

RAE

1. **TIPO DE DOCUMENTO:** Trabajo de grado para optar por el título de ESPECIALISTA EN DOCENCIA MEDIADA POR LAS TIC
2. **TÍTULO:** RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA LA PRIMERA INFANCIA, EN AMBIENTES DE APRENDIZAJE MEDIADOS POR LAS TIC
3. **AUTORES:** MARÍA JAQUELINE RENTERIA MOSQUERA Y CAMILO HERNÁN ROJAS BLANCO
4. **LUGAR:** Bogotá, D.C
5. **FECHA:** Marzo de 2015
6. **PALABRAS CLAVE:** Docencia, primera infancia, TIC, recursos educativos digitales, ambientes de aprendizaje, mediación tecnológica.
7. **DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:** El ejercicio investigativo y reflexivo aquí presentado y referido a la identificación de recursos educativos digitales, para la promoción misma de ambientes de aprendizaje mediados por las TIC; se concibe a partir de la observación directa y la aplicación de diferentes encuestas a los docentes de primera infancia y cuerpo directivo de la Corporación Educativa Colegio Gran Colombia en su Centro De Desarrollo Infantil; ubicados en la ciudad de Cartagena de Indias Colombia. En este ejercicio a través del diagnóstico se evidenció el poco conocimiento por parte de directivos y docentes de la institución, sobre recursos educativos digitales utilizados en ambientes de aprendizaje TIC para la Primera Infancia. Educación inicial; en el marco de los recursos digitales existente para la innovación de ambientes de aprendizaje que interpreten la realidad contemporánea.
8. **LÍNEAS DE INVESTIGACION:** Grupo de investigación: Tendencias actuales en educación y pedagogía (TAEPE) Línea de investigación: Educación Virtual
9. **METODOLOGÍA:** Enfoque Epistemológico: Socio Crítico Tipo de Investigación: Etnográfica Método de Investigación: Cualitativo
10. **CONCLUSIONES:** El estudio realizado permitió indagar los procesos internos de la institución, referidos a la inclusión TIC; para evidenciar su dificultad logística y procedimental en dicha apropiación y resaltar su impostergable gestión didáctica. La educación inicial determina que los procesos deben ser dinámicos y vivenciales, por tal motivo el uso de los recursos digitales representa un escenario ideal para que los niños y niñas de la institución asuman su inclusión tecnológica. Siguiendo los estándares educacionales nacionales y los planteados por la propia institución.

**RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA LA PRIMERA INFANCIA, EN
AMBIENTES DE APRENDIZAJE MEDIADOS POR LAS TIC**

MARÍA JAQUELINE RENTERIA MOSQUERA

CAMILO HERNÁN ROJAS BLANCO

ASESOR NELSON CASTILLO ALBA



**UNIVERSIDAD DE
SAN BUENAVENTURA
BOGOTÁ, D.C.**

UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA SECCIONAL BOGOTA

FACULTAD DE EDUCACION

PROGRAMA ESPECIALIZACION EN DOCENCIA MEDIADA POR LAS TIC- VIRTUAL

BOGOTÁ

2015

**RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA LA PRIMERA INFANCIA, EN
AMBIENTES DE APRENDIZAJE MEDIADOS POR LAS TIC**

MARÍA JAQUELINE RENTERIA MOSQUERA

CAMILO HERNÁN ROJAS BLANCO

ASESOR NELSON CASTILLO ALBA



**UNIVERSIDAD DE
SAN BUENAVENTURA
BOGOTÁ, D.C.**

UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA SECCIONAL BOGOTA

FACULTAD DE EDUCACION

PROGRAMA ESPECIALIZACION EN DOCENCIA MEDIADA POR LAS TIC- VIRTUAL

BOGOTÁ

2015

AGRADECIMIENTOS

A Dios todo poderoso por haber permitido cumplir un gran sueño, y proporcionado la fuerza axiológica y la resiliencia para sacar adelante este gran proyecto

A la ilustre Universidad de San Buenaventura sede Bogotá, por brindarnos la oportunidad de crecer académicamente

(Fondo para la acción ambiental y la niñez, 2000). Por hacer realidad el sueño

Y a nuestra familia por su apoyo y comprensión

Dedicado a:

**A Los niños y niñas de La Primera Infancia en Colombia (Unesco, 2000).
Por enseñarnos a descubrir la felicidad.**

1 Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	8
CAPITULO I	10
DESCRIPCIÓN Y DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	10
Planteamiento del problema.....	10
<i>Justificación</i>	12
Objetivo	14
Delimitación del Problema.....	14
CAPITULO II	16
MARCO TEORICO	16
Antecedentes	16
Bases teóricas	21
CAPITULO III	28
MARCO METODOLOGICO	28
Tipo de Investigación - Enfoque Científico.....	29
Diseño de la Investigación	29
Población y Muestra.....	30
Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	31
Tratamiento de Datos e Información Recolectada	32
CAPITULO IV	34
ANALISIS DE RESULTADOS	34
Descripción de Escenarios	38
Análisis global e integrado de resultados.....	39
CAPITULO V	40
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	40
Conclusiones	40

<i>CAPITULO VI</i>	42
<i>PROPUESTA</i>	42
Presentación	42
Justificación	42
Objetivo	43
Propósito	44
Descripción de la propuesta	44
<i>REFERENCIAS</i>	49
<i>ANEXOS</i>	53
Anexo No 1	53
Anexo No 2 Lista de chequeo de la observación en el aula a los niños y niñas	54
Anexo No 3 Entrevista realizada a Directivos	54
<i>TABLAS PORCENTUALES</i>	55
Tabla 1. Gráficos 1 Encuesta a Docentes	55
Tabla 2. Grafico 2 Lista de chequeo aplicado a Niños y Niñas	56

INTRODUCCIÓN

En la coyuntura actual las tecnologías de la información y la comunicación TIC, ha transformado la dinámica social, no cabe duda del poder pedagógico que estas puedan ejercer en la mediación del enriquecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje generando la posibilidad de crear nuevas estrategias pedagógicas en diferentes áreas incorporando recursos educativos digitales como herramienta fundante en la didáctica. No obstante existen aún, docentes que no se sienten seguros en el manejo de las TIC y más aún que desconocen completamente el funcionamiento de las mismas por consiguiente la no utilización de estas en los ambientes educativos (Pons, Área, Valverde y Correa, 2010).

Pensar en la educación y no relacionarla hoy con la tecnología sería un error académico, no se puede pensar en educación sin contextualizarla y hoy el contexto es manejado por la globalización la cual esta referenciada por el conocimiento y la información los cuales están mediadas por la tecnología.

Desde la escuela, los docentes deben aprender los signos y símbolos de la era digital para comunicarse y construir ambientes de aprendizaje efectivos con sus estudiantes (Prensky, 2001). Los niños y niñas actuales tienen incorporados las tecnologías en su quehacer diario y la primera infancia no es ajena a este fenómeno, es por ello que los docentes deben apoyarse en la tecnología para crear ambientes motivadores y significativos en aprendizajes, que creen interés en los niños y niñas y que además potencien habilidades y destrezas que puedan ayudar a tener una mejor calidad educativa.

Hay ausencia de recursos educativos digitales en los centros educativos colombianos actualmente; evidenciada en la poca inclusión TIC de estudiantes y docentes (Segura, López y Medina, 2010) Este aspecto alimenta el poco interés de los docentes en la incorporación de las Tic en las actividades diarias en las aulas. En este sentido la inversión por parte de directivos en tecnología, sería parte fundamental para promover aprendizajes mediados por recursos educativos digitales, evitando el desinterés por la tecnología de parte de las docentes y la brecha digital entre los centros de desarrollo infantil con las instituciones educativas de educación regular.

El impacto y la efectividad del uso de recursos educativos digitales se genera en la correlación que se presenta entre docente, niño o niña y ambientes de aprendizaje, existen tres criterios, que establecen la efectividad de los usos en los

procesos de enseñanza y aprendizaje, ellos son el diseño tecnológico, el diseño pedagógico y las normas y procedimientos de uso que estudiantes y profesores organizan para el desarrollo de la actividad conjunta (Coll, Onrubia y Mauri 2007)

Esta investigación se origina por el interés de promover el uso de recursos educativos digitales un la primera infancia en ambientes mediados por TIC; la misma se desarrolló como proyecto factible, además de contar con un diseño de campo lo cual creo la necesidad de realizar un diagnóstico sobre el uso de los recursos educativos digitales existentes en el centro de desarrollo infantil, y un diseño para promover el uso de los recursos educativos por parte de los docentes en el aula, por tal motivo fue necesario la utilización de instrumentos para recolectar información de fuentes primarias. Por lo anterior se hace necesario estructurar la información de la siguiente manera:

Capítulo I, contiene el problema, la justificación, el objetivo de la misma y la delimitación del problema.

Capítulo II, Marco Teórico.

Capítulo III, Marco Metodológico, inicia con el tipo de investigación, diseño, población y muestra, además de tener las técnicas de recolección de datos como la encuesta, la participación observante y la entrevista, termina con el tratamiento de datos de la información recolectada y el procedimiento realizado para el trabajo investigativo.

Capítulo IV Análisis de los resultados. Este capítulo incluye el análisis de los datos, las tablas y graficas utilizadas para recoger los datos y poder interpretarlos, además contiene la presentación de la experiencia y los resultados obtenidos, así como la descripción del escenario y el diagnostico que es el que fundamenta la investigación.

Capítulo V Conclusiones y recomendaciones, contiene conclusiones y recomendaciones que se presentaron durante la investigación y allí se identifica el porqué de la propuesta.

Capítulo VI, Propuesta allí se incluye las fases necesarias para la promoción del uso de recursos digitales mediados por TIC, por parte de los docentes en los ambientes de aprendizaje.

CAPITULO I

DESCRIPCIÓN Y DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Planteamiento del problema

¿Cuáles son los recursos educativos digitales para la primera infancia, que generan una mediación tecnológica efectiva; dentro de la Corporación Educativa Colegio Gran Colombia, de la ciudad de Cartagena de Indias?

Un ambiente de aprendizaje es el conjunto de elementos y actores que interactúan en un proceso de enseñanza aprendizaje, cuya intencionalidad es desarrollar actividades que permitan construir conocimientos. Saue (citado en Duarte, 2003) declara que los diferentes discursos y estudios relacionados con el ambiente, permiten identificarlo como problema o recurso, en el cual los estudiantes deben involucrarse de una manera conjunta para adquirir saberes.

El ambiente de aprendizaje es fundamental para la adecuada significación educativa, por tal motivo estos deben potenciarse con los recursos tecnológicos adecuados.

Desde la definición del Plan de Desarrollo en Colombia (1998 – 2000) bajo la divisa “Cambio para Construir la Paz” las TIC constituyen un pilar de tratamiento político, cultural y económico demasiado trascendental para la nación. Especialmente en la inclusión de Internet como medio de modernización educativa y herramienta efectiva para el desarrollo competitivo y productivo del país. Este modelo de proyección social refiere a la tecnología y la escuela, como una simbiosis inseparable para el porvenir social; entendiendo el llamado urgente por atender la dinámica globalizadora del mundo de la cual la escuela no puede, ni debe evadirse.

La Agenda de Conectividad (Ministerio de Comunicaciones, 2000) reúne la mirada de diversas organizaciones sociales que definen la dinámica de dotación, aprestamiento y apropiación de miles de computadores dotados con Internet en los colegios públicos del país. Y es allí mismo donde el cambio curricular, metodológico y didáctico del aula se empieza a transformar; dando un giro reflexivo obligatorio a los niveles de desarrollo en los niños y niñas en el país.

Niveles que a su vez empiezan a modelarse respecto al desarrollo de dimensiones y los niveles de interpretación crítica de la información que el mundo globalizado y digital demandan.

En el año 2000, Colombia firma los objetivos del milenio, junto con 189 naciones, en el marco de las propuestas de desarrollo de Naciones Unidas; con la finalidad de contribuir con los compromisos necesarios a fomentar el desarrollo y la disminución de la pobreza en los países del mundo. Así se diferencian metas vinculadas o relacionadas con las TIC. En colaboración con el sector privado, se busca entonces que los beneficios específicos de las TIC, cubran las demandas de cobertura e inclusión de todas las poblaciones posibles; en especial las poblaciones menos favorecidas del sector educativo. Para cumplir este propósito, el Ministerio de Educación Nacional crea el programa virtual educa 2013, cuyos objetivos son la innovación educativa, el uso pedagógico de las TIC y la formación de docentes. Dentro de este marco la UNESCO, también ha propiciado investigaciones referidas a lo que se conoce como aprendizaje móvil.

El Gobierno nacional en cabeza del Ministerio de Educación Nacional y preocupado por los indicadores en la educación en Colombia, se tomó la tarea de incluir en sus metas, el mejoramiento de la educación, (Plan decenal para la educación 2006-2016), en el cual se establecen las tecnologías como todo un proceso de mejoramiento de la calidad educativa; desde los niveles de la primera Infancia, entendiéndose por primera infancia la etapa en el desarrollo de los niños y niñas desde los cero hasta los siete años de edad, hasta los niveles mayores de escolaridad.

Los niños y las niñas de cero a siete años, actúan de una manera espontánea y apasionada con las TIC; por su alto interés en simulaciones virtuales y su motivación por lo multimedial (Marc Prensky, 2010). Esto lleva a procesos de aprendizaje dinámicos y lúdicos, que sumados a su capacidad de aprehensión, los pone en un lugar muy favorable, para incursionar en su educación a través de los recursos educativos digitales.

El docente entonces está en capacidad de intercambiar información y recursos digitales eficientemente, trabajando de manera colaborativa con otros miembros de la comunidad educativa, para apropiarse conocimientos que le permitan solucionar problemas de su quehacer docente y saber aprovechar las oportunidades que brinda el trabajo colaborativo en redes y en comunidades virtuales. Y también para generar conocimientos relevantes y contextualizados que

apoyen el desarrollo de competencias en los estudiantes (Ruta de apropiación de TIC en el desarrollo profesional docente. MEN. 2008 Pág. 8)

Y aunque Colombia sigue detrás de los países que asumen los más altos niveles de incorporación TIC en la escuela; el país inició la incursión de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje principalmente con los docentes de los centros públicos educativos. En este espacio de diálogo y reflexión sobre el panorama actual de la educación nacional referente a la incidencia TIC, se concluye que la escuela colombiana ha logrado dar el paso a la sensibilización tecnológica y a la inclusión y uso efectivo de las herramientas TIC dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje escolar.

Las TIC resultan ser la expresión didáctica e innovadora por excelencia en la actualidad. Y su utilización provoca ambientes motivantes y propicios para el aprendizaje; puesto que la inclusión de los recursos educativos digitales facilita la adquisición de habilidades comunicativas integradas, facilitando a su vez el desarrollo de las dimensiones socioafectivas en la infancia (Vygotsky 1960). La interacción provoca aprendizajes significativos en los estudiantes, además de despertar en el docente su creatividad; al generar espacios lúdicos que reinterpretan el proceso de enseñanza aprendizaje. Este ejercicio aplicado de manera oportuna en el espacio natural de aprendizaje en la primera infancia, representa una herramienta fundamental en la dinámica; que permite la interpretación de nuevas alternativas para abordar asertivamente el trabajo pedagógico.

Justificación

El ejercicio investigativo y reflexivo aquí presentado y referido a la identificación de recursos educativos digitales, para la promoción misma de ambientes de aprendizaje mediados por las TIC; se concibe a partir de la observación directa y la aplicación de diferentes encuestas a los docentes de primera infancia y cuerpo directivo de la Corporación Educativa Colegio Gran Colombia en su Centro De Desarrollo Infantil; ubicados en la ciudad de Cartagena de Indias Colombia.

En este ejercicio a través del diagnóstico se evidenció el poco conocimiento por parte de directivos y docentes de la institución, sobre recursos educativos digitales utilizados en ambientes de aprendizaje TIC para la Primera Infancia. educación inicial; en el marco de los recursos digitales existente para la innovación de ambientes de aprendizaje que interpreten la realidad contemporánea.

Es así como este trabajo de interacción y análisis justifica una observación cercana y representativa, sobre la identificación de los recursos educativos digitales en la primera infancia; en busca de evidenciar el uso de las mediaciones tecnológicas en los procesos de desarrollo educativo y por otra parte, hacer un llamado aportante en la construcción de una educación nacional, capaz de atender el reclamo tecnológico como pilar de una educación incluyente y de calidad.

En sintonía con lo que el MEN (Ministerio de Educación Nacional) y el MINTIC (Ministerio de la Tecnología en Información y Comunicación) se propone, sobre la constante innovación de ambientes de aprendizajes, el uso apropiado de los recursos digitales constituye una pieza más de gran valor en la correlación aprendizaje - tecnología e infancia.

Dentro del marco institucional para la investigación de la Universidad San Buenaventura, la educación mediada por las TIC representa un pilar importante, porque se acomoda perfectamente a la utilización de recursos digitales; propiciando un cambio en el hacer y en el ser de docentes e instituciones; en tiempos donde existe multiplicidad de modelos y practicas didácticas en las aulas y en donde las mediaciones TIC son impostergables.

Los aprendizajes significativos son aquellos que trascienden en la vida de los estudiantes (Nicholas Negroponte 2008) Determinando así que la tecnología ha transformado el mundo y a los seres humanos. Entonces ¿Cómo pensar en una didáctica sin tecnología? Resulta así indispensable y urgente la formación de directivos y docentes en el uso de recursos informáticos y mediaciones TIC.

El resultado de esta investigación contribuirá a la promoción y uso de los recursos digitales en los ambientes de aprendizaje para la primera infancia, proponiendo a docentes y centros de educación, aprendizajes creativos, dinámicos posibilitadores de procesos significativos de y promotores en el desarrollo competencias en contexto; en edades de cero a siete años. Además se plantea como un llamado a mejorar la interacción social, a través del compartir conocimientos con personas de diferentes contextos y culturas; creando también iniciativa investigativa desde temprana edad, que favorezca procesos formativos superiores. Es evidente que los niños y las niñas en esta edad (primera infancia) mantienen la atención simultáneamente en diversas tareas y situaciones, el acceso de la información no es lineal y se recibe de varias fuentes la información y al mismo tiempo.

Objetivo

General

Identificar los recursos educativos digitales, usados en el Centro De Desarrollo Infantil de la Corporación Educativa Colegio Gran Colombia, de la ciudad de Cartagena; para promover su uso y su reflexión crítica, referida a los ambientes de aprendizajes mediados por las TIC.

Específicos

Identificar recursos educativos digitales existentes para ser aplicados en la primera infancia.

Identificar la oferta existente de recursos o aplicaciones pedagógicas TIC, aprovechados por el centro de desarrollo infantil de La corporación Educativa Colegio Gran Colombia.

Promover el uso de recursos educativos digitales, en ambientes de mediación TIC; por los docentes del Centro De Desarrollo Infantil de la Corporación Educativa Colegio Gran Colombia de la ciudad de Cartagena.

Delimitación del Problema

La Investigación se realizó en el Centro de Desarrollo Infantil Semillitas de Fe, perteneciente a la Corporación Educativa Colegio Gran Colombia, ubicado en la ciudad de Cartagena de Indias, departamento de Bolívar- Colombia. En esta investigación participaron niños y niñas de dos a cinco años, docentes y también directivos de la institución.

En términos del área geográfica, se puede detallar una institución perteneciente a la zona urbana cartagenera, distinguida por estratos socioeconómicos medios, dedicados al comercio y el ejercicio turístico.

El estudio fue desarrollado en una extensión de tiempo de aproximadamente 9 meses. Tiempo en el que se desarrolló la observación directa inicial con la población, para luego dar paso al desarrollo de la indagación, la aplicación de instrumentos y el análisis mismo de la experiencia de estudio; referido a la implementación TIC, dentro de las prácticas educativas de la institución.

Este estudio se plantea además por el interés de conocer la implementación TIC de la institución, en términos didácticos y procedimentales; intentando hallar una relación directa entre la apropiación de recursos TIC y el impacto educativo de estos en el ejercicio cotidiano dentro del aula.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

Antecedentes

Como principal referente para este ejercicio investigativo, se encuentra la propuesta antecesora de la UNESCO (Lineamientos TIC 2010); referida a la estandarización mundial de los pilares instrumentales, técnicos, pedagógicos y procedimentales TIC para el mundo globalizado y mediado por las del siglo XXI.

Esta propuesta reúne diferentes textos reflexivos, que compilan ejercicios investigativos sobre las TIC en los últimos cuatro años. Un compendio de reflexiones vitales para entender la nueva sociedad del conocimiento; supeditada ya no tanto por los artefactos, sino por los procesos e interacciones de los individuos en torno a las tecnologías de la comunicación y la información; en torno al concepto mismo de virtualidad; sumamente influyente en las formas y las nuevas didácticas pedagógicas de la educación mediada tecnológicamente. Es de este modo que el tema pedagógico no se escapa de la reflexión crítica de esta propuesta reflexiva e investigativa; que en esencia busca contextualizar al maestro, al alumno y a las instituciones de educación contemporáneas.

Actualmente es casi rutinario el uso del término “virtual”. Se habla de juegos virtuales, educación virtual, mascotas virtuales y hasta matrimonios virtuales. Sin embargo el propio concepto de virtualidad queda pobremente reducido a una comprensión superficial de lo que realmente ahonda su significación más profunda y completa.

Para comprender mucho mejor el concepto de virtualidad y la propuesta proactiva y social de la UNESCO, se hace referencia a la virtualidad social y pedagógica y a la pregunta general sobre ¿Qué es lo virtual? Pierre Lévy (1999).

Se habla de lo virtual no solamente como ese compendio de herramientas o artefactos tecnológicos que le permiten al individuo experimentar una realidad paralela o meramente imaginaria. Más bien, se habla de lo virtual como una

dimensión que subsiste con la realidad, pero que no se puede reducir a ella. En otras palabras, lo virtual tiene que ver con un estado permanente de las cosas, las ideas y las sociedades que le permiten al ser humano dimensionar, imaginar, proyectar y concretar la transformación y evolución misma de su propia realidad, de su propia interacción con el mundo y de cómo y con qué herramientas cambia el tiempo histórico y práctico en el que se encuentra Lévy (1999).

Cuando se habla de algo virtual se está expresando la existencia de algo presente y real que a su vez tiene la condición de transformarse y evolucionar a ese estado ideal exigido por los deseos, las necesidades y por qué no; los sueños del ser humano. De allí que la virtualización sea un asunto propiamente humano, que aunque parezca algo nuevo y exclusivo de este tiempo, ha venido en realidad acompañando al hombre a lo largo de toda la historia; como ese pálpito y ese llamado a perfeccionar sus relaciones con el otro y con el propio universo.

En este orden de ideas pareciera que gracias a la virtualidad, la imaginación del ser humano ha trascendido y se ha concretado en invenciones materiales y conceptuales revolucionarias. Invenciones que le permiten al mundo movilizarse y hacer la propia historia, dando el alimento necesario para que la vida individual y social también trascienda; en esa permanente búsqueda por “la sal de la vida”. Así, lo virtual no solo tiene que ver con artefactos y herramientas tecnológicas, más bien estos artefactos y compendios de TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) son ejemplificaciones materiales de esa pulsión permanente por el cambio, la transformación y la evolución. Son estas conjunciones conceptuales y materiales referidas a lo virtual las que definen el horizonte histórico y social del mundo.

Se plantean tres grandes virtualizaciones, como encargadas de hacer que la humanidad emerja. La primera habla del desarrollo de los lenguajes; puesto que el lenguaje se asume responsable de contar el presente, evocar el pasado y dimensionar el futuro. El lenguaje virtualiza el tiempo real puesto que permite la manifestación de las ideas, los sentimientos y las experiencias presentes, en función de crear la propia historia humana. Así el pensamiento y la emoción viajan en primera clase por medio del lenguaje y el tiempo real y presente no se quedan en lo inmediato; por el contrario se reflexionan, se apropian, se aprenden, se critican y se registran en la base de datos histórica del hombre; se virtualizan para complejizarse en nuevos discursos, nuevas y mejores interpretaciones que movilizarán a su vez el cambio y la evolución del mundo.

La segunda virtualización habla del surgimiento de las técnicas. La producción y complejidad de una técnica es en últimas la virtualización de la acción. Aquí se materializan las acciones presentes del ser humano en mejores y más perfeccionadas formas de hacer las cosas y conseguir lo que se desea. Por consiguiente y como producto de esta virtualización, aparece la herramienta, para

cumplir una función y resolver una necesidad específica. Gracias a la técnica se apropia o se aprende una acción de forma heredada.

La tercera y última virtualización nos habla de la complejidad institucional; es decir de la forma estructurada y compleja como el ser humano ha aprendido a convivir. Para ello ha resuelto crear el contrato (compendio de reglas, religiones, directrices y parámetros sociales) como una forma de controlar las pulsiones violentas y depredadoras naturales del hombre. Si el ser humano se organiza colectivamente mejor a través de su normatividad, puede sortear la muerte y la destrucción que por naturaleza lo acecha. En estos términos lo que ha logrado la sociedad mundial es virtualizar la violencia, es decir; repensar su estado natural violento y agresor para convertirlo en todo lo contrario Lévy (1997).

Estas tres virtualizaciones han puesto al ser humano en un nuevo plano. Ahora hablamos del plano del conocimiento; como el proceso mismo de decantar y estructurar constructiva y creativamente toda la información que la historia ha producido, para convertirla en un inmenso y poderoso andamiaje de conocimiento. Conocimiento en permanente evolución sobre el universo y sobre el propio hombre. Conocimiento que viaja a la velocidad de un simple “click” y que lo integra al presente del universo social y cultural y también a su devenir. En este orden de ideas la necesidad pareciera ser ahora apropiar la información para hacerla útil y benéfica en la construcción de un mejor mundo posible; más aun cuando los lenguajes, las técnicas, las herramientas y las instituciones están dadas. Y todo esto por supuesto está ligado con el ejercicio y el compromiso pedagógico; como una vital reflexión permanente por indagar sobre: ¿Cual conocimiento buscamos? ¿Cual conocimiento ofertamos? Y sobre todo ¿Bajo qué contextos, intencionalidades y utilidades de vida propiciamos dicho conocimiento? Sin lugar a duda dicha reflexión pone en la mira crítica y reflexiva el concepto propio de educar.

Bajo la concepción de una sociedad del conocimiento deben obligatoriamente cambiar las intencionalidades pedagógicas, las metodologías e interacciones, las relaciones de saber y poder, las formas de evaluar y retroalimentar, pero sobre todo cambian los productos o los propios resultados pedagógicos; puestos que si se habla de conocimiento se deberá reconocer la presencia individual, singular e irreplicable de cada ser humano.

Entonces, se puede así retomar como antecedente investigativo y reflexivo lo que el propio Lévy expresa sobre el arte; en relación directa y en inclusión con la propuesta de la UNESCO 2010; *“Es el arte la virtualización de la virtualización”*. El arte humaniza y pone al individuo a pensar, sentir y comunicar esos estados de existencia logrados o todavía en proceso de concreción. El arte sin duda evoca, reflexiona, critica, incita, propone, comunica y virtualiza. Es decir que si se trata de buscar y ejecutar una actividad que invite a la comprensión de la realidad y promueva la virtualización de un mejor y más humano mundo posible, no existirá

un mejor recurso que el arte, conjugado además con toda la oferta de recursos TIC. El arte para virtualizar lo cotidiano, en un intento (de seguro efectivo) por reflexionar y ahondar sobre nuestra relación con el mundo y luego movilizar el pensamiento, para proponer una transformación, una evolución, una mejor relación con el propio mundo. Es lo que se podría llamar sintonizar la relación entre el sujeto y su universo.

La historia tiene un legado que a diario nos quiere compartir, un legado que nos comprueba que por más razón que caracterice a la modernidad, el poder ha tendido a mal formarse en dominio, anulación y orfandad. Entonces, acogiendo este llamado, concibiendo la posibilidad crítica de ser distintos, de poder elegir el cambio para ser mejores individuos, el maestro se convierte en una pieza clave, por su contexto, por su misión, por su vocación y por sus innumerables alternativas de interacción con los otros, para transformar lenta pero de manera contundente la forma como hasta ahora se concibe y se dinamiza el poder, así el mismo se encuentre supeditado por esta misma dinámica. Y las TIC pueden ser su instrumento, su herramienta potenciadora y creadora de nuevos mundos pedagógicos posibles.

Es así, en este tránsito reflexivo como podríamos concentrarnos en repensar nuestra escuela, nuestro tiempo, nuestra noción de ciudad y de ciudadanía, nuestra apropiación TIC, nuestro deseo por hacer un mejor mundo social posible, al mismo tiempo que reflexionamos sobre nuestras pulsiones por dominar, por controlar o en otra faceta, por participar de un sistema dominador, hegemónico, mercantil y bancario; al que rendimos cierta conformidad y elogio, así nos oprima y nos haga infelices. Se insiste entonces en atender nuestras cegueras mentales, esas que nos impiden ver otros caminos, otras formas de convivencia y civilización, donde no sea el más fuerte, rico y poderoso el que gobierne, sino el más sensato consigo mismo y con las angustias y necesidades del otro.

Es común seguir viendo en estos tiempos modernos, dentro de esa dinámica política de la escuela; dinámica que por su parte define los lineamientos del ejercicio democrático, la incongruencia entre discursos y prácticas pedagógicas. El aula sigue siendo convertida en un escenario circense donde se estimula el individualismo, la competencia feroz y la deshumanización de las relaciones entre docentes y alumnos, entre directivos y docentes, entre padres de familia e institución.

Y toda esta deshumanización es atravesada por las malas prácticas evaluativas, que no logran superar su concepción instrumentalizadora y se mantienen en su elemental y superfluo sentido de “evaluar para medir”, para controlar, para modelar según los intereses productivos de aquellos que tienen el poder de acción de los colectivos humanos. Prácticas evidentes de unas líneas democráticas insanas y malformadas por la acción pedagógica rutinaria y sosa.

Sin embargo, es justo valorar los grandes esfuerzos que muchos sectores del sistema educativo nacional hacen a diario para autoafirmar una educación para la vida, una educación que se levante de su herencia anacrónica y salga de su propio letargo, para hacerse viva, para hacerse cada vez más innovadora y creativa y sobre todo para que se comprenda como un organismo vivo conformado por sujetos y propuestas integradas, que desembocan en ejercicios potenciadores de libertad y de justicia, es decir en una democracia funcional. Una educación TIC que convoque, incluya, sensibilice y divierta.

Entonces, el reto urgente sería revertir las dinámicas, lograr que así como el conflicto social y bélico colombiano se coló en las concepciones y acciones políticas de nuestros niños, jóvenes, adultos y abuelos, al punto de hacerlos caer en el juego de las incredulidades y la desesperanza, la revaloración del “aparato de justicia”, que no es más que nuestra propia significación de democracia, se puede colar también en nuestra diaria acción y en nuestro permanente decidir social. Permitiéndonos así, como ciudadanos responsables y como ciudadanos TIC, hacer uso de nuestro derecho a asumirnos individuos políticos, tanto como para rechazar todo aquello que atenta contra la integridad humana, tanto como para comprender que nuestras ideas y acciones tienen valor y poder de acción, un poder de acción que se multiplica infinitamente si nos unimos y también hacemos uso inteligente de nuestras propias leyes, de nuestros propios deberes y nuestros propios mecanismos constitucionales; favorecidos ahora por la mediación TIC.

La tecnología, entonces ha permeado todas las esferas, desde lo económico, lo social, lo político, lo cultural y la educación no podía estar exenta de esta transformación, debido a esto, muchos investigadores, se han dedicado al estudio, de demostrar como la tecnología a través de sus recursos educativos digitales, ayudan a los procesos de enseñanza aprendizaje en la primera infancia, y con la inclusión de estos en los ambientes de aprendizaje se logra desarrollar habilidades y destrezas en los niños y niñas que mejoraran la calidad de vida.

Debido a la importancia que tiene el uso de tecnologías en el proceso de enseñanza y la forma como aprenden los niños y las niñas, es necesario conocer la motivación de diferentes investigadores que los han llevado a desarrollar sus estudios.

Rodríguez, R. (2010) en la investigación “Análisis de la integración de la tecnologías de la información y comunicación en educación infantil en navarra” centra su estudio en la integración de los medios tecnológicos en las aulas de la educación en la primera infancia, partiendo de la identificación de las tecnologías existentes, su uso, las fortalezas y debilidades de la aplicación de estos recursos en el aula y de las habilidades de los docentes para el manejo de los mismos. Utiliza la metodología de corte cuantitativo, para identificar las necesidades de formación por parte de los docentes en temas relacionados con tecnología de la

información y la comunicación, que les permita realizar estrategias pedagógicas basadas en recursos educativos.

Centeno y salas, (2008), Realizaron un estudio titulado “Formación en el uso de las tecnologías de la información y comunicación: Una experiencia con docentes de educación inicial”, cuyo objetivo era desarrollar un plan de acción para la formación en el uso de las tecnología de la información y la comunicación a los docentes y asistentes de preescolar del centro de educación inicial Simoncito, utilizando la metodología cualitativa con las técnicas de la entrevista y la observación, obteniendo como resultado, que la poca formación de los docentes se debe a la falta de motivación, al desinterés y a la resistencia al cambio de paradigmas educativos, los investigadores para contrarrestar esta situación, lograron sensibilizar a los docentes en el reconocimiento de la importancia de las TIC y de la formación para acceder a usarlas.

Universidad del Norte, en la investigación colectiva, (2014). Investigación realizada con la finalidad de crear, diseñar y publicar el primer banco de recursos educativos para la primera infancia de Colombia, se utilizó la modalidad colectiva de investigación, bajo el paradigma positivista, el resultado fue la creación de una página web, de acceso gratuito, con contenidos digitales clasificados por competencias y con actividades para realizar en el aula.

Santoveña (2004) en su artículo “Metodología didáctica en entornos virtuales de aprendizaje” determina que la transformación en los modelos de enseñanza y la formación de docentes son la base para lograr la integración adecuada en la estrategia enseñanza aprendizaje basadas en las TIC.

Bases teóricas

La educación en Colombia, representada por el acontecer cotidiano de sus aulas, por la irrefutable incidencia y mediación Tecnológica de las TIC, sus docentes, sus estudiantes y todo su andamiaje organizacional, no se ha salvado de las influencias y transformaciones impuestas por el poder hegemónico de este tiempo histórico nacional; cuya particularidad está marcada esencialmente por una visión neoliberal del mundo, una donde la significación de lo social queda reducida en términos del mercado, de la oferta, la ganancia, la imposición de únicos modelos de verdad y el individualismo rampante.

En este orden, resulta urgente para la escuela misma y especialmente para los sectores educativos de primera infancia; repensar críticamente su actual circunstancia, en un intento por salir del aparente laberinto pragmático por el cual atraviesa y encontrar así un atisbo de un nuevo orden, una nueva configuración discursiva y práctica de lo que implica verdaderamente educar; o por lo menos de lo que implica su compromiso natural por humanizar y hacer del mundo un lugar habitable y realmente auto sostenible.

En relación con el propósito mismo de integrar el pensamiento crítico y la inteligencia tecnológica a los procesos de educación contemporáneos; desde la primera infancia, hasta los niveles más altos de educación superior, la formación ciudadana representa una aproximación a esa pedagogía crítica, que vela por problematizar el papel protagónico del sujeto social contemporáneo; el individuo político asumido como ciudadano, dentro de su escenario de acción globalizado llamado ciudad. Y es en este marco referencial, donde la apropiación TIC cobra más vigencia que nunca, porque se habla ahora de una ciudadanía mediada por lo tecnológico y la eficacia informacional. En otras palabras, una escuela capaz de potenciar buenos ciudadanos, participantes del cambio, en constante desarrollo cognitivo y emocional y en sintonía con el mundo informacional y tecnológico que demanda la sociedad actual.

Así, el pensamiento crítico, la formación de ciudadanía y la apropiación de TIC van actualmente de la mano, estimulando dentro y fuera del aula la interpretación de una sociedad que pide a gritos la inclusión, la hospitalidad, la equidad, la justicia y la participación de aquellas minorías aún no escuchadas Moreno M. (2007)

Sin embargo, pareciera que por más fortalecido que se encuentre el discurso pedagógico en torno a este llamado al cambio, la praxis formal de la escuela sigue padeciendo vacíos y ausencias que terminan desdibujando esa misma intencionalidad; terminan dejando el ejercicio de pensamiento crítico y de una pedagogía crítica en el mero papel y en la acción retórica; acción que aunque resulte poderosamente dialéctica, se queda muy corta en efectividad y resultados concretos. Se queda corto entonces el aprestamiento tecnológico, directamente vinculado a la noción de inclusión y ciudadanía. Salinas, J. (1997)

Todo escenario social está configurado por un contexto, unos individuos y unas prácticas determinadas que son dinámicas y que definen el trasegar cultural de dicho escenario. Teniendo presente que la población de primera infancia

representa quizá el sustrato mismo de una sociedad posterior. Y en ese orden, todo lo que ocurra con esta población, en términos de aprendizajes significativos y ambientes o escenarios eficientes de aprendizaje tecnológico; estará directamente relacionado con su futura actuación ciudadana y en las coyunturas de cambio que estos niños puedan propiciar. De allí la importancia misma de observar con ojo crítico lo que ocurre al interior de las aulas y al interior de las dinámicas pedagógicas asumidas dentro de esta población. Pero estas prácticas a su vez, están directamente influidas por vectores o lineamientos de acción y decisión que enmarcan su propia intencionalidad y alcance.

Podríamos referirnos a estos vectores, como todo ese número de dispositivos políticos presentes en cada sujeto y que no solo estimulan la producción de nuevas perspectivas de vida, sino que además regulan de cierta manera la acción colectiva de los niños o sujetos, en términos de lo que ellos mismos definieron como benéfico. Moreno M. (2007)

En este principio se aloja el concepto de ciudadanía e inclusión tecnológica. Se trata simplemente de lograr un rol de acción y decisión en el mundo para cada niño, por lo menos en su mundo referencial, en su contexto inmediato. Reconocer y apropiarse una función discursiva y práctica individual que nutra a su vez la construcción civilizada e identitaria de colectividad; relacionada al uso y beneficio que las TIC asumen en cualquier proceso de aprendizaje y participación social y ciudadana. Reina, P. (2009).

Desde el aporte de Michel Foucault, el estado moderno se legitima bajo los conceptos de libertad y soberanía, conceptos que no resultan ser meros elementos prefabricados y totalmente confeccionados, sino que por el contrario son concepciones en permanente evolución y contradicción, bajo la incidencia de los juegos de poder presentes en todas las relaciones de tipo social. Bajo esta óptica y atendiendo la necesidad de estudiar las relaciones de poder que se tejen al interior de los estados y los escenarios sociales modernos, surge la propuesta de una racionalidad política, como un estado de permanente reflexión sobre lo que significa ser libre, pero también sobre lo que implica pertenecer a un grupo, a un colectivo, a una institución o al estado mismo. Sobre lo que significa acceder al mundo tecnológico para hacer parte de la construcción de un nuevo entorno digital democratizado. De esta forma la reflexión esencial radicaría en el papel de la soberanía y la libertad, dentro de los procedimientos articulados e institucionalizados del estado y las reacciones propias de la población, las posturas de inclusión, gestión y acción que cada institución asume para custodiar el bienestar y la evolución de sus estudiantes.

De este modo, si la escuela para la primera infancia se plantea el reto de formar ciudadanos autónomos y comprometidos con la evolución, el bienestar y el progreso social; deberá entonces primero pensar críticamente sobre lo que ella misma entiende por ciudad y apropiación TIC. Quizá la ciudad como espacio y tiempo de réplica, donde se alojan personas obedientes y altamente adaptativas. Donde los valores humanos que potencia la escuela garanticen obligatoriamente el cumplimiento de las metas productivas del mercado y la sociedad de consumo. O por el contrario, la ciudad como posibilidad permanentemente reflexiva, como alternativa de cambio, como escenario de hospitalidad y solidaridad, de humanidad, de ayuda, de respeto a lo diferente; para atender antes que las demandas productivas de un colectivo, las demandas afectivas y gregarias de cada individuo. Marqués, P. (2000). Una ciudad y una ciudadanía que entienda el potencial de las TIC no solo como generadoras de ambientes de aprendizaje novedoso y de alto impacto, sino como unas TIC que simbolizan también la inclusión misma, la participación, el acceso a la información y el acceso a una comprensión del mundo más global, más crítica y menos individualista. Reina, P. (2009).

Ante los acontecimientos del tiempo moderno y toda su inagotable propuesta de retos y cambios, el ser humano siente el vértigo de una historia acelerada y de un espacio que ya no está delimitado por las fronteras de las culturas nacionales, sino más bien presenta un horizonte infinito de comportamientos que hacen una sola gran cultura, aquella conocida como la cultura global. El sujeto contemporáneo palpa la dicotomía que traen consigo los grandes sucesos de la modernidad tecnológica. Por una parte, esta dicotomía está compuesta por la expresión afable y benéfica de los alcances de la ciencia y la tecnología, que inciden en la vida misma, proponiendo un sinnúmero de posibilidades reales a los conflictos naturales de la especie humana, pero por otra parte, también está compuesta por la manifestación de conflicto y deterioro, representada en nuevas y muy sofisticadas formas de depredación entre los hombres (cuyos modeladores son los niños) de este tiempo histórico, formas de descomposición social que hace mucho más grande la brecha entre los que viven plenamente y los que apenas subsisten. El tiempo moderno o el que se asume como el inmediatamente moderno, pone al alcance de la mirada de los hombres, mujeres y niños el sorprendente progreso de las ideas y de las construcciones del intelecto humano, la nueva dimensión del ser humano se gesta en presencia de un pensamiento explosivo, que se adapta por instinto de conservación a un medio extremadamente cambiante, en permanente expansión y con niveles de competitividad inmensamente elevados.

La movilización de esta nueva cultura de la modernidad necesita un vehículo, que permita el tránsito, la comprensión y la resignificación constante de esta nueva y compleja dimensión del mundo, este vehículo no puede ser otro más oportuno que la educación, porque es ella el aspecto más esencial en el desarrollo humano. Los índices de desarrollo social, siempre estarán medidos y supeditados por la intervención influyente de la educación, convirtiéndose en el mediador natural y de primer orden para la consecución de alternativas ocupacionales, de información, de recreación y de la propia evolución ideológica y política de los pueblos. Salinas, J. (1997)

La educación complementará así los pilares del desarrollo humano, junto con la esperanza de vida y el nivel de ingreso de los sujetos. , sentido de la educación inicial (2014), http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/articulos-341487_doc20.pdf “La educación es el órgano maestro del cambio social y como órgano, integra las funciones vitales de cualquier sistema social”. Es la educación el motivador natural de la creatividad, la ética y el sentido crítico de los individuos, para hacerlos verdaderos seres de cultura y pensamiento, para convertir sus prácticas de vida en acciones y creaciones llenas de significado y verdadera utilidad. Y aquí mismo también está la educación y apropiación tecnológica. Sauve (citado en Duarte, 2003)

Por otra parte, es en el influjo de una educación permanente que la energía destructora de la naturaleza humana se canaliza, para convertirse en recurso creador de mejores mundos posibles y en la herencia cultural de las generaciones venideras.

La educación a lo largo de la vida basa su existencia en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir con los otros. Aprender a conocer, potenciando la curiosidad natural del ser humano, en su inagotable búsqueda de la verdad y el conocimiento y confrontándolo con sus propios métodos y formas de indagar y pensar esa verdad. Desde muy niños las ansias de explorar y conocer los fenómenos de la naturaleza, nos hace adentrarnos en la observación directa y el análisis de nuestros propios entornos, bien sean familiares, escolares o comunitarios. Reina, P. (2009).

Desde este pilar la educación humanizadora, crítica, ciudadana y tecnológica ha de concentrar todos sus esfuerzos a la estimulación permanente de los sentidos y las alternativas de exploración del mundo, rechazando los totalitarismos de

pensamiento y discurso y dándole cabida a las múltiples interpretaciones que puede tener un mismo hecho o fenómeno. Aprender a hacer, movilizándolo el conocimiento a operaciones y construcciones concretas, dispuestas al aprovechamiento funcional de una colectividad.

El conocimiento pierde sentido si no se pone al servicio de los otros y del medio propio donde se desarrollan nuestras necesidades y nuestros imaginarios de vida. Para este pilar la educación humanizadora abrirá espacios alternativos que fomenten la creatividad y guíen los talentos y habilidades de las personas en busca de la resignificación de todo lo que nos rodea, para aprender también a valorarlo y a utilizarlo mucho mejor. Aprender a ser, destinando todos los esfuerzos a la autoafirmación del individuo para que se reconozca dentro del océano infinito de sus potencialidades y de sus talentos. Ser implica directamente una acción humanizadora, porque es ratificarle al niño, al joven, al adulto que es reconocido y que constituye un universo y que se asume dentro de él, no como un engranaje, sino como un recurso, un gestor, un vector dinámico, complejo, auténtico y sobre todo único. (García, 2010).

Y finalmente aprender a vivir juntos, porque somos un gran tejido social que necesita de todos y cada uno de sus integrantes para vivir, para desarrollarse y concebirse. Este es quizá uno de los más grandes retos que tiene la educación como símbolo propio de humanismo y cambio, porque lograr que cada uno de nosotros se encuentre a sí mismo en la alteridad y en la existencia de quien nos rodea ha de ser la fractura mortal de todos los vicios individualistas y destructivos que nos han acompañado durante tanto tiempo a lo largo de la historia moderna y capitalista; será el reencuentro con el verdadero sentido de la vida y el verdadero sentido de lo que implica ser verdaderamente humanos, sujetos políticos y ciudadanos del mundo.

Si la modernidad trajo consigo la exaltación del pensamiento, sería entonces obligatorio vincularlo no tanto a la legitimación del poder mismo, sino a la crítica elocuente de sus excesos. En esta dimensión significativa, Foucault posiciona a la filosofía como la principal auxiliadora, como la indicada en la labor antidespótica del poder, que por su naturaleza activa tiende a convertirse en una manifestación hegemónica y cerrada, antítesis misma de la propuesta liberadora de la modernidad.

Los discursos son el producto interrelacional con el cual se manufactura la biopolítica, para ser traducida en biopoder. Es allí, en esta fabricación y puesta en escena donde el maestro se hace protagonista, para hacerse cargo de su propia

libertad y estimular la libertad de sus alumnos, que serán los administradores del poder mañana. Con la permanente resignificación del poder, no en términos de quién asume el poder, sino en términos de cómo se asume, el maestro puede impactar las rutinarias y a veces envilecidas prácticas humanas, para renunciar a las certezas y oxigenar las dinámicas relacionales de las sociedades, por medio de un discurso cada vez más sensato, que permita el tránsito de la vida misma y toda manifestación de libertad y autonomía dentro del aula y fuera de ella. Pudiendo ser la tecnología con todas sus TIC un ejemplo y a la vez un estímulo de libertad humanizadora.

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

Esta investigación se llevó a cabo desde la investigación cualitativa. Ésta es entendida como “multimetódica, naturalista e interpretativa. Es decir, que las investigadoras e investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan” (Vasilachis, 2006:24).

De manera específica la aproximación cualitativa en la presente investigación implica la comprensión e interpretación desde las voces de los sujetos investigados (directivos, docentes y estudiantes) de aquellos elementos de orden cultural inmersos en las prácticas pedagógicas y que den cuenta de los procesos de formación ciudadana. Igualmente implica un acercamiento comprensivo de la forma como se vivencian.

Para alcanzar los objetivos propuestos en este ejercicio investigativo se acudió esencialmente a un trabajo de campo directo con la población objetiva, y posteriormente a la indagación del tópico central de estudio, realizando la aplicación programada y periódica de algunas encuestas y entrevistas (instrumentos de medición complementaria). Con ellas se pudo evidenciar la dinámica institucional y relacional del centro educativo, respecto a las mediaciones y apropiaciones TIC en sus propuestas cotidianas de aula y su real interés por la promoción de ambientes significativos de aprendizaje tecnológico. Finalmente este trabajo concluye con un corto pero sustancioso ejercicio de aplicación institucional sobre las bondades y posibilidades de integrar las TIC a la propuesta pedagógica y convivencial del centro infantil.

Tipo de Investigación - Enfoque Científico

Thomas S. Kuhn determina que la ciencia avanza día a día y no existe un paradigma establecido; es así como la identificación de los diferentes recursos digitales del centro educativo elegido, ayudará a los docentes y centros educativos colegas, a elegir los recursos más apropiados en la promoción de ambientes mediados por las TIC.

Enfoque Epistemológico: Socio Crítico

Tipo de Investigación: Etnográfica

Método de Investigación: Cualitativo

Población: Docentes y directivos del Centro De Desarrollo Infantil Semillitas de Fe, de la ciudad de Cartagena.

Instrumentos: Observación participante y entrevistas complementarias.

Diseño de la Investigación

La investigación puede ser definida como una serie de métodos para resolver problemas cuyas soluciones necesitan ser obtenidas a través de una serie de operaciones lógicas, tomando como punto de partida datos objetivos (Arias G.,1974:53) por lo anterior esta investigación, se basó en datos proporcionados por los integrantes del centro de desarrollo infantil como Directivos, docentes y estudiantes los cuales se organizaron lógicamente, para obtener el diagnóstico y determinar los recursos digitales existentes y poder promover aprendizajes mediados por TIC, en los centros de educación infantil.

El tipo de investigación a tener en cuenta es la etnografía; un método de investigación social en el cual “el etnógrafo o la etnógrafa participa, abiertamente o de manera encubierta, de la vida cotidiana de las personas, durante un tiempo relativamente extenso, viendo lo que pasa, escuchando lo que se dice, preguntando cosas, o sea recogiendo todo tipo de datos accesibles para poder arrojar luz sobre los temas que él o ella han elegido estudiar” (Almeigeiras, 2006: 113). Este mismo autor retomando a Sprandley (1979), dice “que la etnografía es el trabajo de describir una cultura. Tiende a comprender otra forma de vida desde el punto de vista de los que la viven [...] Más que “estudiar a la gente”, la etnografía significa “aprender de la gente”. El núcleo central de la etnografía es la preocupación por captar el significado de las acciones y los sucesos para la gente que trata de comprender” (P 114). Y justamente al concluir el trabajo de estudio, se pudo comprender mucho mejor el contexto social de una ciudad como Cartagena de Indias, en términos de inclusión educativa para la primera infancia e inclusión TIC en esta misma dinámica. Esta caracterización contextual y particular, se vislumbró en las prácticas propias de aula y en la interpretación que la institución asume referente a los usos tecnológicos y la comprensión del mundo globalizado.

Para efectos de la presente investigación el estudio etnográfico exige el acercamiento a las prácticas pedagógicas de las instituciones educativas con el propósito de develar el sentido desde éstas a los procesos de formación ciudadana.

Población y Muestra

Por población se entiende, “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. La muestra suele ser definida como un subgrupo de la población” (Ibíd., p210).

En esta investigación la población que brindo los datos para la elaboración de la propuesta la conforman los directivos, los docentes y los estudiantes del Centro de Desarrollo Infantil Semillitas de Fe, de la corporación Educativa Colegio Gran Colombia.

La población elegida global se aloja en el centro de desarrollo infantil Semillitas de Fe de la Corporación Educativa Colegio Gran Colombia, de la ciudad de Cartagena de Indias. El cual brinda atención integral a niños y niñas de dos a cinco años, cuyo rango poblacional alude a 200 niños y niñas y son atendidos por 12 docentes y un total de 5 directivos.

En primera instancia, se hace un acercamiento con la población objetiva; que permitió reconocer el contexto real de la institución. Reconociendo además por medio de la observación y la interacción directa con los miembros de la institución, las falencias y aciertos asumidos; en términos de la experiencia digital y tecnológica. Como muestra poblacional de estudio, se focaliza la investigación seleccionando cinco docentes (profesores), cien niños (niños y niñas) y tres directivos que voluntariamente participaron en el estudio y quienes también permitieron construir nuestro ejercicio de análisis y reflexión.

Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Se entenderá por técnica, el procedimiento o forma particular de obtener los datos o información (Arias, F. 2006), de acuerdo a la definición se emplearán en esta investigación.

- La observación participante
- La entrevista.
- La encuesta. Como un instrumento complementario a la interacción.

- La Observación Participante: Es una de las técnicas más utilizadas en los procesos de investigación y de manera especial es la técnica por excelencia de la metodología etnográfica. Para obtener información por medio de esta técnica el investigador debe compartir con las personas situaciones corrientes y cotidianas de sus vidas, para lo cual es necesario ganarse la confianza de éstas. La observación participante es el proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y

participando en sus actividades. Esta técnica generalmente va acompañada del instrumento denominado diario de campo, pero en esta investigación utilizamos una lista de chequeo conformado por 6 ítems, ver Anexo No 2 y se le aplicara a los niños y niñas en los espacios significativos (Aulas), el cual tiene por objeto ir registrando lo observado, lo expresado, lo acontecido, ubicando lo significativo, con el propósito de identificar el uso de los recursos digitales, por los niños y niñas en el centro de desarrollo Infantil.

- La entrevista abierta: Esta técnica utiliza “una guía que no contiene preguntas específicas, sino temas de investigación que la persona encargada de la entrevista plantea al entrevistado para que éste responda en forma abierta, sin mayores restricciones, salvo la de abordar el tema propuesto desde su personal perspectiva” (Briones, 1996, p111). De acuerdo con el enfoque de la presente investigación, la entrevista abierta será realizada a los directivos y utilizada para la recolección sobre los recursos educativos existentes en el centro de desarrollo y la promoción para el uso de estos, ya que dado el carácter de esta técnica, será posible la comprensión e interpretación de la manera como en los centros de desarrollo infantil utilizan los recursos digitales existentes.
- Encuesta Complementaria: Se aplicó a las docentes de manera aleatoria, en diferentes momentos de la jornada escolar la cual está conformada por 11 ítems, ver Anexo No 1. Este instrumento de recolección buscó arrojar información clave, sobre el conocimiento, manejo y aplicación de los recursos educativos digitales, para ambientes de aprendizaje en la primera infancia, en el centro de desarrollo infantil

Tratamiento de Datos e Información Recolectada

Luego de hacer la observación participante y aplicar las encuestas y las entrevistas, se tabulan los resultados, para propiciar su posterior análisis y reflexión crítica. Estos resultados se socializan con el centro educativo, en busca de la reflexión institucional y la promoción de nuevas mediaciones TIC que favorezcan la apropiación de modelos de aprendizaje significativo y tecnológico.

Procedimiento

La investigación se basó en los momentos planteados por Sabino (1992), momento proyectivo, momento metodológico, momento técnico y momento de síntesis, las cuales se detallan a continuación.

Momento proyectivo: corresponde al momento inicial de la investigación, en el cual se define, el tema a investigar, la pregunta problematizadora, los objetivos a alcanzar, los antecedentes de la investigaciones, los marcos conceptuales que validan la investigación, de igual forma se identificaron los recursos digitales existentes en el Centro de desarrollo infantil y los recursos que pueden promover el uso de las tic en los ambientes de aprendizajes.

Momento metodológico: corresponde a las estrategias metodológicas utilizadas, así como la elaboración y la validación del instrumento para la aplicación de la encuesta.

Momento Técnico: corresponde a la ejecución de la investigación, en la cual se realiza la observación directa, así como la entrevista abierta y las encuestas a modo complementario. En este momento se logra obtener la información pertinente para la elaboración del diagnóstico, el cual es la base o sustento de la propuesta.

Momento de síntesis: Corresponde al diseño, elaboración y presentación de la investigación, así como también incluye recomendación y conclusiones.

CAPITULO IV

ANALISIS DE RESULTADOS

Se utilizaron los datos ya tabulados de las diferentes variables, para determinar el nivel de conocimiento y manejo de los recursos educativos digitales, asumidos por las docentes de la institución y también para reflexionar críticamente sobre la dinámica pedagógica TIC establecida por el centro educativo.

Encuesta: se dirigió a las docentes del centro de desarrollo Infantil, de la corporación educativa colegio gran Colombia, y tiene como fin determinar el conocimiento y el uso de los recursos digitales por parte de ellos en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Tabla 1 Encuesta Aplicada a Docentes

Pregunta	Siempre		A veces		Nunca	
	cantidad	%	cantidad	%	cantidad	%
1	5	100	0	0	0	0
2	5	100	0	0	0	0
3	1	20	3	60	1	20
4	1	20	3	60	1	20
5	1	20	0	0	4	80
6	0	0	0	0	5	100
7	4	80	0	0	1	20
8	0	0	0	0	5	100
9	4	80	0	0	1	20
10	1	20	3	60	1	20
11	0	0	4	80	1	20

La totalidad de los encuestados determinaron que los recursos educativos digitales son una herramienta en la didáctica que apoya procesos de enseñanza aprendizaje, además que los espacios significativos (aulas) cuenta con algunos recursos educativos digitales, el 60% de las docentes desarrollan a veces actividades con recursos digitales, solamente el 20% las realiza siempre y no realiza el 20% de los docentes, así como el 60% de los docentes a veces usan los recursos digitales para su labor y el 20% siempre los usa y un 20%, no los tiene en cuenta, el 80% de las docentes no usan video beam, en el aula para sus actividades, solo el 20% lo usa.

Ninguno de las docentes utiliza internet en el aula de clase, el 80% de las docentes utiliza videos en sus actividades de clase proyectada en televisor y solo el 20% no los usa, ninguna de las docentes utiliza el recurso del blog, para planear y realizar actividades, el 80% de las docentes consideran que los recursos digitales utilizados en el aula son significativos y el 20% determina que no tiene importancia, el 60% de las docentes tienen un dominio del 30% de recursos digitales, el 20% de las docentes tienen el 5% en habilidad en el manejo de los recursos digitales y el otro 20% no tienen dominio en el manejo de recursos digitales.

Observación Participante: La observación fue realizada a los niños y niñas dentro de los espacios significativos (Aulas), la observación fue documentada en un registro de diario de campo, el cual manejan las docentes diariamente y allí reportan las acciones realizadas por los niños y niñas en su quehacer diario, generalmente se reportan todos los desarrollos dimensionales, como los comunicativos, corporales, artísticos, personal social, espiritual, lógica y se le anexó la tecnológica. Las categorías que se utilizaron en la lista de chequeo son: siempre, a veces y nunca

- Siempre: hace referencia que las acciones preguntadas se realizan diariamente en los espacios significativos del centro de desarrollo infantil
- A veces: hace referencia a que por lo menos se realiza la acción tres veces en la semana en los espacios significativos del Centro de Desarrollo Infantil
- Nunca : hace referencia a que no se realiza la acción en ningún día de la semana

Obteniendo los siguientes resultados:

Tabla No 2 de la Lista de Chequeo aplicada a Niños y niñas

Ítem	Siempre		A veces		Nunca	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
1	100	100%	0	0%	0	0%
2	0	0%	20	20%	80	80%
3	20	20%	80	80%	0	0%
4	0	0%	0	0%	100	100%
5	0	0%	0	0%	100	100%
6	0	0%	80	80%	20	20%

Análisis

El 100% de los niños focalizados utilizan video en los espacios significativos, solo el 20% de los niños y niñas en el centro de desarrollo infantil manipulan el computador en las aulas y el 80% no lo usan, el 20% de los niños y niñas siempre escuchan música en los espacios y el 80% a veces la usa, ninguno de los niños y niñas interactúan directamente con los recursos digitales a través de la internet, ninguno de los niños y niñas tienen acceso a software en los espacios significativos (Aulas), el 80% de los niños y niñas a veces utilizan laminas con imágenes en actividades pedagógicas en el aula y el 20% de los niño y niñas no las usa.

Entrevista: Instrumento aplicado a los directivos del centro de desarrollo infantil, con el objetivo de identificar el conocimiento sobre los recursos educativos digitales existentes y su uso en el Centro de desarrollo Infantil estudiado, así como el conocimiento del plan de formación del talento humano con relación a las TIC

Análisis

Al realizar la entrevista con tres directivos del centro de Desarrollo Infantil, se evidencia que en el plan de acción de la corporación educativa Colegio gran Colombia, no hay un plan de formación a docentes, para el uso de recursos tecnológicos en el aula como didáctica educativa, que aunque hay recursos digitales en las aulas, estos son los comúnmente utilizados como televisor, grabadora, reproductor de video, que no hay acceso a internet y que en el centro infantil no hay computadores destinados para el uso de los procesos formativos de los niños y las niñas y los que hay son de uso exclusivo de la administración, la institución no posee software, corporativo para proceso de aprendizaje con los niños y las niñas y que las únicas acciones realizadas en las aulas con relación al uso de recursos digitales, han sido promovidas en su totalidad por las docentes.

Presentación de la experiencia y sus resultados

La observación e interacción directa con la población objetiva estuvo enmarcada por una dinámica de mutuo respeto y colaboración. Con la interacción entre investigadores y población institucional no solo se lograron lazos de trabajo y reflexión cooperativa en torno a las TIC y su efecto mediático y educativo, sino además se lograron vínculos solidarios de apoyo para futuras intervenciones referidas a lo pedagógico, lo didáctico, lo cultural y lo problematizado.

Para llevar a cabo la aplicación del instrumento de recolección (encuestas y entrevistas) los investigadores acordaban el espacio y el tiempo oportuno para formular las preguntas, previo diálogo con el encuestado que le permitiera contextualizar su útil aporte al estudio. Posteriormente se insistía en la intencionalidad del estudio y la recolección de los datos; planteando su utilización para la reflexión crítica y la posible transformación sobre la mediación pedagógica TIC presente dentro de la institución.

La encuesta se realizó persona a persona del centro de desarrollo infantil pertenecientes a la corporación educativa Colegio Gran Colombia y se consiguió construir con los docentes y directivos la siguiente matriz común; que expresa la percepción conceptual estándar que la institución asume y comprende; en referencia a los recursos TIC y su vínculo con lo educativo y lo pedagógico.

Descripción de Escenarios

Los materiales utilizados para la actividad académica con los niños y niñas facilitan el desarrollo de estrategias didácticas, y proporcionar construcción de aprendizajes en los niños, niñas y familias, además de ser aplicables, comprensibles, enriquecedores, abiertos, posibilitando la adaptación y la interacción social y cultural partiendo de su individualidad, el medio, la construcción de saberes y lo espiritual deben ser la base orientadora del agente educativo, por ello este debe comprometerse con el entorno, e incidir y transformarlo, creando un ambiente necesario que posibilite el adecuado aprendizaje de los niños y las niñas, siendo mediador en la construcción del conocimiento.

La función primordial del docente es ser mediador y facilitador del conocimiento, a través de la guía y el acompañamiento de los procesos de aprendizajes, problematizando el contexto, cultural de ellos, la familia y la comunidad, los agentes educativos, tienen múltiples saberes, los cuales son llevados a enfoques creativos y soportados con referencias teóricas permitiendo fundamentar su práctica, además de mostrarla relevante, es dinámico, flexible, abierto al cambio y entusiasta sin igual para los niños y niñas, giran las acciones en función de los infantes haciéndolos sentir participes y creadores de su nueva realidad (Conocimiento adquirido), maximizan los aprendizajes en los procesos formativos, llevándolos a la práctica, en la adecuación de espacios que generen significación, involucran constantemente, actividades dramáticas, artísticas y de juego además de llevar a vivenciar a los niños y las niñas los aprendizajes propuestos.

Las agentes educativas del CDI, son dinámicas, Comprenden necesidades y diferencias individuales de los niños y las niñas, Manejan metodologías y técnicas artísticas e interactivas, promueve estrategias recreativas, lúdicas y artísticas que propicien el adecuado desarrollo infantil, expresan claramente de forma escrita y verbal, animan la organización comunitaria, Potenciar el trabajo con los niños, niñas y las familias, Maneja herramientas de valoración de niños, además de Acompañar y orientar las acciones educativas de las familias en la crianza y cuidado de los niños y niñas en las condiciones de su hogar y de su entorno social inmediato.

Los materiales digitales se denominan recursos educativos digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos (García, 2010). Los recursos digitales no son más que la aplicación de los avances tecnológicos a la didáctica académica siempre y cuando haya una intencionalidad manifiesta por parte del docente y una significación específica en el estudiante.

En cuanto a los recursos tecnológicos existentes en el Centro de Desarrollo Infantil cuentan con 6 computadores, todos utilizados en el área administrativa, con acceso a internet, cuenta con un video beam, utilizado únicamente para encuentros de padres o formación a docentes, además tiene equipo de sonido, televisor y DVD, los cuales son de uso exclusivo por docentes para actividades curriculares.

Análisis global e integrado de resultados

Luego de realizar el análisis sobre los datos recolectados y la caracterización de los escenarios de la investigación se puede diagnosticar lo siguiente:

Es visible que aunque existan los recursos físicos tecnológicos en la corporación, los docentes de la institución están mucho más adaptados a modelos más tradicionales, asumen el hecho de utilizarlos como una demanda extra en su quehacer pedagógico, que en muchas ocasiones prefieren eludir. Termina entonces, siendo ocasional y opcional el uso cotidiano de herramientas tecnológicas en el aula. Si bien la institución cuenta con herramientas y recursos TIC, la ausencia total del uso de la web, hace que la apropiación de los recursos tecnológicos se quede en el plano exclusivamente material y no trascienda al plano funcional. Sobresale el interés por lograr sesiones de trabajo más amenas, entretenidas y lúdicas a partir del uso de materiales o recursos digitales, sin embargo no se concreta la apropiación de materiales itinerantes en la red, como material Blog o material de diseño web.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Considerando los resultados obtenidos en el análisis de los instrumentos aplicados en la promoción de recursos educativos digitales para la primera infancia, en ambientes de aprendizaje mediados por las TIC, se concluye lo siguiente:

- El estudio realizado permitió indagar los procesos internos de la institución, referidos a la inclusión TIC; para evidenciar su dificultad logística y procedimental en dicha apropiación y resaltar su impostergable gestión didáctica.
- Las herramientas educativas digitales representan un excelente recurso mediático y didáctico para la institución estudiada; en su propósito de potenciar la apropiación TIC en todos los escenarios de interacción pedagógica.
- La educación inicial determina que los procesos deben ser dinámicos y vivenciales, por tal motivo el uso de los recursos digitales representa un escenario ideal para que los niños y niñas de la institución asuman su inclusión tecnológica. Siguiendo los estándares educacionales nacionales y los planteados por la propia institución.
- Los recursos digitales tangibles dentro de la institución resultan precarios y dificultan la realización de actividades pedagógicas mediadas por TIC.
- Resulta factible elaborar una propuesta que promueva el uso de recursos digitales para la primera infancia en ambientes de aprendizaje mediados por TIC, acorde al contexto social y poblacional de la institución estudiada.

Recomendaciones

- Difundir institucionalmente los resultados obtenidos en esta investigación; para la promoción efectiva de recursos educativos digitales para la primera infancia, en ambientes de aprendizaje mediados por las propias TIC.
- Desarrollar intervenciones de estudio futuras dentro de la institución, para seguir con la promoción del uso e integración didáctica de recursos educativos digitales.
- La institución educativa, en cabeza de los directivos, debe incluir dentro de su plan de acción, formación real y permanente a los docentes; referida al manejo e inclusión pedagógica de las TIC.
- El diseño de las estrategias pedagógicas debe incluir los recursos digitales, en sus actividades cotidianas.
- Mejorar los recursos educativos digitales existentes en el centro de desarrollo infantil de la Corporación.
- Implementar la propuesta en el centro de desarrollo Infantil, con el uso mismo de los recursos educativos digitales.

CAPITULO VI

PROPUESTA

PROMOCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA LA PRIMERA INFANCIA, EN AMBIENTES DE APRENDIZAJE MEDIADOS POR LAS TIC

Presentación

A continuación se presenta una propuesta para la promoción de recursos educativos digitales para la primera infancia, en ambientes de aprendizaje mediados por las TIC., la cual es el eje principal de la investigación, dicha propuesta, se encuentra basada en el diagnóstico de la población estudio, además se propone una serie de recursos educativos digitales, para uso en el aula, con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de acuerdo con ambientes de aprendizajes dinámicos y lúdicos.

Justificación

Esta propuesta tiene su base en el diagnostico arrojado, luego de abordar el grupo de estudio focalizado en esta investigación el cual lo componen los niños, y las niñas de la primera infancia, docentes y directivos del centro de desarrollo infantil de la corporación.

Es evidente que se da la necesidad de crear acciones que promuevan aprendizajes dinámicos, lúdicos, vivenciales propositivos para los niños y niñas en la primera infancia, que no se limiten al quehacer de las aulas de clase con los materiales físicos que puedan tener sino que promuevan aprendizajes con los avances educativos que provee el medio. Es por ello que la promoción de aprendizajes mediados por TIC (Recursos Educativos Digitales), tiene justificación desde la perspectiva educativa, ya que permite crear ambientes de aprendizaje motivadores que llenen las expectativas de exploración de los niños y las niñas de cero a cinco años.

También se ha demostrado que la promoción de los recursos educativos digitales en los ambientes de aprendizaje mediados por TIC, conduce a potencializar los desarrollos, habilidades y destrezas de los niños y niñas de acuerdo a las opiniones de las docentes y directivos encuestados y entrevistados y los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados donde se demostró que el uso de las tic ayudan a crear aprendizajes dinámicos, lúdicos y vivenciales.

La propuesta tiene justificación desde la perspectiva económica, aunque la institución, no tiene recursos tecnológicos como computadores internet, software, para su uso en el aula, se hace necesario presupuestar la compra de éstos, aunque haya una erogación para la corporación , esto lleva a la modernización de la misma y el valor intangible de la misma sube sustancialmente, además de crear ambientes de aprendizaje, modernos y atractivos para los niños, las niñas y así facilitar el trabajo de los docentes.

Objetivo

General

Proporcionar a docentes herramientas y conocimientos necesarios para promover el uso de recursos educativos digitales en ambientes de aprendizajes mediados por las TIC.

Específicos

Seleccionar la oferta existente de recursos educativos digitales para promover aprendizajes en la primera infancia

Proponer el desarrollo de actividades que integren el uso de los recursos educativos digitales como herramienta para crear aprendizajes dinámicos, lúdicos y vivenciales.

Propósito

La intención de la propuesta es presentar una opción para abordar aprendizajes mediados por TIC, con la finalidad mejorar procesos de enseñanza-aprendizaje en la primera infancia y motivar a los niños y niñas a que enfrenten las actividades diarias en ambientes diferenciales, con el fin de despertar habilidades y destrezas que los lleven a explorar situaciones de una forma activa.

Descripción de la propuesta

Para la elaboración de la propuesta se estructuró el plan de trabajo en cuatro fases

Fase I Identificación de software

Fase II Los Recursos Web

Fase III Elaboración de Recursos Educativos Digitales

Fase IV Diseño de actividades para el uso de recursos educativos digitales

Cada una de las fases se desarrolló teniendo en cuenta la dimensión comunicativa, corporal, artística y personal social las cuales potencian los desarrollos en los niños y niñas en la primera infancia.

Fase I. en esta fase se realiza la búsqueda de software que contenga información pertinente al uso de recursos educativos digitales que puedan ser utilizados por los docentes para promover aprendizajes mediados por TIC.

Dentro de la categoría del software asumido institucionalmente para promover aprendizajes mediados con recursos digitales se encuentran:

Recursos de software				
Nombre	Tipo de Licencia	Dirección de la Pagina Web	Característica	Actividades
Educarm, consejería de educación, cultura y universidades	De uso gratuito, software descargables	http://servicios.educarm.es/admin/webForm.php?web=94&ar=656&mod=visualizaArea&aplicacion=DESCARGA_SOFTWARE	Es una plataforma que utiliza un modelo de enseñanza aprendizaje, basado en recursos digitales, está dirigido a docentes, estudiantes y la comunidad que se interese en la académica , tiene como características principales que facilita el acceso a las fuentes del conocimiento, permite el uso de las TIC desde el entorno escolar, participación activa del docente en la generación de los contenidos de la clase	Colorea, Selección de objetos, clasificación, identificar sonidos, secuencias, memorización, identificar los animales, laberintos, rompecabezas, figuras geométricas
Arisma	de uso licenciado	http://www.arisma.com/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=28&Itemid	Ejecuta proyectos educativos, en el cual se elaboran diagnósticos y planes de ejecución	Láminas, Juegos, Canciones, cuentos

		=51	de acuerdo a necesidades individuales de los niños y las niñas	
Ministerio de Educacion Nacional	programa gratuito de ordenador para descargar	http://sauce.pntic.mec.es/falcon/recursos.html#EDUCACI%D3N_INFANTIL	Página, que direcciona a diversos recursos educativos, para la educación inicial, básica y media, en la cual hay actividades de programación para docentes y actividades online, para niños y niñas para el desarrollo de la motricidad, el lenguaje y la lógica.	Página web, proyectos.

Fase II Recursos Web

Se utilizan recursos que potencien desarrollos a través de la web vía on-line o con acceso directo a internet.

Recursos de Software				
Nombre	Tipo de Licencia	Dirección de la Pagina Web	Característica	Actividades
Educación inicial	De uso gratuito	http://www.educacioninicial.com/ei/index.asp	Facilita la elaboración de actividades para el aula, además proporciona temáticas y proyectos, la manera de cómo se puede abordar en el aula y facilita recursos educativos digitales, para que interactúen los niños y las niñas, vía online	juegos , canciones, rompe cabezas, domino, dibujos, poesías, fichas de trabajos, títeres
Sabe a naranja	de uso gratuito	http://tertuliademaestrasdeinfantil.blogspot.com/	blog de educación infantil, que permite la interacción vía online, con el estudiante, facilita actividades para el aula de la docente	cuentos, actividades para el aula,
Actividades para educación inicial	de uso gratuito	http://actividadeseducainfantil.blogspot.com/	blog, de educación infantil, presenta actividades para el aula, pasando por el juego, el deporte y el medio ambiente.	habilidades sociales , ajedrez, canciones, actividades del medio ambiente
El rincón del maestro	de uso gratuito	http://canalelrinconmaestro.blogspot.com/	blog, de educación infantil, hay actividades para realizar en clase con materiales artísticos	actividades del medio ambiente

Fase III. Elaboración de recursos educativos digitales

Elaboración de recursos para ser utilizados en clase como:

Diapositivas, Actividades interactivas, Grabaciones, Videos , Galería de imágenes

Fase IV. Diseño de actividades para el uso de recursos educativos digitales

- Potenciar el razonamiento lógico y desarrollo de motricidad a través del armado de rompecabezas
- Comparar imágenes e identificar diferencias con el fin de potenciar el desarrollo cognitivo
- Conocer e identificar formas y tamaños.
- Asociación de imágenes con el sonido y la palabra
- Colorear imágenes para identificar colores, formas y tamaños
- Crear dibujos libres
- Reproducir sonidos de animales, diferenciando animales domésticos y salvajes
- Recursos con obstáculos, con la intención que solucionen conflictos
- Diseño de imágenes del cuerpo para que coloquen las partes en el lugar que les corresponda e identifiquen la función de las mismas.
- Reproducir sonidos con efectos y diferentes ritmos
- Reproductor videos.

REFERENCIAS

- Foucault, M.: "Mesa redonda del 20 de Mayo" en M. Foucault, La imposible prisión: debate con Michel Foucault, Barcelona, Anagrama, 1982, pp. 55-79. (Traducción de Joaquín Jordá). Edición original, L'impossible prison: recherches sur le système pénitentiaire au XIX siècle, París, Seuil, 1980, pp. 29-39.
- LÉVY, Pierre (1999) Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la infomación.
- Adrian M., De llano J. (2003). La informática educativa en la escuela. Editorial Fe y Alegría. Venezuela
- Adrián, M., Benjumea, J.,Bravo, O., y de Llano, G. (2007). Propuesta de integración de las tecnologías de información y comunicación en centros escolares de Fe y Alegría. Colección "Apropiándonos de la informática en la educación popular". Caracas. Federación Internacional Fe y Alegría.
- Adrián, M. (2007). Comunidades de aprendizaje en red. Colección "Apropiándonos de la informática en la educación popular". Caracas. Federación Internacional Fe y Alegría
- Adrián, M y Fung L (2007). Formación de Educadores para el aprovechamiento de las TIC. Colección "Apropiándonos de la informática en la educación popular". Caracas. Federación Internacional Fe y Alegría
- Adrián, M.; Del Llano, J.; Bravo, O.; Benjumea, J. (2008). Propuesta de Integración de las Tecnologías de información y Comunicación en los centros escolares de Fe y Alegría. Caracas.
- Beekman, G. (2005). Introducción a la Informática. 6ta. Edición, Madrid.
- Carripio, F. (1997) Gran Diccionario de Sinónimos. Editorial Bruguera. S.A Caracas Venezuela.

- Coll, C. (1987). *Psicología y Curriculum*. Madrid: Paidós.
- Coll, C. (1999). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Editorial GRAÓ.
- Cuban, L. (1985). *Teachers and Technology*. New York: Columbia Teachers Press.
- Day, C. (2005). *Formar docentes: cómo cuándo y en qué condiciones aprende el profesorado*. Madrid: Narcea.
- Epper, R. y Bates, A. (2004). *Enseñar al profesorado cómo usar la tecnología: buenas prácticas de instituciones líderes*. Barcelona: Editorial UOC.
- Farstad, H. (2004). *Las competencias para la vida y sus repercusiones en la educación*.
- Folleto Plan Nacional de Alfabetización Tecnológica. Misión ciencia. Trayecto Inicial. Caracas, 2006.
- Flores de Lovera, H. Agudelo A. (2005). *La planificación por proyectos. Una estrategia efectiva para enseñar y aprender*.
- Galvis, A. (1986). *Usos educativos de computadores: posibilidades y requerimientos*. En revista de Tecnología educativa. Chile.
- Gómez Ríos, F. (2001). *Aplicación de la informática al curriculum escolar: red Enlaces*. Viña del Mar: Universidad Católica de Valparaíso.
- Gouldner, A. (1996). *La dialéctica de la ideología y la tecnología*
- Gros, B. (1997). *Diseños y programas educativos: pautas pedagógicas para la elaboración de software*. Barcelona: Ariel.
- Gros, B. (1992). *La inteligencia artificial y su aplicación en la enseñanza*. En *Comunicación, Lenguaje y Educación* (13).
- Gros, B. (2000). *El ordenador invisible – hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Editorial Gedisa. España.
- Kats, C. (1980). *Diccionario básico de la comunicación*.
- Katz, L. (1994). *The Project Approach*. ERIC Digests. (ed 368 509)
- Lanz, C. (2001). *El Poder en la Escuela. El método Invedecor como fundamento del currículum alternativo*.
- La Cueva, A. (2009) *Ciencia y tecnología en la escuela*. Editorial Popular. España.

- Medina, M. (1998). La práctica docente a la luz del constructivismo. En línea:
<http://see.michoacan.gob.mx/Suplementos/Reforma4/constructivismo4.htm>
- Mertens, L. (1996). Competencia Laboral. Sistemas, surgimiento y modelos. Montevideo: Cinterfor.
- Meyer D., Boone M. (1990), La informática en la gerencia: una inversión estratégica y productiva, traducción Jesús Villamizar Herrera; revisión técnica Humberto Serna Gómez --Bogotá : Legis, Serie empresarial.
- Morales, A. y Rohmer, E (1997). “Teoría estructural de la comunicación y sociedad”
- Nascimento, L. (1998). Actitudes del docente ante el cambio. Trabajo de grado UPEL.
- Natera, L. (2001) Proceso de implantación del modelo de gerencia estratégica en la dirección de capacitación de la Fundación Ciara, 2001 Tesis de grado (Especialista en Desarrollo Organizacional). Universidad Católica Andrés Bello.
- Papert, S. (1981). Desafío a la Mente. Computadoras y Educación. Buenos Aires: Galápagos.
- Paredes, C. (1999). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como recursos instruccionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Trabajo de grado UCV.
- Perkins, D. (2000). La Escuela Inteligente. Barcelona, España. Editorial Gedisa.
- Prieto, L. (1989). El concepto del líder, el maestro como líder. Editorial Ipasme. Venezuela
- Ramírez A., Escalante M. (2007). La Educación en tecnología – Un aporte desde Fe y Alegría. Editorial Fe y Alegría. Venezuela.
- Rosenberg, M. (2002) E-learning estrategias para transmitir conocimiento en la era digital. Editorial Mc Graw Hill. Colombia
- Sánchez F., Prendes M. (2004). Nuevas Tecnologías y Educación. Editorial Pertenice Hall. España
- Sánchez, M.; y Stephan Nube A (2008) Metodología Cualitativa en Educación. Océano Grupo Editorial. Aprende Computación.

- Santos M. (2000). La Escuela que Aprende. Colección Pedagogía. Razones y Propuestas Educativas. Editorial Morata. Madrid, España.
- Turkle, S. (1998). La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós.
- UNESCO. (2010). Las tecnologías de la información y comunicación en la formación docente. Guía de planificación. Montevideo: Trilce.
- Valverde Berrocoso, J. (2003). Formación del profesorado para el uso educativo de las tecnologías de la información y la comunicación. En Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 1, (2)
- Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.
- Duarte, J. (2003). Ambientes de Aprendizaje. Una aproximación conceptual. Estud.pedagóg. N° 29 Valdivia. Universidad de Antioquia. Recuperado de: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007
- García, L. (s.f.) ¿Qué es un ambiente de aprendizaje? Recuperado de: <http://colegiodeseret.net/comuambiente.pdf>
- Garrigós, I., Mazón, J. N., Saquete, E., Puchol, M., & Moreda, P. (s.d.). La influencia de las redes sociales en el aprendizaje colaborativo.
- Gil, J. M. S., & María, J. (2008). De TIC a TAC, el difícil tránsito de una vocal. Investigación en la escuela, 19–30.
- Miranda, R., & de Paula, F. (2009). Los coordinadores y coordinadoras de Centros TIC: su importancia como asesores internos para la calidad y el desarrollo del currículo en la Educación Primaria de Andalucía.
- Ortega, J. (2008). Formación docente y uso escolar de las TIC. Boletín de Educación N° 39. Universidad Católica del Norte, Antofagasta, Chile. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/4989858/Formacion-docente-y-uso-escolar-de-las-TIC>
- Salinas, J. (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. Publicación del IUP (Instituto Universitario de Posgrado). Edutec. Recuperado de: http://www.portaleducativo.hn/pdf../nuevos_ambientes.pdf
- Sancho, J. M., & Cano, A., others. (2011). Cuatro casos, cuatro historias de uso educativo de las TIC

ANEXOS

Anexo No 1

Encuesta para Docentes

	Concepto	Siempre	A veces	Nunca
1	Los recursos educativos digitales son una herramienta en la didáctica que apoya procesos de enseñanza aprendizaje			
2	Los espacios significativos (aulas) cuenta con recursos educativos digitales			
3	Desarrolla actividades con recursos digitales			
4	Usa los recursos digitales e internet para planear las clases			
5	Utiliza internet en el aula de clase			
6	Utiliza videos en sus actividades de clase proyectada en televisor			
7	Utiliza el recurso del blog, para planear y realizar actividades			
8	Los recursos digitales utilizados en el aula son significativos			
9	Tienen un dominio en el uso de recursos digitales			
10	utiliza eficazmente los recursos educativos digitales			

Anexo No 2 Lista de chequeo de la observación en el aula a los niños y niñas

Lista de Chequeo de la observación en el aula a los niños y las niñas				
	Concepto	Siempre	A veces	Nunca
1	Usan actividades con Video u otro recurso digital			
2	hay Computadores en las aulas y los niños interactúan con ellos			
3	se utiliza la Música en los espacios significativos, para la realización de actividades pedagógicas			
4	Los niños y las niñas interactúan directamente con los recursos digitales a través de internet			
5	hay software para actividades en clase			
6	hay imágenes interactivas en el aula			

Anexo No 3 Entrevista realizada a Directivos

Entrevista realizada a Directivos
¿La institución, tiene incluido en el plan de formación, el reconocimiento, manejo y uso de los recursos digitales en el aula?
¿Los directivos promueven el uso de los recursos digitales, por las docentes en el aula?
¿Hay Recursos digitales en el aula?

TABLAS PORCENTUALES

Tabla 1. Gráficos 1 Encuesta a Docentes

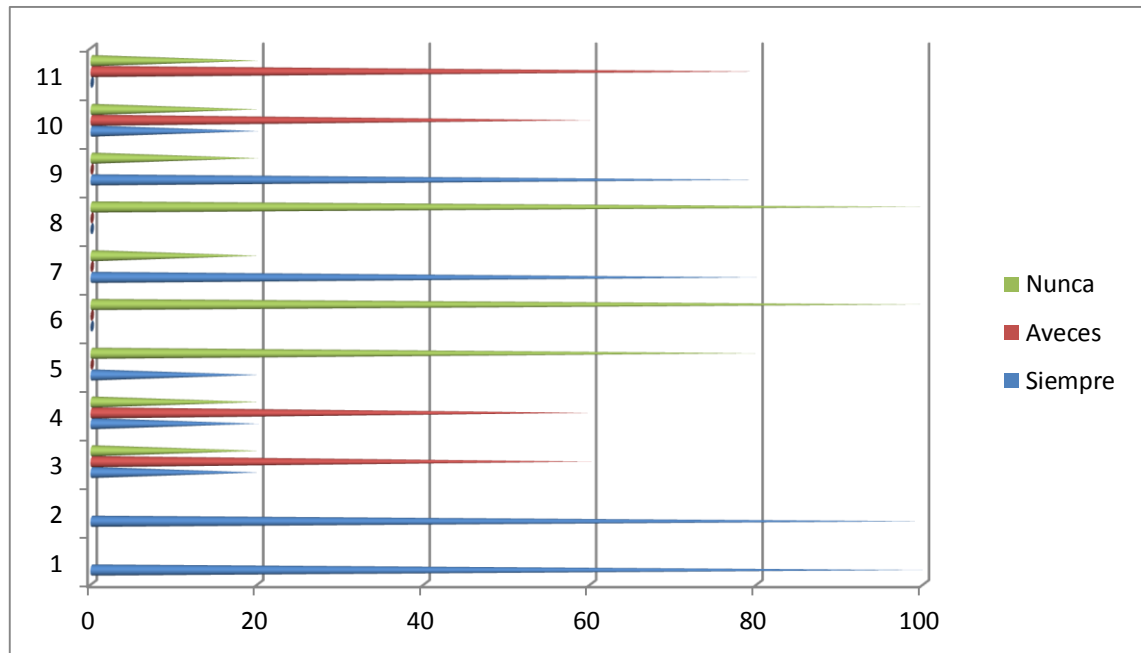


Tabla 2. Grafico 2 Lista de chequeo aplicado a Niños y Niñas

