




La Tecnología y el Desarrollo del niño en época de Pandemia

AUTOR: CRISTHIAN JOAQUIN VARGAS CAICEDO



Copyright Instituto Superior Tecnológico Japón

Primera Edición 2021

Datos de catalogación:

Título: La Tecnología y el Desarrollo del niño en época de Pandemia

Autor: Cristhian Joaquin Vargas Caicedo

Editorial: Instituto Superior Tecnológico Japón

Fecha de publicación: 11/2/2022

Páginas: 77

Tiraje 1000 ejemplares

ISBN: 978 -9942 - 838 -15 - 5

Número Derecho de Autor:

Colección: Biblioteca Pedagógica Instituto Superior Tecnológico Japón

Carreras vinculadas: Asistencia Pedagógica, Asistencia en Educación In-clusiva, Parvularia

Materia de tópico: Estimulación, Práctica docente, Bases Pedagógicas.

Palabras claves: Estimulación, Desarrollo del niño, Post-pandemia

País/Ciudad: Ecuador-Quito

Idioma: Español

Visibilidad: www.itsjapon.edu.ec

Tipo de contenido: Educativo

Imprenta: JK Imprenta

Formato: A5

Diseño y Diagramación: Juan Carlos Endara

Corrección de Estilo: Lucía Begnini Domínguez

Con el aval de:

Fundación Entorno.

Red Iberoamericana de Investigación.

Red Santo Domingo Investiga.

Prohibida la reproducción o transmisión parcial o total del contenido de esta obra, por cualquier medio, sin consentimiento previo y por escrito del autor-editor. Para obtener los derechos de reproducción o de traducción deben formularse las correspondientes solicitudes al Instituto Superior Tecnológico Japón, Barrio Marieta de Veintimilla-Pomasqui, 022356368 / 0987712882



“La Tecnología y el Desarrollo del niño en época de Pandemia”

CRISTHIAN JOAQUIN VARGAS CAICEDO



ITS Japón
INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO JAPÓN
AMOR AL CONOCIMIENTO



Con el aval de





Tabla de Contenido

PRÓLOGO	7
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I	9
MARCO CONCEPTUAL	9
Enseñanza virtual	10
Conectividad	10
Microsoft Teams	11
Quizizz	12
Proceso enseñanza-aprendizaje	13
La enseñanza	14
El aprendizaje	14
Aprendizaje virtual	15
Aprendizaje significativo	16
El proceso evolutivo del niño de 4 a 5 años según Vélez:	19
Desarrollo Cognitivo	21
La atención y la memoria.	21
La memoria.	23
Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	25
Etapas cognoscitivas.	25
El estadio preoperacional (de 2 a 7 años).	26
La tecnología como recurso didáctico	26
Tecnología	28
Las tecnologías de la información y comunicación (TIC).	28
Tecnología educativa.	30
Las tecnologías de información y comunicación (TIC) y su evolución.	35
Neurotecnología	41
Didáctica	42
Recurso didáctico.	44
Las tecnologías de información y comunicación (TIC) como recurso didáctico.	45
La educación inicial y las tecnologías de información y comunicación (TIC).	47
Marco legal	50
Enfoque	55
CAPÍTULO II	57
Metodología: Mixta	57
Resultados obtenidos	63
BIBLIOGRAFIA	72



Se realizará un estudio de las plataformas educativas que existen para ser aplicadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños de 4 a 5 años de edad, centrándose principalmente en las plataformas Teams y Quizizz. En la metodología se describirá las técnicas, métodos y herramientas que se utilizarán para llevar a cabo este trabajo investigativo y cumplir con el objetivo propuesto, en este caso la aplicación de encuestas.



PRÓLOGO

Las tecnologías digitales brindan oportunidades de aprendizaje y educación a los niños, especialmente en regiones remotas y durante las crisis humanitarias. Las tecnologías digitales también permiten a los niños acceder a información sobre asuntos que afectan a sus comunidades y pueden ayudarles a resolverlos. Es así, que esta publicación, hace referencia a plataformas de aprendizaje y el uso realizado para el desarrollo de competencias de los niños, que facilita el aprendizaje a distancia. Favorece la educación y la formación, ya que es más fácil de compatibilizar con la vida laboral y familiar al estudiar vía remota. Posibilita el interactuar y aprender desde diversas plataformas.

En las páginas siguientes se puede evidenciar que el uso de la tecnología permite un aprendizaje más interactivo y participativo, favoreciendo el trabajo colaborativo en las aulas. Se abre la posibilidad de aprender y en diferentes contextos. Permite una mayor flexibilidad de horarios. Posibilita que los niños puedan mantener un ritmo más personalizado a sus necesidades.

Mgs Cristian Cobos

Docente

Pontificia Universidad Católica del Ecuador



INTRODUCCIÓN

La pandemia por el Covid-19 ha acelerado los cambios tecnológicos dentro de la educación, cambiando las escuelas por la casa, la interacción que había con los docentes de manera presencial ahora se ha reducido a una pantalla. El uso de plataformas educativas también se ha intensificado y los docentes se han visto en la obligación de capacitarse en su uso y aplicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, tratando de obtener resultados eficientes, eficaces, y efectivos.

Es por eso que este trabajo investigativo se realizará en la Unidad Educativa “Aristóteles”, quienes continúan con el uso de aplicaciones comunes, para dar a conocer a través de una guía didáctica los usos y beneficios de las plataformas Teams y Quizizz en el proceso enseñanza – aprendizaje, la cual será socializada posteriormente con los docentes.

Los datos necesarios para el desarrollo de esta investigación se los obtendrá a través de la aplicación de encuestas a las docentes del nivel inicial y una lista de cotejo para a los niños y niñas para verificar el uso adecuado de las plataformas en su enseñanza aprendizaje.



CAPÍTULO I

MARCO CONCEPTUAL

Dentro de esta sección se considera oportuno citar uno de los conceptos principales que sustentan el marco teórico de la investigación.

Plataforma educativa:

Según el Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad de Madrid (2020) indica que:


En la actualidad existen un gran número de plataformas, cada una con sus propias herramientas y funcionalidades, siendo unas más accesibles que otras. Las principales funciones del sistema de gestión de aprendizaje son: gestión de usuarios, distribución de recursos y actividades de formación, control de acceso y seguimiento del proceso de aprendizaje, realización de evaluaciones, gestión de servicios como foros de discusión, etc., pero todas ellas tienen el objetivo común de proporcionar una formación a distancia, en el que se puede constituir un espacio colaborativo y de comunicación.

Por ello, es importante que la plataforma educativa elegida acoja un modelo de gestión de contenidos basados en criterios de accesibilidad para alcanzar una modalidad formativa que se adecue a las

necesidades del usuario ya que, lo contrario, puede suponer la pérdida de información por parte usuario de la plataforma. (pag.16)

Hoy en día se puede evidenciar la existencia de plataformas educativas cada una de ellas posee sus propias herramientas y funcionalidades que ayudan al docente a impartir sus clases desde un lugar de casa a los niños y niñas, esto se ha intensificado mucho más a partir de la emergencia sanitaria SARCOV 19. Por lo cual el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC) y el resto de la Comunidad Educativa del resto del país se han visto en la necesidad de migrar de manera obligatoria a plataformas y herramientas digitales para la educación, sin embargo, en el transcurso de los días, semanas y meses por la coyuntura sanitaria se ha visto la necesidad de utilizar otras plataformas que ayuden a tener un mejor desarrollo de aprendizaje a los estudiantes con la utilización de las plataformas educativas Teams y Quizizz.

Es importante señalar la siguiente definición que ayuda a la presente investigación de la importancia de intercambiar información mediante la enseñanza virtual y sus



herramientas tecnológicas.

Enseñanza virtual

La enseñanza virtual es uno de los múltiples tipos de enseñanza que se desarrollan para los procesos de aprendizaje; Romero (2013) señala que “la enseñanza virtual se realiza en espacios virtuales, donde los usuarios aplican un conjunto de estrategias de intercambio de información, basadas en sistemas de ordenadores, de redes telemáticas y de aplicaciones informáticas”. (Pag.59-68)

Hoy en día los docentes se han visto en la necesidad de transmitir su enseñanza aprendizaje mediante la enseñanza virtual, es decir intercambiar la información mediante los dispositivos electrónicos, considerando de esta manera poder implementar nuevas plataformas educativas como es el Teams y Quizizz que ayudará a mejorar las estrategias didácticas hacia los niños y niñas de 4 a 5 años.

Tabla 1: Herramientas virtuales en la educación

herramientas virtuales en la educación presentan las siguientes características

herramientas tecnológicas permiten el fácil acceso y manejo de la información por parte del mundo y se ajusta a las necesidades y posibilidades de los usuarios.

en una base de datos de gran capacidad con todo tipo de información educacional en áreas del conocimiento.

es un espacio virtual donde se puede interactuar con varias personas sin la necesidad de estar en un mismo lugar.

organizan y regulan el aprendizaje de los alumnos a través de una serie de aplicaciones que se encuentran disponibles en la red.

la información puede ser compartida entre docentes y estudiantes de manera sencilla.

los usuarios pueden explorar al máximo un tema en específico a través de diferentes vías de acceso utilizando las herramientas virtuales.

es un mecanismo de apoyo para la educación a distancia

Fuente: Obtenido de Repositorio de Campaña Toaquiza (Campaña, 2018, pág. 15)

Elaboración: Campaña Toaquiza

Es fundamental señalar como la conectividad por medio de las herramientas tecnológicas ayudan hoy en día para la educación de los niños y niñas convirtiéndose en un conductor para transmitir información.

Conectividad

Dussel (2016) manifiesta que la conectividad mientras que antes los sitios web en general funcionaban como conductores de la actividad social, las nuevas plataformas convirtieron poco a poco estos conductores en servicios aplicativos, que hicieron de internet un medio más sencillo, pero al mismo tiempo cada vez más difícil de uti-



lizar en otros sentidos. La conectividad es el resultado de una presión constante tanto por parte de los pares como la tecnología por expandirse a través de la competencia y conquistar mayor poder mediante alianzas estratégicas. (pág. 25)

En vista de la situación sanitaria que el país está atravesando los docentes tuvieron que recurrir a la tecnología desde la casa, para lo cual fue necesario que exista las redes de conexión para poder impartir sus clases de esta manera la conectividad facilita el uso de diferentes plataformas educativas que se desconocía su uso.

Es importante dar a conocer los conceptos de las siguientes plataformas educativas como es el Microsoft Teams y la plataforma Quizizz que ayudaran a mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del Nivel Inicial II de 4 a 5 años siendo estas herramientas de gran ayuda al docente para crear, innovar al momento de impartir sus clases.

Microsoft Teams

El uso de la plataforma Teams en el proceso de Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas de Inicial II es de gran motivación, ya que se

puede interactuar de diferentes maneras como es la video llamada que les permitirá una socialización entre docentes y estudiantes de esta manera la docente podrá utilizar algunas estrategias al momento de dar su clase como compartir pantalla para transmitir un cuento, o poder realizar una actividad lúdica conjuntamente.

Universidad Complutense de Madrid (2020) manifiesta que Microsoft Teams es un chat empresarial en el que se puede trabajar entre personas de un mismo equipo, compartiendo entre ellos sus recursos. Con Teams puedes crear EQUIPOS con compañeros de trabajo y/o otras personas donde subir documentos (Word, Excel, PowerPoint, etc.) sobre los que pueden trabajar todos los miembros del equipo concurrentemente y comentar cualquier cosa (llamadas, reuniones, conversaciones) respecto al trabajo en común que se esté realizando sin tener que enviar correos electrónicos.

También permite realizar llamadas y video llamadas manteniendo reuniones uno a uno o en grupo y compartir pantalla o ceder la pantalla a otro compañero del equipo. (P.2)



La plataforma Teams muestra varias opciones donde el docente puede planificar, archivar, realizar llamadas, colocar tareas, realizar grupos de trabajos con los niños y niñas lo que le permitirá realizar un mejor


acompañamiento para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel Inicial II, ya que al formar grupos pequeños de trabajo utilizando la plataforma educativa mencionada la docente puede interactuar de manera sincrónica y asincrónica en cada uno de ellos facilitándoles una mejor socialización.

Además, se menciona que el uso de la Plataforma educativa Teams es una herramienta que permite utilizar diferentes programas sin la necesidad de salir de ella como es Excel, Word, Power Point, Pdf entre otras aplicaciones que son de gran ayuda al momento de impartir las clases, de esta manera Ponce (2020) indica que TEAMS, “profundiza en cada una de las opciones que esta herramienta nos brinda; podemos encontrar: Temas, aprendizaje, novedades, informar un problema, enviar comentarios, para preguntar a la comunidad acerca de temas muy específicos que tengo dudas o inquietudes”.(p. 7)

Quizizz

La plataforma Quizizz para el uso del aprendizaje de los niños y niñas del nivel Inicial II es de gran importancia ya que ayuda a estimular su área cognitiva al momento de realizar actividades o dinámicas acorde a su edad, en el caso de este grupo de estudiantes no se puede realizar actividades de manera escrita ya que recién están aprendiendo a leer por medio de pictogramas por esta razón al momento de utilizar esta plataforma se usa diferentes técnicas de aprendizaje para que puedan interactuar conjuntamente.

Universidad de Concepcion (2019) expresa que Quizizz es una plataforma online y gratuita que permite crear evaluaciones de acuerdo al ritmo de trabajo de cada estudiante. Puede ser utilizada en cualquier dispositivo que contenga un navegador web. A su vez, Quizizz tiene una aplicación llamada Quizizz Student app para iOS y Android, además de una página web, las cuales están dirigidas para que los alumnos ingresen a los cuestionarios creados por los profesores. La plataforma entrega resultados y reportes sobre el nivel (o porcentaje de aprobación) de la actividad y del estudiante, los que



se pueden descargar en formato Excel. Además, una vez contestado el cuestionario, los educandos pueden revisar sus respuestas. (p.20)

La aplicación de la plataforma Quizizz es de gran motivación ya que permite a que cada uno de los estudiantes puedan desarrollar la actividad a su ritmo, de esta manera realizarán trabajos tanto de manera individual como grupal, esto ayudará a desarrollar diferentes capacidades intelectuales en los niños y niñas del nivel inicial II, porque les permite interactuar de manera directa y rápida desde su dispositivo electrónico inteligente.

Es fundamental señalar que esta herramienta es de gran ayuda para que al docente le permite ver las respuestas de todos sus estudiantes de una manera rápida, de igual manera le ayudará al estudiante poder interactuar, es así, como van mejorando su aprendizaje diario.


La plataforma educativa Quizizz nos permite elegir varias opciones para desarrollar la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Inicial II como realizar actividades innovadoras donde los estudiantes

puedan participar a manera de juego como es la selección de un pictograma de esta manera permitirá que las actividades diarias sean motivadas y los educandos quieran volver a conectarse a las clases virtuales mediante el uso de esta plataforma.

A partir de la emergencia sanitaria SARCOV 19 toda la comunidad educativa, docentes, padres de familia, niños y niñas tuvieron que realizar su conectividad desde casa, en muchos de los casos al inicio no lograban conectarse, para lo cual esto afectó el aprendizaje de algunos estudiantes, por desconocimiento de cómo utilizar la tecnología, es importante a continuación citar algunas definiciones de Enseñanza Aprendizaje para sustentar la importancia del uso de las plataformas educativas durante el tiempo de tele trabajo que realizan las docentes para que los estudiantes alcancen las destrezas de cada nivel.

Proceso enseñanza-aprendizaje

Es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores



que determinan su comportamiento.

La enseñanza

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos.

En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica.

El aprendizaje

Ecured (2021) define al aprendizaje como la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona

es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. (pag.1)

Es importante mencionar que cada niño y niña posee su propio ritmo de enseñanza- aprendizaje, es decir que cada persona posee sus propias inteligencias y de esta manera se puede aprovechar el uso de la tecnología para desarrollar cada una de ellas, que permitirán mejorar su aprendizaje mediante el uso de nuevas plataformas educativas como es el Microsoft Teams y el Quizizz.

El aprendizaje mediante el uso de



las plataformas educativas Microsoft Teams y Quizizz son herramientas que nos pueden ayudar a mejorar un ambiente dinámico para el aprendizaje lo que le permitirá tener una excelente experiencia al docente en el momento de innovar en sus clases.

La utilización de estas plataformas educativas posee contenidos digitales de buena calidad y ayudará a la enseñanza -aprendizaje de los niños y niñas del nivel Inicial II de 4 a 5 años a través de estas herramientas se puede hacer animaciones, memes, dibujitos personalizados para incentivar a los estudiantes.

Las nuevas plataformas tecnológicas son un proceso de innovación que permitirá concebir un conocimiento pleno para obtener una educación de calidad durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Aprendizaje virtual


Para Oviedo (2017), El aprendizaje virtual es el resultado de un proceso evolutivo histórico en el que se distinguen varias etapas: utilización de material impreso, docencia basada en material analógico, incorporación de herramientas informáticas y utilización de tec-

nología digital a través de Internet. (pág. 45)

Las herramientas tecnológicas han facilitado el desarrollo en la enseñanza aprendizaje, los equipos tecnológicos nos han facilitado con diferentes aplicaciones mostrando así un nuevo escenario de educación que ha permitido el desarrollo de una gran experiencia de aprendizaje virtual.

Las nuevas plataformas educativas Teams y Quizizz son herramientas tecnológicas que les permitirá a los niños y niñas de 4 a 5 años que puedan mostrar interés durante el proceso de enseñanza aprendizaje, de esta manera el docente podrá motivar al estudiante en diferentes ámbitos.

Con las nuevas plataformas educativas como es el Microsoft Teams y Quizizz permitirá que el docente sea el pilar fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo creadores de nuevas metodologías para que los niños y niñas adquieran sus destrezas y habilidades mediante los nuevos métodos y técnicas, logrando obtener una asimilación de contenidos prácticos.



Dentro de la educación, las nuevas plataformas educativas permiten a las educadoras tener una mejor herramienta para el proceso de enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta que podrán cumplir las planificaciones con mayor seguridad y lograrán que los niños y niñas se sientan motivados al recibir sus clases virtuales.

Aprendizaje significativo

Para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje es necesario que la docente pueda estar en constantes actualizaciones y de esta manera logre transmitir a los niños y niñas nuevos conocimientos, que logran aprender y desarrollar sus diferentes áreas cognitivas alcanzado un nivel intelectual significativo para su aprendizaje.

Según Ausubel (1970) el aprendizaje es un proceso por el medio del que se relaciona nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de un individuo y que sea relevante para el material que se intenta aprender. (p.206)

Para lograr un aprendizaje significativo es necesario conocer las nuevas plataformas educativas como es el Teams y Quizizz que son

herramientas innovadoras, que ayudarán y estimulan la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas mediante sus dispositivos electrónicos que poseen en casa.

Ausubel (2006) relaciona el aprendizaje significativo con el almacenamiento de información en el cerebro. Señala que la información se conserva en zonas localizadas del cerebro y que son muchas las células que están implicadas en el proceso.

El aprendizaje debe necesariamente tener significado para el estudiante, si queremos que represente algo más que palabras o frases que repite de memoria en un examen, por eso su teoría se llama del aprendizaje significativo, ya que para este autor algo que crece de sentido no solo se olvidará muy rápidamente, sino que se puede relacionar con otros datos estudiados previamente, ni aplicarse a la vida de todos los días. (pag.206)

La educación virtual se ha convertido hoy en día en una de las nuevas formas de educación debido a la situación de Pandemia en el país, por tal razón los dispositivos que disponían en casa se convirtieron en su herramienta de estudio,



sin embargo, se desconocía de algunas plataformas educativas que podrían mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas.

Es fascinante observar cómo la vida de los seres humanos puede cambiar de un día para otro de forma radical, afectando el aspecto social, cultural, educativo, familiar; lo que alguna vez se veía como una innovación educativa, la aplicación de los Tics en las clases presenciales, hoy en día se ha convertido en una herramienta pedagógica indispensable en el desarrollo del aprendizaje del estudiante.

La pandemia por el Covid-19, ha demostrado que es un requisito indispensable del docente el manejo de las Tics como las plataformas existentes del Quizizz y el Teams, para así poder cumplir su rol de guía en el proceso de enseñanza – aprendizaje, como se manifiesta a continuación:

Álvarez Gómez (2008) manifiesta que: “La Educación Virtual es una evolución natural respecto a la educación tradicional, con una nueva forma de entender el aprendizaje.

La mejora fundamental está en el salto desde sistemas cerrados

hasta sistemas abiertos. Sistemas flexibles, adaptables, dinámicos y “conectados”. Iniciando la era de la información o del conocimiento, para empezar a conceptualizar la era de la interacción (pág. 69).

La educación virtual se ha convertido en una herramienta indispensable para llevar a cabo la labor como docente, sin embargo, lo fundamental es tener el conocimiento acerca de que plataformas le permitirán llegar de forma efectiva, eficiente y eficaz a los estudiantes, para desarrollar las destrezas indispensables que requieren para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Debido a la pandemia por el Covid-19 que ha causado una crisis mundial sin antecedentes en todos los espacios, más aún en el ámbito de la educación. Esta se ha visto afectada, principalmente, por el cierre masivo de instituciones para actividades presenciales, lo que obliga a toda la comunidad educativa tanto a docentes, padres de familia y estudiantes a desarrollar sus actividades educativas desde casa, provocando así adecuar un espacio para su aprendizaje, con el objetivo de evitar la propagación del virus y mitigar su alcance, sin



dejar a un lado la educación.

Guillar (2019) afirma que, cada generación da nueva forma a las aspiraciones que configuran la educación en su época. Lo que puede surgir como marca en esta nueva generación es la preocupación por la calidad y aspiraciones de que la educación sea un medio para preparar ciudadanos bien equilibrados para una democracia. (pág. 87)

Por lo que la educación debe guiarse por descubrimiento, sin limitar experiencias, las cuales ayudan a crear el conocimiento propio.

Es por eso que es muy importante comprender el desarrollo cognitivo de los niños logrando entender su mentalidad en cada etapa donde se puede enriquecer y favorecer su proceso de aprendizaje porque ellos interactúan con Velez el mundo en el que viven.

Según Piaget el desarrollo del pensamiento representacional permite al niño adquirir el lenguaje. Los años preescolares son un periodo de desarrollo acelerado del lenguaje: la mayoría de los niños pronuncian sus primeras palabras hacia el segundo año y van aumentando su

vocabulario hasta alcanzar cerca de 2000 palabras a los 4 años. pág. 10

Ya que el ritmo de aprendizaje de los niños es asombroso porque en sus primeros años de vida se produce el desarrollo de sus inteligencias y capacidades mentales.

Los indicadores que se deben considerar y serán de gran ayuda para el docente con la utilización de las plataformas son los siguientes:

La plataforma permite evaluar los trabajos entregados por el alumno.

La plataforma me permite publicar las calificaciones de las actividades del alumnado.

La plataforma facilita la entrega de calificaciones la plataforma se usa como una herramienta de aprendizaje distancia: solo hay actividades y trabajos autónomos desde casa.

Las actividades y documentos de la plataforma son un complemento de trabajo que se hace en clase presencial.

Facilita el diseño de materiales de

estudio para ser utilizados en las asignaturas.

El proceso evolutivo del niño de 4 a 5 años según Vélez:

Tabla 2: Herramientas virtuales en la educación

CARACTERÍSTICAS	IMPLICACIONES EDUCATIVAS
<p>Percepción: reacciona ante los estímulos en su totalidad; no pone etiquetas verbales a sus elementos.</p> <p>El desarrollo cognitivo depende en parte de la adquisición del lenguaje.</p> <p>Aprende mediante a imitación, el juego, el dibujo y el lenguaje.</p> <p>Abarca tres elementos</p> <p>Reliene 3 elementos</p> <p>Integra más de dos elementos dentro de un conjunto.</p> <p>Se establece la memoria, y de esta forma puede ordenar los hechos en el tiempo: comprende conceptos como ayer y hoy, mañana; antes, ahora, después, después; mañana tarde y noche</p> <p>Puede orientarse en el espacio y en el tiempo y es capaz de verbalizarlos.</p> <p>Puede imitar gestos de alguien que tiene enfrente, pero lo hará en modo de espejo.</p> <p>Conoce el nombre de casi todas las partes del cuerpo.</p>	<p>Decir primero los objetos, luego describir diciendo para que sirven y cómo son, elementos o partes que tienen (su uso, su grito y otros animales o juguetes preferidos) primero cuando lo señala el adulto las partes y luego señalándolas él.</p> <p>Apoya todas las adquisiciones del lenguaje.</p> <p>Que describa (utilizando libros de imágenes, dibujo etc.</p> <p>Que hable de lo que está haciendo y como lo hace (hablar de hechos cotidianos).</p> <p>Leerle cuentos.</p> <p>Que cuente cuento, que los continúe, que recite rimas sencillas, canciones, juegos de lenguaje.</p> <p>Contarle cuentos y preguntarle sobre ellos.</p> <p>Realizar juegos de atención y discriminación auditiva (escuchar sonidos de la naturaleza, de animales, etc.) para mejorar el lenguaje</p> <p>Hablar con la profesora con corrección y que los alumnos repitan la canción, juego de lenguaje</p> <p>Que diariamente se dedique un tiempo en asamblea para colucioio sobre los niños han hecho en su casa el día anterior.</p> <p>Representarle los propios cuentos y que ellos lo imiten</p> <p>Trabajar y profundizar el conocimiento, control y dominio corporal.</p> <p>Recomendar a las familias que ordenen ellos su habitación con criterio propio.</p>

Fuente: Obtenido de Repositorio de Campaña Toaquiza (Campaña, 2018, pág. 15)

Elaboración: Campaña Toaquiza

En el Ecuador, como en los otros países, la pandemia por Covid-19, causó un gran cambio en la educación, ya que obligo a los docentes a capacitarse en el manejo y uso de las plataformas educativas, las cuales



se han convertido en sus herramientas para trabajar y desarrollar el aprendizaje, llevando la educación al campo virtual, y buscando con ello obtener resultados favorables en los aprendizajes adquiridos.

Todos los niveles de educación tienen su nivel de importancia y necesidad de atención, sin embargo, la educación inicial tiene principal importancia, ya que es el nivel en donde se forjan las bases del conocimiento, a pesar de que esta nueva generación, a nacido en la era digital, dominan el uso de un dispositivo inteligente, es ahí donde el docente debe guiar ese conocimiento y destreza en beneficio de una educación de calidad.

El Ministerio de Educación en el Currículo de Educación Inicial (2014) en el Art. 40 menciona: “Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de cre-

cimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años. La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional. La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.” (EDUCACIÓN, 2014)

En este contexto, la presente inves-



tigación se basará en dar a conocer los beneficios de las plataformas educativas: Teams y Quizizz para el uso del docente en el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus estudiantes, además se busca incluir una guía didáctica, la cual será socializada entre los docentes del nivel Inicial II de la Unidad Educativa “Aristóteles” ubicado en la ciudad de Quito, sector de Quitumbe sur durante el periodo Enero – mayo de 2021.

Desarrollo Cognitivo

Se entiende por desarrollo cognitivo al conjunto de transformaciones que se producen en la características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el periodo del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

Funciones del desarrollo cognitivo.

Se dividen en básicas y superiores
Básicas:

- Sensación
- Percepción
- La atención y la memoria

Superiores:

- Lenguaje

- Inteligencia
- Creatividad

La atención y la memoria.


La atención es un proceso que se encuentra relacionado con la motivación. Es posible que en esta subdivisión se requiera de la ayuda de los adultos para que los niños la realicen correctamente.

La atención se da cuando el individuo comienza a captar activamente lo que ve, oye y comienza a fijarse en ello en lugar de observar o escuchar simplemente de pasada.

La memoria por otra parte, permite codificar ciertos datos que se reciben del entorno, para posteriormente consolidarlos y recuperarlos para otra ocasión.

Dependiendo de la situación, los seres humanos pueden acudir a ciertos tipos de memoria: a la sensorial, a corto plazo, a largo plazo, entre otras.

Existe una relación directa entre memoria y atención porque muchos de los problemas de memoria son consecuencia de no prestar atención suficiente o de no haber



procesado con más detalle la información.

La atención.

La atención es un proceso complejo que posee gran importancia ya que es un prerrequisito para el aprendizaje.

Para Ballesteros (2000), la atención es un proceso por el cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas entre las posibles. También hace referencia al estado de observación y de alerta que permite tomar conciencia de lo que ocurre en el entorno.

Características Generales de la Atención:

- a) La atención es la orientación de nuestra actividad psíquica hacia algo que se experimenta, permitiendo así vivenciar.
- b) Así, el estímulo se acepta indiscriminadamente, en forma pasiva y sin esfuerzos.

El estímulo al que se atiende, puede provenir de situaciones externas (sensaciones, percep-

ciones, etc.) o de situaciones internas (pensamientos, sentimientos, etc.).

A través de la atención se informa de las modificaciones fisiológicas y patológicas de nuestro medio interno, ya sea físico o mental, que permite la elaboración intelectual. La atención puede ser espontánea o voluntaria. Cuando es voluntaria, la dirección es gobernada activamente por el sujeto, que voluntariamente dirige su atención hacia un estímulo. (Atención Selectiva).

Cuando es espontánea, está a merced de los estímulos cambiantes que la impresionan.

Características de estímulos que atraen fácilmente la atención:

- Intensidad,
- repetición,
- desaparición,
- novedad,
- variedad,
- Rareza.

Factores determinantes de la atención Según Pallares Molíns, los factores explicativos del carácter selectivo de la atención se engloban en dos grupos: Determinantes externos y Determinantes internos.



Los determinantes externos son factores derivados de estímulos externos y llegan al sujeto a través de la percepción. Los principales son: Intensidad, tamaño, contraste, movimiento, novedad y repetición.

Los determinantes internos son factores que provienen del propio sujeto y se relacionan con su personalidad, expectativas, carencias, gustos, etc.

La memoria.

La memoria se refiere al proceso de ingresar, registrar, almacenar y recuperar información auditiva o visual en el cerebro, lo cual es fundamental para que se lleve a cabo el aprendizaje. Por medio de la memoria se logra también retener y reproducir experiencias anteriores.

Como podemos ver, la atención, memoria y concentración trabajan en conjunto para que el estudiante pueda aprender. Por lo tanto, no podemos ignorar las dificultades que presentan nuestros niños o niñas en cualquiera de estos procesos.


El no trabajar estas aptitudes podría resultar en desmotivación,

baja autoestima, actitud negativa hacia el estudio y la no adquisición de habilidades y destrezas fundamentales para la vida de todo ser humano.

Si la memoria no funcionará, aspectos tan importantes como nuestra propia identidad, la orientación en el tiempo y en el espacio, nuestra vida afectiva, intelectual y laboral estarían alterados.

Cómo se trabaja el área del desarrollo cognitivo desde el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC)

Diversos proyectos pedagógicos con tecnología se apoyan, entre otros en la psicología cognitiva y el constructivismo para promover aprendizajes significativos de los estudiantes, para apoyarlos en la resolución de problemas. No se trata de hacer más de lo mismo con nuevas herramientas y metodologías tradicionales, sino proponer la utilización de mediaciones tecnológicas en forma reflexiva, contextualizada y estratégica con un enfoque que pone énfasis en las funciones superiores de pensamiento y fortifican los métodos participativos, interactivos y de confrontación, adaptados a



las necesidades específicas de los alumnos.

Las concepciones constructivistas de la enseñanza y el aprendizaje le asignan primordial importancia a la manera en que los alumnos procuran darle sentido a lo que aprenden antes que al modo en que reciben la información.

De acuerdo con estos criterios los alumnos construyen activamente el conocimiento mediante el análisis y la aplicación de significados. El conocimiento es contextualizado y los alumnos resuelven problemas -complejos y ambiguos utilizando estrategias cognitivas y recurriendo a la ayuda de personas y herramientas mediadoras de los aprendizajes.

Los estudiantes pueden adquirir un conocimiento integrado y aplicable cuando elaboran múltiples representaciones de las ideas y llevan a la práctica las actividades dentro y fuera de la escuela. Las herramientas cognitivas que permiten extender y ampliar estos procesos mentales superiores de los alumnos como las computadoras, el software, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías pueden ayudarlas a re-

solver problemas complejos al brindarles información y oportunidades de colaborar investigar y crear dispositivos.

Los métodos de aprender con tecnología que han elaborado diversos autores dedicados a la investigación y al desarrollo de propuestas pedagógicas para su uso tienen varios puntos en común:

La indagación reflexiva y guiada a través de proyectos extensos que inculcan destrezas y conceptos complejos y que generan productos complejos.

Programas de estudios centrados en problemas auténticos y situaciones del mundo real. El uso de modelos y de visualización como medios eficaces para tender un puente entre la experiencia y la abstracción.

La creación de un significado colectivo por parte de los alumnos a través de diferentes puntos de vista sobre las experiencias compartidas.

La conformación de comunidades de aprendizaje concretas y virtuales mediante el uso de herramientas tecnológicas que actualmente



se emplean también en ámbitos laborales. La colaboración entre los alumnos para llevar adelante experiencias de aprendizaje y generar conocimientos compartidos, así como el logro de un rendimiento satisfactorio por parte de todos los alumnos mediante estrategias para ayudar a las que tienen dificultades y problemas particulares.

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Piaget influyó profundamente en nuestra forma de concebir el desarrollo del niño. Antes que propusiera su teoría, se pensaba generalmente que los niños eran organismos pasivos plasmados y moldeado por el ambiente.

Piaget enseñó que se comportan como “pequeños científicos” que tratan de interpretar el mundo. Tienen su propia lógica y formas de conocer, las cuales siguen patrones predecibles del desarrollo conforme van alcanzando la madurez e interactúan con el entorno.


Se forman representaciones mentales y así operan e inciden en él, de modo que se da una interacción recíproca (los niños buscan activa-

mente el conocimiento a través de sus interacciones con el ambiente, que poseen su propia lógica y medios de conocer que evoluciona con el tiempo).

Piaget fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en Psicología. Pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos. La investigación de Piaget se centró fundamentalmente en la forma en que adquieren el conocimiento al ir desarrollándose. En otras palabras, no le interesaba tanto lo que conoce el niño, sino cómo piensa en los problemas y en las soluciones. Estaba convencido de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad del niño para razonar sobre su mundo.

Etapas cognoscitivas.

Piaget dividió el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas en cuatro grandes etapas: etapa sensoriomotora (desde el nacimiento hasta los dos años), etapa preoperacional (de 2 a 7 años), etapa de las operaciones concretas (de 7 a 11 años) y etapa de las operaciones formales (de 11 a 12 años



en adelante), las cuales constituye la evolución a una forma más compleja y abstracta de conocer.

Según Piaget, el desarrollo cognoscitivo no sólo radica en cambios cualitativos de sus vivencias y de las habilidades, sino en transformaciones fundamentales de cómo se introduce el conocimiento. Una vez que entra en una nueva etapa, no retrocede su razonamiento. Piaget planteó que el desarrollo cognoscitivo siga una sucesión invariable.

El estadio preoperacional (de 2 a 7 años).

La capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes marca el comienzo de la etapa preoperacional. Entre los 2 y los 7 años, el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes con los cuales representar las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles.

Puede servirse de las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos, participar en juegos de fingimiento y expresar sus ideas sobre el mundo por

medio de dibujos. El pensamiento preoperacional tiene varias limitaciones a pesar de la capacidad de representar con símbolos las cosas y los acontecimientos. Piaget designó este periodo con el nombre de etapa preoperacional, porque los preescolares carecen de la capacidad de efectuar algunas de las operaciones lógicas que observó en niños de mayor edad.

Antes de comentar las limitaciones del pensamiento preoperacional vamos a examinar algunos de los progresos cognoscitivos más importantes de esta etapa.

La tecnología como recurso didáctico

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) ofrecen al campo educativo una diversidad de herramientas que al ser utilizadas de manera adecuada y bien dirigidas pueden ayudar a obtener buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes. Si se hace una comparación entre los recursos gráficos que tradicionalmente se han venido utilizando en los procesos de enseñanza, tales como carteles, láminas, tableros, fotocopias, libros, discurso del profesor, etc. y aquellos que se derivan de



las tecnologías de información y comunicación (TIC), como los software, simuladores, aplicativos, animación, Internet, entre otros, es evidente que los últimos tienen ciertas ventajas, pues en ellos se pueden integrar los textos, sonidos, animaciones, imágenes, videos, lo que se conoce como multimedia.

Los recursos didácticos diseñados con ayuda de las tecnologías de información y comunicación (TIC), son reutilizables y distribuibles, pueden ser compartidos con otros docentes e Instituciones Educativas a través de dispositivos de almacenamiento y de la Internet.


Es interesante ver como muchos docentes en el mundo crean redes en la Internet para compartir experiencias y recursos educativos, mostrando con esto que las tecnologías de información y comunicación (TIC) superan las barreras de tiempo y espacio, a la vez que ha permitido el surgimiento de un nuevo paradigma educativo, al que se le conoce como Conectivismo, que se basa en la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación como recursos para la enseñanza y el aprendizaje.

La incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la enseñanza, requiere de condiciones que le permitan al docente poder llevar a cabo una buena labor si desea trabajar con recursos didácticos basados en tecnologías de información y comunicación (TIC). El docente debe mostrar una actitud de cambio y aprender a utilizar las tecnologías de información y comunicación (TIC) y la institución educativa debe contar con herramientas tecnológicas y espacios adecuados para su utilización.

La clase no debe perder el horizonte planteado, que va dirigido hacia el aprendizaje del estudiante, dejando claro que el objetivo de la clase no es la utilización del recurso, sino el aprendizaje que se pueda obtener con éste.

El docente actual y quien está en proceso de formación como tal, debe apropiarse del manejo y uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC), de tal manera que pueda y descubrir las posibilidades que ofrecen dichas herramientas en el aula.

El gran problema que se puede evidenciar en la actualidad, a parte



de la falta de recursos tecnológicos en la escuela, es el temor al cambio, dejar las prácticas tradicionalistas para entrar en el mundo digital representa un gran trauma en muchos docentes, por lo que el mayor reto de quienes emprenden proyectos para transformar la práctica pedagógica, mediante la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es lograr un cambio de actitud en los docentes.

Tecnología

Se denomina tecnología al conjunto de elementos u objetos fabricados por el hombre que ha permitido modificar el entorno dando paso al mejoramiento de un espacio con los distintos avances.

En la antigüedad las tecnologías que predominaban eran aquellas herramientas que improvisaba el hombre para sobrevivir en sus espacios y que le permitían tener una vida plena y segura, con el paso del tiempo estas han ido evolucionando de manera significativa. La tecnología formal tiene su inicio cuando la técnica comienza a vincularse con la ciencia, sistematizándose así los métodos de producción hoy en

día debido a los múltiples avances. La tecnología sigue avanzando a un ritmo veloz tanto así que actualmente existen diferentes especialidades:

- Tecnología de la construcción
- Tecnología de asistencia
- Tecnología médica
- Tecnología de la información y comunicación.

En la actualidad la tecnología es una herramienta al alcance de todas las personas, ya que les permite estar informados y comunicados en todo momento y lugar.

La tecnología moderna domina la mayoría de espacios dentro de la vida, lo cual puede tener un impacto tanto negativo como positivo.

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Para Cabero las tecnologías de información y comunicación (TIC):

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomu-



nicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexión, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativa. (Cabero, 1998)

Integración de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación.

La sociedad de la información en la que estamos inmersos requiere nuevas demandas de los ciudadanos y nuevos retos a lograr a nivel educativo. Entre ellos:

Disponer de criterios y estrategias de búsqueda y selección de la información efectivos, que permitan acceder a la información relevante y de calidad. El conocimiento de nuevos códigos comunicativos utilizados en los nuevos medios.

Potenciar que los nuevos medios contribuyan a difundir los valores universales, sin discriminación a ningún colectivo.

Formar a ciudadanos críticos, autónomos y responsables que tengan una visión clara sobre las transformaciones sociales que se van produciendo y puedan participar activamente en ellas.

Adaptar la educación y la formación a los cambios continuos que se van produciendo a nivel social, cultural y profesional.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han ido integrándose en los centros educativos de forma paulatina. A las primeras reflexiones teóricas que lo profesionales de la educación realizaban sobre la adecuación o no de estas tecnológicas para el aprendizaje, se ha continuado con el análisis sobre el uso de estas tecnologías y su vinculación a las teorías de aprendizaje, junto a propuestas metodológicas para su implementación.

Un modelo para integrar las tecnologías de información y comunicación (TIC) de manera adecuada.

La educación situada en este mundo globalizado, debe aportar al desarrollo de habilidades, trabajo en grupo, trabajo autónomo, solución de problemas reales, toma de decisiones.

El buen uso de los recursos tecnológicos es una de las habilidades que debe caracterizar al ciudadano competente de este siglo.



Pazmiño y Sánchez (2015) mencionan que: Direccionando a las tecnologías de información y comunicación en las instituciones educativas, se puede dar uso adecuado en diferente espacio tales como:

lioteca, sala de computo o incluso hasta en rincones de juego trabajo (p.33).

El uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los ambientes educativos, proporciona a los docentes la oportunidad de usar estos recursos como estrategias de valor para los estudiantes de manera que les permitan ser actor y constructor de su aprendizaje. Por esta razón debe existir una actualización didáctica donde pongan en práctica una metodología innovadora que motive su buen uso en los diferentes espacios.

Tecnología educativa.

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación constituye uno de los factores clave para comprender y explicar las transformaciones económicas, sociales, políticas y culturales de las dos últimas déca-

das. El rol que desempeñan estas innovaciones tecnológicas en el alcance y la dirección de los cambios sociales y culturales continúa siendo, sin embargo, materia de controversia.

La problematización del rol de las nuevas tecnologías de la información en los procesos de cambio social y cultural cobra particular relevancia en el ámbito educativo. Ciertas concepciones sobre la reforma del sistema educativo atribuyen a la incorporación de las nuevas tecnologías de la información un efecto determinante en la mejora de la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la enseñanza tiene consecuencias tanto para la práctica docente como para los procesos de aprendizaje. Pero la determinación de estas consecuencias no puede efectuarse sin el análisis de las condiciones políticas y sociales que estructuran a las prácticas pedagógicas.

Se presentan algunos elementos para comprender los procesos de incorporación de las nuevas tec-



nologías de la información en el ámbito educativo.


Al hablar de nuevas tecnologías de la información se refiere al estudio y la utilización de la microelectrónica y las telecomunicaciones para producir, almacenar, procesar, recuperar y transmitir información.

Al respecto Cubo, González y Lucero (2003), mencionan que se debe analizar el impacto que tendrá la propuesta en el entorno educativo y determinar que sea la mejor alternativa para el proceso de enseñanza-aprendizaje, así se estará incorporando innovación diseño multimedia es comunicar ideas, conceptos e imágenes a través de programas y no deslumbrar con herramientas gráficas.

Dependiendo de cómo se usen las tecnologías de información y comunicación (TIC), estas pueden crear bienestar o pueden afectar negativamente a la familia. Por ejemplo, pueden provocar más cercanía en la familia cuando uno de los padres se encuentra trabajando en otra ciudad o en otro país y se usan aplicaciones como WhatsApp o Skype para mantenerse en contacto, también pueden

provocar más cercanía cuando en una cena familiar comparten e intercambian información u opiniones sobre noticias o temas que hayan consultado en la web. Sin embargo, si no se estimula el uso racional de las tecnologías de información y comunicación (TIC), se puede dar el caso de que estas tecnologías provoquen una separación o incomunicación en la familia por el abuso en su uso o por la utilización que se le da de manera personal sin involucrar de vez en cuando la participación de todos los miembros de la familia, llegando a ocasionar en algunos casos un aislamiento del individuo, en la familia y hasta de la sociedad en general o de actividades extracurriculares recreacionales. Por lo que una manera en que la familia se integre utilizando las tecnologías de información y comunicación (TIC) es que se estimule el uso de estas tecnologías en conjunto, entre todos ellos, que se ayuden unos con otros al usar estas herramientas y compartan información entre ellos mismo para así fortalecer una unión entre ellos por medios de estos dispositivos electrónicos.

Actualmente con el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC), los niños y los



jóvenes en el hogar pasan demasiado tiempo viendo televisión, jugando videojuegos, y conectados a Internet, abusando en el uso de estas herramientas, y provocando menos interacción de éstos hacia su entorno familiar.

Pero los niños y los jóvenes no son los únicos en abusar de estas tecnologías, muchas veces son los padres los que también se quedan demasiado tiempo navegando por Internet, investigando y leyendo información o realizando algún tipo de trabajo. Por lo que esta problemática puede afectar a cada uno de los miembros de la familia.

Así que, como ya se mencionó anteriormente, estas familias deben implementar reglas que estimule el uso racional de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el hogar, para así garantizar una mejor convivencia familiar.

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) han definido el mundo en el que se vive actualmente. Estas tecnologías se han convertido en herramientas de uso cotidiano en la vida de todas las personas, es algo tan familiar y conocido que ya ni se podría pen-


sar el vivir sin ellas. La televisión, las computadoras, los teléfonos inteligentes, los videojuegos son dispositivos electrónicos con la que se han criado los niños de las nuevas generaciones, por ello es responsabilidad de los padres enseñar a sus hijos a utilizar adecuadamente estas herramientas para así garantizar el buen convivir de éstos con su entorno familiar y social manteniendo un equilibrio en sus vidas.

“Así las tecnologías de información y comunicación (TIC), lejos de convertirse en un elemento de aislamiento, bien utilizadas podrían ser un canal de comunicación entre los miembros del hogar y no un motivo de disputa” (Ce, 2012).

Las ventajas del uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el desarrollo del niño.

El uso de las nuevas tecnologías tiene muchas ventajas, sobre todo a nivel educativo:

- Sirve de gran utilidad para el buen desarrollo del niño (dibujo, estimulación visual y auditiva).
- Mejora la concentración, la apreciación espacial, que comien-



cen a establecer secuencias lógicas e incluso seriaciones, mejoran la destreza manual.

- Desarrolla las habilidades de los niños, les ayuda a tomar decisiones, a analizar y observar.
- Puede ser un complemento de métodos tradicionales, nunca un sustituto.
- Estimula la investigación, el descubrimiento y las ganas de aprender.

Las desventajas de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el desarrollo del niño.

Al igual que tiene muchas ventajas, el uso de nuevas tecnologías en menores de 3 años también tiene muchos inconvenientes:

- Que se use sin control parental, teniendo acceso a determinados contenidos no adecuados para su edad.
- Que puedan quedar expuestos a ellas sin control en algún momento. Siempre que vea algo, tanto en Tablet o televisión, debemos explicarles qué es lo que ven y no solamente dejarles en frente de todos estos estímulos.
- La psicomotricidad se cen-

tra únicamente en el aspecto fino, olvidando las demás partes de su esquema corporal.

- Falta de socialización.
- Su uso excesivo puede crear dependencia.

El niño y las tecnologías de información y comunicación (TIC).

Según la Unicef El Estado Mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital dice que: La infancia no es una excepción. Desde el momento en que cientos de millones de niños llegan al mundo, están inmersos en una corriente constante de comunicación y conexión digitales, desde la forma en que se gestiona y brinda su atención médica hasta las imágenes en línea de sus primeros momentos más preciosos.

A medida que los niños crecen, la capacidad de utilizar la digitalización para dar forma a sus experiencias de vida crece con ellos, ofreciéndoles oportunidades aparentemente ilimitadas para aprender y socializar, y para ser contados y escuchados.

Especialmente en el caso de los niños que viven en lugares remo-



tos, o aquellos a quienes la pobreza, la exclusión y las situaciones de emergencia que los obligan a huir de sus hogares les impiden progresar, la tecnología digital y la innovación pueden abrir una puerta hacia un futuro mejor, ofreciéndoles un mayor acceso al aprendizaje, a las comunidades de interés, a los mercados y servicios, y a otros beneficios que pueden ayudarles a alcanzar su potencial, rompiendo a su vez los ciclos de desventaja.

Pero millones de niños no disfrutan de ese acceso, o su acceso es intermitente o de calidad inferior y, con mucha frecuencia, son los niños que ya están más desposeídos. Esto agrava aún más su privación, denegándoles efectivamente las aptitudes y el conocimiento que podrían ayudarles a desarrollar su potencial y a romper los ciclos intergeneracionales de desventaja y de pobreza.

La tecnología digital y la interactividad también plantean riesgos importantes para la seguridad, la privacidad y el bienestar de los niños, aumentan las amenazas y los daños que muchos niños ya confrontan fuera de línea y hacen que los niños ya vulnerables lo

sean más aún.

Aun cuando las tecnologías de información y comunicación (TIC) han fomentado el intercambio de conocimientos y la colaboración, también han facilitado la producción, distribución y el intercambio de material sexualmente explícito y de otro contenido ilegal que se emplea para explotar y abusar de los niños.

Dicha tecnología ha abierto nuevas vías para la trata de niños y nuevos medios para ocultar esas transacciones de los encargados de aplicar la ley. También ha hecho que sea mucho más fácil para los niños acceder a contenido inapropiado y potencialmente dañino y, lo que es más sorprendente, para que produzcan ellos mismos ese contenido.

Incluso a pesar de que las tecnologías de información y comunicación (TIC) han facilitado que los niños se conecten entre sí y compartan experiencias en línea, también han facilitado el uso de esos nuevos canales de conectividad y comunicación para el acoso en línea, con un alcance mucho más amplio y, por lo tanto, con un mayor riesgo que lo que supone el



acoso fuera de línea. Del mismo modo, han aumentado las posibilidades del uso indebido y la explotación de la privacidad de los niños, y han cambiado la forma en que los niños consideran su propia información privada.

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) y su evolución.

Saettler (1968) habla de algunos antecedentes históricos de la Tecnología que se remontan a los sofistas y las pinturas rupestres, la mayoría de los autores sitúan los orígenes de la Tecnología Educativa (TE) vinculados a la aparición y desarrollo del concepto; así, Bartolomé y Sancho (1994) la sitúan en torno a los años veinte y treinta del pasado siglo asociados al nacimiento y expansión de la radio.


Otros, como De Pablos (1994), fechan su aparición durante la Segunda Guerra Mundial vinculada a las necesidades formativas militares y algunos como Chadwick (1983:99) dicen que el concepto comenzó a usarse en los años sesenta.

Según recoge la definición de la UNESCO (1984:43), la Tecnología Educativa nace ligada al uso ed-

ucativo de los modernos medios audiovisuales, evento que sucede en la década de los sesenta del pasado siglo.

Podemos encontrar abundante información del desarrollo de la Tecnología Educativa en España en trabajos de autores como Gutiérrez Espada (1980), Cabero (1988) o Área (1991).

En los trabajos de estos autores se describen, siguiendo un criterio cronológico, los avances tecnológicos desde el siglo XIX hasta la década de los 80 del pasado siglo, destacando tres momentos importantes; el primero, en la primera década del siglo XX con la creación del Instituto de Material Científico que recomendaba el cine con fines educativos, el segundo se desarrolla en los años 60 con un intento de integrar los medios audiovisuales en la enseñanza, ya que se creyó que éstos medios representarían un estímulo o factor de renovación y mejora pedagógica de la calidad de la educación, y el tercero llega con la entrada en vigor de la Ley del 70 que promueve la expansión de los medios audiovisuales en los centros educativos, fundamentalmente a través de la creación de la red de ICEs (Institutos de Ciencias



de la Educación) y en particular de sus divisiones de Tecnología Educativa.

Por otro lado, en trabajos como el realizado por De Pablos (1994), también siguiendo un criterio cronológico, se establecen cinco décadas en el desarrollo de la Tecnología educativa, éstas son:

1. En la década de 1940, el desarrollo se centra en la formación que se diseña por y para el mundo militar por medio de los recursos audiovisuales.

2. La década de 1950 está marcada por los trabajos de Skinner sobre condicionamiento operante aplicados a enseñanza programada.

3. Durante la década de 1960 se produce el despegue y expansión de los medios de comunicación social, con una revisión de la teoría de la comunicación que contempla ya las aplicaciones de los medios en la educación.

4. La década de 1970 es la del desarrollo de la informática. Son los años en los que se produce el intento de implantación de la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO) y de la enseñanza programada.

5. Durante la década de 1980 se inicia el desarrollo, que en parte continúa en la actualidad, de los soportes informáticos y audiovisuales que tiene como objetivo la interacción persona-sistema.

A partir de los años noventa las Nuevas Tecnologías, sin abandonar los campos de trabajo iniciados en la década de los 80, se reconducen hacia el desarrollo de esos procesos de interacción mediante un nuevo soporte, las redes telemáticas, que a partir de esta década comienzan su implantación, aunque lentamente.

La puesta en escena de la red Internet, que ahora se generaliza de manera mucho más rápida, está haciendo replantearse muchos procedimientos educativos y está generando nuevos modos, tanto de conocimiento, como de enseñanza y aprendizaje.

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el Ecuador

Según un estudio realizado por la Social Hootsuite revela los siguientes datos:

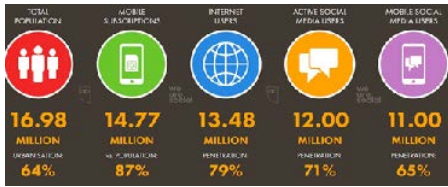


Figura 1: Datos esenciales de la línea principal para comprender el uso de medios móviles, internet y sociales en el Ecuador.

Fuente: <https://images.app.goo.gl/YwaiystxhR6ByHxo7>



Figura 2: Crecimiento digital anual el cambio de año en indicadores estadísticos clave

Fuente: <https://images.app.goo.gl/YwaiystxhR6ByHxo7>



Figura 3: Resumen: población y economía indicadores esenciales

demográficos y económicos

Fuente: <https://images.app.goo.gl/YwaiystxhR6ByHxo7>



Figura 4: Uso de internet: perspectiva del dispositivo basado en datos de usuario de internet activos y uso activo de servicios móviles con internet.

Fuente: <https://images.app.goo.gl/YwaiystxhR6ByHxo7>

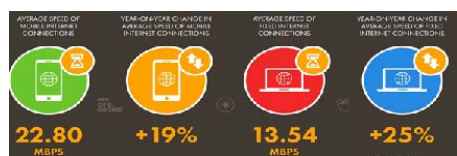


Figura 5: - Usuarios de internet: diferentes perspectivas sobre el número de usuarios de internet de algunos de los estudios más integrales del mundo.

Fuente: <https://images.app.goo.gl/YwaiystxhR6ByHxo7>

#	WEBSITE	TIME / DAY	PAGES / VISIT	#	WEBSITE	TIME / DAY	PAGES / VISIT
01	GOOGLE.COM	02M 47S	9.84	17	WIKIPEDIA.ORG	06M 13S	3.3
02	YAHOO.COM	36M 47S	5.92	18	WIKIMEDIA.COM	01M 32S	1.67
03	DISCOVER.COM	02M 46S	2.49	19	FOROCCOACHILLER	02M 17S	1.64
04	YOUTUBE.COM	02M 45S	4.95	20	INDAGANDO.COM	03M 05S	2.42
05	FACEBOOK.COM	06M 15S	7.76	21	ELMORNINGPOST.COM	01M 55S	1.28
06	ABC.COM	02M 45S	3.76	22	AMERICAM	03M 05S	3.14
07	DISCOVER.COM	02M 45S	2.49	23	FOROCCOACHILLER	02M 04S	4.99
08	YAHOO.COM	11M 11S	1.11	24	FOROCCOACHILLER	07M 36S	7.50
09	WIKIPEDIA.ORG	06M 31S	3.89	25	FOROCCOACHILLER	03M 41S	1.79
10	YOUTUBE.COM	02M 41S	3.40	26	WIKIPEDIA.ORG	07M 02S	3.92

Figura 6: Velocidades de conexión a internet: promedio de la velocidad de descarga para conexiones a internet móvil y fijo, con comparación de un año.

Fuente: <https://images.app.goo.gl/Ywaiystxhr6ByHxo7>



Figura 9: Preguntas más importantes de búsqueda en YouTube en 2018: basado en búsquedas en la plataforma de YouTube hasta el año 2018.

Fuente: <https://images.app.goo.gl/Ywaiystxhr6ByHxo7>

#	SEARCH QUERY	INDEX	#	SEARCH QUERY	INDEX
01	FACEBOOK	100	11	PICHINCHA	18
02	YOUTUBE	56	12	GAMAIL	17
03	TRADUCTOR	47	13	MUSICA	16
04	INICIAR SESION	39	14	FRASES	15
05	HORMAL	38	15	OLX	15
06	GOOGLE	33	16	WHATSAPP	14
07	FACEBOOK INICIAR SESION	27	17	BANCO PICHINCHA	14
08	IMAGENES	22	18	SR	14
09	JUEGOS	20	19	FRV	13
10	ISS	19	20	MPI	13

Figura 7: Los mejores sitios web de Alexa: ranking de sitios web por el número de visitantes y vistas a la página total.

Fuente: <https://images.app.goo.gl/Ywaiystxhr6ByHxo7>



Figura 10: Conexiones móviles por tipo: basado en el número de conexiones celulares (nota: no individuos únicos)

Fuente: <https://images.app.goo.gl/Ywaiystxhr6ByHxo7>

#	SEARCH QUERY	INDEX	#	SEARCH QUERY	INDEX
01	MUSICA	100	11	PREGUNTAS COMPLETAS	23
02	PERICULIA	91	12	SOLO	22
03	PERICULIAS	52	13	RAP	21
04	SALSA	52	14	ANGEL	21
05	CANCIONES	52	15	REGGATON	20
06	ROSA DE GUADALUPE	42	16	PREGUNTAS COMPLETAS EN ESPAÑOL	20
07	LA ROSA DE GUADALUPE	33	17	VACA DOLA	19
08	BAD BUNNY	29	18	BELLA	19
09	OSUNA	26	19	DURA	18
10	MUSICA	25	20	VALLEJANO	18


Figura 8: Top preguntas de búsqueda de google en 2018: basado en búsquedas a lo largo de 2018.

Fuente: <https://images.app.goo.gl/Ywaiystxhr6ByHxo7>

La política de ecuador digital 2.0 planteada desde el Ministerio de telecomunicaciones y de la sociedad de la información

Eje 1: Acceso Universal

Promover el acceso universal a las tecnologías de información y co-



municación (TIC), permitiendo así que cualquier ciudadano acceda a ellas, y especialmente al Internet, independiente de su ubicación geográfica, condición económica, nivel étéreo, género, o condición física alguna.

Política: 1.- Propiciar el desarrollo social, solidario e inclusivo en sectores rurales, urbano marginales, comunidades y grupos de atención prioritaria, a través del uso intensivo de tecnologías de información y comunicación (TIC).

Lineamientos:

Incrementar los niveles de alfabetización digital en las poblaciones rurales, urbano marginales, comunidades con énfasis en grupos de atención prioritaria.

Plan de acceso universal y alistamiento digital.

Objetivo general

Promover el acceso equitativo de la población a las tecnologías de información y comunicación (TIC), disminuir la brecha digital y mejorar el nivel de conocimiento de la sociedad con relación a las nuevas tecnologías y canales de comunicación.


Objetivos específico

- Impulsar un plan intensivo para integrar las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el sistema educativo y, comunidad.
- Incrementar el acceso y aprovechamiento de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en forma equitativa, considerando las características de los grupos vulnerables y tradicionalmente excluidos.
- Disminuir la Brecha Digital, mejorando las capacidades de los ecuatorianos para el uso efectivo y el aprovechamiento de las tecnologías de información y comunicación (TIC) e impulsando la realización d programas y mecanismos de alfabetización digital.

Las Tecnologías de la Información, la Comunicación y el entorno familiar del niño

Según un estudio de Lingokids, el 64% de los niños de 2 a 8 años tiene su propia tablet o smartphone, el 52% lo usa a diario y el 43% le dedica más de 6 horas semanales. Sólo el 69% de los progenitores utiliza herramientas de control parental.

Con motivo de la celebración del Día Internacional de Internet Se-



gura, Lingokids, plataforma española de aprendizaje de inglés para niños, ha analizado los hábitos de uso de dispositivos móviles en los menores de 2 a 8 años, con el fin de crear conciencia sobre la importancia de preservar su seguridad.

De este análisis se desprende que el 66% de los padres considera que Internet no es un lugar seguro para sus hijos, y sólo un 69% supervisa los contenidos a los que acceden mediante móviles o tablets.

El estudio de Lingokids, basado en una encuesta a 400 familias, revela que el 64% de los niños españoles entre 2 y 8 años cuenta con su propio dispositivo de acceso a Internet – con un predominio de la tablet (38%) frente al smartphone (26%), y un 52% lo utiliza a diario.

En cuanto al tiempo que dedican en cada sesión, el 54% de los niños emplea entre 30 y 60 minutos, y un 32% afirma destinar más de una hora, e incluso más de dos, lo que se traduce en que un 43% de estos menores pasa más de 6 horas a la semana con dispositivos móviles, y un 32% entre 4 y 6 horas semanales.

Por tipo de contenidos, cabe dest-

acar que un 29% accede principalmente a Internet para ver vídeos de YouTube, seguido de los que dan prioridad a ver películas y dibujos animados (23%), a aplicaciones educativas (21%) y videojuegos (21%) y a redes sociales (6%). En cuanto al uso concreto de las redes sociales, el 45% de los padres asegura que sus hijos aún no las utilizan. Sin embargo, un notable 33% considera que no disponen de la información necesaria para utilizarlas de forma segura, y un 22% se muestra confiado en que sí cuentan con la información adecuada.

La encuesta analiza también las condiciones en que se realiza el uso de los dispositivos. En este sentido, el 56% de los padres afirma que suele acompañar al menor mientras utiliza la tablet o el smartphone, mientras que un 36% reconoce que se limita a prepararle los contenidos que éste les solicita y después dejan de estar pendientes. El 8% restante de los niños se encargan ellos mismos de buscar el contenido que quieren ver.

Desde Lingokids se subraya la importancia de que los padres estén atentos a los contenidos que con-



sumen sus hijos en los dispositivos móviles, y que se aseguren de que las aplicaciones que utilizan cuentan con los sistemas de seguridad adecuados.

Neurotecnología

Martín-Lobo (2016) afirma que los conocimientos de neuropsicología pueden llevar a diseñar y aplicar programas siguiendo el modelo neuropsicológico de Luria y la correspondencia del desarrollo cognitivo y la maduración cerebral, con los diferentes aprendizajes y con las dificultades y trastornos que observamos en los estudiantes en edad escolar:

- Programas de desarrollo de la atención.
- Programas para desarrollar las habilidades visuales, auditivas, táctiles y de integración sensorial para asegurar la calidad de la entrada de la información en el cerebro.
- Programas de motricidad, equilibrio y vestibulares, de desarrollo lateral y de sentido espacio-temporal para favorecer los procesos cerebrales relacionados con el aprendizaje.
- Programas de lenguaje, memoria y de habilidades superiores de pensamiento, de intelligen-


cias múltiples, creatividad y Funciones Ejecutivas.

- Programas para superar las dificultades del aprendizaje, la dislexia, la discalculia, las dificultades del lenguaje.
- Programas para el autismo y otros.

La neurotecnología educativa diseñará estrategias, catalogará software y aplicará metodologías que den respuestas al desarrollo cognitivo y la maduración cerebral, con los diferentes aprendizajes, y a las dificultades y trastornos que observamos en los estudiantes en edad escolar. Jiménez, Hernández, García y otros (2015) afirman que la atención selectiva y la atención sostenida están reguladas por estructuras corticales y subcorticales.

Entre las estructuras corticales está la corteza prefrontal y las cortezas sensoriales. En el caso de las estructuras subcorticales, el tálamo óptico, el cuerpo estriado (núcleo caudado y lenticular), los núcleos septales y de Meynert y el cerebelo.

En el caso del tálamo, se ha demostrado que existen neuronas que sólo responden a los estímulo-



los novedosos y que se habitúan rápidamente (Jasper y Bertrand, 1966). A esto habría que añadir la corteza prefrontal, que juega un papel fundamental en el control voluntario de la atención.

El uso de la tecnología puede ayudar para mejorar la atención gracias al apoyo visual y auditivo que ofrece, porque prolongará la concentración durante más tiempo. La importancia de la atención en el proceso del aprendizaje es indiscutible, pero como cualquier otra habilidad, hay que desarrollarla a lo largo de la vida.

De ahí que la clave estará en una buena selección de programas que ayuden a ejercitar la habilidad como, por ejemplo, actividades de buscar las diferencias. Seleccionar programas que trabajen: Atención visual, Atención auditiva, Tamaño, posición y color. Bavelier y Davidson (2013) explican: “Cuando la gente juega con videojuegos de acción están reconfigurando la vía cerebral responsable del proceso visual. Estos videojuegos empujan al sistema visual humano hasta sus límites, y el cerebro se adapta a él. Y lo que el jugador aprende, lo traslada a otras actividades y posiblemente a la vida cotidiana”.

Cuando el proceso de la integración sensorial se presenta desordenado se hacen evidentes una serie de problemas de aprendizaje, desarrollo y comportamiento.

Didáctica

Etimológicamente la palabra didáctica se deriva del griego didaskein: enseñar y tékne: arte, entonces, se puede decir que es el arte de enseñar.

De acudo con Imideo G Nérici, la palabra didáctica fue empleada por primera vez, con el sentido de enseñar, en 1629, por Ratke, en su libro Principales Aforismos Didácticos. El término, sin embargo, fue consagrado por Juan Amos Comenio, en su obra Didáctica Magna, publicada en 1657.

Así, pues, didáctica significó, principalmente, arte de enseñar. Y como arte, la didáctica dependía mucho de la habilidad para enseñar, de la intuición del maestro o maestra.

Más tarde la didáctica pasó a ser conceptualizada como ciencia y arte de enseñar, prestándose, por consiguiente, a investigaciones referentes a cómo enseñar mejor.



La didáctica general, está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña.

La didáctica está constituida por la metodología abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos, por medio de los cuales se da el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Objetivos de la didáctica.


De acuerdo con el planteamiento de Imideo G Nérici, los principales objetivos de la didáctica son:

- Llevar a cabo los propósitos de la educación.
- Hacer el proceso de enseñanza- aprendizaje más eficaz.
- Aplicar los nuevos conocimientos provenientes de la biología, la psicología, la sociología

y la filosofía que puedan hacer la enseñanza más consecuente y coherente.

- Orientar la enseñanza de acuerdo con la edad evolutiva del alumno y alumna para ayudarles a desarrollarse y realizarse plenamente, en función de sus esfuerzos de aprendizaje.
- Adecuar la enseñanza y el aprendizaje, a las posibilidades y necesidades del alumnado. Inspirar las actividades escolares en la realidad y ayudar al alumno (a) a percibir el fenómeno del aprendizaje como un todo, y no como algo artificialmente dividido en fragmentos.
- Orientar el planeamiento de actividades de aprendizaje de manera que haya progreso, continuidad y unidad, para que los objetivos de la educación sean suficientemente logrados.
- Guiar la organización de las tareas escolares para evitar pérdidas de tiempo y esfuerzos inútiles.
- Hacer que la enseñanza se adecue a la realidad y a las posibilidades del o la estudiante y de la sociedad.

Llevar a cabo un apropiado acompañamiento y un control consciente del aprendizaje, con el fin de que pueda haber oportunas



rectificaciones o recuperaciones del aprendizaje.

Recurso didáctico.

Según Jordi Díaz Lucea los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente.

Los recursos didácticos deberán considerarse siempre como un apoyo para el proceso educativo.

El término recurso docente tiene dos acepciones distintas. En general, los diferentes recursos y materiales didácticos pueden referirse a todos los elementos que un centro educativo debe poseer, desde el propio edificio a todo aquel material de tipo mobiliario, audiovisual, bibliográfico, etc. Desde una perspectiva diferente, los recursos, son también aquellas estrategias que el profesor utiliza como facilitadoras de la tarea docente, referidas tanto a los aspectos organizativos de las sesiones como a la manera de transmitir los conocimientos o contenidos.

Si bien, los recursos y materiales

didácticos no son los elementos más importantes en la educación escolar, pues el papel primordial corresponde al elemento humano (profesor y alumno), algunos de ellos resultan imprescindibles para poder realizar la práctica educativa.

El término recurso o material, según San Martín (1991), se puede entender como aquellos artefactos que, en unos casos utilizando las diferentes formas de representación simbólica y en otros como referentes directos (objeto), incorporados en estrategias de enseñanza, contribuyen a la construcción del conocimiento, aportando significaciones parciales de los conceptos curriculares.

Estos recursos, que pretenden servir para ayudar al proceso de aprendizaje que tiene que construir cada educando o educanda, utilizan, tal como señala Marqués (2001), un sistema simbólico (textos, sonidos, imágenes); tienen un contenido material (un software) que se presenta de determinada manera; que se sustentan en un soporte o plataforma (el hardware) que actúa como mediación para acceder al contenido; y crean un entorno de comunicación con



el usuario del material, propician unos determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Los recursos para el aprendizaje cumplen una función mediadora entre la intencionalidad educativa y el proceso de aprendizaje, entre el educador y el educando.

Esta función mediadora general se desglosa en diversas funciones específicas que pueden cumplir los recursos en el proceso formativo: estructuradora de la realidad, motivadora, controladora de los contenidos de aprendizaje, innovadora, etc. En cualquier caso, los recursos desempeñan funciones de tanta influencia en los procesos educativos que, tal como indica Fullan (citado por Marcelo, 1994), cualquier innovación comporta inevitablemente el uso de materiales curriculares distintos a los utilizados habitualmente.


Las tecnologías de información y comunicación (TIC) como recurso didáctico.

Para el profesor Juan Luis Bravo Ramos (2004), la presencia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación ha producido

profundos cambios en los medios de enseñanza al incorporar algunos nuevos y cambiar muchos de los métodos y técnicas para la realización de los tradicionales. Estos cambios han influido, además, en la forma de enseñar con los medios, al proporcionar nuevas técnicas que optimizan la formación y ofrecer otros métodos que facilitan el acceso a ésta.

Desde el punto de vista del profesorado, para conocer los medios de enseñanza y poder enseñar o apoyar sus enseñanzas en estos, según Bravo, debemos partir desde una triple perspectiva:

- Conocer los medios y ser capaces de interpretar y manejar sus códigos de comunicación. Entendidos estos como sistemas de símbolos, convenidos previamente, destinados a representar y transmitir información entre el emisor y el receptor. El profesor debe conocer los lenguajes de comunicación que permiten interpretar y elaborar los recursos. Desde las posibilidades del texto escrito y su organización formal sobre determinados soportes (comenzando con



los apuntes, libros de texto o la pizarra y terminando por una página web, un campo de texto en un multimedia o un mensaje a través de correo electrónico) hasta la lectura e interpretación de la imagen y el conocimiento del lenguaje audiovisual en medios de comunicación tan diversos como una fotografía impresa, una diapositiva, una pantalla de una presentación, un vídeo o un multimedia.

- Saber utilizarlos, es decir, conocer su manejo desde el punto de vista puramente técnico cuando el recurso ya está elaborado o poder dar un paso más y ser capaz de elaborarlos con el dominio de la técnica específica para su realización. Esto supone, en unos casos, el manejo de equipos y aparatos con distinto grado de dificultad (desde un rotulador para hacer una transparencia hasta un sistema de edición en vídeo) y, en otros, el manejo de un software con toda su potencia en cuanto a la creación y el manejo de una gama de periféricos que faciliten la elaboración de estos recursos:

impresoras, escáneres, tarjetas de sonido, etc. Es decir, si utiliza un sistema de presentación mediante ordenador ha de saber necesariamente cómo se maneja el programa en el momento de la presentación y sería muy conveniente conocer también cuál es el proceso de elaboración en el que pueden intervenir otros medios de apoyo como la fotografía digital o una tarjeta capturadora de vídeo.

- Saber aplicarlos a la situación de aprendizaje concreta que quiere poner en marcha.
- Sin una adecuada estrategia de uso sería poco útil el empleo de un vídeo educativo por bueno que este fuera. Este aspecto es puramente didáctico, es decir, va a permitir aprovechar las posibilidades expresivas y técnicas de los anteriores para planificar mejor el aprendizaje de los alumnos.

Cualquier medio de comunicación se puede convertir en un medio de enseñanza si cumple o ayuda a cumplir unos objetivos de aprendizaje. Pero su eficacia será mayor cuando su empleo sea plan-



ificado dentro de una estrategia o modelo que lo adapte a las necesidades de las materias que a través de él los alumnos tienen que aprender. Todos los medios, para que sean eficaces, necesitan una planificación y, en definitiva, un modelo de empleo que estará en función de las características específicas de la materia que transmiten.

La educación inicial y las tecnologías de información y comunicación (TIC).

La educación inicial se fundamenta en la formación y desarrollo de las habilidades, tiene un enfoque integral el cual se basa en la socialización y construcción de conocimientos a través del método construcción de conocimientos a través del método constructivista que les permite experimentar y conocer por medio de la manipulación de materiales utilizando al máximo todos sus sentidos.


Esta etapa escolar abarca las edades de 1 a 5 años, es de gran importancia aprovechar estos primeros años de vida para desarrollar toda habilidad cognoscitiva en su máximo esplendor, ya que es la edad adecuada para formar

humanos capaces de afrontar las diversas situaciones que se le presente a lo largo de la vida.

La sociedad moderna y actual se ven obligadas a manejar la tecnología y los distintos medios de comunicación. Los niños observan el contenido de las diferentes redes sociales y aprende de ellas, por esta razón, Phenix (citado en Poole, 1999), comenta sobre lo anterior mencionado:

- El elemento más fundamental de la educación es el cambio. Está implícito en su misma decisión. Todo aprendizaje requiere cambio.
- La educación, como proceso, debe moverse o avanzar. El estancamiento es, por tanto, directa y fundamentalmente, lo opuesto a la educación. Es el mal básico de la educación.

Estos cambios se deben realizar dentro de la educación, mantenerse actualizado debe ser primordial ya que la tecnología forma gran parte de la educación, tanto como herramienta de trabajo y facilitador de contenidos pedagógicos. Involucrar las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación inicial debe ser considerable porque tanto los do-



centes como los alumnos las utilizan en su diario vivir sea esta para realizar trabajos como para entretenerse.

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) educativas, hoy en día constituyen una herramienta de gran importancia en todos los ámbitos, mediante el uso de aplicaciones se logra desarrollar destrezas, habilidades y conocimientos significativos en los estudiantes. Los docentes tienen la posibilidad de modificar las actividades tradicionales de enseñanza, para ampliar y complementar nuevas estrategias educativas con el uso de estas herramientas haciendo buen uso de estas y respetando todas las áreas del desarrollo.

Los docentes del siglo XXI dentro de sus planificaciones utilizan como material de trabajo la computadora para presentar videos, canciones, cuentos o para investigar un tema específico, por lo que no se puede desvincular el uso de recursos tecnológicos de la educación inicial.

Así mismo Rodríguez, M. (2015) manifiesta: “Las innovaciones educativas actuales puede apreciarse a nivel nacional, como una ten-

dencia a la inclusión de las TIC educativas” (p.13). Lo que conlleva a implementar innovación educativa como una estrategia para la mejorar la enseñanza.

Utilizar las tecnologías de información y comunicación (TIC) de manera adecuada dentro de los procesos enseñanza –aprendizaje en el nivel de educación inicial puede ser de gran ayuda ya que aportaría a los pilares fundamentales de la educación.

La actualización docente en el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en preescolar.

Hay consenso en que la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de formación de los docentes resulta indispensable para acometer los desafíos de la sociedad del conocimiento.

La incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el aula debe abordarse desde dos dimensiones, por una parte, desde el personal que trabaja en las aulas y que no ha sido formado con tecnologías de información y comunicación (TIC) y por



otra, para el que está en proceso de formación en las universidades y que requiere ser preparado para incorporar tales herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.


Para el primero, la literatura hace énfasis en que cualquier cambio en la práctica laboral de los docentes pasa por el reconocer la experiencia de trabajo del educador y su desarrollo profesional. Implica que sean considerados los estilos de enseñanza y aprendizaje de los docentes, así como la práctica pedagógica. Igualmente deben estudiarse los sistemas de evaluación y la gestión administrativa y curricular del centro educativo.

Otro elemento a considerar es la relación de este con el entorno social (Perfiles 2013). En esta misma línea los estudios de Unicef (2013) señalan que la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) a la práctica pedagógica por parte de los docentes, en ejercicio o en formación, se relaciona con tres grupos de factores; competencia básica en el manejo de esta, el uso pedagógico apropiado de las tecnologías y la actitud. La condición de buen manejo y familiaridad con las tec-

nologías de información y comunicación (TIC) es importante pero no condición suficiente para que maestros y profesores las incorporen en sus actividades docentes.

De acuerdo con Salas, en Costa Rica la preparación de docentes en tecnologías de información y comunicación (TIC) ha seguido un modelo reduccionista centrado en el aprendizaje del uso de las tecnologías y no en los procesos de mediación docente incorporándolas. Al respecto, se afirma que para que las tecnologías de información y comunicación (TIC) se utilicen de acuerdo con su potencial es impostergable un abordaje integral del fenómeno, tomando como punto de partida a uno de los principales protagonistas del acto educativo: el profesorado (p164).

Por esta razón sostiene que son los paradigmas educativos emergentes y las didácticas orientadas por posiciones fundamentadas en teorías de base cognitiva y constructivista, las que podrían contribuir de una mejor manera a la integración de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en estos procesos, considerando las diferencias que entre sí tienen en los ámbitos epistemológico,



conceptual y metodológicos.

Los estudios realizados por el Proyecto Perfiles (2013) confirma lo antes señalado al indicar que, aunque muchos docentes han recibido capacitación mediante cursos, seminarios, grupos de trabajo por iniciativa propia o atendiendo requerimientos del MEP, un grupo importante de ellos se sienten poco preparados para utilizar la tecnología en el aula. Igualmente la División de Educología del CIDE-UNA (Rojas 2013) sobre el uso que hacen los docentes de esta división de los diferentes elementos tecnologías de información y comunicación (TIC) para el desarrollo de sus cursos, muestra que aunque los conocimientos básicos en el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) como apoyo a su labor docente es relativamente alto 76%, son pocos los profesores que consideran tener conocimiento experto o ser innovador en esta materia y, el 50 % de sus estudiantes consideran que los profesores están en proceso de formación o son principiantes en esta materia. También señalan que solo uno de cada tres docentes hace uso de la computadora en esta gestión.

Igualmente, el planteamiento de las competencias digitales e informacionales expone los requerimientos básicos que la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje, deberían considerarse en los procesos de formación profesional y de preparación docente, para asumir los retos de la sociedad de la Información y el conocimiento, especialmente los relacionados con el aprendizaje a lo largo de la vida y las diferentes brechas digitales, incluyendo las generacionales, entre migrantes y nativos tecnológicos que impactan la innovación educativa y el acercamiento crítico a estas tecnologías.

Marco legal

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR
(Aprobada en Montecristi, 23- 24 julio de 2008) Sección tercera Comunicación e Información

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios



símbolos. (El Universo, 2008)

2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

Art. 17.- El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

1. Garantizará la asignación, a través de métodos transparentes y en igualdad de condiciones, de las frecuencias del espectro radioeléctrico, para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, así como el acceso a bandas libres para la explotación de redes in-

alámbricas, y precautelaré que en su utilización prevalezca el interés colectivo.


2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

3. No permitirá el oligopolio o monopolio, directo ni indirecto, de la propiedad de los medios de comunicación y del uso de las frecuencias.

Art. 18.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.

2. Acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejen fondos del Estado o realicen funciones públicas.



No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley. En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.

Art. 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente. Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

Art. 20.- El Estado garantizará la cláusula de conciencia a toda persona, y el secreto profesional y la reserva de la fuente a quienes informen, emitan sus opiniones a través de los medios u otras formas de comunicación, o laboren en cualquier actividad de comunicación.

Título VII RÉGIMEN DEL BUEN VIR

Sección primera Educación


Art. 346.- Es responsabilidad del Estado:

- Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.
- Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para adultos, y la superación del rezago educativo. 8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

nicación (TIC) es importante pero no condición suficiente para que maestros y profesores las incorporen en sus actividades docentes.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 1.- Finalidad. - Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que



viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

Art. 37.- Derecho a la educación.

- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Art. 38.- Objetivos de los progra-

mas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.


Plan de nacional de desarrollo

Objetivo 1: Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas.

1.4 Garantizar el desarrollo infantil integral para estimular las capacidades de los niños y niñas, considerando los contextos territoriales, la interculturalidad, el género y las discapacidades.

Desde el punto de vista del desarrollo humano, la infancia en particular la primera infancia es una etapa de especial relevancia: durante este período se sientan las bases para el futuro desarrollo cognitivo, afectivo y social de las personas (Cepal, 2016).

Uso adecuado de las tecnologías de información y comunicación (TIC) y la importancia de la capac-



itación de los padres.

El uso de la tecnología debe tener un objetivo concreto y puntual: diversión, aprendizaje o formación. Aquí el papel de los adultos, se piensa que es importante, ya que deben dar buen ejemplo de ello a sus hijos, y no hacer también un uso excesivo de las tecnologías de la información y comunicación continuamente en casa.

Cánovas (2014), afirma que: Los niños y niñas deben iniciarse lo antes posible en el manejo de una tablet, pero siempre y cuando esto suceda con el acompañamiento de sus padres y estos estén decididamente implicados en su formación. No se trata solo de estar delante, en muchas ocasiones hay que interactuar y compartir las primeras experiencias con ellos". (pp.3-4)

UNICEF (2014) ofrece algunas claves de cómo pueden los padres actuar frente al uso de las tecnologías de información y comunicación:

- Dialogar de manera continuada con los hijos.
- Estar al día en todo lo relativo a internet y nuevas tecnologías, ya que cuanto más información se tenga sobre esta realidad mejor podrán ayudar y acompañar a sus

hijos en el buen uso de ellas.

- Ofrecerles un ejemplo coherente de sus propios actos, ya que, si un niño observa que su padre o madre habla por el teléfono móvil a todas horas y en cualquier parte, es probable que comience a utilizarlo de la misma manera y que incluso exija su "derecho" a hacerlo.
- Limitar ciertos contenidos según la edad.
- Compartir el tiempo de uso de las tecnologías con los hijos, y estimularles para que hagan un uso más productivo de ellas, por ejemplo, para aprender a investigar.
- Establecer normas y pautas razonables. Esto es de vital importancia, ya que los menores necesitan ser guiados por los adultos para aprender a realizar aquello que desean de la manera más adecuada.

Por tanto, es importante fijarles unas normas de comportamiento y unos límites claros y precisos para que tengan claro lo que pueden y no pueden hacer y sepan sus consecuencias.

Por todo lo antes mencionado se hace imprescindible la capacitación en el uso de las tecnologías de la información y comunicación a



los padres para así asegura un adecuado uso y el desarrollo de habilidades de las niñas y niños.

El currículo de educación inicial y el desarrollo cognitivo.

Enfoque

Propone la formación integral de los niños, esto implica el desarrollo de los diferentes ámbitos que permiten especificar la tridimensionalidad de la formación del ser humano, es decir, lo actitudinal, lo cognitivo y lo psicomotriz, con énfasis predominante en lo actitudinal, ya que en este nivel es fundamental el fomento de la práctica de buenos hábitos y actitudes como base para la construcción de principios y valores que les permitirán desenvolverse como verdaderos seres humanos y configurar adecuadamente el desarrollo de su personalidad, identidad y confianza.

Organización curricular de los aprendizajes

En la educación inicial se plantean tres ejes de desarrollo y aprendizaje, cada uno de ellos abarca a diferentes ámbitos para cada subnivel educativo.

- Desarrollo personal y social
- Descubrimiento del medio natural y cultural
- Expresión y comunicación

Cada eje de desarrollo contiene un ámbito de desarrollo, que están reconocidos para cada subnivel educativo. Los procesos de aprendizaje son integradores, y es posible considerar una mayor organización de los aprendizajes.


Es importante recalcar que esta es una segmentación para organizar curricularmente los aprendizajes garantizando que el trabajo en el aula sea organizado y en secuencia.

Esto no implica que el proceso de aprendizaje del niño deba ejecutarse en forma segmentada.

(Currículo, 2014).

Eje de descubrimiento del medio natural y cultural.

En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea.



Esta construcción se facilita por medio de experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural.

En este contexto se pueden rescatar los saberes y conocimientos ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrollan procesos de indagación.

El ámbito del subnivel Inicial 1, que conforma este eje, es el de descubrimiento del medio natural y cultural, mientras que el subnivel Inicial 2 se divide en dos ámbitos, el de relaciones con el medio natural y cultural y el de relaciones lógico-matemáticas.

SUBNIVEL INICIAL 1

Objetivos del subnivel

Potenciar el desarrollo de nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan ampliar la comprensión de los elementos y las relaciones de su mundo natural y cultural.

Caracterización de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para infantes del subnivel Inicial 1

Descubrimiento del medio natural y cultural.- En este ámbito se propone desarrollar las capacidades sensorperceptivas para descubrir su mundo natural y cultural, por medio de la exploración y manipulación de los objetos, incorporando las primeras representaciones mentales que le permiten una comprensión e interacción con su entorno inmediato, las mismas que se constituyen en la base fundamental para el fortalecimiento de los procesos cognitivos propios de la edad, que permitan satisfacer sus necesidades de aprendizaje.

Bits de inteligencia digitales para desarrollar la memoria y atención en niños de 2 a 3 años.

Bits de inteligencia

El origen de dicha palabra deriva de dos palabras inglesas “binary digit”, cuya traducción al español es dígito binario. Un Bit de Inteligencia es cualquier dato simple que pueda almacenar el cerebro a través de una de las vías sensoriales como son:

- Una nota musical cantada, tocada o escrita.
- Una palabra oral o escrita
- Una sensación táctil
- Una información olfativa o



gustativa

- La representación gráfica de una persona, animal, flor o monumento.

Objetivos de los bits de inteligencia

- Desarrolla la memoria
- Aumenta el léxico
- Afianza el conocimiento

Estimula la inteligencia

- Fomenta la curiosidad e interés
- Estimula la capacidad de atención

El Dr. Glenn Doman con su equipo de profesionales de los Institutos del Desarrollo del potencial Humano fundamental al método Glenn Doman en el área intelectual, presenta a Los Bits de Inteligencia, como una herramienta para el aprendizaje por ser preciso, eficaz, y secuencial. Los bits de inteligencia son las aportaciones que el Dr. Doman creó para la educación ya que el empleo de ellos ayuda a desarrollar, hasta un gran nivel el área intelectual, lo que ayuda a obtener un mejor resultado en la estimulación a temprana edad, y permite mejorar la atención, la

concentración y la madurez del cerebro.

En internet también se pueden hallar diferentes recursos para trabajar este método con las niñas y niños en las aulas o en casa, algunos de ellos disponen de fichas tradicionales para imprimir, y otros son programas de bits para utilizar desde el ordenador, tablets o teléfonos inteligentes.

CAPÍTULO II


Es oportuno citar los siguientes trabajos de investigación que sustentan el marco teórico.

Tema: “Gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas en educación superior modalidad en línea”

Autora: Edda Marisela Vélez Meza
Ámbito: Ibarra - Ecuador

Metodología: Mixta

Aspectos sobresalientes: Uno de los elementos fundamentales en educación virtual lo constituye la adopción de un modelo de diseño instruccional para el entorno virtual de aprendizaje que se complementa con las estrategias metodológicas y recursos emplea-



dos. En este sentido, la estrategia didáctica de gamificación mediante aulas virtuales metafóricas presenta múltiples beneficios para la asignatura de Técnicas de Aprendizaje, orientados a favorecer la construcción activa del conocimiento y fortalecer las competencias en el aula en un ambiente divertido y motivador.

La gamificación se relaciona significativamente con las metodologías didácticas activas, experiencia en entornos virtuales y aulas virtuales metafóricas. Por lo tanto, su integración en el aula es importante para generar compromiso y autorregulación en los estudiantes a fin de aumentar la tasa de retención en esta modalidad. También requiere de docentes motivados y capacitados para generar contenido digital educativo acorde a las necesidades.

Principales resultados: Los datos obtenidos indican que el 98% de los docentes afirma que le gustaría actualizar y perfeccionar su competencia digital en la creación de aulas virtuales metafórica mediadas con gamificación.

Estos resultados reflejan la importancia de la formación continua de

los docentes para atender las demandas que las nuevas tendencias educativas requieren.

En conclusión este primer trabajo que corresponde a Vélez (2020) que lleva por título “Gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas” tiene como objetivo, elaborar una propuesta de gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas, los resultados revelan uno de los elementos fundamentales en educación virtual lo constituye la adopción de un modelo de diseño instruccional para el entorno virtual de aprendizaje que se complementa con las estrategias metodológicas y recursos empleados. En este sentido, la estrategia didáctica de gamificación mediante aulas virtuales metafóricas presenta múltiples beneficios para la asignatura de Técnicas de Aprendizaje, orientados a favorecer la construcción activa del conocimiento y fortalecer las competencias en el aula en un ambiente divertido y motivador. (Velez, Repositorio, 2020)

Tema: Plataformas Educativas Conceptos generales, tipos de plataformas educativas, implementación, herramientas, recursos,



principales plataformas educativas, recursos, aplicaciones.

Autora: Millan Huamán, Juan Carlos

Ámbito: Lima, Perú

Metodología: Bibliográfica Documental

Aspectos sobresalientes: Las principales funciones del sistema de gestión de aprendizaje son: gestionar usuarios, recursos, así como materiales y actividades de formación, administrar el acceso, controlar y hacer seguimiento del proceso de aprendizaje, realizar evaluaciones, generar informes, gestionar servicios de comunicación como foros de discusión, videoconferencias, etc.

El aula virtual son espacios y sitios en la web en la cual educando y educadores se encuentran para realizar actividades con la idea de hacer un uso educativo del Internet y permitan el proceso enseñanza-Aprendizaje

Principales resultados: Estimular tanto al personal docente como administrativo para que accedan a capacitaciones en cuanto al manejo y uso de las TIC como parte de su formación de conocimiento.

Usar al máximo el potencial de las herramientas tecnológicas e integrando a los alumnos a ser parte de este nuevo sistema educativo. Estar actualizando de manera constante las bases de datos de información para estar siempre en uso de lo más nuevo en cuanto ámbito tecnológico se refiere.

En conclusión, este segundo trabajo que corresponde a Millán, tiene como título de Monografía “Conceptos generales, tipos de plataformas educativas, implementación, herramientas, recursos, principales plataformas educativas, recursos, aplicaciones”.

Los resultados revelan que El proceso de formación y modernización del conocimiento no es aislado al avance tecnológico, dado que a medida que avanza la tecnología las técnicas de enseñanza se van adaptando al avance de las TIC. (Millan, 2018).

Tema: El uso de la plataforma educativa como una estrategia didáctica para los docentes de secundaria: estudio de caso

Autora: María del Carmen Lira Mejía

Ámbito: Colegio Universitario Bicentenario, México



Metodología: Mixta

Aspectos sobresalientes: El uso idóneo de una plataforma educativa como un estrategia didáctica para los docentes de Secundaria, requiere entre otras cosas que los profesores cuenten con la capacitación necesaria para su utilización, además de que dicha plataforma posea una serie de recursos que brinden a los profesores la posibilidad de acompañar y brindar el seguimiento adecuado al desempeño académico de sus alumnos acorde a las necesidades de estos.

Ante ello, fue necesaria la realización de la presente investigación que involucró diagnosticar las habilidades de los docentes mediante la aplicación de una guía de observación, obtenido ciertos hallazgos que nos llevan a las siguientes conclusiones:

Principales resultados: en los resultados sobre las habilidades docentes, es que la mayoría de los profesores con mayores habilidades son menores de 30 años, y entre los que tienen mayores habilidades y que su edad oscila en mayor de 30 años solamente dos de ellos no cuentan con el nivel de habilidad adecuado, asumiendo

con ello, que esta situación no representará una dificultad mayor para lograr que estos profesores reciban la capacitación necesaria que les permita usar de forma idónea la plataforma educativa.

En conclusión, este tercer trabajo que corresponde a Lira (2016), tiene como título “El uso de la plataforma educativa como una estrategia didáctica” tiene como objetivo Diseñar una propuesta didáctica que permita describir el uso idóneo de la plataforma educativa, para ser implementada por docentes los resultados revelan que el uso idóneo de una plataforma educativa como un estrategia didáctica para los docentes de Secundaria, requiere entre otras cosas que los profesores cuenten con la capacitación necesaria para su utilización, además de que dicha plataforma posea una serie de recursos que brinden a los profesores la posibilidad de acompañar y brindar el seguimiento adecuado al desempeño académico de sus alumnos acorde a las necesidades de estos. (Lira, 2016)

Tema: Plataformas Educativas Inclusivas.

Autora: Federico Rueda De la Peña
Ámbito: España



Aspectos sobresalientes: La realidad es que las plataformas educativas virtuales no están adaptadas para todas las personas, lo que frustra la ambición de conseguir que la tecnología ayude a las personas.

Principales resultados: Queda mucho camino por recorrer hasta conseguir que se comprenda que la accesibilidad universal y el diseño para todos no tiene que ser algo realizado para un colectivo concreto de personas, sino que debe ser el concepto a utilizar en cualquier creación. En la enseñanza, este concepto se tiene que aplicar para la enseñanza presencial y para la enseñanza virtual.

En conclusión, este cuarto trabajo que corresponde a Rueda, tiene como título “Plataformas educativas inclusivas. Manifiesta que la realidad es que las plataformas educativas virtuales no están adaptadas para todas las personas, lo que frustra la ambición de conseguir que la tecnología ayude a las personas. (Rueda, 2014)

Tema: Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas

Autora: Palacios Argüello Diana Al-


exandra

Ámbito: Quito

Metodología: Bibliográfica Documental

Aspectos sobresalientes: Emplear de esta manera las redes sociales trae algunas ventajas como aumentar la motivación del grupo, el aprendizaje colaborativo y el flujo de información (desde textos y fotos hasta audios y videos), en un entorno virtual conocido por los alumnos y sus representantes, con quienes se deberá conformar una comunidad virtual cerrada (supervisada) para el abordaje de temas y objetivos de aprendizaje concretos; de manera que el docente podría trabajar con contenidos adaptados para estas redes, tales como audios que resuman las clases, infografías, video clases cortas, entre otros.

Principales resultados: Finalmente, la revisión documental permitió generar cuestionamientos para futuras aplicaciones de educación virtual en el contexto ecuatoriano, ya que constituye todo un reto pasar de un uso instrumental a un uso innovador de las tecnologías digitales en el currículo de educación, considerando las brechas de conectividad, poca



disponibilidad de infraestructura tecnológica, falencias en alfabetización y ciudadanía digital (tanto docentes como estudiantes).

En conclusión este quinto trabajo corresponde a Palacios, lleva por título “Herramientas digitales en En conclusión este quinto trabajo corresponde a Palacios, lleva por título “Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas” se trata de determinar herramientas digitales que contribuyan al proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar el desempeño docente y la gestión del aprendizaje, se recogieron tres herramientas: una de planificación y organización de clases virtuales (Google Classroom); una para búsqueda y creación de actividades y contenidos digitales (ZonaClic), en consonancia con el acápite anterior sobre desarrollo de destrezas de los estudiantes; y una herramienta para facilitar la evaluación formativa online (Quizizz). (Palacios, 2021) aulas virtuales metafóricas presenta múltiples beneficios para la asignatura de Técnicas de Aprendizaje, orientados a favorecer la construcción activa del conocimiento y fortalecer las competencias en el aula en un ambi-

ente divertido y motivador. (Velez, Repositorio, 2020)

Tema: Plataformas Educativas Conceptos generales, tipos de plataformas educativas, implementación, herramientas, recursos, principales plataformas educativas, recursos, aplicaciones. metodológicas y da. Por tanto, es importante fijarles unas normas de comportamiento y unos límites claros y precisos para que tengan claro lo que pueden y no pueden hacer y sepan sus consecuencias.

Es importante señalar una reflexión de la autora:

Las plataformas educativas tienen una estrategia didáctica para la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, la realidad de hoy en día es distinta ya que no todos los docentes y estudiantes están capacitados para la correcta utilización de las plataformas existentes, y no todas las plataformas están adaptadas para cada estudiante, recordando que cada niño y niña posee su propio ritmo de aprendizaje.

Es de gran importancia dar a conocer las plataformas educativas como es el Microsoft Teams y Quizizz para mejorar la enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas

de nivel Inicial utilizando correctamente las diferentes herramientas tecnológicas y los beneficios que cada una brindan tanto a los docentes como a los estudian.

Es importante señalar una reflexión de la autora:

Las plataformas educativas tienen una estrategia didáctica para la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, la realidad de hoy en día es distinta ya que no todos los docentes y estudiantes están capacitados para la correcta utilización de las plataformas existentes, y no todas las plataformas están adaptadas para cada estudiante, recordando que cada niño y niña posee su propio ritmo de aprendizaje.

Es de gran importancia dar a conocer las plataformas educativas como es el Microsoft Teams y Quizizz para mejorar la enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas de nivel Inicial utilizando correctamente las diferentes herramientas tecnológicas y los beneficios que cada una brindan tanto a los docentes como a los estudian.

CAPÍTULO III

Resultados obtenidos

Metodología: Bibliográfica

2.1.1 Análisis e interpretación de resultados de la lista de cotejo aplicada a niños y niñas de la Unidad Educativa "Aristóteles"

ITEM N°1

Tabla 1: ¿El niño o niña ingresa con el micrófono apagado a sus clases virtuales?

Alternativa:	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	18,50%
Casi siempre	0	0%
A veces	8	50%
Nunca	5	31%
Total	16	100%

Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Gráfico 1: ¿El niño o niña ingresa con el micrófono apagado a sus clases virtuales?



Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Análisis: Después del estudio realizado se puede estimar que un 19% de estudiantes siempre ingresan con el micrófono apagado, casi siempre un 0%, un 50% a veces y un 31% nunca.

Interpretación: Debido a la emergencia toda la comunidad educativa, maestros y estudiantes se vieron en la obligación de realizar el teletrabajo provocando de esta manera nuevos acontecimientos en los niños y niñas para su educación como es la conectividad virtual donde en un principio los estudiantes no tenían normas y reglas para recibir sus clases virtuales.

ITEM N°2

Tabla 1: ¿Muestra interés al momento de recibir sus clases?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
siempre	0	0,00%
Casi siempre	3	19%
A veces	5	31%
Nunca	8	50%
Total	16	100%

Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Gráfico 1: ¿Muestra interés al momento de recibir sus clases?



Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Análisis: Sobre el estudio realizado los datos arrojan que un 19% de estudiantes casi siempre muestran interés al momento de recibir sus clases, un 31% a veces y un 50% nunca.

Interpretación: Se puede interpretar que los niños y niñas a esta edad ponen poco interés a las clases, ya que desconocen el uso de las plataformas educativas.

ITEM N°4

Tabla 1: ¿Participa respetando su turno mediante el uso de la plataforma educativa?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
Casi siempre	3	13%
A veces	5	31%
Nunca	9	56%
Total	16	100%

Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Gráfico 1: ¿Participa respetando su turno mediante el uso de la plataforma educativa?



Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Análisis: Según el estudio de los datos se estima que el 56% de estudiantes siempre participa respetando su turno mediante las plataformas educativas, casi siempre un 13%, un 31% a veces y un 50% nunca.

Interpretación: Por consiguiente, se observa que un gran número de estudiantes participan respetando su turno, sin embargo, se puede analizar que existe un buen porcentaje de estudiantes que no siguen las instrucciones de la docente provocando de esta manera que el nivel de aprendizaje sea menor.

ITEM N°5

Tabla 1: ¿Juega con la pantalla de su dispositivo electrónico inteligente?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	18,80%
Casi siempre	7	44%
A veces	4	25%
Nunca	2	13%
Total	16	100%

Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Gráfico 1: ¿Juega con la pantalla de su dispositivo electrónico inteligente?



Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Análisis: De igual importancia se puede mostrar que un 19% de estudiantes siempre juegan con la pantalla de su dispositivo electrónico inteligente, casi siempre un 44%, un 25% a veces y un 12% nunca.

Interpretación: Para la mayoría de niños y niñas que juegan con la pantalla de su dispositivo es necesario que la docente estimule en actividades creativas utilizando nuevas plataformas

ITEM N°6

Tabla 1: ¿El niño o niña muestra una buena presentación al momento de recibir sus clases?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	12,50%
Casi siempre	4	25%
A veces	10	63%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Gráfico 1: ¿El niño o niña muestra una buena presentación al momento de recibir sus clases?



Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Análisis: Una vez realizada la investigación se estima que un 12% de estudiantes muestran buena presentación al momento de recibir sus clases, casi siempre un 25%, un 63% a veces y un 0% nunca.

Interpretación: Existe un número considerable de estudiantes que no tienen una buena presentación al recibir sus clases virtuales, es fundamental que la docente por medio de las plataformas educativas aplique clases innovadoras y dinámicas llegando a concientizar un aprendizaje significativo en los niños y niñas

ITEM N°10:

Tabla 1: ¿El niño y niña reconoce algunas funciones de su dispositivo electrónico para participar en clases?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	6,30%
Casi siempre	3	19%
A veces	5	31%
Nunca	7	44%
Total	16	100%

Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Gráfico 1: ¿El niño y niña reconoce algunas funciones de su dispositivo electrónico para participar en clases?



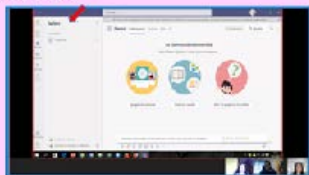
Fuente: Unidad Educativa "Aristóteles"
Elaborado por: Rosa Cajas

Análisis: Finalmente, con los datos recopilados a través de la ficha de observación se llega a la conclusión de que el 44% de niños y niñas no reconocen algunas funciones de su dispositivo electrónico para participar en clases; un 31% a veces, un 19% casi siempre y un 6% siempre.

Interpretación: Esto se determina que la mayoría de los niños y niñas no reconocen el uso de las herramientas y aplicaciones tecnológicas internas propias que corresponden a cada una de las plataformas como el uso de su pizarra digital, emoticonas, trabajo en equipo, enlaces, canales en el caso de Microsoft Teams y Por otra parte en Quizizz la motricidad y manejo del mouse.

Actividad 1

Nombre: **Crear equipo**



Elaborado por: Rosa Cajas

Objetivos: Lograr que el niño/niña trabaje con un grupo determinado con algunas similitudes con el fin de realizar las actividades de manera ligil cuando le oportunida de presentar y compartir trabajos que podran revisarse en cualquier momento



Procedimiento:

1. Ingresar a Microsoft Teams y seleccionar un icono
2. Crear equipos
3. Seleccionar el nombre por tipo de informacion
4. Ingresar por areas de los asmas: users
5. Hacer clic en archivos correspondientes y de respaldos.
6. Hacer clic para la revisión del contenido

ACTIVIDAD 2

Nombre: Aplicación de tareas en los canales



Objetivo: Facilitar a la docente la incorporación de tareas dirigida al estudiante para que realicen las diferentes actividades educativas correspondientes a la asignatura por medio de los canales, permitiendo así ayudar a desarrollar su desempeño en sus futuras actividades.



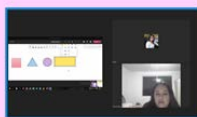
Procedimiento:



1. Ingres a tu grupo y selecciona la pestaña de **Tareas**
2. Selecciona la opción **Crear Tareas**.
3. Escribe un título para la tarea.
4. Selecciona la pestaña **agregar recursos** y subir el documento.
5. Cargar el archivo One drive y da clic en **adjuntar**.

Actividad 3

Nombre: Pizarra digital



Elaborado por: Rosa Cajas

Objetivo: Crear un ambiente en el cual se pueda exponer contenidos a través de textos, trazos, pincel, lazos y colores. Que desarrolle la clase de manera más cercana y simulando un aula física.



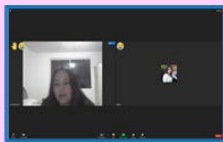
Procedimiento:



1. Ingreso a la plataforma Teams.
2. En la barra de herramientas escogemos la opción **compartir** y damos clic.
3. A continuación damos clic en la pestaña de **Microsoft Whiteboard** (pizarra digital)
4. Una vez abierta la pizarra digital se puede trabajar de una manera lúdica y divertida y sin ninguna dificultad.

Actividad 4

Nombre: Uso de emoticonas



Elaborado por: Rosa Cajas

Objetivo: El uso de emoticonas permite motivar, incentivar y premiar al niño por la participación lograda en clase siendo así que el niño logre tener un aprendizaje lúdico y divertido.

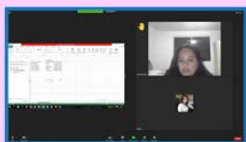


Procedimiento:

1. Hacer clic con el botón derecho en un emoji (uno con un punto gris) para abrir una serie de variantes para ese emoji y, a continuación, elija el que desea enviar.
2. Seleccione Emojis debajo del cuadro de mensaje.
3. En la parte inferior de la ventana emergente, elija una de las nuevas galerías de emojis.
4. Seleccione el emoji que quiera en la galería elegida.
5. Una vez que haya insertado el emoji que desea, clic en Enviar y listo.

Actividad 5

Nombre: Asistencia de estudiantes



Elaborado por: Rosa Cajas

Objetivo: Permite al niño llegar a tiempo a sus clases y a la vez a la docente ayuda a sintetizar el tiempo para verificar la presencia del estudiante en el aula virtual, la cual servirá como evidencia para la asistencia diaria.



Procedimiento:

1. Dentro de la reunión dirigirse al menú "mostrar participantes"
2. Luego arriba a la derecha presione el icono para descargar la lista de asistencia.
3. Una vez descargada la lista de estudiantes se muestra en formato de Excel.

Actividad 6

Herramientas para elaborar actividades de enseñanza – aprendizaje

Nombre: **Crear cuestionario**



Elaborado por: Rosa Rojas

Objetivo: Facilitar a la docente una herramienta digital donde pueda elaborar diferentes actividades en beneficio de los niños y niñas que permita desarrollar su aprendizaje lógico y creativo.



Procedimiento:



1.- Ingresa a la página de Quizizz (<https://quizizz.com/>) y haz clic en el botón

Empieza



2.- Tienes dos opciones de registro: Con una cuenta de Google, o con algún correo.



3.- Al continuar, elige la opción de profesor, relaciónalo al ámbito educativo.



4.- Finalmente, elige la opción Profesor, relacionado al ámbito educativo.

ACTIVIDAD 7

Herramientas para elaborar actividades de enseñanza – aprendizaje

Nombre: **Crear cuestionario y preguntas**



Elaborado por: Rosa Rojas

Objetivo: Facilitar la creación de preguntas de una manera lógica y divertida donde el niño pueda responder correctamente según lo aprendido y así también así obtener un aprendizaje óptimo.



Procedimiento:



1.- Haz clic en el botón Crear del menú principal.



2.- En la ventana que se abre escribe un nombre para tu cuestionario, elige el campo del conocimiento relacionado y finalmente haz clic en Siguiente.



3.- Tienes la alternativa de producir tus propias preguntas o de usar preguntas de cuestionarios de temas afines al tuyo. Para producir una pregunta propia, haz clic en Nueva pregunta, y escoge el tipo de pregunta a diseñar.



4.- Luego selecciona la alternativa correcta. Además puedes añadir más alternativas y cambiar el tiempo para contestar la pregunta. Una vez que finalices, haz clic en Finalizar.



5.- En el final de tu cuestionario, puedes adicionar una imagen creativa al tema sobre la que estás presentando o almirar, largarlo y exportar o va a ser privado. Además tendrás la posibilidad de editar el nombre del cuestionario.



6.- Una vez que hayas concluido los detalles finales de tu cuestionario, haz clic en Completar.

ACTIVIDAD 2

Me gusta jugar para utilizar en todas las de la semana – que a lo largo

Nombre: Crear clases



Elaborado por Rosa Cajal

Objetivo: Permitir jugar que el estudiante haga uso de sus habilidades y destrezas mediante el juego para así potencializar y consolidar los procesos de aprendizaje.



Procedimiento:

- 1.- En esta función se dispone del listado de estudiantes en tu escuela como profesor, y de una ficha para hacer un seguimiento a su desarrollo individual en las actividades creadas. Para eso, ingresa a la parte Clases del menú principal.
- 2.- Una vez escogida la opción de crear una clase introduce el nombre de la clase a ingresar.
- 3.- Después de haber creado la clase procedemos a revisar la número de quienes han realizado la actividad constantemente.

Actividad 3

Me gusta jugar para utilizar en todas las de la semana – que a lo largo

Nombre: Crear memes



Elaborado por Rosa Cajal

Objetivo: La creación de los memes permite motivar y reforzar los conocimientos adquiridos, logrando así captar la atención de los estudiantes que le ayudara a comprender y recordar todo lo que se va a pedir de hacer.



Procedimiento:

- 1.- En esta función nos permite crear memes o gráficos animados y divertidos por cada respuesta que el estudiante acerte.
- 2.- En la siguiente ventana, haz clic en crear un conjunto de memes personalizados en los cuales podrás poner que sean textos por todos los usuarios o que sea privado y solo se ponga en función.
- 3.- Puedes crear memes para las respuestas correctas e incorrectas con diseños creados por la docente o a la vez puedes descargar imágenes que están dentro del contenido.
- 4.- Al cual, una vez que envíes tu cuestionario en modo asignar, tendrás la posibilidad de escoger la opción de memes que se le envía que pertenece a la actividad.

Actividad 20

Herramienta para elaborar actividades de aprendizaje

Nombre: Informe de desempeño del estudiante



Elaborado por: Rosa Cajas

Objetivo: Ayuda a simplificar el trabajo del docente para la toma de decisiones a través de un esquema o escala para mejorar o motivar las estrategias de aprendizaje.



Procedimiento:



1.- Ingresar a la página Quizim, seleccionar la opción (Informes)



2.- Selecciona el cuestionario ya resuelto por parte de los estudiantes.



3.- Después de haber seleccionado el cuestionario se despliega la siguiente ventana con los resultados obtenidos.

Actividad 20

Herramienta para elaborar actividades de aprendizaje

Nombre: Informe de desempeño del estudiante



Elaborado por: Rosa Cajas

Objetivo: Ayuda a simplificar el trabajo del docente para la toma de decisiones a través de un esquema o escala para mejorar o motivar las estrategias de aprendizaje.



Procedimiento:



1.- Ingresar a la página Quizim, seleccionar la opción (Informes)



2.- Selecciona el cuestionario ya resuelto por parte de los estudiantes.




3.- Después de haber seleccionado el cuestionario se despliega la siguiente ventana con los resultados obtenidos.



BIBLIOGRAFIA

- Alexandra, P. A. (28 de 01 de 2021). Repositorio. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22620/1/T-UCE-0010-FIL-1053.pdf>
- Alvarez Gómez, M. (2008). Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. Obtenido de http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/cucosta-udeg/20170512031051/pdf_1164.pdf
- Andres Michelada. (ABRIL de 2020). MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Recuperado el 14 de 08 de 2021, de TECNOLOGIA PARA LA EDUCACIÓN: <https://educacion.gob.ec/tecnologia-para-la-educacion/>
- Anónimo. (08 de 2020). EDUCACIÓN, MINISTERIO DE. Recuperado el 08 de 08 de 2021, de JUNTOS APRENDEMOS Y NOS CUIDAMOS: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Guia-para-la-alternancia-entre-la-educacion-casa-y-la-educacion-en-la-escuela.pdf>
- Ausbel. (2006). Google Books. (Morata, Ed.) Recuperado el 01 de 05 de 2021, de Teorias Cognitivas del Aprendizaje: <https://books.google.com.ec/books?id=DpuKJ2NI3P8C&pg=PA211&dq=libro+de+ausubel+aprendizaje+significativo&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjah6v4kKzWAhXxt8KHdbXCUIQ6AEwA3oECAMQAg#v=onepage&q=libro%20de%20ausubel%20aprendizaje%20significativo&f=false>
- Baena. (2014). Histórico Sociales. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de Metodología de la Investigación: <https://books.google.com.ec/books?id=6aCEBgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metodologia+de+la+investigacion++investigacion+de+campo&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiepoP-cx67wAhUjhOAKHVp0AisQ6AEwAHoECAQQAg#v=onepage&q=metodologia%20de%20la%20investigacion%20%20investig>
- Campaña. (08 de 2018). Repositorio. Recuperado el 01 de 05 de 2021, de HERRAMIENTAS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16899/1/T-UCE-0010-FIL-148.pdf>



Comite Español de Representates de Personas con Discapacidad. (2020). Cermi . Recuperado el 01 de 05 de 2021, de https://www.cermi.es/sites/defE_RECURSOS.pdfault/files/docs/coleccion/VERSI_N_CONSOLIDADA_GUIA_D_Constante. (4 de JUNIO de 2020). EL COMERCIO. RECORTE AL PRESUPUESTO DE EDUCACIÓN. Recuperado el 12 de 09 de 2021, de https://elpais.com/elpais/2020/06/12/planeta_futuro/1591955314_376413.html

Dussel, I. (2016). Google Books. Recuperado el 02 de 05 de 2021, de La cultura de la conectividad: <https://books.google.com.ec/books?id=7m3ADwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=que+es+la+conectividad&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi-j4cjk26vwAhWxl-AKHd4RAD4Q6AEwAXoECAUQAg#v=onepage&q=que%20es%20la%20conectividad&f=false>

Ecured. (2021). Proceso de enseñanza-aprendizaje. Recuperado el 02 de 05 de 2021, de Enseñanza aprendizaje: https://www.ecured.cu/Proceso_de_ense%C3%B1anza-aprendizaje


EDUCACIÓN, M. D. (2014). Currículo de Educación . Quito: El Telégrafo.

EL PAÍS. (12 de 06 de 2020). Obtenido de https://elpais.com/elpais/2020/06/12/planeta_futuro/1591955314_376413.html#:~:text=La%20ministra%20de%20Educaci%C3%B3n%2C%20Monserrat,rural%2C%20seg%C3%BAn%20el%20Instituto%20de

Godón . (s.f.). UAB. Recuperado el 8 de 11 de 2021, de Maester en Paidopsiquiatria: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.

Gómez. (2006). Introducción a la Metodología de la Investigación Científica. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de <https://books.google.com.ec/books?id=9UDXP4U7aM-C&printsec=frontcover&dq=metodologia+de+la+investigacion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwipkpmdv67wAhVqdt8KHX-B7Cc4Q6AEwA3oECAIQAg#v=onepage&q=metodologia%20de%20la%20investigacion&f=false>

Guilar, M. E. (2009). Las ideas de Bruner : “de la revolución cognitiva” a la “revolución cultural”. EDUCERE, 235,241. Obteni-



do de https://educomunicacion.es/didactica/31_aprendizaje_bruner.htm

Haynes. (1978). Metodología de la Investigación. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de <https://issuu.com/davidtakarai/docs/metodologia-de-la-investigacion/348>

Lira. (2016). Revista Caribeña Ciencias Sociales. Recuperado el 02 de 05 de 2021, de EL USO DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: <https://www.eumed.net/rev/caribe/2016/01/plataforma-educativa.html#:~:text=El%20uso%20id%C3%B3neo%20de%20una%20plataforma%20educativa%20como%20un%20estrategia,los%20profesores%20la%20posibilidad%20de>

Millan. (04 de 20 de 2018). Monografías. Recuperado el 02 de 05 de 2021, de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4358/Plataformas%20educativas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>


Mohammad. (2005). Namakforoosh. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de Metodología de la Investigación: <https://books.google.com.ec/books?id=ZEJ7-0hmvhwC&pg=PA89&dq=metodologia+de+la+investigacion+investigacion+explicativa+Namakforoosh&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewj0kOuW6q7wAhXPhOAKHQW-DBgQ6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=metodologia%20de%20la%20investigacion%20investig>

Olmedo. (2017). OmniaSciencie. Recuperado el 02 de 05 de 2021, de Modelos Constructivistas de Aprendizaje en Programas de Formación : [https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/112955/modelos_constructivistas.pdf;seque#:~:text=Los%20modelos%20constructivistas%20estudian%20el,cr%C3%ADticos%20\(J%C3%A1uregui%2C%202002\)%20](https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/112955/modelos_constructivistas.pdf;seque#:~:text=Los%20modelos%20constructivistas%20estudian%20el,cr%C3%ADticos%20(J%C3%A1uregui%2C%202002)%20).

Palacios. (28 de 01 de 2021). Repositorio. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22620/1/T-UCE-0010-FIL-1053.pdf>

Ponce, J. C. (16 de 03 de 2020). Escuela Politécnica Nacional. Recuperado el 01 de 05 de 2021, de Manual de Usuario para el ingreso de Microsoft Teams para docentes : http://servicios-it.epn.edu.ec/images/DGIP/Descargas/Manual_TEAMS_Docente.pdf

Revista Alergia Mexico. (02 de 04 de 2016). Metodología de la Investi-



gación. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Rodríguez. (2005). Metodología de la Investigación. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesionalista de éxito: <https://books.google.com.ec/books?id=r4yrEW9Jhe0C&pg=PA25&dq=metodologia+de+la+investigacion+investigacion+descriptiva&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjrz>


Haynes. (1978). Metodología de la Investigación. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de <https://issuu.com/davidtakarai/docs/metodologia-de-la-investigacion/348>

Lira. (2016). Revista Caribeña Ciencias Sociales. Recuperado el 02 de 05 de 2021, de EL USO DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: <https://www.eumed.net/rev/caribe/2016/01/plataforma-educativa.html#:~:text=El%20uso%20id%C3%B3neo%20de%20una%20plataforma%20educativa%20como%20un%20estrategia,los%20profesores%20la%20posibilidad%20de>

Millan. (04 de 20 de 2018). Monografías. Recuperado el 02 de 05 de 2021, de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4358/Plataformas%20educativas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mohammad. (2005). Namakforoosh. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de Metodología de la Investigación: <https://books.google.com.ec/books?id=ZEJ7-0hmvhwC&pg=PA89&dq=metodologia+de+la+investigacion+investigacion+explicativa+Namakforoosh&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj0kOu-W6q7wAhXPhOAKHQW-DBgQ6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=metodologia%20de%20la%20investigacion%20investig>

Olmedo. (2017). OmniaSciencie. Recuperado el 02 de 05 de 2021, de Modelos Constructivistas de Aprendizaje en Programas de Formación : [https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/112955/modelos_constructivistas.pdf;seque#:~:text=Los%20modelos%20constructivistas%20estudian%20el,cr%C3%ADticos%20\(J%C3%A1uregui%2C%20](https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/112955/modelos_constructivistas.pdf;seque#:~:text=Los%20modelos%20constructivistas%20estudian%20el,cr%C3%ADticos%20(J%C3%A1uregui%2C%20)



2002)%20.

Palacios. (28 de 01 de 2021). Repositorio. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22620/1/T-UCE-0010-FIL-1053.pdf>

Ponce, J. C. (16 de 03 de 2020). Escuela Politécnica Nacional. Recuperado el 01 de 05 de 2021, de Manual de Usuario para el ingreso de Microsoft Teams para docentes : http://servicios-it.epn.edu.ec/images/DGIP/Descargas/Manual_TEAMS_Docente.pdf

Revista Alergia Mexico. (02 de 04 de 2016). Metodología de la Investigación. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Rodríguez. (2005). Metodología de la Investigación. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesional de éxito: <https://books.google.com.ec/books?id=r4yrEW9JheOC&pg=PA25&dq=metodologia+de+la+investigacion+investigacion+descriptiva&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjrz>

Sobre el autor:

CRISTHIAN JOAQUÍN VARGAS CAICEDO

Licenciado en Comunicación Social para el Desarrollo con énfasis en proyectos sociales y educativos. Diplomado en Pedagogías Innovadoras. Especialista en Pedagogía Conceptual. Magister en Desarrollo de la Inteligencia y Educación (Psicopedagogía). Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación para la Unidad de Admisión (2018 en adelante). Docente Investigador del Instituto Docente del Instituto Superior Tecnológico Japón en las carreras de Parvularia y Administración (2017 en adelante). Docente de la Unidad de Nivelación de la Universidad Central del Ecuador (2012 al 2019). Docente Universitario en materias de: Lenguaje y Comunicación; Proyecto Integrador de Saberes; Redacción Académica; Introducción a la Pedagogía; Sociedad y Cultura (2012 en adelante). Tutor de Acompañamiento y Seguimiento estudiantil del Curso de Admisión de la PUCE (2019 en adelante). Coordinador académico de las áreas de Ciencias Sociales y Humanas de la Unidad de Nivelación de la UCE (2012- 2016). Tutor y Lector de Proyectos de Titulación en el ITSJ (2018 en adelante). Consultor de Proyectos de Educomunicación (2010 en adelante).

ISBN:

978 - 9942 - 838 - 15 - 5

ISBN: 978-9942-838-15-5

