

IMPLEMENTACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN PRIMER AÑO ESCOLAR

**Análisis Pedagógico
de Práctica Docente**

4°C Turno Nocturno



**Directora: Rosana Silva
Docente: Silvia Jaureche**

**Alumno: Nicolás Suárez
2022**

Introducción

El siguiente ensayo tiene como propósito reflexionar acerca de las prácticas docentes actuales en relación al uso de las tecnologías como herramienta didáctica durante el primer año escolar, teniendo en cuenta las experiencias vividas a lo largo de la práctica pre profesional.

Se analizará la incidencia de las mismas en el ámbito educativo en cuanto al relacionamiento entre los estudiantes y a la atención de la diversidad por parte del docente.

Resulta especialmente interesante abordar este tema teniendo en cuenta el gran impacto que ha tenido el uso de la tecnología en épocas de pandemia.

Descripción del caso

El problema identificado dentro del aula refiere a que el docente luego de haber utilizado herramientas tecnológicas al comienzo del año lectivo, observa que no obtiene resultados positivos. El motivo, según su apreciación, es que los estudiantes se dispersan con facilidad provocando problemas de convivencia entre ellos, decidiendo no continuar con el uso de dicha tecnología.

Dentro del área pedagógica este tema se encuentra vinculado a los conceptos de educación, tecnología, convivencia e inteligencias múltiples.

Desde el punto de vista del rol docente la tecnología tiene aspectos positivos y negativos. Dentro de los aspectos positivos se encuentran la utilización de las plataformas CREA y ZOOM, ya que las mismas han permitido trabajar por videoconferencias durante la pandemia y plantear el trabajo colaborativo en escenarios de virtualidad. Los aspectos negativos refieren a que los niños no comparten sus tablets o computadoras, notándose la falta de preparación para trabajar de forma colaborativa en instancias presenciales, lo que trae como consecuencia problemas para realizar las consignas. Sumado a lo anterior está el hecho de que algunos de ellos no llevan un dispositivo para poder trabajar en clase (por préstamos a otros hermanos o por rotura).

Otro inconveniente que se les presenta a los docentes es el caso de cómo se sienten ellos frente a la tecnología, teniendo en cuenta que no son nativos digitales, se sienten inseguros y que es un nuevo comienzo respecto a su formación. También

consideran que deben aprender en el camino transcurrido junto con los niños, esos estudiantes sí son nativos digitales dado que en todo momento están en contacto con sus tablets y computadoras .

Desde una perspectiva personal se considera a las tecnologías digitales herramientas fundamentales en el aula, especialmente durante la crisis sanitaria, etapa en la que permitieron que el estudiante pudiera continuar con sus respectivas actividades en CREA o ZOOM especialmente como generadoras de nuevos escenarios para la enseñanza y el aprendizaje.

Desarrollo

Como primer punto a abordar en el presente marco teórico se debe conceptualizar la acción de implementar, la cual se puede definir como *“el proceso de encaminar los propósitos y/o la ejecución de ideas programadas”* (RAE), sea una aplicación informática o, en este caso en particular, el uso de las tablets en primer grado.

Como segundo punto se debe mencionar el concepto de innovación tecnológica la cual es, según Shumpeter (1939) y Stock (2002), la adaptación de la invención, en este caso, a una actividad innovadora que se desarrolla entre la experiencia y el conocimiento acumulado por organizaciones o sociedades.

Por otra parte, la tecnología educativa puede ser entendida como el desarrollo de un conjunto de técnicas sistemáticas y acompañantes de conocimientos prácticos para diseñar propuestas educativas potenciadas por los recursos tecnológicos. Así mismo, la tecnología educativa ha sido considerada como un campo de estudio caracterizado por diseñar y controlar científicamente los procesos de enseñanza.

Las tecnologías digitales son una herramienta esencial y cotidiana para casi todas las profesiones, desde el arte hasta la medicina, los negocios, el comercio o la docencia. Ofrecen posibilidades múltiples para que los estudiantes aprendan a crear, comunicar utilizando esas herramientas, preparándose para cualquier camino educativo que los estudiantes decidan seguir.

Según Area Moreira (2017) se destacan tres etapas de desarrollo de la tecnología educativa hasta los años 80:

A- La tecnología educativa era considerada como ayuda al aprendizaje, en la que se pretendía la introducción en la enseñanza de nuevos instrumentos.

B- “Ayuda al aprendizaje “ donde allí se buscaba la optimización de los aprendizajes que ocurren en el aula a través de metodologías bien diseñadas.

C- Enfoque sistemático de la educación, en los años 70 la comunidad académica vinculada con la tecnología digital había alcanzado un cierto consenso conceptual en torno a dicha disciplina.

Actualmente su apoyatura teórica tiene una base multidisciplinaria en la que entran en juego espacios epistemológicos de diversos tipos como la teoría curricular, los estudios culturales o la sociología de la cultura y la comunicación, centrándose en las interrelaciones entre tecnología, cultura y educación.

La implementación de la tecnología involucra transversalmente a toda la sociedad en todas sus franjas etarias. La excepción se da principalmente en la convivencia con estos recursos por algunas personas mayores, las cuales se resisten a los cambios tecnológicos por su dificultad para adaptarse al internet y sus posibilidades. Otro concepto importante para el abordaje de la implementación de la tecnología desde primer año es el de recurso educativo inmaterial. Este es un recurso que se puede implementar en cualquier área de conocimiento, se puede utilizar todas las aplicaciones de la web, provee información y herramientas transmitidas en audiovisuales, textos con datos y recursos auditivos.

Sin lugar a dudas y, a pesar de lo anteriormente expuesto, cada día más este grupo de personas se va involucrando y adaptando a una nueva sociedad digitalizada. Actualmente, a las personas que nacen en esta época de cambios se les denomina nativos digitales dado que, desde niños conviven con herramientas tecnológicas y digitales, las cuales forman parte natural de su proceso de desarrollo de vida.

Por estos motivos queda claro que la innovación tecnológica genera una dinámica social que involucra a todas las personas, su forma de vida, su concepto de la comunicación y el acceso a los bienes culturales, llevando a simplificar la forma de convivencia.

El uso de las tablets dentro del aula en primer año ha traído grandes cambios y mejoras en lo que respecta al trabajo tanto colaborativo como individual, por ejemplo en lo que refiere al uso de la plataforma CREA, en donde se pueden realizar actividades correspondientes al grado escolar.

Esta es una herramienta que le permite al estudiante de primer año aprender jugando a través de plataformas interactivas, acceder a Biblioteca Ceibal y estar en contacto con libros, audiolibros y videos ampliando su experiencia sobre la forma de entrar en contacto con la información.

Otro aspecto a tener en cuenta sobre el uso de la tecnología dentro del aula es que permite al docente colgar las actividades realizadas hasta el momento así como plantear tareas para ser realizadas en el hogar directamente en la plataforma CREA. Aquí, lo importante es la forma en que el docente realice la mediación entre el niño y el saber, tomando en cuenta el uso de esta herramienta.

También en épocas de pandemia han sido de gran ayuda la implementación de herramientas tecnológicas, principalmente como un medio de comunicación para que los alumnos pudieran continuar con sus respectivas actividades y realizar videoconferencias, gracias a lo cual el contacto entre docente y estudiantes no se rompió. Queda demostrado que la implementación de herramientas tecnológicas es un recurso muy importante dentro del ámbito educativo .

Gracias a la tecnología los docentes también pueden aprender e implementar nuevos recursos, un caso en particular es el uso de *youtube* para presentar y trabajar con videos educativos sobre un determinado tema.

Otra herramienta fructífera es *educaplay* donde el docente puede realizar actividades para que sus alumnos puedan aprender jugando, como por ejemplo, a través de sopas de letras.

Cabe destacar que también existen otras herramientas digitales que permiten al docente poder interactuar e implementar en su salón de clase, como la plataforma *canva* en la que es posible realizar trabajos gráficos, diapositivas, adjuntar videos, imágenes, entre otros. Dicha herramienta digital también permite al docente trabajar de manera más cómoda, planificar sus actividades diarias, compartirlas con otras personas mediante Drive, trabajar de forma conjunta con otros docentes e intercambiar ideas.

También se debe mencionar a *cmap tools* que permite crear mapas conceptuales de gran utilidad para llevar a cabo las tareas como futuros docentes para crear contenidos, planificar, subir archivos, colgar las guías didácticas, entre otras posibilidades.

Desde el punto de vista docente, los conceptos sobre la implementación de tecnologías digitales en el salón de clases se van modificando y ampliando gracias a lo mencionado anteriormente. Esto permite al docente salir de su zona de confort y aprovechar las herramientas tecnológicas como medio de comunicación así como de aprendizaje, lo que le permite al niño experimentar los contenidos brindados.

Anteriormente se mencionó el papel fundamental de la plataforma CREA en épocas de pandemia y sus beneficios como herramienta educativa en general. Cabe mencionar que la misma forma parte del Plan Ceibal, el cual comenzó por iniciativa de Presidencia de la República en el año 2006. Es un plan que, dada su magnitud, se implementó mediante políticas públicas, liderazgo político y diseño institucional. Plan Ceibal (Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea), ahora Ceibal, es un plan de inclusión social y tecnológica implementado en parte a través del sistema educativo. Se ha entregado una computadora por niño y por docente de Educación Primaria pública, a estudiantes avanzados de los institutos de formación docente y de bachilleratos tecnológicos de educación técnico profesional (programas de Educación Media Profesional y Educación Media Tecnológica de UTU). El Plan también ha brindado computadoras y conectividad a programas específicos de reinserción a la educación dirigidos a estudiantes que habían abandonado el sistema educativo.

La implementación del Plan CEIBAL tuvo un fuerte impacto en la reducción de la brecha de acceso a las TIC en la población. De acuerdo al relevamiento 2010 de Plan CEIBAL en Educación Primaria, el 51% de los hogares cubiertos por el plan tiene únicamente acceso a computadoras XO de Ceibal, mientras que un 44% de los mismos tiene, además, una computadora de otro tipo. Sin embargo, si se analiza este dato según Nivel Socioeconómico (NSE) del hogar, se observa que en los hogares de NSE bajo-bajo el porcentaje que tiene solamente XO de Ceibal es de 85%, mientras que aquellos que tienen, además, otro computador es el 11%. Inversamente, y de acuerdo a la misma clasificación, los hogares de NSE medio-alto que solo tienen XO son el 10% y el 84% tiene ambos tipos de computadora. Complementado el análisis del acceso a las TIC con datos relativos a usos y cómo aprendieron informática los niños de las escuelas públicas del país de acuerdo a lo reportado por sus madres, el mismo estudio revela que entre los niños pertenecientes a hogares de NSE bajo-bajo el 79% aprendió informática con la XO de Ceibal, mientras que el 11% lo hizo con otro tipo de computadora. Por otra parte, entre los niños pertenecientes a hogares de NSE medio-alto solamente el 12% aprendió informática con la XO de Ceibal, al tiempo que el 72% lo hizo con otra computadora.

La biblioteca digital de Plan Ceibal cuenta con más de 1.600 libros, 200 fichas históricas, una enciclopedia fotográfica de la fauna de Uruguay y una biblioteca

sonora donada por el SODRE. Esta biblioteca se aloja en los servidores de todas las escuelas del país.

CREA por su parte, es una plataforma de recursos centralizada, organizada por el Plan Ceibal, hospedada en un servidor internacional de Schoology que cuenta con recursos para educación primaria, media y formación docente. Para el docente, la misma permite llevar a cabo una mejor visualización y control sobre las inasistencias de cada estudiante, modificar las mismas, justificar las mismas mediante un comprobante médico, subir material y las calificaciones de cada estudiante, entre otras posibilidades.

Dewey (1938) plantea que la educación es una constante reorganización o reconstrucción de la experiencia. A partir de esto, su principal cometido fue poder unir la mente con el cuerpo, la teoría con la práctica respectivamente. Expresa que no solamente se educa mediante la incorporación de temáticas conceptuales, sino también a través de una serie de valores dentro del aula que permite mejorar el relacionamiento con los demás compañeros. Desde estos postulados la educación es un proceso social, siendo el único medio que trata deliberadamente e intencionalmente de la solución práctica de las relaciones básicas del individuo y de la sociedad.

El autor también concibe a la educación como una formación que parte de la experiencia a través de un proceso cuyo objetivo es que el hombre sea partícipe de la vida en sociedad. Por lo tanto, en base a la experiencia que cada niño pueda tener, tendrá su manera de concebir ideas, sus maneras de comprender, de atender, de desarrollar, su forma de pensar, reflexionar, aprender las diferentes temáticas que se plantean dentro del salón de clases, las reglas de convivencia dentro del aula y trabajar colaborativamente para mejorar y fortalecer los vínculos.

Apelando al trabajo colaborativo se plantea en un determinado momento de la clase, trabajar en *matific la parte matemática en base a sumas y restas para que los estudiantes fueran capaces de resolver y fortalecer lo que han trabajado hasta el momento, mediante un juego que a medida que iban completando les daba el resultado correcto o incorrecto y les permite seguir avanzando, donde también se generan competencias para motivar a los estudiantes y como premio se les entregaba un stickers en sus cuadernos a los que pudieran resolver de forma correcta las actividades.*

Posteriormente al finalizar la consigna, se les da un espacio recreativo para que cada alumno pueda buscar libros de cuentos en Biblioteca CEIBAL, jugar en *educaplay* con sopa de letras, etc.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se observa que se motiva al niño a interactuar con la tecnología por medio de cuentos, videos recreativos, audiocuentos, juegos en *educaplay*.

Dewey afirma que los niños no llegan a la escuela como limpias pizarras pasivas en las que los maestros pueden escribir sus lecciones, sino que cuando un niño llega al aula ya es intensamente activo y el cometido de la educación consiste en tomar a su cargo esta actividad orientada. El niño al integrarse a una determinada clase ya tiene conocimientos previos que los aprendió gracias a su entorno social y familiar que en la escuela puede mejorar, profundizar o modificar; esto es una necesidad vital, en cuanto asegura la transmisión cultural. Expresa que en las sociedades complejas se ha especializado la instrucción formal, al mismo tiempo advierte como uno de sus fines, el de mantener el contacto con la experiencia directa, estableciendo la continuidad de la teoría con la práctica. Es el nexo de la experiencia de la participación con las actividades dirigidas a la adquisición de los símbolos culturales en el que confiere a la educación moderna su particular función social .

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente respecto a la educación según Dewey, se considera pertinente mencionar que ésta ha ido en constante modificación y avance, por lo cual actualmente cada docente y estudiante pueden aprender gracias a la experiencia adquirida en base a lo realizado con la tecnología dentro del ámbito educacional. Cada docente se va informando sobre nuevas formas de enseñanza, nuevas herramientas digitales posibles de implementar dentro de sus aulas. Así mismo, cabe destacar que, teniendo en cuenta las posibles capacitaciones que los docentes puedan adquirir para incrementar sus capacidades intelectuales también se van formando como docentes y aprendiendo nuevas formas de enseñanza gracias a los avances tecnológicos.

Por otra parte, las herramientas digitales son una necesidad para la vida diaria porque en muchas ocasiones el docente necesita buscar material, elaborar informes, buscar información sociodemográfica de los alumnos (certificados de vacunación, fichas médicas para hacer deportes, seguridad social, mutualista), por lo tanto es muy importante estar actualizados en cuanto a lo que ellas ofrecen.

También, en el caso de la experiencia docente son una ventaja porque se utilizan para realizar planificaciones, unidades, secuencias así como crear actividades para posteriormente imprimirlas y llevarlas a los respectivos alumnos.

Así mismo, los niños gracias a su curiosidad, pueden ingresar e interactuar con las diferentes aplicaciones que ofrecen la tecnología, sacar provecho a sus respectivas tablets (en el caso de primer año) teniendo en cuenta que también se utilizan los videos para observar, Google para buscar material e información sobre un tema determinado y de esa manera cada estudiante a su ritmo va obteniendo un mayor interés por buscar material y poder aprender.

Usar tecnología tiene un valor social porque a nivel general nos beneficia a todos el simple hecho de poder ingresar a plataforma CREA, aprender no solo los estudiantes, sino también los padres, interactuar de forma fluida con los maestros y generar un ambiente de trabajo ameno.

Otro concepto importante de abordar en este ensayo es el de inteligencia, la cual puede definirse como la capacidad de entender, asimilar, elaborar por lo que etimológicamente inteligente es quien sabe escoger. Es la facultad de conocer, de comprender algo de conocimiento, habilidad y también experiencia. Involucra diferentes habilidades mentales, las mismas incluyen la lógica, razonamiento, resolución de problemas y planificación; considerada el conjunto de habilidades cognitivas generales de resolución de problemas, de pensamiento abstracto .

Según Gardner (1983) es la capacidad de resolver inconvenientes o crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales . Este autor plantea ocho tipos de inteligencias: inteligencia lingüística, lógico-matemática, inteligencia naturalista, inteligencia musical, kinestésica-corporal, inteligencia interpersonal, inteligencia intrapersonal, inteligencia visual-espacial.

Según Goleman (1995) la inteligencia emocional es la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y el de los demás, de motivarnos y manejarnos adecuadamente en las relaciones entre pares. Cada estudiante al darse cuenta de su estado anímico, reconocer sus emociones, observa a los compañeros y trata de comprenderlos, busca la forma adecuada de poder ayudarlos, de manejarse de una forma distinta a la habitual cuando reconoce sus propios sentimientos o los ajenos a él. Es la capacidad de reflexión, sirve para identificar las emociones y regularlas de manera adecuada.

También en el uso de la tecnología digital entran en juego los aspectos emocionales del niño, por lo que pueda sentir y cómo lo pueda sentir en el uso de la tecnología. En relación al caso planteado en este ensayo y, en base a las observaciones durante la práctica pre profesional, cuando el docente no permitía que los niños utilicen la tecnología informática estos se sentían frustrados. Por el contrario, al utilizarla se sentían entusiastas, motivados a trabajar.

La teoría piagetiana considera al conocimiento como un proceso dinámico de construcción, en el que tanto el medio como el sujeto juegan un papel determinante. Plantea que la inteligencia es una construcción que se realiza en interacción con el entorno circundante, entendiendo entonces a la inteligencia como la capacidad del individuo para adaptarse a su espacio. Es en esta interacción que ambos sujetos, el que conoce y el objeto a conocer se construyen por la acción a lo largo de un proceso. Debido a ello se puede decir que Piaget es constructivista porque considera al aprendizaje como proceso de construcción donde el sujeto aprende de forma activa. Postula que los mecanismos que hacen posible la adquisición del conocimiento no varían, es decir que se conoce siempre del mismo modo. Estos mecanismos son las estructuras invariantes funcionales en la construcción del conocimiento, son los mecanismos de organización y adaptación. Siendo la organización la forma en que los elementos de un sistema se relacionan y la adaptación es el mecanismo que permite en el proceso de interacción que supone aprender, transformaciones que no modifiquen al organismo.

En el desarrollo cognitivo la asimilación es el mecanismo cognitivo que incorpora lo de afuera, los estímulos que vienen del medio a los esquemas que ya tiene el organismo. Pero a su vez estos esquemas ya existentes también son modificados por los elementos del medio. Esta reestructuración de los esquemas previos es lo que Piaget llama acomodación. Ambos son mecanismos dependientes uno del otro; también distinguió la existencia de estructuras variables en la génesis del conocimiento, las cuales representan estados sucesivos de equilibrio que marcan las diferencias desde los comportamientos elementales del recién nacido hasta los propios de la adolescencia.

Su teoría manifiesta que los niños pasan por medio de etapas específicas conforme a su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduras. Estas etapas del desarrollo infantil se producen en un orden fijo en todos los niños y también en todo el mundo en general. Es frecuente que en edades muy tempranas no sepan

empatizar como los adultos y tengan un pensamiento egocéntrico, acorde a su edad y a sus habilidades.

Piaget realizó numerosos estudios de la infancia en los niños , donde divide por etapas, que las llamaría “estadios” que suponen la división de dichas etapas durante el desarrollo cognitivo respecto a las diferentes edades. Los estadios son un conjunto de hechos relevantes en el proceso de desarrollo humano que se da en el transcurso del tiempo .

Las etapas del desarrollo cognitivo, según el autor, están compuestas por: período sensoriomotor (niños de 0 a 2 años), período pre-operacional (comprende edades de de 2 a 7 años), período concreto que va desde los 7 a los 11 años y por último está el período formal, que abarca desde los 11 años hasta los 19, prácticamente hasta la adolescencia.

Centrándonos en los niños de primer año escolar, en este caso, se debe considerar la etapa preoperacional dado que durante estos años se produce un acontecimiento importante en la vida de los pequeños, la escolarización (educación infantil). El estudiante comienza a rodearse con sus pares, ya que antes de este período las relaciones eran solamente con la familia. En este momento se aprecia la primera interacción del estudiante con el centro educativo y con sus compañeros de clase, también se da el primer acercamiento del alumno con su maestra y comienza a vincularse con los mismos. Allí cada estudiante aprende a trabajar de forma colaborativa con los demás estudiantes y a comprender la rutina educativa que se da día a día. Respecto a la comunicación de los alumnos, se observa que se produce un aumento en el vocabulario .

El pensamiento egocéntrico refiere a que los alumnos piensan de acuerdo a lo que experimentan de forma individual, provocando que su pensamiento sea más estático, intuitivo y carente de lógica. Por ello, es frecuente que hasta los 6 años puedan cometer errores para interpretar un suceso.

En esta etapa se pone en práctica el juego simbólico, a través del cual se desarrollan muchas de sus destrezas y permiten que vayan formando una imagen del entorno que los rodea. Por medio del juego se pueden adquirir los roles y situaciones de su entorno (simulan que saben conducir autos, motos, entre otros). Se potencia la exploración y la experimentación, se descubren los colores, los animales, los niños comienzan a identificar las letras y son curiosos.

En este sentido, la tecnología digital permite a los niños el desarrollo de sus procesos cognitivos mediante la interacción con juegos que desarrollan variadas competencias desde las que refieren a coordinaciones óculo-manuales, ejercitación de la memoria y otras habilidades específicas.

Como trabajo de campo para este ensayo, se observaron distintas actividades de clase que refieren al uso de la tecnología en primer año. En la primera de las actividades se utilizaron tablets y celulares, allí cada estudiante debe observar y sacar fotos sobre los diferentes objetos que existían antes y los de ahora, es decir de cómo era antes la escuela y los cambios que han tenido hasta el momento. Se pudo constatar que los niños sacaron provecho y aprendieron nuevas cosas que antes no tenían en claro.

Se visualizó lo productivo que fue utilizar la tecnología para realizar una salida didáctica y recorrida también por el barrio de la zona con la intención de observar las variantes que ha tenido hasta este momento. Surge dicha actividad como un aspecto motivador y una salida que promueva el interés de cada alumno. Se solicita el permiso de los padres responsables de los estudiantes para poder llevar a cabo la salida de campo y poder tomar registros fotográficos. Cada estudiante podía llevar sus tablets o incluso celulares con autorización de sus padres para poder tener un registro fotográfico de los materiales que se utilizaban antes, también grabar una entrevista con ayuda de docentes y padres trabajando de forma conjunta y anotar en sus cuadernos las cosas nuevas y las que se mantienen en el barrio y en la escuela para luego registrar en un papelógrafo sus producciones y fotos.

La segunda actividad se centra en el uso de herramientas tecnológicas en primer año vinculado a otras áreas curriculares como el área del conocimiento artístico. En ella los estudiantes utilizan una aplicación en sus tablets para editar fotos (B612). Posteriormente realizaron dibujos, fotos y los transformaron en hologramas.

Por otra parte, con el objetivo de contribuir con actividades que incluyan el uso de la tecnología en primer año se realiza una búsqueda en internet sobre prácticas docentes referidas a la temática. De acuerdo a esto, se seleccionaron dos actividades: la primera es la implementación del “Método VOVIP”, el cual es una herramienta y un método de enseñanza de la lectoescritura centrada en la ortografía que pretende controlar y evitar la propagación de errores de la escritura a comienzos del primer ciclo escolar, también se aplican actividades que desarrollen la conciencia fonológica y se enseña a memorizar la escritura de una manera rápida

y sencilla mediante un soporte visual y gestual. En concreto, la metodología "VOVIP" se estructura desde los 3 años hasta el primer curso de Educación Primaria, secuenciando las actividades en función de la dificultad de las mismas. Pero, en este caso, se utilizaría únicamente las herramientas correspondientes a primer año.

Se la considera importante en cuanto a la innovación porque requiere pocos minutos diarios y no provoca hastío ni desgana a los alumnos ni al docente. Así mismo se relaciona con lo expuesto anteriormente sobre la teoría de inteligencias múltiples de Gardner la cual considera al conocimiento como un proceso dinámico de construcción en interacción del sujeto con el objeto y su entorno circundante. En este caso se corresponde con la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo.

En otras oportunidades se utiliza la tecnología, precisamente un video que muestra actividades en matemática utilizando títeres para motivar y llamar la atención. Luego se plantea una actividad similar a la observada en el video pero de forma concreta utilizando un títere, que tenía que salir a hablar cuando los niños decían la opción correcta. A continuación como segunda actividad a desarrollar en el aula se plantea "EmocionArte con títeres". Aquí se trabaja la educación emocional asistida con títeres, promoviendo el desarrollo de competencias emocionales, aumentando la motivación y confianza desde edades tempranas con la ayuda de un títere como "un gran amigo" y, con apoyo de herramientas tecnológicas y psicopedagógicas. Esta actividad posee una doble finalidad, por un lado, favorece el desarrollo adecuado de la personalidad y del conocimiento social para conseguir un mayor bienestar social de los alumnos. Se previno la aparición de problemas o disfunciones en este desarrollo que podrían desembocar en conductas desadaptadas. Asimismo, se busca estimular el desarrollo y adquisición de las habilidades emocionales más importantes a través de la participación del títere apoyándose en las TIC (para crear obras de teatro o cortometrajes) para adquirir una adecuada conciencia de emociones propias y ajenas hasta el manejo de habilidades sociales de cooperación y trabajo en equipo.

Actualmente la educación inclusiva y la inclusión educativa exigen el desarrollo de las competencias de alfabetización digital. Se entiende por alfabetización digital un sofisticado repertorio de competencias que atraviesan la vida social e incluyen las habilidades necesarias para buscar información, analizarla y contrastar, evaluar su

fiabilidad y relevancia y producir mensajes en diversos formatos (textuales, hipertextuales, hipermediales, audiovisuales, sonoros e icónicos (Odetti, 2019).

Por otro lado, en relación a la evaluación, las rúbricas son documentos necesarios a la hora de realizar esta tarea, ya que reúnen una serie de criterios de evaluación, cuentan con porcentajes y niveles de desempeño, permitiendo al docente observar en qué nivel se encuentra cada alumno. Están vinculadas a los objetivos que se plantea cada docente al momento de planificar su clase.

Las rúbricas digitales pueden ser construidas de forma artesanal mediante una planilla de cálculos o formato que tengan una serie de criterios y niveles evaluativos que simplifica el trabajo del maestro acorde al tema o secuencia que se está tratando. Ello se considera un arma muy importante al momento de tomar evaluaciones finales a una temática determinada.

Una rúbrica en formato digital, también puede ser una herramienta compartida por dos o más docentes a cargo de un grupo. Es considerada una nueva forma de evaluar los conceptos adquiridos por cada estudiante de una manera más práctica para cada docente, también permite elaborar temáticas más prácticas y de forma colaborativa. Permite fomentar y fortalecer el trabajo de manera digital, en este caso las rúbricas son un arma en cuanto a la parte motivacional de aquellos docentes que no utilizan con frecuencia las herramientas digitales .

Si pensamos en las rúbricas desde su componente motivacional, Lewin (2002) manifiesta que es muy importante generar un ambiente de evaluación relajado que no genere nervios ni otro tipo de aspectos negativos en los estudiantes. Teniendo en cuenta el aspecto motivacional de los niños, es una ayuda para que puedan buscar más información a través de la tecnología; sería interesante ver más aportes, más resúmenes por parte de los estudiantes en torno a los materiales que puedan buscar en sus tablets, tener en cuenta la fuente, buscar autores .

Propuestas y estrategias para mejorar el manejo de tecnologías en el aula

En este punto se expresan algunas propuestas y estrategias a implementarse dentro del aula de primer año que permitan mejorar el manejo de tecnologías tanto para los alumnos como para los docentes.

- Gestionar cursos y capacitaciones para los docentes para la implementación de la web 3.0.

- Fomentar el buen uso de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta que tienen sus elementos contradictorios como es el caso de los juegos.
- Fomentar la capacitación en programación para los docentes y que les permita vincular los conocimientos.
- Fomentar el pensamiento creativo, el pensamiento computacional, acercar a los niños a dicho pensamiento, dado que les permite ser más creativos y sujetos más pensantes.
- Vincular todas las actividades en torno a los proyectos para darle un sentido a lo que se enseña en el aula .
- Incentivar a los estudiantes con actividades llamativas y creativas por medio de sus tablets .
- Realizar actividades fuera del aula cotidiana, con la intencionalidad de experimentar otros lugares como la naturaleza.
- Contar con plataformas educativas en donde los docentes puedan acceder a recursos educativos digitales para la construcción de sus actividades o para que puedan subir sus actividades realizadas y ser compartidas con otros docentes, para ello se tienen en cuenta las plataformas.
- Diseño de la propuesta formativa para el aula teniendo en cuenta las habilidades y competencias que se desarrollarán en los estudiantes a través de recursos educativos digitales ya sean de aplicaciones que se encuentren en la red (online) o de los que puedan ser trabajados de manera (offline) debido a la falta de conectividad en algunos lugares. Teniendo ya estructurado todo el material para ser implementado en clase, se lleva este a ser ejecutado con sus estudiantes, en donde se puede lograr identificar la validez de lo construido y lo desarrollado por el docente, como también las falencias que se puedan dar con respecto a lo construido, para así lograr brindar mejoras y poder tener un producto y una planeación con calidad.
- Teniendo en cuenta al portal CEIBAL podemos agregar que provee un conjunto de programas, recursos educativos y la capacitación docente que transforma las formas de pensar y de aprender. Su uso es positivo ya que puede ser un recursos para el estudiante a su vez ir más allá del aula ,por ejemplo con el uso de la plataforma CREA y matific, los cuales son productivos porque los usan en clase y en el hogar. También gracias a Ceibal

se pudo llevar a cabo las clases durante la crisis sanitaria por el covid19 gracias a ZOOM y mantener el vínculo docente-alumno desde lo virtual.

- Hoy en día es fundamental impulsar el uso de la tecnología, pero más importante es promover el uso correcto de las mismas. Nosotros como docentes potenciar niños que sean capaces de elegir, identificar y descartar las fuentes de información a la hora de buscar información sobre un tema .
- Utilizar las tics para obtener información, analizar, sintetizar y expresar ideas con pertinencia. En la era digital es fundamental utilizar recursos en forma autónoma con un propósito claro y concreto e innovar en un mundo globalizado.
- Es de gran ayuda en caso de las dificultades de aprendizaje que se presentan en clase, tal es el caso de usar dispositivos con la finalidad de utilizar grabaciones , audios en lugar de escribir.
- Utilizar CEIBAL con más frecuencia dentro del aula conlleva a impulsar junto al sistema educativo una educación innovadora e inclusiva dentro de los centros educativos, aprovechando las posibilidades que nos ofrece la misma para que cada alumno desarrolle su potencial de aprendizaje atendiendo a la diversidad en cuanto a las capacidades diferentes que los estudiantes presentan dentro y fuera del aula.

Conclusiones

Para concluir con la temática se considera pertinente mencionar la relevancia que tiene la implementación de los cursos que el docente puede realizar para capacitarse y profundizar más a fondo sobre las herramientas digitales y sus posibilidades pedagógicas, instruirse sobre cursos virtuales y el uso de plataformas . De dicho modo se puede evitar el escaso uso de la tecnología en primer año, teniendo en cuenta que en muchos casos los maestros no la utilizan porque no les gusta o no saben llevar a cabo una actividad más que la tradicional y mecánica.

En ningún lugar del programa escolar se encuentra que el docente debe estudiar tecnologías digitales, no se encuentra fundamentación sobre el modo de uso de las mismas en las prácticas pedagógicas, tampoco se encuentra cómo aprende el niño. Personalmente se considera importante el uso de la tecnología digital debido a experiencias desarrolladas en la escuela que fueron fructíferas. La implementación de la tecnología dentro del aula permite el trabajo colaborativo entre docentes, entre los mismos alumnos y también los niños aprenden a mejorar sus modalidades de

trabajo, ya que no todos los estudiantes disfrutaban de trabajar de forma colaborativa con sus pares.

La tecnología digital en primer año es de suma importancia porque brinda oportunidades de aprendizaje y educación a los estudiantes, especialmente durante la crisis sanitaria en que permitió mantener el vínculo con las tareas y con el propio docente.

Las tecnologías posibilitan acceder a la búsqueda de información sobre alguna temática en especial. Ser nativos digitales les permite a los alumnos aumentar la productividad y la eficiencia respecto a las actividades a realizar dentro y fuera del aula, conocer más datos sobre el tema que se está trabajando, realizar una búsqueda de calidad.

Hacen posible un aprendizaje más interactivo, participativo, favoreciendo el trabajo en duplas, la posibilidad de aprender a distancia teniendo en cuenta los diferentes contextos que se presentan.

Las herramientas digitales en primer año favorecen la búsqueda de cuentos, textos variados para fomentar la lectura a través del uso de biblioteca Ceibal; donde también encontramos audiocuentos para potenciar sus habilidades por medio de lo visual. Al realizar una búsqueda también están escribiendo y practicando, al momento que escriben una palabra y les entra la duda sobre qué letra deben poner para escribir de manera correcta.

Los videos son los más utilizados a la hora de poder captar su atención, pero no debemos olvidar el uso de otras herramientas, aplicaciones como es educaplay con respecto a juegos como la sopa de letras donde los estudiantes pueden aprender jugando.

A la hora de realizar una salida de campo con toda la clase, los niños pueden sacar provecho a sus tablets , tomando fotografías, como es el caso de la actividad que se mencionó anteriormente (cómo era la escuela antes y cómo es hoy) tomando notas y fotos para poder comparar y aprender cosas nuevas gracias a la tecnología digital. La alfabetización digital debe empezar lo antes posible en la vida escolar y debe ser realizada con actividades significativas donde se realice un uso inteligente y creativo de las herramientas informáticas. Ello será posible si los docentes están debidamente formados en el uso educativo de las TIC y propician escenarios enriquecidos y fértiles para el desarrollo de las competencias digitales en sus alumnos.

El pensamiento computacional y la programación son competencias esenciales para el siglo XXI que deben comenzarse a desarrollar desde las tempranas edades en la vida escolar.

El acceso a la tecnología en primer año permite implementar un nuevo tipo de lectura, más holística y multimedial (con textos, imágenes, sonidos y videos) y no solamente un texto escrito de forma tradicional.

También posibilita un uso constructivo del error, ya que cuando se equivocan no se frustran y buscan la manera de seguir para superarse.

Otro acontecimiento destacado es la parte motivacional que genera el acceso y uso de las tecnologías, el trabajo colaborativo (cuentos, historietas), la creatividad para grabar, filmar y personalizar sus trabajos.

Las múltiples ventajas del uso de las TIC en primer año y la posibilidad de desarrollar competencias necesarias para el siglo XXI en los alumnos, torna imperiosa la necesidad de incorporarlas en forma sistemática y creativa desde los primeros años de la vida escolar.

Un desafío y una hermosa oportunidad para innovar en nuestra tarea educativa y mantener el diálogo con nuestros estudiantes de forma más significativa.

Bibliografía:

- Moreira A Manuel (2009) INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA
- Dewey, J. (2010). *Experiencia y educación* .Madrid, España. Biblioteca nueva
- Flavell, J. (1979). *LA PSICOLOGÍA EVOLUTIVA DE JEAN PIAGET*. Buenos Aires, Argentina. PAIDÓS.
- Goleman, D. (1996). *EMOTIONAL INTELLIGENCE*. Barcelona, España. Kairòs.
- Gardner, H. (1994). *ESTRUCTURAS DE LA MENTE. La teoría de las inteligencias múltiples*. México. D.F. Fondo de cultura económica. Recuperado de: <https://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/593/1/Estructura%20de%20la%20mente.%20teoria%20de%20las%20Inteligencias%20múltiples.pdf>
- García, J.M (Flacso) LAS TECNOLOGÍAS EN (Y PARA) LA EDUCACIÓN
- Odetti. En: Mauri, P., García, S (Coords 2019) *EDUCACIÓN INCLUSIVA*. Un camino a recorrer. Montevideo. Ceip, flacso, Unicef, 2017.
- Piaget, J. (1972) *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires, Argentina. Psique.

- Recuperado de:<https://tecnoeducativas.files.wordpress.com/2015/08/dewey-experiencia-y-educacion.pdf> .