

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La mutación de la enseñanza tradicional hacia la enseñanza digital en el nivel inicial.

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Autora.

Angélica Concepción Imán Sullón

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La mutación de la enseñanza tradicional hacia la enseñanza digital en el nivel inicial.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y forma.

Angélica Concepción Imán Sullón. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Tumbes, a los veintiséis días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Aplicación José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y la Mg. Wendy Cedillo Lozada (vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: ***"La mutación de la enseñanza tradicional hacia la enseñanza digital en el nivel inicial"***, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, a la señora, **ANGÉLICA CONCEPCIÓN IMÁN SULLÓN.**

A las Dieciséis horas Cuarenta minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo Dieciséis.

Por tanto, **ANGÉLICA CONCEPCIÓN IMÁN SULLÓN**, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las Dieciséis horas con Cero minutos, el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.



Dr. Segundo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado



Dr. Andy Kito Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado



Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios por brindarme la salud y fuerzas para no desmayar en mis intentos; A mis adorados Padres, que juntos lucharon para hacer de mi una persona de provecho y de bien; A mis hijos, por los cuales me trazo y cumplo metas pensando en su bienestar.

INDICE

ÍNDICE	
RESUMEN	
INTRODUCCIÓN	
CAPITULO I	1
Objetivos de la Monografía	1
Objetivo general	2
Objetivos específicos	2
CAPITULO II	3
Marco Teórico	3
2.1 La Mutación	4
2.1.1 Mutación educativa	4
2.2 La enseñanza tradicional	5
2.2.1 Herramientas antiguas	6
2.3 La Enseñanza Digital	8
2.3.1 El hábito digital	9
2.3.2 Recursos de la enseñanza digital	10
2.3.2.1 Recursos Audiovisuales interactivos	11
2.3.2.2 Clasificación Townsend	12
2.4 Competencias digitales	14
2.4.1 Competencias digitales del docente	14
2.4.2 Competencias digitales del alumno	18
CONCLUSIONES	20
REFERENCIAS CITADAS	21

RESUMEN

El presente trabajo monográfico tiene por objetivos: Investigar cómo se debe dar la mutación de la enseñanza tradicional hacia una enseñanza digital, identificar los factores del porque mutar de la enseñanza tradicional a la enseñanza digital en el nivel inicial, identificar que procesos se deben de seguir para mutar la enseñanza tradicional hacia una enseñanza digital en el nivel inicial, identificar las especificaciones mínimas para poder mutar la enseñanza tradicional hacia una enseñanza digital. Teniendo como conclusión principal que: La mutación del proceso de enseñanza tradicional a un proceso de enseñanza digital, es la única forma para que nuestra educación este a la vanguardia en calidad educativa con el resto de países en donde su educación va de acorde a los cambios tecnológicos a los que están sometidos sus educandos.

Palabras claves: Mutación, enseñanza tradicional, enseñanza digital, competencias

INTRODUCCIÓN

El mundo de hoy, el cual esta basado en la aplicación de las tecnologías digitales para su constante desarrollo en todas las actividades en donde el ser humano tiene injerencia, ya sea como creador o beneficiario.

Es por eso que ahora vemos como las grandes empresas redujeron su personal, pues estos fueron reemplazados por maquinas que hacen el mismo trabajo que ciento de personas en menos tiempo y generan menos costas y mas utilidades; todo esto se logra gracias al proceso de automatización.

Así podemos mencionar muchos ejemplos en donde las empresas de distinto giro comercial, están utilizando las tecnologías digitales para reducir costo y generar más utilidades.

Si esto lo trasladásemos hacia la educación el proceso de automatización industrial sería el sinónimo de la mutación digital de los procesos de la educación: el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje.

Para efectos de este trabajo me centro en la mutación de la enseñanza tradicional hacia una enseñanza digital, en donde el gran actor de este proceso es el docente, el cual primero debe conocer que herramientas digitales le ofrecen ventajas para su proceso de enseñanza; luego de conocerlas, adoptarlas como propias y por último manejarlas con un alto grado de conocimiento.

Pues es la única manera, de que los docentes, desarrollen y fortalezcan sus competencias digitales, para poder ser usadas en su labor docente; pues si no

están destinados al fracaso como profesional, pues el mundo de hoy no les exige sino que les obliga a adquirir para poder sobrevivir en este nuevo mundo educativo.

CAPITULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

1.1 Objetivo General

Investigar como se debe dar la mutación de la enseñanza tradicional hacia una enseñanza digital.

1.2 Objetivos específicos

- ✓ Identificar los factores del porque mutar de la enseñanza tradicional a la enseñanza digital en el nivel inicial.
- ✓ Identificar que procesos se deben de seguir para mutar la enseñanza tradicional hacia una enseñanza digital en el nivel inicial.
- ✓ Identificar las especificaciones mínimas para poder mutar la enseñanza tradicional hacia una enseñanza digital

CAPITULO

MARCO TEÓRICO

2.1 La Mutación

Referente a este punto, no voy a profundizar, solo recogeré algunas definiciones que se basan en que la mutación es un cambio.

“La mutación es la fuente primaria de variabilidad genética en las poblaciones, mientras que la recombinación al crear nuevas combinaciones a partir de las generadas por la mutación, es la fuente secundaria de variabilidad genética” (McClintok & Muller, s.f., p.1).

“Son cambios en la información hereditaria. Pueden producirse en células somáticas o en células germinales (las más trascendentales)” (Sánchez, s.f., p.1).

“Una mutación es cualquier cambio que se produce en el genotipo de un individuo. Se refiere, por tanto, a cualquier cambio que se produzca en el material hereditario del individuo que en la inmensa mayoría de los seres vivos es ADN” (Aparicio, s.f., p.1).

2.1.1 Mutación educativa

Referente a este tema, De Oliveira (s.f.) citado en (Lozano, s.f.), comenta que:

La condición de subdesarrollo de los países latinoamericanos presenta una oportunidad para la adopción de soluciones audaces ante los problemas vividos. Uno de ellos, obviamente, es el problema educativo: elevados índices de analfabetismo, escasez de recursos tanto materiales como humanos para la atención de la demanda educativa, formulas tradicionalistas en cuanto a la concepción, contenido y formas de enseñanza.

Estas condiciones pueden ser superadas mediante planteamientos totalmente innovadores que rompan de raíz con las soluciones adoptadas en los países desarrollados, soluciones que según lo que podemos llamar la vanguardia pedagógica, han resultado obsoletas para el momento que vivimos. p.1)

2.2 La enseñanza tradicional

En referencia a este punto Naum (1999), sostiene que:

“En muchas instituciones educativas prevalece la educación "memorística", en ellas los métodos pedagógicos que se utilizan apuntan a poner el mayor esfuerzo en exigir al alumno que priorice en sus estudios el tomar la información que obtienen del docente y de los libros que este indica y grabarla en su memoria con la mayor fidelidad de la que sea capaz, para que allí esté disponible durante el mayor tiempo posible”.

Ello ocurre en instituciones pertenecientes a todos los niveles de la educación formal, el estudiante suele ver reforzado ese modo de "estudiar" desde los 5 años hasta que termina la Universidad. (p.114)

Rodríguez (2013), sostiene que:

La pedagogía tradicional comienza a gestarse en el siglo XVIII con el surgimiento de la escuela como institución y alcanza su apogeo con el advenimiento de la pedagogía como ciencia en el siglo XIX, los contenidos de enseñanza constituyen los conocimientos y valores acumulados por la humanidad y transmitidos por el maestro como verdades absolutas desvinculadas del contexto social e histórico en el que vive el alumno.

El método de enseñanza es eminentemente expositivo, la evaluación del aprendizaje es reproductiva, centrada en la calificación del resultado, la relación profesor-alumno es autoritaria, se fundamenta en la concepción del alumno como receptor de información, como objeto del conocimiento.(p.28).

2.2.1 Herramientas antiguas

Este punto trata sobre los instrumentos que el docente utilizaba para su proceso de enseñanza antes de la era digital.

Al respecto Battro y DenHam (1997). Mencionan y explican a algunos de estos instrumentos:

La tiza y el pizarrón

Ante todo, la tiza y el pizarrón siguen siendo instrumentos de enorme valor en la enseñanza en todos los niveles, y en todas partes. Debemos decir que todavía no han sido reemplazados. Merece señalarse, sin embargo, que varios adelantos de la era informática se han inspirado en esta tecnología tan antigua

como eficiente. De alguna forma la computadora en la escuela tiende a ocupar el mismo “nicho didáctico” que la tiza y el pizarrón. Se desearía imitar su bajo costo, accesibilidad y versatilidad gráfica (dibujos y textos). Se ha avanzado ciertamente en la disponibilidad de memoria (recordemos los avisos en los pizarrones repletos de fórmulas: “por favor no borrar”), en la supresión selectiva de símbolos y trazos (que antes se hacía con el dedo o el borrador), en el agregado de nueva información, en los colores para resaltar los mensajes, etcétera. Pero, a decir verdad, no hemos logrado construir aún un auténtico “pizarrón digital”. (p.48-49).

El pupitre y el trabajo

Una de las innovaciones pedagógicas más revolucionarias del siglo pasado fue, sin duda, el diseño integrado y modular de un pupitre y banco de madera para cada alumno, con su tintero incorporado, ranuras para depositar plumas y lápices, asiento rebatible y apoyo para los libros y cuadernos. Esta tecnología se puede considerar como precursora de la moderna “estación de trabajo” (workstation) que ha sido concebida para la computadora de mesa (desktop computer). La comparación entre las dos tecnologías no deja de ser interesante. El banco/pupitre escolar tuvo una enorme aceptación en el mundo entero y se convirtió en el primer mueble diseñado expresamente para la educación. El diseño inicial se fue perfeccionando con el tiempo y llegó a incorporar algunos parámetros ergonómicos para mayor comodidad de una posición sentada prolongada, con curvaturas anatómicas para el respaldo y el asiento. Además, se construyeron muebles de diferentes tamaños para diferentes edades. En suma, se creó una nueva tecnología que fue plenamente exitosa en su tiempo.

Pero este diseño estaba ligado a la función didáctica tradicional de un maestro al frente de la clase. Los bancos/pupitres formaban filas paralelas frente al pizarrón y a la tarima del profesor, pero no servían para armar un círculo de discusión. Los alumnos recibían una enseñanza magistral, pero se daban la espalda entre sí, con lo que se reforzaba una conducta de subordinación. Se pasaba “al frente” para dar la lección como en el teatro “se sube” al escenario. (p. 50-51).

2.3 La Enseñanza Digital

Semenov, Pereverzev y Bulin (2005)

“Una de las características más contundentes de la civilización moderna es la rapidez con la que se producen los cambios. Las economías (incluyendo también la estructura del mercado laboral y las calificaciones profesionales que éste exige) se transforman radicalmente en el período de una sola generación. El impacto que esta situación produce suele denominarse “shock del futuro”, debido a las enormes dificultades con que las sociedades procesan, comprenden e incluso sobreviven al constante estado de cambio. Aun así, estos cambios estructurales no surgen de la noche a la mañana, sino que son parte de una evolución histórica, directamente vinculada al desarrollo tecnológico”. (p.15).

“La era digital es compleja y requiere una educación flexible, que potencie nuevas competencias (...)” (Gonzales, Jeux, Vela, Núñez & Rodríguez, s.f., p.1).

“La materia prima de la nueva educación es el bit por segundo, la cantidad de información por unidad de tiempo” (Battro & DenHam, 1997,

p.13).

Tedesco y García (2007), sostienen que:

“La irrupción vertiginosa de la tecnología en algunos contextos sociales tanto dentro como fuera de las aulas, la utilización creciente de las redes telemáticas y la aparición de entornos virtuales de aprendizaje han generado espacios que pueden contribuir al intercambio, la cooperación y el trabajo, componentes básicos en todo proceso educativo”.

Comprender estas ventajas no nos hace desechar la idea de que el espacio físico, presencial es un elemento de mucho peso cuando hablamos de diseñar y llevar a cabo procesos de aprendizaje, especialmente para quienes aún no tienen acceso a las tecnologías.

Cuando nos referimos a ellas, en especial a Internet y multimedia aplicados a la educación observamos que además de conocer y explorar el potencial de las nuevas tecnologías, como profesionales de la educación, no podemos dejar de mirar las situaciones sociales, culturales y económicas que acompañan a la inserción y aplicación de estas herramientas y en este sentido, corresponde detenernos a reflexionar cómo podemos orientar nuestras prácticas educativas

2.3.1 El hábito digital

Referente a este punto Battro y DenHam (1997) sostienen que:

“Una forma práctica de generar hábitos digitales es la exposición continuada y sin restricciones a un ambiente informatizado. Así como la mejor manera de aprender una lengua es vivir en una comunidad donde se habla ese idioma, para adquirir el “idioma digital” es preciso

vivir en un “hábitat digital”. En general, son pocos los docentes que concurren voluntariamente a cursos de computación. Cuando lo hacen están sometidos a las mismas pautas restrictivas de sus alumnos, horarios reducidos y poca disponibilidad de máquinas. Es absolutamente necesario romper este molde rígido y abrir las nuevas tecnologías a todos, docentes y alumnos por igual. Para lograrlo no hay nada mejor que crear un ambiente donde los docentes tengan posibilidad de capacitarse, es decir de adquirir nuevos hábitos digitales en forma libre dentro del colegio o en su casa. (p.30)”.

2.3.2 Recursos de la enseñanza digital

García-Valcárcel, (S.f.), afirma que:

“Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. Recursos audiovisuales como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto, robótica... se pueden convertir en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes. El impacto de estos recursos en los resultados de aprendizaje ha sido foco de interés de la investigación educativa en las últimas décadas. (p.1)”.

2.3.2.1 Recursos Audiovisuales interactivos

García-Valcárcel (2008) y García Matamoros (2014), citados en (García-Valcárcel, s.f.), afirman que:

“Posteriormente, a consecuencia del desarrollo de la informática, se va introduciendo en el mundo del audiovisual la digitalización y la interactividad que ésta conlleva. Así surgirán los denominados hipervídeos, caracterizados por ampliar la información de la

secuencia del video conductor, a través de diversos recursos complementarios que pueden adoptar cualquier formato de archivo y que van ligados al vídeo conductor mientras éste se desarrolla”. (p.2).

Adame (2009), sostiene que:

“Los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje son procesos de comunicación en los que intervienen tres elementos básicos: el emisor, el mensaje y el receptor. En el enfoque clásico o transmisivo de enseñanza se considera que el emisor es fundamentalmente el profesor y las fuentes del conocimiento, el mensaje son los contenidos educativos que se pretenden transmitir y el receptor suele ser el alumno. En un enfoque más moderno y participativo de la educación todos los agentes emiten y reciben información, de modo que el mensaje se refiere tanto a los contenidos de la enseñanza como a las ideas que manifiestan los alumnos en sus intervenciones, en sus actividades y en cualquiera de los mecanismos en los que se expresa su opinión. En estos procesos de comunicación interactiva que se producen en el aula los recursos tecnológicos intervienen como medios complementarios de transmisión de los mensajes. Tanto es así que en la actualidad los alumnos también pueden utilizar tales medios a la hora de aprender y a la hora de realizar o presentar sus trabajos”. (p.1).

Vence (s.f.), afirma que:

“Las tecnologías basadas en medios interactivos tienen algunos atributos fundamentales, los distinguen de los medios tradicionales estáticos, que a largo plazo tendrán un gran impacto en la educación. Anteriormente hemos mencionado algunas de estas características como la ejecutabilidad de las representaciones. Los cambios cognitivos que la tecnología está logrando tienen que ver con tres características particulares de estos recursos:

- La facilidad de tener a la mano diversas representaciones de un mismo concepto matemático o de lenguaje y poder relacionarlas activamente unas con otras.
- La “manipulación” de objetos matemáticos y sus relaciones”.

2.3.2.2 Clasificación Townsend

Townsend (2000) citado en (Quiroz, 2009), “clasifica los recursos digitales para la enseñanza educativa de la siguiente manera:

- ✓ Transmisivos, que son los que apoyan el envío, de manera efectiva, de mensajes del emisor a los destinatarios.
- ✓ Activos, que permiten que el aprendiente actúe sobre el objeto de estudio, y, a partir de esta experiencia y reflexión, construya sus conocimientos.
- ✓ Interactivos, cuyo objetivo es que el aprendizaje se dé a partir de un diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre individuos que usan medios digitales para comunicar e interactuar”.

Quiroz (2009), afirma que dentro de los recursos digitales para llevar a cabo con calidad el proceso de enseñanza en la era digital, están los siguientes:

A. El Blog

“Fue creado en abril de 1997 por Dave Winer, quien edita el Scripting News, que era una bitácora de tecnología y de política. Esto ocurrió en los Estados Unidos. La intención de crearlo fue el tener una herramienta para llevar un registro acerca de situaciones o acciones ejecutadas por una persona, y, así, garantizar un orden de las cosas que se van haciendo. Además, en su inicio, los Blogs, o bien, bitácoras, como se traduce al español, contaban con las posibilidades mínimas de llevar los registros. En muy poco tiempo,

esta herramienta de publicación se ha extendido a través de todo el mundo, y ha permitido que los pensamientos y las opiniones del ser humano puedan llegar a tener una influencia en los medios de comunicación. (...)" (p.50).

El Wiki

"El primero fue creado por el programador Ward Cunningham, quien lo llamó WikiwikiWeb. Él mismo, produjo la primera implementación de un servidor Wiki para el repositorio de patrones Portland, en 1995. Así, la necesidad de compartir en línea un documento, abierto a las modificaciones y sugerencias de un grupo de colaboradores llegó desde el momento de su creación". (p.50)

El Chat

"Nace en el año 1972, cuando se logró la primera conversación de computadora a computadora, entre un paciente y un psiquiatra. Pero es hasta el año 1988, que Jarkko Oikarinen escribe el código. En un primer momento, esta persona diseñó el Chat para usarlo en su empresa como un sistema Multichat, en tiempo real, entre los compañeros del trabajo por medio de una red local". (p.50-51).

El Foro

"Éste es un concepto que nace de la antigua Roma, para definir el lugar en donde se trataban asuntos públicos y judiciales. En él, también, existían algunas áreas para realizar los juicios de los tribunales. El término Foro, viene del latín Fórum, que significa, "Reunión para discutir asuntos de interés actual ante un auditorio, el que, a veces, interviene en la discusión. "Aunque la historia de este recurso es muy breve, se dice que éstos son los descendientes de los sistemas de noticias BBS (Bulletin Board System) Usenet, muy populares durante las décadas 1980 y 1990. En la actualidad, este

recurso didáctico digital ha evolucionado a lo que hoy se conoce, en gran escala, como foros; otros les llaman foros virtuales y se reconocen como espacios que permiten a la sociedad participar, opinar y ser parte de discusiones, lo que, a su vez, se transforma en un gran aporte a la sociedad”. (p.51).

2.4 Competencias digitales

2.4.1 Competencias digitales del docente

Cabero, Duarte y Barroso (1999); Majó y Marqués (2002); Tejada (1999) citados en (Morales, 2013), afirman que:

Antes de continuar presentando las potencialidades del citado programa, consideramos pertinente exponer en qué debe ser competente digitalmente hablando un formador de educación básica., podemos resumir dichas competencias de la siguiente manera:

- ✓ Tener una actitud positiva hacia las TIC, instrumento de nuestra cultura que conviene saber utilizar y aplicar en muchas actividades domésticas y laborales.
- ✓ Conocer los usos de las TIC en el ámbito educativo.
- ✓ Conocer el uso de las TIC en el campo de su área de conocimiento.
- ✓ Utilizar con destreza las TIC en sus actividades: editor de textos, correo electrónico y navegación por internet.
- ✓ Adquirir el hábito de planificar el currículo integrando las TIC (como medio instrumental en el marco de las actividades propias de su área de conocimiento, como medio didáctico y como mediador para el desarrollo cognitivo).
- ✓ Proponer actividades formativas a los alumnos que

consideren el uso de TIC.

- ✓ Evaluar permanentemente el uso de las TIC.(p.90).

Viñas (s.f.), afirma que los docentes en la actualidad deben de desarrollar las siguientes competencias digitales:

A. Cómo y dónde buscar por internet

Internet es sin duda una gran base de datos de información académica esencial para la educación. Aprender a extraer información online de forma efectiva y saber cómo comprobar la fiabilidad de la información obtenida, es una habilidad importante a adquirir para iniciar cualquier aprendizaje. Sin esta competencia digital, se repiten unas prácticas erróneas que retornan de forma constante resultados pobres y recursos obsoletos. (p.5).

B. Capturar y gestionar información

La mayoría de profesores tienen que gestionar información que vive en dos mundos. El primero, el mundo físico del papel, que está repleto de libretas, formularios, notas en papeles, post-its, y pilas de archivos impresos que llegan al correo. Igualmente, el mundo digital está invadido por bases de datos en línea, archivos adjuntos en el correo electrónico, y muchos artículos, páginas web y vídeos que se encuentran haciendo búsquedas online. La recopilación, la selección y organización de este contenido digital normalmente no funciona con fluidez. Pero el verdadero caos digital llega por la gran cantidad de archivos e imágenes que se guardan en la infinidad de carpetas y subcarpetas del ordenador, en las carpetas y subcarpetas del portátil, en las carpetas y subcarpetas de los dispositivos móviles y posiblemente en dispositivos USB atados a las llaves de casa. (p.9).

C. Crear lecciones multimedia

Tras la eficiente captura y organización de información, se

consolidan los nuevos conocimientos, creando contenidos propios y añadiendo nuestras experiencias. La creación de presentaciones y contenidos multimedia ya no está limitada a informáticos y diseñadores gráficos. Cualquier profesor puede ahora crear lecciones interactivas con suma facilidad, para facilitar el aprendizaje de un tema complejo. Hay una gran cantidad de herramientas que permiten crear lecciones multimedia de forma sencilla, pudiendo escoger entre podcasts, vídeo tutoriales, mapas mentales, infografías, imágenes y encuestas. (p.13).

D. Trabajar en equipo y colaborar en línea

Establecer un espacio de comunicación y colaboración en red con alumnos, padres y la comunidad docente es muy útil para el desarrollo de un plan de estudios. El correo electrónico ya ha dejado de ser el único método de comunicación y colaboración entre profesores y estudiantes. Gracias a las herramientas sociales y las plataformas online se crean espacios virtuales que permiten desarrollar proyectos y facilitan el trabajo en equipo a través de debates, comentarios y foros de discusión. El blog es una herramienta esencial para crear un portafolio público digital de los trabajos de aula, ganando la retroalimentación de la comunidad docente y padres si se desea. La wiki, por otro lado, facilita la escritura colaborativa en páginas webs en tiempo real con la guía del profesor, quién puede crear grupos de trabajo y ver el progreso del proyecto educativo con estadísticas de acceso y participación para cada estudiante. (p.20).

2.4.2 Competencias digitales del alumno

El Blog Andalucía es Digital (s.f.), en su página web, menciona que los niños del nivel inicial deben desarrollar las siguientes competencias digitales:

Identidad de ciudadano digital

Que se define como la capacidad de nuestros hijos para crear y administrar una identidad digital saludable tanto en el terreno online, como en los espacios de la vida cotidiana.

Autocontrol y tiempo de exposición al mundo digital

Sin duda uno de los grandes desafíos para padres y educadores es fomentar una educación digital en la que pueda controlarse el tiempo de exposición a los medios y dispositivos digitales para evitar problemas de adicción a las nuevas tecnologías.

Administración del ciberacoso

El uso responsable de las nuevas tecnologías y una buena educación digital debe fomentar un uso respetuoso de la comunicación en redes sociales que impida que se produzcan situaciones de ciberacoso o cyberbullying.

Fomento de la seguridad informática

La educación digital exige un conocimiento de los riesgos y amenazas que van unidos al uso de equipos y dispositivos informáticos. Tanto desde el punto de vista de la identidad digital, como en el terreno de la prevención de ciber amenazas o ciberataques.

Cuidado de la identidad digital

En un mundo cada vez más digital, el cuidado de la propia imagen y de la privacidad en redes sociales y dispositivos móviles es uno de los principales valores que nuestros hijos deben adquirir como base de una educación digital de garantías.

Pensamiento crítico

Una buena educación digital debe apoyarse en el desarrollo de un pensamiento crítico en nuestros hijos que les ayude a discriminar qué

información en verdadera y cuál es falsa. El uso responsable de las nuevas tecnologías implica evitar la difusión de bulos o noticias falsas que inducen a error o tienen consecuencias negativas en la sociedad digital.

Huella digital y reputación online

Todo lo que pasa en Internet tiene consecuencias y permanece. Esta enseñanza debe ser comprendida por nuestros hijos para fomentar un uso responsable de las nuevas tecnologías y de su comportamiento en redes sociales. La huella digital marcará el destino no solo desde el punto de vista de la reputación online, sino a la hora de acceder a un puesto de trabajo o una oportunidad profesional.

Empatía digital

Directamente relacionada con esta huella digital está el concepto de empatía digital o la capacidad de ponernos en el lugar del otro, de saber cómo pueden afectar en la vida real y en los sentimientos de otras personas comentarios o acciones en redes sociales.

CONCLUSIONES

PRIMERA. - La mutación del proceso de enseñanza tradicional a un proceso de enseñanza digital, es la única forma para que nuestra educación este a la vanguardia en calidad educativa con el resto de países en donde su educación va de acorde a los cambios tecnológicos a los que están sometidos sus educandos.

SEGUNDA. - Es tarea del Ministerio de Educación llevar a cabo este proceso de mutación; para poder brindarles las herramientas de subsistencia tecnológica a nuestros docentes y educandos.

REFERENCIAS CITADAS

- Adame, A. (2009). Medios audiovisuales en el aula.
Recuperado de <http://online.aliat.edu.mx/Desarrollo/Maestria/TecEducV2/Sesion5/txt>
[/ANTONIO_ADAME_TOMAS01.pdf](#).
- Anonimo, (s.f.). Andalucía es digital. Educación Digital: 8 habilidades que nuestros hijos deberían aprender. [Entrada en blog] Recuperado de <https://www.blog.andaluciaesdigital.es/educacion-digital-habilidades-para-menores/>
- Aparicio, A. (s.f.). Las Mutaciones. Recuperado de <http://ies.rosachacel.colmenarviejo.educa.madrid.org/aurora/AJUNTOS/BLOQUE%20%20GENETICA/Microsoft%20Word%20-%20TEMA8.mutaciones.doc.pdf>.
- Battro, A., DenHam, P. (1997). La Educación digital. Una nueva era del conocimiento. Recuperado de <http://www.tecnologiaparatodos.com.ar/bajar/ed.pdf>.
- García-Valcárcel, A. (s.f.). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. Recuperado de <https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/131421/1/Recursos%20digitales.pdf>.
- Gonzales, A., Jeux, C., Vela, R., Núñez, M., Rodríguez, R. (s.f.). El Nuevo Paradigma de la Educación Digital.

Recuperado de

<https://aunclidelastic.blogthinkbig.com/wp-content/uploads/El-nuevo-paradigma-de-la-educaci%C3%B3n-digital.pdf>.

- Lozano, A. (s.f.). Reseñas. Recuperado de http://publicaciones.anuies.mx/pdfs/revista/Revista38_S4A2ES.pdf.

- McClintok, B., Muller, H. (s.f.). La Mutación. Recuperado de <https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag56185/11La%20mutaci%C3%B3n.pdf>.

- Morales, V. (2013). Desarrollo de competencias digitales docentes en la educación básica. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/688/68830443008.pdf>.

- Naum, K. (1999). La Educación antes y después de internet. Recuperado de <http://produccioncientificaluz.org/index.php/rvg/article/view/File/8995/8985>.

- Quiroz, E. (2009). Recursos didácticos digitales. Medios innovadores para el trabajo en línea. Recuperado de <file:///C:>

- Rodríguez, J. (2013). Una mirada a la Pedagogía Tradicional y Humanista. Recuperado de http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una_mirada_a_la_pedagog%C3%ADa_tradicional_y_humanista.pdf.

- Sánchez, J. (s.f.). La Información Celular. Recuperado de <http://www.lourdes-luengo.org/unidadesbio/genetica/genemendel/mutaciones.pdf>.

Semenov, A., Pereversev, L., Bullin, E. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001390/139028s.pdf>.

- Tedesco, A., García, L. (2007). Tecnologías digitales en educación: ¿Complacer o cruzar fronteras?
- Recuperado de <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/45/articulo5.pdf>.

Vence, L. (s.f.). Uso pedagógico de las Tics para el fortalecimiento de estrategias didácticas del programa Todos a

- Aprender. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-336355_archivo_pdf.pdf.

- Viñas, M. (s.f.). Competencias digitales y herramientas esenciales para transformar las clases y avanzar profesionalmente. Recuperado de <https://cursoticeducadores.com/ebook-competencias-digitales.pdf>.

La mutación de la enseñanza tradicional hacia la enseñanza digital en el nivel inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%	13%	1%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.udgvirtual.udg.mx Fuente de Internet	4%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
3	docplayer.es Fuente de Internet	2%
4	www.universidadabierta.edu.mx Fuente de Internet	2%
5	www.youblisher.com Fuente de Internet	1%
6	Submitted to UNIBA Trabajo del estudiante	1%
7	lasticengestion.blogspot.com Fuente de Internet	1%
8	somi.cinstrum.unam.mx Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo