

Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca

INTEGRACIÓN A NUEVOS SABERES Y EXPRESIONES. UN AMBIENTE VIRTUAL
DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DEL GRADO PREESCOLAR

RUTH MARLEN BARRANTES MORALES



UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA
Chía, Cundinamarca

2016

INTEGRACIÓN A NUEVOS SABERES Y EXPRESIONES. UN AMBIENTE VIRTUAL
DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DEL GRADO PREESCOLAR

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Pedagogía

RUTH MARLEN BARRANTES MORALES

ASESORA

LILIANA ARIAS DELGADO

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

Chía, Cundinamarca

2016

Dedicatoria

Esta investigación va dedicada especialmente a todos los niños y las niñas con los cuales he trabajado y con los cuales la vida me pondrá en el camino.

A Sandra por esa ayuda incondicional y desinteresada, por esos momentos de risa, de alegría, de preocupación y de correr en contra del tiempo logrando sacar todo adelante.

Dedicada especialmente a la vida porque el universo entero conspiró para que fuera realidad algo que comenzó como un sueño y que hoy me permite gozar de este título de Magíster en pedagogía.

Agradecimientos

En primer lugar doy infinitas gracias a Dios por darme la oportunidad de cumplir uno de mis sueños a nivel profesional como lo ha sido la Maestría en Pedagogía en la Universidad de la Sabana.

En segundo lugar me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a dos personas muy especiales, mi asesora de tesis profesora Liliana Arias y a mi gran amiga Sandra Laverde, por ayudarme desde el principio a que esta tesis viera la luz con toda su ayuda, dedicación, tiempo, consejos y por acompañarme en el rigor de esta investigación.

A la Secretaria de Educación de Bogotá quien me otorgó una beca de estudio, me abrió los espacios y me ofreció las herramientas tecnológicas para desarrollar el proyecto a través del colegio donde laboro y de donde se tomó el objeto de estudio dándome la oportunidad de hacer esta tesis como aspirante a Magíster.

A la Universidad de La Sabana por abrirme las puertas y poner a mi disposición el bienestar y el excelente cuerpo de docentes.

A los estudiantes y padres de familia del grado preescolar de la jornada mañana por su colaboración, participación y preocupación para que se lograra el objetivo.

A mi esposo y a mis dos hijos por su apoyo incondicional, su compañía, su amor y su gran ayuda.

A mis amigas Vicky, Gloria y Clarita quienes me motivaron a seguir creciendo personal y profesionalmente, a Pedrito por su ayuda con las gráficas, a Julieta y Carlos por guiarme cuando tenía dudas, a don Alberto, Juan David y Mateo por ceder el tiempo que compartían al lado de Sandra y al ingeniero Alejandro Wilches por la programación de la plataforma IntegraTIC.

A mi familia por la unidad, cariño y humildad. A la vida por permitirme sacar adelante los retos que con sacrificio y dedicación logro cumplir, a todas estas personas va dedicada esta tesis por creer en mí.

Tabla de Contenido

| | |
|--|-----------|
| Capítulo 1 | 13 |
| Planteamiento del Problema | 13 |
| Antecedentes del problema de investigación. | 13 |
| Antecedentes Legales. | 14 |
| Formulación del Problema. | 20 |
| Justificación. | 22 |
| Objetivo General. | 24 |
| Objetivos Específicos. | 24 |
| Capítulo 2 | 25 |
| Marco Teórico. | 25 |
| Estado del Arte. | 25 |
| <i>Contexto Internacional.</i> | 26 |
| <i>Contexto Nacional.</i> | 29 |
| Referentes Teóricos. | 32 |
| <i>Los niños y niñas de preescolar.</i> | 32 |
| <i>Dimensión socio-afectiva.</i> | 34 |
| <i>Dimensión corporal.</i> | 35 |
| <i>Dimensión cognitiva.</i> | 35 |
| <i>Dimensión comunicativa.</i> | 36 |
| <i>Dimensión estética.</i> | 36 |
| <i>Dimensión espiritual.</i> | 37 |
| <i>Dimensión ética.</i> | 37 |
| <i>Definición: las TIC.</i> | 38 |
| <i>Educación y TIC.</i> | 39 |
| <i>Ambientes Virtuales de Aprendizaje.</i> | 42 |
| <i>Objetos Virtuales de Aprendizaje.</i> | 43 |
| <i>Hipertexto.</i> | 44 |
| <i>Multimedia.</i> | 44 |
| <i>Hipermedia.</i> | 45 |
| <i>Internet.</i> | 45 |
| <i>Uso de las TIC como Herramienta Pedagógica para los Niños de Preescolar.</i> | 46 |
| Capítulo 3 | 51 |
| Metodología | 51 |
| Enfoque. | 51 |
| Alcance. | 51 |
| Diseño de investigación. | 51 |

| | |
|---|----|
| Población | 53 |
| Contextualización..... | 53 |
| Localización..... | 53 |
| Dinámica económica..... | 54 |
| El Barrio..... | 54 |
| Institución | 55 |
| Proyecto Pedagógico Institucional..... | 56 |
| Horizonte Institucional..... | 57 |
| <i>Misión</i> | 57 |
| <i>Visión</i> | 57 |
| Objetivos | 57 |
| <i>Objetivo Corporativo</i> | 57 |
| <i>Objetivos Específicos</i> | 57 |
| Principios y Valores Institucionales..... | 58 |
| Competencias Institucionales..... | 58 |
| <i>Competencia Cognitiva</i> | 59 |
| <i>Competencias lectoescritoras y lógico matemáticas</i> | 59 |
| <i>Competencias Laborales</i> | 60 |
| <i>Competencia Axiológica</i> | 60 |
| <i>Competencias Ciudadanas</i> | 60 |
| Énfasis Institucional..... | 61 |
| Componente Pedagógico..... | 61 |
| Gestión Académica..... | 61 |
| Estrategia Pedagógica..... | 61 |
| Marco Conceptual de la Enseñanza para la Comprensión (EPC)..... | 62 |
| <i>Tópicos Generativos</i> | 62 |
| <i>Metas Abarcadoras</i> | 62 |
| <i>Desempeños de Comprensión</i> | 63 |
| <i>Valoración continúa</i> | 63 |
| Enseñanza por ciclos..... | 64 |
| Evaluación integral, dialógica y formativa..... | 64 |
| Comunidad Educativa..... | 65 |
| <i>Estudiantes</i> | 65 |
| <i>Padres de familia</i> | 65 |
| Categorías de análisis..... | 66 |
| Dimensiones..... | 67 |
| Conectivismo. Estrategia AIDA..... | 67 |
| Lineamiento Pedagógico Curricular..... | 67 |
| Instrumentos de recolección de información | 68 |

| | |
|--|------------|
| Propuesta pedagógica y E.P.C. | 70 |
| Plan de Acción | 118 |
| Capítulo 4 | 121 |
| Resultados y Análisis de la Investigación..... | 121 |
| Estadística de la población objeto de estudio..... | 121 |
| Encuesta niños grado preescolar. | 122 |
| Encuesta a padres de familia | 125 |
| Encuesta a docentes..... | 132 |
| Análisis de Ova Número 1 | 138 |
| Análisis diario de campo. | 142 |
| Dimensiones..... | 142 |
| Lineamientos. | 143 |
| Principios del Conectivismo AIDA. | 144 |
| Conclusiones..... | 146 |
| Recomendaciones..... | 151 |
| Reflexión pedagógica..... | 152 |
| Anexos..... | 154 |
| Bibliografía..... | 198 |

Lista de Figuras

| | |
|--|-----|
| Figura 1. Orientaciones Banco Mundial en materia TIC. Tomado del Informe y resultados tecnologías de la información y las comunicaciones. Banco Mundial 2011. Autor Ruth Barrantes. | 15 |
| Figura 2. Estándares de competencias en TIC para docentes .Tomado de la UNESCO 2008. Autor Ruth Barrantes..... | 16 |
| Figura 3. Principios del Plan Vive Digital 2014-2018.Tomado del Plan Vive Digital. (MINTIC, Plan Vive Digital, 2014). Autor Ruth Barrantes | 17 |
| Figura 4. Organización Curricular de preescolar. Tomado del Decreto 2247 de 1997. Autor Ruth Barrantes | 18 |
| Figura 5. Articulación para la propuesta IntegraTIC. Tomado de los lineamientos curriculares, pilares y dimensiones del desarrollo humano. (S.E.D, 2010) Autor Ruth Barrantes | 23 |
| Figura 6. Dinamizadores de la propuesta IntegraTIC. Autor Ruth Barrantes..... | 32 |
| Figura 7. Propuesta del MEN Ley 2247 de 1997. Autor Ruth Barrantes | 33 |
| Figura 8. Dimensiones del desarrollo Humano. MEN. Autor Ruth Barrantes. | 34 |
| Figura 9. Aprendizaje. Basado en el modelo constructivista y significativo. Autor Ruth Barrantes. | 46 |
| Figura 10. Aprendizaje constructivista. Basado en modelo EAC (Jonassen, 2006). Autor Ruth Barrantes | 47 |
| Figura 11. Habilidades en TIC. Basado en la propuesta de (Romero , 2006). Autor Ruth Barrantes | 47 |
| Figura 12. Momentos de la Metodología Basada en el Diseño. Autor Ruth Barrantes | 53 |
| Figura 13. Categorías de Análisis. Autor Ruth Barrantes..... | 66 |
| Figura 14. Instrumentos de Recolección. Autor Ruth Barrantes | 68 |
| Figura 15. Planeación IntegraTIC. Autor Ruth Barrantes | 69 |
| Figura 16. Desarrollo OVA 1. Autor Ruth Barrantes. | 70 |
| Figura 17. Planeación IntegraTIC. Autor Ruth Barrantes. | 70 |
| Figura 18. Diario de Campo Virtual: Evernote. Autor Ruth Barrantes | 111 |
| Figura 19. Población objeto de estudio. Autor Ruth Barrantes. | 121 |
| Figura 20. Me gustan los computadores. Autor Ruth Barrantes..... | 122 |
| Figura 21. Disfruto jugar con los computadores. Autor Ruth Barrantes | 123 |
| Figura 22. Te gusta hacer tareas en el computador. Autor Ruth Barrantes | 124 |
| Figura 23. Colorea lo que más te gusta. Autor Ruth Barrantes. | 124 |
| Figura 24. Con quién vive el niño. Autor Ruth Barrantes. | 125 |
| Figura 25. Existe computador en casa. Autor Ruth Barrantes..... | 126 |
| Figura 26. Su hijo muestra interés por desarrollar actividades en el computador. Autor Ruth Barrantes | 127 |
| Figura 27. Su hijo tiene fácil acceso al computador. Autor Ruth Barrantes | 127 |
| Figura 28. Qué juegos disfruta más su hijo. Autor Ruth Barrantes | 128 |
| Figura 29. Considera usted importante que los niños de preescolar tengan contacto con los equipos de cómputo del colegio. Autor Ruth Barrantes | 129 |
| Figura 30. Ambiente Virtual de aprendizaje. Autor Ruth Barrantes | 130 |
| Figura 31. Uso de herramienta tecnológica. Autor Ruth Barrantes | 131 |
| Figura 32. Uso de herramienta tecnológica. Autor Ruth Barrantes | 132 |
| Figura 33. Uso de herramienta tecnológica. Autor Ruth Barrantes | 133 |
| Figura 34. Frecuencia de uso de herramienta tecnológica. Autor Ruth Barrantes..... | 134 |
| Figura 35. Uso de herramienta tecnológica. Autor Ruth Barrantes | 135 |
| Figura 36. Valoración de un AVA. Autor Ruth Barrantes | 136 |
| Figura 37. Implementación de un AVA en el aula. Autor Ruth Barrantes | 137 |
| Figura 38. Análisis de la implementación de la estrategia IntegraTIC. Autor Ruth Barrantes..... | 138 |
| Figura 39. Análisis del OVA desde las dimensiones. Autor Ruth Barrantes..... | 139 |

| | |
|--|-----|
| Figura 40. Análisis del OVA desde la estrategia AIDA. Autor Ruth Barrantes | 140 |
| Figura 41. Análisis del OVA desde los lineamientos . Autor Ruth Barrantes. | 141 |
| Figura 42. Actividad práctica me miro en el espejo. Autor Ruth Barrantes. | 176 |
| Figura 43. OVA 1 Así Soy Yo. Cantemos me miro en el espejo. Autor Ruth Barrantes | 176 |
| Figura 44. Actividad práctica la silueta. Autor Ruth Barrantes. | 177 |
| Figura 45. OVA 1 Así Soy Yo. Silueta. Autor Ruth Barrantes | 177 |
| Figura 46. Actividad práctica rompecabezas. Autor Ruth Barrantes. | 178 |
| Figura 47. OVA 1 Así Soy Yo. Rompecabezas. Autor Ruth Barrantes | 178 |
| Figura 48. Actividad práctica mi ánimo. Autor Ruth Barrantes. | 179 |
| Figura 49. OVA 1 Así Soy Yo. Mi ánimo. Autor Ruth Barrantes | 179 |
| Figura 50. Actividad práctica una historia que contar. Autor Ruth Barrantes. | 180 |
| Figura 51. OVA 1 Así Soy Yo. A colorear. Autor Ruth Barrantes. | 180 |

Lista Tablas

| | |
|---|-----|
| Tabla 1. Funciones de las TIC. Tomado de Graells, 2011 (Marques Graells, 2008) | 42 |
| Tabla 2. Planeación de asignatura, OVA 1 actividad 1. Ruth Barrantes | 76 |
| Tabla 3. Planeación de asignatura, OVA 1 actividad 2. Autor Ruth Barrantes | 81 |
| Tabla 4. Planeación de asignatura, OVA 1 actividad 3. Autor Ruth Barrantes | 85 |
| Tabla 5. Planeación de asignatura, OVA 1 actividad 4. Autor Ruth Barrantes | 90 |
| Tabla 6. Planeación de asignatura, OVA 1 actividad 5. Autor Ruth Barrantes | 91 |
| Tabla 7. Planeación de asignatura, OVA 2 actividad 1. Autor Ruth Barrantes | 94 |
| Tabla 8. Planeación de asignatura, OVA 2 actividad 2. Autor Ruth Barrantes | 95 |
| Tabla 9. Planeación de asignatura, OVA 2 actividad 3. Autor Ruth Barrantes | 96 |
| Tabla 10. Planeación de asignatura, OVA 2 actividad 4. Autor Ruth Barrantes | 97 |
| Tabla 11. Planeación de asignatura, OVA 2 actividad 5. Autor Ruth Barrantes | 98 |
| Tabla 12. Planeación de asignatura, OVA 3 actividad 1. Autor Ruth Barrantes | 100 |
| Tabla 13. Planeación de asignatura, OVA 3 actividad 2. Autor Ruth Barrantes | 101 |
| Tabla 14. Planeación de asignatura, OVA 3 actividad 3. Autor Ruth Barrantes | 102 |
| Tabla 15. Planeación de asignatura, OVA 3 actividad 4. Autor Ruth Barrantes | 103 |
| Tabla 16. Planeación de asignatura, OVA 3 actividad 5. Autor Ruth Barrantes | 104 |
| Tabla 17. Planeación de asignatura, OVA 4 actividad 1. Autor Ruth Barrantes | 106 |
| Tabla 18. Planeación de asignatura, OVA 4 actividad 2. Autor Ruth Barrantes | 107 |
| Tabla 19. Planeación de asignatura, OVA 4 actividad 3. Autor Ruth Barrantes | 108 |
| Tabla 20. Planeación de asignatura, OVA 4 actividad 4. Autor Ruth Barrantes | 109 |
| Tabla 21. Planeación de asignatura, OVA 4 actividad 5. Autor Ruth Barrantes | 110 |
| Tabla 22. Diario de campo, OVA 1, actividad 1. Autor Ruth Barrantes | 112 |
| Tabla 23. Diario de campo OVA 1, actividad 2. Autor Ruth Barrantes | 114 |
| Tabla 24. Diario de campo OVA 1, actividad 3. Autor Ruth Barrantes | 115 |
| Tabla 25. Diario de campo OVA 1, actividad 4. Autor Ruth Barrantes | 117 |
| Tabla 26. Diario de campo OVA 1, actividad 5. Autor Ruth Barrantes | 118 |
| Tabla 27. Plan de acción. Autor Ruth Barrantes. | 120 |
| Tabla 28. Ova 1. Autor Ruth Barrantes | 181 |
| Tabla 29. Ova 2. Autor Ruth Barrantes | 181 |
| Tabla 30. Ova 3. Autor Ruth Barrantes | 181 |
| Tabla 31. Ova 4. Autor Ruth Barrantes | 182 |
| Tabla 32. Ova 1. Actividad 1. Análisis Dimensiones, Lineamientos y Estrategia AIDA. | 186 |
| Tabla 33. Ova 1. Actividad 2. Análisis Dimensiones, Lineamientos y Estrategia AIDA. | 189 |
| Tabla 34. Ova 1. Actividad 3. Análisis Dimensiones, Lineamientos y Estrategia AIDA. | 191 |
| Tabla 35. Ova 1. Actividad 4. Análisis Dimensiones, Lineamientos y Estrategia AIDA. | 194 |
| Tabla 36. Ova 1. Actividad 5. Análisis Dimensiones, Lineamientos y estrategia AIDA | 197 |

Resumen

Teniendo presente los grandes esfuerzos del Gobierno Nacional y el Ministerio de Educación por invertir en programas que fortalezcan el uso de las TIC como herramienta pedagógica, el presente trabajo de investigación busca contribuir al conocimiento acerca del potencial pedagógico de las TIC para el desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar, a través del diseño e implementación de IntegraTIC, un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) basado en los principios de la educación preescolar : lúdico, integral y holístico y los principios del conectivismo: autónomo, interactivo, diverso y abierto (AIDA). El marco de referencia está dado por, las orientaciones curriculares para preescolar, el conectivismo y las dimensiones del desarrollo del ser humano. Para llevar a cabo este proceso de investigación se planteó el enfoque cualitativo, con alcance descriptivo y el diseño de: la investigación basada en diseño.

Luego del análisis de cada uno de los instrumentos de recolección de la información utilizados en esta investigación, se obtuvo como resultado que el diseño e implementación de IntegraTIC, sí favorece el desarrollo integral de los niños y las niñas de preescolar, puesto que articula las dimensiones del desarrollo del niño, los principios de educación y los principios del conectivismo, dando como resultado una potente ayuda pedagógica de estimulación y refuerzo académico.

Palabras claves

Educación, TIC, AVA (ambiente virtual de aprendizaje), dimensiones del desarrollo, preescolar.

Abstract

Bearing in mind the great efforts of the National Government and the Ministry of Education to invest in programs that enhance the use of ICT as a teaching tool, this research seeks to contribute to knowledge about the educational potential of ICT for strengthening the comprehensive development of preschool children, through the design and implementation of IntegraTIC, a virtual learning environment (VLE) based on the principles of preschool education: playful, comprehensive and holistic design principles of AIDA. : Autonomous, interactive, diverse and open. To carry out this research process qualitative approach with descriptive scope and through research-based design and methodology was raised. The reference frame is given by the curriculum guidelines for preschool, constructivism and dimensions of human development.

After analyzing each of the instruments of data collection used in this research it was obtained as a result that the design and implementation of Integra ICT itself favors the comprehensive development of children of preschool, since articulates all categories of analysis used as the dimensions of development, playful, holistic and comprehensive process and allowed open new possibilities through autonomy, interaction, diversity and openness resulting in a powerful teaching aid stimulation and academic support making use of ICT.

Keywords

Education, ICT, VLE (virtual learning environments), dimensions of development, preschool.

Capítulo 1

Planteamiento del Problema

Antecedentes del problema de investigación.

Para este trabajo se tienen en cuenta las investigaciones más relevantes a la población de estudio, los niños de preescolar, que dan cuenta de la importancia que reviste el uso de las tecnologías en los procesos de desarrollo integral de los estudiantes.

A nivel internacional Tevera Mandrujo (2012) centra su atención en niños y niñas del nivel preescolar del Centro de Educación Básica del Estado de Chiapas (CEBECH). En este se presentó software educativo “Kínder Kits” como herramienta para el desarrollo de habilidades y competencias en los campos formativos de lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, desarrollo físico y salud. Este artículo presenta el trabajo de tesis de dos estudiantes de la Licenciatura en Sistemas Computacionales de la Universidad Autónoma de Chiapas, que se basaron en la metodología de prototipos evolutivos (Cataldi, 2003). La principal conclusión de este estudio es que el uso de las tecnologías a temprana edad influye en el fortalecimiento de los conocimientos asimilados en las aulas y fomenta la adquisición de nuevas habilidades (Tevera Mandrujo, 2012).

De otro lado, Olivares describe los aspectos metodológicos aplicados en el desarrollo de recursos interactivos para los centros de desarrollo infantil en México en edades de 3 y 6 años. Las conclusiones principales de este estudio tienen que ver con el cambio que la incorporación de las TIC en el nivel de preescolar, ya que se cambia la forma tradicional de enseñanza de los docentes, se abre la puerta a la innovación contribuyendo al desarrollo de la sociedad y no se corre el riesgo de quedarse estancado frente a los procesos de globalización del mundo moderno (Olivares, 2014).

A nivel nacional, resultó pertinente para esta investigación el trabajo de tesis de Bertha Briceño, esta investigación parte de identificar los saberes y prácticas de 5 profesores, los

intereses de los niños (25) y las expectativas de las familias para comprender el uso de las TIC en transición. El diseño de la investigación fue el estudio de caso. Como resultado de la investigación se creó una página web con recurso para este nivel educativo (Briceño, 2015).

En el artículo *Recursos Educativos Digitales para la Educación Infantil*, reúne dos años de investigación positivista de corte científico-técnico que culmina con la creación del banco de recursos digitales para desarrollar competencias en niños de la primera infancia (IESE, 2014).

En materia educativa Colombia se ha comprometido de manera permanente en generar programas y estrategias que vinculen el uso de las TIC en los procesos enseñanza aprendizaje con el fin de mejorar la calidad educativa. Desde la Ley general de educación hasta los planes de desarrollo el incluir las TIC como motor para cerrar la brecha digital y conseguir que los métodos educativos sean más flexibles, autónomos y didácticos serán la prioridad de los gobiernos futuros en Colombia (MINTIC, 2004).

Teniendo en cuenta las anteriores investigaciones sobre el uso de las TIC en la primera infancia, se puede decir que estas son una valiosa herramienta en el proceso de aprendizaje de los niños pues el rastreo mostró que la elaboración de diferentes estrategias pedagógicas mediadas por TIC permiten que se abran diferentes posibilidades de acercamiento al mundo tecnológico en los estudiantes de preescolar, dando vía libre para investigar sobre posibles actividades virtuales que beneficiaran a los estudiantes en sus procesos de desarrollo.

Antecedentes Legales.

Para el desarrollo de los antecedentes legales se ha tenido en cuenta en primer lugar las orientaciones propuestas a nivel mundial por el BID que plantean que las TIC deben ser una herramienta que aporte a los procesos educativos a través de la innovación, la conectividad y la transformación, esto implica que las políticas estatales tengan en cuenta estas orientaciones y destinen recursos económicos para atenderlas con el fin de cerrar la

brecha digital entre la escuela y el mundo tecnológico permitiendo así la inclusión y la equidad dentro de la sociedad.



Figura 1. Orientaciones Banco Mundial en materia TIC. Tomado del Informe y resultados tecnologías de la información y las comunicaciones. Banco Mundial 2011. Autor Ruth Barrantes.

En segundo lugar la UNESCO plantea que el uso de las TIC tienen un valor agregado y significativo en cada uno de los procesos educativos y dada la importancia de esto se construyen dinámicas propicias para que el individuo adquiera más capacidades frente al uso de la tecnología, además se hace fundamental que el docente le facilite a sus estudiantes la oportunidad de adquirir y mejorar estas prácticas virtuales y sea el puente y el facilitador para mejorar los procesos de sus estudiantes. El docente debe generar oportunidades de aprendizaje en un entorno virtual que genere adecuados procesos en la integración e interacción de esta ayuda pedagógica, el docente además debe prepararse para poder brindar una educación asertiva frente al uso de las TIC.

Generar procesos que mejoren y empoderen a las personas en cuanto al todo lo que hace referencia a TIC hace que tanto profesores como alumnos busquen los medios para capacitarse sobre el buen uso de las herramientas tecnológicas. La UNESCO propone “para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, los estudiantes y los docentes deben utilizar la tecnología digital con eficacia”. (UNESCO, 2008,p. 2).

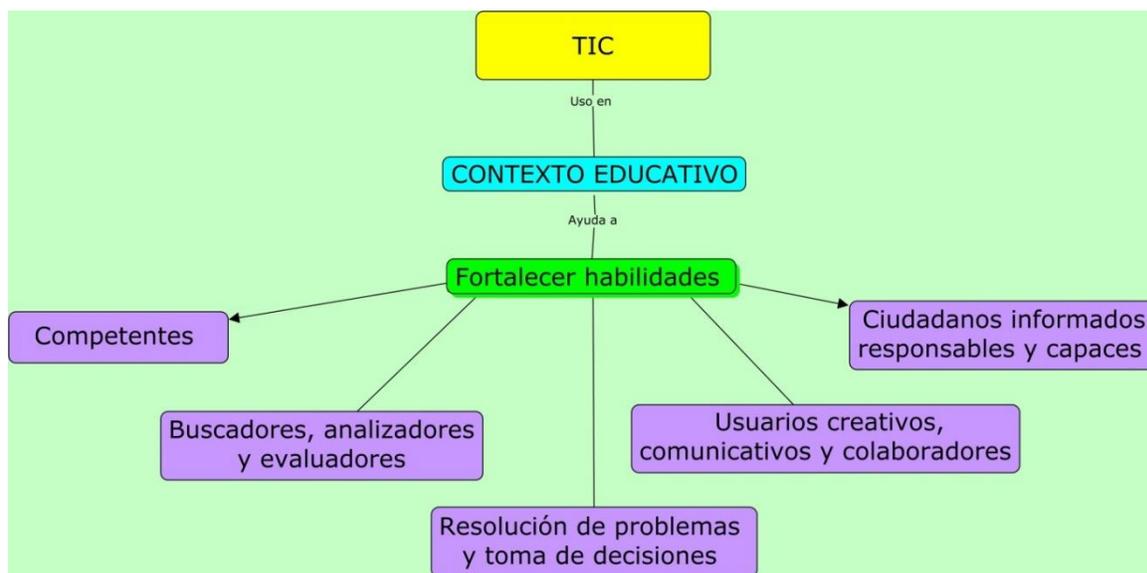


Figura 2. Estándares de competencias en TIC para docentes .Tomado de la UNESCO 2008. Autor Ruth Barrantes

Desde el contexto nacional partimos de la ley 1349 de 2009 o ley TIC que reglamenta el uso de las tecnologías de la información y la comunicación desde el contexto de promoción, desarrollo, y cobertura para el uso eficiente de estas. El estado es el encargado de planear, gestionar, administrar y vigilar el acceso equitativo a la sociedad de la información.

Ahora bien por su parte el *Ministerio de las tecnologías y la comunicación* y su plan *Vive Digital*, 2014-2018, determina que el uso de las tecnologías se convierte en una necesidad prioritaria para el país, se le apunta a que la educación se haga participe de ese proceso y trascienda a la comunidad con la implementación de plataformas virtuales que permitan el acercamiento a nuevos conocimientos, culturas y contextos. Vive digital es la propuesta de acercamiento del gobierno nacional para que el uso de las tecnologías y el internet cubra el territorio nacional y sea generador de cambios, fuente de empleo y haga parte del desarrollo cultural (Vive Digital, 2014-2018).



Figura 3. Principios del Plan Vive Digital 2014-2018. Tomado del Plan Vive Digital. (MINTIC, Plan Vive Digital, 2014). Autor Ruth Barrantes

Por otra parte el programa *Computadores para Educar* ha contribuido a fortalecer en el ámbito educativo los procesos de enseñanza aprendizaje partiendo de tres pilares fundamentales los cuales apoyan el reto vive digital. Estos pilares son: acceso (a las tecnologías), apropiación (formación docente), aprovechamiento (recursos de las TIC) (MINTIC, 2014).

En materia de capacitación en TIC el Ministro de Educación Nacional, en conjunto con el Ministerio TIC se han preocupado por generar proyectos que permitan a los educadores capacitarse en la difusión y utilización de herramientas tecnológicas para el fortalecimiento de sus prácticas pedagógicas, permitiendo que el docente explore y transmita a sus estudiantes otras formas de aprendizaje, convirtiéndose él en protagonista de su propia práctica, también se involucran los directivos docentes para que participen en estos procesos de apropiación con el uso de las TIC (MINTIC, 2014).

Para fortalecer desde el aula los procesos involucrando TIC se tienen a nivel nacional diferentes programas que propician su uso como herramienta pedagógica, ejemplo de ellos está el portal web de *Colombia aprende, compartel, a que te cojo ratón, entre pares, TemÁTICas*. Estos programas permiten que el estudiante y el docente se capaciten y beneficien en el uso y fortalecimiento de las TIC (MEN, s.f).

Desde el ámbito educativo la *ley general de educación 115 de 1991* establece en su artículo 23 que el área de tecnología e informática para la educación básica debe ser de carácter obligatoria e incluida dentro del Proyecto Educativo Institucional y esté en acuerdo con el currículo, esto con el fin de ser un área fundamental para el conocimiento (MEN, Ley 115, 1994).

Por su parte el *decreto 2247 de 1997* reglamenta las normas para la prestación del servicio en los grados pre jardín, jardín y transición desde:

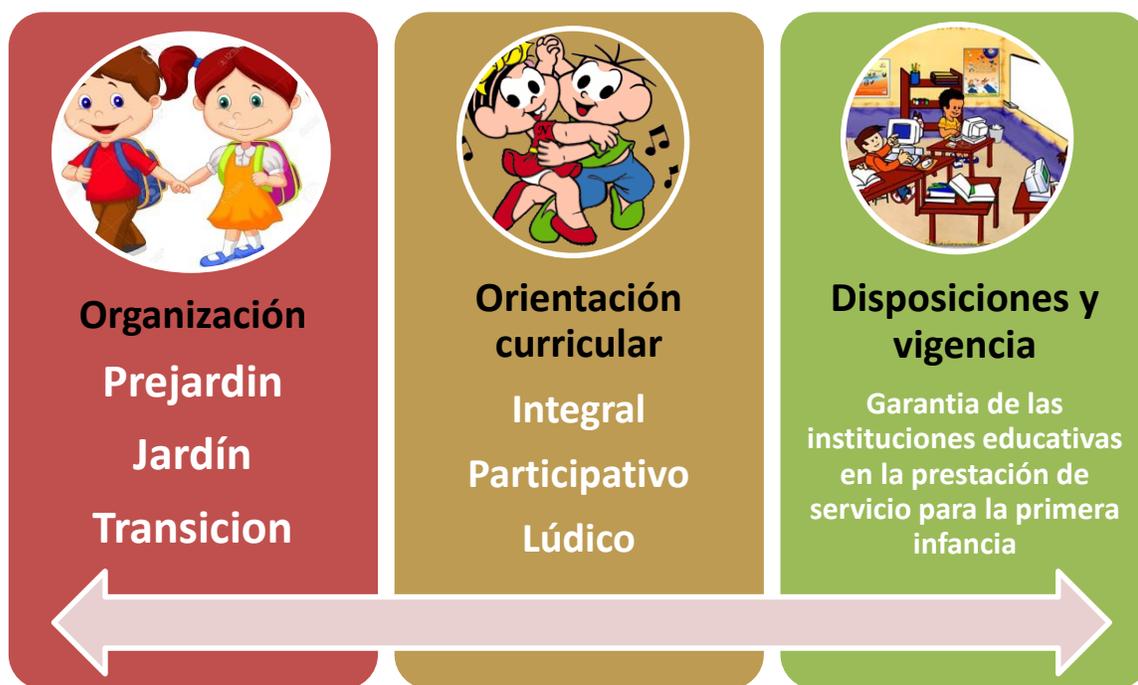


Figura 4. Organización Curricular de preescolar. Tomado del Decreto 2247 de 1997. Autor Ruth Barrantes

Para finalizar, la *política decenal de educación 2006-2016* tiene como prioridad establecer el uso de TIC desde el marco curricular con el fortalecimiento de las

dimensiones científicas, técnicas, y tecnológicas en los estudiantes, es decir que los currículos deben ser flexibles y abiertos para involucrar ambientes de aprendizaje mediados por las TIC. En todos los escenarios educativos de aprendizaje las TIC deben ser una herramienta de apoyo pedagógico desde todos los niveles de escolarización (MEN, s.f).

Con base en lo anterior Colombia se ha comprometido de manera permanente en generar programas y estrategias que vinculen el uso de las TIC en los procesos enseñanza aprendizaje con el fin de mejorar la calidad educativa. Desde la Ley general de educación hasta los planes de desarrollo el incluir las TIC como motor para cerrar la brecha digital y conseguir que los métodos educativos sean más flexibles, autónomos y didácticos son y serán la prioridad de los gobiernos futuros en Colombia. Por tanto las instituciones educativas están en la obligación de apropiarse de estas herramientas y programas que ofrece el estado, para vincularlas de manera efectiva en los proyectos educativos institucionales y de esta manera transformar los procesos de enseñanza aprendizaje, no basta con elaborar planes de estudio sin que se vincule de manera transversal el uso de las tecnologías en pro de favorecer el desarrollo de las competencias, la construcción de aprendizaje significativos y fortalecimiento de la integralidad.

Las TIC en la educación son el apoyo para la enseñanza y el aprendizaje de los educandos, por eso se hace necesario implementar al interior de las instituciones educativas proyectos que contribuyan a fortalecer, el desarrollo integral de los niños y niñas, en especial en el grado preescolar.

Formulación del Problema.

La escuela es un lugar en el que no solo es para la transferencia de conocimiento si no que es un lugar donde el ser humano se desarrolla, por tal motivo, el maestro aporta y apunta para que él, es decir el estudiante, pueda desarrollar todas sus competencias, habilidades, construya su propio pensamiento, tenga la posibilidad de decisión y elección frente al mundo en el cual se desenvuelve. La escuela frente a la educación tiene la labor más importante y es el poder estimular y descubrir las capacidades de cada uno de los estudiantes con un sentido responsable y el anhelo de poder realizar su propio proyecto personal. (Delors, 1996).

El mundo moderno crece va a pasos agigantados y en materia tecnológica los cambios aún son más evidentes, los niños se enfrentan a un mundo cada vez más globalizado donde las TIC se convierten en instrumentos masivos que hacen parte de su cotidianidad, la llamada revolución tecnológica a la que se enfrentan nuestros educandos conlleva a que la educación ponga su mirada en los procesos de aprendizaje mediados por las TIC, para innovar y potenciar el desarrollo de las competencias del siglo XXI.

La escuela es un lugar en el que no solo es para la transferencia de conocimiento si no que es un lugar donde el ser humano se desarrolla, por tal motivo, el maestro aporta y apunta para que él, es decir el estudiante, pueda desarrollar todas sus competencias, habilidades, construya su propio pensamiento, tenga la posibilidad de decisión y elección frente al mundo en el cual se desenvuelve. La escuela frente a la educación tiene la labor más importante y es el poder estimular y descubrir las capacidades de cada uno de los estudiantes con un sentido responsable y el anhelo de poder realizar su propio proyecto personal. (Levy, 2007).

Dentro del marco de una educación que apunte al desarrollo integral del niño, las TIC no pueden estar desligadas de dicho proceso.

Hace veinte años no revestían ninguna importancia para la escuela, de hecho se desconocían sus posibilidades educativas. Sin embargo, en el momento en el que aparecen mencionadas en las políticas educativas internacionales y nacionales como una condición para mejorar la calidad de la educación, se convierten en garantes de la modernización, la innovación y el progreso (Rueda, 2007).

Pensando en las posibilidades pedagógicas que desde el aula se pueden desarrollar, las TIC nos permiten construir, apropiarse y acompañar dichos procesos supliendo parte de las necesidades educativas.

Las escuelas primarias y los jardines de infantes han intentado incluir TIC en sus proyectos educativos, en respuesta, por un lado a las demandas sociales y culturales, y por otro lado a las posibilidades económicas y de infraestructura de cada institución educativa (Cacurri, 2013).

A pesar de la importancia que el Ministerio de Educación Nacional le atribuye a la integración de las TIC para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje, el colegio, en el cual se desarrolló esta investigación, no contempla en el plan curricular de preescolar el área de informática, esto hace que dentro de la organización del aula no se cuenten con estos espacios ni físicos, ni en tiempo. Esto se suma a las pocas posibilidades que tienen los niños para entrar en contacto con la tecnología fuera de la IE, pues la familia no tiene ni los recursos cognitivos, ni económicos para suplir esta necesidad. Esto hace que a pesar de que el colegio es beneficiario del programa *Computadores para educar*, cuenta con 80 tabletas, la sala de informática de primaria (a la que solo tienen acceso los estudiantes de los grados 3 a 5), cuenta proyectores (video beam) y en todo el colegio hay red inalámbrica, los niños de preescolar han sido privados de esta posibilidad a la que tienen derecho.

Como respuesta a esta situación surge la pregunta, ¿Pueden ser las TIC una oportunidad para el desarrollo integral de los niños de preescolar?

Justificación.

La adquisición, la actualización y el uso de los conocimientos, son las tres funciones que conviene poner de relieve en el proceso educativo. Mientras la sociedad de la información se desarrolla y multiplica las posibilidades de acceso a los datos y a los hechos, la educación debe permitir que todos puedan aprovechar esta información, recabarla, seleccionarla, ordenarla, manejarla y utilizarla. Por consiguiente, la educación tiene que adaptarse en todo momento a los cambios de la sociedad, sin dejar de transmitir por ello el saber adquirido, los principios y los frutos de la experiencia (Delors, 1996).

En la actualidad el ser humano se ve enfrentado a los cambios que el mundo globalizado genera, a estos cambios pertenece la revolución tecnológica asociada a la era digital. Los niños de hoy son “nativos digitales” nacieron y son usuarios permanentes de las tecnologías, se desenvuelven en un mundo tecnológico mediado por dispositivos como el computador, el celular, la Tablet, los efectos de multimedia, la televisión digital, las consolas de juegos entre otros (Rueda,2007).

Teniendo en cuenta los cambios significativos que ha tenido la tecnología en el mundo y el deseo de los educandos por explorar y contribuir a la construcción de nuevos saberes, la tecnología se hace necesaria en el contexto escolar, especialmente en los primeros años de formación, es decir, la primera infancia. Se requiere de una tecnología integrada a programas pedagógicos que generen cambios, que impacten y transformen para favorecer la escuela y los procesos de aprendizaje de los niños y el desarrollo de sus dimensiones.

En la primera infancia, sus actividades giran en torno al juego, la exploración, la adquisición de hábitos y el desarrollo de las inteligencias inter e intrapersonales. (Aizencang, 2004) afirma: “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad”.

Gracias al gran desarrollo de las TIC en la educación en diferentes niveles, los profesores tienen a su disposición muchos recursos, herramientas, capacitaciones pero es importante no perder el horizonte, el profesor de preescolar debe procurar el desarrollo

integral de sus estudiantes, diseñando actividades que involucren las dimensiones cognitiva, comunicativa, corporal, estética, ética y socio afectiva (SED, 2010). Las actividades propuestas para trabajar haciendo uso de las TIC deben ir articuladas a las dimensiones anteriormente nombradas, es decir la propuesta no es desarticular y fragmentar cada dimensión sino que por el contrario se dé un engranaje que permita potenciar los procesos de aprendizaje (Bruet, s.f).

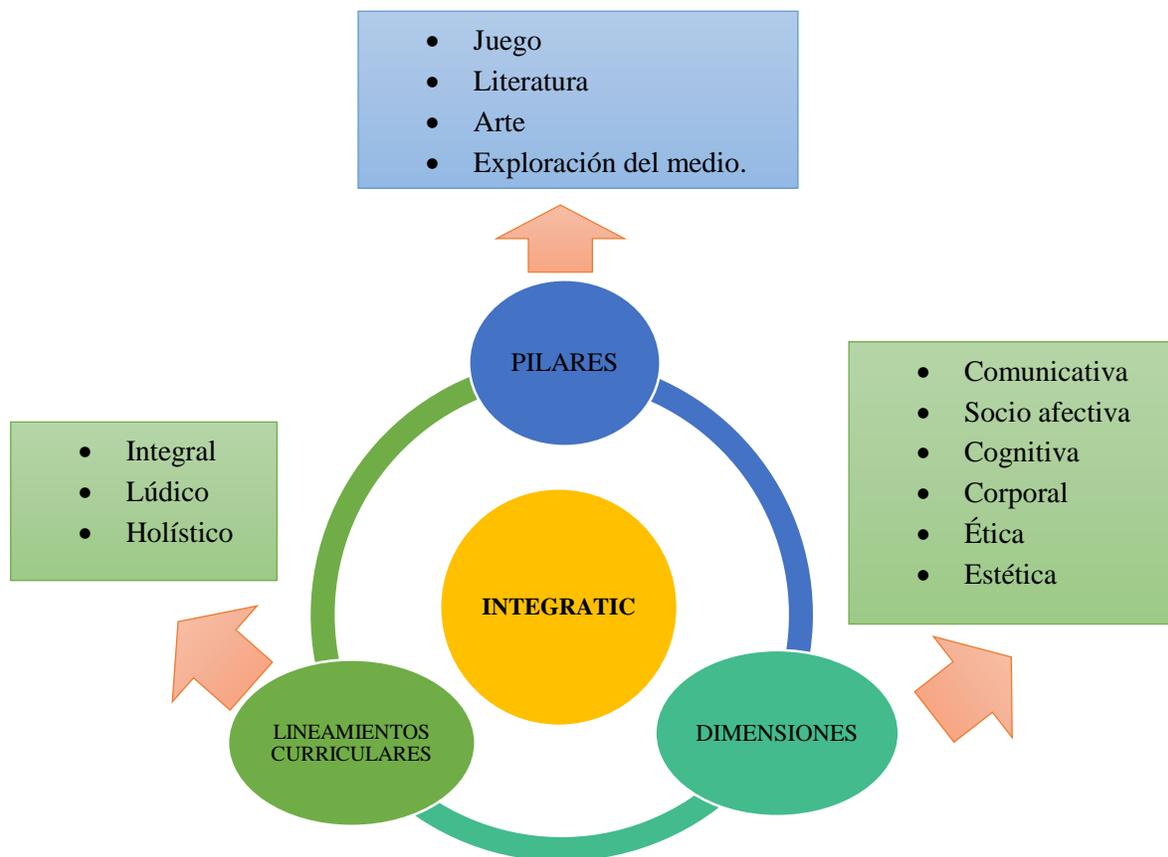


Figura 5. Articulación para la propuesta IntegraTIC. Tomado de los lineamientos curriculares, pilares y dimensiones del desarrollo humano. (S.E.D, 2010) Autor Ruth Barrantes

El propósito de esta investigación es identificar las condiciones que se deben tener en cuenta a la hora de diseñar un ambiente virtual de aprendizaje (AVA), a través de los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) que lo conforman, de tal manera que se conviertan en un apoyo para el desarrollo integral de los niños del grado preescolar.

Objetivo General.

Establecer de qué manera IntegraTIC favorece el desarrollo integral de los niños y las niñas de preescolar de la Institución Educativa Distrital de la localidad de Bosa.

Objetivos Específicos.

1. Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje que aporte al desarrollo integral de los niños y las niñas del grado preescolar.
2. Analizar los alcances del ambiente virtual de aprendizaje IntegraTIC en el fortalecimiento de las actividades académicas que favorezcan el desarrollo integral de los niños de preescolar.
3. Evaluar de qué manera el ambiente virtual de aprendizaje favorece el proceso integral de los niños y las niñas.

Capítulo 2

Marco Teórico

En este apartado, se desarrolla el estado del arte dándose a conocer las diferentes investigaciones nacionales e internacionales que tienen relación con el uso de las TIC en el aula de preescolar y su impacto pedagógico en el desarrollo integral de los niños y niñas , contribuyendo así al proceso investigativo del presente trabajo de grado. De igual forma se da la conceptualización teórica y legal del uso de las TIC sustentado en diferentes autores que permiten ver los hallazgos y estudios realizados sobre la importancia del uso de TIC en la primera infancia, la definición de AVA, OVA y sus alcances para este proyecto, las dimensiones del desarrollo humano, la caracterización de los estudiantes.

Estado del Arte.

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el nivel preescolar, es en la actualidad objeto de estudio para algunas investigaciones. Para este proyecto se tuvieron en cuenta diferentes investigaciones relacionadas con el uso de las TIC en la primera infancia.¹ Dentro de las investigaciones consultadas sobre el uso de TIC en el currículo de preescolar se encuentran las siguientes experiencias que nos permiten conocer la influencia de estas en los procesos educativos de los niños de preescolar. La construcción del estado del arte se hizo teniendo en cuenta los parámetros propuestos por la guía de *Colombia Aprende* en cuanto al uso de las TIC en preescolar (Palacios, 2006).

Al hacer una revisión bibliográfica en las diferentes bases de datos de trabajos de grado, investigaciones, artículos y demás documentos académicos, se encontró que el tema de las TIC en el aula y en los procesos de aprendizaje, están presentes de manera continua y

¹Las investigaciones encontradas fueron 5 a nivel nacional y 12 a nivel internacional las cuales mostraron mayor relación con el proyecto a desarrollar. Anexo matriz de antecedentes encontrados 1 y 2.

apoyan el quehacer pedagógico. A continuación se presenta el rastreo encontrado y que permite aportar al proyecto IntegraTIC a nuevos saberes y expresiones: un ambiente virtual de aprendizaje en el desarrollo integral de niños y niñas de preescolar.

Contexto Internacional.

En el resumen de tesis (Zamora, 2013) se da a conocer la importancia que tienen las TIC en la escuela. La investigación a la cual se hace referencia, permite ver de forma clara la situación de las TIC en el sistema educativo y los avances que han ido dando a través del tiempo en San Luis de Potosí. Los antecedentes del trabajo son la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información de Ginebra en el 2003, Túnez en el 2005 y Ginebra en el 2010. En dicha investigación la metodología aplicada fue mixta, el método utilizado cualitativo y se aplicaron entrevistas concienzudas a diferentes actores del campo educativo y expertos en TIC, tanto en San Luis de Potosí como en España y Uruguay. También hicieron uso del método cuantitativo a través de encuestas a diferentes miembros de la comunidad educativa, estas encuestas, permitieron ver que los estudiantes están constantemente haciendo uso de la tecnología en los celulares, computadoras, videojuegos, iPod entre otros. Las encuestas se aplicaron en diferentes jardines infantiles y diferentes niveles socio económicos. Además busca que en el programa de educación preescolar se incluyan competencias donde se favorezca el desarrollo de las nuevas TIC, conseguir que los saberes pedagógicos y los planteamientos epistemológicos estén inmersos en la educación en México y como primer peldaño, es entonces la educación preescolar.

También se encontró un Artículo de investigación. Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación Vol. 13, Nº 2. Mayo 30 de 2013 de Costa Rica, escrito por María de los Ángeles Calderón Jiménez, Michael Padilla Mora y Jaime Fonaguera Trías con el nombre de, Introducción de tecnologías en el aula de dos preescolares públicos costarricenses: estrategias de autogestión, alcances y limitaciones. El artículo sistematiza el proceso de introducción de la tecnología dentro de dos aulas de preescolar, específicamente el uso de computadora como un área más dentro del periodo “Juego- Tiempo”, en dos jardines de niños y niñas de la comunidad de Tres Ríos, Cartago. Se detalla el origen de las propuestas y el proceso desarrollado mediante la autogestión del recurso, ya que el sistema

educativo costarricense no cuenta con una política generalizada en el uso de la tecnología accesible al nivel de preescolar. Se concluye que cuando hay una visión y propósitos comunes, a partir de un liderazgo que coordine la acción, el diseño y la ejecución de un plan estratégico escolar que se deriva de las necesidades que hay que resolver, es posible lograr proyectos, a pesar de no contar con el apoyo directo de las instancias políticas y gubernamentales. Este artículo se centra en las iniciativas institucionales auto gestionadas y ofrece una sistematización de la experiencia de dos Centros Educativos Preescolares Públicos de Costa Rica, que han llevado adelante estos proyectos.

En la tesis doctoral (Rodríguez ,2010) se halló que las tecnologías, se encuentran constantemente en el quehacer pedagógico, por tal motivo, esta investigación da cuenta del análisis de la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en la primera etapa de escolarización es decir el preescolar en Navarra. La sociedad es cambiante y esto hace que la educación prepare a la persona para que logre integrarse. Por tal motivo esta edad a la cual se hace referencia es la etapa más importante para poder acercar a los niños y las niñas en el mundo tecnológico. La investigación tuvo una metodología cuantitativa descriptiva y surge de la inquietud, por querer investigar hasta qué punto, existe una plena integración de los medios tecnológicos en las aulas de educación infantil de la comunidad foral en la que trabaja la investigadora y autora de esta tesis.

En la tesis doctoral (Fernández ,2010), se habla que los estudios realizados sobre la educación en el grado preescolar es bastante bajos, sobre todo en el tema de la inclusión de y la efectividad en los procesos utilizando la tecnología como ayuda educativa. Para esto estudiaron todo cuanto relaciona a la práctica pedagógica en relación con el uso de las TIC en Portugal. Los educadores utilizan las TIC? ¿Utilizan el ordenador? ¿Consideran importante su introducción en la enseñanza preescolar? ¿Qué tipo de actividades realizan con el ordenador para con los niños? ¿Cuáles son las ventajas de esa misma utilización para los niños? Ella, hace una investigación de tipo cualitativo. El objetivo final fue el análisis de las prácticas educativas en los estudiantes de la primera infancia en Portugal.

En la Revista Iberoamericana de Educación Braga Portugal aparece un artículo escrito en el año 2012 por Maribel Santos Miranda-Pinto y Antonio José Osorio en donde hace referencia a, Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación

inicial a través del enlace @rcaComum. Se hace relevante a este trabajo de investigación puesto que habla del tema informático desde los primeros años de la escolarización desarrollados a través de sus docentes quienes a su vez muestran el interés por mejorar sus prácticas pedagógicas y buscan la forma de participar en ambientes virtuales que les permitan intercambiar sus experiencias y descubrir nuevas formas de llevar las TIC al aula, es así como se hacen partícipes de la comunidad @rcaComum. Esta comunidad permite que se dé una variedad cultural, diversidad de herramientas, integración adecuada, se da la colaboración en la comunidad, se conocen otros currículos de diferentes países, se valorizan otras experiencias individuales de los participantes. En conclusión, la comunidad está dada para que los educadores de la primera infancia sigan mejorando sus prácticas pedagógicas a partir de las experiencias individuales, sean llevadas y compartidas en la comunidad @rcaComum.

El autor M. A. Hosy Orozco publicó un artículo académico de investigación para la Revista cultura en Guatemala en el año 2013. Claves para la integración equilibrada de los usos de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Pone en manifiesto que la integración de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en los procesos educativos, hacen que se vayan instruyendo para la sociedad del conocimiento, no solo desde la información sino educar con una perspectiva equilibrada de la interacción con las TIC, desde este punto de vista debe estar en un término medio puesto que también pueden generar efectos contraproducentes. Si son utilizadas adecuadamente en los contextos permitirán que se dé un desarrollo asertivo.

En este párrafo se conocerá sobre un artículo de investigación publicado en la Revista de medios de educación que se realizó en España en el año 2014 para la Universidad de Murcia bajo el nombre, Una experiencia de aprendizaje con la pizarra digital interactiva en educación infantil. Las autoras Antonia Cáscales e Isabel Laguna afirman que la educación infantil se considera clave para el futuro de los alumnos. La investigación está fundamentada en ver si existe la posibilidad del uso de actividades mediados por una Pizarra Digital Interactiva con estudiantes del grado preescolar ,viéndola como una herramienta que permitirá mejorar los procesos de aprendizaje. Dicha investigación es en un diseño cuasi-experimental en cuatro grupos, los grupos de control han realizado todas

las actividades definidas en los materiales didácticos, mientras que los grupos experimentales se les han proporcionado los contenidos desarrollados con la PDI.

Contexto Nacional.

En nuestro país se encontraron investigaciones que apuntaron al uso de las TIC en el contexto escolar, tenemos por ejemplo la tesis de grado de Magister de la Universidad Nacional de Colombia escrita por Bertha Lilia Briceño Pira con el nombre de, Usos de las TIC en preescolar: hacia la integración curricular. La investigación, hace referencia al hecho de comprender de qué forma las tecnologías influyen en el currículo de preescolar y cómo los docentes se interesan por llevarlas al aula permitiendo que se dé una gama de posibilidades educativas frente a los intereses de los niños y las niñas de preescolar, también la investigación permite ver que las TIC como herramienta de uso único no logra transformar la escuela, ni sirven para transformar las prácticas pedagógicas, la mirada debe ir más allá del que estén presentes en el aula o en la vida cotidiana de la escuela.

También se encontró un artículo de investigación llamado, Recursos Educativos Digitales para la educación infantil, de la Universidad del Norte del año 2014 creado por el Colectivo de educación infantil y TIC, el cual presenta una descripción de la investigación y el proceso de creación, diseño y publicación del primer banco de recursos educativos digitales para primera infancia del país. Su resultado fue el diseño de un espacio virtual con recursos educativos digitales para promover el desarrollo de las competencias de los niños de transición en preescolar y primer grado de primaria. El proyecto, se trabajó durante dos años en modalidad de colectivo de investigación, bajo el paradigma positivista en una investigación de corte científico-técnico. En dicho tiempo se desarrollaron rejillas de evaluación y catalogación para los recursos, actividades sugeridas para los docentes y una base teórica que sustenta el trabajo. De dicho proyecto se obtuvo como resultado un espacio web de libre acceso, con recursos educativos digitales catalogados por competencias y nutridos, algunos de ellos, con actividades de guía para docentes, así como un documento escrito en el cual se encuentra consignada la experiencia y, por último, pero no menos importante, el presente artículo de investigación.

La fundación Telefónica en el año 2013, lanza un proyecto interactivo que beneficia a los estudiantes a través de Buid a body es una aplicación que muestra el aparato digestivo y que invita a arrastrar los diferentes órganos del mismo hasta el lugar que les corresponde en el cuerpo humano. La fundación Telefónica busca facilitar el acceso al aprendizaje a niños, adolescentes y jóvenes de escasos recursos, contribuyendo a la alfabetización masiva en países en vías de desarrollo, la conectividad de los Smartphone y su interacción en la “nube”. Podemos estar conectados permanentemente con la información requerida en tiempo real, el crecimiento exponencial de aplicaciones (App) para el uso de los recursos multimedia, (cámara de fotos, grabar videos y audios) cada vez más necesarios en la actividad educativa.

En los anexos se encontrarán dos trabajos más que aportaron a la investigación y que no los hace menos importantes que los anteriores.

A partir de las investigaciones y experiencias expuestas en el plano Internacional y Nacional queda en evidencia la necesidad de profundizar acerca del impacto que genera el uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de la primera infancia, además cómo un ambiente virtual de aprendizaje puede ser aprovechado para el desarrollo integral de los niños y niñas de grado preescolar. De esta manera se hace necesario encontrar alternativas pedagógicas que estén en concordancia con los avances del mundo moderno y permitan una educación de calidad. Por otro lado, las investigaciones permiten ver que el proceso no solo es de la escuela como tal sino que involucra el quehacer del docente rompiendo la brecha que se ha generado durante mucho tiempo por temor a desarrollar dichas prácticas pedagógicas desde el ambiente virtual.

El rastreo de las investigaciones se ubicó entre el año 2010 y 2015 y se hizo énfasis en trabajos realizados con relación maestro- alumno, alfabetización tecnológica, desarrollos interactivos, desarrollo socio cultural, cambio metodológico del docente en la forma de enseñar, importancia de las TIC en ámbito educativo, desarrollo de habilidades comunicativas, cognitivas y corporales, adquisición de nuevas habilidades y elaboración del banco de recursos educativos digitales.

Gran parte de las investigaciones se han desarrollado desde el enfoque cualitativo, recopilando datos de un grupo específico de estudio sin medición numérica. El enfoque cualitativo se caracteriza por tener una perspectiva de interpretación e indagación a nivel de la experiencia individual o grupal de quienes participan, el investigador pregunta cuestiones abiertas, recaba datos expresados a través del lenguaje escrito, verbal y no verbal, así como es visual los cuales describe y analiza y los convierte en temas que vincula, y reconoce sus tendencias personales (Hernandez Sampieri, 2006).

A nivel de logros obtenidos las investigaciones arrojan una clara necesidad de involucrar las TIC en el ámbito escolar infantil desde muy temprana edad, varios sistemas educativos nacionales resaltan la importancia de incorporar el uso del computador a nivel de preescolar, no como una herramienta única de aprendizaje sino como un vehículo que posibilite el refuerzo y avance de los aprendizajes básicos. El poder tener acceso a las herramientas tecnológicas permiten el desarrollo de competencias motrices, cognitivas, emocionales, comunicativas y sociales.

En cuanto al trabajo que se pretende desarrollar en la institución educativa distrital de la localidad de Bosa, se busca incorporar en las prácticas educativas el uso de las TIC como herramienta pedagógica, y aprovechando que gracias a los programas ofrecidos desde el Ministerio TIC y el Ministerio de Educación que dan capacitación docente e infraestructura técnica, hoy se tenga esta útil herramienta para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de preescolar. Por eso se hace necesario implementar un ambiente virtual de aprendizaje que aproveche los recursos educativos digitales para que los más pequeños se acerquen a la tecnología, permitan fortalecer su aprendizaje y su desarrollo integral.

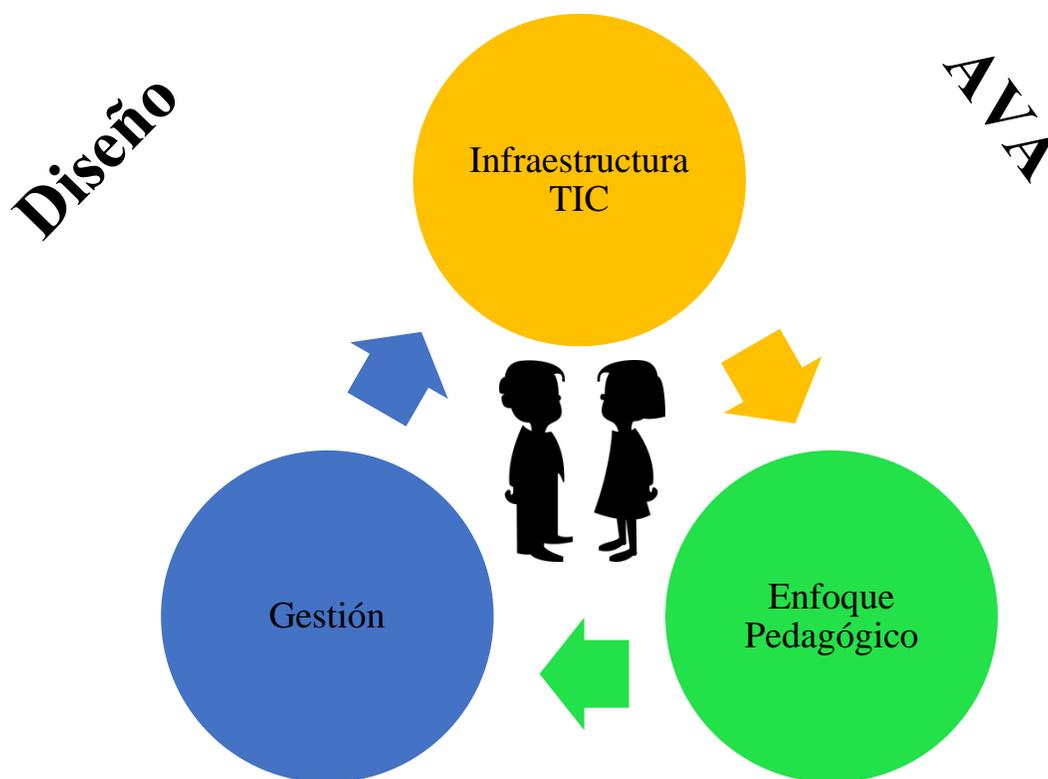


Figura 6. Dinamizadores de la propuesta IntegraTIC. Autor Ruth Barrantes.

Referentes Teóricos.

Los niños y niñas de preescolar.

Para poder llegar a hacer parte del desarrollo de los niños y de las niñas de edad preescolar, se hace de suma importancia llegar a comprender como profesor quienes son los niños y las niñas de esta edad y el mundo en el cual se desarrollan y así darle el sentido lógico a las dimensiones del desarrollo por las cuales el infante debe pasar y disfrutar, dándole sentido a su desarrollo individual, social, cultural en el cual se están formando. El hecho de desarrollarse dentro de unas dimensiones va a trascender en una dinámica de motivación, interés, actitudes y aptitudes básicas en esta edad, además permite que se

construyan conceptos a través de la experimentación, la búsqueda de la investigación y el empoderamiento de las diferentes disciplinas que se estimulan en cada uno de ellos. El desarrollo de los niños y de las niñas es la integración del conocimiento no solo en el ámbito personal sino el social, espiritual, estético, corporal con el mismo, con sus padres, con la familia, con los docentes y con sus compañeros de estudio y de juego, llevándolos a construir una agradable experiencia de vida.

No hay que desconocer que según Piaget, la primera infancia es el segundo de cuatro estadios de la cognición. Piaget denominó el desarrollo cognitivo experimentado entre los 2 y los 6 años de edad como pensamiento pre operacional. Mucho más avanzado que el pensamiento sensorio motor, el pensamiento pre operacional llega más allá de los sentidos y las habilidades motoras para incluir el lenguaje, la imaginación y otros aspectos del pensamiento simbólico, sin embargo el pensamiento pre operacional también es mágico y auto centrado (Berger, 2007).

Es importante conocer la propuesta del MEN expresada en la ley 2247 de 1997 que presenta las orientaciones curriculares y sus principios para la educación preescolar basada en:

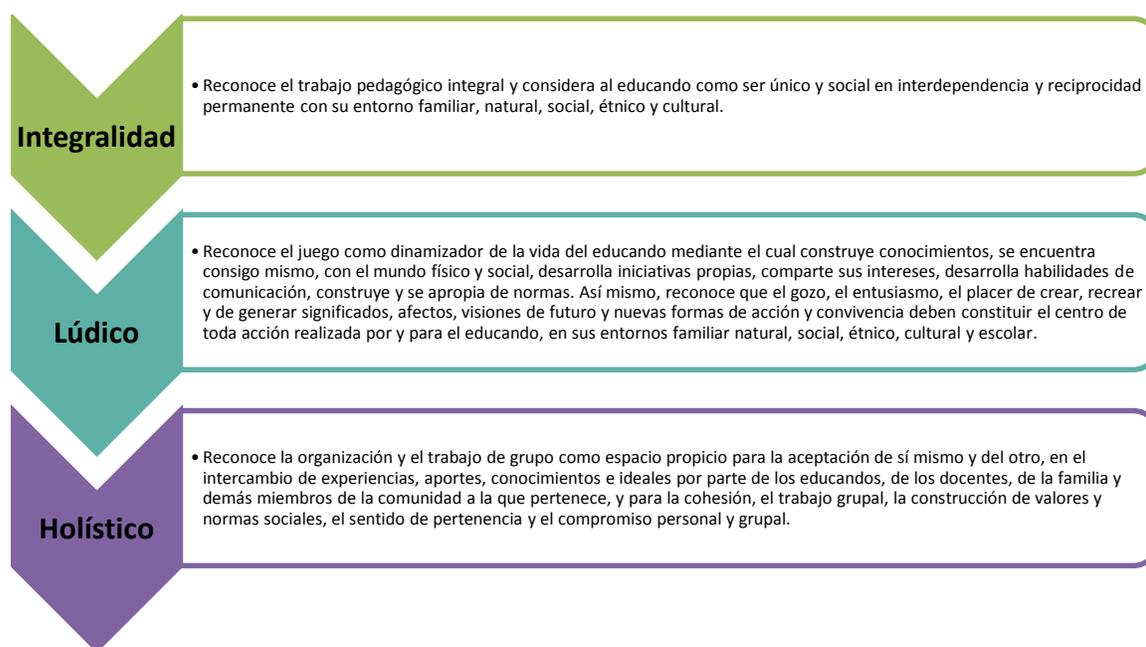


Figura 7. Propuesta del MEN Ley 2247 de 1997. Autor Ruth Barrantes

Para la edad de preescolar hay unos indicadores mínimos de desarrollo permitiendo que se genere la adquisición de conocimientos significativos en su vida, estos conocimientos son a través de las dimensiones. De forma breve y según el Ministerio de Educación Nacional las dimensiones de desarrollo para preescolar son: (MEN, 2014)

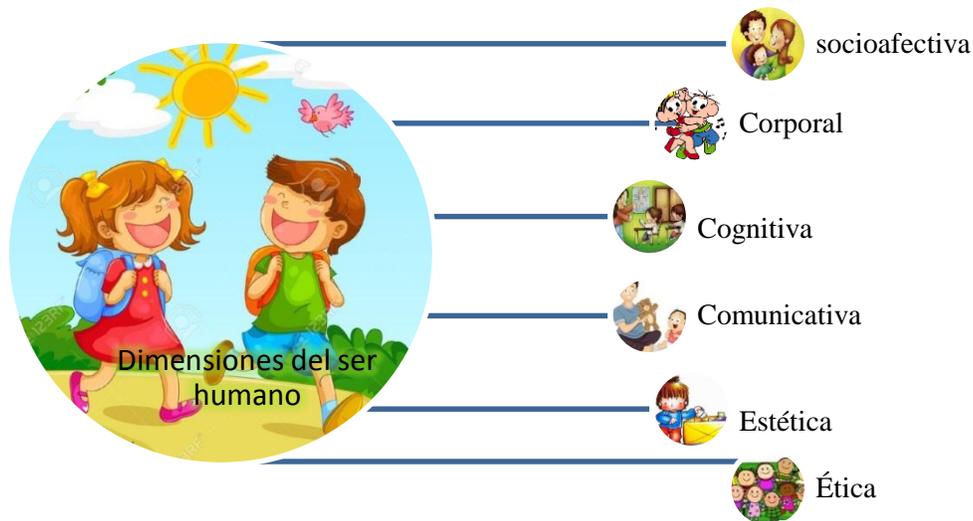


Figura 8. Dimensiones del desarrollo Humano. MEN. Autor Ruth Barrantes.

Dimensión socio-afectiva.

El proceso de desarrollo social y afectivo de los niños en edades tempranas, juega un papel importante ya que se marca con fuerza todo cuanto tiene que ver con su propio ser como lo es la personalidad, la autonomía, el auto reconocimiento de él mismo y de su entorno inmediato y el concepto de su propia imagen como ser único e irrepitible. Además empieza a consolidar las relaciones que el mundo genera ,es decir la relación con los diferentes actores que le rodean como son sus padres, los hermanos o familiares, los demás niños con los cuales interactúa y cualquier otro adulto cercano a él, es así como el niño logra crear y expresar sus propios sentimientos y emociones frente a todo cuanto hay a su alrededor incluyendo los objetos y los animales, el niño le da su propio toque de emoción y sentimiento a todo lo que él logra realizar o por el contrario se le dificulta. Es la etapa en el que él toma sus propias decisiones, y se enfrenta a normas y hábitos cotidianos tanto en la escuela como en su casa (MEN, 1997).

Dimensión corporal.

En la etapa de la primera infancia, los niños crecen paulatinamente, van aumentando su peso y talla un poco más despacio que los primeros años de vida, cerebralmente continúa el desarrollo y se genera el proceso de arborización y la conexión de las neuronas.

A los tres años de vida aproximadamente, los niños poseen las condiciones físicas y neuronales para hacer actividades sensoriales y de coordinación con mayor agilidad, destreza y precisión. En la edad de preescolar se habla con mayor frecuencia sobre la psicomotricidad, es decir sobre lo que se considera como el movimiento visto desde lo mecánico y desde lo físico como son los cambios en su propio ser.

En la dimensión corporal, se genera la posibilidad de construir y articular a la persona en el mundo que se desenvuelve y permite la oportunidad de adquirir destrezas físicas donde se involucran las masas motrices finas y gruesas (MEN, 1997).

Dimensión cognitiva.

Al ingresar un niño en su proceso de escolarización en el grado de preescolar, se debe tratar de entender lo que los procesos cognitivos generan en ellos, puesto que se dan manifestaciones sobre la gran capacidad que el ser humano tiene para relacionarse, actuar y transformar sus propias realidades, dando la oportunidad que sus mecanismos mentales logren un útil mejor conocimiento.

Durante la primera infancia, los niños están en un periodo de transformación entre lo figurativo y lo concreto y el empleo de diferentes sistemas simbólicos. El lenguaje también se hace esencial puesto que es el que permite que el niño se exprese de diferentes formas, desde las imágenes hasta poder expresar sus ideas y propuestas con su entorno inmediato, esto permite que sea un medio de relacionarse y por lo tanto de generar pensamiento. Para poder entender las capacidades cognitivas de los niños de preescolar, hay que tener claros los preconceptos que él trae y como los articula con su entorno, ver como se relaciona con lo cotidiano incluyendo sus espacios familiares, escolares, y comunitarios logrando que se

dé una interacción y se generen procesos de pensamiento a partir de los acuerdos, los lenguajes y la resolución de problemas. Los procesos cognitivos en el niño de preescolar se construyen a través de actividades lúdicas, dinámicas y operativas que estimulen su relación consigo mismo, con los demás y con el mundo que le rodea (MEN, 1997).

Dimensión comunicativa.

En esta dimensión, el niño logra expresar todas sus ideas, sentimientos y conocimientos frente a su propia realidad y genera en ellos la facultad de crear sus posibles mundos satisfaciendo sus necesidades.

Para el niño que se encuentra en la etapa de preescolar, su idioma y las diferentes formas de poderse comunicar con los demás le permite ir construyendo un lenguaje elaborado por el mismo y que le da la posibilidad de expresar su pensamiento. Los niños en esta etapa, están en pleno proceso de construcción y esto les permite lograr interesarse por aprender y ampliar sus estructuras de lenguaje tanto verbal, simbólico y de imagen, generando en ellos que comuniquen sus conocimientos, ideas sobre los acontecimientos y fenómenos de su propia realidad (MEN, 1997).

Dimensión estética.

Los niños de preescolar en esta dimensión son generadores de diferentes posibilidades de construcción desde la persona y de todo cuanto en ellos pueden brindar en el hecho de sentir, conmoverse expresar, valorar y transformar las percepciones de sí mismo y de lo que le rodea, además de producir en ellos variadas posibilidades de acción.

Esta dimensión permite en los niños el poder desarrollarse e interactuar con todo su mundo inmediato, es decir su propio ser, sus padres, compañeros, familiares ,profesores y demás personas que marcan su vida, dando a conocer todos y cada uno de sus intereses, sensaciones, sentimientos y emociones, engranados, a través de la imaginación y el gusto estético, permitiendo que se aseguren espacios de confianza y de respeto, dando paso a los lenguajes que involucran todo lo artístico y con significado a sus propias creaciones, esta

dimensión permite que el niño llegue a la sensibilidad, que sea espontáneo sin el temor de ser evaluado o juzgado frente a sus propias producciones. En esta etapa de preescolar el niño también se expresa a través del pensamiento mágico-simbólico haciendo uso de diferentes esquemas de pensamiento, logrando encontrar diferencias, analogías, alegorías que van de acuerdo con el nivel de desarrollo y de su contexto (MEN, 1997).

Dimensión espiritual.

En esta dimensión se hace importante especificar que los primeros generadores de lo espiritual es la familia y luego si la institución educativa, puesto que se establecen y mantienen vivas las posibilidades de ir más allá y de trascender como persona. Que el niño hace parte de un mundo y que encuentra en la espiritualidad diferentes características propias de la naturaleza humana.

El espíritu humano crece en ámbitos culturales que generan diferentes posibilidades desde los valores, intereses particulares y grupales, aptitudes y actitudes con un orden moral y religioso con el fin de satisfacer y trascender desde su propio ser, fortaleciendo la formación del niño.

Lo importante en el niño de preescolar, se puede comprender como el encuentro del espíritu con su propio ser, su conciencia, la dignidad, la libertad como características propias del ser humano (MEN, 1997).

Dimensión ética.

En esta dimensión se tiene en cuenta que los niños desde sus primeros años de vida interactúan con diferentes personas y objetos que hacen parte de su entorno, y es ahí cuando involuntariamente se da paso a los procesos de socialización, ubicándolos culturalmente en un contexto de símbolos y de significados que a su vez le permiten construir pertenencia frente a los diferentes elementos que le ayudan a crear su propia identidad. Partiendo de lo anterior se puede decir que el niño en edad de preescolar va cimentando su propia lógica y la interacción con el mundo que le rodea, permitiendo así que el niño pueda establecer

relaciones en donde sea capaz de amar, de ofrecer afecto, construir lazos de amistad, compañerismo, solidaridad y capacidad de comunicarse con los demás de forma dinámica, alegre y pueda lograr relacionarse en nuevos espacios y contextos (MEN, 1997).

Definición: las TIC.

El desarrollo y el avance técnico que en la actualidad experimenta la sociedad han hecho que el término TIC sea el medio por el cual se identifica la nueva sociedad de la información y el conocimiento, estamos ante el desarrollo de una tercera revolución industrial marcada por uso de las tecnologías de la información y la comunicación. El uso de TIC en situaciones y actividades humanas, ha hecho que el manejo de la información genere nuevos conocimientos, permita la creación de nuevos entornos comunicativos y abra la puerta para la innovación.

De esta manera el término TIC se define como el conjunto de elementos de comunicación que permite al ser humano transmitir de manera explícita, estructurada, transferible y compartida una información.

Las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura definen el término TIC, o Tecnologías de la información y la comunicación, de la siguiente manera: "Las herramientas y los procesos para acceder, recuperar, almacenar, organizar, manipular, producir, presentar e intercambiar información por medios automatizados electrónicos y otros. Estos incluyen el hardware, el software y las telecomunicaciones en las formas de los computadores personales, escáneres, cámaras digitales, teléfonos, fax, módems, reproductores de CD y DVD y grabadoras de video digitalizadas, programas de radio y televisión, programas de bases de datos y programas multimedia" (UNESCO Bangkok, 2003, p.75).

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC) en la Ley 1341 del 30 de julio de 2009 de Colombia, permite que se dé un orden jurídico y normativo y para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC), en su artículo 6 define las TIC como: el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes. (Congreso de la República, 2009).

Teniendo en cuenta lo anterior podemos decir que el termino TIC se asocia no solamente a las herramientas que se utilizan para acceder a la información sino a la manera como se maneja, procesa y difunde dicha información.

Educación y TIC.

Una de las características más importantes de los procesos de enseñanza-aprendizaje del presente siglo es la vinculación de las TIC al aula. El uso de programas, redes, equipos y otros dispositivos digitales han hecho que las TIC se conviertan en parte fundamental del trabajo pedagógico al ser instrumento para el desarrollo de destrezas, conocimientos y actitudes que le permitan al educando desenvolverse en un medio cada día más digitalizado.

Los aprendizajes no se adquieren solamente por un proceso de transmisión de información en muchas ocasiones necesitan de estrategias mucho más prácticas que permitan al educando aprender haciendo y es ahí donde las TIC aparecen como facilitadoras de los procesos de aprendizaje. Gracias al uso de TIC el estudiante debe ser capaz de reunir, almacenar, procesar, transmitir y presentar información a través del uso de datos, textos e imágenes en pro de dar solución a problemas, de esta manera la incorporación de TIC en el aula garantiza mejoras en las prácticas educativas.

A diario el docente debe buscar herramientas que propicien el interés y permitan orientar los procesos de formación de los estudiantes de una forma más activa y participativa, por tanto la actividad pedagógica debe estar orientada hacia el fortalecimiento de aprendizajes, más que aprender un contenido se necesita que el educando sea capaz de buscar, procesar, seleccionar información y dar solución a los problemas de su cotidianidad. Educación y TIC son el complemento perfecto para avanzar en dicho proceso, la educación no puede desligarse de los avances tecnológicos debe estar a la par con ellos pues las exigencias del mundo moderno llevan a la inclusión de todos y todas a la era digital, al desarrollo y adquisición de competencias digitales que se convierten en parte de la sociedad del siglo XXI (Batista , 2007).

Con el incremento de la conectividad que facilita el acceso a la red, así como la disponibilidad de equipos, se hace fácil incorporar las TIC en las diferentes áreas del saber

y del ser promoviendo que niñas, niños y jóvenes disfruten el proceso de descubrimiento y generación de conocimiento, colaboren entre sí, aprendan unos de los otros, se expresen creativamente mediante las múltiples opciones brindadas por los medios digitales.

Lo anterior permite concluir que las innovaciones educativas desde el contexto tecnológico deben darse en los siguientes ámbitos:

- Maestros y Maestras innovando con el uso de TIC. Los docentes del Distrito en las diferentes áreas del saber y ser, tendrán en las TIC un recurso para enriquecer sus prácticas pedagógicas, por ello la formación y el acompañamiento están orientados para que el acceso a Internet, la realización de videos, audios, animaciones, utilización de recursos web, desarrollo de proyectos colaborativos con otras comunidades educativas, puedan ser parte en la dinámica cotidiana de los diferentes maestros y no sólo de los que en sus temáticas involucran la enseñanza de medios tecnológicos.

- Contenidos digitales que responden a los intereses de la educación en Bogotá. con miras al aprovechamiento de la mayor disponibilidad de infraestructura tecnológica en las instituciones educativas (Internet de 30MB, wi-fi, tabletas), aunado al acercamiento de las TIC en hogares, zonas wi-fi y centros de acceso público a Internet, se ha promovido la realización de una amplia oferta de contenidos digitales en diferentes formatos (aplicaciones, tutoriales, libros digitales, videos, animaciones, cursos interactivos), de manera que tanto docentes como estudiantes aprendan y trabajen conjuntamente en la realización de proyectos pedagógicos para los diferentes campos del conocimiento y en aspectos relacionados con el ejercicio de la ciudadanía, la expresión artística y la práctica deportiva (SED, 2015).

Se necesita que el maestro se capacite en el uso de TIC, se apropie de los diferentes instrumentos, genere proyectos que le permitan hacer uso de los canales para el manejo de la información, sea competente en el uso de los formatos digitales con un único propósito de generar proyectos atractivos para sus estudiantes. Un programa multimedia interactivo puede convertirse en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica que aproveche nuestra capacidad multisensorial. La combinación de textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones y videos permite transmitir el conocimiento de manera mucho más natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje. Este tipo de recursos puede incitar a la transformación de los estudiantes, de receptores

pasivos de información a participantes más activos de su proceso de aprendizaje. Las tecnologías, en especial las TIC, deben ser parte integral de la educación moderna, permitiendo con su uso efectivo llevar a cabo la misión de divulgación e investigación en las instituciones educativas (Fidalgo, 2009).

Dentro de las funciones que deben cumplir las TIC en la educación encontramos las planteadas por Marqués Graells (2011), y que se describe en la tabla siguiente:

| Funciones | Instrumentación |
|---|--|
| Medio de expresión | Escritos diversos, dibujos, presentaciones multimedia, elaborar páginas web, etc., |
| Canal de comunicación | El uso de las tics facilita la comunicación interpersonal, colaboración e intercambio correo electrónico, redes sociales (twitter, Facebook, Instagram), blogs, wiki, foros, twitter. |
| Fuente abierta de información y recursos | Internet, herramientas de consulta (google, Yahoo!), otras: bases de información, enciclopedias, prensa, radio, televisión, CD-ROM, videos DVD, páginas web de interés educativo, transmisión de voz e imagen (Skype). |
| Instrumento para la gestión | Administración y tutorial |
| Medio didáctico | Informa, entrena, guía aprendizaje, motiva, las pizarras digitales, las agendas PDA, webquest, cazas del tesoro, etc. |
| Generado de nuevos escenarios | Formativos todos los niveles |

| | |
|--|-----------------------------|
| Medio lúdico y para el desarrollo cognitivo | Desarrollo cognitivo |
| Contenido curricular | Conocimientos, competencias |

Tabla 1. Funciones de las TIC. Tomado de Graells, 2011 (Marques Graells, 2008)

Por lo anterior la educación tiene un enorme desafío en materia de apropiación y uso dentro del aula de los medios informáticos, y es la de llevar de manera interesante y atractiva los contenidos educativos, que el tablero convencional pase a un segundo plano y sea el computador el elemento para consultar, producir y transmitir información. Es tarea fundamental del docente conocer y apropiarse estas herramientas para hacer del proceso de enseñanza aprendizaje un espacio interesante y cautivante para el estudiante.

El periódico el Espectador en la editorial del 19 de enero de 2015 dice que la integración de las TIC en la sala de actividades depende de las decisiones políticas de directores y educadores. Las IE deben integrar las TIC en total armonía con el modelo pedagógico y debe resultar de la participación de toda la comunidad educativa (Roga, 2015).

Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

Un ambiente virtual es el medio en el cual se realizan simulaciones de actividades que encontramos en la vida cotidiana, esto lo hacemos con el propósito de llevarlas a un ambiente controlado para generar un aprendizaje, con el fin de poner a trabajar diferentes esferas del pensamiento como la atención, el análisis, la interpretación, la resolución de problemas. Teniendo en cuenta que la tecnología de hoy ha alcanzado grandes avances gracias a la innovación en el hardware y software, un AVA nos permite hacer simulaciones cada vez más reales y complejas del mundo real (Universidad Militar Nueva Granada, 2014).

Una de las características propias de los entornos virtuales, es la flexibilidad, que está dada primordialmente por la posibilidad sincrónica y asincrónica del encuentro entre los

participantes. El encuentro sincrónico, ocurre cuando los participantes confluyen al mismo tiempo, el asincrónico cuando este ocurre en momentos diferentes. Estos encuentros tienen como objetivo discutir, compartir experiencias, solucionar problemas de manera conjunta, intercambiar información y construir conocimiento de manera colaborativa. Además, la flexibilidad que caracteriza a los entornos virtuales de aprendizaje, ocurre respecto al manejo que del tiempo que hacen los estudiantes para acceder a los contenidos, interactuar con sus compañeros, realizar actividades en línea y realizar las evaluaciones. Este tiempo no es el determinado por el tutor, sino que ocurre de acuerdo a la planeación del estudiante para aprender e implica mayor autorregulación y autonomía por parte del estudiante (Landazabal, 2012).

Los entornos virtuales, al ser espacios educativos tienen como fin la construcción de conocimiento y dependiendo la manera en que se conjuguen los elementos sincrónicos y asincrónicos se constituirán en mediaciones para el aprendizaje. Es importante tener en cuenta que en los AVA, el lenguaje parte del proceso comunicativo, ocurre entre el tutor y los compañeros de estudio a través de las tecnologías de información, por lo cual estos, así como las estrategias pedagógicas, didácticas y metacognoscitivas, pueden constituirse en las principales mediaciones de un entorno virtual (Perkins, 2001).

Un entorno virtual de aprendizaje (EVA) o ambiente virtual de aprendizaje (AVA), es un espacio de aprendizaje mediado por la tecnología, esta facilita la comunicación, el procesamiento y distribución de la información, permitiendo nuevas posibilidades para el aprendizaje y facilitando las interacciones entre los diversos actores que intervienen en las relaciones del proceso enseñanza y aprendizaje y permitiendo la creación y mantenimiento de comunidades virtuales (Carmona, 2009).

Objetos Virtuales de Aprendizaje.

Los objetos virtuales de aprendizaje son importantes para el trabajo pedagógico, resultan atractivos y llamativos para los niños. Los objetos virtuales de aprendizaje están definidos como: varios recursos digitales, que se pueden utilizar en diferentes momentos y espacios, con un objetivo claro frente a la labor educativa, estos están conformados por tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de

contextualización, un recurso digital es toda aquella información que esta almacenada en un formato digital (MEN,).

Segun el IEEE (institute of electrica and electronics ingineers) un objeto de aprendizaje es cualquier entidad digital que puede ser usada, rehusada o referenciada para el aprendizaje soportado en tecnología. Es un material digital de aprendizaje que : se fundamenta en el uso de recursos tecnológicos, se estructura de manera significativa, sirve para adquirir un conocimiento específico, permite desarrollar competencias particulares, está asociado a un propósito educativo y formativo, puede ser consultado en la internet y tiene sentido en función de las necesidades del estudiante (IEEE, 2007, p.57).

Al hablar de OVA se hace referencia a las diferentes ayudas virtuales de apoyo con que cuenta el docente para hacer uso de las tecnologías en diferentes contextos, y que atienden a las necesidades de la información. Entre ellas encontramos:

Hipertexto.

Un hipertexto es un conjunto de nudos unidos por conexiones. Estos pueden ser palabras, imágenes, gráficos o partes de gráficos, secuencias sonoras, documentos completos que a su vez pueden ser hipertexto, un hipertexto es un ambiente para la organización de contenidos o de datos. (Levy, 2007).

En conclusión hipertexto en informática, es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de un dispositivo electrónico conduce a otro texto relacionado, una de las formas más comunes en el hipertexto es la del hipervínculo que lleva a otros documentos, al seleccionarse un hipervínculo el programa muestra el documento enlazado (Clarenc, 2011). .

Multimedia.

Se denomina multimedia al uso de múltiples medios, como el texto, hipertexto, imagen, gráficos, sonido, animación y video, con el fin de hacer llegar al destinatario un documento o una información en la que además de la vista y el oído pueda participar con el tacto y voz. Es evidente que a fecha de hoy se trata de uno de los segmentos con

mayor crecimiento dentro del ámbito de las TIC. La multimedia se convierte así en un elemento integrador y de fácil acceso para el usuario, de tal manera que no sea el individuo el que busque la información sino que es la información que va en busca al individuo por ser atractiva y dinámica a la vista del usuario (Parra, 2007).

Hipermedia.

La hipermedia se puede definir como un programa de medios que vincula elementos de imagen fija, imagen en movimiento, sonido, gráficos en medios digitales, de esta manera permite que el individuo interactúe con los diferentes programas que seleccione. Una de las características más importantes de la hipermedia es la capacidad de enlazar los diferentes medios con el objetivo de que el usuario interactúe con ellos. Son ejemplos de hipermedia: Internet, las películas en DVD y los videojuegos (Perales , 2012).

Internet.

Es un sistema que permite se conecten redes de computadores del todo el planeta, ya sea a través de líneas telefónicas, conexiones inalámbricas, fibra óptica o vía satélite. Estas redes son públicas o privadas y de entornos diferentes como el académico, comercial y gubernamental. La internet permite que se maneje la información a través del correo electrónico, el hipertexto, además posibilita que se acceda a otros servicios, los más conocidos son por ejemplo el chat, redes sociales, video conferencias (Silva , 2011).

Teniendo en cuenta las definiciones anteriores y con base en el proceso de desarrollo de los niños de preescolar el objeto virtual de aprendizaje que favorece de forma sencilla, didáctica y de fácil manejo posibilitando en ellos un aprendizaje significativo, es el uso de la multimedia puesto que la integración de recursos como el audio, la imagen, el video, la animación, la imagen en movimiento, permiten al estudiante interactuar y generar un aprendizaje autónomo. El uso de la multimedia va ser trabajado mediante el recurso informático que ofrece el programa de power point, J click y educalim.

Uso de las TIC como Herramienta Pedagógica para los Niños de Preescolar.

En el aula, el uso de la tecnología y de todas sus herramientas, hacen parte fundamental para mejorar los hábitos de estudio y la construcción de saberes con mayor facilidad de comprensión, esto involucra todas las disciplinas que desde la institución se abordan.

Para los grados más pequeños y como parte de su escolarización, el computador se vuelve un instrumento llamativo, dinámico, innovador y atractivo que permite generar procesos de aprendizaje interactivos. Las TIC, sobresalen de forma particular y asertiva en los procesos de los estudiantes como algo agradable y que además permite hacer refuerzo académico. Para la primera infancia, el aprendizaje se hace muy importante e interesante puesto que están desarrollo y dándole sentido de su propio ser e incorporando nuevos saberes a través de la tecnología.

El aprendizaje significativo y constructivista desde un ambiente mediado por TIC permite que:

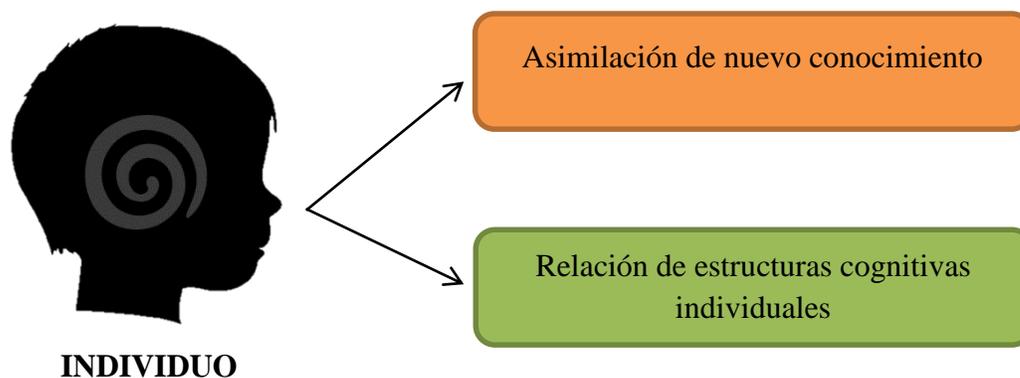


Figura 9. Aprendizaje. Basado en el modelo constructivista y significativo. Autor Ruth Barrantes.

Desde la perspectiva del aprendizaje significativo y constructivista, (Jonassen, 2006) asegura que el uso de las TIC genera elementos útiles al ser catalogados como herramientas de interacción con su medio natural y social. Cuando se utilizan las TIC en contextos de aprendizaje hacen que sean activos, intencionales, conversacionales, constructivos, colaborativos, contextualizados y reflexivos. El computador hace que se dé procesos de

conocimiento, para Jonnasen el apropiarse de los recursos digitales, permite que se generen capacidades intelectuales de orden superior principalmente en el análisis y creación de la información.

En el siguiente mapa conceptual se resume el impacto de las TIC en los procesos de aprendizaje desde la perspectiva del aprendizaje significativo y constructivista.

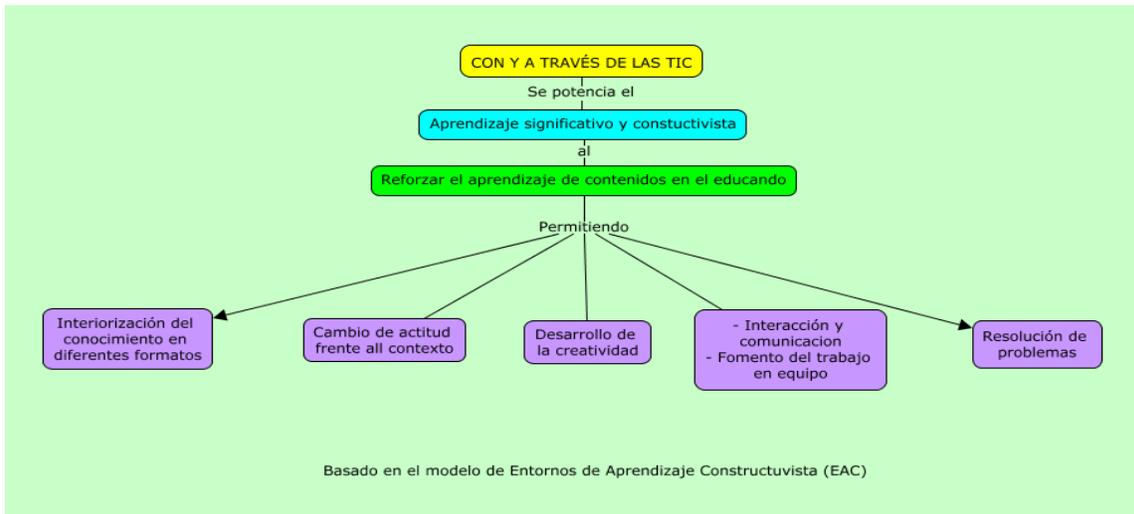


Figura 10. Aprendizaje constructivista. Basado en modelo EAC (Jonnasen, 2006). Autor Ruth Barrantes

Según las habilidades desarrolladas en los programas (software) pensadas para niños más pequeños son las siguientes:

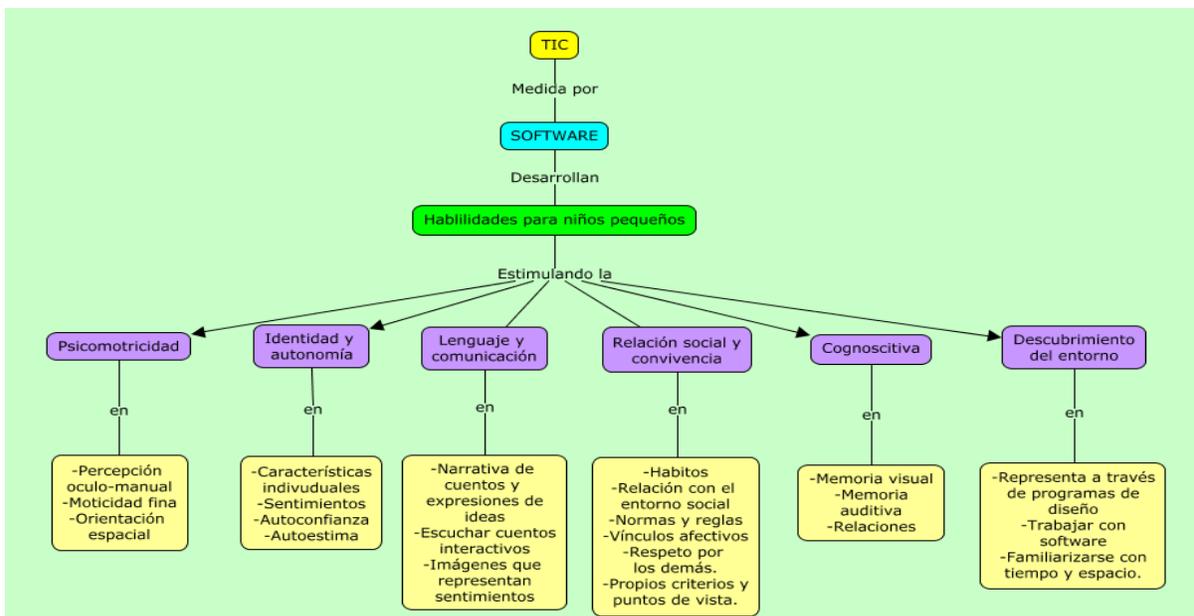


Figura 11. Habilidades en TIC. Basado en la propuesta de (Romero , 2006). Autor Ruth Barrantes

Las TIC en preescolar y el uso adecuado hace parte de dicho proceso formativo, los niños y las niñas de esta edad muestran interés, deseo y buscan la oportunidad de explorar en el mundo en el cual se están desarrollando, por tal motivo estas tendencias deben ser fortalecidas desde el ámbito escolar permitiendo tener acceso a los dispositivos digitales que estén al alcance de la institución donde están recibiendo la educación.

Se podría hacer referencia a la alfabetización digital el cual está definido por la UNESCO como la adquisición de una serie de destrezas básicas de manejo de equipos y programas. También proporciona el conocimiento de los lenguajes que conforman los documentos multimedia interactivos y el modo en que se integran, el conocimiento y uso de los dispositivos y técnicas más frecuentes de procesamiento de la información, la valoración de las implicaciones sociales y culturales de las nuevas tecnologías multimedia y la actitud de receptores críticos y emisores responsables en contextos de comunicación democrática (UNESCO, 2013)

Teniendo en cuenta los aspectos anteriormente planteados, necesitamos profesores más motivados o interesados en el tema: familia y sociedad informada del aporte, así como los cuidados respectivos de estas herramientas a temprana edad. Para ello, se hace necesario formar comunidades de trabajo y habilitar espacios virtuales especializados a través de los cuales se realice un acopio de recursos apropiados para este nivel educativo, espacios que permitan reflexionar, crear, promover y compartir, ideas, resultados y experiencias de integración de estas herramientas con preescolares (Roga, 2015).

A través de esta investigación donde se incluye a los niños de preescolar en procesos de aprendizaje por medio de herramientas pedagógicas como son la computadora, se busca lograr que se genere un impacto no solo en los niños beneficiados de dicha propuesta sino también en el ámbito familiar y social, pues el acercamiento a las tecnologías de la informática y la comunicación genera en ellos el máximo de desarrollo integral con un sentido cooperativo y armónico desde la educación, basada en principios y valores que les favorecen no solo a los niños sino a todo su núcleo familiar y social fortaleciendo y construyendo seres capaces de crear e innovar en su medio.

El artículo de la revista sociedades de la información (Ramos, 2010) afirma que los impactos se definen como: consecuencias a mediano y largo plazo de una intervención .El impacto puede ser positivo, negativo o neutro. El impacto social de la ciencia y la tecnología es el resultado de la aplicación del conocimiento científico y tecnológico en la resolución de cuestiones sociales, enmarcadas en la búsqueda de satisfacción de necesidades básicas, desarrollo social, desarrollo humano o mejor calidad de vida según el caso.

Se puede decir entonces que existe el impacto cuando hay modificación de las características del medio ambiente, de los valores ambientales, del ambiente de salud y el bienestar humano, cuando hay identificación del impacto, interpretación de la importancia de este, cuando se desarrollan las medidas de mitigación, cuando existe presentación de los resultados de evaluación y cuando hay identificación de los métodos de vigilancia adecuada.

En la educación actual, se ha vuelto un reto importante el hecho de incluir las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos académicos. Antes para el individuo la informática no hacia parte importante de su capital cultural, nadie lo veía como una necesidad de alto nivel, ni se pensaba en la adquisición de habilidades computacionales, hoy en día, en el sector educativo la informática no puede faltar en los contenidos curriculares, la informática se volvió área importante dentro de los procesos educativos y además no es cuestionada (Abreu, 2010).

En la primera infancia, la utilización de la tecnología como complemento de los procesos académicos, debe estar articulada adecuadamente en el P.E.I de la institución, en la malla curricular, en los planes de estudio y en el plan de aula, dado que todo este proceso se verá reflejado en los avances particulares y grupales de los estudiantes y en los resultados académicos, además la estructuración de estos nuevos procesos académicos digitales deben estar pensados para ellos , es decir para los estudiantes de preescolar para que se logre un desarrollo armónico e integral en su proceso educativo.

La computación en la edad preescolar tiene dos funciones que están estrechamente relacionadas: la utilización de la computadora como medio de enseñanza y su utilización como medio del desarrollo infantil (Ramos, 2010).

Como medio de enseñanza dentro del proceso educativo, implica por una parte reconocer sus posibilidades dentro de la labor educativa del programa y por otra, asignarle su función más importante: contribuir al desarrollo general en función de los niños y niñas en estas edades.

El programa, objetivos, metas o desempeños propuestos para el grado de preescolar con relación a las nuevas tecnologías debe estar direccionados a dar respuesta positiva y formativa en los procesos de aprendizaje e ir al día con las nuevas políticas y estar de forma significativa en los procesos de aprendizaje.

Capítulo 3

Metodología

Enfoque.

Esta investigación es de orden cualitativo porque permite describir las cualidades de un grupo específico sin tener que probar o medir, por el contrario lo que busca es descubrir todas las cualidades que sean posibles y que beneficien el objeto de estudio, frente a la utilización de un AVA como estrategia pedagógica para el desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar. Este método investigativo es flexible y permite que el investigador tenga un trato directo con el objeto de estudio.

Otras de las características de este tipo de investigación es que es inductiva, holística, posee una proximidad a la realidad empírica, no prueba hipótesis o teorías, no tiene reglas de procedimiento, es flexible y recursiva, hay amplia interacción entre el investigador y el sujeto que estudia (Palacios, 2006).

Alcance.

La investigación tendrá un alcance descriptivo puesto que se hará la recolección de la información en un entorno específico como lo son los estudiantes de preescolar, estos datos no serán manipulados ni concertados, este alcance permite ver además comportamientos, actitudes, características de este grupo en particular, posee la facultad de demostrar las asociaciones y/o las relaciones entre los diferentes procesos que giran en su entorno.

A través de dicho estudio de tipo descriptivo, el investigador interactúa con su objeto de estudio y este a su vez le permite recolección de información a través de diferentes elementos como encuestas, entrevistas, permitiendo así observar las realidades de su grupo de investigación.

Diseño de investigación.

Con base al proceso que se ha llevado en esta investigación y teniendo como punto de referencia los objetivos propuestos, se considera que se ajusta la investigación basada en el

diseño, puesto que para llevar a cabo esta propuesta se crea IntegraTIC, un AVA mediado por varios OVA, donde las actividades propuestas serán direccionadas al desarrollo integral de los estudiantes de preescolar.

Los investigadores que adoptan esta metodología en el campo educativo están interesados en generar conocimiento que contribuya a mejorar la calidad de las prácticas instructivas en diferentes niveles, contextos y áreas disciplinarias. Son estudios de campo, en los que un equipo de investigación interviene en un contexto de aprendizaje particular para atender, mediante un diseño instructivo, al logro de una meta pedagógica explícitamente definida. El término diseño refiere específicamente al diseño instructivo que se elabora, implementa y se somete a escrutinio de investigación, de allí que los estudios se desarrollen, usualmente, en torno de la introducción de nuevos temas curriculares, nuevas herramientas para el aprendizaje de esos temas o nuevos modos de organización del contexto de aprendizaje. (Guibelli)

De acuerdo con lo anterior y con base en la metodología basada en el diseño, se tuvo en cuenta en primer lugar las percepciones tanto de padres de familia, docentes de preescolar y de los niños frente al uso pedagógico del computador, de igual forma con el uso del AVA se logró que el estudiante reforzara los aprendizajes adquiridos en el aula. A partir de este diseño se contribuye también a cambiar estilos de enseñanza en el aula, el estudiante pasa a ser agente activo de su proceso de aprendizaje.

Este enfoque de investigación va más allá del mero diseño y prueba de intervenciones particulares. Las sesiones de implementación incluyen determinados supuestos y exigencias específicas teóricas sobre la enseñanza y el aprendizaje, reflejan un compromiso para comprender las relaciones entre teoría, plan de acción diseñado y práctica, al mismo tiempo que el análisis previsto de cada sesión específica puede contribuir a elaborar teorías localizadas sobre la enseñanza y aprendizaje de un contenido específico. Este aspecto lo distingue de otros enfoques o metodologías como la investigación-acción (Valverde Soto, 2014).

La investigación basada en diseño permite desarrollarla en tres momentos como muestra el siguiente gráfico:

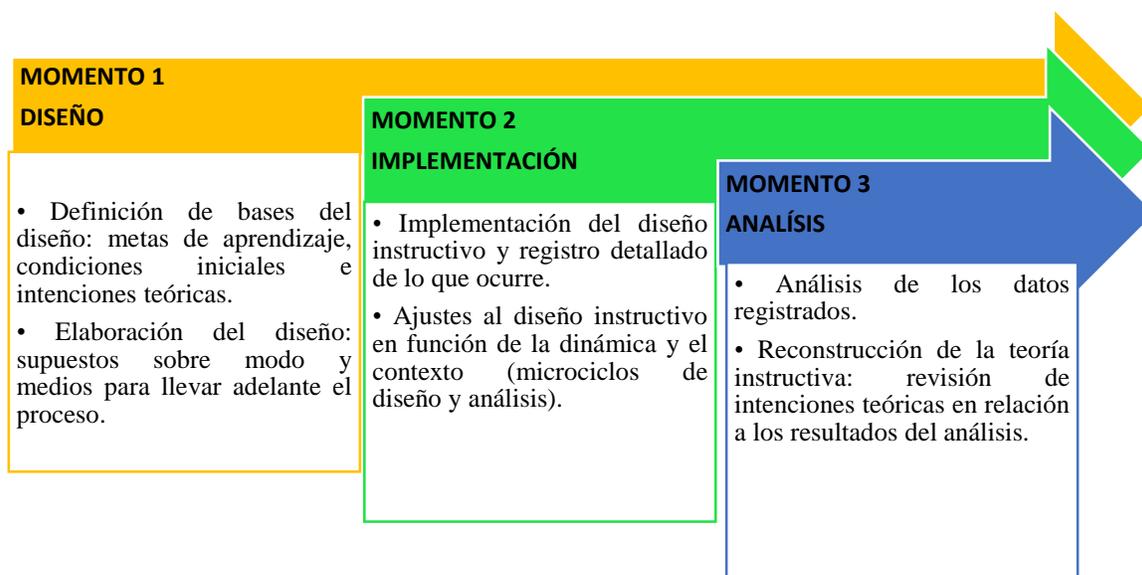


Figura 12. Momentos de la Metodología Basada en el Diseño. Autor Ruth Barrantes

Por tal motivo esta investigación basada en el diseño busca especialmente beneficiar a los estudiantes y a los docentes en sus prácticas pedagógicas.

Población

Contextualización.

En el presente apartado se encuentra la descripción de las características de la localidad, barrio y de la institución educativa donde actualmente se llevó a cabo la propuesta de investigación y la aplicación de la estrategia pedagógica IntegraTIC.

Localización.

La Institución Educativa Distrital, está ubicado en la Carrera 78 J N° 58m 22 sur barrio José Antonio Galán, Teléfono 7752586. José Antonio Galán es un barrio ubicado en el sector suroccidental de la ciudad de Bogotá, en la zona séptima, localidad de Bosa. , la localidad de Ciudad Bolívar y el municipio de Soacha; al occidente con los municipios de Soacha y Mosquera; al norte con Mosquera y el río Bogotá; y por el oriente con las

localidades de Ciudad Bolívar y Kennedy. Cuenta con 508.828 habitantes y cinco UPZ (Unidades de Planeamiento Zonal): Apogeo, Bosa Occidental, Bosa Central, El Porvenir y Tintal Sur. La localidad cuenta con pocas vías de acceso, debido a que la mayoría de barrios que la componen fueron de invasión, es decir, con poca planificación e ilegales en sus comienzos. Hoy en día, los barrios son en su gran mayoría legales, pero hay pocas calles principales, considerándose solamente la Avenida Bosa Calle 59 S, paralela al cementerio El Apogeo, como tal.

Dinámica económica.

Centra su economía en tres actividades principales comercio 59%, servicios 35 % y el industrial 6%. La ocupación de los trabajadores de la Localidad de Bosa mayoritariamente son obreros o empleados de empresa particular seguido por trabajadores independientes o que trabajan por cuenta propia, en porcentajes aproximados se muestra de la siguiente manera: Obrero o empleado de empresa particular 49,7%, obrero o empleado del gobierno 4.2%, jornalero o peón 0,3, empleado doméstico 3,8, profesional independientes 0,5, trabajador independiente o cuenta propia 35,7.

El Barrio

José Antonio Galán, se encuentra en la UPZ (unidades de planeación zonal) Bosa central, el cual limita con los barrios: Villa Anita – Villa Nohora – Clarelandia – La estación – El Tanque – Bosa Centro (a unos 100 mts aprox.) por el sector norte limita con el río Tunjuelito, la mayoría de los habitantes de este sector son de estratos 1 y 2, motivo por el cual la institución es la única posibilidad para que los hijos de los habitantes tengan acceso a la educación.

Las actividades económicas que se desarrollan en el barrio son de diversa índole, se pueden encontrar tiendas, supermercados de víveres y alimentos, talleres automotrices, talleres de ornamentación, talleres de carpintería, salas de belleza, video juegos, droguerías, lavanderías, centros educativos privados, sastrerías de confecciones, bicicleterías, montallantas y ventas ambulantes.

Las viviendas de este barrio son casas de dos, tres y hasta cuatro plantas, en cada piso esta distribuidos varios cuartos que sirven de vivienda a varias familias, en algunos casos

en estos recintos se presenta hacinamiento con familias completas en un mismo cuarto en condiciones inadecuadas para los niños, así mismo no existen espacios apropiados para que los niños y niñas puedan disfrutar de espacios de juego en sus casas; por ello es común ver los niños jugando en la calle.

Un espacio que permite el sano esparcimiento y la recreación de los habitantes del barrio, es el parque José Antonio Galán, este parque cuenta con dos canchas múltiples, un parque infantil y una pequeña zona verde. Actualmente se encuentra deteriorado por el paso del tiempo y por el mal uso que las personas hacen de él, allí se realizan encuentros de microfútbol los viernes en la noche y fines de semana, es también punto de encuentro de jóvenes, niños y ancianos; y en algunos momentos se presta para que sea expendio de drogas en horas de la noche y tarde.

En cuanto a salud, en el sector se presenta una deficiencia hospitalaria, pues no se cuenta con un centro médico cerca, solo funcionan instituciones de carácter privado pero en otros barrios, por lo cual es difícil que accedan los habitantes a este servicio de forma fácil, económica y rápida. La mayoría de estudiantes se encuentran afiliados al SISBEN y son atendidos en el Hospital Pablo VI.

Otro servicio que se ofrece a los habitantes del barrio es la educación, donde se encuentran Hogares de Bienestar Familiar, jardines de atención infantil, colegios como Rosa Agassi y el Celestino Mutis de carácter privado y esta institución educativa donde se hace la investigación que es de carácter público.

Institución

La Institución Educativa Distrital pertenece a las instituciones de la Secretaria de Educación de Bogotá, está ubicada frente al parque principal del barrio José Antonio Galán. Cuenta no solo con el apoyo de los sectores gubernamentales; si no, con el apoyo de la junta de acción comunal de barrio José Antonio Galán y el barrio Villa de los Sauces, quienes trabajan en pro de la institución de manera constante y apoyan la gestión académica, prestando los espacios comunales y gestionando en instancias oficiales y privadas recursos que fortalezcan la institución. La institución fue fundada en 1988 por construcción y esfuerzo de la comunidad educativa y la Junta de acción Comunal. Presenta

varias etapas de ampliación, la primera en 1992 para consolidar la básica secundaria, cuando se construyen cinco aulas y dos baterías de baños; y la tercera en el 2006 donde se realizó la construcción de cuatro aulas y el laboratorio, abriendo paso a la vocacional.

La institución cuenta con espacios para los niveles de primaria, secundaria y preescolar. Cabe mencionar que algunos de estos espacios están subutilizados como el parque infantil que ocasionalmente es utilizado para guardar las motos de los docentes, la sala de informática, otros espacios como la emisora, la sala de materiales didácticos, la banda y una pequeña biblioteca pero para los docentes.

Referente a los recursos institucionales con los cuales se apoyan los docentes para desarrollar la labor pedagógica diaria, y aunque se hace gestión y se han dotado diferentes espacios con recursos didácticos, tecnológicos, deportivos, kit de consumo diario al docente, dotación de aulas, oficinas y otros espacios como baños, cafetería, sala de docentes se hace necesario actualizar, renovar y aumentar la cantidad de recursos disponibles para que cubran realmente las necesidades tanto de la población escolar como de los docentes; en especial consideran la importancia de revisar, actualizar y mejorar las condiciones del sistema-red de televisión, de la emisora y sonido; también modificar el mobiliario de algunas aulas debido al deterioro causado por el uso y buscar que este se adapte a las condiciones de la edad de los estudiantes.

Proyecto Pedagógico Institucional

El P.E.I actual desarrolla cuatro ejes macro que son: la convivencia, lo académico, la gestión administrativa y las relaciones con la comunidad. Esto ha permitido encaminar la institución hacia el desarrollo de políticas que fortalezcan de manera especial el mejoramiento de las estrategias metodológicas para elevar el nivel académico, la convivencia y desde ahí se consoliden los demás procesos de tipo institucional.

Horizonte Institucional.

Misión.

El colegio José Antonio Galán es una institución educativa incluyente, de carácter oficial, que ofrece los servicios educativos desde los grados jardín hasta undécimo con énfasis en gestión empresarial, comunicación y convivencia, brindando los elementos cognitivos, afectivos y sociales, que permitan a los estudiantes una formación de excelencia, potenciando su pleno desarrollo individual, familiar y trascendencia comunitaria.

Visión.

En el año 2020 ser una de las mejores instituciones de la localidad de Bosa con excelencia académica, fundamentada en la Gestión y Comunicación, brindando a la comunidad gestores empresariales que desarrollen sus habilidades comunicativas con alto sentido de la ética y comprometidos en la solución de las necesidades de su entorno.

Objetivos

Objetivo Corporativo.

Incrementar significativamente el nivel académico fomentando competencias lectoescrituras y lógico matemáticas de los estudiantes, mediante la reorganización curricular por ciclos, la implementación de la Enseñanza para la Comprensión como estrategias pedagógicas, el compromiso de la comunidad educativa y su entorno, con la utilización efectiva de los recursos físicos, humanos y tecnológicos.

Objetivos Específicos.

1. Aplicar integralmente la reorganización curricular por ciclos y la estrategia pedagógica Enseñanza para la Comprensión (EPC) estableciendo coherencia entre lo planeado y lo ejecutado con la participación efectiva de los estudiantes.

2. Concienciar a los estudiantes desde la responsabilidad frente a los compromisos de orden académico y convivencial mediante la participación en las diferentes actividades institucionales.
3. Incluir en todos los grados a los proyectos institucionales, permitiendo que sus egresados contribuyan al cumplimiento de las exigencias del mundo social y laboral.
4. Propiciar la realización de eventos que permitan la participación y la construcción de sentido de pertenencia institucional encaminados a mejorar los niveles de convivencia.
5. Optimizar la utilización de los recursos existentes en el colegio mediante la inclusión de los mismos en la planeación de las diferentes actividades institucionales.
6. Vincular el colegio con instituciones de carácter local y distrital, que contribuyan al desarrollo del P.E.I de tal forma que puedan aportar a las exigencias del mundo social y laboral.
7. Formar personas competentes en la gestación de empresas como instrumento potencial para el mejoramiento de su calidad de vida.
8. Desarrollar un plan de formación docente que permita la aplicación del modelo pedagógico y el desarrollo del énfasis institucional.

Principios y Valores Institucionales.

A partir de la misión y visión de la institución, la comunidad educativa representada por estudiantes, padres de familia, docentes y directivos plantean los principios y valores que orientan el quehacer de la institución en concordancia con el Proyecto Educativo Institucional y que sirven de guía para el desarrollo del proyecto de gestión y comunicación, los valores con mayor relevancia son: respeto, autonomía, tolerancia, responsabilidad.

Competencias Institucionales.

Las competencias que se desarrollan institucionalmente son:

Competencia Cognitiva.

La institución educativa fortalece la capacidad que tienen los estudiantes para hacer uso de recursos que demuestren competencia en las diferentes situaciones de su contexto; posibilitando la producción de proyectos en gestión empresarial, permitiendo la interacción social del individuo con su entorno. Desde esta perspectiva se desarrollan los procesos de pensamiento que conllevan al desarrollo de las competencias interpretativas, argumentativas y propositivas.

Competencias lectoescritoras y lógico matemáticas.

La competencia comunicativa es el conjunto de habilidades que posibilita la participación apropiada en situaciones comunicativas específicas.

Participar apropiadamente en una interacción comunicativa consiste en cumplir con los propósitos de la comunicación personal; esto es, lograr lo que se quiere o necesita y hacerlo dentro de lo socialmente aceptable (sentido y coherencia).

El desarrollo de estos conocimientos se inicia desde el nacimiento y continúa durante toda la vida. En la infancia temprana, sin embargo, se logran los mayores avances. Este hecho, ha sido motivo de muy diversas explicaciones. El primero, se ubica en el nivel intraindividual y da cuenta de la facultad humana de adquirir y usar el lenguaje, lo que se denomina competencia lingüística. El segundo, corresponde al nivel interindividual, donde se resalta el papel que juega la interacción social en la construcción de la competencia comunicativa.

El desarrollo del pensamiento lógico, es un proceso de adquisición de nuevos códigos que abren las puertas del lenguaje y permite la comunicación con el entorno, constituye la base indispensable para la adquisición de los conocimientos de todas las áreas académicas y es un instrumento a través del cual se asegura la interacción humana, de allí la importancia del desarrollo de competencias de pensamiento lógico esenciales para la formación integral del ser humano.

Competencias Laborales.

La institución tiene como parte de su énfasis institucional la gestión empresarial, el desarrollo de competencias laborales y para el emprendimiento y la capacitación de sus estudiantes para el mundo del trabajo, por lo que su currículo fortalece el desarrollo de las capacidades, conocimientos, habilidades y actitudes que requiere una persona para desempeñar una función productiva y que están relacionadas con la planeación, ejecución y mejoramiento del trabajo.

Competencia Axiológica.

La institución educativa distrital, fortalece la capacidad que tiene la persona para reconocer y valorar al otro como parte integral y fundamental de su propio desarrollo y el de su entorno natural y social; donde el individuo crea, rescata, cultiva y hereda los valores sociales culturales, morales, cívicos, éticos, religiosos, desarrollando la autoestima, el juicio crítico, el espíritu reflexivo, la capacidad para aprender, el sentido de trabajo en equipo, la dignidad humana, la solidaridad, el sentido de identidad y pertenencia generando una convivencia social y ecológica. Comprendiendo y asumiendo el proceso democrático y su incidencia en el desarrollo de la humanidad y el aporte que él como sujeto social-dinámico involucra en su proyecto de vida.

Competencias Ciudadanas.

Las competencias ciudadanas son los conocimientos y las habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que hacen posible que las personas participen en la construcción de una sociedad democrática, pacífica e incluyente.

En general, los estándares de competencias básicas (en lenguaje, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y ciudadanas) son criterios claros y públicos, que permiten establecer cuáles son los niveles básicos de calidad de la educación a los que tienen derecho los estudiantes en todas las regiones del país.

En el caso específico de las competencias ciudadanas, los estándares establecen lo que los estudiantes deben saber y saber hacer para poder participar constructivamente en una

sociedad democrática. Se refieren a saber interactuar de manera que promuevan la convivencia y el respeto a los derechos humanos y que contribuyan al bien común.

Los estándares se formulan para grupos de grados, desde primero hasta undécimo, tomando en cuenta los ámbitos de: 1) Convivencia y paz; 2) Participación y responsabilidad democrática y 3) Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Énfasis Institucional.

La comunicación desde el desarrollo de los procesos lectoescritores y el desarrollo de pensamiento. La gestión empresarial, el desarrollo de las competencias laborales, el emprendimiento para el mundo laboral.

Componente Pedagógico.

El currículo de la institución está centrado en el desarrollo del potencial humano y convivencial, con énfasis en los procesos de gestión empresarial, desarrollo de competencias laborales y para el emprendimiento y la formación para el mundo laboral.

Gestión Académica.

La gestión académica está orientada a ser una instancia dinamizadora para el desarrollo humano de los miembros de la comunidad educativa. Entendiendo el desarrollo humano como un proceso para ampliar las opciones de que disponen las personas, tanto en la adquisición de conocimientos como en el acceso a los recursos necesarios para un nivel de vida de calidad y los valores necesarios como ser social, esto implica que todos los esfuerzos y recursos académicos, se orienten intencional y organizadamente al desarrollo de las dimensiones: corporal, cognitiva, ética, espiritual, estética y socio afectiva y al fortalecimiento de las competencias cognitiva, laboral y convivencial de los estudiantes.

Estrategia Pedagógica.

El modelo pedagógico de la institución educativa, toma como referente La Enseñanza para la Comprensión, que le da un significado al aprendizaje, partiendo de la naturaleza de cada estudiante. Desarrolla en él su espíritu científico acorde a las exigencias de su medio social. Centra su convicción en que es más importante aprender a aprender que aprender

algo y acentúa el carácter activo del alumno en el proceso de aprendizaje. Identifica al maestro como un guía, como un orientador, como un animador de este proceso. Todo lo anterior enmarcado en el proyecto de calidad educativa. La estrategia pedagógica aquí planteada deberá desafiar las ideas, no constructivistas, de que el aprendizaje sea información concentrada, replantear el rol del docente y poner como eje central los esfuerzos del estudiante por construir la comprensión. La noción de comprensión planteada que conduce a una visión constructivista es diferente de la habitual, en por lo menos dos sentidos: qué se construye y cómo procede la construcción.

Marco Conceptual de la Enseñanza para la Comprensión (EPC).

El marco de la Enseñanza para la Comprensión, desarrollado en un proyecto de investigación en el Proyecto Cero a comienzos de los años 90, enlaza lo que David Perkins ha llamado los "cuatro pilares de la pedagogía" con cuatro elementos de planeación e instrucción. Además sustentados en las siguientes preguntas:

¿Qué debemos enseñar? Tópicos generativos.

¿Qué vale la pena comprender? Metas de comprensión.

¿Cómo debemos enseñar para comprender? Desempeños de comprensión.

¿Cómo pueden saber estudiantes y maestros lo que comprenden los estudiantes y cómo pueden desarrollar una comprensión más profunda? Valoración continúa, cada uno de estos elementos se define así:

Tópicos Generativos.

Son ideas, conceptos, temas, hechos u objetos centrales o fundamentales que van a la esencia de cada disciplina y que la organizan. A partir de ellos, se pueden establecer ricas conexiones al interior de la disciplina y con otras disciplinas.

Metas Abarcadoras.

Son objetivos que se reflejan de forma clara en un grupo en particular con un propósito de enseñanza que el docente quiere impartir a sus estudiantes con el fin que ellos comprendan. Estas metas están sujetas al área o dimensión a la cual el docente pertenece, es

decir su disciplina, por lo general las metas son construidas y concertadas por los mismos estudiantes.

Las metas abarcadoras son de dos clases: las metas de comprensión y los hilos conductores los cuales permiten que se dé la comprensión de los contenidos, métodos, propósitos y formas disciplinarias, haciéndolos mucho más agradables y explícitos.

Desempeños de Comprensión.

Estos desempeños hacen referencia a todo lo que los estudiantes hacen pero con un sentido reflexivo frente al o los temas para comprender, aquí tanto el estudiante como el docente logra que sea visible o no su comprensión.

Algunos ejemplos son: debatir, argumentar, escribir un ensayo, explicar una teoría, predecir, justificar una posición valorativa, crear una historia, hacer una presentación, formular hipótesis y crear un método para probarlas. Estos desempeños van secuencialmente y tienen en cuenta tanto las metas de comprensión como los tópicos generadores, además de involucrar directamente los preconceptos de los estudiantes y valorar cualquier tipo de pregunta que le surja pues esto los lleva a pensar e indagar con profundidad sobre el tema que se esté estudiando.

Para poder llegar a la secuencia se debe tener en cuenta tres momentos: exploración, investigación y proyecto final de síntesis.

Valoración continúa.

Son periodos de retroalimentación que tanto docente y estudiantes hacen frente a su proceso de aprendizaje, esto con el fin de guiar y ayudar al alumno durante todo el tiempo de su formación académica. Esta evaluación se hace de forma formal e informal teniendo en cuenta en primer lugar los desempeños de comprensión, se da una autoevaluación y heteroevaluación generando en el individuo la crítica y la reflexión frente a su propio trabajo y su proceso de comprensión.

Enseñanza por ciclos.

En la actualidad en los colegios del distrito de Bogotá se consolidó la organización de la enseñanza por ciclos con el fin de estructurar los niveles desde preescolar hasta bachillerato, buscando que todos los estudiantes tengan el acceso y la permanencia en el sistema educativo, propiciando para ellos una educación de calidad donde el estudiante se pueda desarrollar integralmente con el fin de formar seres felices, autónomas y ciudadanos con responsabilidad social y cultural en la ciudad. Cada uno de los ciclos está fundamentado en las características propias y particulares de cada uno de los niños y jóvenes.

Evaluación integral, dialógica y formativa.

La evaluación no es un proceso acumulativo de datos e indicadores que miran de forma aislada los componentes de la educación. La evaluación educativa y pedagógica es entendida como un proceso integral, dialógica y formativa.

Integral: Integral en tanto abarca todos los elementos que conforman el sistema de evaluación, los procesos de enseñanza, los aprendizajes, los medios utilizados, los sujetos, los ambientes físicos y sociales.

Dialógico: Como ejercicio de reconocimiento y encuentro de nuevos saberes, de nuevas experiencias y prácticas evaluativas.

Formativo: Como escenario para desaprender y aprender lo nuevo, lo diferente, aquello que las prácticas de evaluación ponen a disposición de educadores, autoridades educativas, administradores públicos, estudiantes y ciudadanía como herramientas para el mejoramiento sostenido de la calidad educativa.

Comunidad Educativa.

Estudiantes.

La mayoría de la población escolar inicia sus estudios en la institución educativa distrital con alta tendencia a permanecer durante los diferentes ciclos escolares, existe un porcentaje de estudiantes que poseen hermanos estudiando en la misma institución y en diferentes ciclos.

Los hogares en una gran proporción están conformados por un núcleo familiar tradicional, sin embargo se resalta en un rango significativo la existencia de la figura de padrastro y madre soltera.

Hay tendencia a incrementarse la formación y cuidado de los menores por parte de los abuelos y otros adultos quienes se encuentran en su mayoría alfabetizados; se evidencia además que los padres de familia en gran porcentaje no han culminado el bachillerato.

La generalidad de los estudiantes proviene del barrio.

A través de una ficha de observación se encontró que los estudiantes poseen los documentos, textos y materiales necesarios en casa para realizar las consultas académicas y en un porcentaje mediano poseen computador e internet, proyectándose en su mayoría hacia la adquisición de estas herramientas tecnológicas.

Padres de familia.

En un alto porcentaje la población escolar se encuentra clasificada en el estrato socioeconómico 1 y 2 los cuales viven en arriendo. Se encuentra que la mayoría de los padres de familia tienen un trabajo, pero sin recibir una remuneración económica que cubra los gastos familiares adecuadamente. En el tiempo no escolar (tiempo libre) los estudiantes, en un gran porcentaje se encuentran acompañados por los padres de familia o un adulto responsable y acuden al diálogo y el esparcimiento sano como estrategias de formación.

Existe un porcentaje mínimo de familias que expresan estar en condición de desplazamiento y en movilidad constante dentro del sector o hacia otras regiones del país. Los intereses de los estudiantes se inclinan más hacia la danza, el teatro, el juego, los

deportes y los medios tecnológicos, expresan en un alto porcentaje la necesidad de aprender un idioma extranjero (inglés), pero desde la parte formal académica no lo perciben muy interesante.

Sobre el apoyo familiar se considera que falta compromiso por parte de un gran número de familias, motivo por el cual la institución ha propuesto espacios de sensibilización dirigido a los padres hacia la vida académica, social y de formación integral de los hijos ,a través de acciones diarias como el dialogo maestro-familia, acciones grupales como talleres, encuentros, charlas y acciones interinstitucionales de carácter preventivo y de apoyo relacionados con la vida escolar y la realidad de nuestros niños, niñas y jóvenes.

Categorías de análisis

Las categorías que se presentan a continuación permiten delimitar el tema y mostrar los aspectos relevantes para la investigación. Dichas categorías son tomadas a partir de las dimensiones del desarrollo humano, los lineamientos pedagógicos curriculares contemplados en la ley general de educación 115 y los principios del conectivismo propuestos por Diego Leal.

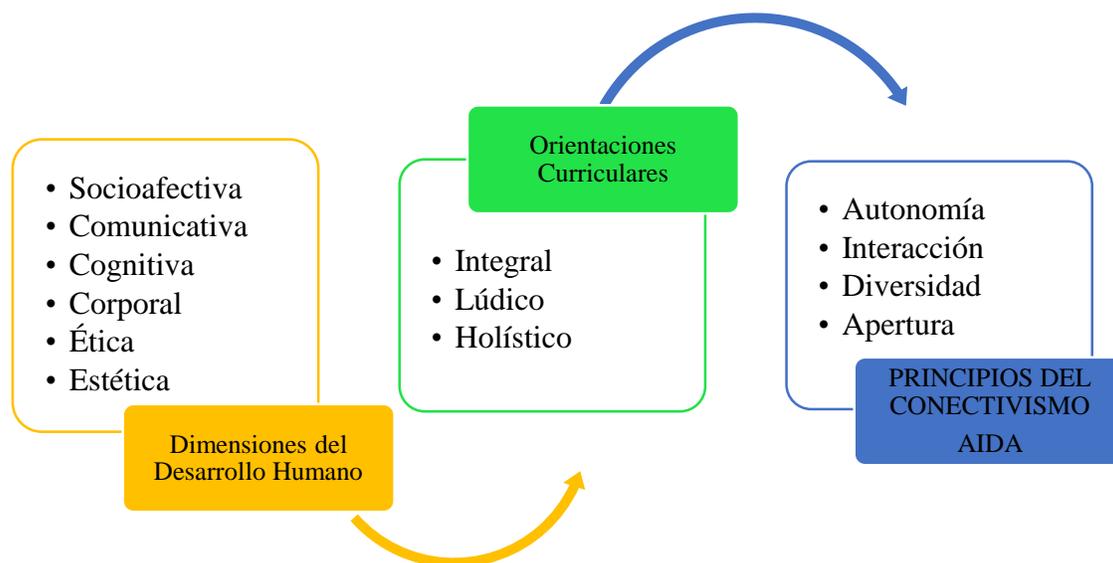


Figura 13. Categorías de Análisis. Autor Ruth Barrantes

Dimensiones.

1. Socioafectiva: relacionada con el desarrollo desde su identidad, su autonomía y su convivencia.
2. Corporal: reconocimiento del cuerpo, su imagen, el movimiento como medio de interacción, la expresión y la creatividad del cuerpo en movimiento.
3. Comunicativa: comunicación oral, no verbal y escrita.
4. Estética: sensibilidad, expresión, creatividad y sentido artístico.
5. Cognitiva: desarrollo de relaciones lógico matemáticas, resolución de conflictos, seriación y asimilación, atención, percepción y memoria.
6. Ética: relación consigo mismo y con los demás, pone de manifiesto los valores (SED, 2010).

Conectivismo. Estrategia AIDA.

1. Autonomía: nivel de decisión, el interés personal y autónomo de cada participante. Su participación responde a un interés personal, autónomo y refleja una posición.
2. Interacción: con los compañeros, con los profesores, a través de medios y recursos. Se considera un proceso social.
3. Diversidad: promueve la participación de distintas personas, con capacidades diversas.
4. Apertura: permite promover a través de las actividades una inclusión asertiva (Leal , 2012).

Lineamiento Pedagógico Curricular.

1. Integral: reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente en su entorno familiar, social, étnico y cultural.
2. Lúdico: reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social.
3. Holístico: Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes,

conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal (Decreto 2247, 1997).

Instrumentos de recolección de información



Figura 14. Instrumentos de Recolección. Autor Ruth Barrantes

Fase 1: Antes

Para iniciar el proceso de investigación se llevó a cabo una encuesta previa a los docentes de preescolar con el objetivo de indagar sobre el uso que hacen de las TIC en el aula, así como los preconceptos de lo que es un AVA. De igual forma se preguntó sobre si la implementación de una estrategia pedagógica haciendo uso de la tecnología beneficiaba o no el desarrollo integral de los niños y las niñas de preescolar (Anexo 3).

Fase 2: Durante

Se realizaron encuestas a padres con el fin de indagar acerca de la importancia que los niños muestran en el hogar por el conocimiento y la manipulación de los sistemas de cómputo y a los estudiantes con el fin de indagar sobre los intereses de cada uno frente al uso del computador y cómo lo utilizan (Anexo 4 y 5).

Se aplicaron unas guías de trabajo que permitieron reconocer los conocimientos previos que los estudiantes tenían frente a los instrumentos básicos que hacen parte del ordenador, su importancia y el uso adecuado.

La figura 15 muestra la planeación paso a paso para la implementación de un AVA nutrido a través de OVAS diseñados para el fortalecimiento de las categorías de análisis que sustentan esta investigación. (Anexo 6).

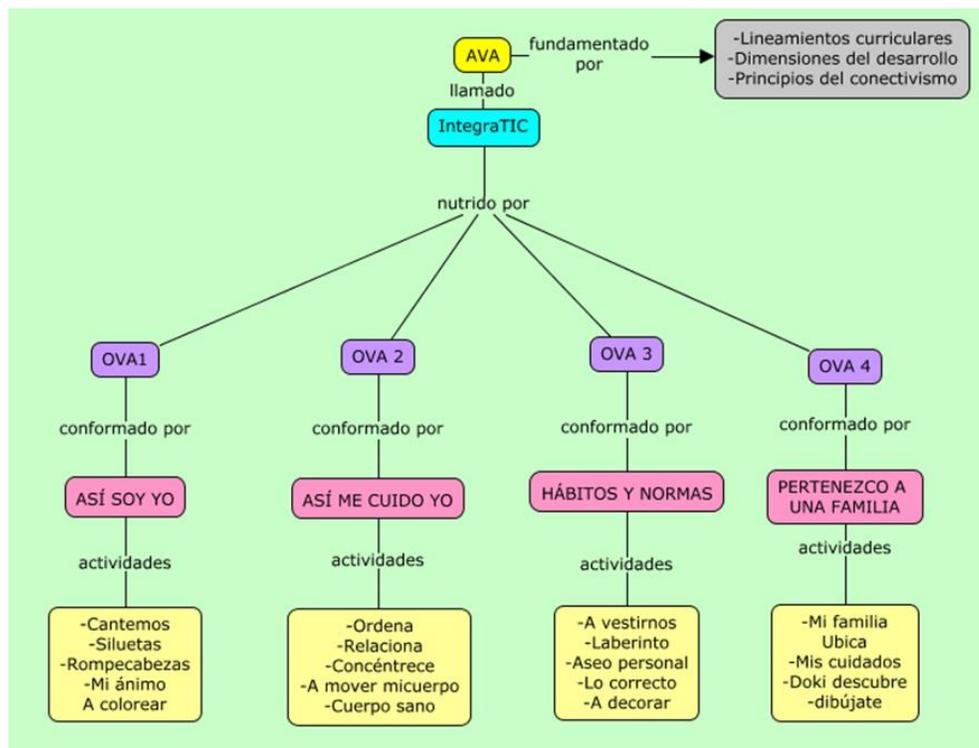


Figura 15. Planeación IntegratiC. Autor Ruth Barrantes

A continuación se muestra cómo se organizó el desarrollo del OVA 1 tomando como base la planeación descrita en la Figura 15.

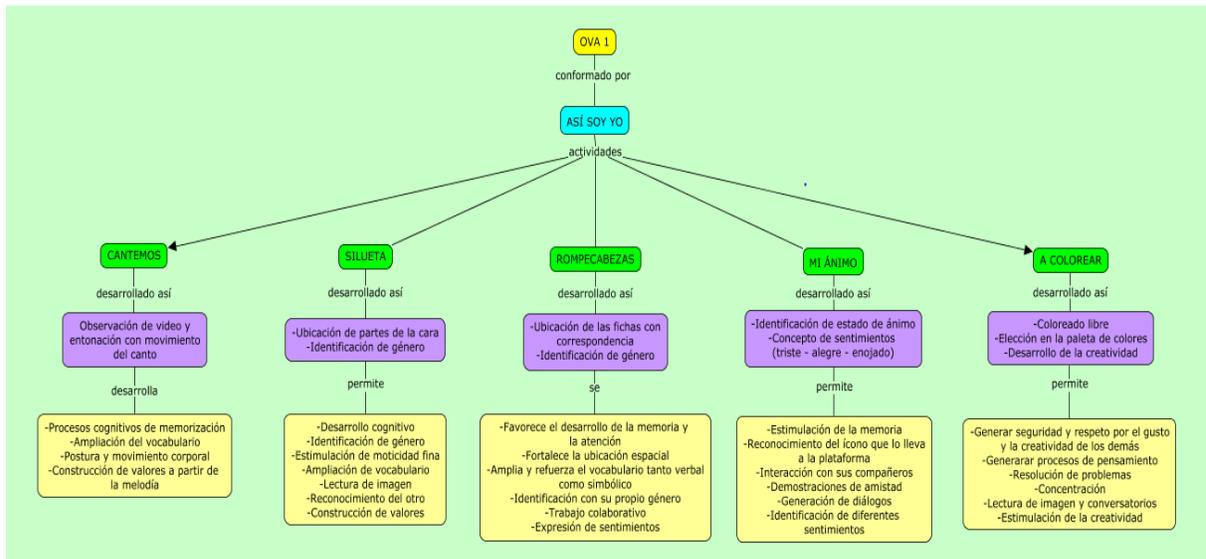


Figura 16. Desarrollo OVA 1. Autor Ruth Barrantes.

Propuesta pedagógica y E.P.C.

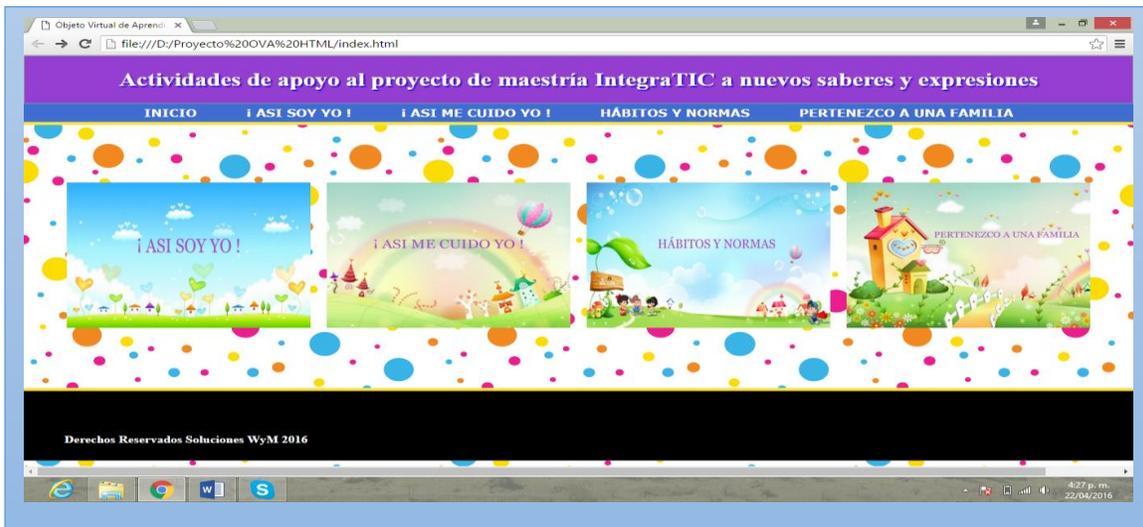


Figura 17. Planeación IntegraTIC. Autor Ruth Barrantes.

Desde el ambiente pedagógico se hace necesario acompañar los niños y niñas en todo su desarrollo tanto físico como de aprendizaje, esto implica hacer un acompañamiento y valorar todos sus avances, dificultades e intereses con el objetivo de contribuir desde el ambiente escolar a todas sus necesidades y a su vez que trascienda en la familia y en los

demás procesos de enseñanza, de ahí que el documento de Colombia Aprende (2012) permite ver que el proceso de aprendizaje de la primera infancia está basada en la interacción con su entorno, no solo familiar sino social y que además posibilita nuevos escenarios para la adquisición de conocimiento.

Con base en lo anterior y respondiendo a las necesidades de los niños se hace necesario crear nuevos entornos de aprendizaje que permitan favorecer los procesos de éstos pero que además se les permita ser actores participativos y puedan desarrollar todas sus ideas, propósitos, necesidades y la posibilidad de resolución de problemas. Todo cuanto se diseñe desde lo pedagógico debe estar acomodado con el fin de beneficiar a los estudiantes sin dejar a un lado todas las características de la edad. Donde se propongan proyectos pedagógicos, el docente ante todo debe pensar en que cada estudiante aprende de formas diferentes y que sus aportes pedagógicos deben girar en torno a las dinámicas e inclusión de sus estudiantes. De ahí que la implementación de una propuesta pedagógica permite que se generen en los estudiantes dinámicas alrededor de estas prácticas, allí es donde se recogen todas las percepciones tanto físicas, psicológicas y emocionales de los niños, esto permite que ellos se acerquen al contexto inmediato y reconozcan sus ideales, gustos, dificultades, es decir que genere en los estudiantes sus propios descubrimientos. El ser humano se desarrolla desde diferentes contextos como su hogar, el colegio, el barrio, es decir en todos los entornos donde se desenvuelva. En cada espacio donde el individuo interactúe desarrolla procesos físicos, cognitivos emocionales y sociales, de allí que la escuela se convierte en un facilitador de entornos de aprendizaje que favorecen los conocimientos, actitudes y habilidades con una intensión formativa (Guardia, 2015)

Cabe anotar que la primera infancia es el tiempo donde el niño desarrolla muchos cambios y transformaciones tanto biológicas como psicológicas, por esto se dice que se desarrollan integralmente, los intereses tanto académicos como de juego son particulares, ocasionalmente sus intereses son grupales, por esto el maestro se encuentra enfrentado a proponer estrategias pedagógicas que permitan suplir y complementar los procesos académicos, el docente recurre a buscar diversidad de propuestas que le permitan llamar la atención y generar curiosidad en los niños, además que capture su atención sintiéndose atraído frente a la propuesta. Para García (2008) el ofrecer nuevas actividades que genere

en los estudiantes la curiosidad ,permitirá que el proceso de aprendizaje sea positivo y tenga como resultado beneficios específicos centrados en el aprendizaje, además posibilitará que el estudiante aumente la motivación por aprender.

Cuando un maestro crea una propuesta no significa que dará una respuesta generalizada a todos los participantes y/o estudiantes pues como ya se había dicho todos aprenden de diferentes formas, pero lo que si se hace posible es impulsar al niño a que interactúe con nuevas cosas, permite que el maestro haga un acompañamiento continuo en los procesos que para él es decir el estudiante en algún momento se vuelve difícil de realizar, bastará con una caricia, una palabra de afecto, una sonrisa, un abrazo para que el niño llegue a la meta que la maestra pone a su disposición.

La práctica pedagógica que se desarrolla en el aula permite que se haga seguimiento a los estudiantes a partir de procesos cualitativos el cual se centra en descubrir todas sus capacidades, experiencias, temores e impactos y permita al maestro el fortalecimiento de su práctica y beneficie el desarrollo de los niños y las niñas de esta edad.

Cuando el maestro se atreve a reflexionar sobre sus prácticas pedagógicas permite que se dé respuesta a si sus actividades fueron apropiadas y asertivas frente a las necesidades de los niños y con base en esto se generen nuevas posibilidades creadas a partir del maestro para incluir en sus prácticas pedagógicas pero con el fin de potenciar el desarrollo en los niños en armonía con las características propias de la edad. (MEN, 2014)

Ahora bien, con base en las apreciaciones del maestro frente a las posibilidades de llevar al aula nuevas propuestas pedagógicas que favorezcan los estudiantes, se pone en conocimiento que en la institución educativa donde se llevó a cabo esta investigación y la implementación de IntegraTIC para el grado preescolar, se hizo uso del modelo pedagógico Enseñanza Para la Comprensión (E.P.C), la cual garantiza los procesos metodológicos del docente en su práctica pedagógica.

La E.P.C nace de uno de los proyectos de investigación en Harvard, este modelo permite que los estudiantes no se limiten a llenar su memoria con aprendizajes acumulativos, que puedan interpretar, comprender, analizar para el mismo, además sea capaz de reelaborar la información y transmitirla a otros. La comprensión conlleva a desarrollar diferentes tipos de

actividades o de tareas que realmente permita ver que si hay entendimiento frente a un tema, estas acciones se conocen en la E.P.C como los desempeños de comprensión.

La E.P.C se basa en cuatro elementos de planeación: tópicos generativos, metas de comprensión, desempeños de comprensión y valoración continua, es así como las actividades planeadas desde IntegraTIC cumplen con estas características propias en el marco de la E.P.C para preescolar (Stone, 1999).

Además desde la mirada del modelo pedagógico, se debe tener en cuenta todo el sistema curricular que articula y permea los procesos académicos de los estudiantes, desde la mirada pedagógica se deben seguir los lineamientos que cada institución tiene como ruta de navegación en cada año escolar. Con base en lo anterior en las siguientes tablas se da a conocer la articulación entre las actividades propuestas desde la tecnología y la planeación de asignatura para el grado de preescolar. Las tablas muestran la implementación y desarrollo del OVA 1 “Así soy yo”, los demás OVA están consignados en las tablas con las posibles actividades y categorías que se pretende desarrollar a lo largo del año lectivo 2016.

PLANEACIÓN DE ASIGNATURA

**CICLO1 ASIGNATURA: DIMENSIÓN COMUNICATIVA
GRADO: PREESCOLAR 02**

NIVEL: PREESCOLAR

META GENERAL DEL CICLO: Desarrollar a través de la estimulación y la exploración las habilidades comunicativas del estudiante con el fin de que niños y niñas aprendan a reconocerse y trasciendan dentro de su entorno social.

META DEL PERIODO: Niños y niñas tendrán la capacidad de expresar verbal, gráfica y gestualmente lo que observan de su entorno.

NUCLEO COMÚN: Formación de hábitos en convivencia y autonomía dentro de la construcción de su propio yo.

| IntegraTIC OVA 1: ASÍ SOY YO | | |
|---|---|---|
| Actividad 1: Cantemos | | |
| PREPARACIÓN | IMPLEMENTACIÓN | RESULTADOS |
|  | <p><i>Motivación.</i></p> <p>1. Aprender en el salón la canción "Me miro en el espejo".</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: los niños lograron utilizar adecuadamente el vocabulario con la canción "Me miro en el espejo". |
| | <p>2. Organización de los estudiantes en trencito para dirigirlos a la sala de informática.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: los niños respetaron el puesto asignado al hacer fila. • Dimensión corporal: los niños realizaron un desplazamiento locomotor a través de la marcha de un lugar a otro. |

| | | |
|---|---|---|
| <p>META</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas comprenderán el uso y utilización de diferentes expresiones para comunicarse con pares y adultos en los espacios escolares. <p>DESEMPEÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunica y/o expresa de forma clara lo que necesita. Muestra agrado o desagrado ante diferentes situaciones. Atiende instrucciones básicas. Participa en cantos y rondas. <p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Expresión y comunicación Oral Expresión y comunicación corporal. Expresión y comunicación corporal y gestual. <p>VALORACIÓN CONTINUA</p> <ul style="list-style-type: none"> Atención Expresión Producción | <p><i>Desarrollo.</i></p> <p>3. Ubicación de cada estudiante en el computador y encendido del mismo.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Autonomía: los estudiantes se ubicaron libre y voluntariamente en el computador. Los estudiantes encendieron solos el computador. |
| | <p>4. Ingreso al ícono que los lleva a la plataforma IntegraTIC.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión cognitiva: los estudiantes reconocieron el ícono que les permite entrar a la plataforma. Interacción: los estudiantes tuvieron la oportunidad de interactuar con el computador haciendo uso de una herramienta nueva para ellos. |
| | <p>5. Con la ayuda del proyector les indiqué dónde debían ingresar para encontrar la canción.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión comunicativa: los niños realizaron una lectura de imagen a través del proyector. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión cognitivo: los niños desarrollaron procesos de atención y memoria. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Apertura: los estudiantes vieron la plataforma desde un sistema diferente al computador, a través de una proyección del pantallazo en la pared. |
| | <p>6. Escucha y visualización del video.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión corporal: los niños hicieron uso de la percepción óculo-manual. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión comunicativa: los niños escucharon la canción y observaron el video. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión socioafectiva: en todo momento se evidenció respeto hacia los compañeros. |
| | <p>7. Observación del video repetidas veces, cada uno de los estudiantes si lo prefiere o si le llama la atención algo en el video lo volverá a ver y escuchar.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Autonomía: cada uno de los estudiantes vio libremente el video las veces que creyó conveniente, lo hicieron durante 10 minutos aproximadamente. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Lúdico: los niños lo relacionaron con un juego al ver los movimientos que allí aparecían. Observaban con atención a los niños que cantaban y bailaban allí |

| | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Interpretación • Comprensión | | en la imagen y como ellos también sabían la canción la iban repitiendo a la par. |
| | <p><i>Evaluación</i></p> <p>8. Los niños hacen los movimientos que aparecieron durante la proyección del video, es decir se van tocando su cara, su cuerpo, se dan así mismo un abrazo y abrazan al compañero, pues todo esto lo van viendo a medida que va rodando el video.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión corporal: los estudiantes reconocieron algunas partes de su cuerpo con base a los conocimientos previos que traían y las actividades que se desarrollaron en físico. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía: los niños identificaron por sí solos si son, flacos - gordos, altos- bajos. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: los niños respetaron a sus compañeros durante la actividad. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Holístico: los niños reconocieron que hay una actividad a desarrollar y que ellos mismos ejecutarán. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Lúdico: les permitió desarrollar un juego consigo mismo al imitar lo que se ve en la imagen. |
| | <p><i>Cierre</i></p> <p>9. Salir de la aplicación y apagar el computador.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión cognitiva: cada uno de los estudiantes realiza el proceso para cerrar cada una de las ventanas. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía: los niños lo realizaron libremente y de manera voluntaria. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: los estudiantes esperan en orden las indicaciones de la profesora. |
| | 10. Organización de su sitio de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: cada estudiante dejó en orden su lugar de trabajo. |

Tabla 2. Planeación de asignatura, OVA 1 actividad 1. Ruth Barrantes

PLANEACIÓN DE ASIGNATURA

CICLO1 ASIGNATURA: DIMENSIÓN CORPORAL
CURSO: PREESCOLAR 02

GRADO: PREESCOLAR

META GENERAL DEL CICLO: Desarrollar a través de la estimulación y la exploración las habilidades comunicativas del estudiante con el fin de que niños y niñas aprendan a reconocerse y trasciendan dentro de su entorno social.

META DEL PERIODO: Los niños y niñas comprenderán que descubriendo y experimentando con los recursos básicos de expresión del propio cuerpo (movimientos, sonidos, expresión corporal, expresión musical, dramatización etc.) de forma individual o en grupo lograrán expresar los sentimientos propios y el de los demás.

NUCLEO COMÚN: formación en hábitos de convivencia y autonomía dentro de la construcción de su propio yo.

| IntegraTIC OVA 1: ASÍ SOY YO | | |
|---|---|---|
| Actividad 2: Siluetas | | |
| PREPARACIÓN | IMPLEMENTACIÓN | RESULTADOS |
|  | <p><i>Motivación</i></p> <p>1. Conocimiento previo en el salón con las guías aplicadas del rostro y sus partes.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: se generó un conversatorio entre los niños sobre las partes de la cara. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión corporal: los niños reconocieron las partes de la cara. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión estética: los niños hicieron un coloreado libre en las guías dadas en el aula. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión cognitiva: los niños asimilaron la explicación por parte de la docente sobre las partes de la cara. |

| | | |
|---|---|---|
| <p>META</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprenderán que experimentando con los recursos de su propio cuerpo lograrán imitar y representar situaciones, y emociones reales o imaginarias. <p>DESEMPEÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Descubre nuevas posibilidades perceptivas. Elabora en forma simbólica representaciones gráficas que le permiten identificar paulatinamente la manera como va asimilando la imagen del cuerpo. Identifica algunas partes de su cuerpo. <p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Experimentar Controlar Reconocer <p>VALORACIÓN CONTINUA</p> | <p>2. Organización de los estudiantes para ir a la sala de informática.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión socioafectiva: los estudiantes respetaron el puesto asignado en la fila y siguieron instrucciones de comportamiento. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión corporal: los estudiantes se desplazaron en marcha al ritmo de la canción “Mi carita redondita” hacia el aula de informática. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión cognitiva: los niños recordaron la melodía "Mi carita redondita" |
| | <p><i>Desarrollo</i></p> <p>4. Ingreso a la sala y ubicación en cada uno de los computadores.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Autonomía: cada uno de los estudiantes se ubicó donde mejor se sentía, utilizó el computador libre y voluntariamente, encendió su computador sin ayuda de un tercero. Solo buscó y encontró el ícono de acceso a las actividades. Dimensión comunicativa: Se dieron diálogos entre los mismos estudiantes. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Apertura: los estudiantes tuvieron acceso a un nuevo elemento para ellos como lo es el proyector, permitiendo que vieran más claramente el acceso o el ícono de la plataforma al ir mostrándoles. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión comunicativa: los niños realizaron una lectura de imagen en cada uno de los segmentos de la actividad y se generaron conversatorios entre ellos mismos al ver la actividad que allí aparecía. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión socioafectiva: los estudiantes respetaron el espacio y elementos de sus compañeros. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Lúdico: los estudiantes entendieron la actividad a través de la dinámica y el juego en el computador. |
| | | |

| | | |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> El niño y la niña experimentaron con su propio cuerpo disfrutando de los juegos que implicaron movimiento y reconociéndose en el otro. | <p>6. Explicación de la docente para que los niños vieran que debían ubicar las partes de la cara con el mouse en el lugar donde correspondía y tener en cuenta si era de niño o de niña.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión comunicativa: se dio un diálogo entre el docente y los estudiantes para explicar la forma adecuada como ingresarían. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión corporal: los niños identificaron el género y ubicaron las partes de la cara correctamente en el lugar. Utilizaron su mano para mover el mouse hacia donde lo querían ubicar. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión comunicativa: los niños realizaron lectura de imagen y conversatorios, preguntaron al maestro si tienen dudas. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión cognitiva: se dan procesos de análisis, de identificación y de asociación. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Interacción: los niños exploraron e intercambiaron ideas con sus compañeros. |
| | <p>7. Realización de la actividad de los niños y las niñas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Autonomía: los niños desarrollaron la actividad con autonomía frente a su propia imagen. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Lúdico: los estudiantes desarrollaron la actividad con gusto y agrado. Generaron actividades de atracción frente a lo que estaban haciendo. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión cognitiva: los niños lograron llevar correctamente el mouse donde correspondía. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión comunicativa: los estudiantes ampliaron su vocabulario. |
| | <p>8. Colorear el cabello y la cara del color que ellos quisieran utilizando la paleta de colores.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión estética: los estudiantes buscaron en la paleta de colores los que llamaban su atención y los plasmaron con delicadeza. A la cara también le pusieron el color adecuado. |

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Apertura: los estudiantes se enfrentaron a una gama de colores en una herramienta nueva para ellos con la cual podían colorear. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía: los niños colorearon libremente y decidieron el color del cabello. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: los niños respetaron a su compañero en todo momento. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: los estudiantes no dejaron de tener un diálogo continuo entre ellos. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión ética: los estudiantes mostraban a su compañero el trabajo hecho y no hubo malos comentarios ni burlas. |
| | 9. Entonar la canción "Mi carita redondita" colocada a través del proyector y haciendo uso del sonido del aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión corporal: los estudiantes siempre mostraron una postura corporal adecuada. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: los estudiantes cantaron alegremente la canción "Mi carita redondita" e hicieron lectura de imagen en el proyector. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Interacción: se dio a partir de la herramienta del proyector. |
| | <i>Evaluación</i> 10. Conversar con sus compañeros y compartir el producto de los que ellos mismos hicieron. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: se dio un diálogo entre los niños frente a cómo dejaron ubicadas las partes de la cara y el coloreado. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: los niños respetaron la creación de sus compañeros. |
| | 11. Concluir la actividad con un aplauso para ellos mismos. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: se generaron actitudes de alegría y de gusto con la actividad realizada, los niños lo manifestaron a través de sus sonrisas y aplausos. |

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: los estudiantes conversaron acerca de si habían logrado el objetivo de la actividad o no. |
| | <p><i>Cierre</i></p> <p>12. Cerrar las ventanas del computador que estaban abiertas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión cognitiva: los estudiantes desarrollaron procesos de memoria al recordar cómo cerrar las ventanas. • Dimensión comunicativa: en todo momento los niños estuvieron dialogando. |
| | <p>13. Apagar el computador y dejar en orden su lugar de trabajo.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión estética: los estudiantes se esmeraron por dejar en orden su lugar de trabajo. |

Tabla 3. Planeación de asignatura, OVA 1 actividad 2. Autor Ruth Barrantes

PLANEACIÓN DE ASIGNATURA

CICLO: I : DIMENSIÓN COGNITIVA

GRADO: PREESCOLAR

CURSO: PREESCOLAR 02

META GENERAL DEL CICLO: Desarrollar a través de la estimulación y la exploración las habilidades comunicativas del estudiante con el fin de que niños y niñas aprendan a reconocerse y trasciendan dentro de su entorno social.

META DEL PERIODO: Los niños y niñas comprenderán como establecer y organizar relaciones espaciales propias de su entorno valorando la importancia de orientarse en el espacio.

NUCLEO COMÚN: formación en hábitos de convivencia y autonomía dentro de la construcción de su propio yo.

| IntegraTIC OVA 1: ASÍ SOY YO | | |
|--|---|--|
| Actividad 3: Rompecabezas | | |
| PREPARACIÓN | IMPLEMENTACIÓN | RESULTADOS |
|  | <p><i>Motivación</i></p> <p>1. Armar rompecabezas en el aula en físico.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión Socioafectiva: los estudiantes en el aula armaron en grupos los rompecabezas. • Dimensión cognitiva: los estudiantes armaron los rompecabezas. |
| | <p>2. Organización de los estudiantes para ir a la sala de sistemas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión corporal: los estudiantes se desplazaron de un lugar a otro. • Dimensión socioafectiva: los estudiantes respetaron la fila y conservaron el lugar asignado. |
| | <p><i>Desarrollo</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía: cada estudiante se ubicó a su gusto y con los amigos que prefería y encendió en computador solo. |
| META | | |

| | | |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Comprenderán como comunicar las relaciones espaciales que establece en su entorno valorando la importancia de orientarse en el espacio. <p>DESEMPEÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplica las nociones de orientación estática: arriba, abajo, adelante atrás, aun lado al otro con relación a su cuerpo. Realiza un recorrido explicando describiendo la direccionalidad; hacia adelante, hacia arriba, hacia abajo, hacia un lado. Ubica objetos en el espacio con relación a sí mismo y a otros puntos de referencia, arriba abajo, afuera, adentro, delante de, detrás de, lejos de cerca de. Utiliza las nociones espaciales para explicar la ubicación propia, la situación y posición de un objeto, de una persona, con relación a si mismo y a otros puntos de | 3. Llegada y ubicación de los estudiantes en la sala de informática. | <ul style="list-style-type: none"> Apertura: los estudiantes tuvieron la posibilidad de cambiar el espacio cotidiano por el aula de informática. |
| | 4. Ingreso a la plataforma. | <ul style="list-style-type: none"> Autonomía: cada uno de los estudiantes ingresó sin ayuda al ícono de la plataforma. No mostró dificultad al desplegar la actividad en su computador. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión corporal: los estudiantes utilizaron su motricidad fina al hacer el clic con sus dedos. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión cognitiva: los niños siguieron las instrucciones con atención y desarrollaron procesos de memoria al recordar el ícono y la forma de ingresar a la actividad. |
| | 5. Explicación de la docente sobre la actividad del rompecabezas. | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión comunicativa: se dio un conversatorio sobre la forma como los niños deben llevar el mouse e ir armando la figura, ellos hicieron preguntas sobre cuál podrían armar primero, si les iba a aparecer carita feliz o triste. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión cognitiva-, los niños se mostraron atentos a la explicación dada. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión socioafectiva: los estudiantes acataron las normas básicas explicadas por la docente en el aula de informática como era no comer, no coger otros computadores. |
| <ul style="list-style-type: none"> Interacción: los estudiantes desarrollaron las actividades directamente en el computador. | | |

| | | |
|---|--|---|
| <p>referencia, las distancias y las direcciones en las que se desplaza</p> <p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarse • Jugar • Explicar • <p>VALORACIÓN CONTINUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante fue un participante activo, mostrando su interés y curiosidad por resolver las situaciones que se le presentaron trabajando cooperativamente en las actividades. | <p>6. Desarrollo de la actividad por parte de los estudiantes.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión cognitiva: se dieron procesos de ubicación en el espacio, desarrollo lógico de apareamiento y se logró capturar la atención y la memoria de los niños. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: se generaron diálogos entre los estudiantes con relación a si lo estaban haciendo bien o mal, hubo lectura de imagen frente a lo que observaban en la pantalla. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión corporal: los estudiantes lograron identificar géneros. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: los estudiantes fueron respetuosos durante toda la actividad con sus compañeros |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión estética: los estudiantes desarrollaron la actividad con delicadeza y armonía al colocar las fichas donde correspondía |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía: cada uno de los estudiantes eligió cuál de las dos figuras armaba primero, si el del niño o el de la niña. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Lúdico: fue divertido para ellos lograr armarlo y que al final apareciera la carita feliz al haberlo logrado. |
| | <p><i>Evaluación</i></p> <p>7. Conversatorio sobre la actividad.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: los estudiantes expresaron si fue o no de su agrado y las dificultades que tuvieron durante la actividad. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: cada estudiante levantó la mano y respetó el turno para hablar. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Holístico: los estudiantes se identificaron como parte de un todo en la actividad. |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Apertura: los niños encontraron en la actividad un nuevo mecanismo para armar rompecabezas diferentes al tradicional. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Interacción: los niños tuvieron la posibilidad de utilizar el computador para armar el rompecabezas. |
| | <i>Cierre</i> 8. Cierre de ventanas | <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía: cada uno de los estudiantes fue cerrando las ventanas y apagando su computador sin esperar a que le ayudaran. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: los estudiantes esperaron las instrucciones que la profesora les iba a dar para salir del aula de informática. |

Tabla 4. Planeación de asignatura, OVA 1 actividad 3. Autor Ruth Barrantes

PLANEACIÓN DE ASIGNATURA

CICLO: UNO ASIGNATURA: DIMENSIÓN SOCIOAFECTIVA NIVEL: PREESCOLAR GRADO: PREESCOLAR 02

META GENERAL DEL CICLO: Desarrollar a través de la estimulación y la exploración las habilidades comunicativas del estudiante con el fin de que niños y niñas aprendan a reconocerse y trasciendan dentro de su entorno social.

META DEL PERIODO: Lograr que los niños y las niñas se integren de manera positiva a su nuevo ambiente escolar y reconozcan los estados de ánimo en el ser humano.

NUCLEO COMÚN: Formación de hábitos en convivencia y autonomía dentro de la construcción de su propio yo.

| IntegraTIC OVA 1: ASÍ SOY YO | | |
|--|---|---|
| Actividad 4: Mi ánimo | | |
| PREPARACIÓN | IMPLEMENTACIÓN | RESULTADOS |
|  | <p><i>Motivación</i></p> <p>1. Conocimiento previo en el salón con guías aplicadas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: los niños generan conversatorios sobre los estados de ánimo en el aula. • Dimensión estética: los niños colorearon las diferentes caras en el aula. • Dimensión socioafectiva: los estudiantes se identificaron con diferentes estados de ánimo |
| | <p>2. Organización de los estudiantes para ir al salón de informática.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión corporal: los estudiantes se dirigieron al aula de informática bajo la dinámica de “congelados –descongelados”, es decir, los niños iban parando y retomando su marcha. |

| | | |
|---|--|--|
| <p>META</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprenderán que al interactuar con sus compañeros y otros integrantes de la comunidad lograran crear ambientes en donde se pueden desenvolver con mayor seguridad y confianza. <p>DESEMPEÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Muestran actitudes de respeto en el trato hacia sus compañeros y maestra. Expresan diferentes sentimientos a través de la identificación de rostros. <p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento. Vinculación. Aceptación. <p>VALORACIÓN CONTINUA</p> <ul style="list-style-type: none"> Observación directa de su comportamiento y trato respetuoso con los compañeros. | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión socioafectiva: fue evidente el respeto en la fila, acataron las normas sencillas de comportamiento de los estudiantes. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión comunicativa: los niños crearon sus propios diálogos con relación a la actividad que iban a realizar. |
| | <p><i>Desarrollo</i></p> <p>3. Ingreso a la sala de sistemas y ubicación de los estudiantes.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión socioafectiva: los niños siguen las normas de comportamiento en el aula de informática, respetaron a sus compañeros en todo momento. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión comunicativa: durante todo el tiempo los estudiantes tuvieron conversaciones. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Autonomía: cada estudiante se ubicó en el lugar que él mismo prefirió y se apropió de su espacio. |
| | <p>4. Ingreso a la plataforma.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión comunicativa: se dio una lectura de imagen y un conversatorio constante entre los estudiantes y la docente. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión cognitiva: los estudiantes recordaron de manera adecuada la forma de acceso a la plataforma. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Autonomía: los estudiantes buscaron solos el ícono para ingresar a la plataforma. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Interacción: se evidenció en la utilización del computador y la plataforma. |
| | <p>5. Observación de rostros con diferentes estados de ánimo.</p> | <p>Dimensión socioafectiva: cada estudiante se identificó con uno de los diferentes rostros y estados de ánimo que la figura le mostraba.</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: los niños hicieron lectura de imagen y dialogaron acerca de la actividad. • Dimensión corporal: los estudiantes manejaron una adecuada postura frente al computador. • Dimensión cognitiva: los niños reconocieron con facilidad los diferentes estados de ánimo. • Lúdico: les generó gusto, alegría y es dinámico el llevar la carita a la imagen que cada estudiante selecciona. • Apertura: los estudiantes pudieron ampliar sus concepciones frente a las diferentes expresiones de las caras con la ayuda del computador. |
| | 6. Identificación de su estado de ánimo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: los estudiantes identificaron su rostro frente a las caras que allí aparecían. Relacionaron la imagen con sentimientos de alegría, tristeza, preocupación, sorpresa frente a sus contextos (familia- amigos). • Dimensión comunicativa: se realizó lectura de imagen y conversatorios entre los estudiantes. • Dimensión cognitiva: los niños reconocieron la imagen e hicieron asociaciones y apareamientos correctamente. • Interacción: los estudiantes utilizaron una herramienta tecnológica para reforzar sus conceptos. • Lúdico: se presentó la actividad atractiva para los estudiantes y él a su vez la desarrollaron con dinamismo y alegría. |

| | | |
|--|---|--|
| | 7. Aplicación de la actividad. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: durante toda la actividad los estudiantes conversan entre sí, sobre las figuras que allí van apareciendo y realizaban lectura de imagen. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión cognitiva: los estudiantes desarrollaron procesos de atención, memoria y asociación con la actividad. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: se evidenció respeto y colaboración entre los estudiantes, además se mostraron amables con sus compañeros y se les facilitó compartir sus saberes cuando algún compañero presentaba dificultad. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión corporal: los niños mostraron una postura corporal adecuada en el transcurso de la actividad. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Lúdico: los estudiantes desarrollaron la actividad en forma de juego, es decir, lo hace sin ninguna presión académica. |
| | <i>Evaluación</i> 8. Conversatorio de cierre sobre la actividad realizada. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: los niños expresaron verbalmente sus impresiones y sensaciones frente a la actividad. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: los niños esperaron el turno para hacer su intervención. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión cognitiva: los niños hicieron procesos de pensamiento y construyeron sus ideas para luego expresarlas. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía: los estudiantes fueron libres al expresar sus ideas. |

| | | |
|--|--|---|
| | <i>Cierre</i> | |
| | 9. Cerrar ventanas y apagar el computador. | <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía: cada uno de los estudiantes cerró ventanas y apagó el computador sin ayuda el adulto. • Dimensión socioafectiva: los estudiantes se ayudaron entre ellos mismos por si alguno no podía cerrar la ventana. |
| | 10. Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: los estudiantes colaboraron con el orden de su lugar de trabajo. |

Tabla 5. Planeación de asignatura, OVA 1 actividad 4. Autor Ruth Barrantes

PLANEACIÓN DE ASIGNATURA

CICLO1 ASIGNATURA: DIMENSIÓN ESTÉTICA
CURSO: PREESCOLAR 02

GRADO: PREESCOLAR

META GENERAL DEL CICLO: Desarrollar a través de la estimulación y la exploración las habilidades comunicativas del estudiante con el fin de que niños y niñas aprendan a reconocerse y trasciendan dentro de su entorno social.

META DEL PERIODO: Los niños y niñas comprenderán que utilizando la forma de representación y comunicación plástica podrán representar emociones, situaciones, acciones, conocimientos, deseos y sentimientos reales o imaginarios.

NUCLEO COMÚN: formación en hábitos de convivencia y autonomía dentro de la construcción de su propio yo.

| IntegraTIC OVA 1: ASÍ SOY YO | | |
|---|---|--|
| Actividad 5: Coloreado | | |
| PREPARACIÓN | IMPLEMENTACIÓN | RESULTADOS |
|  <p>META</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprenderán que al utilizar creativamente los colores lograran representar, comunicar y evocar | <p><i>Motivación</i></p> <p>1. Desplazamiento al aula de informática.</p> <p><i>Desarrollo</i></p> <p>2. Organización en el aula de informática.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión corporal: los estudiantes se desplazaron de un lugar a otro. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Dimensión comunicativa: los niños conversaron durante el desplazamiento. Dimensión socioafectiva: los niños acataron normas y reglas para poder ir al aula de informática. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Autonomía: cada uno de los estudiantes escogió su computador y lugar de trabajo, además lo encendió solo. Dimensión socioafectiva: los estudiantes respetaron el puesto de cada uno y no se presentaron inconvenientes entre ellos. Se evidenció la alegría al llegar al aula de informática. |

| | | |
|--|--|---|
| <p>situaciones, acciones, conocimientos de tipo real o imaginario.</p> <p>DESEMPEÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colorea obras utilizando la técnica básica representando y expresando situaciones, acciones, conocimientos de tipo real o imaginario. • Utiliza la técnica básica del coloreado en las creaciones de imágenes y otras propias de su identidad. <p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colorear • Crear • Materiales para colorear <p>VALORACIÓN CONTINUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • El niño y la niña valoraron y apreciaron sus obras y la del otro mostrando interés y disfrutando sus actividades. | <p>3. Ingreso a la plataforma y a la actividad.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: se establecieron conversatorios entre los estudiantes. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Apertura: los estudiantes abrieron la actividad con seguridad y con claridad en su computador. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Lúdico: a los estudiantes les agradó ver los dibujos que allí aparecían. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión estética: cada uno de los niños le colocó los colores que él consideró necesarios a sus figuras, fueron creativos y delicados con la aplicación de estos. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión cognitiva: los estudiantes realizaron procesos de coloreado con límite, garabateo y desarrollo de la creatividad. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: los niños hicieron lectura de imagen y generaron diálogos entre sus pares. |
| | <p><i>Evaluación y cierre</i></p> <p>4. Fin de la actividad.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva: los niños fueron respetuosos con sus compañeros y acataron normas básicas de comportamiento. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa: los estudiantes generaron diálogos sobre sus propias creaciones y el coloreado. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Interacción: los estudiantes utilizaron una herramienta nueva como fue la paleta de colores e interactuaron con la gama que allí aparecía y a su vez los elegían para el coloreado. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía: cada uno de los niños coloreó a su gusto y estilo. |

PLANEACIÓN OVA 2: ASÍ ME CUIDO YO

CICLO 1 GRADO: PREESCOLAR

META GENERAL DEL CICLO: Desarrollar a través de la estimulación y la exploración las habilidades comunicativas del estudiante con el fin de que niños y niñas aprendan a reconocerse y trasciendan dentro de su entorno social.

META DEL PERIODO: Afianzar en los niños y las niñas la capacidad verbal, gestual, gráfica y corporal con base en lo que observan en su entorno a partir de la relación establecida con sus pares, familia y docente, con el fin de expresar sus ideas sobre su vida, sus cuidados, sus valores y su contexto en general.

NUCLEO COMÚN: formación en hábitos de convivencia y autonomía dentro de la construcción de su propio yo.

| IntegraTIC OVA 2: ASÍ ME CUIDO YO | |
|---|--|
| Actividad 1: Ordena | |
|  | |
| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lluvia de ideas. ● Conversatorio sobre las actividades básicas cotidianas. ● Desplazamiento al aula de informática | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión corporal. ● Dimensión cognitiva. ● Lúdico. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ingreso al aula de informática. ● Ingreso a la plataforma. ● Explicación de la actividad. ● Aplicación de la actividad (secuencia). | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión cognitiva. ● Dimensión socioafectiva. ● Autonomía. ● Integración. ● Lúdico. |

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Holístico. |
| <i>Evaluación</i> <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio sobre la actividad realizada. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva. • Dimensión socioafectiva. • Autonomía. • Holístico. |
| <i>Cierre</i> <ul style="list-style-type: none"> • Cerrar ventanas y apagar el computador | <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía. • Dimensión socioafectiva. • Integral. |

Tabla 7. Planeación de asignatura, OVA 2 actividad 1. Autor Ruth Barrantes

| IntegraTIC OVA 2: ASÍ ME CUIDO YO | |
|---|--|
| Actividad 2: Relaciona | |
|  | |
| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar una guía de apareamiento en el aula. • Conversatorio sobre la importancia de una buena alimentación. • Organización de los niños para ir al aula de informática. • Desplazamiento al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión corporal. • Dimensión cognitiva. • Dimensión socioafectiva. • Dimensión estética. • Lúdico. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación en la sala de informática. • Ingreso al ícono y a la plataforma. • Explicación de la actividad. • Aplicación de la actividad (apareamiento) | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva. • Dimensión corporal. • Autonomía. • Integración. • Lúdico. • Apertura. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación del apareamiento, si fue correcto o no. • Preguntas a los estudiantes con relación al agrado o desagrado de la actividad. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva. • Dimensión socioafectiva. • Holístico. • Apertura |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerrar ventanas del computador. • Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión socioafectiva. • Integral. • Autonomía. |

Tabla 8. Planeación de asignatura, OVA 2 actividad 2. Autor Ruth Barrantes

IntegraTIC OVA 2: ASÍ ME CUIDO YO

Actividad 3: Concéntrese



| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
|--|---|
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cantos y rondas en el salón. ● Directrices a seguir con normas para ir al aula de informática. ● Organización de los estudiantes y traslado al aula de informática | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión corporal. ● Dimensión socioafectiva. ● Lúdico. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Llegada y ubicación en el aula de informática. ● Reconocimiento del ícono y despliegue de la actividad. ● Observación de la actividad a través del proyector. ● Aplicación de la actividad (apareamiento). | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión cognitiva. ● Autonomía. ● Lúdico. ● Apertura. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reconocimiento y ayuda a los niños que presentaron dificultad. ● Diálogo sobre la actividad desarrollada. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión cognitiva. ● Autonomía. ● Integral. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cerrar ventanas del computador. ● Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión socioafectiva. ● Autonomía. |

Tabla 9. Planeación de asignatura, OVA 2 actividad 3. Autor Ruth Barrantes

IntegraTIC OVA 2: ASÍ ME CUIDO YO

Actividad 4: A mover mi cuerpo



| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
|---|--|
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprender la canción “Chuchugua”. • Entonar la canción “Chuchugua”. • Organización de los niños. • Desplazamiento al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión corporal. • Dimensión socioafectiva • Dimensión cognitiva. • Lúdico. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso al aula de informática y ubicación en los computadores. • Ingreso al ícono y despliegue de la actividad. • Aplicación de la actividad (ver video y canto de “Chuchugua”). • Imitar las acciones que aparecen en el video como: dedos arriba, lengua afuera, manos al frente, cabeza atrás, etc. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva. • Dimensión socioafectiva • Autonomía. • Lúdico. • Integral. • Interacción. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio con los estudiantes a través de la pregunta ¿Qué les gustó más de todo lo que hicieron con el payaso del video? • Concluir la actividad con aplausos entre los mismos niños | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva. • Dimensión comunicativa • Dimensión ética • Autonomía. • Holístico. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerrar ventanas del computador. • Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva. • Autonomía. |

Tabla 10. Planeación de asignatura, OVA 2 actividad 4. Autor Ruth Barrantes

IntegraTIC OVA 2: ASÍ ME CUIDO YO

Actividad 5: Cuerpo sano



| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
|---|---|
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Preconceptos a través de diálogo de alimentación. ● Coloreado en el salón de guía igual a la que aparece en la plataforma. ● Organización de los estudiantes para ir al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión corporal. ● Dimensión estética. ● Dimensión cognitiva. ● Lúdico. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ubicación de los estudiantes en el aula de informática. ● Ingreso a la plataforma y despliegue de la actividad. ● Aplicación de la actividad (coloreado con paleta de colores virtual). ● Apreciación de su creación. ● Utilización de las demás herramientas que allí aparecen como el color de fondo, borrar y/o limpiar todo. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión cognitiva. ● Dimensión corporal. ● Dimensión ética. ● Dimensión estética. ● Lúdico. ● Apertura. ● Interacción. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diálogo entre los estudiantes y observación de los demás coloreados ● Percepciones que tienen frente a su creatividad. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión cognitiva. ● Integral. ● Holístico. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cerrar ventanas del computador. ● Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión socioafectiva. ● Autonomía. |

Tabla 11. Planeación de asignatura, OVA 2 actividad 5. Autor Ruth Barrantes

PLANEACIÓN OVA 3: HÁBITOS Y NORMAS

CICLO 1 GRADO: PREESCOLAR

META GENERAL DEL CICLO: Desarrollar a través de la estimulación y la exploración las habilidades comunicativas del estudiante con el fin de que niños y niñas aprendan a reconocerse y trasciendan dentro de su entorno social.

META DEL PERIODO: Lograr que los niños y las niñas se integren de manera positiva y comprendan su contexto por medio de actividades que le permitan crear espacios de socialización con el fin de fortalecer el cumplimiento de hábitos y normas.

NUCLEO COMÚN: formación en hábitos de convivencia y autonomía dentro de la construcción de su propio yo.

| IntegraTIC OVA 3: HÁBITOS Y NORMAS | |
|--|--|
| Actividad 1: A vestiros | |
|  | |
| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización de los niños para ir al aula de informática. • Desplazamiento al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión corporal. • Dimensión socioafectiva. • Lúdico. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso y ubicación en los computadores. • Identificación del ícono de la plataforma y acceso a la actividad. • Aplicación de la actividad, vestir al niño o niña según corresponda arrastrando el mouse. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva. • Dimensión corporal. • Dimensión ética. • Dimensión estética. • Lúdico. • Autonomía. • Interacción. |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Integral |
| <i>Evaluación</i> <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio de los estudiantes sobre la forma como quedaron vestidos los niños y las niñas del computador. • Observación a su compañero del lado. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión socioafectiva. • Dimensión corporal. • Integral |
| <i>Cierre</i> <ul style="list-style-type: none"> • Cerrar ventanas del computador y apagarlo. • Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva. • Dimensión estética. • Autonomía. |

Tabla 12. Planeación de asignatura, OVA 3 actividad 1. Autor Ruth Barrantes

IntegraTIC OVA 3: HÁBITOS Y NORMAS

Actividad 2: Laberinto



| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
|--|--|
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conversatorio con los estudiantes sobre la actividad a realizar. ● Organización de los estudiantes. ● Desplazamiento al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión corporal. ● Dimensión socioafectiva. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ubicación de los estudiantes. ● Apertura de la actividad. ● Explicación de la actividad con ayuda del proyector. ● Aplicación de la actividad encontrar el camino correcto para salir del laberinto. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión cognitiva. ● Lúdico. ● Autonomía. ● Apertura. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Observar si lograron salir del laberinto. ● Conversatorios creados por ellos a partir de la actividad. ● Ayuda a los estudiantes que presentaron dificultad con la actividad. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión socioafectiva. ● Dimensión cognitiva. ● Dimensión ética. ● Integral. ● Holístico. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aplausos de todos y para todos por los avances con la actividad. ● Cerrar ventanas del computador y apagarlo. ● Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión socioafectiva. ● Autonomía. ● Lúdico. |

Tabla 13. Planeación de asignatura, OVA 3 actividad 2. Autor Ruth Barrantes

IntegraTIC OVA 3: HÁBITOS Y NORMAS

Actividad 3: Aseo personal



| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
|---|---|
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas. • Conversatorio sobre el aseo personal y su importancia. • Organización y desplazamiento al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión corporal. • Dimensión cognitiva. • Lúdico. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso al aula de informática. • Ingreso a la plataforma. • Explicación de la actividad. • Aplicación de la actividad, lograr que los niños diferencien lo de aseo con los alimentos y su uso. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva. • Dimensión socioafectiva. • Lúdico. • Autonomía. • Holístico. • Integral. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio sobre la actividad realizada | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión socioafectiva. • Dimensión cognitiva. • Autonomía. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerrar ventanas del computador y apagarlo. • Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva. • Dimensión cognitiva. • Dimensión comunicativa. • Autonomía. |

Tabla 14. Planeación de asignatura, OVA 3 actividad 3. Autor Ruth Barrantes

IntegraTIC OVA 3: HÁBITOS Y NORMAS

Actividad 4: Lo correcto



| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
|--|--|
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio sobre lo correcto y lo incorrecto que las personas hacen. • Lluvia de ideas. • Organización y desplazamiento al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión socioafectiva. • Dimensión corporal. • Dimensión cognitiva. • Lúdico. • Autonomía. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación en el aula de informática. • Ingreso al ícono y a la plataforma. • Explicación de la actividad. • Aplicación de la actividad (actitudes correctas e incorrectas) | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva. • Dimensión socioafectiva. • Dimensión ética. • Lúdico. • Autonomía. • Holístico. • Interacción. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo con los estudiantes sobre las imágenes observadas de lo correcto e incorrecto. • Apreciaciones de los estudiantes frente a la actividad. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión socioafectiva. • Dimensión cognitiva. • Autonomía. • Holístico. • Integral. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerrar ventanas del computador y apagarlo. • Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva. • Dimensión comunicativa. • Autonomía. |

Tabla 15. Planeación de asignatura, OVA 3 actividad 4. Autor Ruth Barrantes

IntegraTIC OVA 3: HÁBITOS Y NORMAS

Actividad 5: A decorar



| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
|---|--|
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de una guía con coloreado de una casita. • Conversatorio sobre el adecuado coloreado. • Organización y desplazamiento de los niños al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión estética. • Dimensión corporal. • Dimensión ética. • Lúdico. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación de los estudiantes. • Ingreso al ícono y a la actividad. • Explicación de la actividad. • Aplicación de la actividad, coloreado de la casa con la gama de colores que allí aparece. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva. • Dimensión estética. • Dimensión ética. • Lúdico. • Holístico. • Interacción. • Diversidad. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio con los estudiantes a través de preguntas relacionadas con la actividad que realizaron. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión ética. • Dimensión cognitiva. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerrar ventanas del computador y apagarlo. • Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva. • Dimensión comunicativa. • Autonomía. |

Tabla 16. Planeación de asignatura, OVA 3 actividad 5. Autor Ruth Barrantes

PLANEACIÓN OVA 4: PERTENEZCO A UNA FAMILIA

CICLO 1 GRADO: PREESCOLAR

META GENERAL DEL CICLO: Desarrollar a través de la estimulación y la exploración las habilidades comunicativas del estudiante con el fin de que niños y niñas aprendan a reconocerse y trasciendan dentro de su entorno social.

META DEL PERIODO: Comprenderá la importancia de pertenecer a una familia donde se puede desarrollar libremente a partir de sus experiencias, reconociéndose como ser individual que además hace parte de una comunidad.

NUCLEO COMÚN: formación en hábitos de convivencia y autonomía dentro de la construcción de su propio yo.

| IntegraTIC OVA 4: PERTENEZCO A UNA FAMILIA | |
|--|--|
| Actividad 1: Mi familia | |
|  | |
| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprender la canción “Mi familia”. • Conversatorio con los niños sobre los diferentes tipos de familia. • Organización y desplazamiento de los niños al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión corporal. • Dimensión socioafectiva. • Lúdico. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso y acomodación en el aula de informática. • Ingreso al ícono de la plataforma y a la actividad. • Explicación de la actividad. • Aplicación de la actividad, los niños se identifican con una de las familias | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva. • Dimensión socioafectiva. • Lúdico. • Holístico. • Interacción. |

| | |
|---|--|
| que allí aparecen y hace clic para acceder a la canción “Mi familia” | |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se genera un diálogo direccionado sobre lo que encontraron y les gustó de la actividad. • Reflexión acerca de la familia. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión socioafectiva. • Dimensión cognitiva • Interacción. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerrar ventanas del computador y apagarlo. • Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva. • Dimensión comunicativa. • Autonomía. |

Tabla 17. Planeación de asignatura, OVA 4 actividad 1. Autor Ruth Barrantes

IntegraTIC OVA 4: PERTENEZCO A UNA FAMILIA

Actividad 2: Ubica



| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
|--|---|
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio sobre la familia. • Organización y traslado de los niños al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión corporal. • Dimensión socioafectiva. • Lúdico. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso de los niños al aula de informática. • Ubicación de los niños en el aula de informática. • Ingreso al ícono y a la actividad. • Aplicación de la actividad, los niños arrastran cada una de las familias con el mouse y las ubican en la casa dentro y fuera según corresponda | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva. • Dimensión socioafectiva. • Dimensión corporal. • Lúdico. • Diversidad. • Autonomía. • Integral. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo con los estudiantes sobre la actividad, sus percepciones frente a la misma. • Observar si ubicaron correctamente la familia en el lugar que correspondía. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva • Dimensión socioafectiva. • Integral. • Autonomía. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerrar ventanas del computador y apagarlo. • Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva. • Dimensión comunicativa. • Autonomía. |

Tabla 18. Planeación de asignatura, OVA 4 actividad 2. Autor Ruth Barrantes

IntegraTIC OVA 4: PERTENEZCO A UNA FAMILIA

Actividad 3: Mis cuidados



| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
|--|--|
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización de los niños para ir al aula de informática. • Desplazamiento de los niños al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión corporal. • Dimensión socioafectiva. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso y ubicación en los computadores. • Identificación del ícono y acceso a la actividad. • Explicación sobre los cuidados de los padres para cada uno de ellos. • Aplicación de la actividad, recorrer con el mouse sobre cada uno de los corazones que allí aparecen y descubren en ellos diferentes imágenes relacionados con los cuidados personales. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva. • Dimensión socioafectiva. • Dimensión corporal. • Dimensión ética. • Lúdico. • Interacción. • Autonomía. • Integral. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio con los niños sobre la forma como son cuidados en casa • Percepciones que tienen frente a la actividad. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión comunicativa. • Dimensión cognitiva • Dimensión socioafectiva. • Integral. • Holístico. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerrar ventanas del computador y apagarlo. • Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión socioafectiva. • Dimensión comunicativa. • Autonomía. |

Tabla 19. Planeación de asignatura, OVA 4 actividad 3. Autor Ruth Barrantes

IntegraTIC OVA 4: PERTENEZCO A UNA FAMILIA

Actividad 4: Doki descubre



| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
|---|--|
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Preconceptos a través de diálogo sobre la importancia del deporte en el ser humano. ● Listado de deportes que ellos conocen. ● Organización y desplazamiento de los niños al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión corporal. ● Dimensión cognitiva. ● Lúdico. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ubicación de los estudiantes en el aula de informática. ● Ingreso al ícono y a la actividad. ● Aplicación de la actividad, observar a través del video “Doki descubre” todos los deportes que se pueden realizar y su aporte para el buen estado de salud. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión cognitiva. ● Dimensión corporal. ● Interacción. ● Diversidad. ● Autonomía. ● Integral. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diálogo con los estudiantes con relación a lo que observaron a través del video. ● Manifestación de los estudiantes por el deporte que más les llama la atención. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión cognitiva ● Holístico. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cerrar ventanas del computador y apagarlo. ● Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión socioafectiva. ● Dimensión comunicativa. ● Autonomía. |

Tabla 20. Planeación de asignatura, OVA 4 actividad 4. Autor Ruth Barrantes

IntegraTIC OVA 4: PERTENEZCO A UNA FAMILIA

Actividad 5: Dibújate



| POSIBLE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | CATEGORÍAS QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR |
|---|--|
| <p><i>Motivación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización de los niños para salir al aula de informática. ● Desplazamiento de los estudiantes al aula de informática. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión corporal. ● Dimensión socioafectiva. |
| <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ubicación en el aula de informática. ● Ingreso a la actividad en la plataforma. ● Explicación de la actividad. ● Aplicación de la actividad donde el niño se dibuja a sí mismo. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión cognitiva. ● Dimensión corporal. ● Dimensión estética. ● Interacción. ● Diversidad. ● Autonomía. ● Lúdico. ● Apertura. |
| <p><i>Evaluación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Observación de sus propias creaciones y de las de algunos compañeros. ● Diálogo sobre la percepción que tuvieron frente a la actividad | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión comunicativa. ● Dimensión cognitiva. ● Integral. ● Holístico. |
| <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cerrar ventanas del computador y apagarlo. ● Organización del lugar de trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> ● Dimensión socioafectiva. ● Dimensión comunicativa. ● Autonomía. |

Tabla 21. Planeación de asignatura, OVA 4 actividad 5. Autor Ruth Barrantes

Diario de campo

En cuanto a las percepciones que tienen los niños y las niñas de preescolar, frente al proceso de aprendizaje que les deja IntegraTIC se necesita de herramientas que permitan interpretar lo más relevante para la investigación e ir consignando las experiencias que dejó a través de la implementación del OVA denominado Así soy yo, para esto se hizo uso del diario de campo, y es allí donde se pueden ver sus expresiones y sus apreciaciones de las actividades desarrolladas y por ende permite verlas desde las categorías de análisis utilizadas para esta investigación, aquí se evidencia la síntesis de las ideas y pensamientos de los estudiantes . A continuación se observaran cinco tablas que contienen las cinco actividades del OVA fundamentadas bajo las dimensiones del desarrollo, los lineamientos curriculares y los principios del conectivismo AIDA. Adicionalmente el Anexo 8 permite ver de manera más detallada las anotaciones consignadas al desarrollar las actividades.

Figura 18. Diario de Campo Virtual: Evernote. Autor Ruth Barrantes

| OVA 1 ASÍ SOY YO | |
|------------------------------|---|
| Actividad 1: Cantemos | |
| CATEGORÍA DE ANÁLISIS | DESCRIPCION DIARIO DE CAMPO |
| Dimensión comunicativa | <p>“La estudiante Danna no encontró donde hacer el clic y lo puso de manifiesto”</p> <p>“Llama la atención el audio y video que aparece en su computador”</p> <p>“Cantan la canción aprendida con anterioridad”</p> |
| Dimensión cognitiva | <p>“Reconocimiento del ícono”</p> <p>“Prestan atención y hacen memoria con la canción aprendida”</p> <p>“Juan Felipe logra centrarla atención”</p> |
| Dimensión socioafectiva | <p>“Esperaron las recomendaciones para iniciar la actividad”</p> <p>“Santiago, Deivyd y German no querían iniciar el proceso”</p> <p>“Respetaron el puesto en la fila”</p> <p>“Se observaron manifestaciones de ayuda entre los compañeros”</p> |
| Dimensión corporal | <p>“Los niños se desplazan a la sala de informática”</p> <p>“Arrastran el mouse”</p> <p>“Profe el mouse no me sirve”</p> <p>“Identifican algunas partes de su cuerpo”</p> |
| Lúdico | “Imitan en forma de juego lo que ven a través del video” |
| Holístico | “Desarrolla la actividad a partir de su propio yo” |
| Autonomía | <p>“Ya prendí el computador”</p> <p>“Profe me puedo hacer ahí con Sofía”</p> <p>“Profe voy a ver el video otra vez”</p> <p>“Se reconoce como es físicamente”</p> |
| Interacción | “Utiliza el computador” |
| Apertura | “Uso del proyector, el estudiante observó la plataforma desde otro sistema tecnológico” |

Tabla 22. Diario de campo, OVA 1, actividad 1. Autor Ruth Barrantes

| OVA 1 ASÍ SOY YO | |
|------------------------------|--|
| Actividad 2: Siluetas | |
| CATEGORÍA DE ANÁLISIS | DESCRIPCION DIARIO DE CAMPO |
| Dimensión comunicativa | <p>“ Mauricio dijo que él habían recortado los ojos y la boca”</p> <p>“Conversamos sobre las partes de la cara”</p> <p>“Entonamos la canción de mi carita redondita”</p> |

| | |
|-------------------------|---|
| | <p>“Pregunte si todos querían hacer la actividad en el computador o si querían hacer otra actividad diferente, todos en coro dijeron que trabajar en el computador”</p> <p>“Los niños conversaron constantemente”</p> <p>“Hicieron diálogos cuando aparecían las diferentes imágenes”</p> |
| Dimensión cognitiva | <p>“ Empezaron a explorar para encontrar la actividad”</p> <p>“los niños Jordán , Julián y Joel que en clase son muy inquietos ahí se mostraron muy atentos, observé que lograron centrar su atención”</p> <p>“Tienen claro el concepto y lo muestran al desarrollar la actividad”</p> <p>“Recordaron la canción mi carita redondita”</p> <p>“Al hacer la actividad ellos analizaron ,identificaron y asociaron”</p> |
| Dimensión socioafectiva | <p>“Karen Tatiana, Sara Sofía, Juan Felipe, entre otros se mostraron emocionados”</p> <p>“Todo el grupo dio un grito de alegría e iniciaron un conversatorio entre ellos mismos muy emocionados por que iríamos a utilizar el computador”</p> <p>“La mayoría se sentó al lado de su compañero con el que más interactúa”</p> <p>“Algunos de los niños le ayudaron al compañero que no podía arrastrar el mouse, entre ellos se generó un ambiente de camaradería y de ayuda”</p> <p>“Cuando iban terminando me llamaban para que yo les viera su trabajo, a cada uno le iba felicitando por haberlo logrado”</p> <p>“Respetaron siempre su lugar tanto en la fila como en el aula”</p> <p>“Respetaron el trabajo de su compañero”</p> |
| Dimensión corporal | <p>“Reconocieron las partes de la cara y a su vez el género”</p> <p>“Hubo movimientos finos de su mano al arrastrar el mouse”</p> <p>“Postura corporal adecuada frente al computador”</p> |
| Dimensión estética | <p>“Recortado y coloreado en las guías dadas con anterioridad para introducir el tema para luego desarrollarla en el computador”</p> <p>“Hacen un coloreado sobre el rostro que allí les aparece con la paleta de colores virtual”</p> |
| Lúdico | <p>“Los niños relacionaron la actividad con un juego virtual”</p> <p>“Desarrollaron la actividad con mucho gusto y agrado”</p> <p>“Se muestran atraídos frente a la actividad y la forma como la desarrollan”</p> |
| Holístico | <p>“Comprendió que es su actividad y se genera a partir de lo que es él o ella”</p> |
| Autonomía | <p>“Cada uno se ubicó en el sitio elegido libremente”</p> |

| | |
|-------------|---|
| | <p>“Los niños y las niñas empezaron a ir prendiendo cada uno su computador, luego como ya identifican el ícono que les permite ingresar a las actividades, cada uno en su momento fue abriendo la actividad y empezaron a explorar para encontrar la actividad”</p> <p>“Cada estudiante coloreo como más llamo su atención”</p> |
| Interacción | <p>“Mostré la actividad en el tablero a través del proyector”</p> <p>“Intercambiaron sus ideas y pensamientos frente a la herramienta tecnológica si se usaba así o no”</p> |
| Apertura | <p>“Se abrieron nuevas posibilidades tecnológicas a partir de diferentes dispositivos como el proyector, audio, video”</p> |

Tabla 23. Diario de campo OVA 1, actividad 2. Autor Ruth Barrantes

| OVA 1 ASÍ SOY YO | |
|----------------------------------|--|
| Actividad 3: Rompecabezas | |
| CATEGORÍA DE ANÁLISIS | DESCRIPCION DIARIO DE CAMPO |
| Dimensión comunicativa | <p>“Los niños en su momento si tenían alguna duda con toda la confianza y seguridad me llamaban para preguntar”</p> <p>“Se generaron diálogos con los niños con relación a cuál de los rompecabezas podían armar primero”</p> <p>“Preguntaban frecuentemente si le aparecería carita feliz o triste al lograrlo”</p> <p>“Hicieron lectura de imagen durante toda la actividad”</p> <p>“Manifestaron su agrado o desagrado frente a la actividad”</p> |
| Dimensión cognitiva | <p>“los estudiantes realmente logran centrar su atención ,se muestran recursivos, muy pocos manifestaron no poder realizar la actividad, uno de ellos fue María Paula, me acerque a ella y le mostré como lo podía hacer”</p> <p>“ El primero que termino con el primer rompecabezas fue Benjahmin a lo cual grito lo logre”</p> <p>“los niños entendieron el mecanismo de que debían armar uno para poder pasar al segundo rompecabezas”</p> <p>“En uno de los momentos cuando le iba preguntando decían si estaban armando la mujer o el hombre,, me di cuenta que el concepto lo tienen claro”</p> <p>“Siguieron instrucciones y desarrollaron procesos de ubicación en el espacio”</p> |
| Dimensión socioafectiva | <p>“Les había motivado anteriormente a los estudiantes que iríamos a la sala de computación estaban bastante inquietos y ansiosos de llegar allá”</p> |

| | |
|--------------------|--|
| | <p>“Recordamos las normas básicas de comportamiento en el aula como por ejemplo no comer allí, cuidar los computadores, darle un buen trato y sobre todo se les invito a disfrutar y a realizar la actividad”</p> <p>“Apoyaban en el compañero del lado, cada uno iba a su propio ritmo desarrollando la actividad , unos más rápidos y con mayor seguridad, otros de los estudiantes lo hicieron un poco más despacio pero lo lograron con éxito”</p> <p>“En todo momento se evidencio el respeto por su compañero y espacio”</p> |
| Dimensión corporal | <p>“Los niños manifestaron al ver la imagen que era niño o niña”</p> <p>“Desarrollaron su motricidad fina al arrastrar el mouse”</p> <p>“Se identificaron frente a su propio género”</p> |
| Dimensión estética | <p>“Se vio gusto, armonía y delicadeza durante la actividad para ubicar bien las fichas de su propio rompecabezas”</p> |
| Lúdico | <p>“Fue divertido para ellos y lo relacionaron con el juego”</p> <p>“Esperaban lograrlo y obtener una carita feliz”</p> |
| Holístico | <p>“Mostraron que hacen parte de un género específico y que son únicos”</p> |
| Autonomía | <p>“Cada uno se sentó donde quería, en ningún momento les indique donde se hicieran sino que libre y espontáneamente lo hicieron”</p> <p>“No necesitaron ayuda del adulto para ingresar a la plataforma y encontrar la actividad”</p> <p>“Se ubicaron con quien ellos querían”</p> <p>“Eligieron libremente cual rompecabezas armar primero, fue decisión propia”</p> <p>“hicieron el cierre de su actividad con éxito y apagaron solos el computador que utilizaron”</p> |
| Interacción | <p>“Interactuaron con el computador y con las posibilidades que este le da para poder hacer correctamente la actividad o si por el contrario hubo una equivocación el mismo computador le permite ver”</p> |
| Apertura | <p>“Se dio la oportunidad de encontrar nuevos mecanismos para armar rompecabezas diferentes a los tradicionales”</p> |

Tabla 24. Diario de campo OVA 1, actividad 3. Autor Ruth Barrantes

| | |
|------------------------------|------------------------------------|
| OVA 1 ASÍ SOY YO | |
| Actividad 4: Mi ánimo | |
| CATEGORÍA DE ANÁLISIS | DESCRIPCION DIARIO DE CAMPO |

| | |
|-------------------------|---|
| Dimensión comunicativa | <p>“Se inició la jornada con los estudiantes haciendo las actividades básicas cotidianas, hicimos el momento de la bienvenida entonando canciones ya aprendidas”</p> <p>“posteriormente hicimos un pequeño conversatorio sobre los estados de ánimo que cada uno tiene”</p> <p>“los estudiantes comentaron como era su estado de ánimo, la gran mayoría dijo que eran felices en su casa”</p> <p>“Valeria comenzó a preguntar si iríamos al computador, me lo pregunto como tres veces en diferentes momentos”</p> <p>“Se generan diálogos sobre el tema como por ejemplo esa carita no tocaba ponerla ahí, profe Dana Estefanía hizo mal”</p> <p>“Hicieron constantemente lectura de imagen”</p> <p>“Expresaron verbalmente sus impresiones frente a la actividad”</p> |
| Dimensión cognitiva | <p>“Los niños recordaron con facilidad sobre las caritas trabajadas en la clase anterior”</p> <p>“Se refirieron a las diferentes que hay”</p> <p>“Algunos le dijeron al compañero como poder llevar la carita de la actividad a la imagen de la familia”</p> <p>“los niños hicieron procesos de atención, memoria, asociación y análisis”</p> <p>“Produce pensamiento y luego lo expresa”</p> |
| Dimensión socioafectiva | <p>“Se observa actitudes de camaradería y ayuda entre ellos mismos”</p> <p>“Se evidencia trabajo en equipo, liderazgo y cooperación”</p> <p>“Logra identificarse con los estados de ánimo y hacer referencia cuando sus mamás les pega y ellos se ponen tristes”</p> <p>“Se mostraron atentos con las normas de comportamiento”</p> <p>“Hubo respeto en todo momento”</p> |
| Dimensión corporal | <p>“Se desplazan con rapidez y alegría al otro salón”</p> <p>“Manejaron una adecuada postura en la sala de informática”</p> |
| Dimensión Estética | <p>“Durante la actividad de los preconceptos los estudiantes colorearon bien”</p> |
| Dimensión Ética | <p>“Siempre se tratan con respeto y no hay diferencias entre los niños”</p> |
| Lúdico | <p>“Realizaron la actividad con alegría y gusto, fue atractiva y capturo su interés por desarrollarla”</p> <p>“La actividad fue vista por los niños como un juego”</p> |
| Integral | <p>“Desarrollan la actividad desde su propia perspectiva y su pensamiento”</p> |

| | |
|-------------|---|
| Autónomo | <p>“Cada cual se ubicó en un computador, algunos se hicieron en el que anteriormente se habían hecho y otros cambiaron de puesto sin darle importancia o sentirse desplazados”</p> <p>“Cada cual fue autónomo para prender su computador y buscar el ícono donde se encuentran las actividades”</p> <p>“Son libres para expresar sus ideas a medida que van desarrollando la actividad”</p> |
| Interacción | <p>“Interactuó con el computador y con la plataforma”</p> <p>“Utilizo una herramienta nueva diferente a lo de su cotidianidad y reforzó los conceptos”</p> |
| Apertura | <p>“Le permitió ampliar sus concepciones con una herramienta interactiva”</p> |

Tabla 25. Diario de campo OVA 1, actividad 4. Autor Ruth Barrantes

| OVA 1 ASÍ SOY YO | |
|--------------------------------|---|
| Actividad 5: A colorear | |
| CATEGORÍA DE ANÁLISIS | DESCRIPCION DIARIO DE CAMPO |
| Dimensión comunicativa | <p>“Se dieron conversaciones durante todo el tiempo”</p> <p>“Desarrollaron lecturas de imagen y diálogos con sus pares”</p> <p>“Preguntaban frecuentemente si lo estaban haciendo bien”</p> <p>“Observaban el de sus compañeros y le hacían comentarios positivos”</p> |
| Dimensión cognitiva | <p>“Todos estaban muy atentos para que su actividad les quedara bien”</p> <p>“Se les dificulto un poquito y lo tuvieron que hacer bastante despacio”</p> <p>“Lograron hacer el proceso de coloreado con limite, desarrollaron su creatividad”</p> <p>“La concentración de los niños fue total”</p> |
| Dimensión socioafectiva | <p>“Dana Estefanía se puso a llorar por que le habían cambiado de sitio su computador entonces para tranquilizarla lo volví a colocar donde estaba”</p> <p>“Los invite para ir al aula de sistemas, Benjahamin y David Andrés dijeron con mucha alegría "yupiii"”</p> <p>“Los estudiantes estaban emocionados de poderle poner los colores que ellos querían y esto fue muy agradable”</p> <p>“Se observó mucho agrado y respeto con la actividad”</p> <p>“Acataron normas básicas de comportamiento”</p> |

| | |
|--------------------|--|
| | |
| Dimensión Corporal | “Desplazamiento de los niños de un lugar a otro” “Adecuada postura frente al computador” |
| Dimensión estética | “Cada uno comenzó a hacer el coloreado utilizando la paleta de colores que allí aparece” “Pintaron la imagen a su gusto” “Fueron muy precisos los movimientos al colorear cada una de las figuras que allí aparecían” |
| Lúdico | “Es de su agrado ver las figuras que allí aparecen, lo relacionan con el juego” |
| Integral | “Desde todas sus dimensiones se desarrolla armónicamente” |
| Autonomía | “En la sala de informática cada uno de los niños llegó directamente a tomar su computador” “Los niños y las niñas cerraron la ventana y apagaron el computador, dejaron su espacio ordenado, es decir las sillas bien organizadas” “Realizaron el coloreado a su gusto y estilo” |
| Interacción | “Utilización de una herramienta nueva como lo fue la paleta de colores virtual” |
| Apertura | “Se generaron nuevos estilos de coloreado diferente al convencional” |

Tabla 26. Diario de campo OVA 1, actividad 5. Autor Ruth Barrantes

Fase 3: Después

Elaboración de rejillas que permiten evaluar la estrategia desde las dimensiones del desarrollo, las orientaciones curriculares y los principios del conectivismo (AIDA).

(Anexo 7)

Plan de Acción

Teniendo en cuenta la investigación y el objeto de estudio se hace necesario definir una ruta de acción que permita organizar los tiempos y espacios para lograr un aprovechamiento al máximo de la investigación en mención.

| PLAN DE ACCION | | |
|----------------|--|---|
| | ACTIVIDADES | TIEMPO |
| ETAPA 1 | 1. Fundamentación teórica. 2. Fundamentación investigativa. | 10 meses (Febrero/noviembre de 2015) |
| ETAPA 2 | 1. Reconocimiento: A. Contexto. B. Objeto de estudio. | 2 meses (Marzo/Abril de 2015) |
| | 2. Elección de población a intervenir | 1 Mes (Junio de 2015) |
| | 3. Fundamentación teórica | --- |
| ETAPA 3 | 1. Aplicación instrumentos de recolección de información: A. Guías de contextualización del entorno en TIC. B. Encuestas a padres de familia, docentes de preescolar y a los niños de preescolar. C. Diario de campo. D. Uso de principios del conectivismo estrategia AIDA. | 1 Mes (Julio de 2015) |
| | 2. Fundamentación teórica. | |

| | | |
|---------|--|--|
| ETAPA 4 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Consolidación de encuestas 2. Redacción de documentos. 3. Fundamentación teórica | 2 Meses (Septiembre/ Diciembre de 2015) |
| ETAPA 5 | <ol style="list-style-type: none"> 1.Elaboración del diseño de la propuesta IntegraTIC <ul style="list-style-type: none"> OVA 1:Asi soy yo OVA 2 :Así me cuido yo OVA 3 :Hábitos y normas OVA 4 : Pertenezco a una familia 3. Aplicación de la estrategia IntegraTIC <ul style="list-style-type: none"> OVA 1:Asi soy yo Actividad 1: cantemos Actividad 2: silueta Actividad 3 : rompecabezas Actividad 4 : mi animo Actividad 5 : a colorear 3. Rediseño de la estrategia. 4. Redacción de documentos finales. | 4 Meses (Enero / abril de 2016) |

Tabla 27.Plan de acción. Autor Ruth Barrantes.

Capítulo 4

Resultados y Análisis de la Investigación

La encuesta de aplicación se realizó a los niños y las niñas de una institución educativa del distrito del grado preescolar O2 de la jornada de la mañana cuyas edades oscilan alrededor de los 5 años, dicha encuesta fue elaborada únicamente con imágenes tanto la pregunta como la respuesta permitiendo mayor confianza del niño frente a la actividad (Ver Anexo 5)

Estadística de la población objeto de estudio.

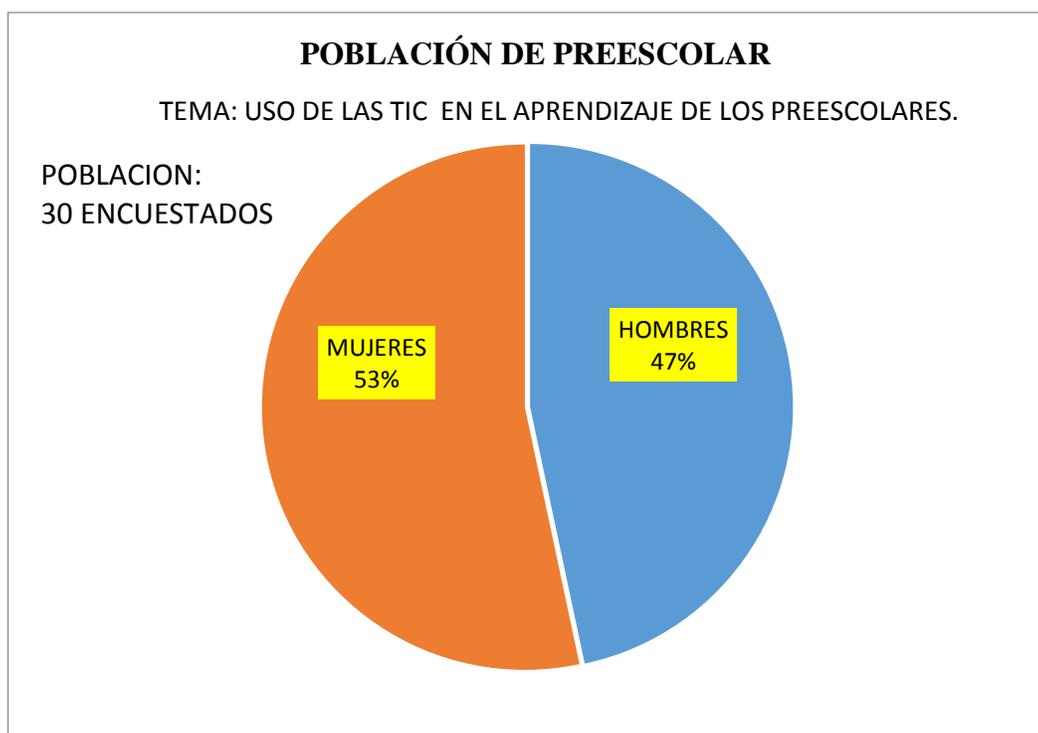


Figura 19. Población objeto de estudio. Autor Ruth Barrantes.

Población encuestada 30 estudiantes

Según los resultados estadísticos la gran mayoría son mujeres y un nivel bajo son hombres.

Encuesta niños grado preescolar.

Tema: Conozco los computadores

Objetivo: Explorar los conocimientos que los niños tienen acerca del uso y utilidad de los computadores.

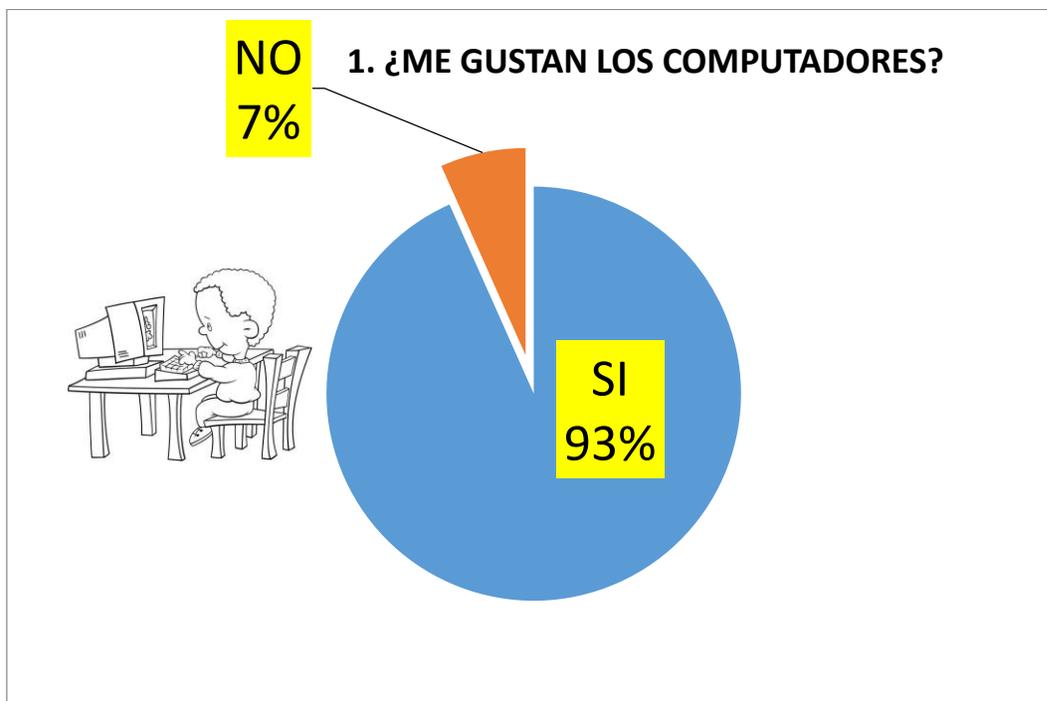


Figura 20. Me gustan los computadores. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta me gustan los computadores la gran mayoría de niños dijeron que si y pocos dijeron que no, esto permite observar que la mayoría de los estudiantes se siente a gusto con la utilización de este dispositivo, fue una sorpresa encontrar que hay niños a los que no les gusta usar los computadores.

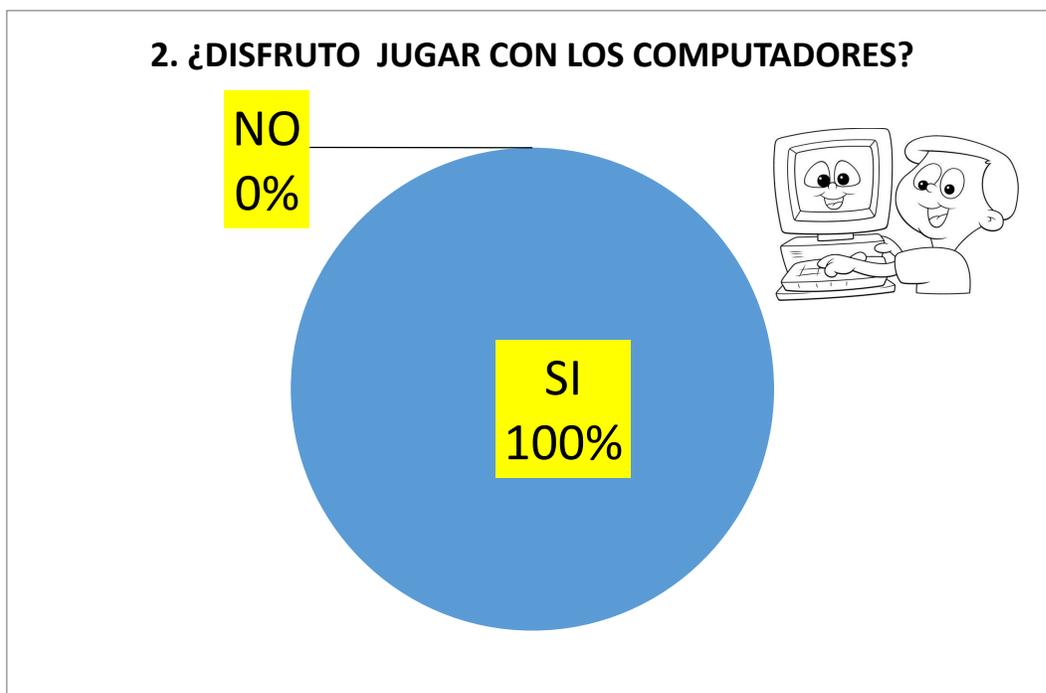


Figura 21. Disfruto jugar con los computadores. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta disfruto jugar con los computadores la respuesta a nivel general es positiva, esto demuestra un resultado favorable de atracción frente al uso de este dispositivo.

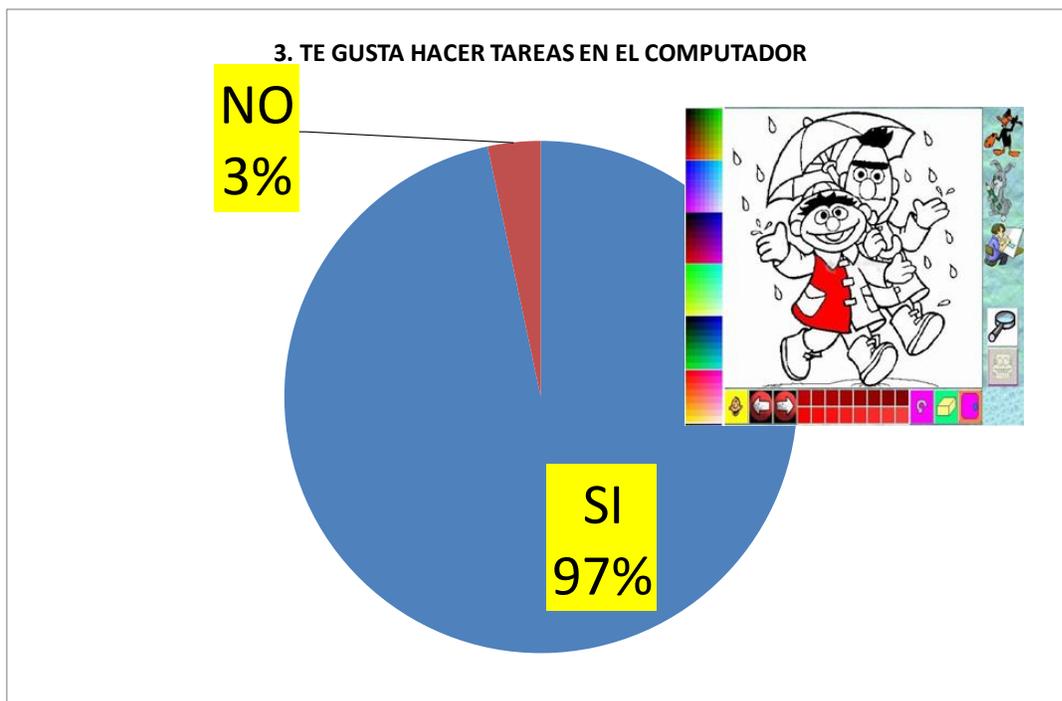


Figura 22. Te gusta hacer tareas en el computador. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta número tres, te gusta hacer tareas en el computador el resultado permite analizar que si distinguen la diferencia al usar el computador, el cuaderno y/o la guía de aplicación ,dando como resultado una respuesta favorable hacia las actividades que involucran la tecnología.

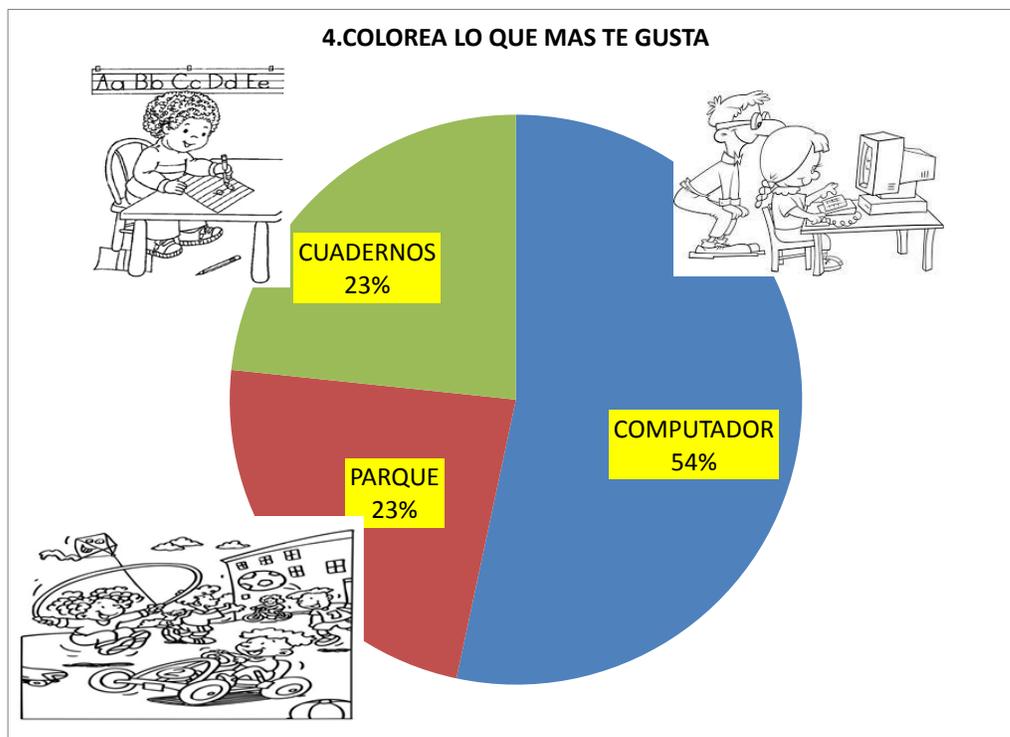


Figura 23. Colorea lo que más te gusta. Autor Ruth Barrantes.

Frente a la pregunta colorea lo que más te gusta se les mostró a los estudiantes tres imágenes que representan diferentes actividades, el porcentaje fue, de 7 estudiantes les gusta hacer tareas en el cuaderno, 7 estudiantes les gusta jugar en el parque y 16 estudiantes prefieren el desarrollo de actividades con el uso del computador, esto muestra que hay preferencia por el uso de este dispositivo.

Encuesta a padres de familia

Tema: Uso de TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) en el aprendizaje de los preescolares.

Objetivo: Indagar a cerca de la importancia que los niños muestran en el hogar por el conocimiento y la manipulación de los sistemas de cómputo.

Esta encuesta se entregó a 30 padres de familia para que la desarrollaran en su casa.



Figura 24. Con quién vive el niño. Autor Ruth Barrantes.

Frente a la pregunta hecha a los padres de familia de los estudiantes de preescolar 02 de la jornada de la mañana sobre con quien vive el niño la gran mayoría vive con ambos padres, le sigue los niños que viven solo con la madre y en porcentaje bajo con otras personas, teniendo en cuenta este resultado se evidencia que la mayoría en la actualidad tiene un hogar estable con las dos figuras de autoridad y ayuda tanto paterna como materna, un porcentaje significativo permite ver que algunos estudiantes ven solo la figura materna en casa , y un porcentaje mínimo viven con la figura paterna únicamente.



Figura 25. Existe computador en casa. Autor Ruth Barrantes.

Frente a la pregunta si en casa hay computador, se puede observar que más de la mitad de los estudiantes utilizan el computador únicamente cuando en el colegio se les desarrollan actividades con esta herramienta tecnológica, la otra parte de los estudiantes si gozan de este beneficio en sus casas.



Figura 26. Su hijo muestra interés por desarrollar actividades en el computador. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta realizada a los padres de familia si a su hijo le gusta realizar actividades en el computador, el resultado arrojado fue que si se interesan y muestran participación con agrado al desarrollar diferentes actividades que sean mediadas por la herramienta tecnológica como lo es el computador.

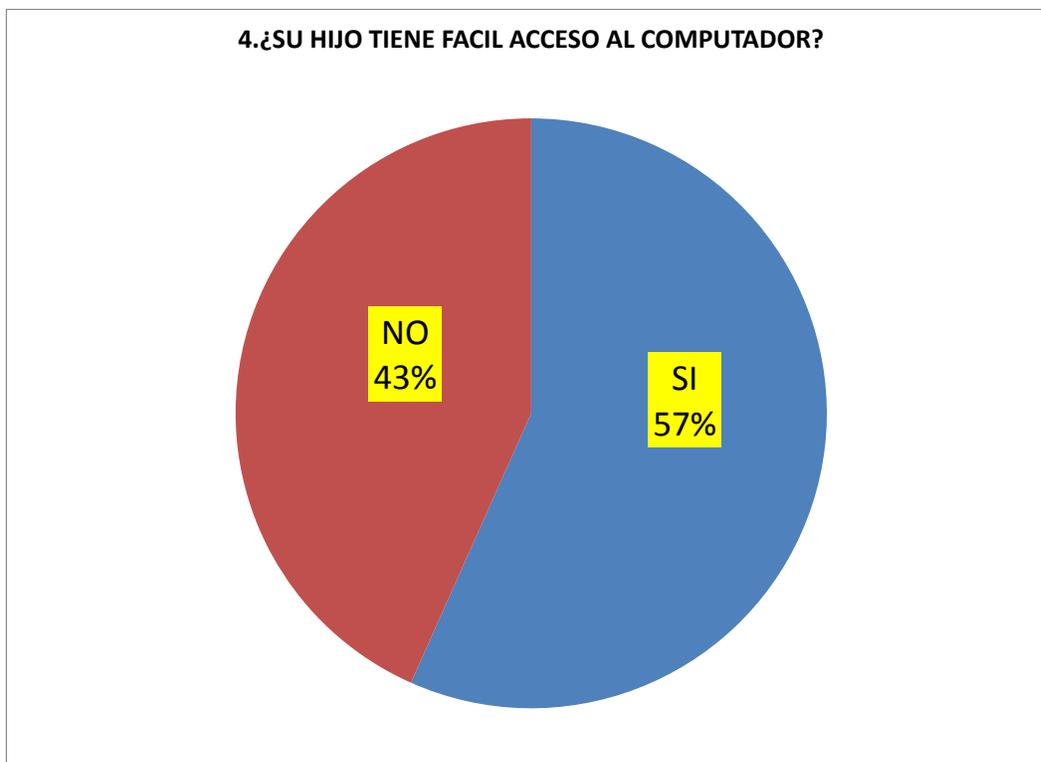


Figura 27. Su hijo tiene fácil acceso al computador. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta su hijo tiene acceso al computador, el análisis permitió ver un grupo mayor de estudiante no gozan de esta herramienta tecnológica fuera de la institución educativa, que es utilizada generalmente en clase, el otro grupo si tiene acceso en casa.

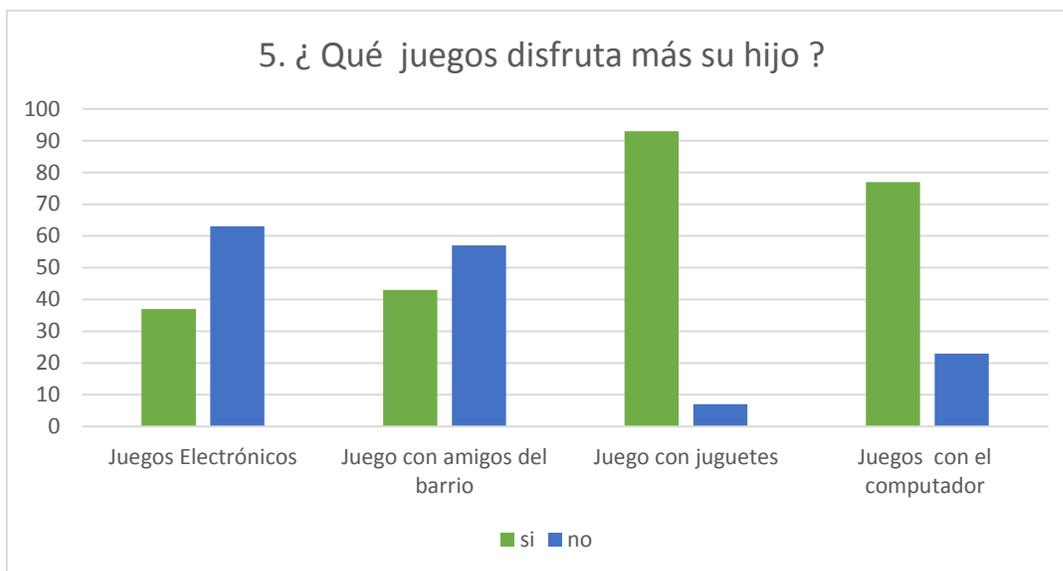


Figura 28. Qué juegos disfruta más su hijo. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta que juego disfruta su hijo se evidencia en el gráfico de barras que la preferencia de los niños son los juegos con juguetes, dicha preferencia se fundamenta en el desarrollo que tienen a la edad de 5 años, en segundo lugar se encuentra la preferencia del juego con el computador, pues al ser un elemento innovador y llamativo permite captar fácilmente la atención.



Figura 29. Considera usted importante que los niños de preescolar tengan contacto con los equipos de cómputo del colegio. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta considera usted importante que los niños en preescolar tengan contacto con los equipos de cómputo, la totalidad de los padres respondieron positivamente, esto permite ver que hay interés, disposición y apoyo por parte de los padres en lo que a desarrollo tecnológico se refiere frente al uso de esta herramienta en los procesos pedagógicos de sus hijos.

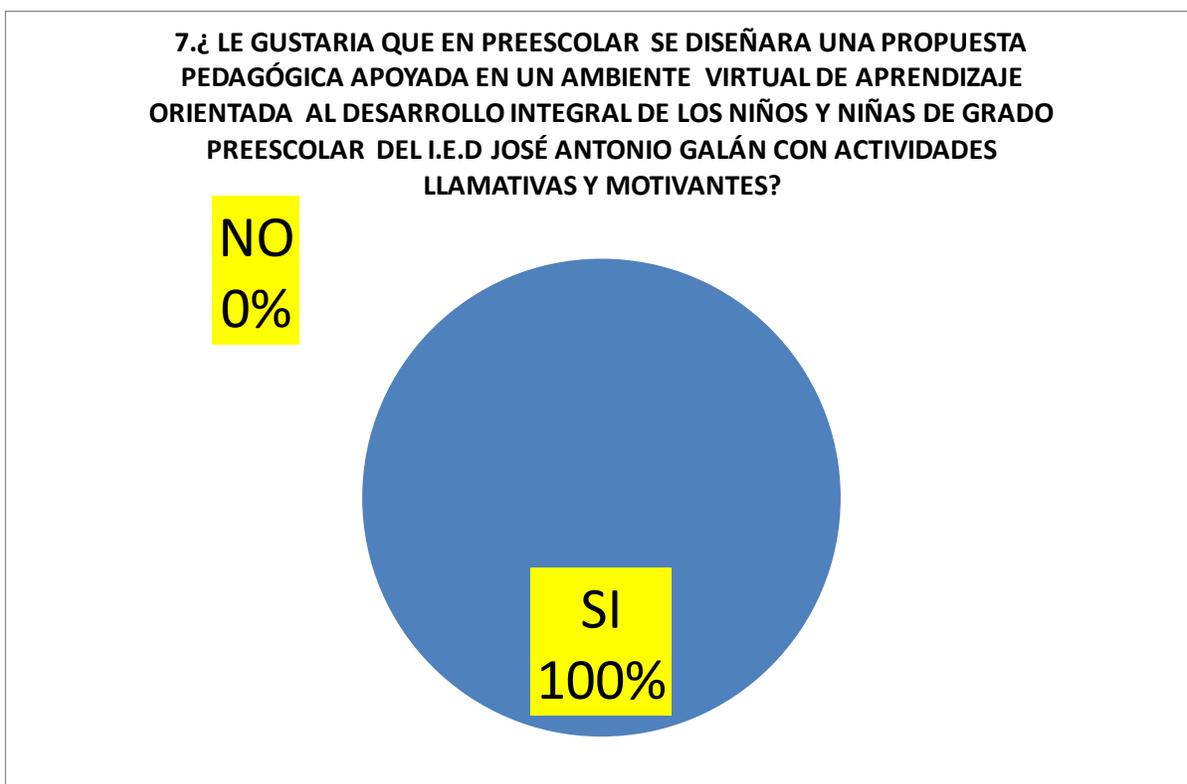


Figura 30. Ambiente Virtual de aprendizaje. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta le gustaría que en preescolar se diseñara una propuesta pedagógica apoyada en un ambiente virtual de aprendizaje orientada al desarrollo integral de los niños y las niñas del grado preescolar de la institución educativa distrital con actividades llamativas y motivantes, el resultado permitió ver que si hay atracción de los padres de familia para que se diseñe una estrategia fundamentada desde el contexto tecnológico que beneficie en su totalidad el desarrollo de las actividades para los estudiantes de preescolar.

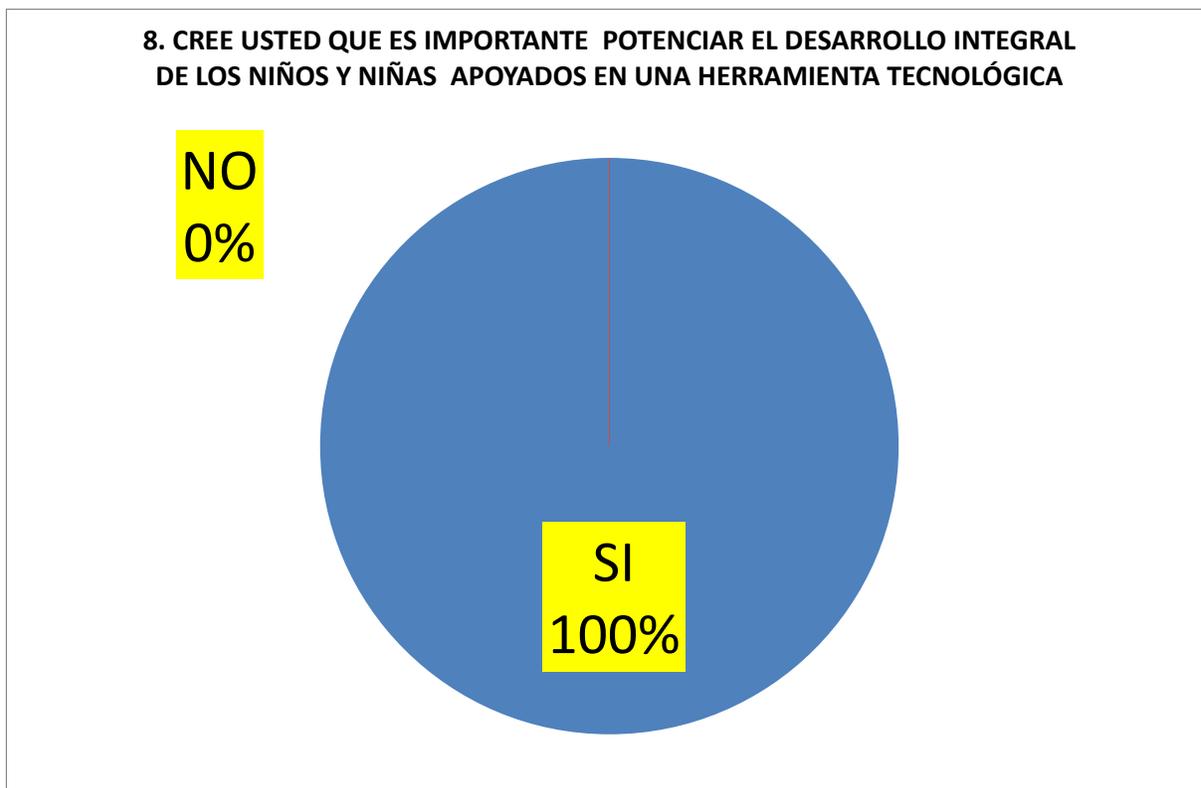


Figura 31. Uso de herramienta tecnológica. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta cree usted que es importante potenciar el desarrollo integral de los niños apoyados en una herramienta tecnológica, los padres de familia en su totalidad están de acuerdo y se puede inferir que para ellos es importante el desarrollo de sus hijos en todos los ámbitos, además que este desarrollo puede ser mediado por una ayuda tecnológica como refuerzo en sus saberes, guiada y dirigida desde el aula.

¿Por qué?

Los padres de familia argumentan que los niños y las niñas pueden desarrollar actividades mediadas por la tecnología, ya que el uso de TIC hace parte de su realidad pues a diario usan el celular, el computador, la tableta, quienes poseen estos dispositivos. Los padres se muestran receptivos frente a la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje porque saben que allí los niños estarán dándole un uso adecuado, formativo y de refuerzo, con un propósito de aprender desde lo educativo y que el niño no vea el computador como una herramienta de juego y distracción.

Encuesta a docentes.

Tema: Uso del TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) en el aprendizaje de los preescolares.

Objetivo: Indagar sobre la importancia del uso de TIC en el desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar.

Sirvió para estructurar la propuesta de IntegraTIC

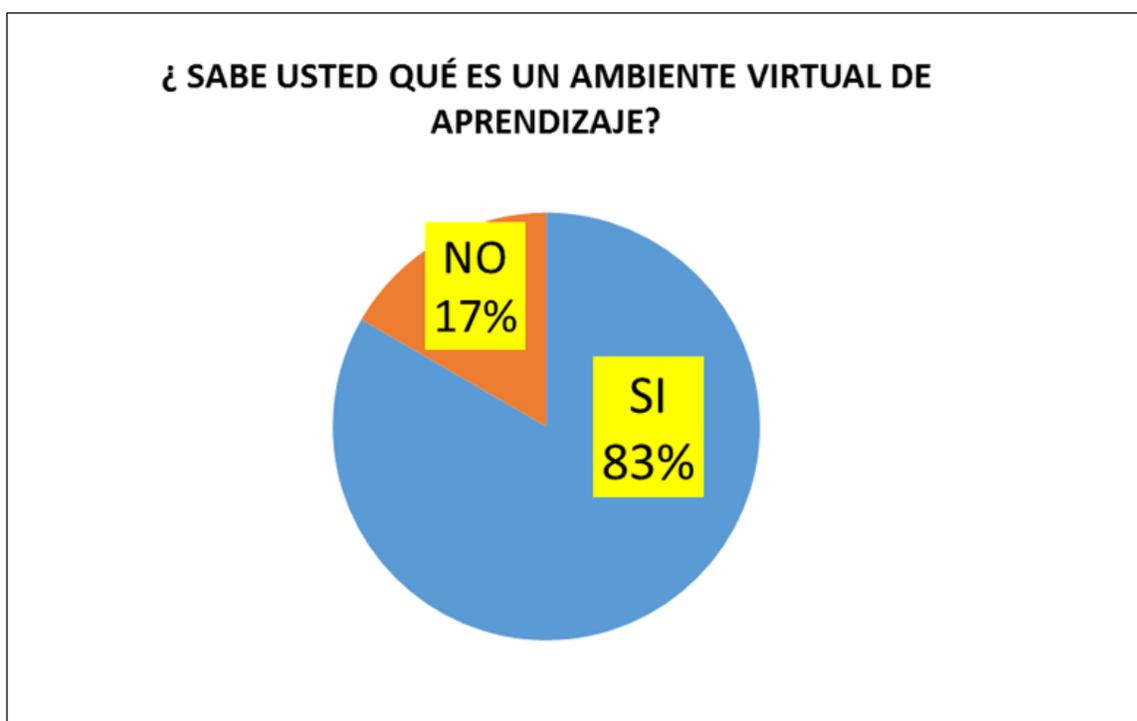


Figura 32. Uso de herramienta tecnológica. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta sabe usted que es un ambiente virtual de aprendizaje hecha a 6 docentes de preescolar, la respuesta es que si saben y lo relacionan con el uso de herramientas tecnológicas, son mínimas las que desconocen el tema.

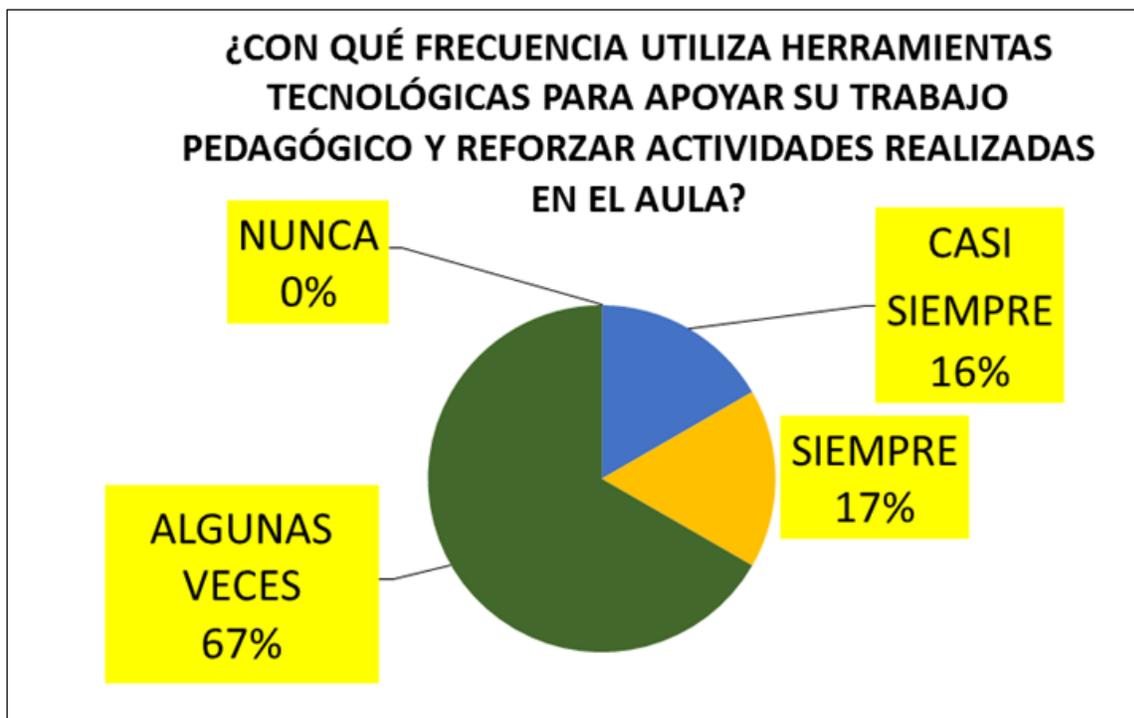


Figura 33. Uso de herramienta tecnológica. Autor Ruth Barrantes

Con base en la pregunta con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas para apoyar su trabajo pedagógico y reforzar actividades realizadas en el aula el porcentaje fue de 4 docentes algunas veces, 1 siempre, 2 casi siempre y 0 nunca, este resultado permite analizar que las docentes en su práctica pedagógica de alguna forma involucran la tecnología en los procesos que desarrollan con sus estudiantes permitiéndoles un acercamiento al uso del computador, se necesita aun reforzar el uso de estos dispositivos.

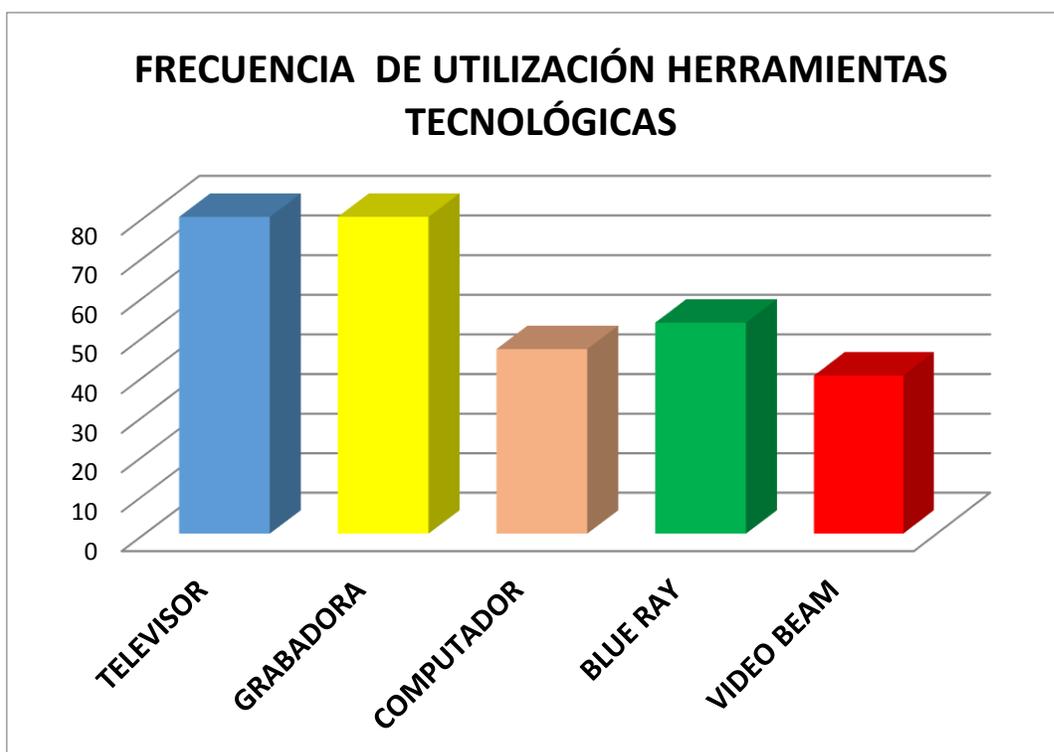


Figura 34. Frecuencia de uso de herramienta tecnológica. Autor Ruth Barrantes

Al mostrarle un listado de herramientas tecnológicas a las docentes para que le dieran una calificación, donde 1 es lo mínimo y 5 es lo máximo según el uso que ellas le dan, se pudo analizar que las que más utilizan son el televisor y la grabadora, después el blue ray, posteriormente el computador y por último el video beam, los resultados permiten analizar que la utilización del computador está ubicado en el cuarto puesto de cinco, lo que significa que el docente no utiliza el computador como refuerzo en las prácticas educativas.



Figura 35. Uso de herramienta tecnológica. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta usted como docente cree que una actividad diseñada a través del uso de la tecnología puede aportar al desarrollo integral de los estudiantes de preescolar se observó que todas las docentes están de acuerdo que el medio tecnológico puede beneficiar al niño en sus procesos de aprendizaje desde todas las dimensiones siempre y cuando sea con un objetivo pedagógico y de refuerzo.

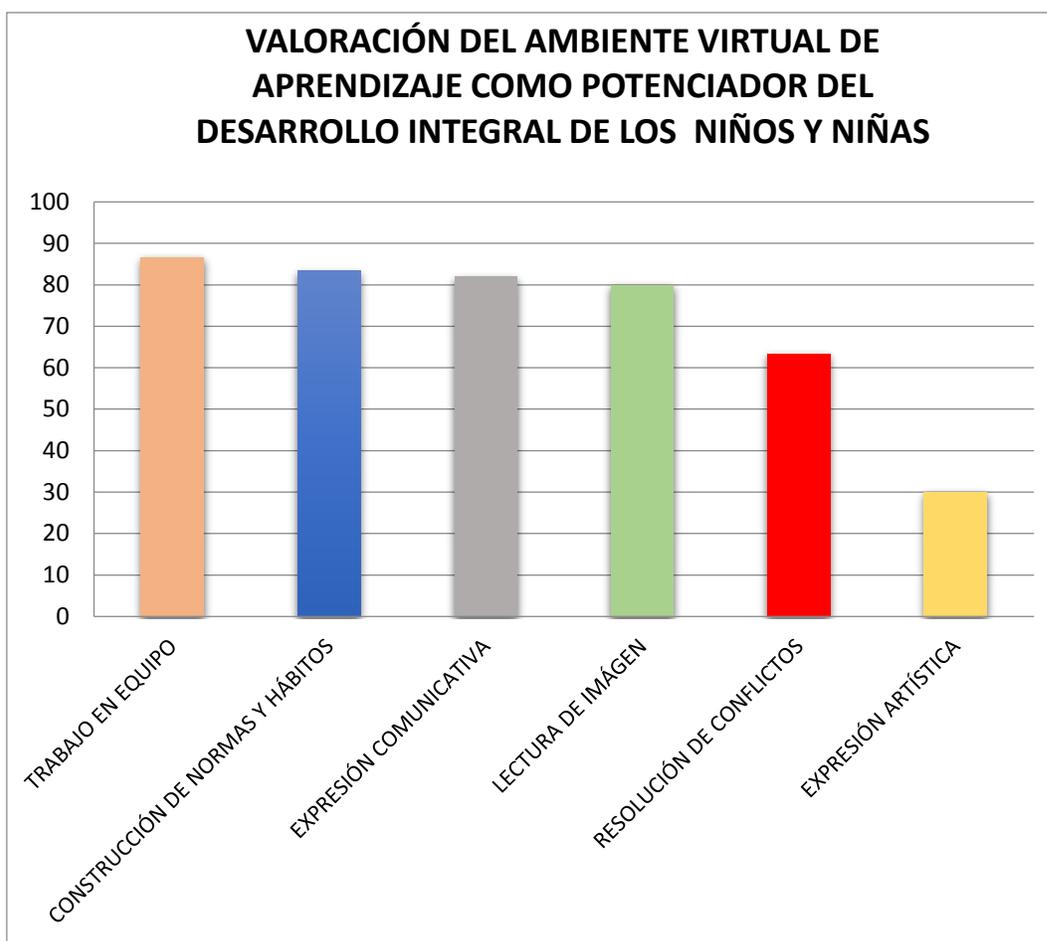


Figura 36. Valoración de un AVA. Autor Ruth Barrantes

Con base en la pregunta en una escala valorativa de 1 a 5 donde 5 es mayor, califique cómo las siguientes actividades potencian el desarrollo integral de los niños y las niñas de preescolar haciendo uso de un ambiente virtual de aprendizaje, el resultado que arrojó fue que el más alto es el trabajo en equipo, posteriormente construcción de normas y hábitos, expresión comunicativa, lectura de imagen y en un porcentaje bajo expresión artística. Teniendo en cuenta los resultados de los porcentajes se puede analizar que sí potencian el desarrollo integral de los niños y las niñas, se observa también mayor relevancia al utilizar las dimensiones socioafectiva, comunicativa, cognitiva, corporal, en menos porcentaje pero que también están inmersas en estas son la ética y estética.

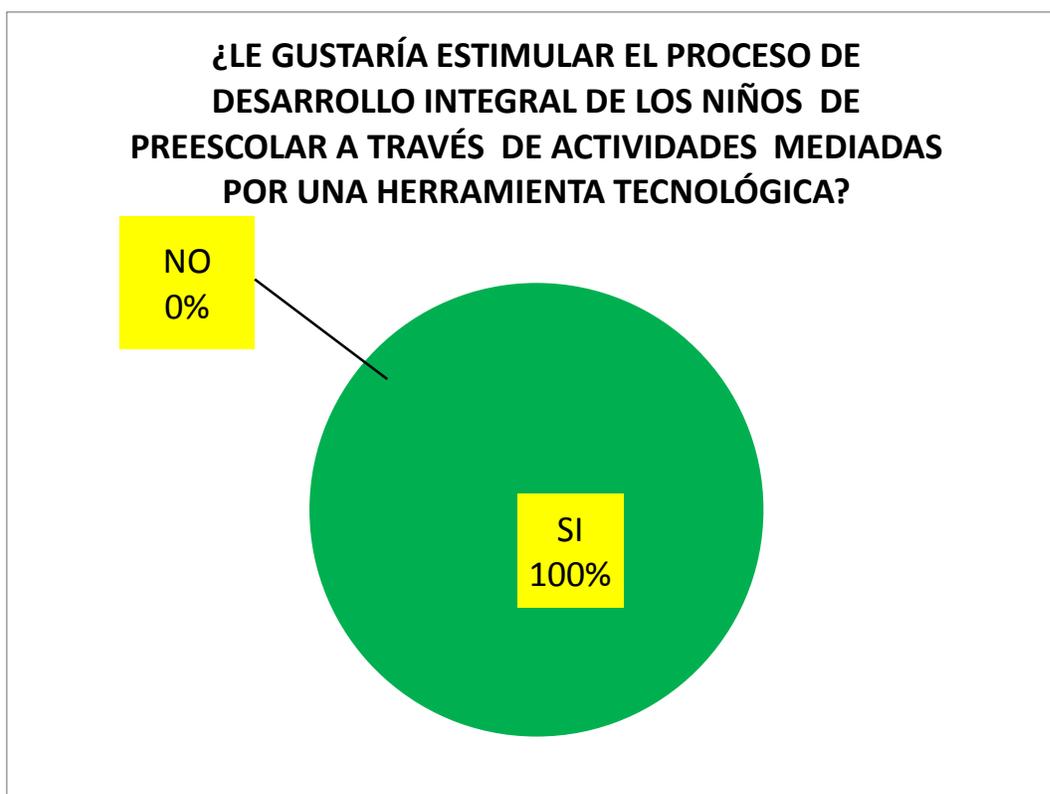


Figura 37. Implementación de un AVA en el aula. Autor Ruth Barrantes

Frente a la pregunta le gustaría estimular el proceso de desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar a través de actividades mediadas por una herramienta tecnológica, las docentes respondieron en su totalidad a favor, es decir, todas las encuestadas aprovecharían las actividades mediadas por una herramienta tecnológica, las implementarían y utilizarían pensando siempre en el desarrollo integral de sus estudiantes, permitiendo se genere en ellos nuevos estilos de aprendizaje.

¿Por qué?

Lo que las docentes manifiestan es que los niños se beneficiarían al tener diferentes actividades mediadas por actividades digitales, también ponen en manifiesto que los niños y ellas mismas están en un momento donde muchas cosas son desarrolladas a través de diferentes dispositivos, aclaran que las actividades deben ser con un propósito pedagógico y con objetivos claros frente a lo esperado en el preescolar y por su puesto en el desarrollo

integral del niño, les parece un tema innovador para el área y que permite recurrir a nuevos instrumentos que benefician y son significativos para los estudiantes.

Análisis de Ova Número 1

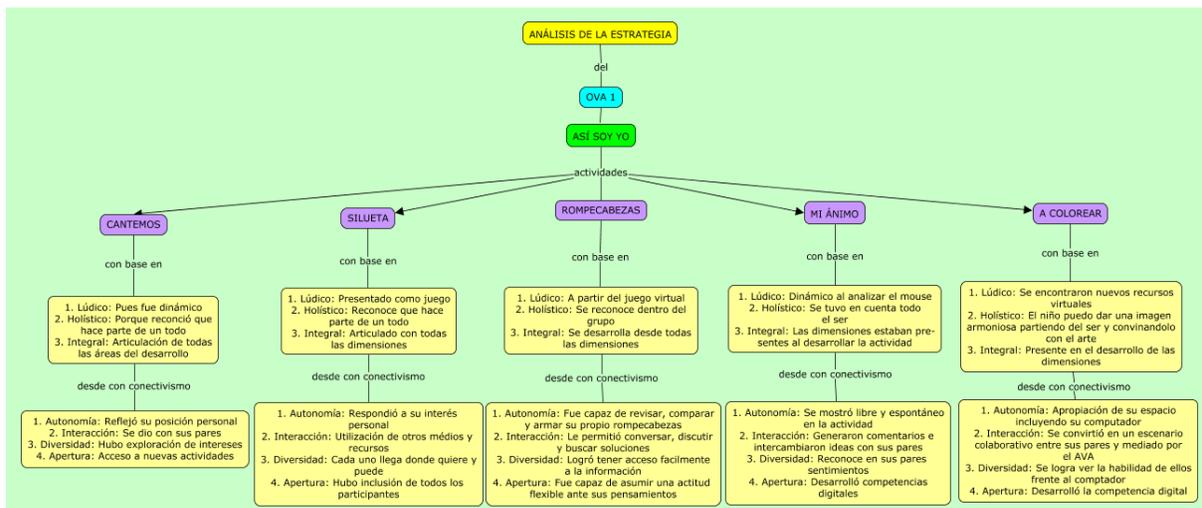
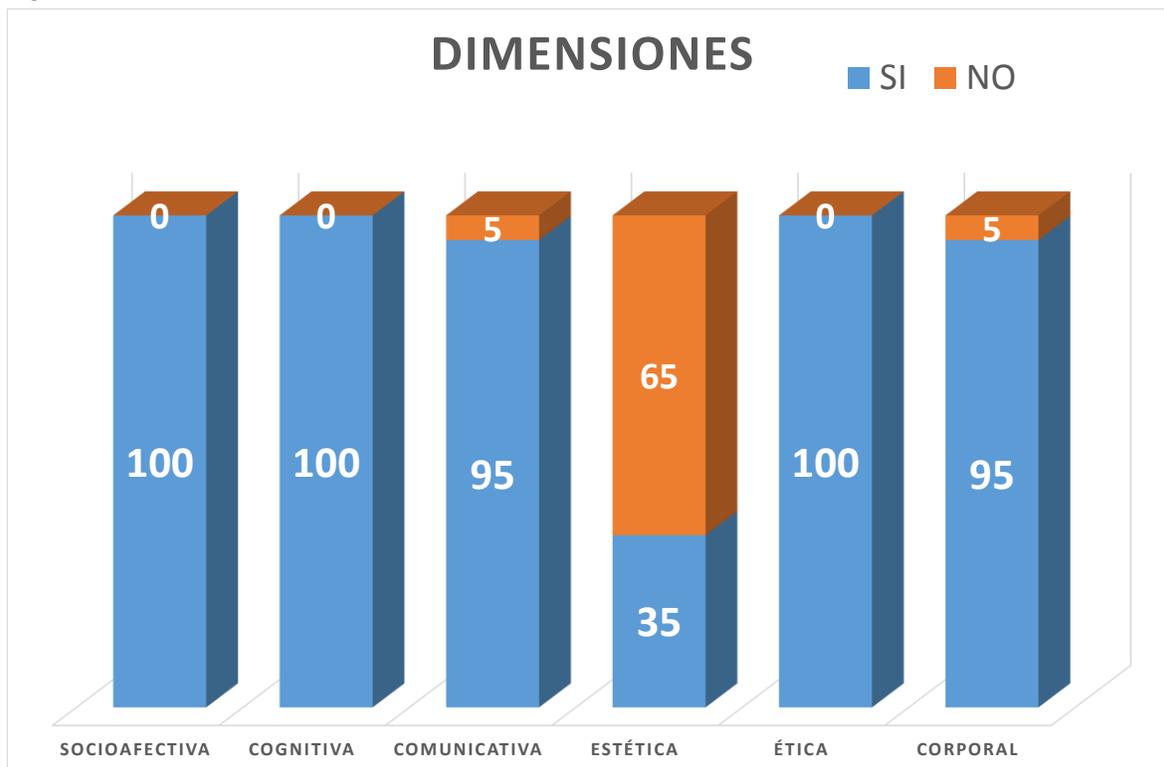


Figura 38. Análisis de la implementación de la estrategia IntegraTIC. Autor Ruth Barrantes.

A continuación se presenta el análisis estadístico de acuerdo a las categorías de análisis que responden a esta investigación.

Figura 39. Análisis del OVA desde las dimensiones. Autor Ruth Barrantes



Los resultados en el anterior gráfico permiten evidenciar que IntegraTIC es un ambiente virtual que facilita el desarrollo equitativo de las dimensiones del niño. De otro lado es preciso poner más atención a la dimensión estética para garantizar su pleno desarrollo.

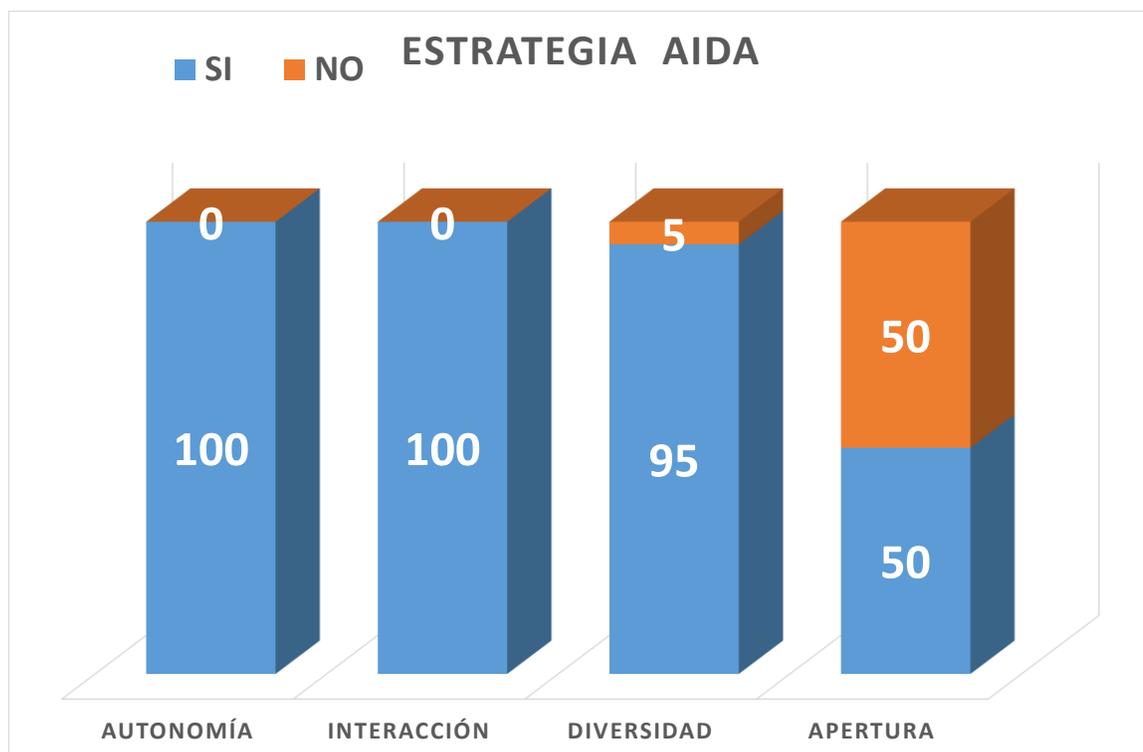


Figura 40. Análisis del OVA desde la estrategia AIDA. Autor Ruth Barrantes

En análisis de los resultados permiten dar cuenta que la estrategia IntegraTIC cumple plenamente las condiciones de autonomía e interacción; significativamente las de diversidad y parcialmente las de apertura.

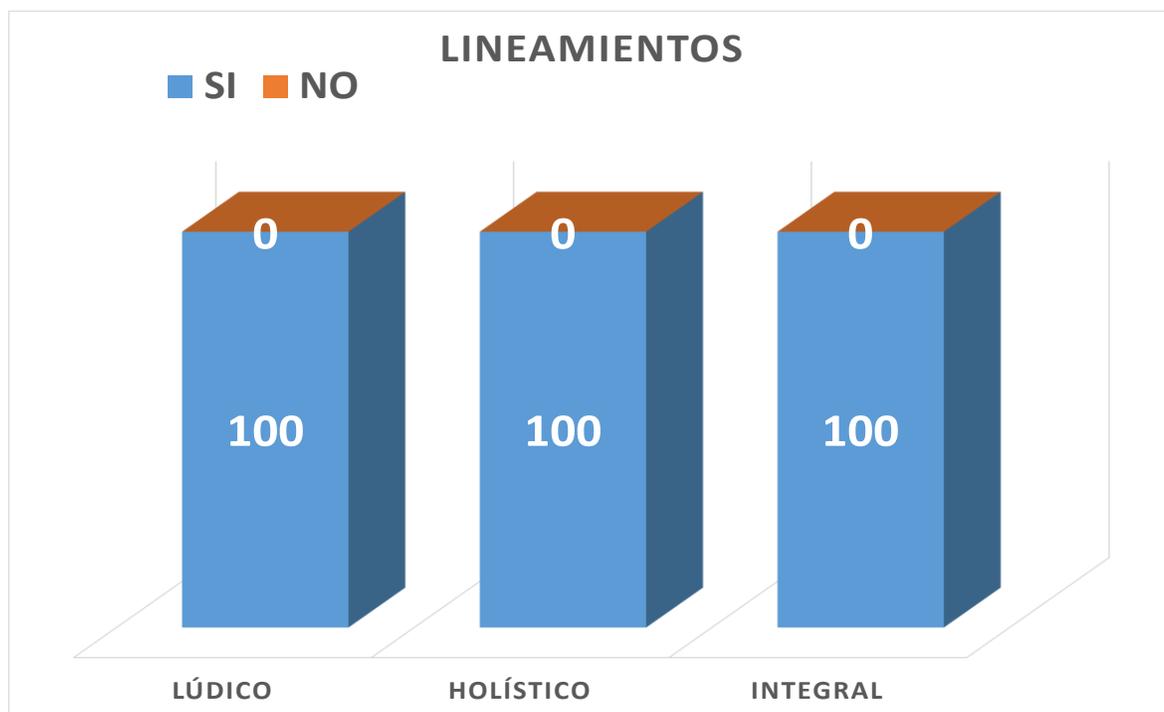


Figura 41. Análisis del OVA desde los lineamientos . Autor Ruth Barrantes.

Este gráfico nos permite concluir que el diseño de IntegraTIC cumple en su totalidad con los principios de la enseñanza del nivel de preescolar, porque es un escenario donde está presente la lúdica puesto que son actividades que involucran el juego; lo holístico ya que permite considerar al niño como un todo y lo integral porque permite desarrollar todas las áreas de aprendizaje del niño y de la niña.

Después del análisis, se puede concluir que IntegraTIC es una estrategia basada en el conectivismo como principio pedagógico. Es un escenario propicio para el desarrollo de las dimensiones del niño y de la niña y se ajusta a los que el Ministerio de Educación Nacional de Colombia plantea para el nivel de preescolar.

De otro lado el análisis de los datos evidencia que es necesario cuidar un poco más la dimensión estética y la condición de apertura que incluya por ejemplo a estudiantes con necesidades especiales.

Análisis diario de campo.

Dimensiones.

1. Dimensión Socioafectiva

Se puede decir que IntegraTIC facilitó el fortalecimiento de la dimensión Socioafectiva porque su diseño permitió desarrollar actitudes de respeto, en cosas tan sencillas como esperar el turno para la asignación del computador y demostrar un trato amable con sus compañeros. IntegraTIC fue un espacio abierto a posibilidades de tolerancia y buen trato. Por otra parte algunos niños se mostraron temerosos e inseguros de comenzar el proceso, se presentaron sentimientos de tristeza y alegría evidenciados en llanto, aplausos y sonrisas. La disposición de parte de los niños permitió fortalecer los lazos de seguridad y amistad entre sus pares, permitiendo que se diera un trabajo en equipo, el poder compartir y disfrutar sus habilidades frente al computador con gusto y creatividad (Anexo 8).

2. Dimensión Cognitiva

En esta dimensión los niños pudieron desarrollar los procesos cognitivos de observación, atención, memoria y concentración con actividades, como por ejemplo, recordar la canción: “Así soy yo”, reconocimiento de género, las partes de la cara, armar el rompecabezas (Anexo 8).

3. Dimensión Ética

En esta dimensión el respeto primó en cada una de las actividades, valoraron y reconocieron que cada persona es digna de amor; trabajaron en el propio de auto cuidado y autoestima. IntegraTIC permitió reforzar los lazos de amistad y generar actitudes de camaradería (Anexo 8).

4. Dimensión Comunicativa

Al desarrollar la estrategia IntegraTIC los niños y las niñas lograron realizar lecturas de imagen, conversatorios relacionados con las actividades propuestas, construcción de preguntas y respuestas. El diálogo entre los estudiantes amplió la capacidad de escucha; nutrió y amplió el vocabulario (Anexo 8).

5. Dimensión Estética

La plataforma IntegraTIC permitió desarrollar esta dimensión en aquellas actividades donde el niño debía recurrir a una paleta de colores para darle su toque personal a un dibujo. El análisis nos lleva a replantear las actividades en relación con esta dimensión, puesto que es diferente que el niño utilice materiales y use técnicas en clase, que en el computador (Anexo 8).

6. Dimensión Corporal

Al realizar las actividades haciendo uso de IntegraTIC, los niños lograron desarrollar su coordinación fina y gruesa. La estrategia pedagógica permitió reconocer, por ejemplo, las características del ser humano, la expresión de los estados de ánimo como tristeza, alegría, preocupación, admiración, así como el reconocimiento y caracterización del género. En la consecución de las actividades se insistió en mantener una adecuada postura corporal frente al computador (Anexo 8).

Lineamientos.

1. Lúdico

La estrategia IntegraTIC permitió el desarrollo de las actividades de una forma lúdica, dinámica, atractiva y llamativa haciendo uso del audio, el video, la imagen y el juego. Las actividades se diseñaron con el objetivo de premiar con una felicitación cuando se lograba el propósito y un llamado a corregir cuando lo habían hecho mal (Anexo 8).

2. Holístico

El poder integrar dentro de una actividad varios aspectos como el sonido, el movimiento, la imagen hizo que IntegraTIC tuviera carácter holístico, al estimular y desarrollar varios de sus sentidos, sus procesos cognitivos, el desarrollo de una comunicación asertiva y la colaboración entre sus pares. Se trabajó desde todo el ser del niño y la niña. El niño se identificó como parte de un todo (Anexo 8).

3. Integral

La plataforma permitió que se desarrollarán actividades destinadas al aprestamiento en las diferentes áreas del conocimiento (Anexo 8).

Principios del Conectivismo AIDA.

1. Autonomía

La plataforma IntegraTIC permitió desarrollar su propio trabajo en clase asumiendo el cuidado de sí mismo, de su compañero y de los equipos con los cuales estaba interactuando, se mostró autónomo al identificarse en un espacio diferente al aula para realizar su refuerzo académico, prender y apagar el computador, al ingresar solo al ícono de la plataforma. Se evidenció que se sentían importantes en el grupo, al preguntar al docente si podían subir el volumen o si podían sentarse con otro compañero. Demostraron seguridad para el manejo del mouse y la búsqueda de las aplicaciones del AVA (Anexo 8).

2. Interacción

IntegraTIC permitió la interacción tanto con el computador como con sus compañeros y con el docente, preguntaron, e intercambiaron opiniones con sus compañeros. Algunos de ellos manifestaron no encontrar el ícono que representa el acceso a la plataforma dando la posibilidad de interacción con sus pares para dar solución (Anexo 8).

3. Diversidad

IntegraTIC permitió desarrollar en los estudiantes habilidades para el trabajo con TIC, al observar que algunos estudiantes son muchos más hábiles que otros en el manejo de la herramienta, además posibilita nuevas estrategias de aprendizaje que no encuentran en el aula. Permitió la diversidad porque los estudiantes llevan ritmos de aprendizaje diferentes, no todos logran interactuar de una manera homogénea con la herramienta tecnológica (Anexo 8).

4. Apertura

La confianza que les genera el manejar los elementos de cada OVA, en IntegraTIC promueve el interés de ellos por ingresar a otras actividades contenidas en los equipos de la sala. Amplía las posibilidades de un trabajo desarrollado a partir de la conexión en red, explorando y conociendo que existen nuevas y variadas posibilidades de aprendizaje. Hubo desarrollo de la competencia digital al ser reconocidos como sujetos activos y participativos en el uso de los recursos, abriéndose así un espacio de aprendizaje, participación, comunicación y juego. Se evidencia acceso, adopción y adaptación en actividades mediadas por el computador (Anexo 8).

Conclusiones

Dada las condiciones de esta investigación (metodológicas ,categorías de análisis, diseño de la investigación, enfoque) y teniendo en cuenta el desarrollo integral de los niños y las niñas, se puede decir , que una estrategia pedagógica diseñada y mediada por TIC para el proceso de enseñanza y aprendizaje, debe cumplir con un propósito e intencionalidad académica, articulada con el modelo pedagógico para este caso enseñanza para la comprensión (EPC) , que permita abordar y desarrollar la malla curricular diseñada en la institución.

La investigación realizada en los estudiantes de preescolar de una institución educativa distrital, responde a la consolidación y refuerzo de los procesos académicos de los estudiantes de este grado mediante un AVA y el acercamiento al mundo tecnológico , que beneficie su desarrollo integral, las conclusiones aquí expuestas dan razón a los objetivos propuestos.

- Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje que aporte al desarrollo integral de los niños y las niñas del grado preescolar.
- Analizar los alcances del ambiente virtual de aprendizaje IntegraTIC en el fortalecimiento de las actividades académicas que favorezcan el desarrollo integral de los niños de preescolar.
- Evaluar de qué manera el ambiente virtual de aprendizaje favorece el proceso integral de los niños y las niñas.

Con esta investigación se logró diseñar e implementar un AVA al que se denominó IntegraTIC constituido por 4 OVA (aunque para esta investigación solo se logró desarrollar el primero) con cinco actividades virtuales nutridas con elementos de hipermmedia (imagen, audio, video, y texto). Estas actividades fueron diseñadas desde el programa de *power point* y programadas en *Educalim*. Su diseño se enmarcó en las dimensiones del desarrollo humano, los lineamientos curriculares de preescolar y el conectivismo (AIDA) propuestas para la elaboración de un AVA como estrategia de apoyo pedagógico en el nivel de preescolar. Fue enriquecedor el encontrar diferentes elementos atractivos y lúdicos tanto de formas, tamaños

y colores para poder construir cada uno de los ovas, se aprovecharon todas y cada de las posibilidades que el mundo virtual genera para que se hagan buenos recursos educativos y favorezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje ya que al lograr crear esta ayuda pedagógica virtual permitió además que los estudiantes tuvieran la posibilidad de reforzar lo que se hacían en clase de forma física es decir los cuadernos, guías, cantos y rondas con ayuda de una grabadora y luego desarrollarlas a través de un computador con mayor seguridad y confianza, generó en ellos el gusto y la dedicación puesto que no eran actividades impuestas. IntegraTIC permitió que se abrieran nuevas oportunidades académicas en el aula y se logró que se convirtiera institucional para los estudiantes del primer ciclo de enseñanza, la educación no puede desligarse de los avances tecnológicos debe estar a la par con ellos pues las exigencias del mundo moderno llevan a la inclusión de todos y todas a la era digital, al desarrollo y adquisición de competencias digitales que se convierten en parte de la sociedad del siglo XXI (Batista , 2007).

Al analizar los resultados del proceso de investigación desde las encuestas, el diario de campo y rejillas de análisis sobre cada OVA, se pudo evidenciar que el uso de IntegraTIC, como herramienta virtual de apoyo al aprendizaje en los estudiantes de preescolar, sí beneficia los procesos de desarrollo de los niños y las niñas. Se pudo observar que los estudiantes fueron participativos, sociables, organizados, comunicativos, respetuosos consigo mismo y con su entorno. De igual forma las actividades virtuales generaron mayor disposición e interés por aprender cosas nuevas, además de optimizar el tiempo de la clase.

El diseño de la investigación basada en diseño, aportó a esta investigación pues se logró crear una herramienta virtual haciendo uso de tres fases de desarrollo , una es el diseño el cual permite tener metas de aprendizaje, las condiciones iniciales y las intenciones teóricas, además aquí se elabora el diseño sobre supuestos ,modos y medios para llevar a cabo el proceso, dos es la implementación y el registro detallado de lo que ocurre, se ajusta según la función y el contexto y tres es el análisis de los datos ,aquí se da la revisión de las intenciones teóricas en relación a los resultados del análisis, con base a lo anterior se puede decir que el producto del proceso es una plataforma sencilla, clara y de fácil manejo llamada IntegraTIC.

Ahora bien la implementación de esta ayuda pedagógica dejó ver como resultado en los estudiantes niños y niñas felices, hubo motivación, y el deseo de seguir realizando actividades en el computador, a nivel de proceso de aprendizaje los estudiantes desarrollaron procesos cognitivos, comunicativos, sociales, éticos, corporales, y en bajo porcentaje el estético, por este motivo al querer crear nuevos OVA en un futuro se debe tener en cuenta el cómo se podría mejorar esta dimensión desde la tecnología, otro alcance que mostró el análisis es que se generaron en cada una de las actividades procesos de autonomía, diversidad, apertura e interacción además la plataforma fue lúdica es decir era agradable ante la vista de los estudiantes, holística y nunca se perdió el sentido integral que beneficia a los niños y las niñas de preescolar. El desarrollo de la investigación permitió identificar los elementos esenciales para diseñar IntegraTIC como un ambiente virtual de aprendizaje complementario a la formación en el aula, que resultó ser un enorme potenciador del desarrollo de las dimensiones del niño y la niña. La computación en la edad preescolar tiene dos funciones que están estrechamente relacionadas: la utilización de la computadora como medio de enseñanza y su utilización como medio del desarrollo infantil (Ramos, 2010).

Desde la perspectiva teórica se puede concluir que el diseño, implementación y análisis de una propuesta pedagógica mediada por TIC, debe ser pensada y estructurada de acuerdo a las prioridades académicas y pedagógicas de los niños y niñas. Su diseño debe tener un fin pedagógico, la implementación debe estar acorde al currículo, debe responder al desarrollo asertivo del proceso integral del niño y la evaluación debe mostrar las posibles debilidades tanto de la herramienta como del niño frente a la utilización del AVA.

El ambiente virtual de aprendizaje favoreció los procesos de desarrollo de los niños y las niñas de preescolar en cuanto a lograr interactuar con el artefacto y a partir de esto, lograr interactuar mucho más con sus compañeros, esto les permitió el realizar el trabajo tanto individual como grupal, afianzaron los conocimientos que se desarrollaron en el aula, se convirtió en un refuerzo pedagógico, los niños y las niñas también se beneficiaron al poder cambiar de espacios y de elementos diferentes a los tradicionales, también el uso de este recurso permitió que los estudiantes se sintieran más motivados y con expectativas de poder seguir avanzando en la plataforma, también comprendieron que algunas de las actividades

necesitan unos parámetros mínimos para poder continuar en la siguiente actividad, algunos de ellos expresaron sentimientos, gustos y debilidades que en el salón no demuestran. Las actividades propuestas para trabajar haciendo uso de las TIC deben ir articuladas a las dimensiones anteriormente nombradas, es decir la propuesta no es desarticular y fragmentar cada dimensión sino que por el contrario se dé un engranaje que permita potenciar los procesos de aprendizaje (Bruet, s.f).

Con base en la investigación, se puede decir que dentro de las prácticas pedagógicas el uso y la implementación de las TIC generan avances en los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas de preescolar, principalmente porque los estudiantes tienen grandes expectativas y deseos de interactuar con nuevos elementos y/o herramientas que estén a su alcance, los estudiantes de esta edad están en la base de la escolaridad y esto genera que ellos muestren interés por recibir toda la información en todo momento, de ahí que el impacto pedagógico que las nuevas herramientas generan permiten que se vaya fortaleciendo la meta general del ciclo, meta del periodo académico, el núcleo común de aprendizaje, los desempeños, los contenidos y la valoración continua las cuales son las que articulan el currículo del grado, es así como se da la posibilidad de llevar la implementación de una planeación pertinente y que favorezca el grado. Las prácticas pedagógicas necesitan de cambios que mejoren la enseñanza en el aula y que permita favorecer la relación de docente-estudiante y estudiante-aprendizaje.

Ahora bien, la única opción inmediata que tienen los estudiantes de generar aprendizaje mediado por la tecnología con fines exclusivos académicos es la institución educativa donde actualmente cursan su grado de preescolar, es allí donde se asegura que ellos es decir los estudiantes reciban actividades tecnológicas con fines académicos y que además permiten el desarrollo integral en su proceso de formación a partir de una plataforma diseñada exclusivamente para el grado de preescolar.

Los autores que respaldan esta investigación afirman que la educación está a la par con la tecnología, que la educación no se puede quedar atrás en los procesos que el mismo mundo y contexto va generando día a día, por este motivo como docente del grado preescolar me atreví a diseñar, implementar y evaluar una propuesta pedagógica nueva para los estudiantes de

preescolar que permitiera reforzar los conocimientos y desarrollarse integralmente como un ser único e irrepetible en su propio contexto escolar.

Para finalizar se puede decir que el maestro es generador de cambio, cuando se atreve a implementar estrategias pedagógicas novedosas que se acerquen más a los nuevos formatos de comunicación pero que no se distancien de lo esencial: el desarrollo integral de los niños y las niñas, complementando los planes de estudio, las mallas curriculares, los ambientes de aprendizaje desde actividades didácticas y flexibles y en pro de la calidad educativa.

Recomendaciones

- Fortalecer las competencias TIC de educadoras. Actualmente, los profesores con competencias en el mejor aprovechamiento pedagógico de las TIC en educación preescolar son escasos y en muchas ocasiones, las capacitaciones que se realizan no atienden las reales necesidades de los profesionales de este nivel educativo.
- La atención se debe centrar en descubrir el potencial pedagógico de las tecnologías que en el dominio de una herramienta.
- Sistematizar el uso de TIC en el nivel. En la medida que se sistematicen las experiencias de integración y se difundan los recursos disponibles en el país, se permitirá al educador tomar mejores decisiones al momento de integrar estos recursos en la cotidianidad del aula.
- En la plataforma IntegraTIC desarrollar actividades más grandes y diversas con mayor contenido temático y didáctico.
- Solicitar a la institución educativa la adquisición de más equipos para el grado preescolar que permitan el desarrollo continuo de los procesos.
- Incluir dentro de la malla curricular y plan de estudios el área de tecnología para el grado de preescolar, pensando siempre en que los contenidos deben estar orientados hacia el desarrollo integral de los niños y las niñas.

Reflexión pedagógica

Para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación (...) deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender” (Beltrán Llera).

Las TIC posibilitan escenarios educativos didácticos y pertinentes para apoyar y enriquecer la construcción de conocimiento y adquisición de nuevos lenguajes, ante el nuevo panorama de oportunidades que ofrecen las TIC para el desarrollo de la llamada sociedad de conocimiento, el maestro está siendo llamado a innovar y a emplear nuevas herramientas para enseñar en sus clases, con el fin de ofrecer a sus estudiantes oportunidades para que desarrollen habilidades relacionadas con búsqueda, selección, evaluación y organización de la información digital, en pro de mejorar los procesos de formación y apropiación de contenidos así como el fomento en el uso de la tecnología por parte de ellos.

Por otro lado el docente debe buscar formación y capacitación en cursos, talleres y seminarios en el uso de las TIC como herramienta, con el fin de potenciar su uso dentro de la clase y así beneficiar el desarrollo integral de sus estudiantes, de esta manera el maestro rompe la brecha que existe entre la tecnología y el quehacer pedagógico, se necesita de un cambio de actitud que conlleve a los estudiantes a un mayor esfuerzo por aprender y disfrutar lo que la tecnología le ofrece. Al capacitarse un maestro estará en la capacidad de generar nuevas propuestas pedagógicas, aprovechando los contenidos digitales, de tal forma que se tengan nuevas y amplias posibilidades de enseñanza y aprendizaje

La educación para educadores, permite que los profesores accedan a especializaciones y a maestrías ofreciendo becas en universidades certificadas que ayuden a mejorar la calidad de la educación en Bogotá, además busca dejar en las instituciones propuestas pedagógicas que beneficien el desarrollo de los estudiantes, estos modelos de capacitación permiten mostrarle al maestro que existen nuevas propuestas pedagógicas que se pueden implementar en el aula y van acorde con los cambios que las nuevas generaciones traen consigo.

Partiendo de la postura anteriormente mencionada donde el maestro debe ser el primero en innovar y dinamizar los procesos de enseñanza, la presente investigación me permitió tener en cuenta cualidades, desempeños, motivaciones y por supuesto dificultades de los estudiantes y proponer una estrategia basada en el diseño de un AVA con el fin de mejorar el desarrollo del aprendizaje de la primera infancia. Por otra parte esta investigación permitió reconocer las necesidades tecnológicas, de convivencia así como diferencias, dificultades, habilidades y procesos de aprendizaje dentro y fuera del aula. Cada uno de los autores consultados para esta investigación aportaron diferentes conceptos y posiciones, que me permitieron ver que lo que prima en el diseño pedagógico es el ser humano como una persona, única e irrepetible, el cual se desenvuelve en un contexto de globalización, de políticas gubernamentales, de ideologías y de un entorno tecnológico que está tanto en el aula como en la casa.

Desde lo personal, siento una satisfacción del deber cumplido y del compromiso profesional que tengo frente a los niños y las niñas que se están empezando a educar, ellos son la razón de mi trabajo, son el motor que cada día me permite ir al colegio y disfrutar de todas sus aventuras, todas sus travesuras y todos sus manifestaciones de cariño que tienen hacia mí, fue un trabajo arduo, de tiempo y de dedicación pero que deja como resultado el poder disfrutar de ver niños y niñas felices en la exploración de nuevos saberes. El poder acceder a una de estas becas me ayudo a cumplir con uno de los objetivos al permitirme mejorar como persona y profesora, también me dio la posibilidad de aportar a la educación como participante activa del entorno educativo. A nivel familiar es gratificante dar ejemplo de superación ante las metas propuesta a corto, mediano y largo plazo, que pueden haber dificultades pero que los resultados al final posibilitan y abren nuevas puertas.

Anexos

Anexo 1: Investigaciones desde el ámbito nacional

| | |
|-------------------------------|---|
| Nombre del Documento: | USOS DE LAS TIC EN PREESCOLAR: HACIA LA INTEGRACIÓN CURRICULAR |
| Autor: | Bertha Lilia Briceño Pira |
| Referencia Bibliográfica: | Tesis de grado Magister 2015 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | Tesis de las TIC en preescolar U.N. |
| Palabras Claves del Artículo: | Las TIC, institución educativa, niños y niñas, preescolar, educación. |
| Ubicación: | <u>File:///c:/users/mary20%-20%202014/Documents/tesis%20TIC%204.%20NACIONAL.pdf.</u> |
| Descripción: | El propósito de la investigación fue comprender los usos de las tecnologías de la información y la comunicación en un grado de preescolar, a través de los saberes y las prácticas de los docentes, los intereses de los niños y las expectativas. |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • Tecnologías de la información y la comunicación. • Las TIC y usos en la escuela. • Influencia social. • Integración curricular de las TIC. • La familia y los niños. • Actitud del docente frente al uso de las TIC |
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • Las TIC por sí mismas, no son suficientes para transformar la escuela, ni sirven para transformar prácticas si se emplean para perpetuar una educación tradicional, la mirada debe ir más allá del que estén presentes en el aula o en la vida cotidiana de la escuela. |

| | |
|-------------------------------|--|
| Nombre del Documento: | RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN INFANTIL |
| Autor: | Colectivo educación infantil y TIC |
| Referencia Bibliográfica: | Artículo de investigación 2014 Universidad del Norte |
| Palabras Claves de Búsqueda: | TIC ,preescolar ,investigaciones |
| Palabras Claves del Artículo: | TIC, educación ,ambientes de aprendizaje, dimensiones y competencias para la primera infancia, practicas docentes, recursos educativos digitales |
| Ubicación: | DOI: http://dx.doi.org/10.14482/zp.20.5888 |

| | |
|----------------------|---|
| Descripción: | El artículo de investigación presenta una descripción de la investigación y el proceso de creación, diseño y publicación del primer banco de recursos educativos digitales para primera infancia del país. Su resultado fue el diseño de un espacio virtual con recursos educativos digitales para promover el desarrollo de las competencias de los niños de transición en preescolar y primer grado de primaria. |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los conceptos teóricos. • Diseño de una rúbrica de evaluación para los recursos digitales encontrados que determine las competencias que promueven al niño. • Selección de los recursos educativos • Organización y estructuración de los recursos digitales |
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • El proyecto, se trabajó durante dos años en modalidad de colectivo de investigación, bajo el paradigma positivista en una investigación de corte científico-técnico. En dicho tiempo se desarrollaron rejillas de evaluación y catalogación para los recursos, actividades sugeridas para los docentes y una base teórica que sustenta el trabajo. De dicho proyecto se obtuvo como resultado un espacio web de libre acceso, con recursos educativos digitales catalogados por competencias y nutridos, algunos de ellos, con actividades de guía para docentes, así como un documento escrito en el cual se encuentra consignada la experiencia y, por último, pero no menos importante, el presente artículo de investigación. |

| | |
|-------------------------------|---|
| Nombre del Documento: | PROYECTO “INCORPORACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS AL CURRÍCULO DE MATEMÁTICAS DE LA EDUCACIÓN MEDIA DE COLOMBIA” Y SUS AVANCES. |
| Autor: | Ana Celia Castiblanco Paiba |
| Referencia Bibliográfica: | Proyecto de investigación |
| Palabras Claves de Búsqueda: | TIC, preescolar, investigación |
| Palabras Claves del Artículo: | Calidad de educación, ambientes escolares, potencial educativo, tecnologías computacionales. |
| Ubicación: | http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articulos-92732_archivo.pdf |
| Descripción: | Como una estrategia para mejorar la calidad de la educación matemática y modernizar ambientes escolares, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia adelanta desde el año 2000 este proyecto, con el cual se pretende aprovechar el potencial educativo que brindan las tecnologías computacionales, |

| | |
|----------------------|---|
| | específicamente las calculadoras gráficas y algebraicas. La columna vertebral del proyecto es la formación permanente, intensiva y continuada de los docentes, centrada en la reflexión sobre su propia práctica en el salón de clase y en las posibilidades del recurso tecnológico. |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • compromiso colectivo ha sido el de contribuir, desde la incorporación de Nuevas tecnologías Computacionales al currículo de Matemáticas, a la cualificación de la Educación Pública Colombiana. • Finalmente se hace un reporte del impacto de la Fase Piloto del Proyecto en el Sistema Educativo Colombiano que permite afirmar su pertinencia dentro de las políticas de mejoramiento de la calidad de la educación matemática en nuestro país. |
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • estrategia posible y viable para mejorar la calidad de la educación matemática colombiana y modernizar los ambientes escolares, aprovechar el potencial educativo de las tecnologías de información y comunicación y promover su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje, políticas que actualmente impulsa el sistema educativo colombiano. |

| | |
|-------------------------------|--|
| Nombre del Documento: | RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN INFANTIL (REDEI) |
| Autor: | Autor Colectivo: Colectivo Educación Infantil y TIC de Instituto de Estudios en Educación (IESE) de la Universidad del Norte. |
| Referencia Bibliográfica: | Artículo de investigación. Revista del Instituto de Estudios en Educación. Universidad del Norte. 20 enero- junio 2014 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | Educación preescolar e interacción con las TICS |
| Palabras Claves del Artículo: | TIC y educación, ambientes de aprendizaje híbridos, dimensiones y competencias para primera infancia, prácticas docentes, recursos educativos digitales. |
| Ubicación: | http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/5888/5405 |
| Descripción: | El siguiente artículo de investigación presenta una descripción de la investigación y el proceso de creación, diseño y publicación del primer banco de recursos educativos digitales para primera infancia del país. Su resultado fue el diseño de un espacio virtual con recursos educativos digitales para promover el desarrollo de las competencias de los niños de transición en preescolar y primer grado de primaria. De dicho proyecto se obtuvo como resultado un espacio web de libre acceso, con recursos |

| | |
|----------------------|--|
| | educativos digitales catalogados por competencias y nutridos, algunos de ellos, con actividades de guía para docentes, así como un documento escrito en el cual se encuentra consignada la experiencia y, por último, pero no menos importante, el presente artículo de investigación. |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • TIC y educación. • Ambientes de aprendizaje híbridos. • Dimensiones y competencias para primera infancia. • Practicas docentes, recursos educativos digitales |
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • En la búsqueda de recursos educativos digitales se encontró que muchos pueden categorizarse bajo la organización de competencias básicas propuesta por el MEN (2010) y que en la red existen recursos que pueden ser inapropiados para trabajar con primera infancia, a pesar de estar ubicados en páginas que así lo indican. • Hay docentes interesados en implementar las TIC como herramientas en el proceso pedagógico y esperan que esta herramienta les ayude a encontrar recursos de calidad para trabajar temas específicos con sus estudiantes, pero hasta el momento se desconoce cuán numerosa será la acogida del sitio. |

| | |
|-------------------------------|---|
| Nombre del Documento: | EL ALUMNO APRENDE A TRAVÉS DE LA EJERCITACIÓN CON APLICACIONES MULTIMEDIA QUE LE PERMITEN PROFUNDIZAR Y CONTRASTAR SU NIVEL DE CONOCIMIENTOS SOBRE UNOS CONTENIDOS DETERMINADOS |
| Autor: | Fundación Telefónica. |
| Referencia Bibliográfica: | http://laboratorios.fundaciontelefonica.com/wp-content/uploads/2013/01/Guia_MobLearning.pdf |
| Palabras Claves de Búsqueda: | Be learning, aprendizaje, preescolar |
| Palabras Claves del Artículo: | Herramienta, aplicativo móvil, áreas de currículo, Build a body, proyecto de aula. |
| Ubicación: | Guía Fundación Telefónica Mobile Learning. Colombia |
| Descripción: | Build a body es una aplicación que muestra el aparato digestivo y que invita a arrastrar los diferentes órganos del mismo hasta el lugar que les corresponde en el cuerpo humano. La fundación Telefónica busca facilitar el acceso al aprendizaje a niños, adolescentes y jóvenes de escasos recursos, contribuyendo a la alfabetización masiva en países en vías de desarrollo, La conectividad de los Smartphone y su interacción en la “nube”. |

| | |
|----------------------|---|
| | <p>Podemos estar conectados permanentemente con la información requerida en tiempo real</p> <p>El crecimiento exponencial de aplicaciones (apps) para el uso de los recursos multimedia, (cámara de fotos, grabar videos y audios) cada vez más necesarios en la actividad educativa.</p> <p>El mundo de los Juegos y aplicaciones educativas, en continua expansión y globalización intercultural, y donde los alumnos también pueden ser agentes de creación y cambio continuo.</p> <p>En suma, los nuevos horizontes que se nos abren con la revolución de los teléfonos móviles inteligentes, cada vez más asequibles y de fácil uso, representan un gran reto de aprender en cualquier lugar y en cualquier momento, con dispositivos propios o de los centros y aplicaciones de máximo interés y en continuo crecimiento. El docente está llamado a protagonizar este cambio y esta guía bien pudiera ser una palanca que ayude a la realización del mismo.</p> |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • Mobile learning, una oportunidad para el cambio • Uso educativo • Modelos pedagógicos asociados al Mobile Learning |
| Observaciones | El alumno aprende a través de la ejercitación con aplicaciones multimedia que le permiten profundizar y contrastar su nivel de conocimientos sobre unos contenidos determinados. |

| | |
|-------------------------------|---|
| Nombre del Documento: | <u>LOS BENEFICIOS DE LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN</u> |
| Autor: | Andrés Felipe García |
| Referencia Bibliográfica: | Artículo de investigación, Colombia 2015 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | Tecnología, aula ,enseñanza |
| Palabras Claves del Artículo: | Nativos digitales, internet, dispositivos, educación, la web 2.0 |
| Ubicación: | http://www.labrechadigital.org/labrecha/Articulos/los-beneficios-de-la-tecnologia-en-la-educacion.html |
| Descripción: | El uso de la tecnología en el espacio educativo permite el uso de herramientas más interactivas y que mantienen la atención de los estudiantes con más facilidad. Además, las redes sociales y la Web 2.0 implica compartir puntos de vista y debatir sobre las ideas, lo que ayuda a que los niños y adolescentes desarrollen un pensamiento crítico en una época en la que sus cerebros se están desarrollando. |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • Beneficios de la tecnología en la educación |

| | |
|---------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Las posibilidades de Internet |
| Observaciones | Usar la tecnología en el entorno académico no es algo nuevo, sin embargo la forma en la que dicha tecnología se utiliza ha cambiado mucho a lo largo de los años, permitiendo mayor flexibilidad, eficiencia y aprovechamiento de los recursos educativos y ofreciendo una formación de mayor calidad a los estudiantes. |

Anexo 2: Investigaciones desde el ámbito internacional

| | |
|-------------------------------|--|
| Nombre del Documento: | ASPECTOS METODOLÓGICOS PARA EL DESARROLLO DE RECURSOS INFORMÁTICO-EDUCATIVOS EN EL NIVEL DE PREESCOLAR |
| Autor: | Olivares – Ceja, J.M; Vicario Solórzano, C.M; Carreto, OC. |
| Referencia Bibliográfica: | Artículo Congreso Iberoamericano de ciencia, tecnología, innovación y educación. Buenos Aires, Argentina, Noviembre 2014 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | Las TIC y en la primera infancia. |
| Palabras Claves del Artículo: | Aspectos metodológicos, recursos interactivos, educación preescolar, las TIC, enseñanza de docentes, currículo de preescolar, repositorio de recursos. |
| Ubicación: | www.oei.es/congreso2014/memoriactei/1490.pdf |
| Descripción: | <p>Este artículo describe los aspectos metodológicos aplicados en el desarrollo de recursos interactivos para los centros de desarrollo infantil en México en edades de 3 y 6 años.</p> <p>Se presenta la arquitectura y ejemplos de repositorio de recursos interactivos.</p> <p>La incorporación de las TIC en el nivel de preescolar y que requiere cambiar la forma tradicional de enseñanza de los docentes y formar parte de la era digital y del conocimiento.</p> |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • La incorporación de las TIC en preescolar con base en el conectivismo. • El currículo de preescolar. • Metodología Q-Sort para evaluar las prácticas en las aulas del nivel de preescolar. • Abordaje de las áreas de desarrollo del niño de preescolar en diferentes países. • Consideraciones en el desarrollo de recursos para preescolar. • Análisis comparativo de las metodologías de conocimiento. • Repositorio de recursos informáticos – educativos. |

| | |
|---------------|---|
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • Permite abrir una puerta de innovación y de contribución a la sociedad. • Las instituciones corren el riesgo de quedarse estancados con los procesos de globalización. |
|---------------|---|

| | |
|-------------------------------|---|
| Nombre del Documento: | UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE CON LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA EN EDUCACIÓN INFANTIL |
| Autor: | Antonia Cascales Martínez e Isabel Laguna Segovia |
| Referencia Bibliográfica: | Artículo académico de investigación. Universidad de Murcia. Facultad de educación. Dpto. Métodos de investigación y diagnóstico en educación. Publicado en Pixel-Bit, Revista de medios y educación. Murcia (España) Julio de 2014 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | Integración de las TICS en la educación preescolar |
| Palabras Claves del Artículo: | Influencia de la tecnología, educación infantil, enseñanza diagnóstica, pizarra digital interactiva. |
| Ubicación: | Web.ebscohost.com.ezproxy.unisabana.edu.co (Número de acceso: 98258113) |
| Descripción: | La educación infantil se considera clave para el futuro de los alumnos. En esta investigación analizan la viabilidad del uso de contenidos trabajados por la PDI (Pizarra Digital Interactiva) con alumnos en edad preescolar como una herramienta para mejorar su proceso de aprendizaje. Se presenta un diseño cuasi-experimental basado en 4 grupos no equivalente, con postest. Los grupos de control han realizado todas las actividades definidas en los materiales didácticos, mientras que los grupos experimentales se les han proporcionado los contenidos desarrollados con la PDI. Las conclusiones muestran mejores resultados de aprendizaje en los grupos experimentales con respecto a los grupos de control. |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • La PDI en educación infantil. • Tipos de PDI. • Materiales y métodos. • Materiales didácticos. • Estructura de aplicación. • Participantes. • Diseño experimental. |
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • Se observó que el grupo experimental interactuaba con sus iguales de manera más espontánea y constante a la hora de realizar las actividades planteadas. |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • El proceso de enseñanza de los grupos experimentales mejora con la utilización de PDI haciendo el día más lúdico y entretenido. • La PDI favorece/ mejora la capacidad de abstracción de los alumnos, facilitando el aprendizaje de los conceptos. |
|--|---|

| | |
|-------------------------------|--|
| Nombre del Documento: | CLAVES PARA LA INTEGRACIÓN EQUILIBRADA DE LOS USOS DE LAS TIC EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE |
| Autor: | M. A. Hosy Orozco |
| Referencia Bibliográfica: | Artículo Revista cultura de Guatemala. Año:2013 Vol. 34 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | TIC en preescolar |
| Palabras Claves del Artículo: | Integración educativa de las TIC, integración curricular de las TIC, sociedad del conocimiento, tecno educación, educación digital, NTRC |
| Ubicación: | |
| Descripción: | <p>Introduce al concepto de la integración de las nuevas tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo toma desde dos momentos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Educar para la sociedad del conocimiento y no solo de la información. 2. Educar con una visión equilibrada de la integración de las TIC en la educación. <p>Se sitúa en un punto medio: Incorporación TIC educación Vs Efectos contraproducentes.</p> |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • Integración de las nuevas tecnologías de la informática y la comunicación. • Sociedad de la informática. • Sociedades del conocimiento. • Surgimiento del internet. • Las TIC en educación. • Procesos de aprendizaje enseñanza. • Procesos de innovación. |
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • Son productivas y permiten el desarrollo asertivo desde el punto de vista que se utilicen adecuadamente en determinados contextos de uso. |

| | |
|-------------------------------|--|
| Nombre del Documento: | INCORPORACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL NIÑO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR |
| Autor: | Nancy Navarro Zamora |
| Referencia Bibliográfica: | Tesis presentada como requisito de grado parcial para obtener el grado de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ FACULTAD DE PSICOLOGÍA Instituto de Investigación y Posgrado. San Luis Potosí, Noviembre 2013 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | TIC en educación preescolar |
| Palabras Claves del Artículo: | Tic , Educación |
| Ubicación: | http://ninive.uaslp.mx/jspui/bitstream/i/3204/2/Navarro%20Zamora%20Nancy.pdf |
| Descripción: | <p>El Presente trabajo expone lo importante que son las TIC en este momento en el ámbito educativo. Los antecedentes del trabajo son la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información de Ginebra en el 2003, Túnez en el 2005 y Ginebra en el 2010.</p> <p>La metodología a aplicar es mixta, en cuanto al método cualitativo se realizaron entrevistas a profundidad a diversos actores de la educación y expertos en las TIC en el ámbito educativo, de San Luis Potosí, España y Uruguay así como el método cuantitativo en donde se aplicaron encuestas a alumnos y docentes encuestas donde se demuestra que los alumnos están inmersos en las tecnologías como computadora, celulares, videojuegos, iPod, etc., así como cuestionarios a padres de familia En la escuela quedan excluidas tecnologías como la computadora e internet, sobre todo en la educación pública, no así la educación privada. Las encuestas se aplicaron a diferentes jardines de la capital potosina con diferentes niveles socioeconómicos y geográficos. Una de las grandes riquezas de este trabajo es la triangulación en diferentes elementos como los entrevistados, los encuestados alumnos-docentes-padres de familia, los programas analizados, entre otros. El fenómeno se analizó desde la complejidad.</p> |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en competencias. • Tecnologías de la Información y Comunicación. • Cumbre mundial sobre la sociedad de la información. • Ley general de educación. • Programa de educación preescolar 2011. • Las TIC en educación preescolar. • Metodología. |

| | |
|---------------|---|
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • Son pocos los sistemas educativos en el mundo en los que la educación preescolar es obligatoria. Hasta el 2007, poco más de 25 países habían promulgado o reformado sus leyes a este respecto, sobre todo en las regiones de Asia Central, América Latina y Europa Central y Oriental. En aquellos países donde la educación preescolar no es obligatoria, los niños pueden inscribirse a ella en cualquier momento e incluso inscribirse a la educación primaria sin haber cursado preescolar. |
|---------------|---|

| | |
|-------------------------------|--|
| Nombre del Documento: | INTRODUCCIÓN DE TECNOLOGÍAS EN EL AULA DE DOS PREESCOLARES PÚBLICOS COSTARRICENSES: ESTRATEGIAS DE AUTOGESTIÓN, ALCANCES Y LIMITACIONES. |
| Autor: | María de los Ángeles Calderón Jiménez, Michael Padilla Mora y Jaime Fonaguera Trías |
| Referencia Bibliográfica: | Artículo de investigación. Revista electrónica “Actualidades Investigativas en Educación” Vol. 13, N°2. Mayo 30 de 2013 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | Educación preescolar e interacción con las TICS |
| Palabras Claves del Artículo: | Tecnologías, preescolar, autogestión, periodo Juego- Trabajo, Costa Rica |
| Ubicación: | Revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/591/590 |
| Descripción: | El artículo sistematiza el proceso de introducción de la tecnología dentro de dos aulas de preescolar, específicamente el uso de computadora como un área más dentro del periodo “Juego- Tiempo”, en dos jardines de niños y niñas de la comunidad de Tres Ríos, Cartago. Se detalla el origen de las propuestas y el proceso desarrollado mediante la autogestión del recurso, ya que el sistema educativo costarricense no cuenta con una política generalizada en el uso de la tecnología accesible al nivel de preescolar. Se concluye que cuando hay una visión y propósitos comunes, a partir de un liderazgo que coordine la acción, el diseño y la ejecución de un plan estratégico escolar que se deriva de las necesidades que hay que resolver, es posible lograr proyectos, a pesar de no contar con el apoyo directo de las instancias políticas y gubernamentales. |

| | |
|----------------------|--|
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • Identificación y contacto con instituciones. • Participantes. • Sistematización y síntesis. • Metodologías implementadas y software. • Alcances y limitaciones del proyecto. |
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • Es importante tener en cuenta que la sola presencia de las computadoras y el internet en el aula no producen un aumento en la calidad de la educación. |

| | |
|-------------------------------|--|
| Nombre del Documento: | SOFTWARE EDUCATIVO ORIENTADO A FORTALECER HABILIDADES EN NIÑOS DE PREESCOLAR |
| Autor: | Juan José Tevera Mandujano, José Luis Hernández Gordílo y Zoily Mery Cruz Sánchez |
| Referencia Bibliográfica: | Artículo investigativo. XVI Congreso Internacional sobre Innovaciones en Docencia e Investigación en Ciencias Económico Administrativas. Universidad Autónoma de Chiapas, México. 2012 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | TIC en educación preescolar |
| Palabras Claves del Artículo: | Software educativo, prototipo, habilidades, competencias |
| Ubicación: | http://fca.uach.mx/apcam/2014/04/04/Ponencia%2036-UNACH-CI.pdf |
| Descripción: | <p>La investigación centró su atención en niños y niñas del nivel preescolar del Centro de Educación Básica del Estado de Chiapas (CEBECH). Se desarrolló el software educativo Kínder Kids como herramienta para el desarrollo de habilidades y competencias en los campos formativos de lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, desarrollo físico y salud, de acuerdo a los aspectos que se establece en el Programa de estudio 2011. El desarrollo del software representa el trabajo de tesis de 2 estudiantes de la Licenciatura en Sistemas Computacionales de la Universidad Autónoma de Chiapas que se basaron en la metodología de prototipos evolutivos (Cataldi, 2003). Durante las primera sesión de práctica en la sala de cómputo para utilizar el software educativo Kínder Kids las educadoras del plantel ubicaron a determinados niños en computadoras de acuerdo al aprovechamiento escolar (bajo, medio y alto) sin embargo durante la interacción con el software lúdico, todos los niños manifestaron interés y entusiasmo por avanzar cada nivel del juego en repetidas ocasiones, comprobándose así que el uso de las tecnologías de la información a temprana edad influye para fortalecer los conocimientos asimilados en las aulas y fomenta la adquisición de nuevas habilidades.</p> |

| | |
|----------------------|--|
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • Software educativo. • Habilidades y competencias. • Áreas de desarrollo de los niños de preescolar. • Métodos evolutivos. |
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • Las educadoras manifestaron al término de la sesión la impresión que tuvieron de los niños con bajo aprovechamiento en las aulas debido a que cuando interactuaron con Kínder Kids se mostraron inquietos y entusiasmados, adquiriendo los conocimientos que en el aula no era posible; por lo que programaran sesiones de prácticas semanales para enriquecer la enseñanza del aula; Una de ellas comentó que Kínder Kids le permitirá “ver cosas que no hubieran imaginado”. |

| | |
|-------------------------------|---|
| Nombre del Documento: | ANÁLISIS DE LA INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMÁTICA Y LA COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL EN NAVARRA |
| Autor: | Raquel Rodríguez Cortés |
| Referencia Bibliográfica: | Artículo investigativo España 2010 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | Tecnologías de la Información y la Comunicación en infantiles. |
| Palabras Claves del Artículo: | Educación infantil, tecnologías de la comunicación, Sociología educativa, cambio social. |
| Ubicación: | http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p42/06.pdf |
| Descripción: | <p>Las tecnologías están de plano en el trabajo pedagógico, por tanto la investigación responde al análisis de la integración de las tecnologías de la información y comunicación en educación infantil en Navarra.</p> <p>Desde nuestra perspectiva, el uso de los medios tecnológicos en el aula es muy útil para el profesorado y para el alumnado a la hora de enfrentarse determinadas tareas educativas. Las tecnologías de la información y comunicación están transformando los ámbitos de la vida social, cambiando el mundo productivo, la cultura y las ideas de nuestra sociedad. Al mismo tiempo juegan un papel cada vez importante en la formación de estilos de vida; donde los valores y modelos son propuestos y consumidos por adultos, niños y jóvenes. La educación aparece como instrumento para hacer capaces a las personas de integrarse en esta sociedad tan cambiante. En concreto la etapa de Educación Infantil, se presenta como el tiempo más adecuado para iniciar la alfabetización tecnológica e informática.</p> |
| Conceptos Abordados: | TIC, Aulas de educación infantil, comunidad foral de Navarra. |

| | |
|---------------|---|
| Observaciones | Las Tecnologías de la Información y Comunicación permiten desarrollar ciertos puntos clave que nos permitirán contemplar al estudiante como coprotagonista de su aprendizaje: aumentando la motivación a la hora de despertar interés por aprender y comprender; permitiendo la inmediatez de transmisión y recepción de información y aportando una flexibilidad de ritmo y de tiempo de aprendizaje |
|---------------|---|

| | |
|-------------------------------|---|
| Nombre del Documento: | LAS TIC EN EDUCACIÓN PREESCOLAR PORTUGUESA ACTITUDES MEDIOS Y PRÁCTICAS DE EDUCADORES DE INFANCIA Y DE LOS NIÑOS. |
| Autor: | Rita Fernández |
| Referencia Bibliográfica: | Tesis Doctorales en Red , España 2010 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | Tic en Educación Infantil |
| Palabras Claves del Artículo: | Ordenador, niños, educador, enseñanza preescolar, educación |
| Ubicación: | http://www.tdx.cat/handle/10803/48549 |
| Descripción: | Para el efecto, estudiamos las actitudes, medios y prácticas de los educadores de infancia y niños, en relación con la utilización de las TIC, en Portugal. ¿Los educadores utilizan las TIC? ¿Utilizan el ordenador? ¿Consideran importante su introducción en la enseñanza preescolar? ¿Qué tipo de actividades realizan con el ordenador para/con los niños? ¿Cuáles las ventajas de esa misma utilización para los niños? |
| Conceptos Abordados: | TIC, Educación Infantil |
| Observaciones | El número de estudios sobre este nivel de la educación preescolar continúa siendo muy reducido, sobre todo en lo que respecta al análisis de los procesos efectivos de integración de la tecnología en este nivel de enseñanza. |

| | |
|-------------------------------|---|
| Nombre del Documento: | COLABORACIÓN Y APRENDIZAJE EN EL CIBERESPACIO |
| Autor: | Maribel Santos Peralta- Pinto y Antonio José Osorio |
| Referencia Bibliográfica: | Artículo Revista Mexicana de investigación educativa 2010. Vol15, Núm. 44 |
| Palabras Claves de Búsqueda: | TIC y preescolar |
| Palabras Claves del Artículo: | Educación infantil, TIC, comunidades de aprendizaje, internet, Portugal |
| Ubicación: | Web.a.ebscohost.com.ezproxy.unisabana.edu.co |
| Descripción: | Posibilidades nuevas de las TIC permitiendo un sinnúmero de posibilidades a través de las herramientas cambiando culturas |

| | |
|----------------------|--|
| | <p>sociales, afectó a todo el mundo unos más unos menos. La educación es agente de cambio cultural.</p> <p>El artículo pretende mostrar la orientación a la educación infantil si no que desde la primera infancia que se comienza la educación y las verdaderas preocupaciones de educar en ambientes educativos de calidad.</p> <p>La educación infantil es más evidente desde 1990 teniendo en cuenta la literatura que empezó a surgir sobre los beneficios del preescolar.</p> <p>El problema actual, como lo demuestra la investigación tanto en Europa como en América Latina, es determinar principalmente las estrategias adecuadas y viables para el desarrollo de una calidad de una educación de infancia en todos los contextos sociales.</p> |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • La educación en la infancia en América Latina. • Prácticas y aprendizaje en el ciberespacio. • Papel del docente. • La conexión y la relación de los niños con las TIC. • Proyecto comunidad crea común. |
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • Estas nuevas cuestiones tecnológicas sirven para pensar sobre ese nuevo papel docente en varias dimensiones es en que las TIC se vuelven aliadas en todo proceso educativo. • Es muy importante que el docente continúe aprendiendo, y abriendo caminos que resulten significativos para él y sus estudiantes. |

| | |
|-------------------------------|--|
| Nombre del Documento: | INVESTIGACIÓN DIAGNOSTICA CURSO HIBRIDO: INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA |
| Autor: | Marcela Georgina, Sarai Márquez, José Antonio Martínez |
| Referencia Bibliográfica: | Revista de investigación año 2013 México |
| Palabras Claves de Búsqueda: | Repositorios, investigaciones ,preescolar, aprendizajes |
| Palabras Claves del Artículo: | Competencias, educación media, modalidad combinada |
| Ubicación: | file:///C:/Users/NICO-2015/Documents/Investigacion+diagnostica.+Curso+hibrido.pdf |
| Descripción: | El propósito de esta investigación es identificar las fortalezas y áreas de oportunidad que ofrece la modalidad combinada en el nivel medio superior, utilizando la tecnología como herramienta de apoyo y las actividades directamente en el aula, permitiendo buscar un punto medio que beneficia el proceso académico los estudiantes de una población de México. |

| | |
|----------------------|--|
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje combinado • Diseño instruccional. • Buen desempeño. • Opinión global. |
| Observaciones | Los alumnos como los profesores valoran en forma positiva el diseño instruccional del curso, el uso de la tecnología educativa y el tiempo que se otorga para realizar las actividades de m aprendizaje. |

| | |
|-------------------------------|--|
| Nombre del Documento: | LAS TIC EN LA PRIMERA INFANCIA: VALORIZACIÓN E INTEGRACIÓN EN LA EDUCACIÓN INICIAL A TRAVÉS DEL ENLACE @RCACOMUM |
| Autor: | Maribel Santos Miranda-Pinto e Antonio José Osorio |
| Referencia Bibliográfica: | Revista Iberoamericana de Educación Braga Portugal |
| Palabras Claves de Búsqueda: | TIC, preescolar, investigación |
| Palabras Claves del Artículo: | Primera infancia, cultura digital, nativos digitales, familia, escuela, desarrollo tecnológico. |
| Ubicación: | http://www.rieoei.org/deloslectores/2655Osoriov2.pdf |
| Descripción: | La cultura digital, en que los niños de nuestra sociedad son considerados nativos digitales y de que es necesario prepararlos para que sepan aprovechar las potencialidades de las TIC para su desarrollo, nos parece que esta formación y orientación debe hacer parte desde la primera infancia, desde su ambiente familiar, como también en la escuela. |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • Las TIC en la primera infancia • Un camino hacia la integración de las TIC en la educación inicial a través de la Comunidad @rcaComum |
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none"> • La comunidad @rcaComum constituye una forma de acceso a las TIC desde la primera infancia a través de los educadores, que interesados en mejorar sus prácticas participan en este ambiente virtual intercambiando experiencias y descubriendo nuevas formas de llevar las |

| | |
|--|---|
| | TIC a sus escuelas. La variedad cultural de los participantes, la diversidad de herramientas que están disponibles y las dinámicas desarrolladas promueven una integración adecuada. La colaboración que es promovida en la comunidad constituye el soporte de este espacio y asegura su sustentabilidad a lo largo del tiempo. |
|--|---|

| | |
|-------------------------------|---|
| Nombre del Documento: | USO DE LAS TIC POR PARTE DE LOS DOCENTES DE LA ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR |
| Autor: | Oralia Gabriela Palmares Villarreal |
| Referencia Bibliográfica: | http://www.saece.org.ar/docs/congreso5/trab049.pdf |
| Palabras Claves de Búsqueda: | TIC, preescolar, investigación |
| Palabras Claves del Artículo: | Capacitación, Docentes, Motivación, Práctica docente, Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). |
| Ubicación: | Artículo investigativo año 2012 México. |
| Descripción: | El presente estudio tiene como objetivo principal conocer el uso que les dan a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en su práctica los docentes formadores de docentes de la ENEP. |
| Conceptos Abordados: | <ul style="list-style-type: none"> • Acceso que tienen los docentes a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). • frecuencia de uso de las TIC por parte de los docentes. |
| Observaciones | Se requiere una modificación más allá de la implementación de las TIC en las aulas o de la virtualización de cursos, requiere un trabajo más profundo, es decir, grandes modificaciones del rol docente, el cual debe dejar de lado la antigua concepción de su papel como única fuente de información y sabiduría, para fungir como guía y apoyo para el alumno en la adquisición de conocimiento. |

Anexo 3: Encuesta docentes

ENCUESTA A DOCENTES DE GRADO PREESCOLAR DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DISTRITAL JORNADA MAÑANA Y TARDE

TEMA: Uso del TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en el aprendizaje de los preescolares.

OBJETIVO: Indagar sobre la importancia del uso de TIC en el desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar.

1. ¿Sabe usted qué es un ambiente virtual de aprendizaje?

Sí No

2. ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas para apoyar su trabajo pedagógico y reforzar actividades realizadas en el aula?

Nunca Casi siempre Siempre Algunas Veces

3. En una escala valorativa de 1 a 5 donde 5 es mayor, califique la herramienta tecnológica que más utiliza en el aula.

a. Televisor
b. Grabadora
c. Computador
d. Blue ray
e. Video Beam

4. ¿Usted como docente cree que una actividad diseñada a través del uso de la tecnología puede aportar al desarrollo integral de los estudiantes de preescolar?

Sí No

¿Por qué?

5. En una escala valorativa de 1 a 5 donde 5 es mayor, califique cómo las siguientes actividades potencian el desarrollo integral de los niños y las niñas de preescolar haciendo uso de un ambiente virtual de aprendizaje.

- a. Trabajo en equipo
- b. Construcción de normas y hábitos
- c. Expresión comunicativa
- d. Lectura de imagen
- e. Resolución de conflictos
- f. Expresión artística

6. ¿Le gustaría estimular el proceso de desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar a través de actividades mediadas por una herramienta tecnológica?

Sí No

¿Por qué?

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DE LOS NIÑOS DEL GRADO PREESCOLAR DE
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

TEMA: Uso del TIC (tecnología de la información y la comunicación) en el aprendizaje de los preescolares.

OBJETIVO: Indagar a cerca de la importancia que los niños muestran en el hogar por el conocimiento y la manipulación de los sistemas de cómputo.

NOMBRE DEL PADRE/MADRE DE FAMILIA QUE RESPONDE LA ENCUESTA:

NOMBRE DEL NIÑO: -----

EDAD DEL NIÑO: -----

1. ¿con quién vive el niño?

Papá Mamá Ambos padres Ninguno Otras personas

2. ¿Existe computador en casa?

Sí No

3. Su hijo muestra interés por desarrollar actividades en el computador? ¿ Cuales? (Puede responder al respaldo)

Sí No

4. ¿Su hijo tiene fácil acceso al computador?

Sí No

5. ¿Qué juegos disfruta más su hijo?

JUEGOS

SI

NO

Jugar con los amigos del barrio

Jugar con sus juguetes

Juegos electrónicos

Juegos en el computador

6. ¿Considera usted importante que los niños en preescolar tengan contacto con los equipos de cómputo como herramienta para facilitar el aprendizaje y hacerlo más dinámico?

Sí

No

7. ¿Le gustaría que en preescolar se diseñara una propuesta pedagógica apoyada en un ambiente virtual de aprendizaje orientada al desarrollo integral de los niños y las niñas del grado preescolar de una institución educativa distrital con actividades llamativas y motivantes?

Sí

No

8. ¿Cree usted que es importante potenciar el desarrollo integral de los niños apoyados en una herramienta tecnológica? ¿Por qué?

Sí

No

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5: Encuesta a estudiantes

ENCUESTA PARA LOS NIÑOS DEL GRADO PREESCOLAR DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DISTRITAL

TEMA: Conozco los computadores

OBJETIVO: Explorar los conocimientos que los niños tienen acerca del uso y utilidad de los computadores

NOMBRE: -----

EDAD: -----

GRADO: -----

1. ¿Me gustan los computadores? (Coloréalo)



SI

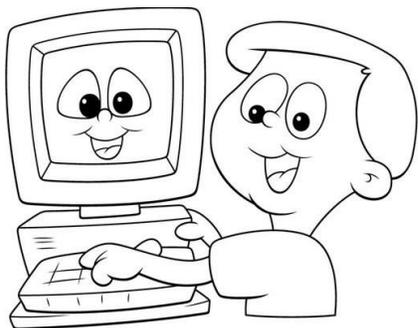


NO



2. ¿Disfruto jugar?

(Coloréalo)



SI



NO



3. ¿Te gusta hacer tareas en el computador?



SI



NO



4. Colorea lo que más te gusta



Aa Bb Cc Dd Ee



Anexo 6: Ambiente virtual de aprendizaje



Figura 42. Actividad práctica me miro en el espejo. Autor Ruth Barrantes.

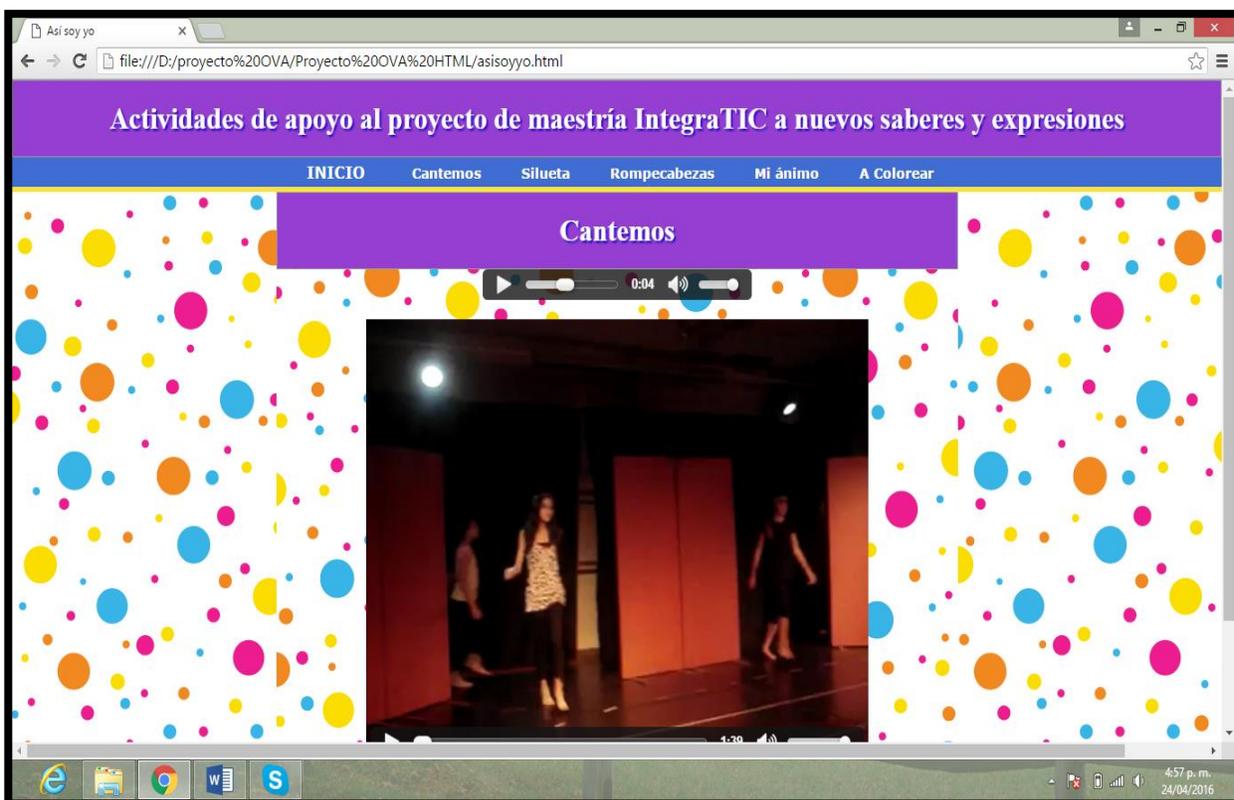


Figura 43. OVA 1 Así Soy Yo. Cantemos me miro en el espejo. Autor Ruth Barrantes



Figura 44. Actividad práctica la silueta. Autor Ruth Barrantes.

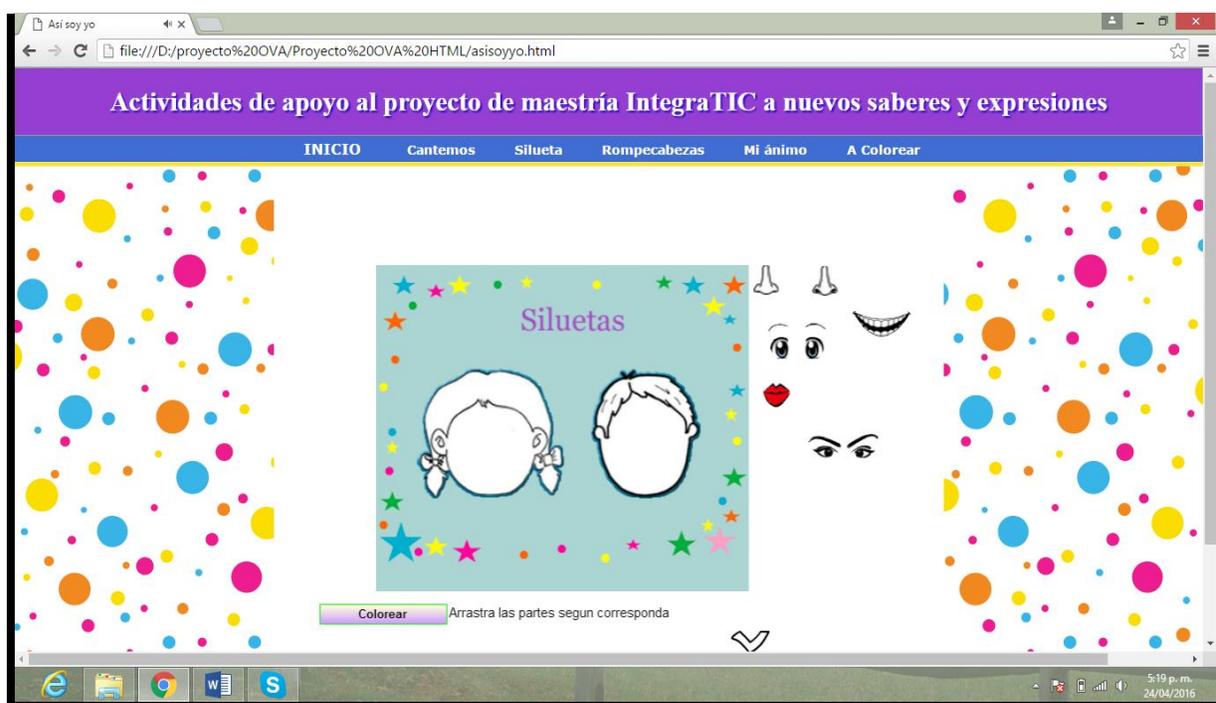


Figura 45. OVA 1 Así Soy Yo. Silueta. Autor Ruth Barrantes



Figura 46. Actividad práctica rompecabezas. Autor Ruth Barrantes.

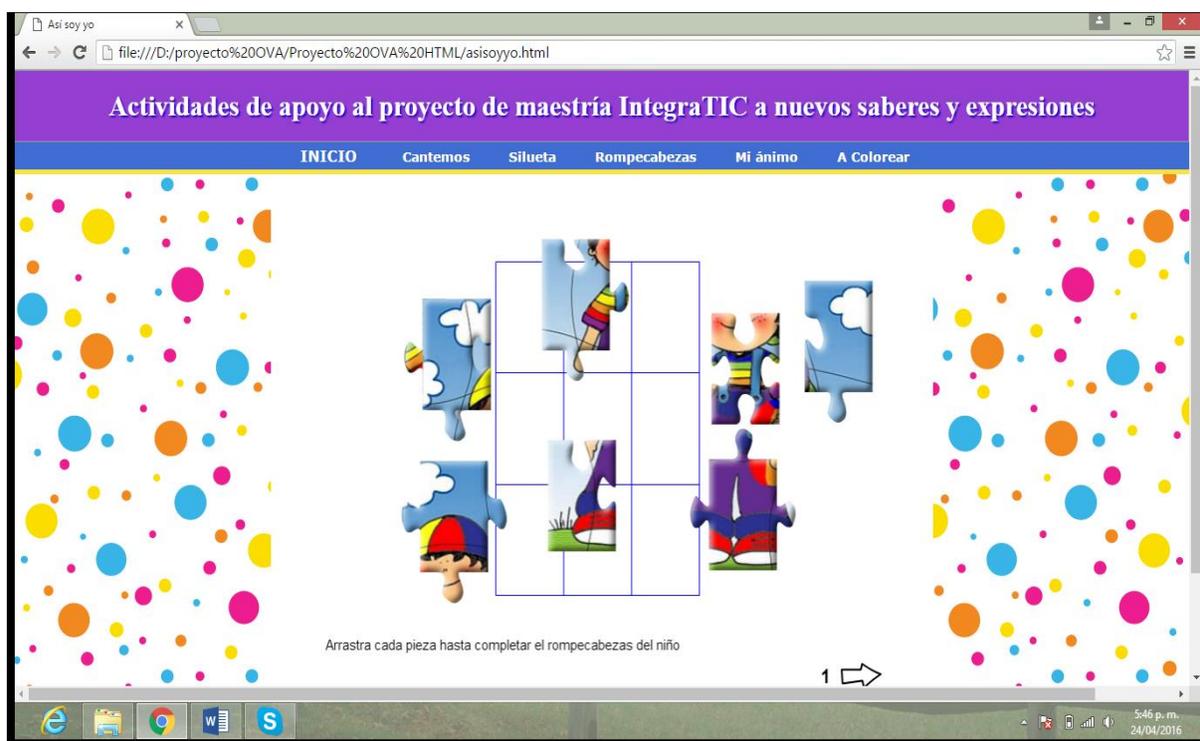


Figura 47. OVA 1 Así Soy Yo. Rompecabezas. Autor Ruth Barrantes



Figura 48. Actividad práctica mi ánimo. Autor Ruth Barrantes.

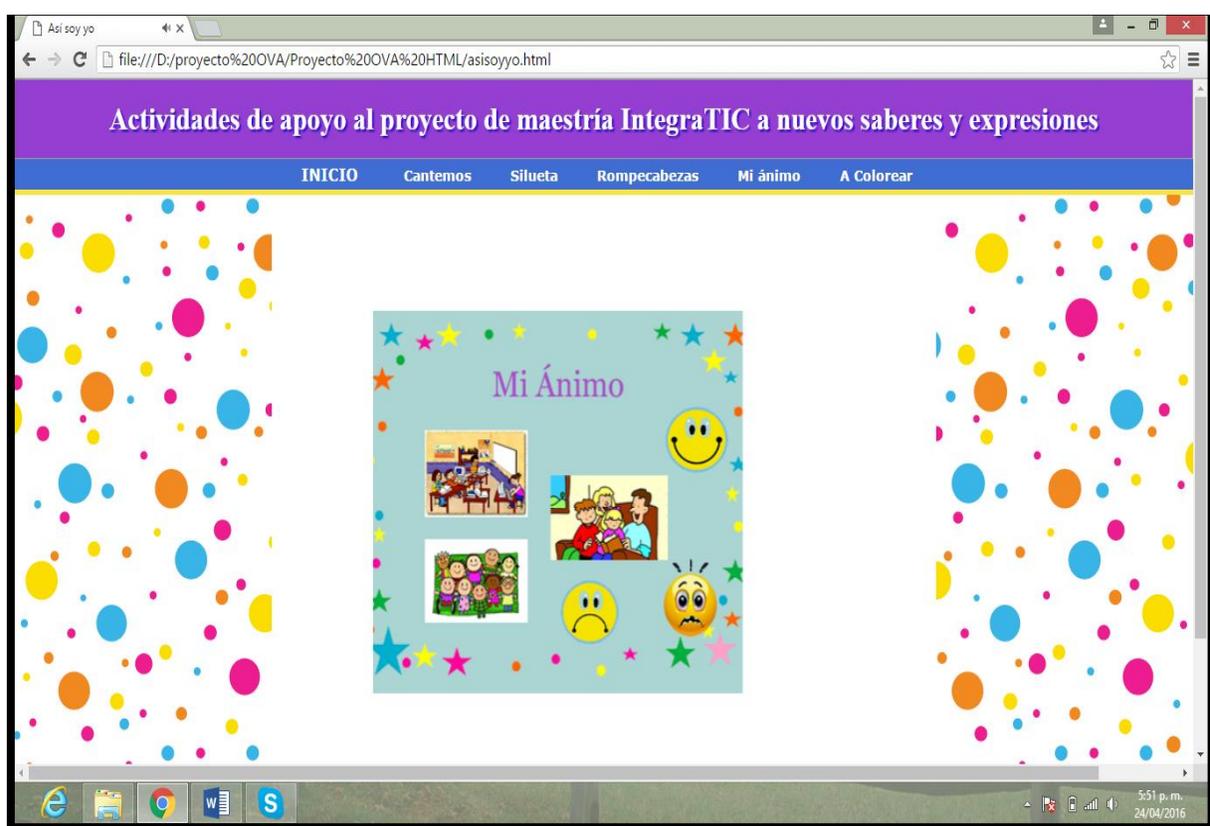


Figura 49. OVA 1 Así Soy Yo. Mi ánimo. Autor Ruth Barrantes



Figura 50. Actividad práctica una historia que contar. Autor Ruth Barrantes.

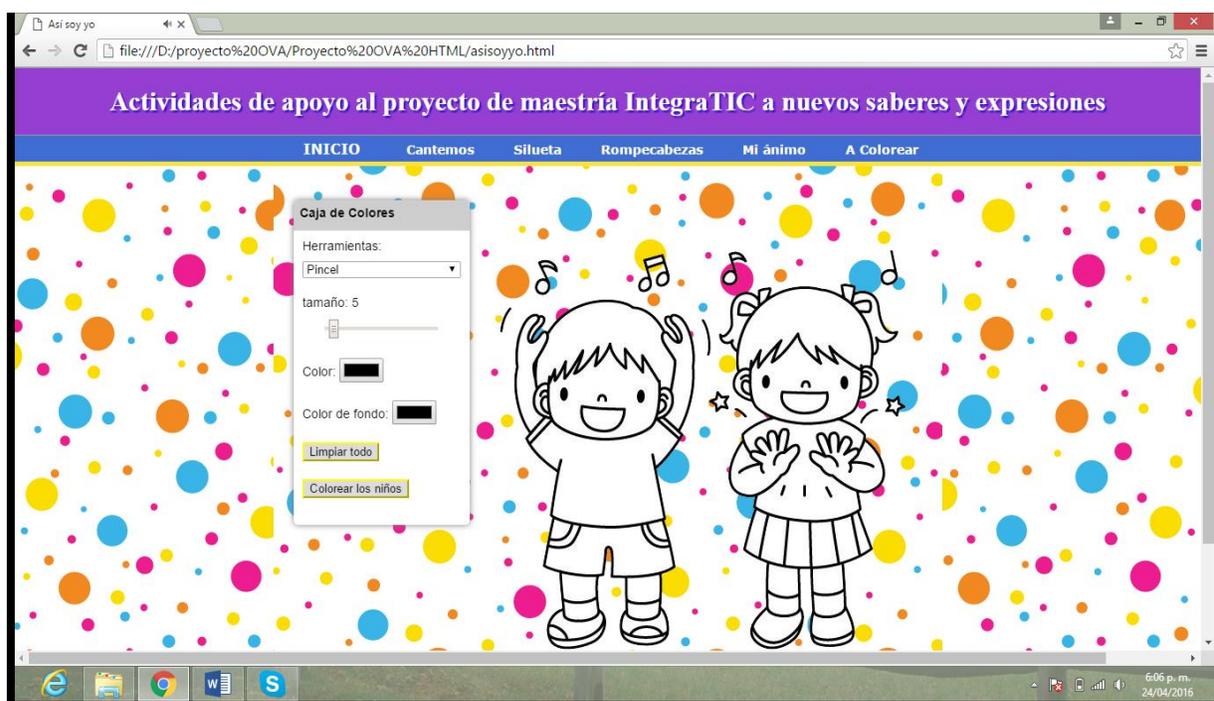


Figura 51. OVA 1 Así Soy Yo. A colorear. Autor Ruth Barrantes.

Anexo 7: Tablas de análisis de ovas

| AVA IntegratiC | DIMENSIONES | | | | | | | | | | | | LINEAMIENTOS CURRICULARES | | | | | | ESTRATEGIA AIDA | | | | | | | |
|-----------------------|---------------|----|-----------|----|--------------|----|----------|----|-------|----|----------|----|---------------------------|----|-----------|----|----------|----|-----------------|----|-------------|----|------------|----|----------|----|
| | SOCIOAFECTIVA | | COGNITIVA | | COMUNICATIVA | | ESTÉTICA | | ÉTICA | | CORPORAL | | LÚDICO | | HOLÍSTICO | | INTEGRAL | | AUTONOMÍA | | INTERACCIÓN | | DIVERSIDAD | | APERTURA | |
| OVA # 1. IASI SOY YO! | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| CANTEMOS | X | | X | | X | | | X | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| SILUETA | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| ROMPECABEZAS | X | | X | | X | | | X | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| MI ÁNIMO | X | | X | | X | | | X | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| A COLOREAR | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |

Tabla 28. Ova 1. Autor Ruth Barrantes

| AVA IntegratiC | DIMENSIONES | | | | | | | | | | | | LINEAMIENTOS CURRICULARES | | | | | | ESTRATEGIA AIDA | | | | | | | |
|----------------------------|---------------|----|-----------|----|--------------|----|----------|----|-------|----|----------|----|---------------------------|----|-----------|----|----------|----|-----------------|----|-------------|----|------------|----|----------|----|
| | SOCIOAFECTIVA | | COGNITIVA | | COMUNICATIVA | | ESTÉTICA | | ÉTICA | | CORPORAL | | LÚDICO | | HOLÍSTICO | | INTEGRAL | | AUTONOMÍA | | INTERACCIÓN | | DIVERSIDAD | | APERTURA | |
| OVA # 2. IASI ME CUIDO YO! | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| ORDENA | X | | X | | X | | | X | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| RELACIONA | X | | X | | | | | X | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| CONCENTRESE | X | | X | | X | | | X | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| A MOVER MI CUERPO | X | | X | | X | | | X | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| CUERPO SANO | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |

Tabla 29. Ova 2. Autor Ruth Barrantes

| AVA IntegratiC | DIMENSIONES | | | | | | | | | | | | LINEAMIENTOS CURRICULARES | | | | | | ESTRATEGIA AIDA | | | | | | | |
|---------------------------|---------------|----|-----------|----|--------------|----|----------|----|-------|----|----------|----|---------------------------|----|-----------|----|----------|----|-----------------|----|-------------|----|------------|----|----------|----|
| | SOCIOAFECTIVA | | COGNITIVA | | COMUNICATIVA | | ESTÉTICA | | ÉTICA | | CORPORAL | | LÚDICO | | HOLÍSTICO | | INTEGRAL | | AUTONOMÍA | | INTERACCIÓN | | DIVERSIDAD | | APERTURA | |
| OVA # 3. HABITOS Y NORMAS | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| A VESTIRNOS | X | | X | | X | | | X | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| LABERINTOS | X | | X | | X | | | X | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| ASEO PERSONAL | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| LO CORRECTO | X | | X | | X | | | X | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| A DECORAR | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | |

Tabla 30. Ova 3. Autor Ruth Barrantes

| AVA IntegraTIC | | DIMENSIONES | | | | | | | | | | | | LINEAMENTOS CURRICULARES | | | | | | ESTRATEGIA AIDA | | | | | | | |
|---|---------------|-------------|-----------|----|--------------|----|----------|----|-------|----|----------|----|--------|--------------------------|-----------|----|----------|----|-----------|-----------------|-------------|----|------------|----|----------|----|--|
| OVA # 4. PERTENEZCO A UNA FAMILIA | SOCIOAFECTIVA | | COGNITIVA | | COMUNICATIVA | | ESTÉTICA | | ÉTICA | | CORPORAL | | LÚDICO | | HOLÍSTICO | | INTEGRAL | | AUTONOMÍA | | INTERACCIÓN | | DIVERSIDAD | | APERTURA | | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| MI FAMILIA | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | |
| UBICA | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | |
| MIS CIUDADOS | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | |
| DOKI DESCUBRE | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | |
| DIBUJATE | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | |

Tabla 31. Ova 4. Autor Ruth Barrantes

Anexo 8: Análisis diario de campo

| INTEGRATIC - OVA # 1 | | |
|---------------------------------------|--------------------|---------------------------|
| ACTIVIDAD 1 Cantemos | DIMENSIONES | Febrero 09 de 2016 |

| | |
|----------------------|---|
| SOCIOAFECTIVA | Los niños acataron normas e instrucciones para el proceso de la actividad, fueron respetuosos con sus compañeros y esperaron el turno para la asignación del computador. Los niños Kevin Santiago, Deibyduvan y Germán Alberto no querían iniciar el proceso, se mostraron un poco temerosos e inseguros de comenzar, a ellos les motive cogiéndoles su manito con el mouse y diciéndoles a cada uno de ellos como hacer el clic y cómo ingresar a la actividad. Cantaron con seguridad y con entusiasmo. |
| COGNITIVA | Recordaron la canción y observaron los movimientos que aparecían en el video, los niños se mostraron atentos, evidenciándose el refuerzo de memorización. Centran su atención en este tipo de actividades |
| ÉTICA | Los niños identificaron el amor hacia ellos mismos al entonar “a si soy yo”, reconociendo que cada uno es diferente. Luego cada uno de los niños me ayudó a apagar el computador, a dejar su silla en orden y agradecieron a la profesora Sandra por permitirnos estar en la sala de informática. |

| | |
|---------------------|--|
| COMUNICATIVA | Todos entonaron la canción repetidas veces, se estimuló pronunciación, se amplió vocabulario, ejercitaron la capacidad de escucha. Se realizó lectura de imagen. |
| ESTÉTICA | No se evidencia en esta actividad fue más de tipo audiovisual. |
| CORPORAL | Los niños desarrollaron movimientos al imitar las imágenes del video, identificaron si son gordos o flacos, color de piel, como María Fernanda que dijo que Yerison es de color oscuro. Logran mantener su postura y su atención a la actividad que se les brinda. |

| | | |
|--------------------|---------------------|---------------------------|
| ACTIVIDAD 1 | LINEAMIENTOS | Febrero 09 de 2016 |
|--------------------|---------------------|---------------------------|

| | |
|------------------|---|
| LÚDICO | A través de las canciones los niños se mostraron motivados, alegres y con el deseo de ejercer un movimiento rítmico de su cuerpo. Reconocen en la canción su mundo corporal y se identifican con algunas partes de su cuerpo que les permiten desarrollar un juego consigo mismo. |
| HOLÍSTICO | El niño reconoce que hay una actividad a desarrollar que él mismo ejecutará recibiendo para sí mismo experiencias y conocimientos, sin desconocer que hace parte de un grupo. |
| INTEGRAL | Reconocieron que en aula de sistemas se desarrollaría un trabajo pedagógico donde él |

| | |
|--|---|
| | <p>es el protagonista de su propia actividad, al observar el video y reconocer que pertenece a un grupo. Ejerció su propia voluntad, interactuó y estimuló la capacidad de escuchar con atención.</p> |
|--|---|

| | | |
|--------------------|------------------------|---------------------------|
| ACTIVIDAD 1 | ESTRATEGIA AIDA | Febrero 09 de 2016 |
|--------------------|------------------------|---------------------------|

| | |
|--------------------|---|
| AUTONOMÍA | <p>Le permite desarrollar su propio trabajo en clase asumiendo el cuidado de sí mismo, de su compañero y de los equipos con los cuales estaba interactuando, se mostró autónomo al identificarse en un espacio diferente al aula para realizar su refuerzo académico, se evidencio que se sentían importantes en el grupo, al preguntar al docente si podían subir el volumen o si podían sentarse con otro compañero, hay seguridad en el momento de cantar y desarrollar sus propios movimientos. Demostraron seguridad para el manejo del mouse y la búsqueda de las aplicaciones del AVA.</p> |
| INTERACCIÓN | <p>Se da interacción tanto con el computador, como con sus compañeros y con el docente, preguntan, aclaran dudas e intercambian opiniones con sus compañeros.</p> <p>Muchos de los niños no lograron identificar el icono de acceso a la plataforma, requiriendo que sus compañeros le guiaran</p> |

| | |
|-------------------|---|
| | en el proceso, dando la posibilidad de colaborarse los unos con los otros. |
| DIVERSIDAD | Hubo diversidad al utilizar el computador como un elemento nuevo, para desarrollar su habilidad de escucha y atención. |
| APERTURA | No se da el espacio para promover otro tipo de actividad pues está sujeta a la repetición de la letra de la canción y del movimiento de la misma. |

Tabla 32. Ova 1. Actividad 1. Análisis Dimensiones, Lineamientos y Estrategia AIDA

| |
|-----------------------------|
| INTEGRATIC - OVA # 1 |
|-----------------------------|

| | | |
|--------------------------------------|--------------------|---------------------------|
| ACTIVIDAD 2 Silueta | DIMENSIONES | Febrero 22 de 2016 |
|--------------------------------------|--------------------|---------------------------|

| | |
|----------------------|--|
| SOCIOAFECTIVA | Al trabajar la actividad los niños Karen Tatiana, Sara Sofía y Juan Felipe se mostraron emocionados al ir a trabajar con el computador, hubo disposición de parte de los niños , en la sala de sistemas se ve la ayuda mutua entre compañeros. |
| COGNITIVA | Se hizo una retroalimentación de la clase anterior, los niños prestaron atención y prendieron los equipos sin ayuda del docente, una vez en el escritorio identificaron el icono |

| | |
|---------------------|--|
| | para ingresar a la plataforma, allí los niños exploraron. |
| ÉTICO | Respetaron a cada género colocando adecuadamente cada una de las partes de la cara. |
| COMUNICATIVA | Se dio un conversatorio antes de llegar a la sala de sistemas, ya estando allí se nota que hablan de una manera más pausada, con dominio de la voz a pesar de que el espacio es mucho más grande que el aula de clase. En todo momento se hizo lectura de imagen |
| ESTÉTICA | Dejaron adecuadamente la forma de la cara arrastrando cada una de las partes con el mouse y coloreando a su gusto el cabello tanto del hombre como de la mujer. |
| CORPORAL | Se desarrolló un refuerzo óculo manual al utilizar el mouse y su vista para observar todo lo que en pantalla aparecía, estimulan la posición corporal al mantener su cuerpo erguido frente al computador. |

| | | |
|--------------------|---------------------|---------------------------|
| ACTIVIDAD 2 | LINEAMIENTOS | Febrero 22 de 2016 |
|--------------------|---------------------|---------------------------|

| | |
|---------------|--|
| LÚDICO | Desarrollaron las actividades con gusto y agrado, al arrastrar el mouse y capturar cada una de las partes de la cara se volvió una |
|---------------|--|

| | |
|------------------|---|
| | actividad atractiva, la cual llama su atención generando actitudes de sonrisa. |
| HOLÍSTICO | El niño reconoce que hay una actividad a desarrollar que él mismo ejecutará recibiendo para sí mismo experiencias y conocimientos, sin desconocer que hace parte de un grupo. |
| INTEGRAL | Se hace integral porque estaba desarrollando y estimulando las dimensiones. |

| | | |
|--------------------|------------------------|---------------------------|
| ACTIVIDAD 2 | ESTRATEGIA AIDA | Febrero 22 de 2016 |
|--------------------|------------------------|---------------------------|

| | |
|--------------------|--|
| AUTONOMÍA | El niño eligió y prendió su propio computador, se sentó al lado del compañero libremente. |
| INTERACCIÓN | Exploración del escritorio para buscar la plataforma IntegraTIC y hacer uso de la herramienta. |
| DIVERSIDAD | Se reconoce el computador como una herramienta de aprendizaje, que permite al estudiante identificar las diferencias gestuales y físicas de niño y niña. |
| APERTURA | Uso de elementos adicionales al computador como el proyector, permitiendo que los estudiantes observarán de una manera más amplia el escritorio donde se encuentra la plataforma de trabajo. De igual forma se abre el espacio para el uso de medios audiovisuales |

| | |
|--|---|
| | con el uso del canal de YouTube con canciones relacionadas a la figura humana. Se promueve el uso de otras ayudas tecnológicas. |
|--|---|

Tabla 33. Ova 1. Actividad 2. Análisis Dimensiones, Lineamientos y Estrategia AIDA

| |
|-----------------------------|
| INTEGRATIC - OVA # 1 |
|-----------------------------|

| | | |
|---------------------|--------------------|-------------------------|
| ACTIVIDAD 3 | DIMENSIONES | Marzo 07 de 2016 |
| Rompecabezas | | |

| | |
|---------------------|---|
| COGNITIVA | Se pudo observar que los estudiantes en su gran mayoría lograron centrar su atención, se vio el proceso de clicar cada uno su mouse, los estudiantes realizaron el proceso de armar, arrastrar y formar de forma adecuada la figura del niño o niña que allí aparecía, logre escuchar que ellos tiene el concepto claro de género. |
| ÉTICA | Los estudiantes fueron respetuosos con sigo mismo con los demás y con los objetos que tenían a su disposición. |
| COMUNICATIVA | Se hizo el canto de trencito cañero al ir desplazándose del salón al aula de sistemas, durante la actividad, los niños iban conversando sobre lo que encontraban en esta actividad, los estudiantes hacían preguntas sin ningún temor como el caso de la estudiante María Paula quien dijo que no podía realizar la actividad y a quien le mostré cómo lo lograba, el total de estudiantes manifestaron que les |

| | |
|-----------------|--|
| | gusta mucho. En todo momento se realizó lectura de imagen. |
| ESTÉTICA | Se armó correctamente la figura. |
| CORPORAL | Se estimuló la motricidad fina al hacer ejercicios cortos de cliqueo con el mouse, los estudiantes identificaron el género de niño o de niña según correspondía con cada una de las partes que debían armar. |

| | | |
|--------------------|---------------------|-------------------------|
| ACTIVIDAD 3 | LINEAMIENTOS | Marzo 07 de 2016 |
|--------------------|---------------------|-------------------------|

| | |
|------------------|--|
| LÚDICO | Fue lúdico porque desde el momento de salir del salón los niños cantaban con alegría y con disposición, los niños disfrutaban la actividad y no la ven como algo impuesto sino agradable de desarrollar, los estudiantes lo toman como un juego donde tienen que lograr armar y esto a su vez les permitirá obtener una respuesta de felicitaciones. |
| HOLÍSTICO | Permitió que se estimularan y desarrollaran varios de sus sentidos, la atención sus procesos cognitivos, hubo comunicación y colaboración entre los mismos estudiantes. |
| INTEGRAL | Se desarrollaron y estimularon todas las dimensiones del desarrollo |
| | |

| | | |
|--------------------|------------------------|-------------------------|
| ACTIVIDAD 3 | ESTRATEGIA AIDA | Marzo 07 de 2016 |
|--------------------|------------------------|-------------------------|

| | |
|--------------------|--|
| AUTONOMÍA | Los estudiantes tuvieron autonomía al ingresar al aula de sistemas, cada uno se sentó donde quería, en ningún momento les indiqué dónde se hicieran sino que libre y espontáneamente lo hicieron. |
| INTERACCIÓN | Los niños en su momento si tenían alguna duda con toda la confianza y seguridad me llamaban para preguntar o simplemente se apoyaban en el compañero del lado. |
| DIVERSIDAD | Comprenden la función de cada elemento que conforma el computador, el reconocer el mouse como un elemento que permite el desplazamiento por el escritorio les da seguridad y confianza en el momento de realizar el movimiento de las fichas. Demuestran mayor firmeza en la realización de traslado de las fichas y de las demás actividades, exploran el contexto del AVA con confianza. |
| APERTURA | La confianza que les genera el manejar los elementos de cada OVA, promueve el interés de ellos por ingresar a otras actividades contenidas en los equipos de la sala. |

Tabla 34. Ova 1. Actividad 3. Análisis Dimensiones, Lineamientos y Estrategia AIDA

INTEGRATIC - OVA # 1

| | | |
|---------------------------------------|--------------------|-------------------------|
| ACTIVIDAD 4 Mi ánimo | DIMENSIONES | Marzo 21 de 2016 |
|---------------------------------------|--------------------|-------------------------|

| | |
|----------------------|---|
| SOCIOAFECTIVA | Los niños y las niñas se adaptaron fácilmente en los espacios donde se les ubica ,se vio ayuda entre ellos, hubo trabajo en equipo al compartir sus habilidades frente al computador y al querer colaborarle al compañero que se le dificulta, se ve liderazgo de parte de algunos estudiantes. |
| COGNITIVA | Se evidencio que los niños estimularon la memoria al recordar conceptos trabajados en el aula, los estudiantes reconocieron el icono, realizan el proceso de encendido de los computadores, y se vio identificación de los estados de ánimo con relación a su propio estado de ánimo. |
| ÉTICA | Entre los estudiantes hay muestra de camaradería y de respeto. |
| COMUNICATIVA | La estudiante Valeria Castañeda antes de ir a la sala de informática me preguntó en repetidas ocasiones si iríamos a los computadores, posteriormente se realizó un conversatorio sobre los estados de ánimo que habíamos trabajado en las guías en el salón, los estudiantes respondieron positivamente, |

| | |
|-----------------|---|
| | al realizar la actividad en el computador los estudiantes fueron generando diálogos entre ellos mismos sobre las caritas que ellos habían escogido o simplemente al comunicarle al compañero lo que para ellos estaba mal hecho pero a su vez algunos niños defendían su postura. |
| ESTÉTICA | No se evidencio |
| CORPORAL | En la actividad identifican diferentes rostros, ellos saben si es de tristeza, alegría, preocupación. |

| | | |
|--------------------|---------------------|-------------------------|
| ACTIVIDAD 4 | LINEAMIENTOS | Marzo 21 de 2016 |
|--------------------|---------------------|-------------------------|

| | |
|------------------|--|
| LÚDICO | Para los niños y las niñas las actividades que se realizan en el computador se vuelven atractivas y les gusta desarrollarlas, se muestran animados y se vuelve dinámico puesto que deben arrastrar el mouse para colocarlo donde ellos lo prefieran, además siempre esperan ver el estímulo de las felicitaciones al lograrlo. |
| HOLÍSTICO | Se trabaja desde todo el ser del niño y la niña. |
| INTEGRAL | Las dimensiones del desarrollo están en la realización de la actividad, los niños las desarrollan sin ninguna dificultad gracias a la espontaneidad y la alegría con la que participan. |

| | | |
|--------------------|------------------------|-------------------------|
| ACTIVIDAD 4 | ESTRATEGIA ADIA | Marzo 21 de 2016 |
|--------------------|------------------------|-------------------------|

| | |
|--------------------|--|
| AUTONOMÍA | Cada uno de los estudiantes se ubicó libremente en el puesto que él mismo escogió, prendió solo el computador y también solo ingreso por el icono de la plataforma IntegraTIC. |
| INTERACCIÓN | Cada estudiante se fijó muy detalladamente en las escenas que representaban los estados de ánimo y junto con el compañero del lado comentaron por qué se sienten así y en qué situaciones más aparte de las representadas en las gráficas se podía ver estos estados. El comentar e intercambiar con el par evidencia interacción correlacional. |
| DIVERSIDAD | Reconocen en sus pares sentimientos, los que los hace diversos. |
| APERTURA | Desarrollo de la competencia digital al ser reconocidos como sujetos activos y participativos en el uso de los recursos que les ofrece la sala. |
| | |

Tabla 35. Ova 1. Actividad 4. Análisis Dimensiones, Lineamientos y Estrategia AIDA

INTEGRATIC - OVA # 1

| | | |
|--------------------------------------|--------------------|-------------------------|
| ACTIVIDAD 5 Colorea | DIMENSIONES | Abril 04 de 2016 |
|--------------------------------------|--------------------|-------------------------|

| | |
|----------------------|--|
| SOCIOAFECTIVA | Durante esta sesión se observaron diferentes sentimientos tanto de alegría como de tristeza, por parte de la estudiante Dana Sofía quien lloró porque le habían cambiado el lugar donde siempre se hacía, para dar solución a esto le brinde seguridad devolviéndole el computador donde ella se sentía bien, los demás niños y niñas se mostraron mucho más seguros, se respetaron el gusto y la creatividad. |
| COGNITIVA | Se dieron procesos de pensamiento y resolución de problemas al desarrollar la actividad puesto que ésta fue un poco más compleja, durante toda la actividad los niños y las niñas estuvieron muy atentos y concentrados. |
| ÉTICA | Los estudiantes fueron respetuosos en todo momento con sus compañeros. |
| COMUNICATIVA | Los estudiantes realizaron lectura de imagen, y conversatorios relacionados con la actividad que estaban realizando. |
| ESTÉTICA | Utilizaron diferentes colores para colorear las figuras que allí aparecían, los niños y las niñas fueron creativos y delicados al colocar el color donde correspondía teniendo |

| | |
|-----------------|---|
| | cuidado de no pasarse del límite de cada parte que estaba coloreando, se mostraron cuidadosos con la realización de la actividad. |
| CORPORAL | Los niños y las niñas siguieron trabajando género al identificar si iban a pintar un hombre o una mujer, se estimuló la percepción óculo manual |

| | | |
|--------------------|---------------------|-------------------------|
| ACTIVIDAD 5 | LINEAMIENTOS | Abril 04 de 2016 |
|--------------------|---------------------|-------------------------|

| | |
|------------------|---|
| LÚDICO | El entorno fue lúdico porque se valieron de un nuevo recurso que les permitió innovar a través de un coloreado virtual, tuvieron la oportunidad de ser creativos y de explorar esa gama de colores que podían utilizar o borrar si no les gustaba. |
| HOLÍSTICO | El poder colorear a su gusto involucra su atención, precisión y diseño del dibujo a colorear, el niño tiene que dar una imagen armoniosa a este que represente su habilidad para combinar colores. El arte integra conocimiento, movimiento, emoción. |
| INTEGRAL | Se evidencio puesto que se desarrollaron y estimularon las dimensiones del ser humano de una forma agradable e innovadora para los estudiantes. |

| | | |
|--------------------|------------------------|-------------------------|
| ACTIVIDAD 5 | ESTRATEGIA AIDA | Abril 04 de 2016 |
|--------------------|------------------------|-------------------------|

| | |
|--------------------|--|
| AUTONOMÍA | Se apropian de su espacio de trabajo al llegar y ubicarse en el computador que les corresponde, han perdido el temor de utilizar los equipos. Son autónomos en la utilización de la herramienta. |
| INTERACCIÓN | Se propician distintas formas de representación, distintas formas de producción y distintas formas de motivación, en un escenario cooperativo mediado por un AVA. |
| DIVERSIDAD | Se reconocen potencialidades y habilidades para el trabajo con TIC, al observar que algunos son mucho más hábiles que otros en el manejo de la herramienta. |
| APERTURA | Desarrollo de la competencia digital al ser reconocidos como sujetos activos y participativos en el uso de los recursos que les ofrece la sala .Se abre un espacio de aprendizaje, de participación, de comunicación y de juego. Se evidencia acceso, adopción y adaptación en actividades mediadas por el computador. |

Tabla 36. Ova 1. Actividad 5. Análisis Dimensiones, Lineamientos y estrategia AIDA

Bibliografía

- Abreu, E. (Abril de 2010). *Revista Digital Sociedad de la Información*. Recuperado el 21 de Marzo de 2015, de www.sociedadelainformacion.com/21/comunicaciones.pdf
- Aizencang, N. (2004). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires: Manantial.
- Arias Ortiz, M. (2014). *El BID y la tecnología para mejorar el aprendizaje : ¿Como promover programas efectivos? BID*.
- Banco, M. (2011). *Informe del sector tecnologías de la información y las comunicaciones*.
- Batista , M. (2007). *TIC en la escuela. Trazos , claves y oportunidades para la integración pedagógica*. Buenos Aires: Brapack S.A.
- Berger, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia* . Madrid: Panamericana .
- Briceño Pira, B. L. (Junio de 2015). Usos de las TIC en preescolar: hacia la integración curricular. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional.
- Bruet, J. (s.f). *e-doceo*. Obtenido de e-doceo: <http://co.e-doceo.net/digital-learning/libro-blanco.php>
- Cabrol, M. (2014). América Latina presenta desafíos que necesitan repuestas innovadoras. *Pulso Social*.
- Cacurri, V. (2013). Educación con TIC . *Users*.
- Cardona Suarez, E. J. (2009). *Tecnologías de la información y la comunicación. Ambientes WEB para la calidad educativa*. Armenia: Elizcom.
- Carmona , E. J. (2009). *Tecnologías de la información y la comunicación. Ambientes web para la calidad educativa*. Armenia, Quindio: Elizcom.
- Cascales Martinez, A. (2014). Una experiencia de aprendizaje con la pizarra digital interactiva en educación infantil. *Medios y educación* .
- Castiblanco Paiba, A. C. (2002). *Incorporación de nuevas tecnologías al currículo de matemáticas en la educación media de Colombia y sus avances*. Bogotá: MEN.
- Clarenc, C. (2011). *Nociones de cibercultura y literatura. Herramientas para la creación digital*.
- Delors, J. (1994). *los cuatro pilares de la educación*. México.
- Delors, J. (1996). Paris: UNESCO.
- Elliot, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación acción*. España: Morata.
- Fandiño, G. (2012). *Una propuesta pedagógica para la educación de la primera infancia*. Bogotá: MEN.

- Fidalgo, M. (2009). *Multimedia Educativa*. (págs. 1-37). Madrid: Universidad Politécnica.
- Gracia, F. (2008). *Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora*. España: Omagraf. S. L.
- Guardia, M. (2015). *Ambientes de aprendizaje para el desarrollo humano*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá.
- Guibelli, T. (s.f.). Congreso Iberoamericano de ciencia , tecnología, innovación, educación.
- Hernandez Sampieri, R. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, S. (Julio de 2008). *Revista universidad, Sociedad y Conocimiento*. Recuperado el 28 de Marzo de 2015, de <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>
- Instituto de Estudios en Educación. Colectivo Educacion Infantil y TIC. (2014). Recursos educativos digitales para la educacion infantil. *Instituto de estudios en Educacion Universidad del Norte*(20), 1-21.
- Jonnasen, D. (2006). *Procesos de aprendizaje mediante las TIC. Del docente presencial al docente virtual*. Barcelona: UOC.
- Landazabal, D. (2012). *Mediación en Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Bogotá: Universidad del Bosque.
- Leal , D. (2012). *Conectivismo y aprendizaje en red. IBERTIC* .
- Levy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. España: Antrhops.
- Marques Graells, P. (2008). *Impacto de las TIC en educación: funciones y limitaciones*. Barcelona: UAB.
- MEN. (1997). *Decreto 2247. Normas para la prestación del servicio en preescolar*. Bogotá: MEN.
- MEN. (2014). *Seguimiento al desarrollo integral de las niñas y los niños en la educación inicial*. Bogotá: MEN.
- MEN. (s.f.). *Colombia aprende* . Obtenido de <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/search/site/objetos%20virtuales%20de%20aprendizaje>
- Ministerio de Educación Nacional. (1997). *Lineamientos curriculares para preescolar*. Bogota: MEN.
- MINTIC. (2004). Altablero. *Una llave maestra las TICs*.
- MINTIC. (2009). *Principios, conceptos y organización de las TIC*.
- MINTIC. (2014). *Plan Nacional Vive Digital 2014-2018*. Bogotá: MINTIC.

- MINTIC. (2014). *Plan Vive Digital*. Obtenido de <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-article-1512.html>
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Paris: UNESCO.
- Nacional, M. d. (30 de Julio de 1994). Ley general de Educación. *Diario Oficial*, pág. 18.
- Nacional, M. d. (11 de Septiembre de 1997). *Decreto 2247*. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf
- Nacional, M. d. (s.f.). *Plan Decenal 206-2016. Lineamientos en TIC*. Obtenido de http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-166057_TICS.pdf
- Navarro Zamora, N. (Noviembre de 2013). Incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el niño de educación preescolar. Potosí, México.
- Olivares Ceja, J. (2014). Aspectos metodológicos para el desarrollo de recursos informático-educativos en el nivel de preescolar. *Artículo Congreso Iberoamericano de ciencia y tecnología, innovación y educación*. Buenos Aires.
- Ortiz Arias , E. (2014). *El BID y la tecnología para mejorar el aprendizaje* . BID.
- Palacios, R. (29 de Septiembre de 2006). *Monografías.com*. Recuperado el 15 de Octubre de 2015, de http://www.monografias.com/usuario/perfiles/rudy_mendoza_palacios_2
- Parra, D. (2007). *Nuevas tecnologías para la producción periodística* . Madrid: Siranda.
- Perales , V. (2012). *Creatividad y discursos hipermedi*. Murcia : Edit.um.
- Pereira Pérez, Z. (2011). Los Diseños del método mixto en la investigación en educación. *Revista Electrónica Educare, XV(1)*, 15-29.
- Perkins, D. (16 de Agosto de 2001). *Educación a distancia: cuando lo tradicional se torna revolucionario*. Recuperado el 28 de Marzo de 2016, de Revista Bitácora: www.contenidos.com/bitacora/opinion.php3?hoy=2001-08-16
- Ramos, M. (Octubre de 2010). *Revista Digital Sociedad de la Información*. Recuperado el 21 de Marzo de 2016, de <http://www.sociedadelainformacion.com/22/informatica.pdf>
- República, C. d. (20 de Julio de 2009). Ley 1341 "Principios, Conceptos y Organización de las TIC ". *Diario Oficial*, pág. 4.
- Rinaudo, M. (s.f.). Estudios de diseño. Una perspectiva prometedora en la investigación educativa. *Revista de Educación a Distancia*.
- Roga, A. (2015). *Educación de preescolar y TIC: nuevos contextos para el aprendizaje infantil*.

- Romero , R. (2006). *Nuevas tecnologías en educación infantil*. Sevilla: MAD,S.L.
- Rueda, R. (2007). *Para una pedagogía del hipertexto: una teoría de construcción y la complejidad*. España: Anthropos.
- Ruiz, J. (2012). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Bilbao: Deusto.
- S.E.D. (2010). *Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Santos, J. M. (20 de Julio de 2015). *Unidos por una nueva Colombia: discurso completo de Santos en instalación de sesiones del Congreso*. Obtenido de <http://www.elheraldo.co/politica/unidos-por-una-nueva-colombia-discurso-completo-de-santos-en-instalacion-de-sesiones-del>
- SED. (2010). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito*. Bogota: Imprenta nacional de Colombia.
- SED. (2015). *Propuesta pedagógica de la dirección de Ciencias Tecnológicas y Medios educativos*. Bogotá.
- Serres, M. (2012). *Pulgarcita*. Francia.
- Silva , S. (2011). *Medios didácticos multimedia para el aula* . Barcelona: Ideas propias .
- Stone, M. (1999). *E.P.C Enseñanza Para la Comprensión*. Buenos Aires: PAIDÓS.
- Sunkel, G. (2012). *Las tecnologías digitales*. Chile: Cepal.
- Tevera Mandrujo, J. J. (2012). Software educativo orientado a fortalecer habilidades en niños de p rrescolar. México.
- UNESCO. (2003). *Desarrollo y utilización de indicadores de uso de las TIC en la educación*. Bangkok: UNESCO.
- UNESCO. (2008). *Estandares de competencias en TIC para docentes* . Londres .
- UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre la educación TICS en educación en América Latina y el Caribe*. Chile: Unesco.
- Universidad Militar Nueva Granada. (s.f.). *Entornos Virtuales* . Recuperado el 21 de Marzo de 2015, de <http://www.umng.edu.co/ambientes-virtuales>
- Valverde Soto, G. (2014). Actualidades Investigativas en Educaciión. *Revista Electrónica*, 14(3).
- Zambrano Martínez, F. (2009). Las TIC en nuestro ámbito social. *Revista digital universitaria*. *Uman.MX*, 10(11).