

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Enrique Guzmán y Valle

Alma Máter del Magisterio Nacional

FACULTAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Escuela profesional de Educación Inicial



MONOGRAFÍA

**Las nuevas tecnologías y el aprendizaje en niños
de educación inicial**

Examen de Suficiencia Profesional Res. N° 0200-2018-D-FEI

Presentada por:

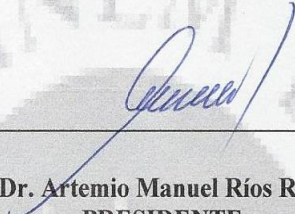
Tineo Vila, Liliana Liz

Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación

Especialidad: A.P. Educación Inicial A.S. Niñez Temprana

Lima, Perú

2018

MIEMBROS DEL JURADO

Dr. Artemio Manuel Ríos Ríos
PRESIDENTE



Dra. Rosa Guillermina Dolorier Zapata
SECRETARIA



Lic. Roxana Marlene Villa López
VOCAL

2018

Línea de investigación: Metodología del proceso enseñanza- aprendizaje

Dedicatoria

A mis padres por ser el pilar
fundamental de mi vida.

Índice de contenidos

Portada	i
Hoja de firmas de jurado	ii
Dedicatoria.....	iii
Índice de contenidos	iv
Lista tablas.....	viii
Lista de figuras	ix
Introducción	xii
Capítulo I.Generalidades	13
1.1 Antecedentes	13
1.1.1 Nacional.	13
1.1.2 Internacional.....	13
1.2 Tecnología.....	14
1.2.1 Definición.....	14
1.2.2 Tipos.....	14
1.2.3 Características.	15
1.2.4 Aprendizaje.	16
1.2.5 Teorías del aprendizaje.....	17
1.3 Las nuevas tecnologías en el currículo de educación inicial	19

1.3.1 Competencias y capacidades.....	20
1.3.2 Estándares de aprendizaje de la competencia.	22
1.3.3 El programa educativo-Kidsmart.	24
1.4 Características del niño de educación inicial	34
1.4.1 El niño de 0 a 3 años.	34
1.4.2 El niño de 3 a 5 años.	43
Capítulo II.Las nuevas tecnologías en el aprendizaje del niño de educación inicial.....	45
2.1 Uso didáctico de las nuevas tecnologías y el aprendizaje del niño de educación inicial.....	45
2.1.1 La radio.	45
2.1.2 Videos Educativos, tv.....	50
2.1.3 Multimedia.	54
2.1.4 Pizarras digitales.	55
2.1.5 Computadoras.....	56
2.1.6 Software Educativo	57
2.1.7 Software educativo en educación inicial.	59
2.1.7.1 Área de lógico matemática.	59
2.1.7.2 Área de Comunicación.	62
2.1.7.3 Área percepción visual/auditiva.	63

2.1.7.4 Área Ciencia y Ambiente y Personal Social.....	65
2.2 Beneficios de las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje.....	67
2.2.1 Motivación.	67
2.2.2 Interés.	67
2.2.3 Interactividad.....	67
2.2.4 Cooperación.	67
2.2.5 Iniciativa y creatividad.	67
2.2.6 Comunicación.....	68
2.2.7 Autonomía.....	68
2.3 Dificultades en el uso de las nuevas tecnologías	68
2.3.1 Distracción	68
2.3.2 Adicción	68
2.3.3 Pérdida de tiempo.....	69
2.3.4 Fiabilidad de la información	69
2.3.5 Aislamiento.	69
2.3.6 Aprendizajes incompletos y superficiales	69
2.3.7 Ansiedad.....	69
2.4 Rol del docente	69

Capítulo III. Aplicación didáctica	71
Síntesis.....	81
Apreciación crítica y sugerencias	82
Referencias	83

Lista de tablas

Tabla 1. Competencias y capacidades	20
Tabla 2. Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	22
Tabla 3. Software la casa de las ciencias de Sammy	29
Tabla 4. Software la hora y el lugar de la casa de Sammy	30

Lista de figuras

Figura 1. La casa de la matemática de Millie	26
Figura 2. La Casa de las Ciencias de Sammy	27
Figura 3. La hora y el lugar de la casa de Trudy	28
Figura 4. El bebé de 0 a 3 meses	35
Figura 5. El bebé de 6 a 9 meses	35
Figura 6. El bebé de 9 a 12 meses	36
Figura 7. El bebé de 12 a 18 meses	37
Figura 8. El bebé de 12 a 18 meses	37
Figura 9. El bebé de 12 a 18 meses	38
Figura 10. El bebé de 18 a 24 meses	39
Figura 11. Desarrollo del niño de 2 a 3 años	40
Figura 12. Desarrollo del niño de 24 a 36 meses	41
Figura 13. Desarrollo del niño de 30 a 36 meses	42
Figura 14. Desarrollo físico del niño de 30 a 36 meses	42
Figura 15. Canción de la vaca Lola	46
Figura 16. Canción Tengo, tengo	47
Figura 17. El patio de mi casa	48
Figura 18. Canción Buenos días	48

Figura 19. Lávate las manos	49
Figura 20. En mi cara redonda	49
Figura 21. La doctora juguetes	52
Figura 22. Pego + pato	53
Figura 23. Daniel el tigre	53
Figura 24. Dora la exploradora	54
Figura 25. Multimedia	55
Figura 26. Pizarra digital	56
Figura 27. Computadoras	57
Figura 28. Colorea 4.0.	60
Figura 29. Gasper, el fantasma	60
Figura 30. Bubble Trouble	61
Figura 31. Libro para colorear	61
Figura 32. La granja de Berny	62
Figura 33. Memori3n	63
Figura 34. Emotipiano	64
Figura 35. Laberintos	64
Figura 36. Nuestro cuerpo	65

Figura 37. Sean Magic

66

Figura 38. Gumbli

66

Introducción

Actualmente, las nuevas tecnologías en la educación inicial son de gran importancia para el desarrollo integral del niño. Estas permiten que el infante logre capacidades y competencias en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Es el docente quien planifica las actividades en las que utilizará estas herramientas tecnológicas como las computadoras, programas de información, concretos e incluso cuando los contextualiza, según la realidad de los aprendices.

El presente trabajo monográfico ha considerado temas fundamentales y básicos sobre el uso de las herramientas tecnológicas; por tanto, se divide en tres capítulos:

Capítulo I aborda sobre las generalidades del tema como los antecedentes, las definiciones y los conceptos básicos.

Capítulo II desarrolla el tema del trabajo monográfico titulado como: Las nuevas tecnologías y el aprendizaje en niños de Educación Inicial.

Capítulo III precisa la aplicación didáctica que consta de una sesión de aprendizaje referente al tema de investigación.

La autora.

Capítulo I

Generalidades

1.1 Antecedentes

1.1.1 Nacional.

Buendía G. (2017) En su investigación: “*El conocimiento que tienen los niños del tic y su uso en un aula de cinco años*”, *Pontificia Universidad Católica del Perú*.

Esta investigación tiene como fin conocer el aprendizaje que obtienen los estudiantes cuando el profesor utilice las (TIC), por ello es de relevancia conocer y comprender la importancia del uso de las herramientas tecnológicas, como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje que permite a los niños desarrollar capacidades y competencias, así como identificar la clasificación y el beneficio significativo de su utilidad.

1.1.2 Internacional.

Briceño, B (2015) en su investigación titulada: “*Usos del tic en preescolar: hacia la integración curricular*”, *Universidad Nacional de Colombia*.

La finalidad de esta tesis es la comprensión de la utilidad de las nuevas tecnologías de información y comunicación en el nivel inicial de la institución educativa del distrito,

identificando los conocimientos de los profesores, los intereses de los estudiantes y el interés de sus familias. La tesis que se realizó fue de metodología cualitativa, utilizando la discusión, entrevistas para la obtención de la información.

1.2 Tecnología

1.2.1 Definición.

Según Baelo y Cantón (2009) dicen “el vocablo Tecnología, se conforma por dos voces que son Teknē, que significa habilidad o capacidad, y la otra que es logos que significa conocimiento” (p. 32).

Por lo tanto, la tecnología es un componente que complementa a la utilización de la ciencia y el aprendizaje científico para mejorar el procedimiento de la vida diaria.

1.2.2 Tipos.

a) Clasificación según un enfoque tecnológico

- Equipos:

Los equipos son los medios con los que se va a dar la tecnología, por ejemplo, celulares, computadoras, laptops, etc.

- Servicios:

El servicio es el bien que nos ofrecen por el equipo.

b) Clasificación según el mercado económico de bienes y servicios de información y comunicaciones:

- Mercado de las telecomunicaciones:

Aquí encontramos lo que corresponde a las telefonías móvil y fija.

- Mercado audiovisual:

Comprende la televisión y la radio.

- Mercado de servicios informáticos:

Según Aguilera (1993) manifiesta que “se les llama mercado de servicios informáticos a los correos electrónicos, y al internet” (p. 65).

1.2.3 Características.

a. Inmaterialidad.

Según Cabero (1998) detalla que “las tecnologías de comunicación generan una evolución en la información concreta que se puede llevar de manera fácil y sofisticada a lugares que no están tan cerca” (p. 54).

b. Interactividad.

Para Cabero (1998) “este término es una de las características más imprescindibles de las tecnologías de comunicación y su uso en la parte educativa, por lo tanto, podemos conseguir cambiar informaciones entre las personas que lo usan” (p. 34).

c. Interconexión.

El autor Cabero (1998) afirma que “este término se refiere a que se pueden consolidar más de una tecnología a través de esta conexión” (p. 66).

d. Instantaneidad.

Según Cabero (1998) precisa que “la instantaneidad, gracias a las redes comunicativas y su incorporación con la informática hacen posible que los usuarios tengan un servicio de comunicación para que puedan transmitir información en determinado lugar ya sea cerca o lejos, de forma instantánea” (p. 29).

e. Digitalización.

Para Cabero (1998) resalta que “el fin de esta información que podría contener diversos lenguajes como por ejemplo sonidos, animaciones, textos y más pueden ser informadas por los medios que representan el universo de la comunicación” (p. 22).

f. Amplio alcance que abarca los campos (culturales, económicos, educativos, industriales...).

Según Beck (1998) destaca que “el efecto de las tecnologías de comunicación no se ve reflejada en las personas, en los grupos, en los sectores o países, también se da en todo el planeta” (p. 65).

En los campos industriales la sociedad informativa y la globalización se refieren un proceso tecnológico.

g. Innovación.

Según Beck (1998) sostiene que “estas tecnologías de comunicación producen una mejora continua en los espacios de la sociedad, no obstante, cabe recalcar que estas novedades no son rechazadas siempre” (p. 88).

h. Diversidad.

Según los autores Bautista y Alba (1997) especifican que:

En la educación la tecnología juega un papel particularmente en el rubro de la didáctica y otras diversas áreas ligadas a la educación, siendo referidas al avance y desarrollo de los medios educacionales, en diversos ámbitos como lo son la sociedad y en otras áreas ligadas a la educación (p. 76).

1.2.4 Aprendizaje.

El aprendizaje tiene que estar en orientación adecuada para favorecer al estudiante cuando está entusiasmado, su investigación nos indica como debemos de aprender o

mostrar interés hacia diversas ciencias como lo son la pedagogía, la psicología y la neurociencia todo ligada a la educación.

Feldman (2005) reafirma que “se puede conceptualizar el aprendizaje como un procedimiento de acciones en la conducta del individuo creando una vivencia” (p. 125).

El aprender enfatiza un cambio de conducta o del pensamiento conductual, esta transformación es a mediano plazo o largo según el estudiante y lo más importante es que se practique para que perdure como forma de experiencia.

El aprendizaje comprende en conseguir, transformar y por último emplear la información que hemos aprendido, por lo tanto, el aprender implica la adaptación de los requerimientos de lo que tenemos alrededor, ya que el aprendizaje pide una transformación estable de la conducta humana como resultado del estímulo respuesta.

El estudiante tiene la aptitud de aprender para edificar sus habilidades o sobrepasarlas de acuerdo a su aprendizaje que va desarrollando en el entorno donde habita, y también de acuerdo a la conducta, los seres humanos tienen independencia según sus necesidades.

1.2.5 Teorías del aprendizaje.

- Ausubel

Según Ausubel (1976) el aprendizaje es cuando “existe una relación significativa entre el aprendizaje repetitivo y el aprendizaje significativo, ya que poseemos conocimientos previos y experiencias pasadas” (p. 39). Por lo tanto, ese lazo es correcto, para poder dar inicio al aprendizaje significativo, dándose las informaciones que han sido comprendidas cognoscitivamente.

El alcance que hace el autor de acuerdo con su teoría está basado, en la motivación que se da al alumno para que logre ese tipo de aprendizaje, de acuerdo a la vida diaria de

cada persona, elaborando materiales educativos y vivenciales para que el aprendizaje que se logre, sea significativo.

La teoría ya planteada tuvo muchas críticas por ser racional, pasiva y flexible y tolerante porque nos proyecta la participación educacional distinta a la memorística, sino que se tiene que practicar el desarrollo del conocimiento de Piaget.

Por lo tanto, todas las contribuciones que fueron llevadas a cabo en el rubro de las nuevas tecnologías en educación están centradas a seleccionar, elaborar y evaluar los medios que se va usar para enseñar a nuestros estudiantes, y que aprecien la parte lógica y psicológica del desarrollo del aprendizaje, usando medios como los videos, software, etc.

- **Bandura**

Según Bandura (1972) sostiene que “al usar la definición de la teoría conductista y la cognitiva se puede construir la teoría del aprendizaje que está dirigida a la conducta humana” (p. 65).

Es por eso que el inicio de su teoría tiene que ver con la interrelación que se brinda entre el ser humano y el medio que lo rodea, teniendo como consecuencia procesos de la mente que llamamos aprendizaje.

Esta teoría tiene su inicio conductista, porque se considera que el ser humano cuenta con diversos reflejos propios de su conducta humana, para predecir y evaluar la conducta de otras personas.

Por lo tanto, el autor designa un empeño que represente a la persona que tiene que observar el comportamiento del otro individuo, valorando los resultados de ese comportamiento.

Según Bandura (1972) sostiene que “al desarrollo de la transformación se le conoce como modelo que son de mucha importancia porque está ligado a las tecnologías de educación” (p. 89).

- **Vygotsky**

Según Vygotsky (1979) detalla que “una de las aportaciones clave es el concepto de zona de desarrollo próximo concepto que representa la distancia entre lo que el niño puede realizar independientemente por sí mismo, y a dónde puede llegar con ayuda de otros agentes” (p. 99).

Estas técnicas de enseñar se basan en encontrar fines en la zona y brindar apoyo para que el estudiante realice un aprendizaje óptimo, teniendo en cuenta que primero se le puede ayudar, hasta que logre hacerlo solo.

Por lo tanto, el autor nos sugiere que los medios de tecnología para una adecuada información y comunicación tienen que ser aceptados aproximadamente como instrumento mediador de la teoría de Vygotsky.

El uso de estas herramientas tecnológicas permite que los aprendices logren comunicarse con el mundo que los rodea, así como, se pueden comunicar consigo mismo, logrando el aprendizaje interno y externo del individuo.

1.3 Las nuevas tecnologías en el currículo de educación inicial

En el diseño curricular nacional que corresponde a los tres niveles de la Educación Básica precisa que los conocimientos de los alumnos se adquieren en cada área correspondiente según la enseñanza de los docentes, mediante los medios y materiales que proporcionar el estado.

1.3.1 Competencias y capacidades.

Tabla 1.

Competencias y capacidades

Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las nuevas tecnologías	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las nuevas tecnologías
Con responsabilidad y ética. Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales.	Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de los mismos de acuerdo a sus necesidades e intereses de manera sistemática. Esta competencia implica la combinación por parte del estudiante de las siguientes capacidades:
Capacidades	
Personaliza entornos virtuales: consiste en manifestar de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de éstos, de acuerdo con sus intereses, actividades, valores y cultura.	
Gestiona información del entorno virtual: consiste en analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera	

ética y pertinente.

Interactúa en entornos virtuales: consiste en participar con otros en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses, respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes.

Crea objetos virtuales en diversos formatos: consiste en construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.

Fuente: Ministerio de Educación, 2009.

1.3.2 Estándares de aprendizaje de la competencia.

Tabla 2.

Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC

Nivel	Descripción de los niveles del desarrollo de la competencia
DESTACADO	Se desenvuelve en los entornos virtuales al gestionar estrategias de personalización de estos. Organiza su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento y desarrolla estrategias para gestionar actividades en las redes sociales y comunidades virtuales a partir de las consecuencias en la construcción de vínculos. Emplea estrategias de creación de objetos virtuales para gestionar las dimensiones de significados personales y sociales.
NIVEL 7	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando representa, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos de manera consciente y sistemática, a partir de la integralidad de su identidad manifestada en su entorno virtual personal.

NIVEL 6	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando interpreta e integra en su entorno virtual personal, consolidado como manifestación de su identidad en la comunidad virtual, distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales a partir de criterios de actuación desarrollados y seleccionados por él mismo
NIVEL 5	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando genera su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros, seleccionando, comparando y eligiendo entre distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos que experimenta en los entornos virtuales habituales.
NIVEL 4	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando experimenta de manera autoregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales o representar ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de su observación de procedimientos e interpretaciones de las interacciones

	realizadas en las interfaces proporcionadas por las TIC
NIVEL 3	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones para generar o modificar objetos virtuales o representar vivencias, observando diferencias entre su actuación y los resultados y realizando intentos sucesivos
NIVEL 2	Se desenvuelve en los entornos virtuales al explora y realiza cambios en los entornos virtuales, observando diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido.
NIVEL 1	Este nivel tiene como base el nivel 1 de la competencia “Indaga mediante métodos científicos”

Fuente: Ministerio de Educación, 2016.

1.3.3 El programa educativo-Kidsmart.

Según Sáenz (1995) nos dice que “el Programa IBM –KidSmart, Pequeño Explorador es una estación de juego/trabajo, que consiste en una combinación de equipo informático, programas y material educativo y que, a través de una metodología constructiva, constituye al desarrollo de habilidades cognitivas, motoras” (p. 63).

Según Diez (2004) argumenta que “este programa educativo cuyo objetivo es estar cerca de los niños mediante el juego y el uso de las computadoras pueden desarrollar su desarrollo cognitivo para poder aprender mediante el juego” (p. 89).

Tener la computadora como un elemento más del aula, resulta para los niños un lugar de interés en el que trabajan por un periodo de tiempo, sin centrar su actividad en ella. Aprenden con suma facilidad y destreza el manejo del Mouse y del software, con una actitud de interés y de diversión, utilizando el software educativo como una actividad más de la rutina diaria.

- Antecedentes y justificación

En ese sentido, el Ministerio de Educación se aúna al esfuerzo de la empresa privada para poner en marcha un Programa Educativo que tiene antecedentes innovadores y exitosos en los diferentes países donde opera, poniendo al alcance de los niños y niñas, provenientes de escasos recursos herramientas como son los Módulos KidSmart, que desarrollan diversas habilidades, relacionadas con el currículo del nivel y los ponga al mismo tiempo en contacto con la modernidad.

- Descripción del equipo

Según Diez (2004) refiere que: “dentro del equipamiento del programa interactivo tiene el sistema de oficina IBM que esta puesto en un stand de diversos colores para niños menores de 6 años” (p. 98). El programa incluye:

- Tiene un mueble de plastificado para proteger la computadora, con diseños para los más pequeños de la casa, compacto y fácil de hacerle la limpieza.
- Sus cables tienen unos cordones especiales que no están visibles ni al alcance de los niños.

- Su monitor es de buena capacidad, pantalla a color de catorce pulgadas, con parlantes.

1.3.4 Los softwares en educación inicial.

- Software del programa kidsmart

Software La casa de la Matemática de Millie

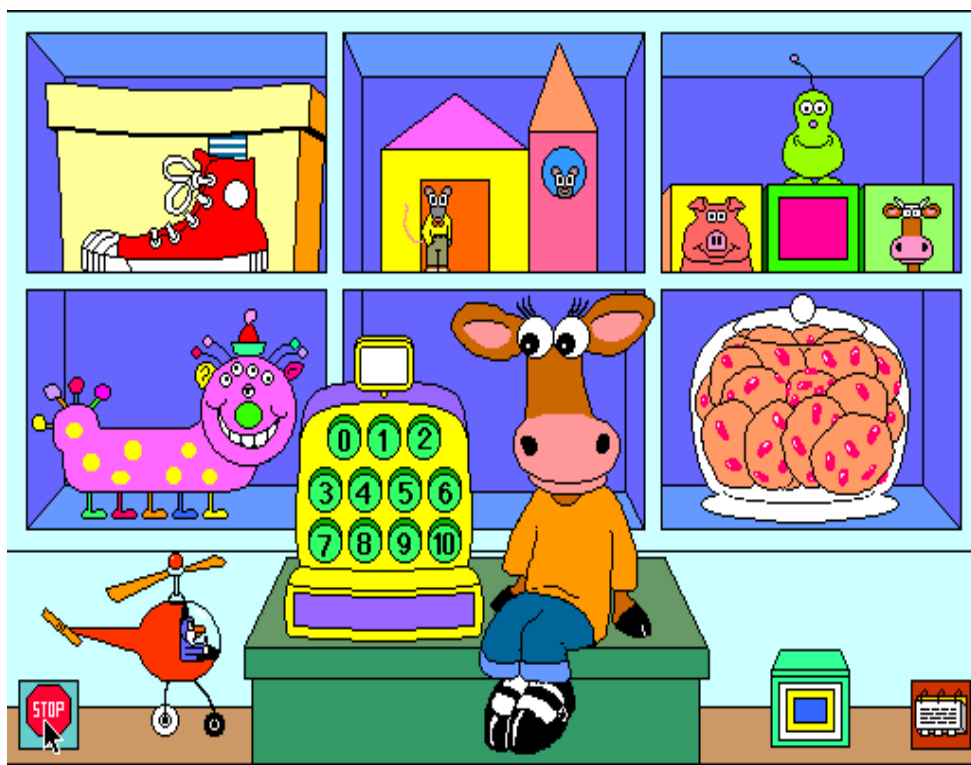


Figura 1. La casa de la matemática de Millie. Fuente: Recuperado de http://2013/03/la-casa-de-las-matematicas-de-millie_11.html

En la casa de Millie vive una linda vaquita que tiene como objetivo jugar a la compra y venta de objetos para que los niños puedan conocer los objetos, el precio de los objetos y otras cosas más, este juego es muy interactivo y llamativo para los estudiantes del nivel inicial.

Software La Casa de las Ciencias de Sammy

Según Diez (2004) afirma que “La casa de Sammy es un juego que nos impulsa a la construcción ayudándonos a diferenciar los objetos para poder manipularlos y de esa manera poder crear capacidades de los cambios climáticos, las estaciones, y ver donde viven los animales” (p. 5).

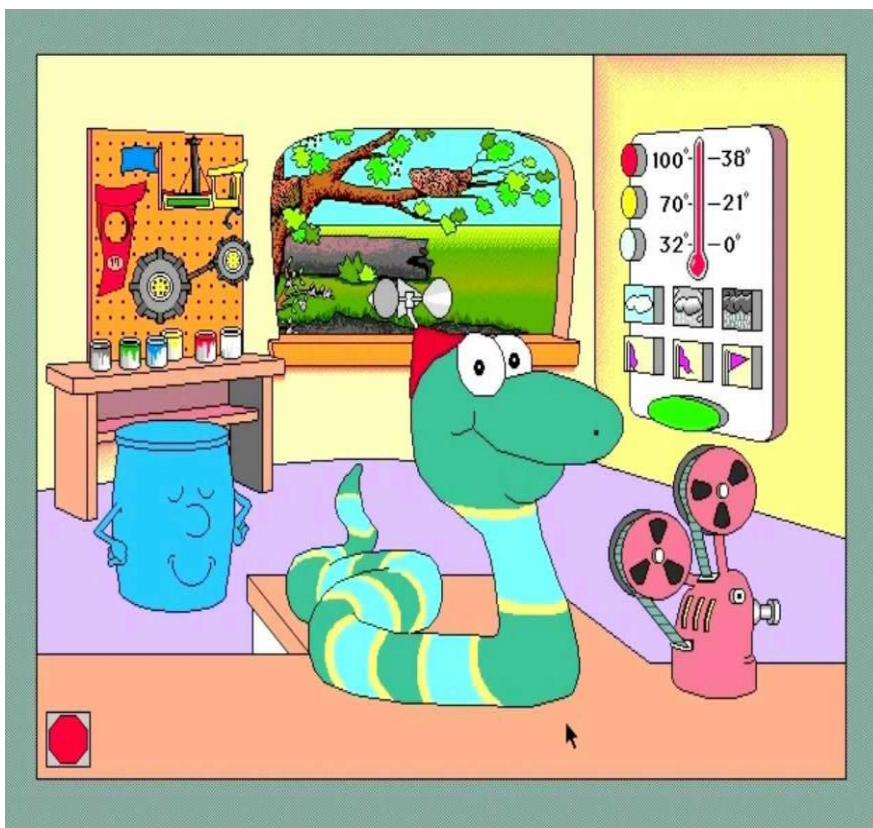


Figura 2. La Casa de las Ciencias de Sammy. Fuente: Recuperado de <http://www.abandonsocios.org/index.php?>

Software La hora y el lugar de la casa de Trudy

Según Diez (2004) refiere que “juego interactivo conocido como la casa de Trudy nos incentiva relacionar el espacio y lugares donde habitamos, para de esa manera poder localizar los hitos de nuestro país, los puntos cardinales, los mapas, para de esa manera dar recomendaciones de uso” (p. 6).



Figura 3. La hora y el lugar de la casa de Trudy. Fuente: Recuperado de <http://www.hotel-r.net/es/casa-trudy>

1.3.5 Contenidos de los Software.

Tabla 3.

Software la casa de las ciencias de Sammy

SOFTWARE LA CASA DE LAS CIENCIAS DE SAMMY						
AMBIENTE	TALLER	CHARCA DE LA BELLOTA	MÁQUINA DEL CLIMA	ESTACIÓN DE CLASIFICACIÓN	HAGAMOS UNA PELÍCULA	
CONTENIDOS	✓ Partes/ todo	✓ Estaciones	✓ Condiciones climáticas	✓ Discriminación de atributos	✓ Secuencia	
	✓ Construir juguetes y máquinas	✓ Plantas	✓ Variables climáticas: temperatura, humedad y viento.	✓ Clasificación	✓ Examinar secuencia hacia adelante y hacia atrás	
	✓ Seguir patrones	✓ Hábitat de los animales	✓ Influencia del clima			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4.

Software la hora y el lugar de la casa de Sammy

SOFTWARE LA HORA Y EL LUGAR DE LA CASA DE SAMMY									
AMBIENTE	ÁREA	ASPECTO	COMPETENCIA	EXTENSIÓN	ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN	TIEMPO PARA COMPARTIR	OTRAS ACTIVIDADES PERMANENTES		
Explorador de la tierra	Personal social	✓ Conocimiento de su medición social cultural y natural		7	✓ Establece relaciones entre medios naturales y sociocultural ✓ Clima ✓ Características: geográficas de la tierra y su relación con la actividad productiva, alimentos, vivienda, vestido, etc.	✓ Agentes viajeros prepara tus maletines ✓ Búsqueda del tesoro alrededor del mundo ✓ Cavando hasta China ✓ Campo del juego del mundo ✓ Un mundo de	✓ Viajando a través del correo ✓ Localizando las notas	✓ Juego de los países	

				música				
				✓ Atrás de la clase				
El calendario	Lógico matemático	Medición	5	✓ Estima la duración de ciertas rutinas de la vida cotidiana en relación con las unidades de tiempo y ubica actividades de la vida cotidiana en el tiempo.	✓ Mi día	✓ Estación del tiempo	✓ Pasando los días	✓ Escojan un medidor
					✓ Herramientas del tiempo	✓ Nuestro año	✓ Charadas: de las estaciones, días de la semana	
La caza de Gomilona	Lógico matemático	Organización en el espacio	1	✓ Utiliza las nociones espaciales para explicar la ubicación propia, la situación de un objeto, personas con relacion a sí mismas	✓ Colección de letras NSEO en mi mundo	✓ Damas al paso	✓ Alfombras desordenadas	✓ El gusano perdido de Joe
					✓ Vision de mosca orientandome la dirección	✓ Quien calza la silla		

En el patio de arena	Lógico matemático	Organización del espacio. Iniciación de la geometría	1	✓	Construye, interpreta y describe representaciones de espacios y ambientes conocidos tomando como referencia elementos familiares y estableciendo relaciones espaciales entre ellos.	✓	Natural o no natural	✓	Mi mundo en una caja de arena ✓ El mapa de mi barrio	✓	Descubriendo la figura oculta
Los gemelos	Lógico matemático	medición	5	✓	Utiliza instrumentos de medida del tiempo para estimar la duración de ciertas rutinas de la vida cotidiana.	✓	Tarjetas del reloj	✓	Tiempo para gemelos	✓	Atrapando la hora
						✓	Relojes a la medida	✓	Solitario del tiempo		
						✓	Brincando alrededor del reloj de la hora en segundo solitario del tiempo				

Fuente: Elaboración propia.

1.3.6 Logros del programa.

Principales logros del programa kidsmart

- Permite manejar el uso de la computadora mediante los juegos.
- Desarrolla el aprendizaje significativo de nuestros estudiantes de la educación inicial.
- Los docentes del nivel inicial que tienen conocimiento del programa son dan beneficio exclusivo a sus alumnos con el uso del programa.
- Las nuevas tecnologías se están integrado rápidamente en la vida diaria y nuestros niños son los que reciben ese conocimiento más rápido.
- En diversos centros de estudios lo niños están aprendiendo gracias a que cuentan con estos programas educativos.

Conclusiones:

- La utilización de este programa es una herramienta útil para los docentes del nivel inicial.
- El uso tiende a mejorar el aprendizaje en los niños de educación inicial.
- El tiempo de uso que hacen los docentes en este programa resultó favorable para los estudiantes.
- Formación y desarrollo del niño en base al currículo.
- Los maestros del nivel inicial que hacen uso de este programa desarrollan el aprendizaje óptimo con las Tics.
- Este sistema se caracteriza por la interacción que se realiza entre el niño y el docente lo que permite que se desarrolle el pensamiento crítico en los niños.
- La participación de los padres es de suma importancia ya que forman parte del entorno en que se desarrolla el niño.

- Gracias a este programa se permite conocer en los niños el desarrollo de muchas habilidades que potenciarán su aprendizaje.
- Según Malversan (2000) afirma que “Aunque los niños trabajan bien por sí mismos en compartir conocimientos y aprender de los otros, no hay nada que pueda sustituir la presencia activa de un profesor” (p.23).

1.4 Características del niño de educación inicial

Según Aguirre (2011). Manifiesta las siguientes características:

1.4.1 El niño de 0 a 3 años.

Desarrollo psicomotor y autonomía personal

0-3 meses

- Tiene su cabeza derecha cuando lo cargan.
- Tiene la mirada fija y mueve sus ojos cuando ve algo que le llama la atención.
- Coge algunos objetos.
- Puede girar la cabeza cuando lo ponen boca abajo.
- Gira desde la posición de boca arriba a la posición de lado y viceversa.
- Puede darse la vuelta cuando está en la cama.
- Coge y agita objetos cercanos.
- Agarra y mueve las cosas que están cerca.



Figura 4. El bebé de 0 a 3 meses. Fuente: Recuperado de <https://www.dodot.es/recien-nacido/crecimiento-y-desarrollo/articulo/actividades-para-el-desarrollo-psicomotor-de-bebes-de-0-a-3-meses>

6-9 meses

- Se sienta solo
- Se mueve solo.
- Se puede poner de pie con ayuda.
- Se pone contento y ríe cuando mira al espejo.
- Tira los objetos para ver cómo caen y oír el ruido que hacen.
- Le gusta arrojar los juguetes y observa lo que pasa.
- Todo lo que coge se lleva a la boca.



Figura 5. El bebé de 6 a 9 meses. Fuente: Recuperado de <https://www.dodot.es/recien-nacido/crecimiento-y-desarrollo/articulo/actividades-para-el-desarrollo-psicomotor>

9-12 meses

- Gatea.
- Observa y encuentra cosas que lo esconden en su delante.
- Saca y guarda los juguetes de una cesta.
- Camina con apoyo.



Figura 6. El bebé de 9 a 12 meses. Fuente: Recuperado de <https://www.dodot.es/recien-nacido/crecimiento-y-desarrollo/articulo/actividades-para-el-desarrollo-psicomotor>

Desarrollo psicomotor y autonomía personal 12 a 18 meses

- Da algunos pasos sin ayuda.
- Juega con la pelota, mirando lo que hace otra persona.
- Empieza a usar la cuchara para alimentarse.
- Da inicio a comer algo sólido.
- Maneja a su antojo los bloques.
- Explora su cuerpo reconociendo su cabeza, pies y manos.



Figura 7. El bebé de 12 a 18 meses. Fuente: Recuperado de <https://www.dodot.es/recien-nacido/crecimiento-y-desarrollo/articulo/actividades-para-el-desarrollo-psicomotor>

Desarrollo de la relación con el entorno social y físico 12 - 18 meses

- Observa a las personas que conoce.
- Emula los actos de una persona mayor.
- Admite que los papas no están junto a él, pero se desarrolla con normalidad.
- Imita lo que le causa risa.
- Indaga curiosamente los objetos de casa.



Figura 8. El bebé de 12 a 18 meses. Fuente: Recuperado de <https://www.dodot.es/recien-nacido/crecimiento-y-desarrollo/articulo/actividades-para-el-desarrollo-psicomotor>

Desarrollo de la Comunicación y lenguaje 12-18 meses

- Es obediente ante algunos comandos que se le hace.
- Puede hablar palabras más completas.
- Reconoce las cosas que quiere.
- Gusta de observar imágenes que le llaman la atención.
- Hace caso cuando lo llaman por su nombre.



Figura 9. El bebé de 12 a 18 meses. Fuente: Recuperado de <https://www.dodot.es/recien-nacido/crecimiento-y-desarrollo/articulo/actividades-para-el-desarrollo-psicomotor>

Desarrollo psicomotor y autonomía personal 18 - 24 meses

- Toma agua en una taza haciendo uso de sus manos.
- Reconoce algunos útiles de higiene personal.
- Sabe con qué materiales puede asearse.
- Se agacha para coger algún juguete sin ayuda.
- Se identifica viéndose en una foto.



Figura 10. El bebé de 18 a 24 meses. Fuente: Recuperado de <https://www.dodot.es/recien-nacido/crecimiento-y-desarrollo/articulo/actividades-para-el-desarrollo-psicomotor>

Desarrollo de la relación con el entorno social y físico 18 - 24 meses

- Identifica el lugar donde vive.
- Juega con otros niños de su edad.
- Sabe prestar sus juguetes cuando le piden prestado.
- Sabe reconocer las prendas que estamos usando.
- Interactúa en las actividades realizadas.

Desarrollo de la Comunicación y lenguaje 18 - 24 meses

- Utiliza palabras para identificar algo.
- Le gusta escuchar música.
- Empieza a entender lo que le piden.
- Escucha el sonido de los animales y luego lo imita.

2-3 años

Desarrollo Psicomotor y Autonomía personal 24 - 30 meses

- Hace brincos con sus dos pies.
- Tira la pelota usando sus manos y pies.
- Intenta sacarse los zapatos y otras prendas.
- Hace uso de los cubiertos con más cuidado.
- Arma algún rompecabezas de figuras grandes.



Figura 11. Desarrollo del niño de 2 a 3 años. Fuente: Recuperado de <https://www.dodot.es/recien-nacido/crecimiento-y-desarrollo/articulo/actividades-para-el-desarrollo-psicomotor>

Desarrollo de su relación con el entorno social y físico 24 -30 meses

- Es más introvertido en lugares que visita.
- Reconoce las estaciones del año de acuerdo a lo que siente.
- Identifica fotos de familiares que viven con él.
- Interactúa con otros niños de su edad.
- Hace la diferencia entre algunos animales.
- Es respetuoso saludando a personas y niños que conoce.



Figura 12. Desarrollo del niño de 24 a 36 meses. Fuente: Recuperado de <https://www.dodot.es/recien-nacido/crecimiento-y-desarrollo/articulo/actividades-para-el-desarrollo-psicomotor>

Desarrollo de la Comunicación y del lenguaje 24-30 meses

- Habla frases más completas.
- Utiliza la negación mediante gestos.
- Es muy preguntón
- Sabe diferenciar entre lo pequeño y grande.
- Muestra interés cuando le lees un cuento.
- Canta algunas músicas que aprendió.

Desarrollo psicomotor y autonomía personal 30 - 36 meses

- Puede armar rompecabezas.
- Corre sin caerse.
- Va al servicio higiénico.
- Dibuja un círculo.
- Hace líneas verticales y horizontales.
- Es autónomo al alimentarse.



Figura 13. Desarrollo del niño de 30 a 36 meses. Fuente: Recuperado de <https://www.dodot.es/recien-nacido/crecimiento-y-desarrollo/articulo/actividades-para-el-desarrollo-psicomotor>

Desarrollo de la relación con el entorno social y físico 30 -36 meses

- Es cariñoso con los animales que hay en casa.
- Es afectuoso con otros niños.
- Obedece a las normas que se establecen en casa.
- Ayuda a ordenar sus juguetes.
- Sabe identificar los sabores de la comida.
- Reconoce los lugares que frecuenta.



Figura 14. Desarrollo físico del niño de 30 a 36 meses. Fuente: Recuperado de <https://www.dodot.es/recien-nacido/crecimiento-y-desarrollo/articulo/actividades-para-el-desarrollo-psicomotor>

1.4.2 El niño de 3 a 5 años.

Características del niño de 3 años de edad

Desarrollo psicomotor y autonomía personal

- Come adecuadamente.
- Toma líquido sin botar.
- Es muy inquieto.
- No puede coordinar correctamente sus movimientos.
- Puede hacer la marcha completa.
- Camina hacia todos los lados.
- Usan el brazo con movimientos grandes para dibujar.

Conducta adaptativa

- No señala todos los colores, solo algunos.
- Sabe la forma de las figuras.
- Tiene un patrón para imitar.
- Reconoce para armar unas figuras.

Desarrollo de la comunicación y del lenguaje

- Forma frases pequeñas.
- Utilizan el tiempo equivocadamente.
- Su vocabulario es más amplio.
- Saben más canciones.
- Se debe entender lo que habla.

- Se entiende lo que habla

Características del niño de 4 años de edad

Desarrollo psicomotor y autonomía personal

- Corre.
- Salta solo.
- Se para con un pie, luego con el otro pie.
- Le gustan hacer coordinaciones finas
- Se abotona sus prendas.
- Imita al reloj.
- Aun no puede dibujar un rombo.
- Ya puede subirse trepando a diversos lados.

Capítulo II

Las nuevas tecnologías en el aprendizaje del niño de educación inicial

2.1 Uso didáctico de las nuevas tecnologías y el aprendizaje del niño de educación inicial

2.1.1 La radio.

Según De Andrés (2006) sostiene que “sin haber nacido él bebe ya reconoce los sonidos desde el vientre de su madre, generando contacto con el vientre de la madre y la parte exterior” (p. 103).

Es por eso que cuando los bebés nacen escuchan determinados sonidos que les llama la atención, diferenciándose por un llanto o quizá por un sobresalto.

Según Galvis, (2000) afirmó que “al pasar los años y cómo van desarrollando los conocimientos, los sonidos cobran importancia porque mediante los sonidos aprendemos a desarrollar nuestro lenguaje” (p. 65).

De esa manera se tendrá más consideración al desarrollo de los sonidos, los balbuceos y la interacción causado por un sonido.

Según Riva (2009) afirma que “con el pasar de los años la tecnología va avanzando secuencialmente para poder conocer nuevos sonidos tecnológicos y que nos faciliten la vida” (p. 100).

A los 3 años el pequeño se influencia por los sonidos que oye y también por lo que ve y escucha de manera significativa.

Los cuentos que se narran, los trabalenguas cortos, las adivinanzas, los videos de historias, ayudan a que el aprendizaje sea óptimo ya que mediante estos sonidos aprendemos a pronunciar correctamente todas la apalabras escuchadas.

- **Músicas que podemos escuchar con la radio y Cds.**

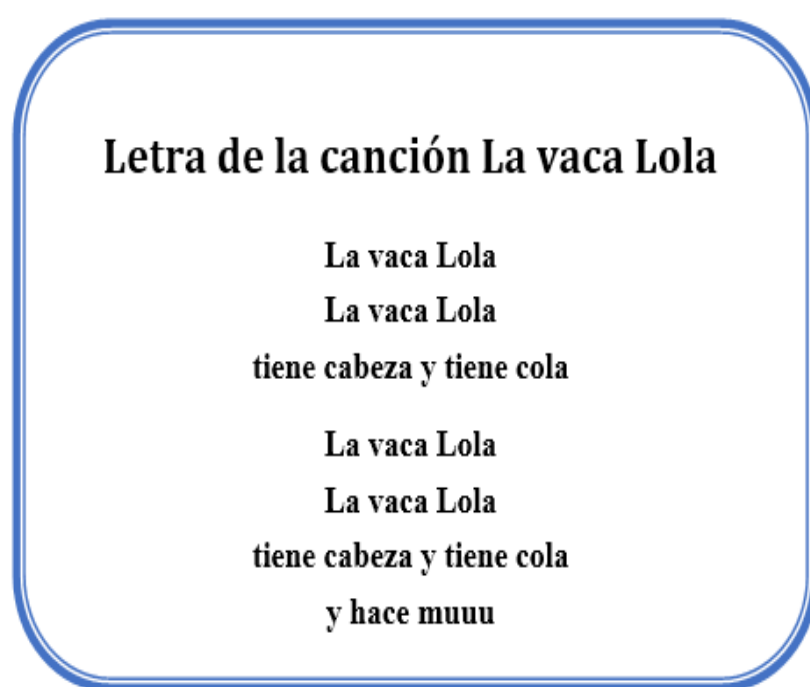


Figura 15. Canción de la vaca Lola. Fuente: Recuperado de <https://www.amazon.es/Vaca-Lola-Canciones-Infantiles-HeyKids/dp/B07X3CH7D2>

Tengo, tengo, tengo

Tengo, tengo, tengo.

Tú no tienes nada.

Tengo tres ovejas en una cabaña.

Una me da leche,

otra me da lana,

y otra me mantiene

toda la semana.

Caballito blanco

llévame de aquí.

Llévame hasta el pueblo donde yo
nací.

Tengo, tengo, tengo.

Tú no tienes nada.

Tengo tres ovejas en una cabaña.



Figura 16. Canción Tengo, tengo. Fuente: Recuperado de <https://www.amazon.es/Canciones-Infantiles-HeyKids/dp/B07X3CH7D2>



Figura 17. El patio de mi casa. Fuente: Recuperado de <https://www.amazon.es/Canciones-Infantiles-HeyKids/dp/B07X3CH7D2>



Figura 18. Canción Buenos días. Fuente: Recuperado de <https://www.amazon.es/Canciones-Infantiles-HeyKids/dp/B07X3CH7D2>



Figura 19. Lávate las manos. Fuente: Recuperado de <https://www.amazon.es/Canciones-Infantiles-HeyKids/dp/B07X3CH7D2>



Figura 20. En mi cara redonda. Fuente: Recuperado de <https://www.amazon.es/Canciones-Infantiles-HeyKids/dp/B07X3CH7D2>

2.1.2 Videos Educativos, tv.

Según Ardanza (1992) define que “la televisión es un medio de comunicación de gran influencia en la sociedad Independientemente, desde un punto de vista global podemos afirmar que la televisión educa, forma, influye en la cultura social, en las actitudes, en los valores desde una perspectiva general donde se puede afirmar que los programas educativos educan” (p. 65).

Actualmente, los papás no están presentes en la casa por el trabajo por lo que no pueden acompañar a sus menores a conocer sobre lo que podrían ver en la televisión.

Entonces los niños que están en casa solos prender la televisión pueden ver diversos programas que pueden educarlo como maleducarlo, ya que tienen en ese momento libre disposición de ver lo que le llame la atención.

Por ejemplo, las películas que transmiten violencia son muy perjudiciales para nuestros hijos ya que ello es como unas esponjitas que captan todo lo que ven.

Según Duant (2000) manifiesta que “este medio tecnológico como un recurso educacional para niños menores de 6 años, se tiene que considerar como un instrumento indispensable para poder enseñar a nuestros estudiantes, a comprender al medio que nos rodea” (p. 98).

Según Ardanza (1992) precisa que “Este material como instrumento educativo, nos brinda diversos programas que se transmiten en horario donde todos lo podamos ver, además de que también lo podemos usar en los centros educativos, para elevar o afianzar nuestro conocimiento” (p. 48).

- **Importancia de la televisión como recurso educativo**

El uso de la televisión es importante y está comprobado gracias a que existen programas educativos que tienen contenidos favorables para los estudiantes.

- a. Los estudiantes aprenden de acuerdo a cómo les brindes la enseñanza y puede ser mediante la televisión.
- b. Ciertos programas de televisión dan resultados positivos.
- c. Los programas ofrecidos por la televisión son metódicos ya que muestran diversos materiales que captan el interés del estudiante y por ende el aprendizaje.
- d. Los programas educacionales brindan experiencias pedagógicas aumentando el interés.

El video didáctico, según Duant (2000) con respecto a este tema detalla que “el video didáctico es una forma de comunicación que tiene un lenguaje formal, donde el informante puede comunicarse de acuerdo a lo que siente y piensa” (p. 65).

Los videos didácticos brindan una importante información que facilita el conocimiento científico de las personas que hacen el uso; en este caso, los maestros y estudiantes. Las funciones que cumplen son:

- a) Función informativa.
- b) Función motivadora.
- c) Función expresiva.
- d) Función evaluativa.
- e) Función investigativa.
- f) Función metalingüística.
- g) Función lúdica.

h) Interacción de funciones.

A continuación, se desarrollará algunos programas de televisión que pueden ser recomendados a los docentes y estudiantes del nivel inicial:

a) **La doctora Juguetes**



Figura 21. La doctora juguetes. Fuente: Recuperado de https://www.popularlibros.com/libro/la-doctora-juguetes-pequecuentos_691004

b) Peg +gato



Figura 22. Pego + pato. Fuente: Recuperado de <http://www.rtve.es/infantil/series/peggato/>

c) Daniel el tigre



Figura 23. Daniel el tigre. Fuente: Recuperado de <https://www.stickpng.com/es/img/al-cine/dibujos-animados/daniel-tigers-neighbourhoud/daniel-tigre-con-padres>

d) Dora la exploradora



Figura 24. Dora la exploradora. Fuente: Recuperado de <https://www.tuenlinea.com/noticias/isabela-moner-sera-dora-la-exploradora-en-version-live-action/>

2.1.3 Multimedia.

Según Oliver (1989) argumenta que “este medio tecnológico une diversos medios para comunicarnos a través de una red visual donde se puede manejar fácilmente y lograr el proceso más importante de la educación que es la enseñanza aprendizaje” (p. 56).

Por lo tanto, decimos que la palabra multimedia es el sinónimo de la palabra capacidad, ya que podemos desarrollar diversas acciones para el proceso educativo de enseñanza.

Los medios educativos como el multimedia nos llevan a lograr un aprendizaje implícito y explícito promoviendo diversas actividades con un fin de conocimiento.

Según Oliver (1989) determina que “la multimedia mediante sus reglamentos simbólicos y su estructura de cualquier información y también junto con la interacción facilitan la enseñanza aprendizaje” (p. 39).



Figura 25. Multimedia Fuente: Recuperado de <http://dmwendyduran.blogspot.com/p/blog-page.html>

2.1.4 Pizarras digitales.

Según Baelo (2009) manifiesta que “este medio tecnológico hoy en día es un recurso muy novedoso y fácil de usar y de comprender siendo un material muy didáctico para el aprendizaje de nuestros alumnos” (p. 66).

La pizarra interactiva es un medio tecnológico que proyecta imágenes, videos, y más, para lograr aprendizajes.

Según Baelo (2009) destaca que “su principal ventaja de este medio digital es que podemos hacer las clases más divertidas, llenas de color y movimiento para poder

agradar la vista de nuestros estudiantes y de esa manera lograr un aprendizaje óptimo” (p. 99).

Por lo tanto, se dice que esta pizarra lleva a conocer todo el medio que nos rodea porque se puede acceder a su contenido informativo a través de la red, siendo este un mecanismo indispensable para los aprendizajes.

Según Oliver (1989) resalta que “para usar esta pizarra en nuestra institución educativa, posibilita al maestro a poder desarrollar el currículo escolar, de diversas formas adaptándose a los estudiantes” (p. 78).



Figura 26. Pizarra digital. Fuente: Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Pizarra_interactiva

2.1.5 Computadoras.

Según Snell (1995) manifiesta que “las computadoras son las más grandes del desarrollo de la tecnología, que tuvo auge en la época del siglo veinte, cuya repercusión son positivas y negativas, abordando los medios sociales” (p. 65).

Por tal motivo el estudiante de nivel inicial, no debe ser cautivado por una computadora, ya que el niño será él quien domine a la computadora para su aprendizaje teniendo un uso correcto del pc y los demás componentes.

Según Snell (1995) refiere que “para aprender diversos conocimientos en el nivel inicial no es necesario enseñar netamente computación sino relacionarlo con las diversas áreas del nivel inicial, es decir aprender los números, colores, formas, etc.” (p. 98).



Figura 27. Computadoras. Fuente: Recuperado de <https://tecnologia-informatica.com/caracteristicas-de-una-computadora/>

2.1.6 Software educativo

Según Marqués (2011) define al software educativo como “un programa que está hecho para que docente enseñe y comparta sus conocimientos con los estudiantes de manera autónoma, que va desarrollando las capacidades cognitivas de los seres humanos” (p. 88).

Habilidades cognitivas:

- Ser creativo
- Ser expresivo
- Ser decidido
- Resolver problemas
- Ser obediente
- Leer imágenes
- Producir textos
- Buscar y seleccionar información

Habilidades sociales:

- Comunicarse
- Cooperar
- Ser tolerante
- Interactuar
- Pensar

Habilidades psicomotrices:

- Motricidad fina
- Coordinación
- Tiempo

2.1.7 Software educativo en educación inicial.

El software educativo puede tratar las diferentes áreas y contenidos:

2.1.7.1 Área de lógico matemática.

Según el Ministerio de Educación (Minedu, 2016) afirma que:

En el área de las matemáticas el pequeño estudiante, mediante el juego pueda concretar sus habilidades matemáticas sin ser presionados para que aprenda, en esta edad, los niños deben aprender las formas, los colores, las secuencias, los conjuntos, categorías, el horario, etc. (p. 98).

Para ello se desarrollaron las siguientes actividades:

- ¿Qué pintaras?
- ¿Cuál es su forma?
- ¿Cuál es su color?
- ¿A qué grupo pertenece ese objeto?
- ¿Dime cuántos objetos ves?
- ¿Cuántos objetos son del mismo color?

Colorea 4.0

Según Vittadini (1995) destaca que “este recurso de colorea 4.0 es un juego matemático interactivo que es ideal para los niños de 3 y 4 años para que puedan conocer e identificar los colores, gracias a un ratón como instructor (p. 4).



Figura 28. Colorea 4.0. Fuente: Recuperado de <https://es.ccm.net/download/descargar-4410-colorea>

Gaspar, el fantasma



Figura 29. Gaspar, el fantasma. Fuente: Recuperado de <https://juegos-juguetes.mercadolibre.com.ar/juegos-mesa-cartas/casper-el-fantasma-juegos#!messageGeolocation>

Bubble Trouble



Figura 30. Bubble Trouble. Fuente: Recuperado de <https://www.isladejuegos.es/habilidad/bubble-trouble-1>

Libro de colorear



Figura 31. Libro para colorear. Fuente: Recuperado de <https://store.steampowered.com/app/954410/Color>

2.1.7.2 Área de Comunicación.

Para el área de comunicación es indispensable que el estudiante del nivel inicial practique la lecto- escritura con definiciones de trazos de los números y de las letras, para comprender las lecturas, reconocer los objetos y sus nombres, además de memorizar letras.

Por ejemplo, tenemos para esta área un juego muy fácil:

- ¿Encontraste mi nombre?
- ¿Quién soy?
- ¿Qué color tengo?

La granja de Berny

La granja de Berny es un programa interactivo mediante el cual aprendemos los sonidos de los animalitos, donde la interacción con este programa nos permite aprender los sonidos y reconocer a los animales sabiendo sus nombres.



Figura 32. La granja de Berny. Fuente: Recuperado de <https://store.steampowered.com/app/954410/Color>

2.1.7.3. Área percepción visual/auditiva.

Esta aula aparenta a un salón visual y de audio, cuyo objetivo es que el estudiante ponga en ejercicio la impresión visual y auditiva mediante las siguientes tareas.

¿Puede armarlo?

¿Dónde encuentro mi par?

¿Qué sonidos son iguales?

¿Qué sonidos es igual al mío?

¿Qué cosa falta?

¿A quién oyes?

Memorión

Memorión es un juego que contiene una tabla con 16 cuadrados, donde encontramos un búho que aparece y desaparece.



Figura 33. Memorión. Fuente: Recuperado de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoesuela/memori3n/>

Emotipiano

Piano muy sencillo con varios efectos de ritmos: rock, samba. El juego de emotipiano es muy divertido porque desarrollamos nuestra percepción, en este juego tenemos diversos sonidos y ritmos como por ejemplo: rock, samba, reggae, salsa, etc.



Figura 34. Emotipiano. Fuente: Recuperado de <http://www.nu-tec.com.ar/archivos/documentacion>

Laberintos

Los laberintos son juegos de creatividad y agilidad mental que sirven para trabajar, la atención y concentración.

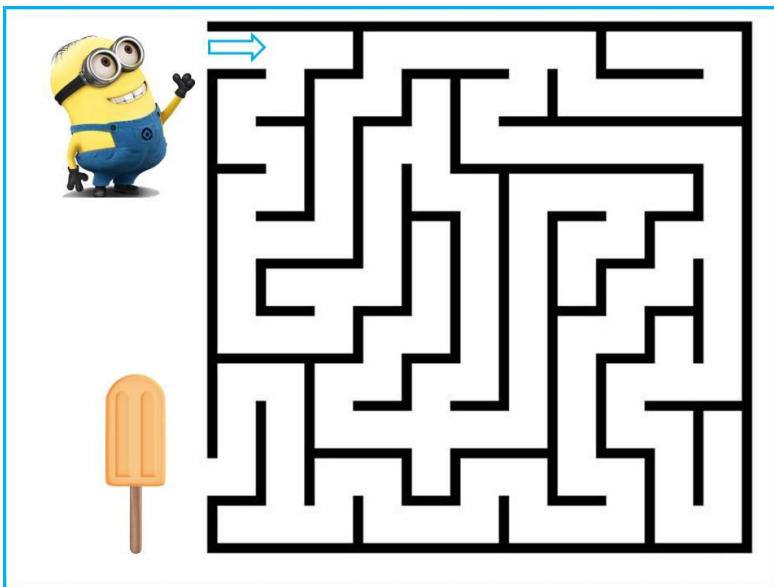


Figura 35. Laberintos. Fuente: Recuperado de <https://tipsdemadre.com/21-juegos-laberintos-faciles-para-ninos-chiquitos/>

2.1.7.4. Área Ciencia y Ambiente y Personal Social.

El área de Ciencia y Ambiente y el de Personal Social manifiestan que el estudiante nos describe las características de los seres vivos del mundo que nos rodea, relaciona, reconoce y discrimina su entorno social.

Nuestro cuerpo

Este programa es muy fácil de trabajar y reconocer las partes de nuestro cuerpo humano, adivinando cómo podemos completar el cuerpo humano y qué le falta al personaje.

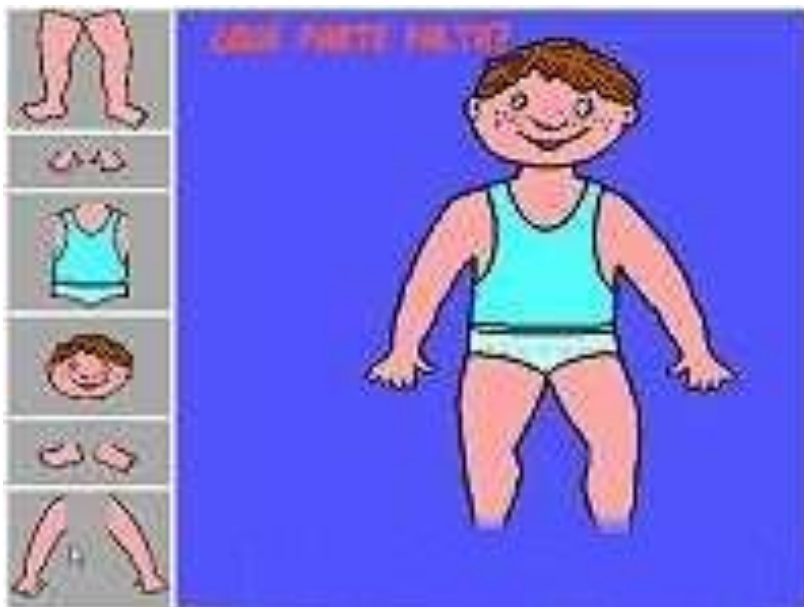


Figura 36. Nuestro cuerpo. Fuente: Recuperado de <http://servicios.educarm.es/admin/webForm.php>

Sean Magic

Este divertido programa sirve para dibujar y pintar diversas imágenes, incorporando creaciones en una biblioteca para poder incluir fondos y muchos elementos a nuestro personaje.



Figura 37. Sean Magic. Fuente: Recuperado de <https://sean-s-magic-slate.softonic.com/?ex=TRAF-205.3>

Gumbli

Este programa nos sirve para poder colorear diversas imágenes, donde podemos reconocer temas diversos, como países, ciudades, playas, animales, personas, frutas, etc.

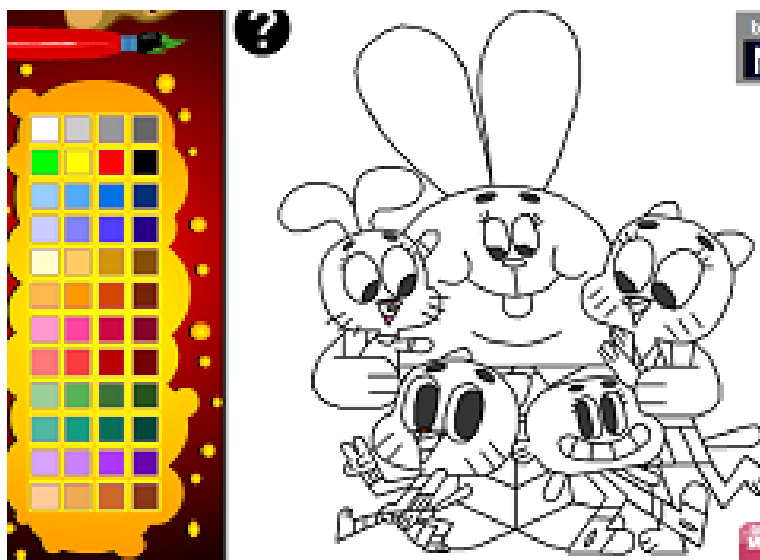


Figura 38. Gumbli. Fuente: Recuperado de <https://www.juegos-nuevos.es/juego/337/gumball-libro-para-colorear.html>

2.2 Beneficios de las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje

2.2.1 Motivación.

Según Ára (2001) afirma que:

El estudiante estará motivado, con el uso de los instrumentos tecnológicos, ya que se aprenderá de manera más divertida, amena, sencilla y sobre todo aprendiendo de una forma fácil. La motivación en un aula es sumamente importante ya que despierta el interés del estudiante por algo nuevo que quiere aprender (p. 44).

2.2.2 Interés.

El interés se puede definir como las ganas de querer hacer algo porque se siente la necesidad por querer realizar algo que nos motiva y agrada, por lo tanto, los docentes se dan cuenta cuando un estudiante está interesado en aprender ya que pone todo de su parte para estar concentrado.

2.2.3 Interactividad.

La interactividad es la acción que realiza el alumno para poder comunicarse con sus demás compañeros del salón y por lo tanto necesitan estar en movimiento y comunicación (Snell, 1995).

2.2.4 Cooperación.

Según Tapscott (1997) sostiene que “el sentido de cooperación hace que el uso de las tecnologías sea más fácil de comprender gracias a que los docentes y estudiantes pueden ayudarse entre sí” (p. 35).

2.2.5 Iniciativa y creatividad.

Quiere decir que el estudiante tiene que tener voluntad de realizarlo solo sin que nadie le dé pautas usando su pensamiento creativo.

2.2.6 Comunicación.

Según Trejo (1996) sostiene que “la comunicación se promueve entre los docentes y los estudiantes, para poder entender que es lo que queremos llevar a cabo, ya que la comunicación hoy en día es más abierta en el sentido que tiene que ser natural” (p. 55).

2.2.7 Autonomía.

Según Vittadini (1995)

Gracias a las tecnologías que existen hoy en día y a la Internet el estudiante tiene diversas opciones de información, pero al inicio necesite aprenderlo, la autonomía en este caso es muy importante porque dependerá mucho del estudiante si es que quiere lograr el objetivo que este caso sería aprender a estar comunicado (p. 100).

2.3 Dificultades en el uso de las nuevas tecnologías

2.3.1 Distracción.

Según Escotet (1992) “el alumno/a se distrae consultando páginas web que le llaman la atención o páginas con las que está familiarizado, páginas lúdicas y no podemos permitir que se confunda el aprendizaje con el juego” (p. 89).

2.3.2 Adicción.

Según Escotet (1992) “puede provocar adicción a determinados programas como pueden ser chats, videojuegos. Los comportamientos adictivos pueden trastornar el desarrollo personal y social del individuo, las TIC como una nueva adicción y advierten sobre el uso de Internet” (p. 78).

2.3.3 Pérdida de tiempo.

Según Escotet, M. (1992) “La búsqueda de una información determinada en innumerables fuentes supone tiempo resultado del amplio “abanico” que ofrece la red” (p. 89).

2.3.4 Fiabilidad de la información.

Según Escotet, M. (1992) “muchas de las informaciones que aparecen en Internet o no son fiables, o no son lícitas. Debemos enseñar a nuestros alumnos/as a distinguir qué se entiende por información fiable” (p. 90).

2.3.5 Aislamiento.

Según Escotet, M.(1992) “la utilización constante de las herramientas informáticas en el día a día del alumno/a lo aísla de otras formas comunicativas, que son fundamentales en su desarrollo social y formativo” (p. 55).

2.3.6 Aprendizajes incompletos y superficiales.

La libre interacción de los alumnos/as con estos materiales hace que lleguen a confundir el conocimiento con la acumulación de datos.

2.3.7 Ansiedad.

Ante la continua interacción con una máquina (ordenador)

2.4 Rol del docente

Según el ministerio de Educación (Minedu, 2016) afirma que “el maestro frente a estas nuevas tecnologías, y a la exigencia laboral tiene que manejar el uso de las TIC,

formando parte del equipo moderno que presenta a nuestros estudiantes conocimientos mediante las nuevas tecnologías” (p. 56).

La necesidad del docente de hoy en día puede definirse como una persona innovadora, flexible, que trabaja en equipo, cooperadora, que desarrolla sus conocimientos de tecnología, que sea responsable, proactivo, que crea que es maestro y que puede guiar a sus estudiantes.

Todo este perfil docente, integra una serie de conocimientos, capacidades, habilidades-destrezas y actitudes entre los que podemos destacar como más relevantes:

Por lo tanto, las características de este docente tecnológico agrupan una serie de requisitos como son habilidad, destreza, actitud y a continuación mencionamos algunos:

- a. Tiene que conocer donde se desenvolverá, y sea en la escuela, el medio donde vive, e interactúa con todos ellos.
- b. Tiene que ser reflexivo, para que de esa manera tome conciencia de los que realiza durante la enseñanza en el aula.

Capítulo III

Aplicación didáctica

Sesión de aprendizaje

NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “Conociendo las estaciones del año”.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa: Aprendo Jugando

1.2 Nombre de la profesora: Liz Liliana Tineo Vila

1.3 Edad de los niños: 5 años

1.4 Sección: “Conejitos”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
CIENCIA Y AMBIENTE	Indaga, mediante métodos científicos, situaciones que pueden ser investigados por la ciencia.	Problematiza situaciones	Hace preguntas que expresan su interés por averiguar sobre determinados objetos, seres vivos o fenómenos naturales de su entorno.	Observación Cuaderno anecdótico Registro auxiliar

TALLER	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	ESTRATEGIA O TÉCNICA
DE EXPRESIÓN MUSICAL	Crea trabajos de arte a partir del manejo de lenguajes, símbolos y procedimientos de las diversas formas artísticas (danza, artes dramáticas, música, artes visuales y audiovisuales) para expresar sus propias ideas, emociones y sentimientos, demostrando creatividad, imaginación y sentido estético.	Explora y usa elementos, materiales, técnicas y procedimientos artísticos, reconociendo las cualidades visuales, táctiles, auditivas expresivas del material con el cual trabaja.	Elige diversos sonidos según las distintas necesidades, ya sea para expresarse libremente o para acompañar algún evento musical.	Escucha de la melodía. Narración de la historia. Percute la melodía con el cuerpo u objetos diversos. Comentarios.

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:

FECHA	ESTRATEGIAS Momentos pedagógicos	INDICADORES	TÉCNICAS Y/O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RECURSOS
Jueves 22 de marzo	<u>RECEPCIÓN DE NIÑOS</u> La profesora recibirá a los niños y niñas con agrado y cariño, saludándose mutuamente. Los niños escribirán su nombre conforme van llegando. <u>ACTIVIDADES DE RUTINA</u> • <u>SALUDO</u>: La maestra saluda a los niños cantando: <i>Hola niños ¿cómo están? bien</i> <i>Es hora de saludar...sí</i> <i>Levantemos nuestras manos...así</i> <i>Y digamos ¡buenos días!... ¡buenos días!</i> <i>A la maestra... ¡buenos días!</i> <i>A los amigos... ¡buenos días!</i> <i>Que lindos niños...sí</i> <i>Los que hay aquí.</i>	Registra su asistencia en cuadro de doble entrada escribiendo su nombre.	Observación	Humanos (Profesora/niños)

-
- **CONTROL DE TIEMPO:** la maestra preguntará ¿cómo está el día hoy? Y entonamos la canción:

“ventanita”. La maestra pedirá al niño encargado que salga a ver el clima del día. Luego con el plumón dibujará el clima en el cartel que corresponde.

Observación

Pizarra, plumones

Participa
comentando

“ventanita”

*“Ventanita ventanita, ventanita del salón
yo te miro tú me dices como está el día hoy
si está nublado o ha salido el sol
dime pronto dime pronto como está el día hoy”*

- **CALENDARIO:** la maestra preguntará ¿Qué día es hoy?
¿En qué mes estamos? Cantaremos las canciones: **“Vamos a aprender”** y **“La vaca lechera”**. Luego se le pide la participación de un niño para que marque y escriba la fecha.

“Vamos a aprender”

Vamos a aprender...

¿Qué día es hoy? (bis)

Vamos a aprender...

<i>Los días de la semana</i>	Participa	
<i>Lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo...</i>	comentando	Observación
<i>¿Qué día será hoy?</i>		
<i>“La vaca lechera”.</i>		
<i>La vaca lechera le dijo al lechero:</i>		
<i>"Págame la renta del mes enero,</i>		
<i>febrero, marzo, abril, mayo, junio,</i>		
<i>julio, agosto, septiembre, octubre,</i>		
<i>noviembre y diciembre".</i>		

- **CONTROL DE ASISTENCIA:** la maestra contará cuántos niños y niñas llegaron y le pedirá al niño encargado que ponga la cantidad que corresponde en el cartel de conjuntos. Luego verificará que cada niño haya escrito su nombre en el cartel de asistencia.

UTILIZACIÓN LIBRE DE LOS SECTORES:

- **PLANIFICACIÓN:** los niños deciden en qué sector jugar y con quién jugar. En un sector solo debe de haber 5 a 6
-

niños.

- **ORGANIZACIÓN:** El grupo de 4 o 5 niños que se ha formado en cada sector se organizan y deciden qué jugar, con quién jugar, cómo jugar, etc.
 - **EJECUCIÓN O DESARROLLO:** Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.
 - **ORDEN:** Mediante una canción “**Recoger, guardar**” se logra con armonía que los niños guarden los materiales usados y ordenen el sector. Guardan el collarín.
A guardar ...a guardar...los juguetes a guardar..
Rapiditos ...cada cosa en su lugar (Bis)
 - **SOCIALIZACIÓN:** Después de dejar todo en orden, se les pregunta y comentan a qué jugaron, cómo jugaron, con quién jugaron, etc.
 - **REPRESENTACIÓN:** Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños dibujan en una hoja bond lo que hicieron.
-

Ordena después Observación
de jugar en los
sectores del aula.

Sectores del aula
MÓDULO DE
MATERIALES
DEL MED

MOMENTOS	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
	ACTIVIDAD CENTRAL	
	Motivación:	
INICIO	-Se les motivará a los niños y niñas con un video musical de las estaciones del año.  https://www.youtube.com/watch?v=6jHIX5u7edA	Videos Pizarra
	Recogemos los saberes previos:	Multimedia
	Se hacen preguntas intercaladas para conocer los saberes previos de los niños y niñas: ¿Qué observamos en el video? ¿Cuál de las estaciones del año conocemos? ¿Cuál de las estaciones te gusta? ¿Todas las estaciones serán iguales?	
	Nuevo conocimiento	Preguntas
	Hoy hablaremos de “Las estaciones del año”	
	Construcción del nuevo conocimiento	
DESARROLLO	Se da a conocer el tema a los niños y niñas acerca de las estaciones del año, y luego se les explicará, que estos períodos son cuatro y duran aproximadamente tres meses	

y se denominan: primavera, verano, otoño e invierno.

Hacerles interactuar a cada uno de los niños y niñas según la clase realizada y compartir las experiencias vividas en cada una de ellas.

Software Educativo

Aplicación de lo aprendido

Se utilizará el software educativo de Junta de Castilla y León “El tiempo y las estaciones”, el niño llevará el guante en el icono ¿Qué ropa me pongo?, donde el niño tendrá que mirar la ventana y de acuerdo las estaciones del año que se observan en la ventana, tendrá que vestir y cuando estén todas las ropas que se usan en cada una de las estaciones del año, se reproducirá un sonido ¡Muy Bien!.



Cuadro de logros

Evaluación

Se colocará la nota en el cuadro de logros de acuerdo de como el niño haya utilizado el software educativo.

Extensión

Llevará tarea para la casa donde pintará las estaciones del año.

CIERRE	Con apoyo de la caja preguntona, se les preguntará a los niños: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Para qué lo hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Hubo problemas? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Qué es lo que más les gustó?	La cajita preguntona
ASEO LONCHERA RECREO – ASEO	<u>ACTIVIDADES DE ASEO:</u> En esta actividad, la maestra acompaña y alienta el lavado de manos, con jabón líquido y con agua limpia, antes y después de comer, utilizando el caño; el secarse la mano adecuadamente. Se lavarán los dientes después de comer su lonchera Asimismo se fomentará el uso correcto de los servicios higiénicos. *Con el objetivo de fomentar la autonomía y la libertad de acción, los niños irán al baño cuando lo requieran, previa solicitud de permiso. <u>ACTIVIDADES DE REFRIGERIO:</u> En esta actividad se desarrolla el uso adecuado de los utensilios (cubiertos, servilleta, individual, taza, vaso, etc.) y la masticación de alimentos. En algunas ocasiones se puede organizar un fiambre colectivo, en el que niños y niñas comparten y preparan algún alimento con el apoyo de los padres. <u>ACTIVIDADES RECREATIVAS:</u> En el patio se pueden tener juegos y espacios para que los niños puedan jugar libremente. Observar el tipo de juego que realizan los niños y la manera como se relacionan con los demás. La profesora y auxiliar acompañan a su grupo de niños. Es el momento de practicar algunos juegos tradicionales.	Jabón, toalla, papel higiénico Lonchera, servilleta, individual, tacho Juegos patio

TALLER DE EXPRESIÓN MUSICAL	Escuchamos y percutimos “Concierto para Elisa de Beethoven” -INICIO: en asamblea se les explica la actividad a realizar: Escucharemos el Himno a la alegría de Beethoven que ellos eligieron, luego pensaremos como repetir (percutir) esa melodía. Puede ser con nuestra voz, nuestro cuerpo u objetos. Los niños mencionan lo que vale hacer y lo que no vale hacer durante la actividad en lo que se refiere al uso de materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros. -DESARROLLO: se les coloca la melodía en el televisor https://www.youtube.com/watch?v=Lkcvrxj0eLY Se les pregunta cómo y con qué desean percutir la melodía. Se les deja percutirla como deseen, en grupos, solos, con su voz, con instrumentos. La profesora los visita, los escucha. Se les recuerda que sonará la pandereta al término del tiempo establecido y deberán ordenar todo para sentarse a comentar lo que hicimos. -CIERRE: Comentan lo que hicimos ¿Qué escuchaste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué parte de la melodía te gustó más? ¿Con quién lo hiciste? ¿Te gustó lo que hiciste?	USB Televisor Su propio cuerpo Objetos del sector de música Diálogo
	ACTIVIDADES DE SALIDA <u>SALIDA:</u> Los niños y su maestra se preparan para la salida, ordenan su aula, guardan los materiales usados. Luego conversan acerca de lo que aprendieron en el día y comparten sus expectativas para el día siguiente. Cantan y se despiden en un clima afectivo agradable.	Mochila, lonchera, sillas

Síntesis

Este trabajo monográfico responde al interés de comprender los usos de las nuevas tecnologías y el aprendizaje en niños de educación inicial por ende se debe de tener en cuenta los siguientes objetivos:

- Identificar saberes y prácticas de las docentes de inicial relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías para determinar su relación con el currículo y proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Conocer las expectativas de las familias sobre el acceso y uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Reconocer intereses de los niños sobre el acceso y uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Es muy importante que exista una interacción comunicativa entre profesor y alumno, alumno con alumno, ya que facilitará el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de las nuevas tecnologías en Educación Inicial.
- Esto fomentará el buen resultado de las actividades formativas, porque tanto el profesor como el alumno de Educación Inicial aprenderán el uno del otro.

Apreciación crítica y sugerencias

En las instituciones educativas, actualmente, no existe aún el uso de las nuevas tecnologías que faciliten el proceso de la enseñanza aprendizaje.

Se debe tomar en cuenta que estas herramientas son indispensables para los maestros ya que los niños modernos son tecnológicos.

Es importante considerar la mediación de las nuevas tecnologías para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, como complemento a múltiples experiencias que deben tener los niños. Es posible que el aprendiz construya comprensiones sobre un determinado concepto solo con el empleo de software especializado o la información disponible en internet.

Las nuevas tecnologías por sí mismas, no son suficientes para transformar la escuela, ni sirven para transformar prácticas si se emplean para perpetuar una educación tradicional. La mirada debe ir más allá del que estén presentes en el aula o en la vida cotidiana de la escuela. La idea es visibilizar cómo estas herramientas cambian la forma de enseñar, la forma de crear vínculos entre docentes- estudiantes, estudiante-estudiante y estos con los contenidos.

Referencias

- Aguilera, A. (2005) *Introducción a las dificultades del Aprendizaje*.
- Aguirre, R. *Autonomía personal y salud*. Secretaria general Técnica del Ministerio de Educación Cultura y Deporte
- Ali, A. Ganuza, J. (1997) *Internet en la educación*. Madrid. Anaya Multimedia.
- Alonso, C. y Gallego, D. (1996): *Formación del profesor en Tecnología Educativa*, en Gallego, D. y otros: Integración curricular de los recursos tecnológicos. Barcelona, Oikos-Tau, pp. 31-64.
- Andres P. (2006) *Proceso del desarrollo psicológico y cognitivo del menor por el que éste es capaz de asimilar y entender de forma óptima lo que los medios de comunicación le quieren transmitir o enseñar a través de sus mensajes*
- Ardanza P. (1992) *El video didáctico en ciencias médicas* (Ponencia). En: III Encuentro Iberoamericano de Cine y Video Científico-Tecnológico. La Habana, septiembre.
- Area, M. (coord) (2001) *Educación en la sociedad de la información*. Bilbao. Desclée.
- Arias Gómez, D.H. (2005) *Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales: Una propuesta didáctica*
- Baelo, R. Canton, I. (2009) *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior*. Revista Iberoamericana de Educación. Segunda edición. Colombia: Editorial Universidad de León.

- Cabero, J. (1998) *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. España, Granada. Segunda edición. Grupo Editorial Universitario.
- Cummings, Saygin, Bates y Dick (2009) *Las relaciones causales entre los sonidos y las fuentes emisoras*.
- Duart, J. y Sangrà, A. (2000) *Aprender en la virtualidad*. Barcelona. Gedisa.
- Escolano Benito, A. (1996): *Maestros de ayer, maestros del futuro*, en Rev. Vela Mayor. Anaya, Madrid. Año III, nº 9, (pp. 41-48).
- Escotet, M.A. (1992): *Aprender para el futuro*. Madrid, Alianza.
- Feldman, R.S. (2005) *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana* (Sexta Edición)
- Gonzá S. (2007) *Didáctica o dirección del aprendizaje*. Editorial Magisterio.
- Joyanes, L. (1997): *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid. Mc Graw Hill.
- Minedu (2016) *Diseño Curricular*
- Oliver Jaume, J. (1989) *Espacios educativos y sistemas de formación: Metodología ecológica y Organización Educativa*, en Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 4, pp. 59-67.
- Riva Amella, J.L. (2009) *Cómo estimular el aprendizaje*. Editorial Océano.

- Sáenz Barrio, O. (1995): *Recursos convencionales* en RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L., SÁENZ BARRIO, O. y otros (1995): *Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. (pp. 113-163), Alcoy, Marfil.
- Snell, N. (1995) *Internet ¿Qué hay que saber?* Madrid. Sams Publishing.
- Solomon, C. (1987) *Entornos de aprendizaje con ordenadores*. Madrid, Paidós-MEC.
- Tapscott, D. (1997) *Creciendo en un entorno digital*. Bogotá. Mc Graw-Hill.
- Trejo, R. (1996) *La nueva alfombra mágica: usos y mitos de Internet, la red de redes*. Madrid. Fundesco.
- Unesco (1990) *Sobre el futuro de la educación*. Hacia el año 2000. Madrid, Narcea.
- Vittadini, N. (1995): *Las nuevas tecnologías de comunicación*. Barcelona. Paidós.
- Diez, E. y R. Valle (2004) *Guía Didáctica del Practicum de Educación Infantil*. León, España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León.
- Galvis, A., (2000) *Ingeniería de software educativo. 2da. reimpresión*. Universidad de Los Andes. Ediciones UNIANDES. Colombia.