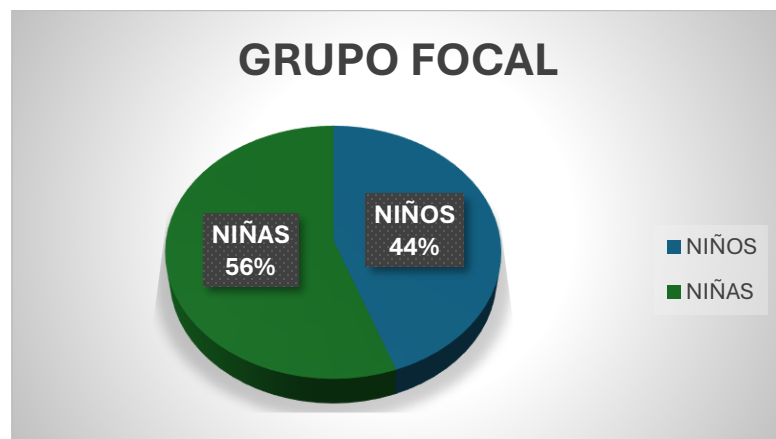
Figura 3*Personal Directivo*

Nota. Número que conforma el personal directivo de la institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Elaboración propia.

Muestra

La muestra de estudio como un grupo focal para este proyecto aplicado son 27 niños del grado segundo de la institución educativa, 12 niños y 15 niñas entre los 6 y 7 años. Al analizar detalladamente el grupo focal se logró identificar que provienen de familias disfuncionales: madres cabeza de familia, padres ausentes, niños que viven con un familiar cercano, niños que viven con sus abuelos. En el contexto económico se encontraron padres desempleados, muchos de los acudientes son de estratos socioeconómicos 1 y 2, y una mayoría cuya fuente de ingreso proviene del trabajo en el campo o de trabajos informales. Respecto a la locación, casi todos viven en cercanías a la institución, y dos viven en veredas aledañas o fincas lo cual representa tarea adicional para sus padres. La muestra que fue objeto de este proyecto aplicado se representa así:

- Edad y Género: M y F entre 6 y 7 años
- Origen: zona rural.
- Escolaridad de acudientes y/o padres: Primaria y secundaria
- Personal docente, rectora y directivos

Figura 4*Grupo Focal*

Nota. Número de estudiantes que conforman el grupo focal. *Fuente.* Elaboración propia.

Enfoque de Investigación

El proyecto aplicado titulado: Herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños y las niñas del grado segundo de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga Atlántico, se trabajó bajo el enfoque Cualitativo que comprende Investigación Participante, Investigación Acción Participativa (IAP), con la ayuda de entrevistas, videos y el diario de campo, en donde los resultados fueron medidos por los datos sobre experiencias vividas, emociones o comportamientos y una visión general del comportamiento.

Ruiz (2012) La mayoría de los apologistas de las técnicas cualitativas prefieren ver a éstas como el único instrumento para captar el significado auténtico de los fenómenos sociales, en contraposición a las cuantitativas que captarían los hechos sociales sin penetrar en su sentido profundo. (Pág. 20).

El proyecto aplicado fue enmarcado bajo una investigación descriptiva de tipo enfoque cualitativo. en donde no se restringe estrictamente a la construcción de datos o en construir conocimiento, sino que va más allá de la interpretación de los instrumentos de indagación y los elementos de diagnósticos empleados para la búsqueda de información; si no que en ella la muestra de la población es una parte activa dentro de la investigación.

Ruiz (2012) La diversidad de términos para denotar la naturaleza de los métodos cualitativos se debe, en realidad, a la propia disparidad de los mismos. Para unos el carácter cualitativo destaca en contraposición al cuantitativo que domina a otros métodos y técnicas, tanto de recogida como de análisis de datos. De forma bastante simplista suele identificarse la metodología cualitativa con el uso de las palabras, las descripciones, las viñetas y los relatos, en contraposición al uso de los números, las tablas, los test de significación y los modelos estadísticos. (p. 20)

La trascendencia del objeto de la investigación de este proyecto aplicado se hace necesario involucrar técnicas e instrumento cualitativos, cuyo efecto serán analizados atendiendo a la idea de que, a través de la observación directa, la entrevista, la encuesta y el diario de campo se puede acceder con más facilidad a determinados actores para fomentar la comunicación activa docente, padres de familia, niños cuya participación en la vida escolar generalmente es poco activa.

Frente a esta descripción un tanto rosada y romántica, John Van Maanen, (tomado del libro de Ruíz 2012) prefiere elaborar una definición que caracterice estas técnicas en términos de un conjunto de principios o postulados cuasi-axiomáticos más bien que de prácticas técnicas, por cuanto que, si algo caracteriza a la investigación cualitativa, es la insistencia en utilizar múltiples fuentes de datos más que su dependencia de una sola fuente. Una definición que se reduzca a sólo las técnicas no abarca todo el mundo de utilidades a las que se aplica esta denominación. Estos principios-guía de investigación cualitativa, reclaman básicamente la observación de primera mano del desarrollo de los

fenómenos sociales. De este punto de partida fundamentalmente se siguen una serie de consignas de procedimiento que pueden resumirse en las siguientes máximas de investigación. (p.21).

Con lo anterior que uno de los principales desafíos del investigador cualitativo no solo está en el objeto de la investigación o en las técnicas, radica es, en el no quedar sujeto a lo anecdótico del relato particular, para subir a un siguiente nivel que fomente diferentes interrelaciones entre: las experiencias, las referencias teóricas (esenciales para entender de manera generalizada, y las metodologías como contribuciones que faciliten construir argumentos particulares desde el análisis).

Tipo de Investigación

Se aplicó partiendo del enfoque cualitativo y desde la investigación de acción participante (IAP) La cual es pertinente para el propósito del presente trabajo, teniendo en cuenta que se trata de un modelo que toma como principal insumo la palabra de los implicados, es decir que es un tipo de investigación que parte de la acción participativa de los actores involucrados y desde la acción partícipe.

Ruiz (2012) La tecnología cualitativa implica un estilo de investigación social en el que se da una insistencia especial en la recogida esmerada de datos y observaciones lentas, prolongadas y sistemáticas a base de notas, baremos, récords, ejemplos, grabaciones... Lejos de ser una actividad unidimensional y lineal, el análisis cualitativo opera en dos dimensiones y de forma circular. No sólo se observan y graban los datos, sino que se entabla un diálogo permanente entre el observador y lo observado, entre inducción (datos) y deducción (hipótesis), al que acompaña una reflexión analítica permanente entre lo que se capta del exterior y lo que se busca cuando se vuelve, después de cierta reflexión, de nuevo al campo de trabajo. (p.24).

Solo a partir del trabajo colaborativo del investigador y los autores implicados de la investigación de acción participante, se puede abordar la viabilidad y consolidación del proyecto y abrir futuras puertas para la adquisición y transmisión de conocimiento que se ofrecen con la tecnología de hoy.

Finalmente, y en palabras de Erickson, (tomado de Ruiz 2012):

El método interpretativo es un intento de combinar un análisis intenso de detalles finos de la conducta y su significado, en la interacción social de cada día, con análisis del contexto social más amplio (el campo de las influencias sociales) dentro del cual ocurre la interacción personal. (p.21).

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Dentro de este proyecto se manejaron los siguientes instrumentos de investigación:

Observación: Según (Ruíz 2012) la observación:

Es el proceso de contemplar sistemática y detenidamente cómo se desarrolla la vida social, sin manipularla ni modificarla, tal cual ella discurre por sí misma. Esta observación común y generalizada puede transformarse en una poderosa herramienta de investigación social y en técnica científica de recogida de información si se efectúa, aun admitiendo que sus problemas (son legión) incluyen cuestiones de validez y de fiabilidad, de sesgos por parte del observador y los observados, efectos del observador y de ausencia de controles (p.125)

Se puede evidenciar que los hallazgos o resultados que se encontraron fue que se llevó a cabo la caracterización del entorno sociocultural utilizando técnicas como la observación y el árbol de problemas. Esto permitió recopilar información relevante mediante la observación de aspectos como los gustos, intereses y necesidades del grupo focal, con el propósito de identificar y organizar los datos de la población de estudio. La observación se utilizó como herramienta de reconocimiento del contexto, con el objetivo de identificar y organizar los datos de la población

de estudio, mediante la observación de los aspectos, intereses, y necesidades del grupo focal. De igual manera en la etapa de inmersión se llevó a cabo el uso de las técnicas de observación de la población de estudio, teniendo en cuenta los elementos de construcción del proyecto de acción junto con las técnicas de observación participante e instrumentos de recolección de datos, éstos fueron aplicados al grupo población de estudio. Zapata (2006) redacta que las técnicas de observación son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular". (p.145).

Entrevista: La segunda gran técnica de investigación cualitativa viene representada por la llamada Entrevista en Profundidad, que no es otra cosa que una técnica de obtener información, mediante una conversación profesional con una o varias personas para un estudio analítico de investigación o para contribuir en los diagnósticos o tratamientos sociales. La entrevista en profundidad implica siempre un proceso de comunicación, en el transcurso del cual, ambos actores, entrevistador y entrevistado, pueden influirse mutuamente, tanto consciente como inconscientemente. El relato final es una obra en comandita, entre (entrevista) los dos personajes.

Continuando con la propuesta de Porlán & Martín (1991) es posible entonces afirmar que "si bien inicialmente se pueden presentar dificultades en cuanto a la subjetividad de las interpretaciones, con el paso del tiempo se podrán superar, puesto que se convierte en un análisis sistemático" (p.123).

Se puede evidenciar que los hallazgos o resultados que se encontraron al implementarlas se ve al momento de reunir, de manera sistemática, todo los datos recolectados sobre determinados temas referentes a la población de estudio, con preguntas de interés a través de contactos directos, pequeñas encuestas, charlas informales, de forma escrita y verbal o indirectos por medio de aplicaciones como WhatsApp, notas de voz y grabaciones con las personas como

cuidadores y/o familia o grupo de personas que hacen parte del grupo focal. Gracias a las entrevistas realizadas y la fórmula de preguntas referentes al objeto de investigación pudimos reunir diferentes aspectos del grupo focal, como intereses, gustos, estilo de vida, estrato socioeconómico, grados de escolaridad, tipos de empleo, en el caso de los niños y niñas medir su agilidad mental, aspectos cognitivos y grado de competencias tecnológicas partiendo de sencillas preguntas tipo encuesta hasta entrevistas más elaboradas con números de preguntas de forma específica para recoger la obtención de datos importantes de evaluación.

Diarios de Campo: Son herramientas que nos permiten agrupar información relevante de las actividades desarrolladas con la definición de objetivos, Los diarios de campo permiten la intervención, pues ayuda a la reflexión y crítica sobre las acciones que realizamos.

Porlán & Martín (1991) menciona que:

El diario se debe iniciar desde lo general para llegar hasta lo concreto; en el primer nivel se explicitan situaciones de origen anecdótico que dan lugar a la construcción más profunda en la cual se describen las dinámicas propias dentro del aula de clase y el sistema escolar. (p.122)

Dicho en otras palabras, el diario de campo es una técnica de gran valor que además de agrupar información muchas veces nos va a servir para reconocer aspectos que se dan dentro de la clase y que no se identifican en el momento en que ocurren, sino que surgen como parte del análisis de los registros. Se puede evidenciar que los hallazgos o resultados que se encontraron al implementar los diarios de campo se dan al momento de recoger la evidencia del proceso llevado a cabo durante la actividad o intervención pedagógica, todo este proceso comprende la descripción del registro, análisis e interpretación de todo lo trabajado, los diarios de campo entonces fueron de gran ayuda durante y después del desarrollo de las experiencias pedagógicas

ya que en ellos se pudo organizar toda la información y fases que se trabajaron durante todas las fases 1 2 3 y 4.

Grupos Focales: Es una herramienta de investigación cualitativa de estudio, la cual nos permite definir o recopilar datos en grupos de enfoque a través de la interacción grupal para el diseño de experiencias significativas focalizadas. Se puede evidenciar que los hallazgos o resultados que se encontraron al implementarla se dieron mediante la recolección de datos, en donde pudimos tomar diferentes actitudes y las opiniones y con ella la interacción entre los participantes como método para generar información en el cual los resultados son medidos por los datos sobre experiencias vividas, emociones o comportamientos, una visión general del comportamiento y la aplicación de un diseño de investigación. Fue un grupo focal que parte del grado primero y que se encuentra en segundo actualmente, cuentan con un número total de 28, niños del grado segundo, distribuidos en 12 niños y 15 niñas entre los 6 y 7 años y una docente titulada los cuales se trabajaron de forma conjunta teniendo en cuenta los objetivos del proyecto aplicado.

Conversaciones con Niñas, Niños y Docentes: La Conversaciones se dan con la finalidad de identificar y organizar los datos de la comunidad, específicamente de la población de estudio, estas permiten enriquecer la información sobre el desempeño del estudiante, el rol de los docentes, padres y ubicarlo en el proceso. Giesbrecht, (2007) "define una comunidad como una agrupación de áreas de interés similares entre sí, que permiten interactuar, compartir, dialogar, y pensar cooperativamente. Las comunidades promueven aprendizaje informal y consideran las experiencias de aprendizaje entre pares, igualmente valiosas" (p.116).

Desde la perspectiva denominada por Nilda Alves (2008) de investigaciones y estudios en/del/con el cotidiano.

Más allá de preparar intervenciones, exige prepararse para responder a lo que se presenta, muchas veces a través de la escucha atenta y la mirada generosa, como una manera de estar presente y abierto en la relación, con un cuerpo capaz de escuchar, preguntar, indagar. A su vez, cada acción generadora de nuevas acciones se acompaña del permanente diálogo entre la experiencia vivida y los sentidos y saberes que poliniza. (p.3).

Se puede evidenciar qué los hallazgos o resultados que se encontraron al implementarlas se dieron mayormente en las aulas de aprendizaje por medio de las actividades que se realizaban, trazando objetivos reales a través del dialogo y la comunicación asertiva. Además, pudimos obtener información valioso de los niños, en donde los resultados fueron medidos por los datos sobre experiencias vividas, emociones o comportamientos, como la forma de aprender y el estilo de aprendizaje que más resultados positivos tenía, identificar como es el desempeño de los niños y las niñas gracias a las charlas docente/estudiante y la manera en cómo hacer reflexionar a los padres y cuidadores de la función que tiene en casa, que la educación se da de forma integral y que el trabajo es de todos. Adoptando siempre una buena disposición frente a las conversaciones, cuestionarios y charlas, llegando a conclusiones en pro del desarrollo de los niños. Finalmente se concluyó que este tipo de instrumento fue de gran ayuda ya que de forma abierta y receptiva se logró es una realizar un trabajo reflexivo para la organización de los temas que se abordaron desde las Conversaciones con niñas, niños y docentes durante el proyecto aplicado.

Diagnóstico

El entorno en el que los niños se desarrollan y el entorno son factores muy importantes para el desarrollo integral de todos los niños. Aspectos como el espacio, los recursos, entorno, medio sociocultural y económico juega un papel crucial en la efectividad del uso de recursos tecnológicos en la educación. Las diferencias en los entornos educativos, como el estrato

socioeconómico, recursos con los que cuenta la escuela, aspectos culturales, grado de escolaridad de los padres, el tamaño de las clases, la diversidad de los niños y niñas, la familia que lo rodea, ya que como es sabido el proceso de enseñanza-aprendizaje es un proceso que se trabaja de forma conjunta, escuela, padre o acudiente y docente en donde los niños y las niñas con la ayuda de un ambiente favorecedor podrá generar nuevos conocimientos de manera didáctica, flexible y de la mano de la tecnología. Partiendo de la muestra y la población tenemos que son niños de bajos recursos y generalmente proviene de familias disfuncionales, padres separados o en familias donde un solo padre es el que genera los ingresos. De lo anterior podemos hablar de las realidades socioeconómicas de las comunidades y como ellas pueden afectar significativamente la implementación de la tecnología educativa que es la base de este proyecto aplicado. En áreas con recursos limitados, puede ser difícil proporcionar acceso equitativo a dispositivos y conexión a internet. El análisis de esta revisión sistemática proporciona una base sólida para el desarrollo de prácticas educativas más efectivas y adaptativas en el contexto educativo de los niños de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero. Los hallazgos destacan la importancia de adoptar enfoques flexibles y centrados en los niños en mejorar su forma de aprender y la manera en cómo perciben la informática a pasar a verla como una herramienta educativa dinámica y flexible capaz de generar en ellos interés y ganas de aprender, todo con la idea de responder a las necesidades que tienen frente a el manejo de herramientas tecnológicas y aprovechen al máximo las oportunidades ofrecidas por las tecnologías emergentes.

Al respecto (Mero, 2021). Nos dice que:

Los avances tecnológicos han sumergido al mundo en diversos aspectos de la vida humana, incluyendo el ámbito educativo, lo cual ha generado significativos beneficios. La era digital está estableciéndose firmemente dentro del entorno educativo, permitiendo un

rápido acceso y disponibilidad de información a través del internet, el cual se ha vuelto un recurso imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Pág. 3).

Para abordar este desafío o reto, es muy importante implementar el uso de herramientas tecnológicas desde temprana edad creando oportunidades de manera nuevas de aprender esto trabajando de la mano con la escuela la cual debe ofrecer espacios seguros y accesibles donde los niños puedan utilizar la tecnología de forma continua.

Partiendo de los objetivos propuesto para trabajar la problemática encontrada y viendo los resultados obtenidos, es evidente la mejora de los niños en cuanto al manejo que le dan a ciertas herramientas ofimáticas y sobre el impacto y las ventajas que tienen las TIC en el mundo de hoy. Se logró el objetivo inicial que es implementar las herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños y niñas del grado segundo de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga Atlántico y así incorporar nociones tecnológicas y las TIC para mejorar las competencias digitales en los niños y niñas, ya el ambiente dentro del aula es más interactivo y participativo, de igual manera se logró activar el interés y su autor investigativo con ayuda de las actividades implementadas.

Planeación Didáctica

Para el desarrollo de esta planeación partimos de la población estudiantil del grado segundo de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero, actividades interactivas entre los niños y las niñas, el desarrollo de experiencias que abren un mundo de creatividad y la imaginación, con el uso del computador como herramienta guía y el uso de herramientas digitales ya que en ella se logra reconocer y desarrollar el gesto en los niños y niñas con la construcción de nuevos conocimientos, de forma didáctica e interactiva son actividades que disfrutan como aspectos previos al lenguaje escrito de la experiencia de escribir de allí la importancia de crear

más espacios para el desarrollo de competencias tecnológicas. Para esta planeación o secuencia didáctica se tiene en cuenta el grupo focal y el desarrollo cognitivo de los niños para el desarrollo de su creatividad, concentración y aspectos necesario como el codificar, diferenciar, deducir una interpretación con la ayuda de las herramientas digitales. A continuación, se describen las experiencias pedagógicas trabajadas con su paso a paso denominados como momentos.

Cronograma de Actividades

Tabla 2

Cronograma de Actividades

Objetivos Específicos del Proyecto	Actividades
<p>Demostrar los beneficios inherentes de la tecnología en la enseñanza-aprendizaje por medio de World Wide web, computador, proyector digital, presentaciones multimedia, para señalar el impacto y ventajas que tiene en el mundo de hoy en los niños del grado primero de la I.E Antonia Santos de molineros.</p>	<p>Realizar actividades de identificación de dispositivos electrónicos y digitales (uso de bocinas, video beam, computador) que permiten la interacción con temáticas relacionadas con las áreas básicas de la educación, como matemáticas, lengua castellana, y arte.</p> <p>Realizar ejercicios de inmersión transversal a través de plataformas como YouTube, blogs, páginas web que permiten la aplicación de ejercicios precargados a los cuales los estudiantes pueden acceder en cualquier</p>

	momento que tengan disponible un computador y conexión a internet.
Establecer metas para que el estudiante adquiriera habilidades que le permitan lograr su plena autonomía. Regula los aprendizajes, favorece y evalúa los progresos.	<p>Aprender a encender el computador apropiadamente autónomamente.</p> <p>Aprender a conectarse a una red inalámbrica.</p> <p>Identificar cuando a pesar de haber conectividad, no hay conexión a internet.</p>
Implementar procesos de aprendizaje autónomo con la implementación del uso de las diferentes plataformas y herramientas ofimáticas.	<p>Aprender a utilizar el procesador de texto como herramienta esencial para la redacción de documentos o cuentos.</p> <p>Conocer la plataforma de videos YouTube y su potencial en el aprendizaje, así como concientizar a los estudiantes sobre su uso adecuado</p>
Establecer metas para que el estudiante adquiriera habilidades que le permitan lograr su plena autonomía. Regula los aprendizajes, favorece y evalúa los progresos.	<p>Desarrollo de actividades de refuerzo en casa</p> <p>Charlas motivacionales que tengan como base el respeto, la responsabilidad, el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo</p>

Nota. La tabla contiene los objetivos junto con las actividades planteadas para cada objetivo.

Fuente. Elaboración propia

A continuación, se describen algunas de las experiencias pedagógicas trabajadas (una por cada fase) con su paso a paso denominados como momentos

Experiencias Pedagógicas

Tabla 3

Experiencias Pedagógica 1

Actividad Uno: “La Cuadrícula en mi Pc”

Esta actividad consta de tres momentos los cuales se utilizan para dar la explicación y conocer los saberes previos. Y su objetivo es aprender a realiza un dibujo empleando el método de la cuadrícula y el computador como herramienta guía de aprendizaje.

Momento de Inicio:

Oración inicial

Reproducimos el audio del sapito

Y realizamos un estiramiento de los brazos y realizar la actividad de agrupar con objetos concretos (cuadernos, lápices, borradores) para entrar en calor.

Momento Intermedio:

En este momento se les explica en qué consiste una cuadrícula que función tiene y dé que manera es útil a la hora de querer representar una imagen.

Posteriormente se les pide que vean la imagen proyectada en el computador, aquí les colocamos una cuadrícula dispuesta con la forma de una imagen y como se ve luego de terminada y coloreada desde el programa Paint.

Luego de ver el pc, procedemos a entregarle una imagen o fotocopia en donde van a realizar la otra mitad del dibujo de tal manera que completen la imagen con la ayuda de la cuadrícula, deben recordar el video visto anteriormente.

Momento de Cierre:

Al terminar se les pide que tomen apunte y coloreen las hojas (fotocopias) que están en su puesto, en donde reforzaremos lo aprendido.

Se realiza preguntas de tipo evaluativo para saber si interiorizaron el tema, las preguntas principales realizadas son: -

1. ¿En qué consiste el método de la cuadrícula?

3- ¿Qué artistas famosos utilizaron el método de la cuadrícula?

4- ¿Para qué se utiliza el método de la cuadrícula?

Las evidencias de la actividad se ven en (Ver Apéndice F)

Nota. En la tabla se describe el desarrollo de la actividad cuyo objetivo es aprender a realiza un dibujo empleando el método de la cuadrícula y el computador como herramienta guía de aprendizaje. *Fuente.* Elaboración propia.

Tabla 4

Experiencia Pedagógica 2

Actividad Dos: “El Ordenador como Herramienta de Inclusión y Desarrollo”

Esta actividad consta de tres momentos los cuales se utilizan para dar la explicación y conocer los saberes previos. ¿Qué quiere lograr o potenciar en el desarrollo de los niños con esta actividad? Reflexionar y dar a conocer la importancia que tiene el uso del ordenador y las diferentes herramientas ofimáticas para que los niños reconozcan lo que es inicialmente un ordenador, sus partes y los diferentes tipos de herramientas digitales dentro del contexto para mejorar las competencias digitales, por parte de la comunidad educativa del grado segundo de la Institución educativa Antonia Santos de Molineros.

Momento de Inicio:

Se realiza una pequeña oración en forma de alabanza cantando todos en voz alta. Se ubica a los niños en forma de mesa redonda.

Momento Intermedio

Se reproduce un video que contenga las partes del computador, se les dice que repitan y que levante la mano el que de forma anticipada conozca dicha parte, posteriormente se les da una instrucción la cual consiste en relacionar un movimiento con una parte del ordenador y se le pide a los niños y a las niñas que por turnos se coloque en pie, y bailen al son de la canción, teniendo en cuenta realizar la instrucción dada en ella, por ejemplo (CPU: brazos arriba; Mouse: brazos adelante; Pantalla: manos en la cabeza y así sucesivamente) hasta terminar con todas de allí que el grupo que menos errores tenga es el grupo ganador. Se les entrega una copia la cual deben

colorear y colocar las partes del computador identificadas y aprendidas durante el desarrollo de la actividad

Momento de Cierre: Se concluye entonces con una actividad interactiva entre los participantes y el computador, la cual permite reconocer el computador y sus partes principales partes, así como su uso y beneficios que conllevan. es una actividad que estimula a los niños y a las niñas a indagar acerca del tema y a querer explorar más, ya que la tecnología es muy diversa, flexible, adaptable y versátil; lo que coadyuva a mejorar su interés, participación y rendimiento.

La evidencia de la actividad se ven en (Ver Apéndice G)

Nota. En la tabla se describe el desarrollo de la actividad cuyo objetivo es comprender la importancia del ordenador, que los niños reconozcan lo que es inicialmente un ordenador, sus partes y los diferentes tipos de herramientas digitales. *Fuente.* Elaboración propia.

Tabla 5

Experiencia Pedagógica 3

Actividad Tres: “Cuidemos Nuestro Entorno. Subtema: Normas Dentro de la Sala de Informática”

Esta actividad consta de tres momentos los cuales se utilizan para dar la explicación y conocer los saberes previos. Su objetivo está en reconocer las reglas que se deben cumplir dentro de la sala de informática y audiovisual, así mismo dar a conocer la importancia que tiene el buen uso de las diferentes herramientas ofimáticas, del ordenador, entre otros y los cuidados para que los niños y las niñas los tengan en cuenta dentro de su entorno.

Momento de Inicio:

Se realiza el canto de la virgen María y se ubican en fila de dos los niños por tamaño. Se les hace una pequeña introducción de las reglas mínimas que ese deben tener en cuenta antes de ingresar a la sala de informática y que en orden y silencio se dirijan al salón.

Momento Intermedio:

Con cada niño en su puesto se les da la instrucción de cómo deben realizar la limpieza de ingreso de la sala de informática y las normas que se deben tener en cuenta para permanecer dentro de

este espacio esto con la finalidad de estimular a los niños y a las niñas a indagar acerca de lo que los rodea, lo que tienen en sus manos y saber que existen reglas que se deben cumplir De forma didáctica se les presenta un video el cual contiene diferentes imágenes de niños que hacen uso correcto de los dispositivos y de las consecuencias d aquellos que no tienen buen uso ni cuidados para los dispositivos. De forma atenta se les pide que anoten en su hoja las normas que se compartieron en clase y que levanten la mano para compartir cual les gustó más y cual van a aplicar a continuación.

Momento de Cierre:

Luego del desarrollo de la actividad se les permite utilizar el pc por 5 minutos para dibujar en Paint programa ya abierto por el tutor con anterioridad y se es imprime el dibujo para guarda en su carpeta de trabajo. Finalmente, se les entrega una copia con las reglas del tema Cuidemos nuestro entorno con el subtema implícito las normas dentro de la sala de informática es un tema que nos ayuda a desarrollar en los niños el amor por lo que los rodea y el cuidado de su entorno y todo lo que en él se dispone.

Las evidencias de la actividad se ven en (Ver Apéndice H)

Nota. En la tabla se describe el desarrollo de la actividad cuyo objetivo está en reconocer las reglas que se deben cumplir dentro de la sala de informática, dar a conocer la importancia que tiene el buen uso de las diferentes herramientas ofimáticas y los cuidados para que los niños los tengan en cuenta dentro de su entorno. *Fuente.* Elaboración propia.

Tabla 6*Experiencia pedagógica 4*

Actividad Cuatro: “Doctora Sonrisa”

Esta actividad consta de tres momentos los cuales se utilizan para dar la explicación y conocer los saberes previos. El objetivo de esta actividad es identificar cual ha sido el impacto que ha tenido la intervención pedagógica a través de una entrevista amigable, acompañada de actividades didácticas y tecnológicas con la finalidad de obtener información acerca de los gustos, necesidades e intereses en los niños de la institución del grado segundo de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero.

Momento de Inicio:

Oración inicial con la canción de alabemos al señor. Se divide el grupo en 5 grupos focales. Antes de dar inicio se les da una pequeña explicación de lo que significa la llegada de la doctora a la institución y que rol cumple en ese día. La explicación de quien es el médico en términos adecuados a la consulta (p.ej., "un médico de los sentimientos [o para hablar]" o "un médico que ayuda a niños") y asegurar (si es verdad) que no habrá agujas ni ningún otro procedimiento doloroso, esta salvedad se hace ya que muchos niños relacionan a los doctores con agujas y dolores, siendo este caso un doctor que vino hacer preguntas para sanar y curar heridas.

Momento Intermedio:

Es importante que se estimulen a los niños para que estos hagan saber a la doctora sonrisa cualquier preocupación que tenga. A continuación, se les lee con la ayuda de un parlante y micrófono las preguntas y se le pasa a cada grupo focal un paquete con las preguntas orientadoras. Se inicia la actividad colocando una muñeca de trapo a cada grupo focal, se les dice que la muñeca está muy triste y vino con un dolor con la instrucción que la examine, le hagan sus exámenes, digiten que tienen y al finalizar se imprimen los resultados.

Luego de examinar a la muñeca, escriban en una hoja de forma colaborativa ¿que encontraron en la muñeca?, ¿qué le duele, que dolor presenta y que tratamiento le recomiendan para casa

Encierra en un círculo, qué parte del cuerpo te duele cuando estás enojado, de las que están aquí abajo

¿Señala con una x cuál de las imágenes cual te ayudo a digitar o escribir la receta médica?

¿Qué equipo podemos utilizar para enviar los resultados al paciente por correo electrónico?

¿Crees que la tecnología, el computador, celulares e internet son importante en la vida de todas las personas?

Escoge un emoji que represente. ¿Cómo te sientes con tus compañeros de clase?

¿Cuál de estos espacios del colegio te gusta para tus clases?

¿Qué parte o espacio no te gusta de tu colegio?

¿Qué quieres ser cuándo seas grande, luego de hacerlo exponlo con tus compañeros?

¿Nombre de tu docente favorito?

¿Si un compañero esta triste lo ayudas o te burla?

Momento de Cierre:

Expresa a través de un dibujo cómo te sientes cuando estás dentro del salón de clase, recuerda que el dibujo debes colorearlo y dejar volar tu imaginación.

Al finalizar la actividad se les entrega una chupeta en forma de caritas con emociones las cuales representan la medicina que necesitan para sus dolores y que luego de comerla y siguiendo las recomendaciones (reflexión final) ya han sido curados.

Las evidencias de la actividad se ven en (Ver Apéndice I)

Nota. En la tabla se describe el desarrollo de la actividad cuyo objetivo está en identificar cual ha sido el impacto que ha tenido la intervención pedagógica a través de una entrevista amigale, acompañada de actividades didácticas y tecnológicas. *Fuente.* Elaboración propia.

Diseño didáctico

El diseño didáctico se centra en actividades de carácter tecnológico e innovador, así con la idea principal de evidenciar los beneficios del uso de la tecnología y la informática dentro de la enseñanza y aprendizaje con la ayuda de los diferentes avances de la ciencia, las diferentes plataformas y herramientas ofimáticas. Las estrategias didácticas tienen énfasis en ser dinámicas y adaptativas para lograr un aprendizaje significativo en el desarrollo intelectual de los niños, son

actividades innovadoras en donde se trabaja de manera colaborativa se incita a la investigación y se estimula a la exploración. El uso de esta clase de actividades constituye el desarrollo de destrezas, el interés por el estudio, el querer investigar y desarrollar con ayuda de la tecnología posibles soluciones.

El diseño se trabajó con ayuda de los diferentes avances tecnológicos el uso del video beam, reproductores de audio, el uso del computador y diferentes aplicaciones de video para hacer más atractiva la clase impartida para los niños. Bajo el permiso otorgado por sus padres y/o cuidadores en el formato de consentimiento informado (Ver Apéndice J) el cual nos permite desarrollar las actividades y tomar registro fotos o videos de ellas a manera de evidencia. Todo lo anterior apuntando en alcanzar el logro de los objetivos trazados dentro del proyecto aplicado que es implementar las herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños y las niñas del grado segundo de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga Atlántico.

Análisis de Resultados

A continuación, se presentan los resultados arrojados de cada uno de los objetivos planteados de este proyecto aplicado y al final se relaciona una tabla con los resultados obtenidos por actividades trazadas y su indicador:

Objetivo 1: Identificar el Reconocimiento de Dispositivos Electrónicos

Utilizar las diferentes herramientas tecnológicas para demostrar los beneficios inherentes de la tecnología en la enseñanza-aprendizaje. (Figura 1). Se logró el objetivo inicial de incorporar nociones tecnológicas por medio del reconocimiento de dispositivos electrónicos y las TIC para mejorar las competencias digitales en los niños, ya que el ambiente dentro del aula es más interactivo y participativo, de igual manera se logró activar el interés y su autor investigativo con ayuda de las actividades implementadas. Partiendo de los resultados obtenidos, es evidente la mejora de los niños en cuanto al manejo que le dan a ciertas herramientas ofimáticas y sobre el impacto y las ventajas que tienen las TIC en el mundo de hoy. Se logró el objetivo inicial que es implementar las herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños y niñas del grado segundo de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga Atlántico y así incorporar nociones tecnológicas y las TIC para mejorar las competencias digitales en los niños y niñas, ya el ambiente dentro del aula es más interactivo y participativo, de igual manera se logró activar el interés y su autor investigativo con ayuda de las actividades implementadas.

Objetivo 2: Diseñar Actividades en Recursos Didácticos Tecnológicos Tales Como Procesador de Textos, Motores de Búsqueda, Aplicación de Lectura Digital Multimedia con Libros PDF, World Wide Web, El Computador y Proyector Digital, Estableciendo Conexión con las TIC

Esto para establecer conexión con las TIC, que nos permitan mejorar las competencias digitales con la ayuda de herramientas tecnológicas en los niños (Figura 2). Es evidente los resultados de este objetivo trazado ya que la tecnología juega un rol importante para combatir problemas de aprendizaje, nos permite trabajar en el proceso de comunicación, el déficit de atención y el desarrollo dentro de la población estudiantil debido a su dinamismo y adaptabilidad. Es sin duda, una herramienta poderosa en cuanto al tema de enseñanza y aprendizaje.

Este tipo de actividades de carácter tecnológico e innovador aporta significativamente al proceso de crecimiento intelectual de los niños dentro del contexto, porque son actividades que estimulan a los niños y a las niñas a indagar acerca del tema y a querer explorar más

Finalmente se logró realizar procesos de aprendizaje con la implementación del uso de las herramientas ofimáticas, encender y apagar el computador, conectarse a la web, concientizar a los estudiantes sobre su uso adecuado de las herramientas ofimáticas, identificar si hay conectividad, el uso de procesador de textos y el uso de plataformas como YouTube.

Objetivo 3: Desarrollo de las Competencias Digitales y Destrezas en TIC que Permitan Lograr la Adquisición de Conocimientos de Manera Transversal por Medio de Plataformas Virtuales y Presentaciones Multimedia. Los resultados de este objetivo se dan al realizar ejercicios de inmersión transversal área matemáticas, ciencias y arte. (Figura 3). Los resultados de este objetivo se reflejaron al realizar ejercicios de inmersión transversal área matemáticas, ciencias y arte, a través de plataformas como YouTube, blogs, páginas web que permiten la aplicación de ejercicios precargados de diferentes áreas a los cuales los estudiantes pueden acceder en cualquier momento que tengan disponible un computador y conexión a internet , todo lo anterior se ve reflejado al ver la mejora de los niños y las niñas en cuanto al manejo que le dan

a ciertas herramientas ofimáticas y sobre el impacto y las ventajas que tienen el TIC en el mundo de hoy.

Tabla de resultados

Tabla 7

Tabla de resultados y su indicador

Resultados	Indicador
1. Identificar el reconocimiento de dispositivos electrónicos	
Identificación de herramientas digitales (uso de bocinas, video beam, computador)	Se mostró interés a contenidos con el reconocimiento de dispositivos electrónicos
2. Diseñar actividades interactivas en recursos didácticos tecnológicos	
Conectividad a una red inalámbrica de parte de los niños	Se logró identificar cuando hay conectividad y a conectarse por sí solo
Aprender a utilizar en un pc Word como un procesador de texto como herramienta esencial para la redacción de documentos o cuentos.	Se evidencio el manejo de herramientas de textos para redactar cartas y textos cortos, con la ayuda de herramientas tecnológicas y didácticas en los niños.
3. Desarrollo de competencias digitales	
Ejercicios de inmersión transversal a través de plataformas	Se despertó su actor investigador, y logró realizar las actividades propuestas de otras asignaturas con el uso de la tecnología.

Nota. La tabla contiene los resultados obtenidos según cada objetivo planteado para el proyecto, acompañado de una actividad realizada con su respectivo indicador el cual nos muestra si se logró alcanzar. Fuente. Elaboración propia.

Nuestros Aprendizajes

Discusión

En Relación los Referentes Teóricos

Los encuentros del estudio sistemático recalcan la importancia de un enfoque en donde la tecnología prime y sea bandera de las actividades que se desarrollen dentro del salón de clase y todas las actividades que lo ameriten, utilizando todos estos recursos tecnológicos a favor de la educación integral de nuestros niños. La ejecución de tecnologías educativas en el desarrollo de este proyecto aplicado fue muy bien recibida y se obtuvieron grandes resultados los cuales demuestran que, si bien los beneficios de aplicar las herramientas digitales son evidentes, deben abordarse primeramente los desafíos que se presentan como la apatía y falta de interés, falta de competencias y habilidades tecnológicas.

Es fundamental que los docentes que usen los recursos dispuestos para mejorar sus actividades y despertar el interés de los niños, además debe mantenerse la formación continua para los docentes, esto debe ser una prioridad para garantizar que puedan integrar efectivamente la tecnología en el desarrollo de sus clases, proporcionando los recursos y el apoyo necesarios para los niños de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero.

En Relación con la Acción Pedagógica en la Educación Infantil

Las experiencias de implementación facilitaron el desarrollo de habilidades tecnológicas y ofimáticas en los niños, ha sido un proceso muy completo e integral ya que aborda los diferentes aspectos de la vida de las niñas y los niños, y no solo su parte académica. Se puede decir que la valoración de las experiencias de aprendizajes implementadas ha resultado muy provechosa para su desarrollo cognitivo, interpretativo y el de sus habilidades ofimáticas porque se ha venido

trabajando de forma tal, que responde al principio de flexibilidad, dado que se adecúa a cada niña y a cada niño, a sus ritmos de desarrollo y aprendizaje, a sus intereses, situaciones y experiencias. Así mismo de forma comunicativa y participativa en donde el niño y la niña son autores de su propio ritmo de aprendizaje siempre de la mano del tutor docente.

Y finalmente se logró implementar lecturas y escritura en procesadores de textos con la implementación del uso de las diferentes plataformas y herramientas ofimáticas.

Todo lo anterior confirma lo importante que es implementar herramientas digitales para el desarrollo de destrezas en las TIC, para mejorar las competencias digitales en los niños, así como los beneficios inherentes de la tecnología en la enseñanza-aprendizaje. Al hacerlo, se hizo posible crear entornos de aprendizaje más flexibles y dinámicos que promueven el éxito académico y el desarrollo integral de todos los niños de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero.

Conclusiones

Con el desarrollo de este proyecto aplicado se puede concluir lo siguiente:

La integración de herramientas digitales implementadas en el desarrollo de las clases ha demostrado ser una herramienta eficaz para contrarrestar la apatía y falta de interés por parte de los niños, es una manera sencilla y rápida de llamar su atención y generar interés a la vez que aprender, mejoran su capacidad de entender el contenido, facilita la caracterización del aprendizaje y a promover la colaboración entre los estudiantes. Sin embargo, también existen falencias relacionadas con el acceso a la tecnología por parte de padres, docentes y el entorno escolar.

Se han demostrado mejoras notables en el rendimiento académico de los estudiantes con el uso de las tecnologías educativas y es evidente al momento en que las herramientas digitales pueden ajustar automáticamente el nivel de dificultad de las actividades basándose en el rendimiento del estudiante, ofreciendo un aprendizaje adaptado a sus necesidades y ritmos individuales. Este impacto positivo fue evidenciado en el presente proyecto aplicado y se observa especialmente cuando se trabajó de manera transversal en áreas como las matemáticas y el arte, donde la visualización y la experimentación práctica son esenciales para la comprensión. Los beneficios de la tecnología no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también aumenta la motivación y el compromiso frente a las actividades de la clase, ayudan a indagar y querer aprender más ya que sienten que su educación está alineada con sus capacidades y facilita la colaboración y el trabajo en equipo.

Es evidente que el desarrollo de este proyecto aplicado titulado: Herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños y niñas del grado segundo de la institución educativa Antonia Santos de Molinero de la zona rural del municipio de Sabanalarga

Atlántico, fue todo un éxito y se refleja en los resultados de los objetivos trazados, demostrando que la tecnología juega un rol importante para combatir problemas de aprendizaje, nos permite trabajar en el proceso de comunicación, el déficit de atención y el desarrollo dentro de la población estudiantil debido a su dinamismo y adaptabilidad. Es sin duda, una herramienta poderosa en cuanto al tema de enseñanza y aprendizaje.

Este tipo de experiencias pedagógicas de carácter tecnológico e innovador aporta significativamente al proceso de crecimiento intelectual de los niños dentro del contexto, porque son actividades que estimulan a los niños y a las niñas a indagar acerca del tema y a querer explorar más.

Finalmente se logró realizar procesos de aprendizaje con la implementación del uso de las diferentes plataformas y herramientas ofimáticas. Esto se hizo evidente al momento de:

Aprender a encender el computador

Aprender a conectarse a unas redes inalámbricas por si solas.

Identificar cuando a pesar de haber conectividad, no hay conexión a internet.

Aprender a utilizar el procesador de texto como herramienta esencial para la redacción de documentos o cuentos.

Conocer la plataforma de videos YouTube y su potencial en el aprendizaje, así como concientizar a los estudiantes sobre su uso adecuado

Todo lo anterior confirma lo importante que es implementar herramientas digitales para el desarrollo de destrezas en las TIC y mejorar las competencias digitales en los niños, así como los beneficios inherentes de la tecnología en la enseñanza-aprendizaje.

Recomendaciones

Esquema de intervenciones al grupo focal: Realizar evaluaciones íntegras de las necesidades y características específicas del grupo focal es esencial para adaptar el contenido y las estrategias del programa de manera efectiva. Esto puede implicar ajustes en el contenido, anexar el uso de herramientas digitales en las diferentes áreas de manera tal que se trabaje de manera transversal con el contenido. De igual manera se recomienda adaptar los módulos, materiales y enfoques utilizados en la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero, según las necesidades, asegurando que sean verdaderamente relevantes y aborden las áreas prioritarias identificadas.

Capacitación: Además de una capacitación inicial exhaustiva, es de mucha importancia ofrecer un apoyo continuo y desarrollo profesional a la planta docente de la institución para así poder garantizar la introducción de la tecnología y las herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños. Esto puede incluir sesiones de seguimiento, charlas, talleres prácticos y recursos adicionales ya que esta medida requiere de constante actualización.

Involucrar a Toda la Comunidad Educativa: Se trata de incluir activamente a todos en el plantel educativo, no solo al rector y directivos son los que participan, hay que involucrar a los estudiantes, docentes, personal administrativo y familias, para cerciorar la correcta aceptación, la comprensión y el apoyo sostenido al incluir las herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños de la institución. Esto puede lograrse a través de campañas de concientización, talleres, eventos comunitarios, charlas, grupales, conversaciones con padres de familia y cuidadores.

Integración Extracurricular: Además de incorporar el uso de herramientas digitales para el desarrollo de competencias tecnológicas en los niños de la institución educativa Antonia Santos de Molinero en el currículo académico, es recomendable integrarlas en actividades extracurriculares como cursos abiertos, talleres sabatinos, jornadas opuestas, reuniones informales, bazares tecnológicos y proyectos comunitarios.

Creación del Día o Bazar Tecnológicos: este día debería ser una fecha para mostrar talentos, exhibiciones de manualidades y creaciones tecnológicas combinadas con el arte y la ciencia, proyectos escolares y colaborativos entre compañeros, es recomendable exaltar las competencias de estos niños y niñas y tener un día para ellos refuerza la aplicación práctica de las habilidades adquiridas en diversos contextos y situaciones de la vida real.

Evaluación y Mejora Continua: Implementar un sistema de evaluación y monitoreo riguroso es crucial para medir el progreso, identificar áreas de mejora y ajustar el programa según sea necesario. Esto implica la recopilación sistemática de datos cuantitativos y cualitativos, el análisis de resultados y la implementación de ciclos de mejora basados en la evidencia.

Colaboración y Recursos de Agentes Externos: Estas colaboraciones pueden brindar acceso a recursos adicionales. Establecer alianzas, recibir donaciones, aceptar ayudas de asociaciones público-privadas, organizaciones educativas, instituciones académicas, agencias gubernamentales y otros actores pueden ayudar mucho, para fortalecer las competencias tecnológicas y ofimáticas en los niños por medio de uso de herramientas digitales modernas, actualizadas y cada vez más sofisticadas, es esencial para garantizar la sostenibilidad a largo plazo de esta iniciativa de proyecto tecnológico.

Referencias

- Alves, N. (2008). La conversación como metodología de investigación.
<https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/rain/article/download/5765/6527>
- Borja, G., y Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana: una revisión bibliográfica. [Digital tools in Latin American university education: a literature review]. *Revista Educación Las Américas*, 10(2), 254-264. <https://n9.cl/22aqw5>
- Borrego, D., García, J., y Ruíz, N. (2016). Tic y Herramientas Digitales: Una Revisión Para El Apoyo de la Práctica Docente. (Palibrio, Ed.) Palibrio 2016.
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:5UJ1sad6rYkJ:www.melearning>
- Castellano, S., Rojas J. y García. D. (2021) *Cultura de la innovación educativa para el aprendizaje a lo largo de la vida. Serie: Documentos de apoyo al Plan de Mejoramiento del programa*. Universidad Santo Tomás.
Colombia.<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/34625?show=full>
- Castillo Gutiérrez, M. C., y García Sandoval, P. A. (2019). *La práctica pedagógica, un espacio de reflexión en la formación docente*. *Rastros y Rostros del Saber*. 2(1), 74–86.
<https://revistas.uptc.edu.co/index.php/rastrosyrostros/article/view/9268>
- Chance (2001) Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de Psicología, *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación* / Vol. 6 / No 1.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-99982010000100008

De la Rosa, L. (2020). Competencia de los estudiantes de Ingeniería en Telecomunicaciones.

Sinergias Educativas, 5(1), 29-45. <https://doi.org/10.37954/se.v5i1.49>

Flores González, N., Flores González, E., Castelán Flores, V., y Zamora Hernández, M. (2020).

Objetos digitales de aprendizaje en entornos virtuales para fomentar la escritura:

percepciones de los estudiantes. *Revista de Tecnologías de la Información*, Vol.7 No.24 1-12.

https://www.ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Tecnologias_de_la_Informacion/vol7num24/Revista_de_Tecnologias_de_la_Informacion_V7_N24_1.pdf

Giesbrecht, Natalie. (2007). Connectivism: Teaching and learning. Retrieved March 26, 2008,

from [http://design.test.olt.ubc.ca/Connectivism: Teaching and Learning](http://design.test.olt.ubc.ca/Connectivism:TeachingandLearning)

López, E. (2016). En torno al concepto de competencia: Un análisis de fuentes.

Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20(1), 311-322.

Lozano, M, (2023) *Recomendaciones del sector TIC para los Planes de desarrollo Territorial*

2024-2027 "Conectividad y tecnología para cambiar la vida".

https://www.minTIC.gov.co/portal/715/arTICles-281376_recurso_6.pdf

Mero-Ponce, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los

estudiantes. *Dialnet*, 7(1), 712–

724. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9052306>

Ministerio de Educación. (1998). Currículo Básico Nacional. Nuevas ideas.

<https://Minedu.com.co>

- Pávez Soto, I. (2012). Sociología de la infancia: Las niñas y los niños como actores sociales. *Revista De Sociología*, (27), 81–102. <https://doi.org/10.5354/0719-529X.2012.27479>
- Pérez, L. (2001). Estrategias de aprendizaje, género y rendimiento académico. *Revista Galego-portuguesa de Psicología e Educación*, 7 (5), 203-216.
<https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/6894>
- Pons-Rodríguez, R.; Arufe, Giráldez, V. (2015) Análisis descriptivo de las sesiones e instalaciones de psicomotricidad en el aula de Educación Infantil. *Sportis Scientific Technical Journal*, 2 (1), 125-146.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5294911>
- Porlán, R. & Martín, J. (1991). El diario pedagógico como herramienta para la investigación. https://www.researchgate.net/publication/308041281_El_diario_pedagogico_como_herramienta_para_la_investigacion
- Ríos-Rodríguez, L.; Ramón-Cao, E., y Pérez- Medinilla, Y. (2021). Independent Work Management Through Adaptive Teaching- Learning Environment APA-Prolog. *Revista Electrónica Educare*, 25(1), 1-22. Recuperado de: <https://doi.org/10.15359/ree.25-1.11>
- Rizo, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Multi-Ensayos*, 6(12), 28-37. <https://www.camjol.info/index.php/multiensayos/article/view/10117/11795>
- Ruiz Olabuénaga, J.I. (1996): Metodología de la Investigación Cualitativa, Univ. de Deusto, Bilbao.
<https://books.google.es/books?id=WdaAt6ogAykC&printsec=copyright&hl=es#v=onepage&q&f=false>

- Siemens, G. (2004; 2006). Connectivism as a learning theory: Concepts, Ideas, and possible limitations. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4169414>
- Siemens, G. (2008). Connectivism: a learning theory for the digital. age. [https://www.academia.edu/2857237/Connectivism a learning theory for the digital age](https://www.academia.edu/2857237/Connectivism_a_learning_theory_for_the_digital_age)
- Violante, R. (2018). Didáctica de la educación infantil. Reflexiones y propuestas. *Revista Senderos Pedagógicos*, 9(1), 131–150. <https://doi.org/10.53995/sp.v9i9.961>
- Viviana Echeverría, Pidghirnai & Paulina Molina Villacis (2022) Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Revista Sinapsis*. Vol. 2, Nro. 21. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/9052306.pdf>
- Zapata, M. (2016). Sistemas de gestión del aprendizaje–Plataformas de teleformación. RED. *Revista de Educación a Distancia*, 1-55.
- Departamento Nacional de Planeación (2020, 5 de agosto), *CONPES 4001. Declaración de importancia estratégica del Proyecto nacional acceso universal a las tecnologías de la información y las comunicaciones en zonas rurales o apartadas*. <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/4001.pdf>
- Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero) *Ley 115 de 1994: Ley general de Educación*. <https://legiseducativ.blogspot.com/2017/08/ley-115-de-1994-ley-general-de-educacion.html>
- Congreso de la República de Colombia (2021, 29 de julio.) “*Ley 2108 de 2021. Ley de Internet como servicio público esencial y Universal*” o “*Por medio de la cual se modifica la Ley*

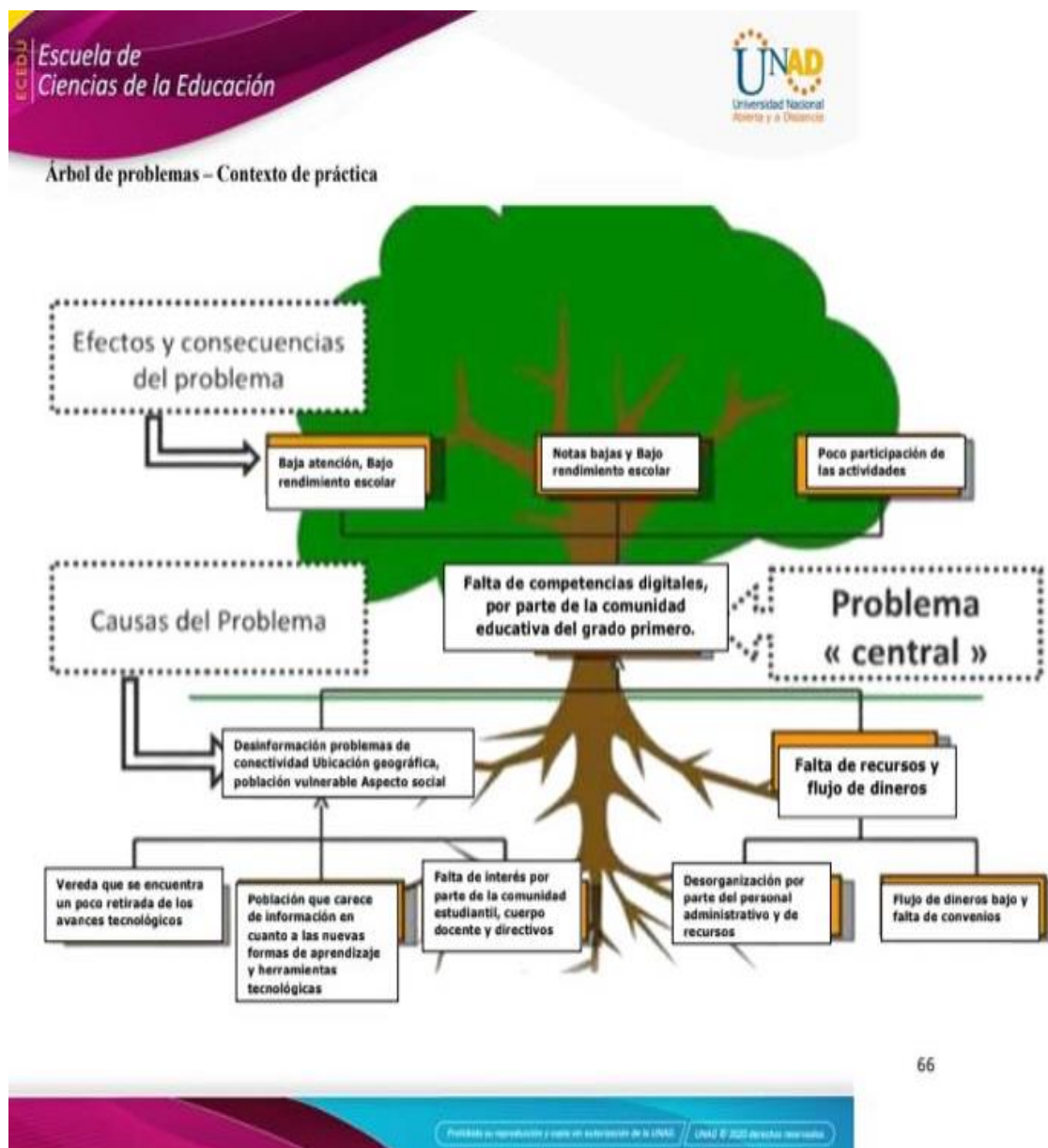
1341 de 2009 y se dictan otras disposiciones”.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=167946>

Apéndices

Apéndice A

Árbol de Problemas




Nota. La imagen nos muestra el árbol de problemas con las causas, efectos y problema identificado dentro de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero *Fuente.* Elaboración propia.

Apéndice B

Diario de Campo

FORMATO DE DIARIO DE CAMPO

PRÁCTICA DE INMERSIÓN

	FORMATO DE DIARIO DE CAMPO INMERSIÓN – INVESTIGACIÓN		
	LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL		
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN			
Fecha:	Del 13 al 17 de marzo de 2023	Informe No.:	1

1. INFORMACIÓN DEL ESTUDIANTE

Nombre:	YESENIA NARVÁEZ ÁLVAREZ	Identificación:	1043002665
Correo institucional:	YPNARVAEZ@AUNADVIRTUALEDU.CO		
Skype:	PIRI_243	Celular:	3002102719

2. INFORMACIÓN DEL ESCENARIO DE PRÁCTICA

Nombre o razón social:	I.E ANTONIA SANTOS DE MOLINEROS		
Representante legal:	MAGOLA ALVAREZ		
Correo electrónico:	MAGOLALVAREZ @GMAIL.COM	Teléfono:	3013280022
Sesión de trabajo y tema a desarrollar	Conozcamos los monosilabos		

3. INFORMACIÓN DEL PROFESIONAL EXTERNO QUE ACOMPAÑA LA PRÁCTICA:

Nota. La imagen nos muestra el formato diario de campo el cual se utilizó para recolectar la información durante cada fase del proyecto dentro de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Elaboración propia.

Apéndice C

Entrevistas



Nota: La imagen nos muestra la aplicación de las preguntas realizadas por medio de la técnica amigable a los niños de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.*

Elaboración propia.



Nota. La imagen representa la entrevista realizada a los padres de familia dentro de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Elaboración propia.



Nota. La imagen representa la entrevista realizada a la docente a cargo dentro de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Elaboración propia.

Apéndice D

Videos.

https://drive.google.com/file/d/1M_nhDe7A4xW-EOnhRA9aH_7fX9w5ouMS/view?usp=drive_link

Nota. El link representa el video realizado a la docente a cargo dentro de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Elaboración propia.

Apéndice E

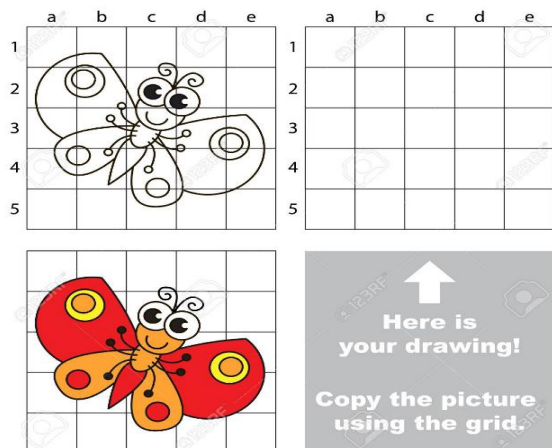
PEI. de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero.

<https://www.ieantoniasantos.edu.co/principios-institucionales/>

Nota. El link representa el recurso, libro PEI de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Sitio web de la institución.

Apéndice F

Actividad Cuadrícula.



Nota. Actividad inicial de reconocimiento de saberes denominada actividad cuadrícula por parte de los niños del grado segundo de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Elaboración propia.

Apéndice G

El Ordenador como Herramienta de Inclusión

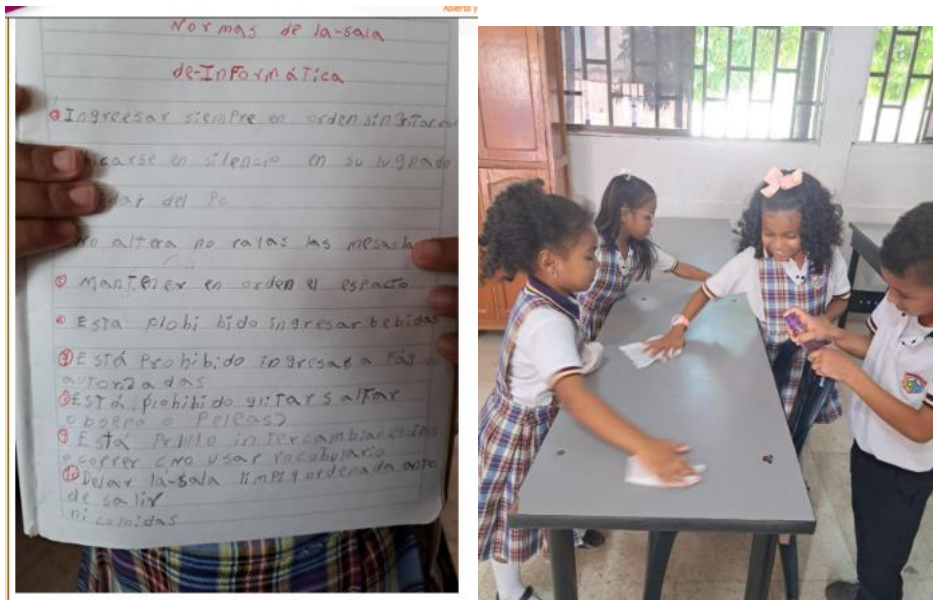


Nota. las fotografías muestran el desarrollo de la actividad el ordenador como herramienta de inclusión dentro de la Institución Educativa Antonia santos de Molinero con el grupo focal.

Fuente. Elaboración propia.

Apéndice H

Normas dentro de la Sala de Informática



Nota. Aquí se muestra el desarrollo de la actividad de ingreso por primera vez a la sala de informática aplicando las normas de la sala aprendidas. *Fuente.* Elaboración propia.

Apéndice I

Doctora sonrisa



Nota. Las fotografías muestran el desarrollo de la actividad doctora sonrisa y detalla el uso de muñecas como pacientes por parte de los niños del grado segundo de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Elaboración propia.

Apéndice J

Formato de Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO SANTOS

Conste por el presente documento, por una parte, la Institución Educativa Antonio Santos y de la otra parte, el docente en formación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD, sobre el manejo de la información de los estudiantes que hacen parte del escenario de práctica que:

1. Los padres de familia del grado Primero B de la institución educativa Antonio Santos, manifiestan que han sido informados acerca del proceso de Práctica Pedagógica que adelanta el (la) estudiante Yesenia Paola Narváez Álvarez, en el marco de la formación profesional como Licenciado/a en Pedagogía Infantil de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD.

Por lo anterior, se tiene en cuenta lo siguiente:

- La participación de los niños y niñas en los videos y/o registros fotográficos, no tendrá repercusiones en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones.
- La participación de los niños y niñas en los videos y/o registros fotográficos no generará ningún gasto, ni recibirá remuneración alguna por su participación.
- De acuerdo con la normatividad sobre protección de datos, la identidad de los niños y de las niñas, no será publicada, y las imágenes registradas durante la intervención de la práctica pedagógica, se utilizarán únicamente para los propósitos de entrega de evidencia de la práctica educativa y pedagógica del docente en formación a cargo de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD.
- Que el (la) docente en formación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD, la Universidad y la institución Educativa garantizan la protección de las imágenes de los niños y de las niñas 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 consciente y voluntaria.

Firma *Sofía de los Ríos Portales*

Docente titular de la Institución Educativa Antonio Santos

Esta política de protección de datos personales se aplica 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 – ECE.

- Ley 1096 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia;
- Ley 1712 de 2012 - Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales;
- Artículo 15 de la CPE - protección de datos personales;
- Artículos 83 y 84 de la CPE Derechos fundamentales de hombres y mujeres y de los niños y niñas en Colombia

NOTA: Se deben adjuntar evidencias (capturas de pantalla de grupos de WhatsApp y/o encuentros en Zoom, etc.) de la socialización del consentimiento obtenida por la maestra a las familias y que evidencie la aprobación por parte de las familias.

Nota. La imagen nos muestra el formato de consentimiento informado el cual se firma por parte del padre de familia o cuidador para otorgar el permiso de realizar las actividades y poder tomar registro de fotos y/o videos para evidencia del proyecto dentro de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Elaboración propia

Apéndice K

Formato de Experiencias Pedagógicas.

Diseño de experiencias de aprendizaje 1

FORMATO PARA EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL – LIPI- V-2023	
Nombre del escenario de práctica	Institución educativa Antonia Santos
Grado	Segundo
Rango de edad	6 a 7 años
Nombre de la experiencia pedagógica	Conozcamos los monosílabos
Objetivo de la experiencia pedagógica	Desarrollar la comprensión lectora y habilidades de lectoescritura con la ayuda de herramientas tecnológicas y didácticas en los niños y niñas de la institución educativa Antonia Santos de Molineros. Incentivar en los niños y las niñas su actor investigador, con actividades que desafíen a los niños y niñas a pensar, comparar, expresarse, relacionar, sacar conclusiones.
Tiempo	40 minutos
Lugar, espacio y ambiente.	Salón de clase, espacio amplio y propicio adecuado para la actividad
Justificación de la experiencia y claves pedagógicas.	Es importante implementar esta actividad porque gracias a ella los niños y las niñas pueden explotar al máximo todas su habilidades cognitivas y del lenguaje verbal y escrito, el desarrollo de esta experiencia. Como educadores no solo precisamos su fundamentación si no también el abordaje de actividades lúdicas y de juego, actividades que involucren el desarrollo ya sea en lo psicomotor, cognitivo y social. Según Pons-Rodríguez, R.; Arufe, Giráldez, V. (2015). Menciona que: “los niños pueden realizar el proceso que va del juego, la acción y el movimiento, a la palabra, la representación y el pensamiento” (p. 23). Por lo que podemos decir que el juego como estrategia desarrolla diferentes habilidades como comprensión, habilidades lingüísticas, destrezas, memoria y razonamiento
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	
Momento inicial: (La redacción debe ser en tercera persona)	Actividad Rompehielos Se inicia con una oración Se procede a organizar los niños en forma redonda y se les pide que agarraditos de las manos se desplacen hacia la derecha 5 pasos y luego

Nota. La imagen nos muestra el formato de experiencias pedagógicas, el cual se maneja para llevar la secuencia de la actividad y los pasos que se realizan durante la experiencia, en este formato van los datos como nombre, grado y rango. Además, se especifica el tiempo empleado la descripción de la actividad y la justificación de la experiencia dentro de la Institución Educativa Antonia Santos de Molinero. *Fuente.* Elaboración propia.