

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El uso adecuado de los recursos tecnológicos en alumnos del nivel inicial

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

Autora:

Marleny Emperatriz Cajo Pérez

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El uso adecuado de los recursos tecnológicos en alumnos del nivel inicial

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

Marleny Emperatriz Cajo Pérez (Autora)

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 SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO.

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. 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, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cudillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El uso adecuado de los recursos tecnológicos en docentes del nivel inicial", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora Marleny Emperatriz Cajo Pérez.

A las 09:40 horas veintidós 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 del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUFFCSE17.

Por tanto, Marleny Emperatriz Cajo Pérez 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 09:40 horas con veintidós 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 Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cudillo Lozada
Vocal del Jurado

Dedicado a nuestros seres queridos

INDICE

DEDICATORIA

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

I. LA TECNOLOGÍA Y SUS AVANCES EN EL SECTOR EDUCATIVO

I.1 La Tecnología en la actualidad

I.2 La Tecnología educativa en la actualidad

I.2.1 La crisis de la Tecnología Educativa es la crisis de la concepción técnico racional sobre el curriculum

I.3 La educación en el Perú y el uso de la tecnología

CAPÍTULO II

II. LAS CONSECUENCIAS DEL USO INADECUADO DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA EDUCACIÓN INICIAL

II.1 ¿Cómo afecta la tecnología al aprendizaje de los niños?

II.2 Las tecnologías digitales y su influencia en desarrollo psicológico educativo de los niños, según Amanda Céspedes

II.2.1 ¿Cuándo hablamos de “uso excesivo” de dispositivos digitales en los niños y adolescentes?

II.2.2 ¿Qué impacto tiene la edad en la que los niños comienzan a usar las tecnologías digitales?

II.2.3 ¿Tenemos un nuevo perfil de niños?

CAPÍTULO III

III. LA DOCENCIA EN EL NIVEL INICIAL Y SU PAPEL EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA DEL USO DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS

III.1 Nuevas Tecnologías en Educación Inicial

IV. CONCLUSIÓN

V. REFERENCIAS

RESUMEN

El presente trabajo académico se desarrolla en el campo de la educación y aborda el tema específico de las tecnologías para el sector educación. Este estudio es un esfuerzo de contribuir al docente con herramientas para el logro de sus objetivos educativos en los educandos es decir con los aprendizajes. Es sabido en la formación docente y en la amplia literatura científica pedagógica que el juego es por excelencia en principal medio de aprendizaje y de formación. En este trabajo estamos actualizando información importante en este tema en el fundamental campo de la educación.

Palabras Claves: tecnologías, recursos, aprendizajes

INTRODUCCIÓN

Con el transcurrir de los años, los avances tecnológicos han sido de gran aporte a la humanidad, desde facilitar la comunicación a distancia, hasta los medios de transporte, así como la modificación genética de algunos productos de consumo masivo.

A pesar de estos grandes aportes de la ciencia, debemos formularnos la interrogante ¿de qué manera contribuyen estos avances al aprendizaje de los menores? Lo cual a pesar de formar parte de nuestro día a día y ser recursos muy importantes en nuestro desarrollo humano, debemos comprender algunos aspectos importantes como el desencadenamiento o consecuencia que puede traer el mal uso de estos recursos.

Cabe resaltar que este tema no es ajeno a nosotros como docentes de educación inicial, que fuimos formados bajo una concepción distinta del sector educativo y en la cual nos encontramos realizando uso de estos recursos, por lo consiguiente, el tema será abordado desde una perspectiva de desarrollo educativa de los estudiantes en estos tiempos de globalización para lograr un equilibrio entre lo tecnológico y lo pedagógico cognitivo.

CAPÍTULO I

LA TECNOLOGÍA Y SUS AVANCES EN EL SECTOR EDUCATIVO

1.1. La Tecnología en la actualidad

Históricamente, como especie, hemos hecho, hemos traducido y adaptado; hemos transformado y producido. Adaptado el afuera, que ya se mencionó; el que no es yo, nosotros, es decir, el medio, *id est*, los otros hombres, las realidades materiales por estos creadas y el mundo propiamente natural.

Hemos moldeado, modificado a placer el mundo, en el sentido extenso de la palabra. No solo para protegernos o salvaguardarnos, sino que hemos impreso en esas transformaciones el carácter de lo eficiente y de lo ineficiente, pero también, el de lo placentero, del gusto, de lo agradable y de lo desagradable. El conseguir tal adaptar, tal transformar y que esto último resulte no solamente eficiente, sino también placentero, sea a la vista, al gusto o a cualquiera de nuestros sentidos, requiere de un saber, de un conocer, es decir de una relación, de una interacción entre el sujeto y el objeto. Relación desde la cual el sujeto, sustrae, aprehende las cualidades del objeto.

“El ser humano por esencia, transforma a través de la producción, *transforma el entorno y se transforma a sí mismo*. Y es a partir de tal transformar y producir, que plasma, que proyecta desde el ámbito de lo interno lo concerniente a sus necesidades de ser viviente, de ser trascendente”. (Lee, 2009, p. 13-4).

Es en tal sentido, que a través de la tecnología se proyecta hacia el exterior del hombre aquello que en un primer momento solo concibe en el interior, y que una vez

materializado, es objeto de conocimiento ya no solo por su generador, sino por “los otros” y es en tal sentido en que la interioridad queda expuesta, mostrando así, las diversas facetas que componen la consciencia del hombre.

1.2. La Tecnología educativa en la actualidad

La crisis de la Tecnología Educativa es la crisis de la concepción técnico-racional sobre el curriculum

Area (s.f) menciona “En los últimos años, aproximadamente desde mediados de los setenta, han cobrado fuerza, en el campo educativo en general y curricular en particular, otras perspectivas, enfoques bien diferenciados de la estructura de racionalidad técnico-científica que ha dado cobertura a la TE. Esta emergencia de otras racionalidades está generando lo que en pocas palabras pudiéramos describir como la pérdida de la hegemonía académica e intelectual de una concepción de la educación caracterizada por la búsqueda de la racionalidad, sistematización y cientifismo de corte positivista.”

“Dicho de otro modo, en la actualidad, en el campo internacional de la educación la estructura de racionalidad técnico-científica ha entrado en receso en favor del resurgimiento de otras corrientes curriculares de naturaleza interpretativa y sociocrítica. Consiguientemente, la TE al ser uno de los exponentes más evidentes de la concepción técnico-racional del curriculum, es fuertemente cuestionada, por no decir que rechazada, desde estos otros parámetros curriculares.” (Area, s.f)

“No quiero caer en la tentación en este apartado de reproducir el discurso y análisis interpretativo y crítico sobre el enfoque técnico-científico del curriculum. Esto no entra dentro de los objetivos de este trabajo, y ello ya ha sido realizado por otros autores de mayor relieve (puede consultarse Escudero, 1984; Carr y Kemmis, 1987; Guarro, 1987; Kemmis, 1988; Gimeno, 1988; Marrero, 1990, por citar algunos de los trabajos más representativos que se pueden encontrar en español).” (Area, s.f)

“Pero ineludiblemente tengo que esbozar algunas pinceladas de los argumentos que se están planteando para invalidar a la TE como un enfoque necesario y útil para el

desarrollo curricular en nuestras escuelas. Básicamente estas argumentaciones pudieran sintetizarse en lo siguiente”(Area, s.f):

1. “El contexto de surgimiento y uso de la TE es propio de instancias y ambientes académicos, no de centros escolares. Han sido psicólogos instructivos, investigadores educativos y expertos en enseñanza quienes han configurado los principios y procedimientos del campo. Ni el profesorado ni los miembros de los servicios de apoyo y orientación han tenido participación a lo largo de la pequeña historia de la TE.”(Area, s.f)

2. “El profesorado y centros educativos han sido considerados como meros consumidores de la TE, no como agentes con responsabilidad decisonal sobre la misma. Es decir, su naturaleza técnica impone que los sujetos que poseen el conocimiento y poder de uso de la TE son agentes externos a las escuelas. La separación entre diseñador (experto en TE) y profesor (consumidor de TE) ha promovido mantener el estatus que da la separación entre la teoría y conocimiento pedagógico y las acciones y prácticas instructivas.” (Area, s.f)

3. “En la TE subyace una concepción de la naturaleza del proceso instructivo de carácter estandarizado y unidireccional. Es decir, si aceptamos la caracterización multidimensional de los procesos de enseñanza en las aulas (Doyle, 1983; 1986) en cuanto lo que ocurre en cada una de ellas posee una naturaleza idiosincrática (debido a su propia historia y complejidad de eventos y relaciones sociales) ¿no será ingenuo pensar que se pueden organizar y estructurar sistemáticamente a priori todos los elementos que configuran la vida académica? El logro de un control eficaz de las variables que inciden en la enseñanza parecería ser posible si dichos procesos presentaran sistemas o patrones de acción semejantes en cada aula. Ello se puede lograr en contextos artificiales, pero la realidad nos demuestra que la incertidumbre e impredecibilidad de los fenómenos de las escuelas son difícilmente concertables en esquemas apriorísticos que los regulen.” (Area, s.f)

4. “La TE desconsidera totalmente el pensamiento y culturas pedagógicas de los profesores. Para la TE generar un diseño instructivo o material para un sistema educativo es elaborar un producto. La adecuación o no a la realidad viene dado por la congruencia y bondad interna del diseño. No debido a si dicho diseño o producto es adecuado para las concepciones, conocimientos, destrezas y habilidades de

quienes lo tienen que poner en práctica: los profesores. Para la TE la relación "diseño elaborado por expertos - práctica de los profesores" es una relación lineal." (Area, s.f)

1.3. La educación en el Perú y el uso de la tecnología

Gestión (s.f) indica "El contexto actual del sector educación en nuestro país nos hace prestar más atención a un aspecto crucial de este: la experiencia de incorporación de tecnologías ha mostrado poco efecto en la calidad de la educación."

"Parte de ello se explica porque la lógica de incorporación ha sido la de la importación, introduciendo en las escuelas dispositivos, cables y programas computacionales, sin claridad previa acerca de cuáles son los objetivos pedagógicos que se persiguen, qué estrategias son las apropiadas para alcanzarlos y, sólo entonces, con qué tecnologías podremos apoyar su logro." (Gestión, s.f)

"De acuerdo a Carlos Monge, Director Ejecutivo de T-Box Perú, las condiciones para el aprendizaje de tecnologías de la información en los colegios aún no son las adecuadas, pocos centros educativos han incorporado estándares, certificaciones internacionales o adaptado nuevas tendencias, por eso el desarrollo de la tecnología educativa en el Perú dista mucho de los países desarrollados y líderes en el rubro como Singapur o Finlandia" (Gestión, s.f)

"El resultado es que las tecnologías terminan ocupando un lugar marginal en las prácticas y siguen siendo las mismas que había antes de la inversión. La falta de evidencia sobre el efecto de las tecnologías se relaciona también con las limitaciones que tienen los propios sistemas de medición de la calidad." (Gestión, s.f)

CAPÍTULO II

LAS CONSECUENCIAS DEL USO INADECUADO DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA EDUCACIÓN INICIAL

2.1. ¿Cómo afecta la tecnología al aprendizaje de los niños?

Administrador Elige Educar (2016) expone “El uso de la tecnología por los estudiantes es un tema que tiene pros y contras. Aun así, podemos reconocer, en términos generales, que su uso adecuado puede incidir de manera positiva en el aprendizaje, especialmente si consideramos que hoy los niños no aprenden de la misma manera que hace unos cuantos años atrás. En este escenario, cabe preguntarse ¿cuál es el lugar que se debe dar a la tecnología en la vida de los niños?; ¿cuánto afecta al desarrollo cerebral su uso excesivo? Sobre esto habla la neuropsiquiatra infantil, Amanda Céspedes, en una entrevista realizada por el Grupo Educar y que nos pareció interesante compartir con ustedes”:

2.2. Las tecnologías digitales y su influencia en desarrollo psicológico educativo de los niños, según Amanda Céspedes

“Para esta destacada neuropsiquiatra infantil, todo tiempo pretecnológico fue mejor. Asegura que la tecnología digital ha calado en nuestros hogares y relaciones sociales, afectando las habilidades para relacionarnos y reduciendo el tiempo para compartir frente a frente. En esta entrevista conoceremos puntualmente cómo impacta en el desarrollo de los niños y adolescentes.”(Administrador Elige Educar, 2016)

“Es cotidiano ver a los niños y adolescentes pasar horas frente a una tableta o smartphone, seducidos y ajenos al mundo real. ¿Afecta este hábito su crecimiento

intelectual y afectivo? **Amanda Céspedes, neurosiquiatria infantil**, asegura que es un asunto complejo, y más aún antes de los 10 años, etapa en la que se están “desarrollando velozmente las diversas funciones cerebrales al servicio de la comunicación interpersonal. Las tecnologías digitales están cambiando el cerebro y la mente de los chicos”. (Administrador Elige Educar, 2016)

¿Cuándo hablamos de “uso excesivo” de dispositivos digitales en los niños y adolescentes?

—“Yo soy muy drástica: Antes de los cinco años, los niños no deberían emplear dispositivos digitales como medio de entretenimiento y/o de comunicación. Entre los 6 y los 12 años, el empleo de dispositivos (tabletas, smartphones, etc.) debería ser menor a dos horas por día, sumando entretenimiento y trabajo escolar. En adolescentes, estar conectados a redes sociales no debería superar las tres horas por día y, en lo posible, parceladas.” (Administrador Elige Educar, 2016)

¿Qué impacto tiene la edad en la que los niños comienzan a usar las tecnologías digitales?

—“Mientras más temprano se inician los niños en el uso de tecnologías digitales, menos se desarrollan habilidades sociales tales como la capacidad de leer la mente del otro a través de la mirada, la lectura de claves no verbales, la pragmática (ajustar con rapidez la conducta al contexto), la empatía y la atención espacial (recoger velozmente datos del contexto). Disminuye el empleo de reglas sociolingüísticas (dar las gracias, pedir permiso, sonreír) y se privilegia el contacto social fugaz.” (Administrador Elige Educar, 2016)

¿Tenemos un nuevo perfil de niños?

—“Tenemos definitivamente nuevas mentes, formateadas, diseñadas por el empleo de tecnologías digitales. Están surgiendo niños muy distintos a los del siglo pasado. Son mentes que procesan la información de modo muy veloz, holístico, con gran empleo de la lógica espacial y de códigos comunicativos nuevos (emojicones, por ejemplo). Lo visual y el espacio son protagónicos, perdiendo relevancia lo conceptual simbólico y el análisis secuencial de los fenómenos. Mentes que privilegian la velocidad de la información por sobre la profundidad de ella. Mentes impacientes.

Este procesamiento tan veloz y de superficie sacrifica lo elaborado, lo lento, lo madurado antes de ser emitido. Está por encima de la profundidad de las ideas, del desacuerdo con fundamentos que hacía nacer la discusión en un marco de respeto y que es plasmado solamente en las conversaciones de sobremesa, los juegos de salón, la tertulia, el debate.” (Administrador Elige Educar, 2016)

CAPÍTULO III

LA DOCENCIA EN EL NIVEL INICIAL Y SU APOORTE AL BUEN USO DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS

3.1. Nuevas Tecnologías en la Educación Inicial

Martínez (s.f) explica que: “No cabe duda de que será muy importante compartir el disfrute por la tecnología con nuestros niños y niñas, como una más de las actividades que ellos pueden elegir realizar en el aula, tanto como correr, saltar, leer un libro, jugar a la casita o armar rompecabezas. La cuestión es terminar con las falsas dicotomías de la computadora versus la actividad física, los videojuegos versus el juego al aire libre, las maquinitas versus jugar con los amigos. No son unas opciones o las otras sino ambas, todo en su debido tiempo y momento, y según las necesidades e intereses de los niños. En la medida que nos preocupemos de alfabetizar emocionalmente a nuestros niños, tanto en casa como en la escuela, estaremos ofreciendo otras herramientas para enfrentar mejor los desafíos de la modernidad. Debemos reflexionar, analizar y sentir dónde nos vamos a ubicar como docentes para enfrentarla, para transformar lo que haya que transformar, para incorporar lo que haya que incorporar, pero por sobre todo para hacernos cargo de la parte que nos toca como posibles modelos en nuestro rol educador y como sociedad.”

“Los videojuegos integran diversas simbologías como textos, sonido, música, animación, vídeo, fotografías, imágenes en tres dimensiones, en una sola pantalla. El medio informático permite mostrar en pantalla fenómenos de procesos cambiantes. Las imágenes producidas por la computadora pueden crear modelos de cualquier fenómeno real, posible o imaginario. En este sentido, la creación de simulaciones y entornos virtuales se va haciendo cada vez más sofisticada y el usuario tiene una

sensación cada vez mayor de implicación en las historias ofrecidas a través de la pantalla. La mayoría de estos videojuegos son altamente interactivos permitiendo la apropiación y personalización del mensaje recibido, sea cual sea su naturaleza, y devolver la comunicación. Los juegos pueden ser usados en forma individual sin alterar considerablemente las dimensiones del juego propuesto, pero también pueden ser utilizados en forma grupal en un mismo lugar o a través de la red. En este caso el número de participantes puede ser muy elevado como es el caso de los MUD (Multiple User Domains) que se juegan por Internet. La finalidad de este tipo de materiales reside exclusivamente en entretener y proporcionar placer al usuario.”(Martínez, s.f)

“Como software educativo, en cambio, se denomina a aquellos programas informáticos que han sido específicamente diseñados para contextos educativos formales o informales. En otras palabras, han sido confeccionados para que los usuarios, en casa o en la escuela, aprendan algo con ellos. Es importante destacar que la necesidad de adecuarse a las características evolutivas de sus potenciales destinatarios (niños) hace que estos materiales tengan una esencia lúdica dada la presencia de ciertas condiciones”(Martínez, s.f):

- “Concepción didáctica ”(Martínez, s.f)
 - “Tienen como base los saberes previos de los niños. ”(Martínez, s.f)
 - “Brindan información útil e importante para los niños. ”(Martínez, s.f)
 - “Ofrecen ejercitación, práctica, correcciones y feed-back motivante. ” (Martínez, s.f)
 - “Desarrollan secuencias filmicas comprensibles para los niños ”(Martínez, s.f)
- Presentación
 - “Incluyen música y efectos sonoros agradables para los niños. ”(Martínez, s.f)
 - “Se observa armonía entre el texto y las imágenes. ” (Martínez, s.f)
 - “Alternan elementos de tensión y distensión en las actividades a desarrollar. ”(Martínez, s.f)
 - “Emplean elementos humorísticos y crean expectativas”(Martínez, s.f).
- “Estilo de la comunicación ”(Martínez, s.f)
 - “Usan símbolos, iconos, franjas de función auxiliar, comprensibles para los niños, en tanto los niños de educación infantil aún no leen. ”(Martínez, s.f)

– “Brindan asesoría a los niños, mediante mensajes orales claros y sencillos.”(Martínez, s.f)

–“ Tienen una estructura adecuada a niños: pantalla y contenido del software. ”(Martínez, s.f)

–“ Existe relación entre los textos y las imágenes, adecuada a la percepción de los niños. ” (Martínez, s.f)

- Aspectos técnicos

– “Comandos de manejo operativo familiar para los niños. Es importante considerar también al hardware que, empleando dispositivos ergonómicos como sillas, teclados y mouse especiales para los niños, evite alteraciones en la columna, dolores en la muñeca, el síndrome del túnel carpiano y malos hábitos que pueden arrastrarse durante toda la vida. ”(Martínez, s.f)

- Aspectos generales

– “Presentan situaciones contextualizadas a la realidad de los niños. ” (Martínez, s.f)

–“ Procuran que los niños se identifiquen con los personajes y acciones. – Ofrecen respuestas y soluciones ante los problemas presentados”(Martínez, s.f).

– “Generan que los niños tomen decisiones.”(Martínez, s.f)

“Los softwares educativos son materiales que conjugan objetivos educativos y de entretenimiento, por lo cual algunos autores también los llaman edutainment (Díez y Valle, 2004). En tal sentido, favorecen la construcción y ejercitación de diversas habilidades como” (Martínez, s.f):

Habilidades cognitivas:

– “Creatividad ”(Martínez, s.f)

– “Expresión oral ” (Martínez, s.f)

– “Toma de decisiones ”(Martínez, s.f)

– “Resolución de problemas ”(Martínez, s.f)

– “Seguimiento de instrucciones ” (Martínez, s.f)

– “Lectura de imágenes, íconos y signos ” (Martínez, s.f)

– “Producción de textos e imágenes ” (Martínez, s.f)

– “Búsqueda y selección de información ”(Martínez, s.f)

- Habilidades sociales:

– “Comunicación ” (Martínez, s.f)

- “Cooperación ”(Martínez, s.f)
- “Tolerancia ” (Martínez, s.f)
- “ Mediación entre pares ” (Martínez, s.f)
- “Apertura a otras formas de pensar ” (Martínez, s.f)
- “Aceptación de diferentes culturas ” (Martínez, s.f)
- “Habilidades psicomotrices”(Martínez, s.f):
 - “Psicomotricidad fina. ” (Martínez, s.f)
 - “ Coordinación viso motriz. ”(Martínez, s.f)
 - “Nociones espaciales: al trabajar con dos y tres dimensiones, se mueven entre el mouse y la pantalla, entre planos contrarios.” (Martínez, s.f)
 - “Nociones temporales, antes, después, primer paso. ”(Martínez, s.f)

“En tal sentido, la tarea de los docentes consiste en considerar a la computadora y sus programas (software educativo) como una herramienta que, convenientemente preparada y usada en las actividades de aprendizaje, se convierten en un medio potencialmente eficaz para desarrollar las capacidades de los niños y niñas, previstas en el diseño curricular. Esta concepción permite que las nuevas tecnologías se incorporen en las situaciones de aprendizaje para generar, fundamentalmente, la apropiación de saberes provenientes de otros campos o el ejercicio de habilidades (generales o específicas) del desarrollo infantil, al mismo tiempo que se promueve en los niños la adquisición de saberes informáticos básicos vinculados al uso de dichos recursos. Además, los docentes debemos crear propuestas de enseñanza en las cuales las actividades con nuevas tecnologías (computadoras, radio, cámaras fotográficas y de video, escáner, entre otros) se incluyan en las secuencias didácticas de las diferentes áreas del currículo” (Martínez, s.f)

CONCLUSIONES

PRIMERA: El juego con nuevas tecnologías en educación inicial debe producirse en un contexto de cuidado y de seguridad afectiva que potencie el desarrollo de los niños y las niñas, abra la puerta a nuevas maneras de aprender, más cercanas al descubrimiento, a la invención, a la autonomía, al placer, a la construcción conjunta, a la libertad.

SEGUNDA: Esta nueva mirada no supone renunciar al rol de educadores, sino reubicarlo en un nuevo plano que significa. Desestimar la idea que todo puede ser previsto y anticipado.

TERCERA: El juego ayuda a reafirmar nuestra función docente como poseedora de un saber pedagógico que siempre será de nuestro exclusivo dominio

CUARTA: El juego ayuda contribuir a formar nuevas formas de pensamiento sin perder el sentido humanista de nuestro ser y que permitan a los niños desarrollar habilidades para un mejor uso de la tecnología en sus vidas y en las nuestras.

REFERENCIAS

Administrador Elige Educar. (2016). ¿Cómo afecta la tecnología en el aprendizaje de los niños?. Recuperado de:<https://eligeeducar.cl/como-afecta-la-tecnologia-al-aprendizaje-de-los-ninos>

Area, M. (s.f). La Tecnología Educativa en la actualidad: las evidencias de una crisis. Recuperado de:http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_12/nr_187/a_2650/2650.html

Gestión. (s.f). ¿Cuál es el contexto actual de las Tecnologías de la Información en la educación?. Recuperado de:<https://gestion.pe/tecnologia/contexto-actual-tecnologias-informacion-educacion-220481-noticia/>

Martínez, J. (s.f). ¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial?. Recuperado de:<https://docplayer.es/15114450-Como-integrar-las-nuevas-tecnologias-en-educacion-inicial.html>

EL USO ADECUADO DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN ALUMNOS DEL NIVEL INICIAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

16% INDICE DE SIMILITUD	16% FUENTES DE INTERNET	0% PUBLICACIONES	14% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	8%
2	www.quadernsdigitals.net Fuente de Internet	3%
3	eligeeducar.cl Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1%
5	docplayer.es Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo