

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Bits de inteligencia digital en el desarrollo de la competencia de los
niños del nivel inicial.

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

Autora.

Gabby María Mena Céspedes

PIURA – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Bits de inteligencia digital en el desarrollo de la competencia de los
niños del nivel inicial.

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

Gabby María Mena Céspedes. (Autora)
Dr. Segundo Alburquerque Silva. (Asesor)

PIURA – 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 Tarma, a los veintitrés días de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. P. Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, 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. Oscar Calixto La Rosa Yajoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Raúl Sunción Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancojima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: *"Eje de inteligencia digital en el desarrollo de la competencia de los niños del nivel inicial"*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora Gabby María Mena Cáspedca.

A las ONCE horas VEINTE 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 BUENO.

Por tanto, Gabby María Mena Cáspedca, 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 ONCE horas con VEINTE 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. Oscar Calixto La Rosa Yajoo,
Presidente del Jurado


Dr. Raúl Sunción Ynfante,
Secretario del Jurado


Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancojima
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Al todo poderoso y a su hijo
Jesús, A mi familia sostén de
todos y cada una de las metas
que he cumplido y las que aún
me faltan por cumplir.

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO I: OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

- 1.1 Objetivo General
- 1.2 Objetivos Específicos

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

- 2.1 La educación infantil y las Tecnologías de la información y comunicación
- 2.2. Bit de Inteligencia
 - 2.2.1 Herramientas tics para diseñar y usar un bit de inteligencia digital
 - 2.2.1.1 Software educativo
 - 2.2.1.2 Pizarras digitales interactivas
- 2.3 Competencias digitales docentes
- 2.4 Competencia: Explora su entorno para conocerlo
- 2.5 Importancia de los bits de inteligencia digital en el desarrollo de la competencia explora su entorno para conocerlo

CONCLUSIONES

REFERENCIAS

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo general: Determinar la importancia de los Bits de Inteligencia digital en el desarrollo de la competencia: Explora su entorno para conocerlo; asimismo como objetivos específicos: Identificar la relación de las Tics con el nivel inicial, Identificar que herramientas digitales son necesarias para diseñar un bit de inteligencia digital, Identificar que competencias digitales debe poseer un docente de educación básica regular para crear un bit de inteligencia digital. Teniendo como conclusión principal que: Los bits de inteligencia digital son de mucha ayuda para ayudar a los alumnos del nivel inicial a desarrollar las capacidades que la competencia: explora su entorno para conocerlo, exige.

Palabras claves: Bit de inteligencia digital, desarrollar, competencia, explora su entorno

INTRODUCCIÓN

Según lo dispuesto por el Programa Curricular del Nivel Inicial del sistema educativo peruano los conocimientos a impartir se dan en 6 áreas curriculares, las cuales establecen que los infantes desarrollen competencias específicas, y además competencias transversales.

La competencia transversal por excelencia según el programa curricular de este nivel se refiere al uso de las nuevas tecnologías como herramienta para crear nuevas estrategias, metodologías para ayudar a nuestros docentes y alumnos en el compartimiento y adquisición de conocimientos respectivamente.

Ciencia Tecnología y Ambiente área curricular de este programa curricular, la cual establece el desarrollo de la competencia: Indaga mediante métodos científicos, pero que en el nivel inicial del II Ciclo se le conoce como: Explora su entorno para conocerlo; lo cual le permitirá al infante poder diferenciar por ejemplo a los animales, las cosas, los colores, las formas de los objetos, los distintos componentes básicos de la naturaleza como son los ríos, los mares, el sol, las nubes; etc., etc.

Los docentes del siglo XXI deben de tener las suficientes competencias que el mundo de hoy exige para poder ayudar a nuestros alumnos en su proceso de desarrollo integral (cognitivo, físico, social, biológico y cultural), las llamadas competencias digitales, las cuales exigen saber manejar periféricos como las computadoras, las laptops, las tablets, los Smartphone, proyectores multimedia, pizarras digitales, etc., así mismo tecnologías como los software libres, los software educativos, etc., la herramienta de comunicación por excelencia como el internet.

Entonces bajo estas perspectivas, en la búsqueda de nuevas formas de enseñar a los niños se encuentran los afamados: “Bit de Inteligencia”, que normalmente y arraigadamente las docentes del nivel inicial los desarrollan de manera tradicional, es decir su diseño es en base a la cartulina y el dibujo personalizado de lo que se desea enseñar, los mismos que son repetidos de manera manual.

Sin embargo esta metodología se hace viable llevarla a la manera digital, la que la haría más motivante dado que los niños de hoy pertenecen a la denominada sociedad infantil de los nativos digitales, en donde la interacción con los periféricos arriba mencionados es el común de los días. Pero llevar a cabo esta metodología de diseño tradicional al modo digital requiere que los docentes tengan desarrolladas ciertas competencias digitales para poder realizar esta metamorfosis.

En el capítulo I, se establecen los objetivos a alcanzar, tanto general, así como también los objetivos específicos que nos ayudaran a concretar la realización del primero.

En el capítulo II, se hace desarrollo el marco teórico, el cual le permitirá dar la base científica al desarrollo de la siguiente monografía; en el abordamos temas como las tics en la educación inicial, que son los bits de inteligencia, que herramientas digitales son necesarias para realizar el desarrollo de los bits de inteligencia pero al modo digital y poder aplicarlo, que competencias digitales debe de poseer un docente del nivel inicial, y por ultimo una introducción sobre el área de ciencia, tecnología y ambiente y que se espera obtener con el desarrollo de la competencia mencionada en el título.

CAPITULO I

OBETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

En este capítulo se plasman los objetivos que la monografía busca cumplir, el objetivo general, así mismo los específicos, aquellos que posibilitaran a cumplir con lo propuesto en esta monografía.

1.1 Objetivo General

Comprender la importancia de los Bits de Inteligencia digital en el desarrollo de la competencia: Explora su entorno para conocerlo

1.2 Objetivos específicos

- ✓ Identificar la relación de las Tics con el nivel inicial
- ✓ Identificar que herramientas digitales son necesarias para diseñar un bit de inteligencia digital
- ✓ Identificar que competencias digitales debe poseer un docente de educación básica regular para crear un bit de inteligencia digital.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

En el presente capítulo se menciona información literaria y teórica sobre conceptos como bit de inteligencia, bit de inteligencia digital, competencias digitales que ha de tener un docente del nivel inicial, herramientas tics que permitan desarrollar un bit de inteligencia digital.

2.1 La educación infantil y las Tecnologías de la información y comunicación

Jiménez, Gonzáles, Serna y Fernández (2009) sostienen que: “La escuela debe recurrir a los elementos tecnológicos y culturales que le rodean para mejorar en sus procesos y para facilitar a los niños y niñas la alfabetización tecnológica suficiente para desenvolverse en su medio social y cultural” (p.217).

Fernández y Careaga (2014) sostienen que:

La integración de las TIC como medio y herramienta de apoyo para los aprendizajes en el nivel preescolar es un gran desafío, considerando que los niños y niñas que pertenecen al nivel son sujetos activos, participativos, abiertos al cambio y disponibles para una manipulación espontanea de objetos tecnológicos, todo lo cual contribuye a despertar su interés por aprender. (p.12)

García, et al. (2009) sostienen que:

La importancia de la introducción y manejo de las TIC como herramienta educativa en las aulas de educación infantil, queda patente en el *Título I* de la LOE, en el que se establece la ordenación de las distintas enseñanzas y etapas

educativas; donde se recoge que uno de los aspectos a fomentar en el alumnado de segundo ciclo de educación infantil es la *aproximación al uso de las TIC y al conocimiento de los diferentes lenguajes*. (p.8)

González (2007) sostiene que: “Las tecnologías digitales ofrecen posibilidades de interés para el juego, dando nuevas opciones a la imaginación, la colaboración y la competición” (p.34).

Fernández (2015) sostiene que: La incorporación de las TIC a las aulas de cualquier nivel escolar supone que se modifiquen los esquemas tradicionales educativos, es decir, que haya habido una reconversión y redimensión en los papeles que tanto docentes como estudiantes estaban desempeñando” (p.116).

La introducción de las Tics en cualquier sistema, nivel de educación en cualquier país es innegable, refutable y “OBLIGATORIA”.

Los alegatos para sustentar que ya es una “OBLIGACIÓN” son muchos, los estudiosos de este nuevo cambio, sobre todo se basan en las múltiples ventajas que ofrecen: el acceso a la información en tiempo real los 365 días del año, las 24 horas de todos los días, pero sobre todo “gratis”; la amplia gama de software libres educativos que ayudan a diseñar nuevas metodologías de enseñanza que van de acorde con el desarrollo digital que los niños viven hoy; hasta ventajas ambientales, pues su uso permite reducir materiales como cartulinas (cuya base está en los troncos de los árboles), los plumones que son hechos a base de elementos químicos y de difícil degradación; etc.

Además porque seguir enseñando bajo el esquema tradicional cuyos resultados son nefastos y demuestran que la educación peruana jamás podría ser considerada “potencia” en educación, tanto a nivel sudamericano, ni que decir a nivel global; es seguir viviendo en la era de “piedra pre contemporánea”, en una época en donde absolutamente casi todo se hace de manera digital.

2.2. Bit de Inteligencia

Bravo y Pons (2014) sostienen que: “Un bit viene a ser un mensaje esquemático y elemental -Un dibujo, por ejemplo- que presentamos para que el otro lo capte. (...). Se pueden conseguir utilizando una ilustración, un dibujo muy preciso o una fotografía de calidad” (p.106).

Gomis, et al. (2013) sostienen que: “(...). Consiste en la enseñanza de palabras mediante la asociación (aprendizaje asociativo) y repetición de fichas fotográficas que contienen el nombre y una breve descripción de la imagen” (p.19).

Requena y Sainz (2009) sostienen que:

Se trata de un sistema en el que el educador presenta una serie de imágenes a los niños, incluso a los bebés, y por el método de la repetición acaban asociando las imágenes a sonidos, letras, números, obras de arte, edificios famosos, etc. (p.110)

Fundación Telefónica (2011) sostiene que: “Bit de inteligencia son unidades de información por medio de imágenes grandes, claras y bien definidas. Recurso educativo cuyo objetivo es la estimulación del niño/a” (p.29).

Caccuri (2013) afirma que: “(...). La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en el sistema educativo no se da de manera uniforme, sino a partir de procesos complejos y asimétricos, en los que coexisten diversas realidades” (p.13).

Los bits de inteligencia fueron creados en la época pre digital, entonces el uso de la cartulina, de colores, plumones, el dibujo a mano alzada y las repeticiones de los mismos son cosas normales; se debe de reconocer que es

una técnica bastante buena para desarrollar distintas competencias sobre todos en niños menores de 6 años (para ellos fue creado).

Transformar hoy los instrumentos tradicionales en digitales es una propuesta no descabellada, pues hoy, existen las herramientas suficientes (periféricos, tecnologías de comunicación, etc.) para poder realizarse, y a un costo económico y social “mínimo”; además los niños hoy son nativos digitales por lo que su entendimiento e interacción con estos “nuevos instrumentos educativos” es cosa común en ellos y sobre todo se podría trabajar bajo un espectro en donde los niños se desenvuelven, sienten y viven “felices”.

Asimismo, son reutilizables y duraderos más que los tradicionales, su nivel de motivación y de abstracción es más fuerte porque ante los ojos de los niños se hace más divertido.

Los educadores digitales confían en que el diseño de nuevas estrategias bajo metodologías digitales para el nivel inicial del primer y segundo ciclo de cualquier sistema educativo antiguo y obsoleto es la base para su despegue como nación digital y por ende servirá para su despegue económico, social, etc.

2.2.1 Características de los bits de inteligencia

Bravo y Pons (2014) sostienen que deben de ser:

Preciso quiere decir exacto, con los detalles apropiados; si es un dibujo, trazado nítido y claro. Simple se refiere a una sola cosa; solo debe de haber un tema. Nada ambiguo significa que se define de modo conciso y concreto, por ejemplo: ROSA, no “una flor bonita”. *Nuevo* desconocido por el niños. (p.106)

Pradas (2017) sostiene que: “Un bit de inteligencia es un bit de información que se hace mediante una ilustración o dibujo que debe ser: Preciso, aislado,

no ambiguo y nuevo” (p.140).

2.2.2 Herramientas tics para diseñar y usar un bit de inteligencia digital

2.2.2.1 Software educativo

Caccuri (2013) sostiene que: “El término software educativo se utiliza de manera genérica para designar a los programas informáticos que se crearon con la finalidad específica de ser utilizados como medios didácticos, es decir, como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p.19).

Fernández y Delavaut (s.f.) sostienen que: “Podríamos definir el término software educativo como “programas de computadora para la educación”” (p.90).

Pérez (como se citó en Fernández & Delavaut, s.f.) sostiene que: “son los programas de computadoras creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p.90).

Herramienta informática pensada, diseñada y programada exclusivamente con metas educativas, con el propósito de ayudar a cambiar las estrategias obsoletas educativas que los países aun utilizan y así hacerlos más interactivos y motivacionales los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2.2.2.2 Pizarras digitales interactivas

Murado (2012) sostiene que:

Se trata de un sistema compuesto por un ordenador (portátil o de sobremesa) y un proyector de video que permite mostrar, sobre una superficie (una pared, una pantalla, etc.), un serie de contenidos en formato digital (videos, páginas webs, juegos, etc.) y manipularlos mediante la utilización de un ratón o teclado. (p.8)

Herramienta comunicativa de formatos digitales, de fácil construcción, cuya capacidad de motivación en niños de distintas edades es alta: la cual puede ser utilizada para un sin número de actividades donde la sociedad humana interactúa; pero sobre todo para ejecutar los procedimientos de los procesos fundamentales educativos más interactivos.

Su creación requiere periféricos mínimos cuyas capacidades tecnológicas pueden ser básicas, de manejo fácil y de requerimientos cognitivos elementales de las personas y en especial de los docentes de todos los niveles para su uso.

2.2.2.3 Cañón multimedia

Corrales (2015) sostiene que:

El proyector multimedia o cañón es un dispositivo electrónico que nos permite la visualización mediante la proyección de luz en una superficie lisa y satinada (pared o pantalla) de cualquier tipo de contenido multimedia (audio, video, animación, texto, imagen e hipertexto) que le suministremos mediante la conexión con diferentes dispositivos (ordenador personal, televisión, reproductores de DVD y Blu-ray, Smartphone, tablets, equipos de música, etc.). (p.103)

Olmedo (2014) sostiene que:

Para que el proyector tenga en el aula el impacto que se desee y consiga su objetivo, que es el de visionar una presentación multimedia con claridad y nitidez, se deben de tener en cuenta varios factores como la ubicación del proyector, la distribución del alumnado, la iluminación del aula, la ubicación del docente, etc. (...). (p.151)

En definitiva el proyector multimedia es muy útil para poder aplicar cualquier bit de inteligencia digital diseñado por que el refracta las imágenes

y textos multimediales alojadas en un ordenador portátil, de escritorio; y algún otro periférico.

Sin embargo por sí solo no tiene ninguna utilidad, pues su diseño solo es como canal y no como procesador de imágenes digitales, etc.

2.3 Competencias digitales docentes

Conjunto de destrezas, habilidades, conocimientos que cualquier humano-docente necesita tener para desarrollarse y existir en cualquier campo de su interacción en un entorno digital envolvente.

Su nivel de conocimiento y manejo depende exclusivamente del interés del individuo, debido a su espacio de acción donde interviene y a su nivel de progreso que desea tener.

Para los docentes, su adquisición, manejo y desarrollo es más que puntual pues son ellos los que tienen el deber de realizar la transformación de la nefasta educación en la que viven nuestros niños y jóvenes, y así lograr incentivar a quienes “dirigen” nuestro pobre sistema educativo a alinearnos a la vida digital.

Las mismas van desde el nivel básico hasta el avanzado, analizando desde los derechos de autor, integración, desarrollo de contenidos; sin embargo hay un punto que se llama programación, si aquel en donde se crean los distintos software educativos licenciados y libres. Es obligatorio que en la actualidad todos los docentes no solo usen los ya creados, si no que ellos mismos desarrollen no uno, si no muchos, cada uno de los cuales, creados para atacar alguna deficiencia o mejora educativa previo diagnóstico real del problema.

Marco Europeo (como se citó en Guerrero, 2014) las define como: “el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser funcional en un entorno digital” (p.3).

Guerrero (2014) afirma que:

El bajo nivel de competencia digital de los docentes y la escasa formación en este ámbito suponen un obstáculo en el camino hacia la plena integración de las TIC, que requiere continua renovación pedagógica debido a la velocidad vertiginosa a la que avanza la tecnología, y con ella, las necesidades y demandas de la sociedad. (p.5)

Dentro de las competencias digitales que un docente de hoy debe de poseer tenemos:

- ✓ Conocimiento y manejo de distintos software libre educativos
- ✓ Búsqueda selectiva y confiable de información en el internet
- ✓ Diseño básico de blogs virtuales, páginas web, aulas virtuales
- ✓ Conocimiento y manejo de distintos hardware que ayuden a la creación de metodologías digitales de enseñanza.
- ✓ Manejo intermedio de Word, Excel y Power Point
- ✓ Conocimiento y manejo de la nube electrónica

2.4 Competencia: Explora su entorno para conocerlo

En el ámbito educativo peruano la programación curricular del nivel inicial se ejecuta en dos ciclos: Ciclo I, y el Ciclo II.

El tema transversal de este nivel para los dos ciclos menciona el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas a utilizar para mejorar el desarrollo educacional del escolar. Sin embargo el gobierno peruano a través del Ministerio de Educación no brinda las condiciones para su inserción; el cual es tema para ser abordado y

desarrollado en otro momento.

Esta competencia dispone que los escolares hasta los 5 años de edad, adquieran ciertas habilidades, conocimientos que van desde el discernimiento de los colores hasta la interacción con la naturaleza (distinguir entre animales, plantas, etc.).

El Programa curricular de Educación Inicial del MINEDU (2016) sostiene que:

Si bien la primera competencia describe lo que se espera que los estudiantes logren al finalizar la Educación Básica, tiene sus inicios en edades tempranas, cuando los niños y niñas van construyendo sus primeros conocimientos acerca del mundo, a partir de la exploración e interacción con entorno. (p.100)

La alfabetización científica desde la escuela implica que desde la escuela los estudiantes puedan comprender y apropiarse de conocimientos científicos y tecnológicos, conocer el modo de hacer y pensar de la ciencia, de tal forma que garantice su derecho a acceder a una formación que les permita desenvolverse como ciudadanos responsables, críticos y autónomos frente a situaciones personales o públicas que influyan en su calidad de vida y del ambiente en su comunidad o país. (p.101)

2.5 Importancia de los bits de inteligencia digital en el desarrollo de la competencia explora su entorno para conocerlo.

La importancia de este instrumento en relación con la educación inicial, en primer lugar es que permite desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro del ambiente tecnológico que hoy en día el niño del siglo XXI debe de estar familiarizado; de esta manera se estaría integrando de manera básica el uso de las tics dentro de la educación peruana. En segundo lugar permiten mostrarles a los niños infinidad de imágenes digitales, videos; las mismas que son fáciles de editar y reutilizar, las cuales son capaces de hacerlos

aprender rápidamente por ejemplo los colores, figuras geométricas, etc.

Además, su uso puede ser motivacional dentro del aula educativa, ya que los infantes que en su casa interactúan con la tecnología y los que no también; pueden sentir que los quehaceres diarios en la escuela forman parte de su vida diaria y para aquellos que no, se vuelve novedoso.

De igual manera, los docentes de este nivel educativo, aprenden y profundizan conocimientos sobre las estrategias digitales educativas que hoy la educación junto con la sociedad, necesitan para ayudar al desarrollo cognitivo del niño en tiempos donde las tecnologías de la información y comunicación dominan al mundo.

CONCLUSIONES

Primera.- Los bits de inteligencia digital son de mucha ayuda para ayudar a los alumnos del nivel inicial a desarrollar las capacidades que la competencia: explora su entorno para conocerlo, exige.

Segunda.- Tanto los materiales digitales como las competencias digitales docentes son elementos en conjunto determinan un buen diseño y reutilización de los bits de inteligencia digital como de cualquier metodología que se piensa desarrollar.

REFERENCIAS

- Bravo, M., y Pons, L. (2014). *La educación TEMPRANA de 3 a 7 años*. Recuperado el 9 de Agosto del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=UwO-AwAAQBAJ&pg=PA106&dq=bits+de+inteligencia&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjRv7GZwODcAhVJvlMKHXumCSAQ6AEIPzAG#v=onepage&q&f=false>
- Caccuri, V. (2013). *Educación con Tics*. Recuperado el 10 de Agosto del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=-iSF7urTm9QC&pg=PA51&dq=didactica+digital+en+el+nivel+inicial&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjWmpL--eLcAhVinuAKHbXtDkQQ6AEIQTAF#v=onepage&q&f=false>
- Corrales, M. (2015). *Selección, elaboración, adaptación y utilización de materiales, medios y recursos didácticos en formación profesional para el empleo*. Recuperado el 16 de Agosto del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=8xlODQAAQBAJ&pg=PA105&dq=proyector+multimedia&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjI2rai8_LcAhXHtVkKHcWwCmAQ6AEIJjAA#v=onepage&q&f=false
- Fernández, J.M. (ed.) (2015). *Atención a la diversidad en el aula de educación infantil*. Recuperado el 10 de Agosto del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=td55CgAAQBAJ&pg=PA116&dq=la+educaci%C3%B3n+infantil+y+las+tics&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi6g>

[O_VrOPcAhWExFkKHXI0D7c4ChDoAQgrMAE#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=jAj_oAEACAAJ&dq=integracion+de+las+tics+en+la+educacion+inicial&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjEtOqH1-LcAhUO7VMKHWJQB84Q6AEIJjAA#v=onepage&q&f=false)

Fernández, C., y Careaga, M. (2014). *Modelo pedagógico de gestión del conocimiento, TIC en Educación inicial: Integración de TIC en Educación Parvularia – Chile*. Recuperado el 10 de Agosto del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=jAj_oAEACAAJ&dq=integracion+de+las+tics+en+la+educacion+inicial&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjEtOqH1-LcAhUO7VMKHWJQB84Q6AEIJjAA#v=onepage&q&f=false

Fernández, C., y Delavaut, M. (s.f.). *Educación y tecnología, Un binomio excepcional*. Recuperado el 10 de Agosto del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=YwxBnoQeRp4C&pg=PA89&dq=software+educativo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjjo3-HRhePcAhVLVd8KHW5KAxIQ6AEIPTAF#v=onepage&q&f=false>

Fundación Telefónica (2011). *Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI*. Recuperado el 9 de Agosto del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=m-jwMmOKZW0C&pg=PA29&dq=bits+de+inteligencia+en+la+educaci%C3%B3n+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiv9cvJ7uDcAhXKx1kKHbZxBG0Q6AEIMDA#v=onepage&q&f=false>

García, C. M., Aragón, L.M., Fachal, M.L., Lamas, M.L., Vázquez, C., Lamas, B.,....Fernández (2009). *El Uso de las Tics en el Aula de Educación Infantil*. Recuperado el 10 de Agosto del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=JyZIAgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=la+educaci%C3%B3n+infantil+y+las+tics&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjIhom5nuPcAhUJxVkJHTx2B1YQ6AEIJjAA#v=onepage&q&f=false>

Gomis, N., Delgado, B., Gonzáles, M., Jover, I., León, M., y Sánchez, V. (2013). *Psicología evolutiva 3-6 años: de la teoría a la práctica*.

Recuperado el 9 de Agosto del 2018 de

<https://books.google.com.pe/books?id=3G85DwAAQBAJ&pg=PA19&dq=bits+de+inteligencia&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjRv7GZwODcAhVJvIMKHxumCSAQ6AEISzAI#v=onepage&q&f=false>

González, E. (2007). *Introducción temprana a las TIC: Estrategias para educar en un uso responsable en educación infantil y primaria*.

Recuperado el 10 de Agosto del 2018 de

<https://books.google.com.pe/books?id=ey7ZcQqtUGgC&printsec=frontcover&dq=la+educaci%C3%B3n+infantil+y+las+tics&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjIhom5nuPcAhUJxVkKHTx2B1YQ6AEIKzAB#v=onepage&q&f=false>

Guerrero, E. (2014). *Alfabetización Informática*. Recuperado el 13 de Agosto del 2018 de

<https://books.google.com.pe/books?id=9H1PBQAAQBAJ&pg=PA3&dq=competencia+digital+docente&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwieqtPt0urcAhWGr1kKHTqsAqcQ6AEITTAH#v=onepage&q&f=false>

Guerrero, M. (2014). *La importancia del ordenador como herramienta educativa*. Recuperado el 13 de Agosto del 2018 de

<https://books.google.com.pe/books?id=RRdVBQAAQBAJ&pg=PA5&dq=competencia+digital+docente&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwieqtPt0urcAhWGr1kKHTqsAqcQ6AEIVjAJ#v=onepage&q&f=false>

Jiménez, M., Gonzáles, F.J., Serna, R., y Fernández, M. (2009). *Expresión y comunicación*. Recuperado el 10 de Agosto del 2018 de

https://books.google.com.pe/books?id=taB4apBb2_oC&pg=PA214&dq=las+tics+en+la+educaci%C3%B3n+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiEtvPNyeLcAhWB11MKHfvPAXwQ6AEIU

[zAI#v=onepage&q&f=false](#)

Olmedo Jara, R. (2014). *Selección, elaboración, adaptación y utilización de materiales, medios y recursos didácticos en formación profesional para el empleo*. Recuperado el 16 de Agosto del 2018 de

<https://books.google.com.pe/books?id=BJTwAgAAQBAJ&pg=PT127&dq=proyector+multimedia&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiyp86a9 LcAhWrq1kKHRXgDOQQ6AEIMDAC#v=onepage&q&f=false>

Murado, J.L. (2012). *Pizarra digital*. Recuperado el 10 de Agosto del

2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=um6R1j-eJHIC&pg=PT10&dq=concepto+de+pizarras+digitales+interactivas&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjS3srGm-PcAhWptlkKHVI3AvkQ6AEIKjAB#v=onepage&q&f=false>

Pradas Montilla, S. (2017). *Neurotecnología educativa*. Recuperado el 16 de Agosto del 2018 de

<https://books.google.com.pe/books?id=bZUnDwAAQBAJ&pg=PT80&dq=bit+de+inteligencia&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjWwPjv4PLcAhUhrVkkHTSWAWAQ6AEIRzAH#v=onepage&q&f=false>

Requena, M.D., y Sainz, P. (2009). *Didáctica de la Educación infantil*.

Recuperado el 9 de Agosto del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=cIes9VbMjm4C&pg=PA110&dq=bits+de+inteligencia+en+la+educaci%C3%B3n+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiv9cvJ7uDcAhXKx1kKHbZxBGGoQ6AEIKTAB#v=onepage&q&f=false>

Bits de Inteligencia digital en el desarrollo de la competencia de los niños del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%	9%	0%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	5%
2	www.ideaspropiaseditorial.com Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
5	postgrado.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Southeast Community College Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo