

**UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO
ÁREA DE EDUCACIÓN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



MONOGRAFÍA

TITULO

**“LAS VENTANILLAS DE LAS TIC’S EN EL AULA INFANTIL DE 3 A
4 AÑOS DE EDAD”**

**MONOGRAFÍA PRESENTADA PARA OPTAR EL TÉCNICO UNIVERSITARIO
SUPERIOR**

**MONOGRAFIA PRESENTADA PARA OPTAR
EL GRADO DE TECNICO UNIVERSITARIO
SUPERIOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACION**

POSTULANTE: UNIV. : ROCIO KAREN UMPIRI OSCO

TUTOR: LIC.:JUAN CARLOS RIVERO CANAZA

EL ALTO – LAPAZ – BOLIVIA 2019

RESUMEN

La escuela, como agente educativo que es, debe utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S) para formar y preparar a los niños desde las edades más tempranas. A lo largo del artículo reflexionamos sobre el uso de las TIC en las aulas de Infantil para proponer algunas alternativas sencillas y diversas a realizar en esta etapa desde los tres años. Se ofrecen recursos e ideas organizativas que, sin duda, ayudarán al profesorado de Infantil a introducir las TIC como un instrumento cotidiano para el fin educativo

El propósito fundamental del uso de los juegos interactivos, es fomentar entornos de aprendizaje y enseñanza más dinámicos y activos para complementar el proceso de los niños y niñas en formación enriqueciendo las prácticas pedagógicas y utilizando todas las herramientas tecnológicas con las que cuenta el colegio, logrando que este sea actor en la construcción de su propio aprendizaje.

Participación generada por la poca motivación que muestran nuestros niños y niñas al realizar las actividades pedagógicas sin ninguna estrategia lúdico-pedagógica. Se establece como propuesta lúdico recreativa en niños y niñas de 3 a 4 años, para mejorar los procesos de aprendizaje. Los resultados de esta investigación corroboran que la implementación de estrategias tecnológicas mediadas por la lúdica contribuye a mejorar la motivación y por ende desencadenar un aprendizaje significativo de los niños y niñas, a través del uso de juegos interactivos.

AGRADECIMIENTOS

Ante todo le doy gracias a Dios todo poderoso, que sin él no estuviera aquí dando lo mejor de mí, gracias a la fe que tengo he podido llegar tan lejos. Les agradezco a las personas que me han apoyado incondicionalmente en este camino de estudios; nuestros padres, amigos y licenciados, de igual modo a quienes me guiaron y aconsejaron en este proceso de formación.

DEDICATORIA

A mi madre, que cada día de mi vida ha estado a mi lado, gracias a su fortaleza y espíritu de vida hace que me inspiré realice este presente trabajo e todos los días y me alienta a seguir adelante, cumpliendo con cada una de mis metas que me he propuesto lograr y alcanzar.

ÍNDICE

RESUMEN	i
Agradecimientos	ii
Dedicatoria.....	iii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	
1. PLANTEAMIENTO DEL TEMA.....	2
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	4
1.3. OBJETIVOS.....	5
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	5
1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	5
CAPITULO II	
2. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. RESEÑA HISTÓRICA DE LAS TIC	6
2.1.1. El siglo XIX	6
2.1.2. Los años 60 y 70	7
2.1.3. Los años 70 y 80	7
2.1.4. De los años 90 a la actualidad.....	7
2.2. ¿QUE SON LAS TICS?.....	8
2.3. LAS TIC EN CASA	9
2.3.1. De los cero a los tres años.....	10
2.3.2. De los tres a los seis años	10
2.3.3. De los seis a los nueve años	11
2.3.4. A partir de los diez años	11
2.4. JUGAR ES APRENDER.....	11
2.5. TIC'S APLICADAS A LA EDUCACIÓN	12
2.6. LAS TICS EN LAS AULAS INFANTILES.....	12
2.7. CAMBIOS EN LAS AULAS DE INFANTIL	13
2.8. ALGUNAS POSIBILIDADES DE USO DE LAS TIC EN LAS AULAS INFANTIL ..	14
2.8.1. Word	14
2.8.2. Power Point	15

2.9. LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN EN LA ESCUELA	15
2.10. VENTAJAS QUE APORTAN LAS TIC'S	16
2.11. LAS TICS EN LAS AULAS DE INFANTIL	16
2.12. USOS Y FUNCIONES PEDAGÓGICAS DE LAS TIC	18
2.13. EFECTOS DE LAS TIC's EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	18
2.13.1. Motivacionales	19
2.13.2. El desarrollo de la iniciativa	19
2.13.3. El desarrollo de aprendizajes significativos	19
2.13.4. Alfabetización digital	19
2.13.5. Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de la información.....	19
2.13.6. Rendimiento académico.....	19
2.14. PIZARRAS DIGITALES Y TABLET PC INFANTIL	20
2.14.1. ¿QUÉ SIGNIFICA PDI?	20
2.15. PIZARRAS DIGITALES Y TABLET PC	21
2.16. JUEGOS LÚDICOS	21
2.17. DEFINICIÓN	21
2.18. JUEGO LÚDICO	22
2.18.1. Juegos interactivos, la puerta de un nuevo aprendizaje.	23
2.19. VENTAJAS Y DESVENTAJAS EN EL USO DE LAS TICS EN EDUCACIÓN INICIAL	24
2.19.1. Ventajas del uso de las TIC en el Sistema Educativo.	24
2.19.2. Las ventajas que las TIC nos brindan son las siguientes:.....	25
2.19.3. Desde la perspectiva de la sociedad	25
2.19.4. Desde la perspectiva de la educación	26
2.20. DESVENTAJAS DE LAS TICS EN EDUCACIÓN INICIAL	26
2.20.1. En cuanto a las desventajas de las TIC'S en diferentes perspectivas tenemos:.....	26
2.20.2. Desde la perspectiva social.....	26
2.20.3. Desde la perspectiva de la educación	27
2.20.4. Las TIC'S en la escuela	27
2.20.5. Usos de las TIC en Educación	28

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA.....	29
3.1. DISEÑO METODOLÓGICO.....	29
3.2. TIPO DE INVESTIGACION.....	29
3.3. TECNICAS	29
3.3.1. Entrevista.-.....	29
3.3.2. Avance En Sala Didáctica Visual Y Auditiva.	30
3.4. INSTRUMENTOS.....	30
3.4.1. Cuestionario.....	30

CAPITULO IV

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	31
4.1. CONCLUSIONES.....	31
4.2. RECOMENDACIONES	32
BIBLIOGRAFÍA.....	33
Anexos	34

INTRODUCCIÓN

Hoy en dia los niños desde su primera infancia deben ser preparados desde su temprana edad para que aprendan a aprovechar las potencialidades de las TIC's para su desarrollo.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones han entrado a formar parte fundamental en nuestra vida cotidiana y más en el contexto educativo en donde todo gira alrededor de los nuevos avances, nuevas políticas y reformas educativas. Con el desarrollo de la presente investigación se alcanzó a identificar la percepción que tienen los docentes sobre la introducción de las TIC's en el proceso enseñanza aprendizaje.

Vinculado cada uno de los sentidos presenta una luz para el mejor desempeño y coordinación cuerpo y mente así también la participación. Por ese motivo la tarea docente implica identificar las capacidades que los nativos digitales necesitan para ser eficaces en esta nueva cultura o modo de ser; recreando metodologías y materiales basados en entornos digitales, aprovechando al máximo su eficacia pero conservando nuestra humanidad.

La educación inicial tiene un conjunto de prácticas psicopedagógicos innovadoras que se han ido consolidando a lo largo del tiempo. En tal sentido, la integración de las nuevas tecnologías a los procesos de enseñanza educativos con los niños pequeños constituye un reto y una oportunidad observación para modelar y optimizar nuestra práctica docente. Aunque a veces, en la escuela, no nos demos cuenta. Querer salir de ella sólo reduciría nuestras posibilidades de hacer que la educación avance de forma positiva hacia nuevas expectativas. La escuela, como agente educativo que es, debe utilizar todas estas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para formar y preparar a nuestros niños. En nuestra sociedad, las TIC'S están cobrando, cada vez más. Una gran importancia instituciones educativas debe ser abierta y flexible a los avances que se produzcan en la sociedad, para introducirlos y adaptarlos a las necesidades de los estudiantes.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL TEMA

El sistema educativo viene favoreciendo la alfabetización digital introduciendo, cada día, más cambios en las aulas que hacen de las TIC un instrumento cotidiano para el fin educativo. Uso que debemos impulsar desde la etapa Infantil. En nuestra comunidad, las TIC están obteniendo, cada vez más, una gran importancia y nosotros dependemos cada día más de ellas. Estamos inmersos en la "Sociedad de la Información", aunque a veces, en la escuela, no nos demos cuenta. Querer salir de ella sólo reduciría nuestras posibilidades de hacer que la educación avance de forma positiva hacia nuevas expectativas. Esta también podría tener su lado negativo

La escuela, como agente educativa que es, debe utilizar todas estas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para formar y preparar a sus estudiantes. Las instituciones educativas deben ser abiertas y flexibles a los avances que se produzcan en la sociedad, para introducirlos y adaptarlos a las necesidades de los estudiantes.

Sin embargo, la introducción de las TIC en el aula debe venir acompañada de formación para los docentes, ya que la filosofía del trabajo por competencias y, en concreto, de la que en este artículo nos ocupa, conlleva un cambio metodológico en nuestra práctica diaria.

Las tecnologías de la información y de la comunicación han sido incorporadas al proceso educativo desde hace unos años. Aún no existen estudios concluyentes que permitan afirmar que la utilización de los medios informáticos en la educación haya servido para mejorar los resultados académicos, sin embargo a menudo se refieren a las transformaciones obtenidas en el modo de hacer.

Se ha observado que las 2 tecnologías de la información suscitan la colaboración en los alumnos, les ayuda a centrarse en los aprendizajes, mejoran la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, promueven la integración y estimulan

el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender. Para los profesores las tecnologías informáticas han servido hasta ahora para facilitar la búsqueda de material didáctico, contribuir a la colaboración con otros enseñantes e incitar a la planificación de las actividades de aprendizaje de acuerdo con las características de la tecnología utilizada.

Estas transformaciones observadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje se sitúan en la línea de las teorías constructivistas que preconizan estrategias de aprendizaje que hagan de los alumnos elementos activos y dinámicos en la construcción del saber.

Las nuevas tecnologías, y en especial el advenimiento del "tercer entorno" (el mundo virtual) tiene importantes incidencias en educación. De entre ellas destaca: Exige nuevas destrezas. El "tercer entorno" es un espacio de interacción social en el que se pueden hacer cosas, y para ello son necesarios nuevos conocimientos y destrezas. Además de aprender a buscar y transmitir información y conocimientos a través de las TIC (construir y difundir mensajes audiovisuales), hay que capacitar a las personas para que también pueda intervenir y desarrollarse en los nuevos escenarios virtuales.

Seguirá siendo necesario saber leer, escribir, calcular, tener conocimientos de ciencias e historia, pero todo ello se complementará con las habilidades y destrezas necesarias para poder actuar en este nuevo espacio social telemático. Posibilita nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje, aprovechando las funcionalidades que ofrecen las TIC.

1.2. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo monográfico, representa valorizar las tics en aula infantil de 3 a 4 años de edad, pues esto ayudara en el conocimiento de los niños, al igual que los planteamientos descritos en el nivel de Educación.

En la monografía se pretende a nivel general establecer estrategias lúdicas por medio de juegos interactivos para facilitar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años.

Especificamente queremos desarrollar los siguiente objetivos Identificar las ventajas y desventajas de los juegos interactivos en el proceso de aprendizaje. Evidenciar la importancia de los juegos lúdicos interactivos como estrategia lúdica en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas.

Utilizar los juegos interactivos como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.

Por medio de la observación directa podemos constatar la poca motivación que muestran nuestros niños y niñas al realizar las actividades pedagógicas, sin ninguna estrategia lúdicotecnológica, ya que las clases se toman aburridas, monótonas, poco interesante y los periodos de atención se reducen enormemente, lo cual dificulta la disposición para un buen aprendizaje.

Al realizar esta monografía decidí incorporar las tics para que resulte más entretenido en el aprendizaje y el logro a la vez utilizar las habilidades de los niños al utilizar el powerpoint ellos pueden realizar trabajos con imágenes o pintura conociendo el abecedario software y portales educativas.

¿Cuál es el aporte de la monografía? El aporte de la presente monografía es sustentar teóricamente sobre las ventanillas de las tics y sus ventajas y desventajas en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años, para mejorar el aprendizaje colaborativo, ya que el trabajo de realizar la didáctica mediante el uso de los ventanillas de las tics pueden tener un impacto importante en la primera infancia de niños infantiles.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1.OBJETIVO GENERAL

- ✓ Determinar el impacto que tienen las tic's como apoyo pedagógico en las aulas de educación infantil.

1.3.2.OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ✓ Crear autonomía en el niño y niña, mediante la ayuda de un adulto a la estimulación de la creatividad.
- ✓ Fomentar el uso cooperativo y colaborativo entre los niños y niñas en la experimentación y manipulación.
- ✓ Mejorar la destreza motriz • Ayudar a desarrollar los contenidos sistemáticamente

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. RESEÑA HISTÓRICA DE LAS TIC

El concepto sobre las TIC se puede entender como algo novedoso relacionado con los últimos avances en cuanto a comunicación, pero el ser humano siempre ha buscado la manera de estar comunicado con otras personas desde épocas antiguas, por ejemplo mediante señales de humo, los jeroglíficos hasta algunos aparatos que actualmente tenemos pero fueron precedentes de tiempos anteriores como el teléfono. Las tecnologías de información y comunicación (TIC) son herramientas como el televisor, la computadora o el celular que nos ayudan a realizar actividades de manera más sencilla, pero éstas son recientes ya que a través de la historia, al igual que nosotros, la tecnología ha ido evolucionando en cuanto a variedad y utilidad.

Podemos mencionar en el año 3000 A.C. a las pinturas rupestres como primeras representaciones artísticas de comunicación.

En el año 105 A.C. el papel es inventado en China y en el año 382 aparecen los primeros manuscritos.

En 1449 Gutenberg, con su imprenta, publica el primer tipográfico de la historia “Misal de Constanza”, en 1622 comienza a circular el primer periódico impreso y en el año 1800 hacen su aparición los primeros libros.

2.1.1. El siglo XIX

Esta época es conocida como “El siglo de la industrialización” que se caracterizó por ser un periodo de grandes cambios. Entre algunos eventos podemos mencionar la toma de la primera fotografía en 1833, la aparición del primer aparato de televisión en 1884 o la exhibición de la primera película en 1895. Pero son dos avances fundamentales que serían la base para nuevas tecnologías; estamos hablando del telégrafo, que en 1833 se envió el primer mensaje telegráfico a un

destino de 1000 metros y el teléfono, el cual se inventó en 1854 con una popularización que fue el punto de partida de la comunicación en el planeta.

El siglo XX: Conocida como el siglo de la vanguardización, comienza la era audiovisual con la radio comercial en 1920, las primeras emisiones públicas de televisión en 1927 y la invención de la computadora y retroproyector en 1940. El cine, la radio y la naciente televisión se utilizaron para llevar información a todos los lugares entre los años 1940 y 1950.

2.1.2. Los años 60 y 70

Comienza la era de la información (1960). Son en estos años que las primeras computadoras comienzan a construirse, siendo en primer lugar tan grandes que ocupaban amplias habitaciones, pero con el avance de los tiempos se fueron reduciendo. Se desarrollaron los transmisores, los cuales generaban más potencia. De igual modo se da a conocer la primera versión primitiva de la red, lo que más adelante lo conoceremos como Internet.

2.1.3. Los años 70 y 80

Llega la videocasetera y el VHS para formar parte de las aulas de clases hasta los años 90. En 1979 se vende el primer walkman y en 1982 nace el primer sistema de CD. Es en los años 70 cuando se habla de tecnologías de la información y comunicación empieza a revolucionar, puesto que este salto tecnológico produce la inclusión de la informática en las comunicaciones, estallando lo que conocemos como era digital. Durante los años 80, estos hechos continúan al hacer a las computadoras más asequibles para el público y lo mismo sucede con los teléfonos móviles que van cambiando en cuanto a tamaño y beneficios.

2.1.4. De los años 90 a la actualidad

Los años 90 son la era de las computadoras, pero necesitaba un impulso para caracterizar a toda una época, entonces en 1995 llegó el Internet y con él la World Wide Web (WWW). (CAROLINA, 2018)

Todo esto se observa en las mejoras técnicas de los dispositivos tecnológicos, por ejemplo el teléfono. Hoy en día, las personas llevan en el bolsillo una pequeña computadora que los mantienen informados en todo el día, de igual manera los avances han permitido una óptima calidad y velocidad para la transmisión de datos e informaciones. Toda esta revolución digital se puede comparar solo con la aparición de la imprenta. En las últimas décadas, la tecnología ha crecido de manera exponencial y ha dado lugar a variadas opciones de comunicación. Se espera para el futuro creaciones más potentes con una interconexión aún mayor que ahora.

2.2. ¿QUE SON LAS TICS?

Consideramos que el concepto de TIC surge como convergencia tecnológica de la electrónica, el software y las infraestructuras de telecomunicaciones. La asociación de estas tres tecnologías da lugar a una concepción del proceso de la información, en el que las comunicaciones abren nuevos horizontes y paradigmas sobre todo para el contexto educativo. Las TIC son expresiones que engloban una concepción muy amplia y a su vez muy variable, respecto a una gama de servicios, aplicaciones y tecnologías, que utilizan diversos tipos de equipos electrónicos (hardware) y de programas informáticos (software), y que principalmente se usan para la comunicación a través de las redes. A continuación describimos, de forma breve, cada uno de estos elementos.

- ✓ Servicios de telecomunicación como la telefonía e Internet, que se utilizan combinados con soporte físico y lógico para constituir la base de muchos otros servicios, como el correo electrónico, la transferencia de archivos, la videoconferencia, el Chat, los foros de discusión, news o newsgroups, IRC (Internet Relay Chat), entre muchos.
- ✓ En la tecnología podemos señalar uno de los primeros artefactos que se utilizaron: El teléfono, radio y televisión. Las actuales las consideraremos las que se refieren a comunicaciones móviles. Por ejemplo el mismo tipo de

tecnologías que se utilizan para trasmisir la voz puede también trasmisir el fax, datos y el vídeo de compresión digital.

- ✓ Las redes, las señalaremos como aquellas que usan cable de cobre, cable de fibra óptica, cable coaxial, conexiones inalámbricas, telefonía celular y los enlaces por satélite.
- ✓ Por equipos entendemos el hardware y hay una gama muy amplia. Ponemos como ejemplos los ordenadores y todos los equipos que se utilizan para la conectividad de la red y para la comunicación.
- ✓ Los programas informáticos (software) que son el fluido de todos estos elementos. (TERESA, 2008)

Pero más allá de esta percepción sobre las TIC en algunas de las distintas definiciones que se han dado en el tiempo y no por ello dejan de ser trascendentales. Ahora bien, no hay un consenso entre los profesionales de la educación sobre una definición absorbente de las TIC. Hoy también se habla de nuevas tecnologías para referirse a las TIC como medios que giran en torno a la Informática.

2.3. LAS TIC EN CASA

Muchos padres están preocupados por el uso que hacen los niños de las TIC, tenemos dudas sobre el tiempo que tienen que dedicar, para hacer qué, y sobre todo qué recursos son adecuados usar. Estas dudas han aumentado porque los dispositivos móviles y táctiles (especialmente smartphones, pero cada vez más también tabletas) han saturado el mercado y casi los encontramos en todos los hogares del mundo occidental al alcance de los más pequeños. El estudio del Zero to Eight, Children's Media Use in América (2013) que ha llevado a cabo Rideout y Saphir del CommonSense Media muestra cómo un 72% de los niños de entre cero y ocho años utilizan tabletas o teléfonos móviles conectados.

Sin olvidar que cada niño es diferente, tiene intereses diferenciados, ritmos de aprendizaje diferentes y necesidades especiales en cada caso, es posible establecer unas pautas generales:

2.3.1. De los cero a los tres años

- Limitar el tiempo donde los más pequeños pasan con la tecnología con el fin de establecer rutinas o hábitos, como se hacen en otras facetas de la vida diaria en casa. A pesar de que el uso educativo de las aplicaciones para niños y que puede ser beneficiosa en su estimulación cognitiva y sensoriomotriz, es importante destacar que hay que evitar una sobrestimulación (no solo de los medios) a esta edad (Brown, 2011).
- Acompañar a los niños en el uso de las tecnologías. Cuando miramos algún audiovisual en el televisor, el ordenador o la tableta; y sobre todo cuando utilizan los videojuegos o apps que hemos escogido para ellos.
- Evitar que los móviles, las consolas, las tabletas estén conectadas a Internet cuando juegan los pequeños y las tienen en la mano

2.3.2. De los tres a los seis años

- Los ordenadores, las consolas, las tabletas, los smartphones, y los audiovisuales (video y televisión) son muy atractivos para los niños de estas edades, hasta el punto que pueden dedicar mucho tiempo y mucha atención. Se deben establecer en casa horarios y situaciones en las que se pueden utilizar, qué se puede ver y qué no, el tiempo dedicado, etc.
- Dedicar tiempo para jugar con los niños y ver con ellos películas, hablar y comentar en voz alta lo que sucede en las pantallas y promover que los niños también lo hagan. Es un momento en que las TIC actúan de niñera en ratos que necesitamos que estén sentados y tranquilos (coche, restaurante, salas de espera, etc.) pero eso deberían ser momentos puntuales y no una actividad diaria.

2.3.3. De los seis a los nueve años

- Todavía necesitan atención, seguimiento, supervisión, ayuda de los adultos, aparte de una elección responsable e informada en relación a las TIC. Por tanto el papel de la familia sigue siendo clave. Los padres son el modelo a seguir más potente, su actitud ante las TIC determinará también la actitud en ellos.
- Es importante que los ordenadores y las pantallas de televisión no estén en las habitaciones de los niños sino en espacios comunes de la casa donde todos puedan estar, observar y participar. Y esta idea es válida para todas las edades y tiene en cuenta el uso de videojuegos, el trabajo escolar con las TIC, la comunicación en las redes, etc.

2.3.4. A partir de los diez años

- Aunque se hacen mayores, no se debe olvidar que debemos acompañarles en los videojuegos; podemos compartir con ellos partidas y competiciones, elegir los juegos que compraremos, ver películas juntos y comentarlas, etc.
- Como veremos más adelante, las TIC pueden potenciar el pensamiento como proceso complejo, de razonamiento, lógica, observación, percepción, predicción, análisis, etc. Aprovechémelos eligiendo videojuegos que lo favorezcan.

2.4. JUGAR ES APRENDER

Jugar es un hecho innato en los niños, en todos nosotros.

Y si esta es una aproximación a las TIC en la infancia, nos daremos cuenta que los juegos digitales, los videojuegos, ayudan a experimentar con el medio de una forma natural. la entrada de los más pequeños a las tecnologías. Son la herramientas que utilizan ellos para acceder a los ordenadores, a las tabletas y a los móviles de sus padres.

En una encuesta realizada a más de 2.300 padres por Wartella (2013) se evidencia como las familias creen que el uso de tecnologías es menos educativo

que otras actividades, y especialmente que los videojuegos son más perjudiciales para los niños que los recursos audiovisuales y la televisión.

A la hora de elegir recursos TIC, tanto audiovisuales como multimedia, deberemos tener en cuenta la adecuación del contenido a los destinatarios y considerar estos elementos:

- Ámbito del desarrollo que se trabaja (cognitivo, psicomotriz, afectivo).
- Tipo de actividad que se propone (contar, leer, crear, memorizar, trazar, coordinar movimientos, razonar, pintar, etc.).

2.5. TIC'S APLICADAS A LA EDUCACIÓN

Este enfoque se va acomodando y que entre más estrecha es la relación entre los factores sociales que intervienen en una sociedad, más rápido será el avance y la transformación de las sociedades y en la educación.

Nuevos paradigmas socio-técnicos se viven con la Revolución de la Tecnología de la Información al poder generar, procesar y transmitir la información que se desee sin limitación alguna. Por esto los campos tecnológicos que constituyen las tecnologías basadas en la electrónica son la microelectrónica, los ordenadores y las telecomunicaciones.

Es importante reconocer el primer producto comercial (Apple II), se presentó en abril de 1977 y en 1969. El departamento de defensa de los EUA, estableció una red de comunicación electrónica revolucionaria ahora mejor conocida como Internet. Así pues, la revolución tecnológica de la información surgió en la década de los 70.

2.6. LAS TICS EN LAS AULAS INFANTILES

Cada vez son más comunes los centros que han integrado las TIC a las aulas de Educación Infantil: ordenadores, pizarras digitales, cámaras fotográficas digitales, videocámaras... En algunos centros de Aragón, hay un uso del Tablet PC acompañado del vídeo proyector en las aulas de infantil, siguiendo el modelo que

prima en esta Comunidad Autónoma de introducir un Tablet PC para el estudiantado del tercer ciclo de Educación Primaria.

Por todo ello, ha llegado el momento de reflexionar sobre la situación en la que se analiza esta incorporación de las TIC se está realizando de la manera más adecuada; la inversión que se está llevando a cabo es ingente, el esfuerzo por parte de los centros y los docentes es muy importante y nuestros estudiantes, ¿están mejor o peor preparados que antes? ¿Ha mejorado la calidad de su formación? ¿Están más motivados? ¿Realizan avances importantes en su formación?... Estas y otras preguntas tienen una fácil respuesta: según el uso que de ellas se realice

Son muchas las ocasiones en Educación Infantil que las TIC se utilizan en momentos puntuales. Veamos algunos ejemplos:

- Utilizar el ordenador como premio o recompensa a un trabajo o actividad bien realizada.
- Emplear programas comerciales como complemento de los contenidos propuestos en la rutina diaria, aprovechando su nivel más lúdico.
- Manejar la cámara digital o de vídeo para fotografiar o grabar fiestas sociales, día de La Paz, fiesta fin de curso...
- Usar el DVD o cañón proyector para ver películas, muchas veces de dibujos animados.

2.7. CAMBIOS EN LAS AULAS DE INFANTIL

Antes de incorporar un ordenador en la clase, es necesario tener en cuenta que en ella se tendrá que realizar cambios que pueden afectar a la organización escolar.

En primer lugar es necesario crear un rincón para el ordenador si todavía no lo hay. Es importante buscar un lugar para proyectar en caso de utilizar el video proyector. En muchas ocasiones las aulas de infantil están saturadas de rincones

y las paredes llenas de trabajos de los niños y láminas con los números, estaciones, trabajos... Por ello, será necesario encontrar un lugar adecuado para el ordenador, donde los estudiantes puedan trabajar tanto de forma individual como en equipo, sin ser molestados por sus compañeros. También es necesario contar con conexión a Internet.

En segundo lugar, se pueden ocasionar cambios en los tiempos, ya que habrá que prever periodos para trabajar de forma individual, en grupo, tiempos para la exposición de trabajos, para la búsqueda de información en la red... y todos ellos dentro del horario habitual de clase.

2.8. ALGUNAS POSIBILIDADES DE USO DE LAS TIC EN LAS AULAS INFANTIL

A través del ordenador nuestros estudiantes, desde los tres años, pueden realizar fichas confeccionadas por los mismos docentes, bien de forma individual o en parejas.

2.8.1. Word

Nos ofrece muchas posibilidades sencillas para su elaboración, como por ejemplo el uso de formularios. Esta herramienta nos ofrece la posibilidad de crear fichas en plantillas y los estudiantes sólo podrán utilizarlas para escribir en los lugares habilitados para ello. Los documentos pueden incluir fotografías, mapas, dibujos... y con el teclado los estudiantes.

A través del cañón también se puede visualizar imágenes, mapas, dibujos, documentales, películas, relacionadas con los aprendizajes que se están trabajando. Internet es uno de los mejores recursos y la más completa biblioteca de imágenes, películas, sonidos... de la que se dispone y se tiene que aprovechar. Mediante el Power Point y a través del cañón se puede preparar para nuestros estudiantes presentaciones que complementen o amplíen los contenidos trabajados en los libros.

2.8.2. Power Point

Permite insertar videos, imágenes, sonidos, enlaces, gif's... que harán que sean motivadoras para los estudiantes y por ello estén más receptivos a las explicaciones de sus maestros y maestras. Estas presentaciones que se realizan de forma grupal pueden luego derivar en actividades individuales. (Jesús, 2019)

En todas estas ocasiones se utilizaran las TIC's, pero no están realmente integradas totalmente en la actividad diaria del aula. Los contenidos que se trabajan con los niños y niñas en muchas ocasiones, no están relacionados con las unidades didácticas que se están desarrollando en ese periodo. A veces tienen más un uso lúdico que educativo.

2.9. LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN EN LA ESCUELA

Las TIC'S Significan posibilidades que la Tecnología Educativa traduce en herramientas de formación, en medios al servicio del aprendizaje, que son integrados en proyectos. Para que esto suceda, es necesario asumir un enfoque en términos sistémicos y de complejidad que permitan considerar a las TIC'S como algo más que una moda pasajera.

Si se considera no sólo el saber que se transmite, sino el conocimiento que la persona en formación construye asumiendo el papel de autor, habrá que hacer progresivos y profundos cambios que involucran tanto la visión, la misión, como el paradigma respecto de la relación tecnología- educación. (Elvira, 2014)

Las TIC'S como parte de nuestra existencia las debemos aprovechar más en la educación, porque debido a que las formas de aprender de las personas son diferentes y en la actualidad las y los niños de tres años en adelante ya están aprendiendo con estas nuevas tecnologías de manera acelerada.

2.10. VENTAJAS QUE APORTAN LAS TIC'S

Son muchas las ventajas que nos pueden aportar las Tics en la educación. Entre otras, podemos destacar de forma general las siguientes:

- ✓ La formación de entornos que pueden ser mucho más flexibles para el aprendizaje, con la novedad de multitud de recursos. Recursos más interactivos y en los que la actuación del estudiante es fundamental.
- ✓ Además, se eliminan barreras espacio- tiempo entre el profesor y los estudiantes, facilitando la orientación y tutorización. Es evidente que cuando uno se encuentra estudiando fuera del horario escolar son muchas las dudas que nos pueden surgir. Las Tics nos solucionan este problema ya que permiten la comunicación con el profesor a cualquier hora del día. Incrementando, además, la forma de comunicarnos ya no sólo entre profesor-estudiante sino entre los propios compañeros. En definitiva, es cambiar los escenarios de formación.
- ✓ Pero todo esto, no solo afecta al aprendizaje individual, sino que también se ve favorecido el colaborativo y en grupo. (Sara, 2010)

Por ello, cualquier tipo de medio es un recurso didáctico que deberá ser movilizado cuando hayamos alcanzado los objetivos, contenidos, características de los niños y niñas

2.11. LAS TICS EN LAS AULAS DE INFANTIL

En la actualidad, los niños asumen con total normalidad la presencia de las tecnologías en la sociedad. Conviven con ellas y las adoptan sin dificultad para su uso cotidiano. En este sentido los docentes debemos propiciar una educación acorde con nuestro tiempo realizando nuevas propuestas didácticas e introduciendo las herramientas necesarias para este fin. Es a la edad de tres años cuando la mayoría los niños tienen su primer contacto con un centro escolar, y a diferencia de épocas anteriores, en las cuales no se otorgaba gran importancia a esta etapa de la educación Infantil, en la actualidad se considera relevante, ya que sienta las bases de futuros aprendizajes, se adquieren hábitos de conducta y de

convivencia, se suceden grandes cambios de crecimiento intelectual, adquieren gran capacidad de aprendizaje, etc. Estas y otras características permiten considerar que la acción educativa que se lleve a cabo en este período será fundamental en su posterior proceso evolutivo. Esta acción educativa debe plantearse la utilización del ordenador como recurso para favorecer:

- ✓ La estimulación de la creatividad.
- ✓ La experimentación y manipulación.
- ✓ Respetar el ritmo de aprendizaje de los alumnos.
- ✓ El trabajo en grupo favoreciendo la socialización.
- ✓ La curiosidad y espíritu de investigación.

Cada vez son más comunes los centros que han integrado las TIC a las aulas de Educación Infantil: ordenadores, pizarras digitales, cámaras fotográficas digitales, videocámaras... Son muchas las ocasiones en Educación Infantil que las TIC se utilizan, por ejemplo: utilizar el ordenador en alguna actividad, manejar la cámara digital o de vídeo para fotografiar o grabar acontecimientos (días de fiesta, salidas...) todo ello con previo consentimiento de las familias, usar el DVD o cañón proyector para ver películas, fotos realizadas... Esta utilización es debida a sus múltiples aportaciones, ya que las tics nos ofrecen:

- ✓ Crear autonomía en el niño y niña, mediante la ayuda de un adulto
 - ✓ Fomentar el uso cooperativo y colaborativo entre los niños y niñas
 - ✓ Mejorar la destreza motriz • Ayudar a desarrollar los contenidos sistemáticamente
 - ✓ Facilitar la comprensión de conceptos
 - ✓ Estimular nuevos aprendizajes
 - ✓ Motivar la comunicación, tanto de los iguales como entre maestro/a-alumno/a
- a) Formarse y tener un cierto dominio de las TIC, para poder enseñar su utilización
 - b) Integrar las TIC en el aula con una clara finalidad educativa

- c) Trabajar en equipo(anónimo, LA RIQUEZA DE LAS TICs EN EL AULA DE INFANTIL., 2011)

Pero para llevar incorporar este recurso en nuestra aula, el papel del docente es fundamental, pues el niños y la niñas aprenden rápido, porque están en una etapa donde observan la información y asimilan todo.

2.12. USOS Y FUNCIONES PEDAGÓGICAS DE LAS TIC

Las funciones pedagógicas se refieren a la intención de un proceso en el ámbito educativo, en este caso al propósito de utilizar las TIC's para la formación. Es así que, entre los principales usos y funciones pedagógicas de las TIC's destacan las siguientes.

- a) Motivar: La función motivadora de las TIC's se centra en ofrecer un contenido más real y de una forma más atractiva (Gimeno, 1985).
- b) Portar contenidos: Las TIC's son un medio privilegiado de información para los estudiantes (Op. cit.).
- c) Ejercitar habilidades: Las tecnologías pueden ser usadas como medios que permitan ejercitar lo aprendido.
- d) Evaluar: Las tecnologías sirven también para evaluar los aprendizajes.
- e) Proporcionar entornos para la expresión y la creación: Las TIC's facilitan el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual en los estudiantes, y pueden ser utilizadas por los docentes para crear materiales didácticos interactivos.

2.13. EFECTOS DE LAS TIC's EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Con la incorporación de las TIC's al sector universitario, la enseñanza se ha convertido en un proceso orientado a producir cambios en los estudiantes, pero también en los profesores Entre los principales efectos de las tecnologías para el aprendizaje destacan las siguientes:

2.13.1. Motivacionales

El uso de las TIC's incide positivamente en la motivación de los estudiantes, haciendo que dediquen más tiempo a trabajar.

2.13.2. El desarrollo de la iniciativa

La constante participación por parte de los alumnos puede propiciar el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas de las TIC's a sus acciones.

2.13.3. El desarrollo de aprendizajes significativos

Con el uso de TIC's se puede propiciar que los estudiantes relacionen lo aprendido con lo que sabían previamente y así atribuir significados a la realidad y reconstruirla

2.13.4. Alfabetización digital

Las TIC's pueden contribuir a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual de los estudiantes.

2.13.5. Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de la información

La gran cantidad de información existente en los medios digitales exige la puesta en práctica de técnicas que ayuden a la localización y clasificación de la información que se necesita.

2.13.6. Rendimiento académico

Dado que con el uso de las TIC's los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con su propio aprendizaje, su rendimiento académico se puede incrementar sustancialmente.(CARLOS, 2013)

Para el estudio del uso y efecto de las TIC's en el aprendizaje, el uso de las tecnologías y sus propósitos, se pueden desencadenar ciertos efectos en el aprendizaje desarrollado por los niños y niñas.

2.14. PIZARRAS DIGITALES Y TABLET PC INFANTIL

2.14.1. ¿QUÉ SIGNIFICA PDI?

PDI significa Pizarra Digital Interactiva. Consiste en un ordenador multimedia conectado a un video proyector (reciente posibilidad de una conexión bluetooth) que plasma su contenido sobre una pantalla de proyección. Permite presentar y comentar a toda la clase textos y materiales audiovisuales procedentes del ordenador, como pueden ser páginas web, presentaciones multimedia, documentos digitales (apuntes, trabajos, proyectos de estudiantes...), vídeos, prensa, radiotelevisión digital, etc.

La diferencia entre una Pizarra Digital (PD) y una Pizarra Digital Interactiva (PDI) reside en que la pantalla de proyección de ésta última es interactiva. De esta manera, el docente está delante, controlando y escribiendo con un puntero o con sus propios dedos (dependerá del tipo de mecanismo: electromagnética, táctil o ultrasónica) encima de la pizarra, sobre la imagen proyectada o en blanco si se pretende dibujar, como podemos ver en la imagen que presentamos. (La reciente tecnología Multi-Touch trabaja en la utilización simultánea de múltiples puntos de contacto).

El puntero funciona como ratón y lápiz, pero se pueden manejar a distancia con un ratón y teclado inalámbricos, o a través de otros dispositivos periféricos de entrada, como una tableta gráfica, PDA, Tablet PC, etc.(Torres, 2009)

Como han podido observar, cada vez se hace más indispensable el uso de las TICs en el aula para desarrollar las necesidades de nuestro grupo-clase, y la atención a su variedad desde la equidad, es necesaria en nuestras aulas actuales poner en práctica, y con una conciencia holística de la educación.

2.15. PIZARRAS DIGITALES Y TABLET PC

Las administraciones educativas están apostando en algunas comunidades por la implantación de pizarras digitales en las aulas. También muchas editoriales han comenzado a obsequiar a los centros estas herramientas por la compra de los libros de texto, lo que hace que cada día sean más las aulas que incorporan las TIC. Otras comunidades, como Aragón, han incorporado los Tablet PC a todos los alumnos de tercer ciclo y han dotado a las aulas de cañón, conexión a Internet e impresora, convirtiéndolas así en aulas inteligentes. Tablet PC y pizarras digitales interactivas tienen muchas ventajas para los estudiantes, ya que se puede manejar el ordenador con el dedo o a través de un bolígrafo que hace en ambos casos la función de ratón. De este modo actividades como escribir, arrastrar, seleccionar, unir o pinchar son más sencillas que con el uso del ratón tradicional. Estas aplicaciones además son más motivadoras para los estudiantes, siendo por tanto mayores los avances que se producen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.(Zorraquino, 2009)

Se ha comprobado que es necesario realizar cambios en su metodología para fomentar la autonomía, creatividad y hacer que los niños y niña sea el propio agente del proceso enseñanza-aprendizaje.

2.16. JUEGOS LÚDICOS

2.17. DEFINICIÓN

¿Es posible definir el juego? Al igual que sucede con otras actividades humanas de gran trascendencia, encontrar una definición universalmente aceptada sobre el juego es materialmente imposible. En el caso del juego, esta pretensión se hace aún más difícil si queremos englobar en su definición todas y cada una de las implicaciones que conlleva: cultura, tradición, fantasía, progreso, educación, adaptación, evasión, diversión... Es posible que el juego forme parte de las nociones, como son el ser, el tiempo, el movimiento, y cuya definición considera a la vez imposible e inútil:

IMPOSIBLE, porque ningún discurso puede expresar su significado.

INÚTIL, porque todo el mundo tiene ya idea de lo que es.

2.18. JUEGO LÚDICO

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y, por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos poco agradables. Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente, otros que demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico y los lúdicos, los cuales son aquellos que propician una enseñanza. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas, habilidades y aprendizajes.

Es notorio que para el niño jugar es indispensable, ya sea para compartir, para aprender o solamente para divertirse, porque es parte de su formación, de su crecimiento como infante. En este mismo orden de ideas, el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo. Éste presenta diversas características particulares, entre las cuales se destacan: -Produce placer. -El juego contiene y debe contener un marco normativo. -Es una actividad espontánea. -El juego es acción y participación activa. -Permite la autoexpresión.

Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador

del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La importancia que tiene el juego lúdico como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la lectura en las primeras etapas de la vida del niño en su proceso educativo, ya que la lúdica es inherente al ser humano dentro y fuera del aula con la supervisión y orientación del alumno para una mejor obtención de resultados efectivos. Dentro de este marco de ideas

Para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, sino que se debe analizar su dirección y orientación pedagógica. Es decir, se debe lograr que la actividad del juego lúdico tenga un carácter organizado, tendiente a activar pensamientos rápidos y coherentes con los objetivos y contenidos de la enseñanza, buscando promover de forma eficiente el aprendizaje y satisfacer las necesidades y el placer de los estudiantes.

En tal sentido, el juego lúdico es una de las estrategias innovadoras más importante de la que disponen los educadores para conseguir sus objetivos de enseñanza, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, se convierte en una estrategia que permite enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de la lectura y a su vez conseguir que los estudiantes disfruten mientras aprenden. (Coronel, 2015)

2.18.1. Juegos interactivos, la puerta de un nuevo aprendizaje.

Por lo anterior surge de la necesidad de identificar de qué manera las estrategias lúdicas facilitadas a partir de los juegos interactivos han influenciado los procesos de aprendizaje en los diferentes entornos escolares. Siendo la lúdica un eje articulador y fundamental en el desarrollo integral de los niños y las niñas. En un

mundo donde las nuevas tecnologías están inmersas en los procesos de educación actual.

Los niños y niñas necesitan desarrollar las competencias básicas curriculares de acuerdo a su edad que les permita vincularse en contexto social y tecnológico, y una de las formas más pertinentes son los juegos interactivos, que les permitirá adquirir un aprendizaje más significativo y desarrollar habilidades que les servirán para enfrentarse a la retos de la sociedad actual. Por ello nuestra propuesta de intervención lúdico-pedagógica busca despertar en los niños y niñas el interés y la motivación para complementar la formación académica impartida por los medios tradicionales(Johanna Gutiérrez Huérano, 2016)

Se implementará en su mayoría el uso y manejo de las TICs', lo que hace que los niños y niñas no se motiven lo suficiente en sus clases. Por tanto se hace indispensable, involucrar elementos y herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años.

2.19. VENTAJAS Y DESVENTAJAS EN EL USO DE LAS TICS EN EDUCACIÓN INICIAL

2.19.1. Ventajas del uso de las TIC en el Sistema Educativo.

Tres grandes sistemas de información y comunicación conforman las TIC un espacio en el ámbito educativo mundial: el video, la informática y las telecomunicaciones que unidas con un solo fin son herramientas valiosas para la materialización del conocimiento que adquirirá el educando. "Los rápidos progresos de las tecnologías de la información y la comunicación modifican la forma de elaboración, adquisición y transmisión de conocimientos" (UNESCO, 1998). La educación debe hacer frente a los retos que suponen las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, que mejoran la manera de producir, organizar, difundir, controlar el saber y acceder al conocimiento. Debe garantizarse un acceso equitativo a estas tecnologías en todos los niveles de los sistemas de enseñanza. Las tecnologías auguran, en el campo educativo, la

progresiva desaparición de las restricciones de espacio y de tiempo en la enseñanza y la adopción de un modelo de aprendizaje más centrado en el estudiante. Al mismo tiempo favorecen la comercialización y la globalización de la Educación Superior, así como un nuevo modelo de gestión de su organización.

En cuanto a las limitaciones es importante destacar, que las TIC pueden producir estrés por desconocimiento, desarrollar en el educando estrategias de mínimo esfuerzo, dependencia a los sistemas informáticos, el desfase con respecto a otras actividades escolares y problemas de mantenimiento de las computadoras por la exigencia de una mayor dedicación y necesidad de actualizar equipos y programas; a lo que se puede agregar que estas limitaciones no son exclusivas para docentes que trabajan con TIC, pueden ocurrir en otros casos, porque el buen docente se actualiza, sabe delimitar, organizar y planificar sus experiencias de aprendizaje de forma que no haya desfases ni estrategias poco dinámicas y que no representen un reto para el alumno. La educación es fundamental para la construcción de la sociedad más aun cuando se basa en el conocimiento, en el aprendizaje y en la información.(Castro, Guzmán, & Casado, 2007)

2.19.2. Las ventajas que las TIC nos brindan son las siguientes:

2.19.3. Desde la perspectiva de la sociedad

- ✓ Fácil acceso a la información.
- ✓ Comunicación fuera del espacio y tiempo.
- ✓ Facilitan los avances médicos.
- ✓ Facilitan el progreso.
- ✓ Facilitan las comunicaciones.
- ✓ Favorece la cooperación y colaboración entre distintas entidades.
- ✓ Incremento en la producción de nuevas formas de trabajo.

2.19.4. Desde la perspectiva de la educación

- ✓ Proporcionan interés, los alumnos están motivados al utilizar los TIC e incentiva el aprendizaje.
- ✓ Los estudiantes están activos al interactuar con el ordenador y entre ellos.
- ✓ Propicia la constante participación de los alumnos por iniciativa.
- ✓ Mayor comunicación entre profesores y estudiantes.
- ✓ Brinda un aprendizaje cooperativo al facilitar el trabajo en grupo.
- ✓ Se da la alfabetización digital.
- ✓ Fácil acceso a información de todo tipo.
- ✓ Facilita la labor del maestro.
- ✓ Herramienta que apoya la búsqueda de información en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- ✓ Obtención de fuentes de recursos educativos para el docente.
- ✓ Contacto con otros profesores y centros.
- ✓ Acceso a múltiples recursos educativos.

2.20. DESVENTAJAS DE LAS TICS EN EDUCACIÓN INICIAL

2.20.1. En cuanto a las desventajas de las TIC'S en diferentes perspectivas tenemos:

2.20.2. Desde la perspectiva social

- ✓ Se produce la falta de privacidad, esto se da ya que gracias a las diferentes redes sociales la información de cada uno está disponible al público.
- ✓ Se está dispuesto al fraude mediante las diferentes páginas de internet que ofertan diferentes productos sin ninguna garantía.
- ✓ Se da el aislamiento de las personas que paran conectados a internet y no buscan socializar con los demás.
- ✓ Favorece el sedentarismo

2.20.3. Desde la perspectiva de la educación

- ✓ Provoca adicción, ya que la multimedia interactiva es motivadora por tener Internet, también puede provocar que los estudiantes muestren adicción a estos juegos.
- ✓ Cansancio virtual y otros problemas físicos como dolor de cabeza pueden provocar un trabajo en exceso con el ordenador.
- ✓ Problemas de mantenimiento de los ordenadores, ya que, de manera a veces involuntaria, los ordenadores se contaminan de virus o se des configuran.
- ✓ Necesidad de actualizar equipos y programas, puesto que la informática está en continua evolución, los equipos exigen una constante renovación.(CAROLINA, 2018)

2.20.4. Las TIC'S en la escuela

El interés por involucrar el computador en los procesos educativos tiene como precursores a Skinner y otros conductistas, quienes pudieron visualizar en este dispositivo una oportunidad de educar y ofrecer una instrucción sistematizada para el desarrollo de habilidades y capacidades básicas, gracias a los adelantos que realizaron algunos científicos en programa de aprendizaje asistido por computador. Estos adelantos dieron origen a la idea de poder tener una instrucción controlada, que se pudiese reproducir y evaluar objetivamente por medio de indicadores objetivos, Esto implicaba complementar o sustituir al docente en su labor educativa, por lo que no obtuvo el recibimiento esperado en las instituciones educativas, sumado a los altos costos que en la época hubiese significado la dotación para cada institución.

La incorporación de las TIC en la vida cotidiana implica, de alguna manera, ampliar el concepto de alfabetismo, en tanto que algunos dispositivos tecnológicos posibilitan prácticas sociales de intercambio de información y comunicación novedosas. En nuestros días la alfabetización se concibe como un largo proceso

de construcción de un conocimiento mucho más amplio que el de las letras: el conocimiento de las funciones sociales de la escritura, de las prácticas asociadas a ellas y de las pautas que rigen los intercambios mediados por la escritura. En este sentido, la entrada de las TIC en el aula es una forma de reconocer el nuevo sentido que dan estos avances a lo que se entiende por alfabetización y, como valor agregado, reconocer que el acceso a la información y los dispositivos tecnológicos es una forma de participación ciudadana.

2.20.5. Usos de las TIC en Educación

La infraestructura tecnológica en la escuela, la conectividad y los recursos digitales son importantes para que se haga uso de las tecnologías en el aula, es frecuente la subutilización de estos recursos en la enseñanza, especialmente por la actitud del docente frente a las TIC's. Por otro lado, se exponen los planteamientos realizados, sobre una tipología de usos de las TIC en la que se relacionan las herramientas tecnológicas y las prácticas educativas.

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

La metodología para esta monografía está basada en el desarrollo de la propuesta "las ventanillas del uso de las tics en el nivel inicial" en el desarrollo de las actividades de los niños y habilidades mediante el proceso de apropiación de las tics se hará uso de metodología activa analítica y descriptiva que motive a los niños y niñas a aprender a explorar e interactuar de manera eficaz, ya que se identifican referencias documentales bibliográficas, aportes que diversos autores mencionan sobre este estudio. Además de esto tiene una metodología de ser una investigación descriptiva empleando métodos teóricos (analítico, sintético, entre otros) en el documento realizando un análisis crítico, analítico y reflexivo sobre las ventanillas de las y sus aplicaciones educativos para los niños y niñas de 3 a 4 años.

3.1. DISEÑO METODOLÓGICO

La siguiente monografía tiene su metodología analítica, su estudio se basa en la descripción y el análisis reflexiva sobre algo o la separación de los elementos para entender el funcionamiento global del objeto de estudio de la monografía.

3.2. TIPO DE INVESTIGACION

La metodología a realizarse en el presente documento de investigación es bibliográfica y se utiliza para recolectar conocimientos de las investigaciones ya existentes, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda de información, conocimiento y técnicas sobre un determinado tema.

3.3. TECNICAS

3.3.1. Entrevista.-

La entrevista es una técnica de recopilación de información, la cual se realiza mediante una conversación profesional, con la que además de obtener información acerca de lo que se investiga, también se provee información en cuanto a la relevancia educativa; y dependen en gran medida del nivel de

comunicación entre el investigador y los participantes de la misma tanto en padres de familia como en niños.

3.3.2. Avance En Sala Didáctica Visual Y Auditiva.

Nos permitirá explicar paso a paso la operación realizada en la pc para el mejor rendimiento académico de los niños.

3.4. INSTRUMENTOS

3.4.1. Cuestionario.

El cuestionario ha sido y sigue siendo la técnica de investigación más utilizada como resultado y consecuencia de su fácil aplicación y de la multitud de resultados que puede **proporcionar**. Es "un medio útil y eficaz para recoger información en un tiempo relativamente breve". **PC**.

En este instrumento se hará la respectiva enseñanza y la navegación de los programas educativos para cada niño, lo cual les será de mucha utilidad para cada uno de ellos.

CAPITULO IV

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. CONCLUSIONES.

Como han podido observar, cada vez se hace más indispensable el uso de las TICs en el aula para desarrollar las necesidades de nuestro grupo-clase, y la atención a su diversidad, desde la alteridad y la equidad, necesarias en nuestras aulas actuales, y con una conciencia holística de la educación, puesta siempre al servicio de un desarrollo integral del estudiantes.

El estudio permitió evidenciar el significativo rol de las TIC para responder adecuadamente a la demanda educativa actual, conforme a altos niveles de calidad, mediante la correcta y responsable planificación, organización, dirección y control de los procesos que le son propios y el desconocimiento que todavía existe acerca del valor de las tecnologías en los procesos educativos, la que se ha visto renovada por las nuevas herramientas que estas tecnologías ofrecen a través de la digitalización de la información. Las instituciones académicas están obligadas a crear nuevos diseños curriculares, metodologías y estrategias de aprendizaje y evaluación, mediante un plan de estudio organizado particularmente para ser llevado hasta los estudiantes a través de los sistemas electrónicos de difusión masiva y de generación de entornos espacios-temporales virtuales.

4.2. RECOMENDACIONES

Existen muchos recursos que según sus características pueden impactar y mejorar las estrategias educativas favoreciendo el aprendizaje. El aporte que las TIC emplean en las actividades educativas debe ser aprovechado y no verlas como un aparato de moda. Si bien es cierto que el más conocido y utilizado es la computadora, se deberían hacer un esfuerzo y conseguir otras tecnologías que permitan interactuar con el niño. Los niños están inmersos a participar en las clases, solo necesitan una atractiva motivación, y las tecnologías, como lo he podido comprobar, cambian la conducta del estudiante que con una buena guía, lo hará en forma positiva.

Recomiendo buscar un lugar y en coordinación con todos los educadores proponer un programa de actividades para que todos los niños de la institución se beneficien. Debemos recordar que no solo ayudan en el desarrollo cognitivo, sino también en la parte motora, de atención, creatividad y colaborativa.

A pesar de todo, debemos tener presente que no todas las instituciones cuentan con dispositivo digital o el presupuesto para adquirirlo, pero eso no quiere decir que los niños no atenderán o comprenderán. Puesto que se ha dicho que estas herramientas son medias que nos facilitan en muchas tareas, no es indispensable en el aula y la docente es capaz de crear actividades que se asemejen a las que la tecnología ofrece.

BIBLIOGRAFÍA

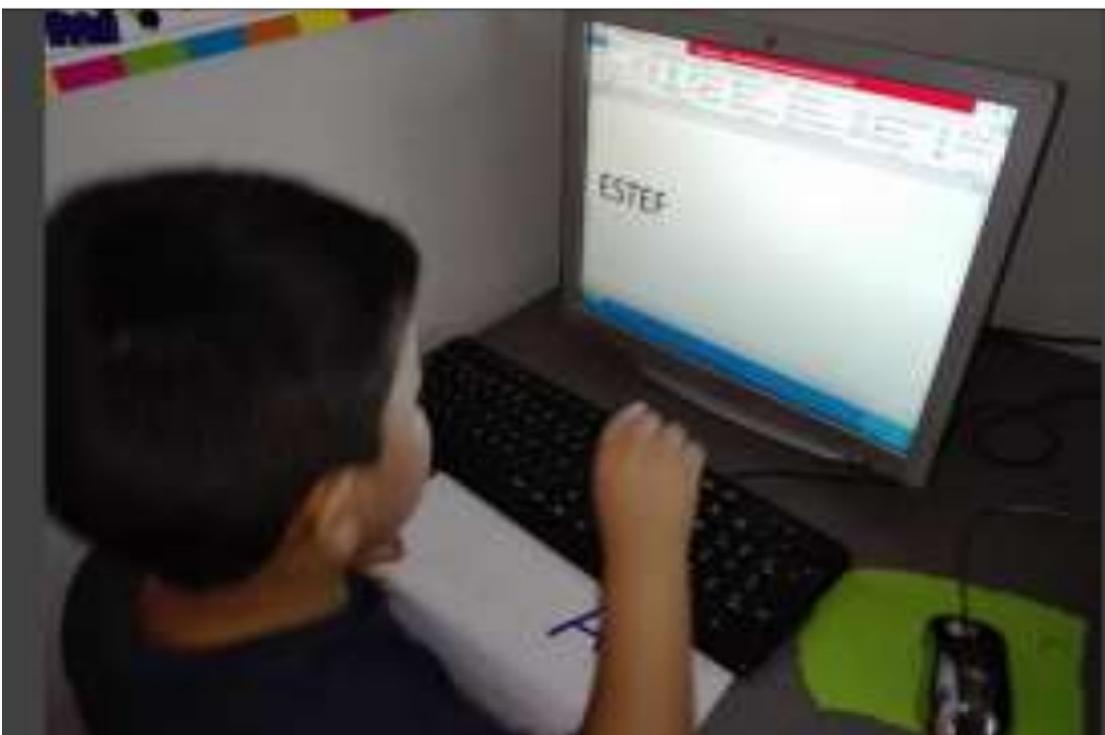
- anónimo. (2005). *LAS ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL REDISEÑO*. Monterrey.
- anónimo. (2011). LA RIQUEZA DE LAS TICs EN EL AULA DE INFANTIL. *temas para la educación* , 1,2 .
- AUSUBEL, D. (1997). Un punto de vista cognitivo. Editorial Trillar.
- CARLOS, C. M. (2013). funciones y efectos de las TIC en el aprendizaje de una. *edutec*, 5.
- CAROLINA, Z. S. (2018). *Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial*. LA CANTUTA.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). *Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Caracas, Venezuela:laurus.
- Coronel, D. (2015). *EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA*. Naguanagua.
- Elvira, C. T. (2014). *¿Qué son las TIC'S?* mexico: Primera Edición.
- Jesús, A. Z. (2019). El placer de usar las TIC en el aula de Infantil. *Participación Educativa*, 12,13.
- Johanna Gutiérrez Huérfano, C. C. (2016). *LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA FACILITAR LOS*. Bogotá.
- Sara, P. A. (2010). LA IMPORTANCIA DE LAS TICS EN LA ESCUELA". *TEMAS PARA LA EDUCACION*, 2.
- TERESA, T. G. (2008). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Tarragona.
- Torres, M. S. (2009). ANÁLISIS DE LA PIZARRA DIGITAL COMO RECURSO. *temas para educación*, 9.
- Zorraquino, G. A. (2009). El placer de usar las TIC en el aula de Infantil. *Participación Educativa*, 118.

ANEXOS

Los niños observando un video sobre las figuras geométricas



Los niños y niñas escribiendo en la computadora sus nombres y el de sus padres.



Aprender no es un juego, aunque se aprende jugando



Los niños muestran naturalmente en relación con las TIC.



Aula de clases de las tic's



Tabla 1.

Percepción de los padres sobre los efectos positivos (+) o negativos (-) que tienen las TIC en niños de cero a ocho años.

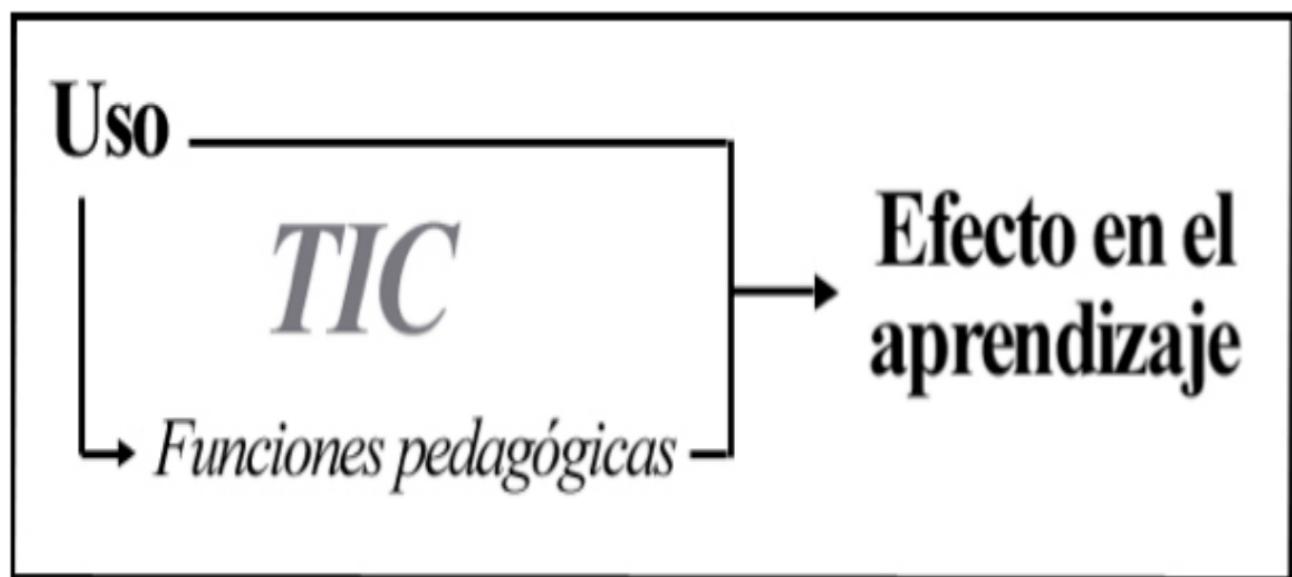
	Televisión		Ordenadores		Dispositivos móviles (como smartphones o tabletas)		Videojuegos	
	+	-	+	-	+	-	+	-
Habilidades de lectura	38	25	59	9	37	21	21	35
Habilidades en matemáticas	36	17	53	9	30	22	18	33
Habilidades en el habla	56	14	27	20	20	27	10	39
Capacidad de atención	27	42	29	26	18	37	19	45
Creatividad	47	23	48	14	30	26	26	36
Habilidades sociales	33	30	19	35	16	37	11	50
Comportamiento	22	35	17	20	12	29	8	47
Sueño	10	39	7	29	5	35	3	49
Actividad física	19	58	9	57	7	54	10	61

Activar Windo

Fuente:Parenting

Figura 2.

Modelo para el estudio de los usos, funciones y efectos de las TIC



Fuente:edutec