

**ESTUDIO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE UN DISEÑO TECNOLÓGICO QUE
PERMITA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA EN LOS NIÑOS DE LA PRIMERA
INFANCIA DEL JARDÍN INFANTIL SANTA BERNARDITA DE LA CIUDAD DE
MANIZALES**

**CAROLINA GONZÁLEZ URREGO
CÓD.1721022320**

**ÁNGELA HIGUERA GUIO
CÓD. 1521022817**

**MANUELA VILLA
CÓD. 1721025062**

NICOLÁS ARIAS VELANDIA

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA
PROYECTO DE GRADO TIPO DISEÑO DE ACTIVIDAD**

NOVIEMBRE 2020

Introducción

Actualmente a nivel mundial estamos enfrentando una situación que antes en la historia mundial no había sido un detonante tan importante, pues la actual pandemia por el COVID-19, ha detenido desde los mayoristas, comerciantes, productores, estudiantes, y en general todas las actividades que la población mundial había venido desarrollando normalmente. Es por esto y por el avance imparable de la tecnología, que decimos realizar un estudio para desarrollar una plataforma digital, la cual no sea totalmente dependiente de una conexión a internet, y se pueda desarrollar en lugares alejados de las principales ciudades capitales, cargando en esta plataforma actividades de inducción, comprensión, entrenamiento, y demás actividades que sean fácilmente entendibles y posibles para ser desarrolladas para los niños de la primera infancia, en sus grados de preescolar, donde ellos puedan continuar con su educación a distancia sin tener a su profesor al lado.

A raíz de la pandemia por COVID19, urge la necesidad de llevar las actividades académicas a los niños para continúen desde sus hogares con su educación, y por ello es necesario crear una herramienta virtual de fácil acceso a padres, profesores y niños.

Se desarrolla todo a raíz de antecedentes que muestran lo exitoso que puede llegar a ser una idea en base a la educación virtual, las plataformas existentes son garantes de su viabilidad y la inclusión de mediaciones hacen que su factor de innovación sea alto y acorde a la educación de niños y niñas.

En un contexto donde se hacen cada vez más necesarias estrategias innovadoras y concretas para incluir las TIC a la enseñanza, dado que por la contingencia la educación se está aplicando de esta forma virtual.

El desarrollo de la tecnología ha traído consigo grandes avances en las diferentes áreas en las cuales se desenvuelve el ser humano y es por esto que el surgimiento de nuevas teorías en los temas de la educación y la tecnología se compaginan dando lugar a la creación de métodos de estudio 100% en línea.

Se realizaron encuestas a padres, profesores y niños buscando averiguar cómo se sentían con el cambio de modalidad presencial a virtual y que desearían encontrar en la aplicación a crear, también se indago en otras instituciones sobre qué medidas implementaron para trabajar en la pandemia.

En el presente proyecto se plantearon actividades lúdicas donde los niños y niñas encontrarán variedad de temas y así potenciar sus conocimientos, tendrán acceso las 24 horas para practicar a diario y optimizar sus aprendizajes en las diferentes secciones.

El desarrollo temático del proyecto está enfocado en la elaboración de una propuesta que tenga como alcance y logro la demostración de la utilidad de una plataforma digital para promover la educación de la primera infancia en casa, permitiendo a las familias contar con seguridad sobre todo en épocas de pandemia como la que actualmente atraviesa el mundo a causa del Covid-19. Las mediaciones serán aliados fundamentales en la elaboración de la propuesta que contara con las actividades plateadas como demostración de lo que las familias podrían llegar a encontrar en una plataforma constituida y basada en los conocimiento adquiridos por las estudiantes durante su etapa lectiva.

Justificación

La pandemia a nivel mundial ocasionada por el COVID 19 trajo como hallazgo la inequidad que cruza el país a nivel de conexiones a internet, equipos y capacitación en el uso de herramientas informáticas de las poblaciones más vulnerables, es importante hacer énfasis en los esfuerzos que los gobiernos municipales, departamentales y el nacional para llevar todo tipo de conexiones a los lugares apartados y olvidados y que ahora cuentan con mayor número de computadores para video-consulta médica, tramitología legal y acceso a la educación de los niños, niñas y jóvenes.

Considerando la contingencia mundial por COVID19 por la que pasamos actualmente, nace una necesidad de garantizar la educación a los niños y niñas, pasando del aula de clase a las aulas virtuales, el Ministerio de Educación Nacional en su plan decenal de educación 2006-2016, instauró una mesa de trabajo consistente en la incorporación en las TIC, en los procesos educativos, las TIC han generado toda una revolución en el acceso a cientos de miles de contenidos de diversos tipos (educativos, informativos, de entretenimiento) y las posibilidades de comunicación mediante herramientas mucho más flexibles.

Una plataforma virtual de aprendizaje conocida también como Learning Management System (LMS) es un sistema de gestión del aprendizaje que funge como intermediario entre el estudiante y el profesor (Otero Escobar, 2017).

La familia, los rectores, docentes, estudiante y la ciudadanía en general; hacen parte de la comunidad educativa y son actores relevantes en la educación y como agentes del sector, son de gran importancia para el Ministerio y se convierten en pieza fundamental para mejorar las directrices de política pública educativa en el país, siendo un vínculo importante para determinar las necesidades del sector y la oferta institucional existente en educación (Ministerio de Educación Nacional, 2019).

La creación de aulas virtuales como proyectos educativos apoyados en Tecnología Informática y Telecomunicaciones, trae una novedosa rama del quehacer pedagógico, plantea la necesidad de modificar los roles docentes en dicho proceso, es necesario tomar en cuenta diversos elementos como: la caracterización de la población a la que va dirigida, el diseño de la planeación, el desarrollo de materiales educativos, la organización de los recursos tecnológicos, el diseño de ambientes de aprendizaje, el capacitar a profesores y alumnos, y el establecimiento de normas, entre otros. Por otra parte, es importante resaltar que con el uso del computador, no se pretende desplazar al docente a un segundo plano, sino por el contrario, su tarea debe ser más comprometida con el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a que, al involucrar en este proceso las distintas herramientas que se encuentran en el mercado hoy día, tales como entornos virtuales, Internet, textos electrónicos, software educativo, entre otros, se ve en la necesidad de guiar a los niños y niñas en el uso de estos recursos y obtener de ellos el máximo beneficio, también es preciso señalar que la inclusión de estas herramientas tecnológicas en el campo educativo como medios de enseñanza y aprendizaje dan paso a lo que se conoce como espacios virtuales, mediante los cuales se le brinda la posibilidad al usuario de interactuar y tener mayor libertad para indagar en el campo de estudio. La educación en línea a través de Internet es una forma emergente de proporcionar conocimientos y habilidades a amplios sectores de la población, ella genera cambios en los roles desempeñados por las instituciones educativas, por los participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y en la dinámica de creación y diseminación del conocimiento; así mismo crea muchas otras prioridades de los diseños curriculares escolares. Cada día más las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) van a ser incorporadas a la formación - como contenidos o destrezas a adquirir – a la vez que serán utilizadas como medio de comunicación al servicio de la formación, es decir, como recursos para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje (Páez & Arreaza, 2005).

El proyecto se crea con la necesidad de emprender nuevos retos en el campo de la tecnología e indagar cada día en estrategias didácticas y novedosas que nos ayuden a los agentes educativos del jardín infantil Santa Bernardita a crear por medio del aula virtual un aprendizaje significativo en los niños y niñas, porque es el único medio que actualmente se utiliza para garantizar la educación debido a la contingencia mundial, en la educación virtual el docente es un facilitador y el estudiante hace uso de su creatividad y sus saberes tecnológicos para el éxito de sus actividades.

La propuesta tiene como base servir de plataforma de alto atractivo para los niños ya que les va permitir tener un acercamiento seguro a sus compañeros durante esta época de pandemia y les va ser útil para adquirir conocimientos impartidos por la profesora, adicional a esto en la época de la pos pandemia, la plataforma servirá de herramienta complementaria para que los niños jueguen y aprendan al mismo tiempo reforzando lo aprendido en su educación presencial y presentando herramientas que pueden ir desde bailes, juegos y actividades que apoyen su crecimiento intelectual y social.

En conclusión, el proyecto busca una estrategia primordial con la implementación de una plataforma virtual de aprendizaje en la que estén involucrados todos los agentes del acto educativo (docentes, alumnos, personal administrativo y padres de familia) uniendo esfuerzos para contribuir a mejorar el aprendizaje de los niños y niñas.

Hace tan sólo pocos años era improbable imaginar una situación en el mundo de la educación como en la que ahora vivimos. La tecnología, entendida como el arte del saber hacer, ha estado siempre presente en la historia de la pedagogía, pero en las dos últimas décadas del siglo XX ha tomado un papel predominante como instrumento al servicio de la educación. Desde el uso de los magnetófonos, la televisión, el vídeo, pasando por la enseñanza asistida por ordenador, los distintos instrumentos tecnológicos que han entrado en nuestra cotidianeidad a través de nuestras casas han tenido su repercusión en las metodologías de educación y aprendizaje. Antes la búsqueda de la sabiduría conllevaba una total inmersión sensorial e intelectual en la propia vida y los educadores se vivieron desafiados a nutrir el entusiasmo y proporcionar las herramientas adecuadas a las mentes jóvenes. (Otero Escobar, 2017).

Con este espíritu, los colegios servían para proporcionar alicientes para la búsqueda de la sabiduría fuera de sus fronteras, no para reemplazarlos. Hoy las cosas son diferentes. Muy a

menudo, el mundo real y entusiasmo de la era de la información se quedan fuera de las aulas. Se dispone de profesores innovadores para entrar en la instalación por medio de transmisiones electrónicas a redes educativas mediante el uso de otras tecnologías educativas.

La educación virtual es una modalidad de la educación a distancia; implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y de las TIC. No se trata simplemente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica.

Se destaca la importancia del proyecto según lo planteado por Presidencia de la República en sus lineamientos de apoyo a la economía naranja en cuanto a la creación y puesta en marcha de proyectos de alto impacto en cuanto a la cultura, línea estratégica TIC.

Para el caso de Manizales, la alcaldía en su plan de desarrollo 2020-2023 propone contribuir al crecimiento y puesta en marcha de Manizales como ciudad inteligente lo cual aplica para los métodos de educación virtual y a distancia y esta propuesta de una plataforma digital para educación de la primera infancia sería pionera y contribuiría a resguardar la salud y bienestar de los niños y niñas.

Antecedentes

La mediación educativa trabaja conjuntamente con el andamiaje dentro del mismo proceso de enseñanza-aprendizaje bajo una perspectiva constructivista la relación que existe entre el docente, el contenido y el estudiante, donde el primero funge como mediador del conocimiento entre los otros dos. La mediación tecnológica educativa responde a la relación dada entre el docente, los estudiantes y el contenido, bajo el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) produce cambios en el rendimiento académico, cambios en el pensamiento y en la forma de actuar de los alumnos. "El impacto de una tecnología es tan importante como el rendimiento logrado con ella (Salomón, Perkins & Globerson, 1992).

En el presente proyecto se trabajó y se gestionó por medio de la mediación tecnológica en propuestas de enseñanza y aprendizaje para los entornos virtuales, respondiendo así a la necesidad y situación actual que es la contingencia mundial, por ende tuvimos que llevar el aprendizaje a los hogares de los niños y niñas del Jardín Infantil Santa Bernardita por medio de aulas virtuales y plataformas digitales, aprovechando que las nuevas tecnologías permiten así transformar la centralidad del aula, cambiar los parámetros de la evaluación, crear un nuevo rol al docente y al estudiante, un cambio en las estructuras institucionales por medio de las cuales se producen, transfieren y construyen los saberes teniendo en cuenta que estos entornos brindan a los docentes la posibilidad de integrar las TIC que promuevan el intercambio con los estudiantes de manera mediada a través de diversas aplicaciones.

Además, no parece posible dotar a las personas de capacidades estratégicas exclusivamente en el período que dura su formación en el sistema educativo tradicional. La sociedad actual demanda una educación y formación mucho más flexible y abierta a lo largo de toda la vida profesional "Lifelong Learning", (GATE, 1998).

Es determinante encontrar en la mediación aliados importantes de trabajo, los cuales dictaminan los lineamientos a seguir y proporcionan valiosas herramientas de interacción para contar un ambiente que propicie el aprendizaje y disfrute de los niños y niñas.

Mediación tecnológica

Las herramientas tecnológicas se constituyen en un medio y en un contexto a la vez; como formas de representación, sus modos de uso modifican al sujeto -psicológica y

culturalmente- exigiendo de éste prácticas funcionales definidas a partir de las características estructurales de la herramienta en sí misma (Flórez, Castro, Gómez, Galvis, & Arias, 2015).

Mediación pedagógica

La mediación pedagógica es el conjunto de acciones, recursos y materiales didáctico que intervienen en el proceso educativo para facilitar la enseñanza y el aprendizaje (Córica, n.d.). Permite que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje al interactuar entre la información y otros estudiantes, con la organización y con los medios técnicos. (Flórez – Romero et al., 2015).

Mediación comunicativa

La mediación comunicativa se entiende como aquel proceso que proporciona al grupo a través de actos expresivos la información necesaria sobre el entorno, lo que permite a este grupo sobrevivir y reproducirse como tal. Entorno donde se representan los sucesos de un Sistema de Referencia (SR) y el nivel en donde surge el conocimiento SCO (procesamiento mental), es aquí donde se da el aprendizaje como la asimilación y acomodación de ideas del entorno. En el Sistema Social (SS) es únicamente donde se hace educación, pues es en este sistema en el cual los requerimientos institucionales validan que efectivamente se está propiciando la enseñanza. Sin embargo, cuando se observa el alcance de un cierto ajuste entre el conocimiento y la representación de la realidad, es recurrente pensar que se está logrando un cierto tipo de educación. (Hernández, sin fecha).

Un ejemplo claro de lo que es la educación virtual es Moodle es una plataforma virtual guiada bajo el esquema de pedagogía de constructivismo social, lo que significa una forma de construcción de nuevo conocimiento a medida que la persona interactúa con su entorno. Esta tiene acceso a herramientas como exámenes en línea, debates, foros, entre otras.

Problema de investigación

En el jardín infantil Santa Bernardita de la Ciudad de Manizales no existe un programa de educación remota apoyada en las TIC para el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje, que permita a los agentes educativos formar personas integrales con pedagogías innovadoras que

respondan las necesidades de los niños y niñas en el desarrollo de destrezas y capacidades para la tecnología. Además, hace falta conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías por parte de los docentes de la Institución, el manejo

de las herramientas tecnológicas en la práctica pedagógica de aula- Perea (2014), hace énfasis en el hecho de que la investigación muestra lo importante que es la formación de los docentes, la infraestructura que deben tener las aulas y el nivel de manejo de herramientas que debe adquirir el profesor para la sociedad en que nos encontramos, es por ello indispensable crear un proyecto de estrategias de innovación tecnológica como una página web donde tengan acceso padres y niños para una mejor guía académica.

Crear una plataforma que se proyecta para contribuir a que el profesorado pueda dinamizar la gestión del aprendizaje en la red con sus alumnos, al tiempo facilita el seguimiento del proceso de trabajo a sus familias.

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje permiten a los estudiantes adquirir conocimientos mediante la educación a distancia y de forma transversal promueven el desarrollo de habilidades tecnológicas. A partir de septiembre de 2013 inició el programa de MGE que se imparte en el CRFDIES y con ello se inició la experiencia de utilizar una plataforma educativa abierta (Moodle) con la intención de servir de apoyo a las clases presenciales (CRFDIES, 2014b). Las alumnas inscritas tuvieron oportunidad de realizar trabajo a distancia e iniciar con la práctica de actividades en foros de discusión, revisar lecturas y subir actividades a la plataforma. A continuación, se enuncia lo que se identificó desde una perspectiva tecnológica, así como de una pedagógica. (Glasserman, L. D.; Monge, P.; santiago, J. Sin fecha).

Claroline <http://www.claroline.net/>: plataforma que se utiliza para crear, gestionar cursos y crear comunidades de aprendizaje colaborativo. Permite publicar documentos; administrar foros, wiki; crear grupos; preparar y proponer ejercicios online; manejar agenda; publicar anuncios; ver estadísticas. Chamilo <http://lcms.chamilo.org/>: permite crear un campus virtual para la impartición de formación online o semipresencial. Se puede crear cursos, pruebas con limitación de tiempo, gestión de documentos, usuarios, y ciclos formativos. Eduteka <http://www.eduteka.org/>: portal educativo que funciona como repositorio, ya que contiene una gran cantidad de recursos de aprendizaje, se puede realizar consultas guiadas, debatir en foros y subir documentos que pueden ser vistos por otras personas. Mahara <https://mahara.org/>:

aplicación web en código abierto para gestionar el portfolio y redes sociales. Ofrece herramientas para crear y mantener un portafolio digital sobre su formación. Incluye funcionalidades sociales que permiten la interacción entre los usuarios, como blogs, herramientas de presentación, gestor de archivos y un creador de visitas. (Viñas, 2013).

El uso de las tecnologías de la informática y la comunicación proporciona nuevas opciones para acceder al conocimiento, pero, así como tiene sus atributos también presenta algunas circunstancias desfavorables para los actores del aprendizaje.

Entre las favorables se encuentran: Elimina las barreras de tiempo y espacio en el desarrollo de las de enseñanza y aprendizaje, la existencia de una enseñanza personalizada, porque existe la posibilidad de adaptar la información y las actividades a las características de los sus estudiantes, permite que los estudiantes y profesores tengan acceso rápido a la información e intercambio de la misma, permite una mayor comunicación entre el profesor y el estudiante, que va más allá de la sala de clases, ya se puede comunicar por correo electrónico, plataformas, Skype u otro medio, se facilita el aprendizaje en grupo y se desarrollan las habilidades sociales, mediante el intercambio de información, permiten una alfabetización constante, porque exige que los profesores y alumnos estén en una búsqueda constante de contenidos, ofrece la posibilidad de desarrollar habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual. Educación y tecnología.

Entre las desfavorables: En ocasiones, es necesario la actualización de equipos y software para poder desarrollar las tareas, el costo de la tecnología es elevado, por lo que es necesario poseer o tener a disposición recursos para acceder a ella, si no se trabaja conscientemente, se corre el riesgo de que los aprendizajes sean incompletos, puede existir una excesiva dependencia entre los participantes del proceso de enseñanza y aprendizaje, da lugar a que se realicen plagios, al estar conectado a Internet, el proceso de enseñanza y aprendizaje está limitado a la existencia de corriente eléctrica y de contar con una conexión adecuada., además, se corre el riesgo de infectarse con algún virus que se encuentre en el ciberespacio.

También se evidencian en el mayor de los casos resultados positivas obtenidos de la educación virtual mediante plataformas educativas, como lo es la relación profesor/estudiante se aumenta, pues el profesor tiene un canal de comunicación con el estudiante permanentemente abierto, lo que fomenta la interacción entre estudiante y profesor, permite la comunicación a

distancia mediante foros, correo y Chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo, lo que propicia que el estudiante pueda examinar una materia, conocer la opinión al respecto de otros compañeros y exponer su propia opinión al tiempo que el profesor puede moderar dichos debates y orientarlos, la plataforma virtual permiten que cada estudiante decida el momento de estudiar según su disponibilidad diaria y horaria, potencia las diferentes habilidades y destrezas mediante actividades dinámicas e innovadoras. (Díaz, 2013).

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumno requiere de una serie de condiciones de carácter específico que facilite la adquisición de conocimientos en la realización y desarrollo de diferentes tareas, pero ¿Las TIC están generando una innovación pedagógica de la práctica docente y aprendizaje en los estudiantes? y si es así, ¿cuál es su influencia sobre el aprendizaje de los estudiantes?

Marco teórico.

La educación virtual en preescolar e inicial a tomado fuerza a raíz de la situación que se está presentando en el mundo, es por ello por lo que maestros y maestras han implementado estrategias innovadoras para continuar con la educación de los niños y niñas.

A continuación, se describirán algunos conceptos:

Educación inicial

Es un derecho impostergable de la primera infancia, la educación inicial se constituye en un estructurante de la atención integral cuyo objetivo es potenciar de manera intencionada el desarrollo integral de las niñas y los niños desde su nacimiento hasta cumplir los seis años, partiendo del reconocimiento de sus características y de las particularidades de los contextos en que viven y favoreciendo interacciones que se generan en ambientes enriquecidos a través de experiencias pedagógicas y prácticas de cuidado. La educación inicial es válida en sí misma por cuanto el trabajo pedagógico que allí se planea parte de los intereses, inquietudes, capacidades y saberes de las niñas y los niños. Esta no busca como fin último su preparación para la escuela primaria, sino que les ofrece experiencias retadoras que impulsan su desarrollo; allí juegan, exploran su medio, se expresan a través del arte y disfrutan de la literatura. (Ministerio de Educación Nacional, 2013).

Mediaciones

La mediación “no es más que la interacción adecuada a la significación que ha hecho el sujeto del artefacto, en virtud de una significación compartida localmente” (Cole, 1989). Esto permite argumentar que, en primer lugar, los “objetos” no están aislados; ellos se constituyen como tales en los contextos; y, en segundo lugar, la aproximación a los artefactos, está mediada por significaciones compartidas y locales, construidas históricamente. Las mediaciones son comprendidas como aquellas herramientas y estrategias simbólicas o materiales que constituyen un puente para la construcción de saberes, aprendizajes e interacciones pedagógicas entre los sujetos. (Romero & Castro & Galvis, 2016).

Mediaciones tecnológicas

Con respecto a las mediaciones tecnológicas y educativas, estas se constituyen por los artefactos y lenguajes, que Díaz (2005) denomina ‘nuevas formas de cotidianidad’, para conformar nuevas miradas al campo de la tecnología apropiada y crítica (Fainholc, 2000) y, desde un enfoque socio-cultural por la relación entre cultura, educación y sociedad, configuran las prácticas en tecnología educativa (Díaz, 2005).

Las mediaciones tecnológicas replantean los roles de los maestros y estudiantes incluso de las instituciones educativas, donde el maestro debe asumir el rol de moderador, tutor virtual y orientador, acorde con una formación para que se adapte a estas nuevas configuraciones de escenarios educativos (Marín & Armentia, 2009). Cuando la mediación tecnológica de la comunicación se convierte en estructural, no se concibe solamente instrumental, por tanto, deviene más que en artefactos “a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras” (Martín Barbero et ál., 2005: 24). (Muñoz Rojas, 2016)

Educación virtual.

Como lo describe el Ministerio de Educación La educación virtual, también llamada "educación en línea", se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio. La educación virtual es una modalidad de la educación a distancia; implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y de las TIC. No se trata simplemente

de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica.

Educación con TIC.

La incorporación de las TIC a la enseñanza no sólo supone la dotación de ordenadores e infraestructuras de acceso a Internet, sino que su objetivo fundamental es: integrar las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la gestión de los centros y en las relaciones de participación de la comunidad educativa, para mejorar la calidad de la enseñanza.

La educación por medio de plataformas virtuales provee una herramienta funcional que ayuda a las personas a acceder a ella desde la comodidad de sus casas, ha sido una valiosa ayuda en los tiempos de pandemia para que las personas puedan seguir con sus estudios disminuyendo la probabilidad de contagio. Las plataformas existentes como WhatsApp, Google Meet, Microsoft Teams, entre otras son aliadas estratégicas en los procesos de enseñanza a nivel mundial, pero algunas universidades, colegios y todo tipo de organizaciones cuentan con sus propios sistemas de trabajo y estudio de manera remota reduciendo la presencialidad.

La aparición de la educación virtual confluye con el avance de la tecnología y constituye apoyo vital a los procesos modernos de aprendizaje, tanto así que actualmente es posible desarrollar carreras universitarias de manera virtual o educación a distancia, generando un mundo más globalizado y en constante crecimiento (Fuente propia).

Rol del docente en el uso de herramientas tecnológicas

La labor docente se centra en aprovechar el potencial didáctico que ofrecen las TIC, como el uso combinado de textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones y videos, que propician la construcción de conocimiento involucrando todos los sentidos; el docente debe afrontar los cambios en las políticas institucionales, comprender y adaptar su propio rol y el del alumno, para lograr que los estudiantes alcancen las competencias suficientes para su desempeño profesional. Es así, que el siglo XXI enfrenta a los docentes a un desafío educativo, integrar las TIC de la manera más eficaz para la incorporación de competencias, habilidades y saberes en los estudiantes (Castillo, sin fecha).

Plataforma virtual

El principal objetivo que cumplen las plataformas digitales es facilitar la ejecución de tareas a través de programas o aplicación en un mismo lugar en la web. Como existe una gran variedad de plataformas digitales, los objetivos específicos de cada una de ellas varían de acuerdo con la necesidad de los usuarios.

En el caso puntual de esta propuesta las plataformas virtuales sirven como ayuda para presentar un apoyo a los procesos de aprendizaje de niños y niñas entre los 0 y los 5 años y que ayude a sus padres a entender y comprender la importancia de hábitos que ayuden al desarrollo completo de los niños y niñas.

Estas plataformas se enfocan en la educación a distancia e intentan simular las mismas experiencias de aprendizaje que encontramos en un salón de clase. Sirven para complementar o sustituir el proceso de educación tradicional. Como ejemplos de plataformas educativas podemos mencionar a Blackboard, canvas, e-College y Moodle. (Giraldo Valentina, 2019).

Basados en estas plataformas también es importante empezar para tener en cuenta todo lo concerniente a la percepción de los padres, los niños y del personal que estará a cargo de apoyar el proceso de la plataforma.

Los encargados de su diseño e implementación tienen un gran reto y es elaborar una plataforma digital se sea fácil de manejar, agradable a la percepción de los niños y que brinde una experiencia diferente y novedosa, y el personal docente tiene el reto de enseñar y proveer trucos a los padres de familia para un correcto desarrollo psicosocial.

TIC y educación.

Las nuevas tecnologías ofrecen el acceso a una gran cantidad de información. Como señala Guerrero (2014), el uso de las TIC en la educación facilita un aprendizaje constructivista y significativo. El alumno construye su saber mediante la unión de los conocimientos previos que ya posee con la adquisición de los nuevos conocimientos que aprende por medio de la indagación y búsqueda de información con las nuevas tecnologías. Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumno requiere de una serie de condiciones de carácter específico que facilite la adquisición de conocimientos en la realización y desarrollo de diferentes tareas. Cada

alumno posee un gran talento y por ello tienen diferentes ritmos de aprendizaje en cuanto a la asimilación y adquisición de nuevos conocimientos. (Salmerón, 2017).

Muchos han visto y vivido la irrupción de la tecnología en la educación como un peligro, una amenaza para el correcto proceso educativo, la supuesta pérdida de la relación entre educador y educando, creando una brecha en la relación y rompiendo los lazos humanos que se puedan generar. (Meneses, 2017). Hace tiempo sabemos que lo que define la relación entre las personas no es tan solo el medio que usan para hacerlo si no que sobre todo es la capacidad que tenemos para comunicarnos, hemos pasado por varias herramientas hasta llegar a las posibilidades actuales del correo electrónico, y si hay relación también acto educativo, por el medio de comunicación que sea.

Hoy el medio de comunicación e información que está en auge es el que proporciona la red de redes: Internet. La red nació hace ya treinta años, hacia el año 2000 el internet estalla como una burbuja y se popularizan las redes sociales y los medios de mensajería instantánea (Contreras, 2011). Se ha vuelto amigable y atractiva, lo que ha supuesto una rápida penetración en nuestras vidas cambiando nuestras mentalidades, nuestras formas de acceder al saber y de conocer. Las redes se utilizan para acceder a información facilitada por los medios de comunicación, abundan las noticias falsas, y se propaga el entretenimiento, Nos encontramos, por tanto, ante un cambio en los procesos de aprendizaje que los más jóvenes viven como parte de su formación inicial básica y los más adultos viven, a menudo, como un problema personal de adaptación a un mundo cambiante (Servimedia, 2018).

La educación a distancia ha tenido una evolución paralela a los avances tecnológicos que diversos autores señalan en tres fases que se caracterizan por el medio utilizado como canal: la etapa de la imprenta, la aplicación de recursos multimedia audiovisuales y la fase de aplicación de las tecnologías de la información y comunicación (Área, 2004:200 y Alcantud 1999:27).

La educación a distancia ha ido adoptando diferentes formatos a lo largo del tiempo, en función de los avances tecnológicos en el campo de la comunicación y se ha entendido de diferentes formas. En su significado más básico tiene que ver con la idea de un alumno y un profesor, separados por el tiempo y el espacio, que utilizan ciertos medios para comunicarse y

propiciar el aprendizaje. Estos medios han ido evolucionando a lo largo del tiempo (De Pablos, 1998).

La gran explosión de la educación a distancia, tanto a nivel conceptual como práctico ha tenido lugar durante esta segunda generación, y las instituciones a distancia han ido creciendo en todos los continentes. La tercera generación corresponde con el uso de las telecomunicaciones. Esta generación utiliza las TIC en la educación a distancia. Su gran novedad es la interacción principalmente en tiempo real, facilitando así nuevas vías de creación, almacenamiento y distribución de la información. Donde se integra también el Mobile learning, estrategia educativa que aprovecha los contenidos del internet a través de dispositivos móviles, como tabletas o teléfonos (García-Bulle, 2019). El ubiquitous learning, (modelo de interacción entre computadora y humano, en el cual el procesamiento computacional se ha integrado en la vida diaria, (Abiztar Learning Technologies). El conectivismo es la integración de los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización. Este se enfoca en la inclusión de tecnología como parte de nuestra distribución de cognición y conocimiento (Barón, N). Esta tercera generación da prioridad a la educación a distancia utilizando procesos de comunicaciones síncronas y asíncronas con transmisión de sonido, video y datos (Gagné, 1987).

Objetivos.

General

Proponer los componentes básicos para una plataforma virtual de estudio para la primera infancia que contenga los requerimientos claves para el aprendizaje en casa.

Específicos

1. Realizar análisis del sector educativo y tener certeza de cómo abordar la educación de la primera infancia desde la virtualidad, conociendo el componente innovador y enfocado en prestar el mejor servicio tanto para los niños y niñas, como para sus padres.
2. Realizar estudio de antecedentes que nos brinde una base metodológica de trabajo sobre la cual sustentar la importancia de la educación virtual de los niños y las niñas.

3. Plantear las mediaciones necesarias que debe contener una plataforma de educación virtual para la primera infancia.

Método

El estudio para la implementación de un diseño tecnológico nace por la necesidad y el propósito de garantizar la educación en los niños y niñas del jardín infantil Santa Bernardita, la pandemia mundial trajo muchos cambios en la vida de todos e influyo en la educación, para seguir con nuestra labor y garantizar un aprendizaje significativo en nuestros alumnos debíamos pensar en una estrategia metodológica que nos ayudara a cumplir nuestro objetivo, por ende se pensó en el diseño de un ambiente de aprendizaje que sirva de base a una posible plataforma virtual donde los niños, niñas y sus familias tuvieran acceso y se apoyaran allí para reforzar y potenciar sus conocimientos y aprendizajes. El objetivo está centrado en los aspectos claves del proyecto (que, como y cuando), lo que nos dará herramientas claves del proceso y nos ayudara a tener un mejor panorama a la hora de integrar los conocimientos que se van a presentar a los niños, tener claro el aspecto legal y por supuesto generar satisfacción en los padres, mediante el diseño de contenido didáctico de una plataforma que nos permita adquirir competencias en el manejo de herramientas de aprendizaje virtual, integrando las TIC en el currículo, por medio de contenidos, su estructuración, diferentes recursos en la red y la evaluación que nos permite innovar con esta herramienta.

La etapa de diseño se encuentra un procedimiento relacionado con el sistema de gestión denominado planificación para ejecución de un proyecto y mejora continua del mismo. En este apartado la organización plantea un cronograma de actividades detallado con recursos, tiempos y responsables de actividades de mejoramiento y se realiza un continuo control, del mismo.

Con el propósito de describir el desarrollo del programa y analizar los resultados de implementación, se busca realizar un estudio de caso tomando en consideración las perspectivas de los actores involucrados. Para analizar las etapas de desarrollo del programa se realizaron entrevistas a los padres, niños, niñas y docentes. Por otro lado, para conocer las perspectivas de los participantes respecto del programa y de los resultados y desafíos que se dieron en la

implementación de encuestas en línea a los participantes del proceso, obteniendo resultados como los siguientes:

Encuesta a padres de familia.

21 respuestas

La contingencia actual ha traído cambios en la educación de sus hijos
El 95.2% de los encuestados no han pensado en interrumpir la educación de sus hijos por la pandemia.

Que tiempo están dispuestos a prestar la Tablet computador o celular a sus hijos para realizar las actividades diarias el 71.4% de los encuestados están dispuestos a prestarla el tiempo que dure la clase. Y el 9.5% no puede prestarla al ser su medio de trabajo.

A los padres les gustaría encontrar actividades lúdicas, interactivas, concretas, de relajación, divertidas, de manualidades, rutinas del hogar, actividad física y alimentación saludable.

¿Qué restricciones tendrían al momento de usar la plataforma? Restricciones de internet, control parental, que no sean actividades violentas, que las actividades tengan un horario establecido, que sean actividades sencillas y la plataforma fácil de manejar.

Así mismo los padres creen que la plataforma con actividades novedosas e interactivas sería de gran ayuda para potenciar los conocimientos de los niños

¿En qué forma estarían dispuestos los padres a apoyar a los niños? Acompañándolo, explicándole los conceptos que no entienda y garantizando la conexión a internet.

Encuestas a docentes:

¿Qué tipo de actividades plantearían para incluir en la plataforma? Juegos con las diferentes temáticas y manualidades y obras de arte.

¿En qué forma se ve involucrado como docente en la plataforma? Diseñando actividades creativas y fáciles de desarrollar y están presto a cualquier inquietud de los niños o padres de familia.

El tiempo que tienen disponible para prestar asesorías a los padres y niños ha sido durante el transcurso de la mañana.

¿Qué tiempo ha planeado para interacción con los niños en actividades pedagógicas?
Entre 1 y 2 horas al día.

¿Qué otra forma de interacción tiene con los niños? Encuentros individuales acuerdo las necesidades y clases de baile.

Entrevista a niños y niñas:



Las entrevistas realizadas a niños y niñas se aplicaron por medio de un encuentro virtual donde con ayuda de actividades pedagógicas y preguntas directas a ellos quienes iban respondiendo, se lograron ver los intereses de los niños como por el ejemplo el tema de los colores, números, animales, vocales además se resalta el interés de los niños por juegos que les permitan explorar.

Adicional a las anteriores encuestas y entrevistas se realizó trabajo de investigación en temas como educación virtual, educación para la primera infancia, educación virtual para niños y la vinculación de las TIC. Se realizaron consultas a tutores de diferentes instituciones educativas indagando como están llevando la educación a sus niños en tiempo de pandemia y se consultaron plataformas virtuales como Moodle donde pudimos observar algunas actividades metodológicas para aplicar desde casa, al igual que su diseño.

El diseño se enfoca en los resultados de las encuestas y tiene como base los procedimientos planteados por el ICBF durante el tiempo de pandemia y trabajo en casa basado en prácticas y que tiene un enfoque pedagógico claro, sistemático y orientado a que los niños y niñas puedan tener una educación de calidad y de alta eficiencia.

Presentación del diseño de la unidad, actividad, conjunto de actividades o prácticas a desarrollar.

Actividades:

Se plantean las actividades de acuerdo con la categoría a la cual pertenecen, deben ser específicas al área que los padres tienen planeado enseñar a su hijo y al su nivel de educación, es importante recalcar que se trata de actividades de gran impacto visual para tener un atractivo apropiado para los niños y captar su atención.

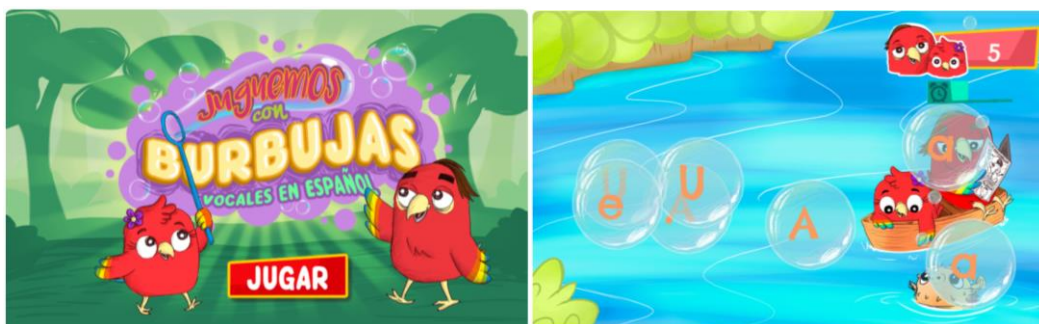
Es indispensable contar con un orden específico dentro de las categorías, que ayudara a tener un derrotero de trabajo y proporcionara un manejo fácil y sincrónico de la plataforma.

Cada categoría contara con:

1. Se dará inicio con una introducción por medio de videos explicativos que estarán cargados en la plataforma donde se les dará la explicación acompañada de ejemplos.
2. Actividades lúdicas donde los niños identifiquen las diferentes temáticas dependiendo de la actividad que estén trabajando, ayudando a tener un adecuado aprendizaje.
3. Se contará con videos donde se les indique actividades realizables en casa para promover el uso de diferentes métodos de aprendizaje.
4. Estas actividades estarán disponibles en el idioma inglés y español.

•Categoría vocales:

Actividad 1: Juego de burbujas: la idea del juego es ir sacando burbujas de jabón que contengan las vocales, el niño se le indica una vocal y debe ir explotando las burbujas que contengan esa vocal que se le dijo al niño, el juego tiene un límite de tiempo la idea es explotar la mayor cantidad de burbujas.



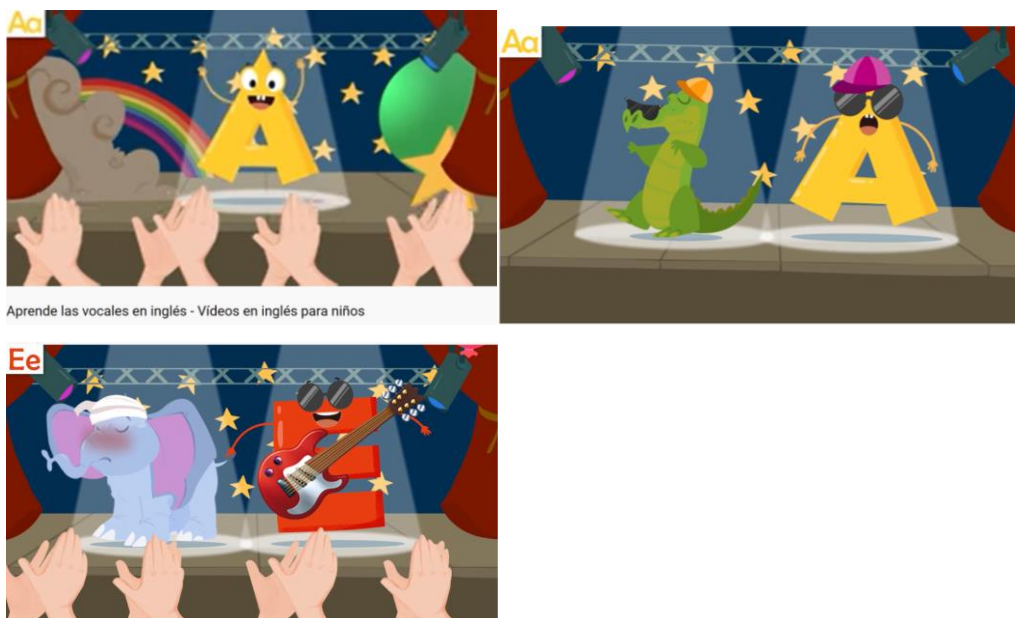
Actividad 2: Patinemos en el hielo: el niño debe dibujar las vocales mayúsculas y minúsculas según la guía que se le da en el juego con un personaje animado quien va a dibujar la vocal en el hielo.



Actividad 3: Que desorden: se presentan las vocales en diferente orden, el objetivo del juego es encajar las vocales en el orden correcto.



Actividad 4: Canciones de las vocales: en inglés y español, se cantan canciones con las vocales y se pronuncian algunos objetos que inician con las vocales.



Actividad 5: Merquemos con las vocales: se ponen las vocales en un mostrador y se van seleccionando y nos muestra que palabras y objetos inician con la vocal seleccionada.



•Categoría colores:

Actividad 1: Aprende los colores con la ranita Rita: la ranita va pronunciando el color y sale el nombre del color pronunciado en el color de este.



Actividad 2: Contemos con colores: el objetivo de la actividad es ir recogiendo las manzanas del color que nos indica el profesor y a la vez ir las contando.



Actividad 3: Juguemos bingo con los colores: el objetivo de la actividad es ir tapando los colores que van saliendo de la balotera y hacer bingo con tres colores en línea tapados.



Actividad 4: Decoremos pasteles con don sapo: la idea es buscar el color que el sapo le quiere poner al pastel.



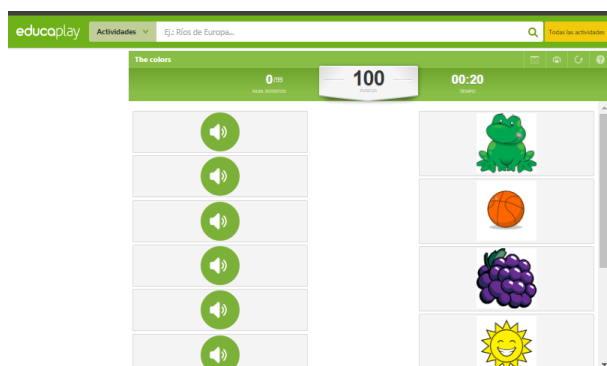
Actividad 5: Dibujos para colorear: los niños colorean unos dibujos guía que les muestra la plataforma y ellos lo van coloreando del color que más les guste.



Actividad 6: The colors

Actividad creada en educaplay sobre los colores en inglés, donde los niños y niñas deben relacionar los sonidos de la columna A con las imágenes de la columna B.

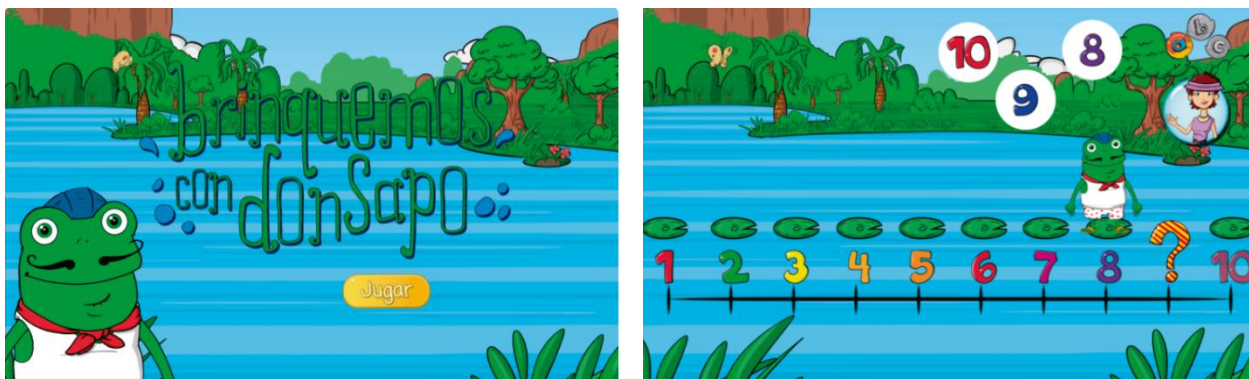
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6230298-the_colors.html



•Categoría números:

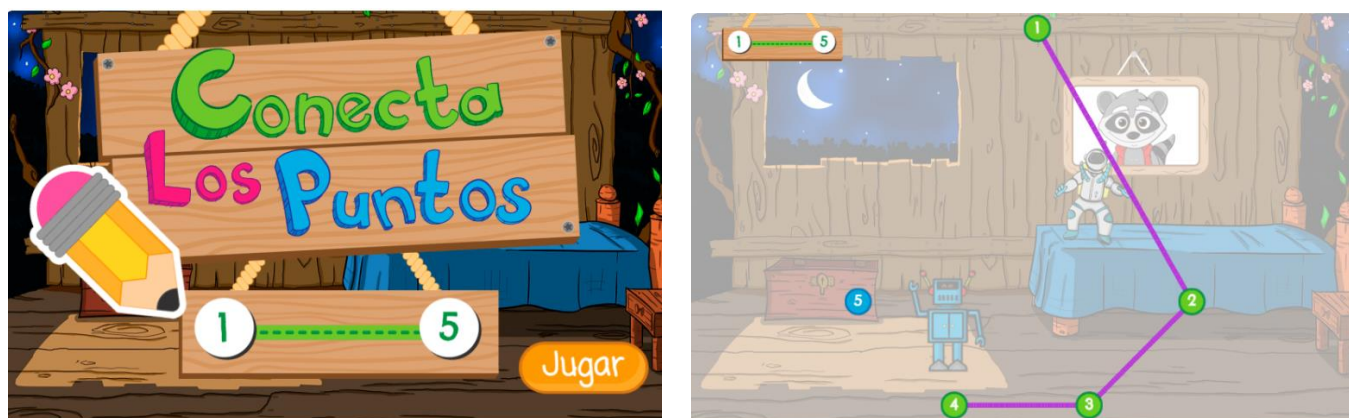
Actividad 1: Brinquemos con Don Sapo

Esta actividad tiene como objetivo que los niños y niñas identifiquen los números del 1 al 10 y seleccionen el número que hace falta según la secuencia.



Actividad 2: Conecta los puntos

En este ejercicio los niños y niñas deben unir los puntos de los números en secuencia para descubrir las formas ocultas.



Actividad 3: Juguemos bingo

El objetivo de este juego es que los niños escuchen el número y asocien con la imagen correspondiente hasta lograr completar la tabla con todos los números.



Actividad 4: Vamos a trazar los números

En esta sección los niños deben seguir los puntos para formar el trazo de los números.



Actividad 5: Números con Mono Japi

El objetivo de esta actividad es trabajar las cantidades, para ello el niño va a asociar los números con las cantidades correspondientes.



Actividad 6:

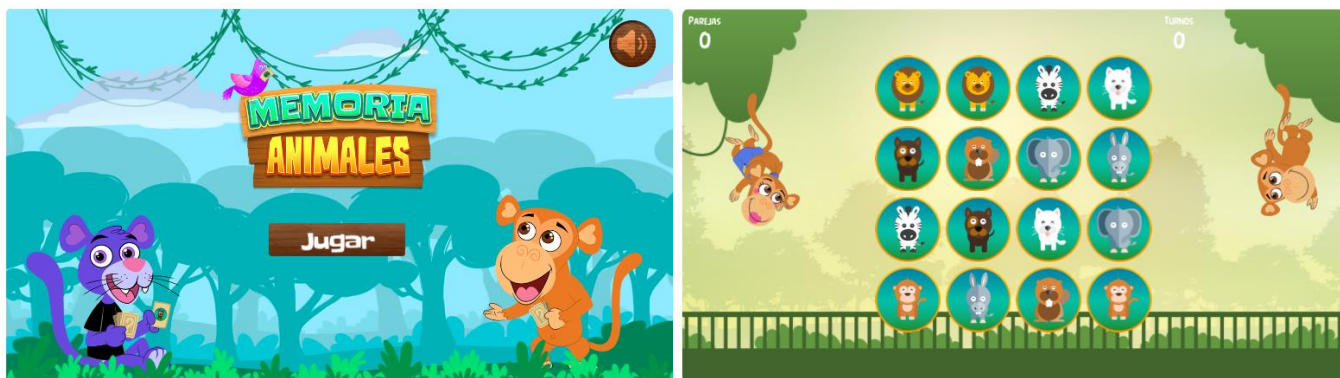
Actividad creada en educaplay donde los niños deben relacionar las imágenes de los números con las cantidades correspondientes. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7756843-relacionar_numeros_y_cantidad.html



•Categoría animales:

Actividad 1: Juego de memoria con los animales

En este juego vamos a trabajar la memoria de los niños y las niñas los cuales deben observar muy bien las tarjetas y voltearlas para encontrar las parejas de los animales. A medida que las van descubriendo deberán describir los animales observados con sus características como nombre, color, habitat, alimentos, etc.



Actividad 2: Rompecabezas de los animales

En esta sección hay variedad de animales y especies que el niño podrá escoger y armar su rompecabezas.



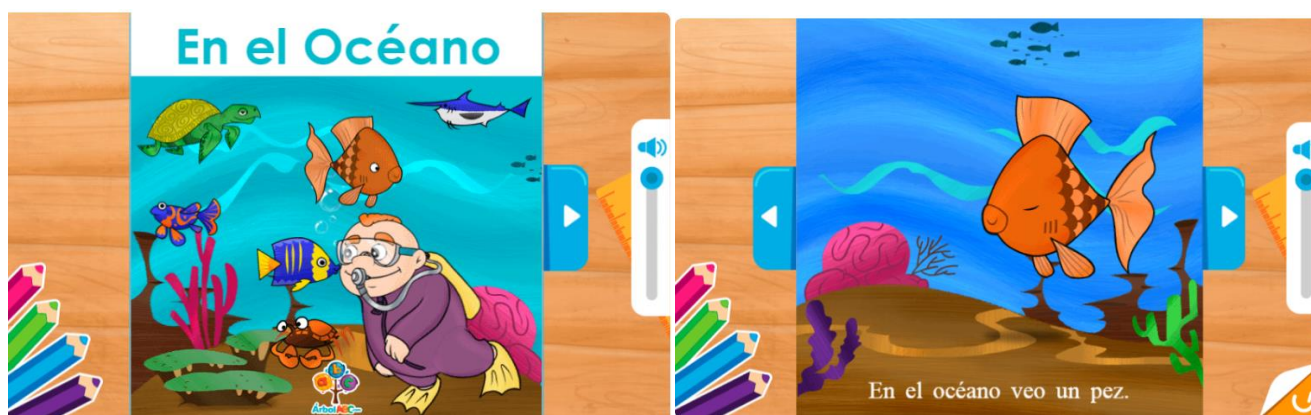
Actividad 3: Cuento “Los animales de Lulú”

En este cuento se describen los nombres de los animales relacionado con sus sonidos onomatopéyicos, donde los niños pueden escuchar y repetir las palabras y sonidos.



Actividad 4: Animales acuáticos

En esta sección trabajaremos los animales acuáticos por medio de un libro donde los niños tendrán la oportunidad de escuchar y repetir los nombres de los diferentes animales. Posterior a esto los niños podrán dibujar y decorar sus animales favoritos.



Actividad 5: ¿Dónde viven los animales?

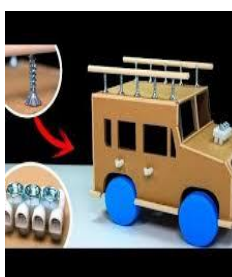
Juego de hábitat es una actividad interactiva para que los niños aprendan o revisen sus conocimientos sobre los lugares en los que viven los animales. Una sábana, una charca, el océano, un humedal, un bosque... diferentes hábitats donde animales como un ciervo, una rana, un delfín, o una ardilla viven felizmente. Aprende hábitats de diferentes animales, señala una de las 3 escenas, que corresponda al hábitat más adecuado al animal mostrado, adecuado a sus características, acuático, aéreo, marino y otros hábitats.



Categoría medios de transporte:

Actividad 1: Construye tu propio vehículo.

Intenta construir su propio vehículo en casa utilizando materiales reciclados pueden utilizar diferentes objetos que tengan en casa para la actividad. Las ruedas del carro pueden estar hechas a partir de tapones de plástico reciclados de botellas viejas, y pueden usar una caja de pañuelos de papel como el cuerpo del vehículo, luego pídele que pinte la caja con sus colores favoritos, o que le haga un diseño de su preferencia donde el plasme toda su creatividad ¡Ya tiene su propio vehículo! Con esta técnica pueden elaborar diferentes tipos de vehículos usando otros materiales mientras lo elaboran pueden ir nombrando que clase de vehículo son y enseñarle el nombre en español e inglés que encuentras en la plataforma institucional, de esta manera aparte de aprender a reciclar, podrá aprender los de una manera creativa los nombres de vehículos en inglés.



Actividad 2: Juegos interactivos rondas y canciones

Enseñarle sobre transporte utilizando diversos juegos y canciones en inglés y español para niños que estén más acordes a su edad. Por ejemplo, la canción «Wheels on the bus» es llamativo para niños pues tiene un ritmo agradable y su letra es bastante pegadiza, de paso, es ideal para aprender sobre autobuses (buses). Por otro lado, con la canción para niños «I Saw A Ship A Sailing» tu hijo/a podrá aprender sobre los grandes barcos que se usan para transportar mercancía alrededor del mundo. en las apps educativas podrán practicar su vocabulario y pronunciación en este idioma, aparte de desarrollar variadas habilidades mientras aprenden sobre transporte en inglés.



KIDS TV NURSERY RHYMES & KIDS SONGS TO • 88
I Saw A Ship Sailing | Junior Squad Songs | Nursery Rhymes And Cartoons For

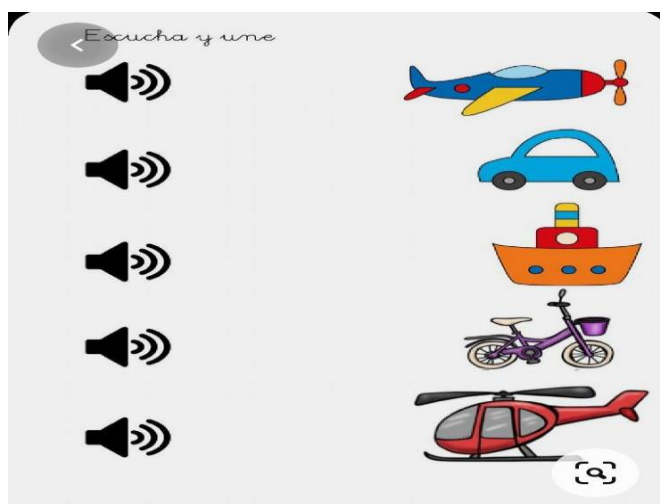


Wheels on the Bus | CoComelon Nursery Rhymes & Kids Songs



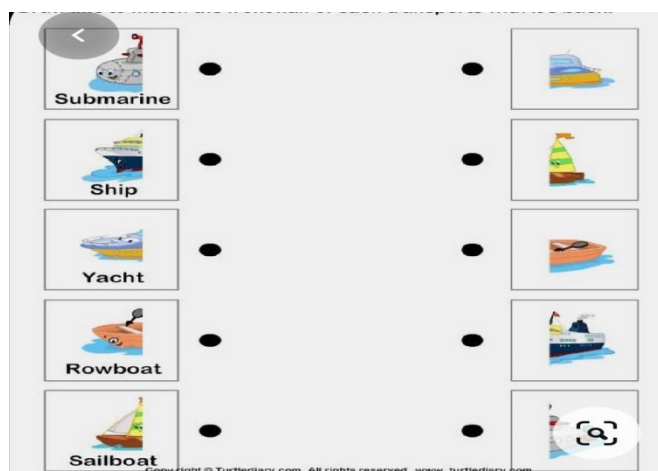
Actividad 3: Escucha y asocia

En la plataforma encontraras la siguiente actividad, donde en la parte izquierda encontraras el sonido de diferentes medios de transporte y en la parte derecha encontraras las imágenes de ello, debes escucharlo con atención y unir por medio de una línea recta con la imagen correspondiente al sonido.



Actividad 4: Completar el medio de transporte.

Completar mediante una línea la mitad del medio de transporte correspondiente el cual encontraras en la plataforma institucional



Actividad 5: Coloreando los medios de transporte

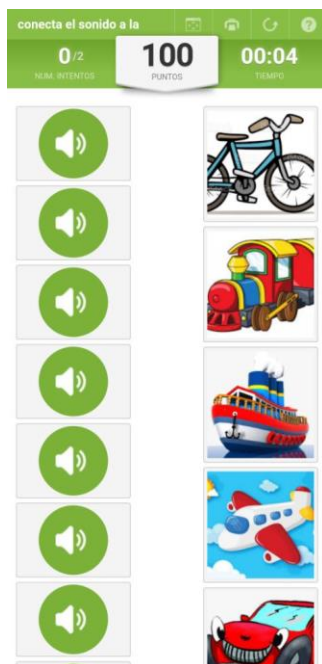
Entrar a la plataforma virtual educativa, buscar la sección medios de transporte, Indique al niño que observe la primera ficha y pregúntele que ve en ella, motivar al niño para que describa lo que ve utilizando el vocabulario apropiado relacionado con las normas de seguridad vial que hay descritas en la imagen descargar imagen de los medios de transporte y colorear con los colores que indica, color rojo barco, avión color verde, bicicleta color amarillo, carro color azul.



Actividad 6: Juegos en educaplay

Los niños deben escuchar y relacionar el sonido con la imagen correspondiente.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7752804-conecta_el_sonido_a_la_imagen.html



Los niños deben asociar el medio de transporte con el medio por donde se desplazan.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7752180-observa_y_asocia.html



Conclusiones y reflexiones finales

En conclusión se gestionó adecuadamente la información producida o reproducida en el quehacer institucional del proyecto estudio para la implementación de un diseño tecnológico, que permita la educación a distancia en los niños y niñas de la primera infancia del Jardín Infantil Santa Bernardita de la ciudad de Manizales, de acuerdo con lo anterior, se utilizaron las herramientas adecuadas para su investigación, experiencias, innovaciones, organización, análisis, entre otros, que sirven para impulsar el desarrollo pedagógico, el diseño de la plataforma educativa y el conseguir la meta propuesta, esta experiencia ha aportado en construir una visión más objetiva en lo que respecta al uso de la tecnología en la educación y especialmente en la educación virtual. Con la investigación de algunas plataformas se concluye que es fundamental dentro de la gestión de la Institución Educativa estar actualizando e innovando en prácticas, métodos y herramientas que fortalezcan su modelo de formación, para mantener motivados a los estudiantes y fomentar en ellos el interés por explorar y explotar los recursos con los que cuentan de forma positiva y dinámica, debe ser formadora de competencias, habilidades y conocimientos tanto básicos como para la vida, teniendo en cuenta los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los estudiantes, padres y docentes del Jardín Infantil Santa Bernardita donde se recibieron respuestas muy positivas, se piensa que el proyecto va dar frutos y es posible pensar que la plataforma virtual va funcionar perfectamente como un instrumento que a futuro y de forma indirecta contribuirá a la construcción de normas y límites, para potenciar las diferentes habilidades y fortalezas en los niños, brindar pautas de cuidado y crianza a padres y sobre todo incentivar a docentes a seguir instruyéndose para realizar proyectos sobre nuevos métodos de enseñanza mediante las tics, la adquisición de nuevas competencias para el manejo de la información para conseguir una mejora personal e institucional. Se concluye que en el presente proyecto es fundamental determinar la demanda, es de interés abordar el diseño de las actividades que permiten generar aprendizajes en el estudiante ya que son parte clave para el desarrollo de las competencias sobre todo en un modelo de enseñanza basado en el aprendiente, el diseño de las actividades lo enfocamos en el logro del aprendizaje y no como un medio para comprobarlo, si no con el fin de evaluar los contenidos presentados y para potenciar habilidades, adquirir o construir el conocimiento

sobre una o varias temáticas mediante la puesta en práctica de los contenidos, para el desarrollo de estas actividades en los entornos de aprendizaje elegimos primero el contenido que se considera relevante, funcional y aplicable, luego se valora que tipo de actividad de aprendizaje ideal para dicho contenido, uno de los métodos que se utilizo fue el encuentro virtual el cual potencializa y establece vínculos en la vivencia de los sujetos, sean niños, niñas o adultos, las interacciones favorables para el desarrollo integral tienen en cuenta una escucha constante, una observación intencionada y unos diálogos significativos que se propician a través de la acción pedagógica, siempre tienen lugar en un ambiente tranquilo y confiable en el que niñas, niños y adultos pueden intercambiar ideas, opiniones, inquietudes y preguntas en torno a lo que les interesa y atrae en cualquier momento del día, permite la construcción de conocimiento en torno a un tema específico, a través de la participación activa de los aprendientes. El otro método utilizado para potenciar aprendizajes en los niños y niñas fue trabajar mediante una plataforma educativa ya creada que tiene como nombre educaplay, allí nos da la posibilidad de crear actividades de nuestra autoría, esta plataforma online fue de gran ayuda ya que ofrece formatos atractivos visualmente y muy sencillos de manejar, permite crear actividades para niños de todas las edades y logrando el objetivo que sean lúdicas, novedosas y llamativas para los niños, logramos optimizar los aprendizajes en cada tema visto en el encuentro virtual como se encuentra en el proyecto donde reforzamos temas como los colores, medios de transporte, animales, vocales, números y también se está creando un aprendizaje básico en el idioma inglés, esta clase de método nos ayudó a fortalecer en los niños la memoria, lógica, la pre matemática y el lenguaje es un método fundamental para que los niños y niñas aprendan de una forma diferente ,se potencialicen más sus conocimientos mediante el juego, también desarrollan mejor su creatividad e imaginación y aprenden a trabajar por medio de las tics, para finalizar se piensa que el proyecto es muy factible para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas, y al mismo tiempo involucrar a padres, madres o cuidadores en el proceso pedagógico, para trabajar como coequiperos en pro del desarrollo integral.

El análisis conciso de la información da fiel constancia de la viabilidad y pertinencia del proyecto, dado que demuestra que es de vital importancia contar con medios de enseñanza 100% virtuales, sobre todo, en esta época de pandemia que demuestra la utilidad y necesidad de manejar y controlar la información de manera digital.

Esta cuarta revolución industrial lleva a las personas a ampliar sus medios de comunicación y renovarnos constantemente dado que posibilita la adquisición de conocimientos tanto a niños y niñas como para el resto de población que este inmersa en los temas que sean pertinentes al área de la enseñanza y la educación, los docentes deben adherirse a las posibilidades que brinda el ámbito de la tecnología.

Las mediaciones son instrumentos totalmente necesarios al momento de abordar este proyecto, dado que dan una perspectiva clara de la meta a la cual se desea llegar y proporcionan un ámbito perfecto de estudio y análisis de cómo debe ser tratada la información, aclarando el panorama y proporcionando bases sólidas de trabajo para presentar una propuesta concreta y aterrizada a la realidad que requiere un trabajo de estas características.

Las encuestas demuestran que tanto para profesores, padres de familia y alumnos la plataforma sería de gran utilidad y la demanda tendría un pico alto sobre todo en épocas de pandemia, vacaciones y festivos dado que provee un método de entretenimiento y educación que los padres de familia prefieren y los niños encontrarían un espacio de esparcimiento y diversión.

Referencias

Abiztar Learning Technologies. Que es el aprendizaje ubicuo. Recuperado el 21/11/2020 de:
<https://www.abiztar.com.mx/articulos/que-es-u-learning-aprendizaje-ubicuo.html>

Angoma, M. (2016). Educación a distancia. Tecnología de información y comunicaciones. Universidad Nacional De Centro Del Perú. Recuperado el 07/10/2020 de:
<https://es.scribd.com/document/412959788/Angoma-Astucuri-pdf>

Artmann, P. ÁrbolABC. Juegos educativos para niños. Recuperado el 21/11/2020 de:
<https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar>

Barón Ramírez, N. Catedra I+TI. Revista educación con responsabilidad social. Universidad de Colima. Recuperado el 21/11/2020 de:
https://portal.ucol.mx/content/micrositios/260/file/conectivismo_resena.pdf

Castillo Yara, E. (). El rol del docente y el uso de las TIC. Avaco/News. Recuperado el 18/11/2020 de: <https://avaconews.unibague.edu.co/el-rol-del-docente-y-el-uso-de-las-tic-por-esperanza-castillo/>

Contreras, L. (2011). Redes sociales. Historia de la Informática. Blog sobre Historia de la Informática. Recuperado el 18/11/2020 de: <https://histinf.blogs.upv.es/2011/12/20/redes-sociales/>

Comet Weiler, C. & Ortiz Jiménez, L. (2015). Los factores socioculturales, teleformación y Tecnología de la Información y Comunicación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 11(1), 86-101. Recuperado 8 octubre 2020, de
<http://scielo.iics.una.py/pdf/riics/v11n1/v11n1a07.pdf>

Cokitos. (2012). Juegos educativos. Recuperado el 22/11/2020 de:
<https://www.cokitos.com/habitat-donde-viven-los-animales/>

Díaz. (2013). Plataforma virtual de aprendizaje. Ventajas y desventajas de las plataformas virtuales de aprendizaje. Recuperado el 20/11/2020 de:
<https://caracteristicasplataformavirtual.blogspot.com/p/ventajas-y-desventajas-de-las-plataformas.html>

Flórez Romero, R. & Castro Martínez, J. & Galvis Vásquez, D. (2016). Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones En el contexto educativo de Bogotá. Alcaldía Mayor de Bogotá educación Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP.

Recuperado el 20/11/2020 de:

<https://repositorio.idep.edu.co/bitstream/handle/001/921/Ambientes%20de%20aprendizaje%20y%20sus%20mediaciones.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Flórez Romero, R. Castro Martínez, J. Gómez Muñoz, D. Galvis Vásquez, D. & Arias Velandia, N. (2015). Estudio sobre los procesos de aprender y sus mediaciones en los escolares del distrito capital. Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP. Alcaldía Mayor de Bogotá. Recuperado el 20/11/2020 de:

<https://repositorio.idep.edu.co/bitstream/handle/001/848/001idep848.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Educativa. Recuperado el 07/11/2020 de: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%20C%20entre%20otros%20muchos%20objetivos.>

Garcia-Bulle, S. (2019). Que es el M-Learning. Observatorio de innovación educativa tecnológico de Monterrey. Recuperado el 21/11/2020 de: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/que-es-mobile-learning#:~:text=El%20mobile%20learning%20en%20ingl%C3%A9s,m%C3%B3viles%20como%20tabletas%20o%20tel%C3%AFonos>

Glasserman, L. D. & Monge, P.; Santiago, J. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Experiencia de enseñanza-aprendizaje con la plataforma educativa abierta Moodle. Recuperado el 20/11/2020 de: <file:///C:/Users/ALEJO/Downloads/400.pdf>

Hernández Cruz, E. Mediación comunicativa. Educación en línea. Recuperado el 21/11/2020 de: <https://sites.google.com/site/educacionenlineamx/2-3---mediacion-comunicativa>

Iglesias Amorin, F. (2018). Reseña de la aplicación: Edmodo. Una plataforma virtual de aprendizaje y red social educativa. University of A Coruña. Recuperado el 20/11/2020 de: https://www.researchgate.net/publication/326106515_Resena_de_la_aplicacion_Edmodo_Una_plataforma_virtual_de_aprendizaje_y_red_social_educativa_Review_of_the_app_Edmodo_A_virtual_learning_environment_and_educational_social_network

Meneses, N. (2017). Ventajas y desventajas de la educación virtual y presencial. Formarte. Recuperado el 18/11/2020 de: <https://www.formarte.edu.co/blog/ventajas-y-desventajas-de-la-educacion-virtual-y-presencial/>

Ministerio de Educación Nacional (2019). *Plan estratégico institucional 2019-2022*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Recuperado el 27/10/2020 de: https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-362792_galeria_00.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2013). Fundamentos políticos, técnicos y de gestión de la estrategia de atención integral a la primera infancia. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Recuperado el 20/11/2020 de: <https://www.mineduacion.gov.co/portal/Educacion-inicial/>

Muñoz, H. (2016). MEDIACIONES TECNOLÓGICAS: NUEVOS ESCENARIOS DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA. *Praxis & Saber*, 7(13), 199-221. Recuperado el 20/11/2020 de: <http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v7n13/v7n13a10.pdf>

Otero Escobar, A.D. (2017). Plataformas virtuales de aprendizaje en la educación superior. *Interconectando Saberes*, 4(2). Recuperado el 27/10/2020 de: <https://is.uv.mx/index.php/IS/article/view/2545/4455>

Páez, H & Arreaza E. (2005). Scielo. Paradigma v.26 n.1 Maracay. Uso de una plataforma virtual en la educación superior. Recuperado el 13/11/2020 de:

http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512005000100009

Salmerón, A. (2017). Las TIC en la educación. MEDAC, Instituto oficial de formación profesional. Recuperado el 16/11/2020 de: [https://medac.es/blogs/educacion-infantil/las-herramientas-tic-en-la-educacion/#:~:text=Las%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n,inform%C3%A1ticos%20\(Belloch%2C%202012\).](https://medac.es/blogs/educacion-infantil/las-herramientas-tic-en-la-educacion/#:~:text=Las%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n,inform%C3%A1ticos%20(Belloch%2C%202012).)

[educacion/#:~:text=Las%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n,inform%C3%A1ticos%20\(Belloch%2C%202012\).](https://medac.es/blogs/educacion-infantil/las-herramientas-tic-en-la-educacion/#:~:text=Las%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n,inform%C3%A1ticos%20(Belloch%2C%202012).)

Salomón. G, Perkins, D & Globerson, T. (1992). Coparticipando en el conocimiento: La ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes. Comunicación, lenguaje y educación, 1992, 13, 6 -22. Unirioja. Recuperado el 20/11/2020 de:

<file:///C:/Users/MIPC/Downloads/Dialnet-CoparticipandoEnElConocimiento-126248.pdf>

Servimedia. (2018). Estudio de comunicación. Influencia de las noticias falsas en la opinión pública. Recuperado el 21/11/2020 de:

https://www.servimedia.es/sites/default/files/documentos/informe_sobre_fake_news.pdf

Sierra-Llorente, J. G., Palmezano-Córdoba, Y. A., & Romero-Mora, B. S. (2018). CAUSAS QUE DETERMINAN LAS DIFICULTADES DE LA INCORPORACIÓN DE LAS TIC EN LAS AULAS DE CLASES. Revista Panorama, 12(22), 32 - 41. DOI:

<http://dx.doi.org/10.15765/pnrm.v12i22.1064>.

(2014). 5 opciones de plataformas virtuales educativas que debes conocer para hacer realidad tu proyecto de e-learning. ITSColombia. Recuperado el 02/11/2020 de:

<http://itscolombia.co/index.php/blog/92-de-interes-para-instituciones-educativas/227-5-opciones-de-plataformas-virtuales-educativas-que-debes-conocer-para-hacer-realidad-tu-proyecto-de-e-learning>

Viñas, M. (2013). La importancia del uso de plataformas educativas. CAMPOS. Recuperado el 20/11/2020 de: <https://core.ac.uk/download/pdf/296394185.pdf>

Zero. (2016). Antecedentes y evolución. Tendencias tecnológicas y entornos virtuales
Recuperado el 8/10/2020 de: <https://virtualcodex.blogspot.com/2016/02/41-antecedentes-y-evolucion.html#>

Min. Educación. (2020). Educación virtual o educación en línea Recuperado el 21/12/2020 de:
https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-196492.html?_noredirect=1