



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS:

**DESARROLLO DE COMPETENCIAS EDUCATIVAS DURANTE EL
USO DE LAS TABLETS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “JAJANRA” DEL DISTRITO DE
CAPACHICA, PUNO - 2016.**

**PRESENTADO POR LA BACHILLER:
CONDORI ORTIZ JESUS NATIVIDAD**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL.**

PUNO – PERÚ

2017

DEDICATORIA

A Dios por cuidar de mi vida y de los que mas amo mis padres y mi familia, por su infinito amor y su permanente compañía, por brindarme la oportunidad de culminar con cada uno de mis sueños, en esta oportunidad el de culminar la carrera profesional de educación.

AGRADECIMIENTO

A las autoridades de la Universidad Alas Peruanas, por brindarme la oportunidad de concretizar una meta trazada, ser una docente de calidad y al servicio de los niños.

A mis maestros por sus enseñanzas y experiencias compartidas, por la paciencia y el respeto trnasmitido.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito de describir las competencias educativas que desarrollan al usar las tablets los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno - 2016. El tipo de investigación es de carácter descriptivo no experimental, su nivel de investigación es el exploratorio y descriptivo según su profundidad. El método que corresponde al estudio es la observación y su diseño de investigación corresponde al enfoque mixto. La población está conformada por 16 niños, 9 mujeres y 7 varones y la muestra lo representa 12 niños. Para dicho propósito se ha utilizado como técnica la observación y el instrumento es la lista de cotejo. Se concluye: Con respecto a los conocimientos, se puede manifestar que los niños presentan alto porcentaje de logro en la competencia relacionada con el conocimiento de las características externas e internas de la tablet, estos ítems responden a indicadores del desarrollo de habilidades y actitudes de los niños de preescolar ya que ellos poseen un pensamiento concreto y obtienen aprendizajes más significativos a través de una investigación con cada uno de sus sentidos. Los niños que han participado de la investigación han presentado logros significativos en el desarrollo de las habilidades como seguir una secuencia de pasos para hacer uso de un juego, apagar - prender correctamente las tablets y resolver algún problema sencillo. Cada uno de los ítems en cada competencia presenta más de la mitad de porcentaje logrado. También, es importante señalar que sus acciones van acompañadas de verbalizaciones.

Palabras Claves: competencia, habilidades, actitudes TIC, infancia, Tablet.

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the competencies that 5-year-old children from the “Jajanra” Initial Educational Institution of the Capachica district, Puno - 2016 develop when using tablets. The type of research is non-experimental descriptive, its Research level is exploratory and descriptive according to its depth. The method that corresponds to the study is observation and its research design corresponds to the mixed approach. The population is made up of 16 children, 9 women and 7 men and the sample represents 12 children. For this purpose, observation has been used as a technique and the instrument is the checklist. It is concluded: With regard to knowledge, it can be stated that children have a high percentage of achievement in the competition related to the knowledge of the external and internal characteristics of the tablet, these items respond to indicators of skills development and attitudes of children. Preschool children as they possess a specific thought and obtain more meaningful learning through an exploration with each of their senses. Children who have participated in the research have presented significant achievements in the development of skills such as following a sequence of steps to make use of a game, turn off - turn on the tablets correctly and solve some simple problem. Each of the items in each competition has more than half the percentage achieved. Also, it is important to note that their actions are accompanied by verbalizations.

Keywords: competence, skills, ICT attitudes, childhood, Tablet.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ÍNDICE.....	vi
CAPÍTULO I.....	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	10
1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	11
1.2.1. Delimitación Espacial.....	11
1.2.2. Delimitación temporal	11
1.2.3. Delimitación social	11
1.2.4. Delimitación conceptual	11
1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	11
1.3.1. PROBLEMA GENERAL.....	11
1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	11
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	12
1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	12
1.5. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES	13
1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
1.6.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	13
1.6.1.1. TIPO DE INVESTIGACION.....	13
1.6.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	13
1.6.2. MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
1.6.2.1 METODO DE LA INVESTIGACION	14
1.6.2.2. DISEÑO DE INVESTIGACION.....	14
1.6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
1.6.3.1. Población.....	15
1.6.3.2. Muestra.	15
1.6.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.	15
1.6.4.1. TÉCNICA.....	15
1.6.4.2 INSTRUMENTOS.....	16
1.6.5. JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES DE LA	

INVESTIGACIÓN.....	16
CAPÍTULO II.....	17
MARCO TEÓRICO.....	17
2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN.....	17
2.2. MARCO TEORICO.....	19
CAPÍTULO III.....	59
PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	59
CONCLUSIONES.....	80
SUGERENCIAS.....	81
BIBLIOGRAFÍA.....	82
ANEXOS.....	89
Guión de grupo focal de la actividad planificada	
Lista de competencias	
Matriz de consistencia	

INTRODUCCIÓN

Este recurso está disponible en el día a día de las personas que prestan poca atención al tiempo o al lugar. Continuamente, las dos familias y escuelas tienen un acceso más destacado a las TIC. Algunos centros de educativo de nivel primario y secundarios se acercan a diferentes aparatos tecnológicos que se utilizan para el aprendizaje de los estudiantes. En este momento, en ciertas situaciones específicas, los teléfonos móviles y las tablets se encuentran entre las tecnologías más buscados en los primeros años de la juventud, ya que su tamaño, sencillez y aspectos destacados son todo menos difíciles de utilizar, y como hace referencia Karmiloff - Smith (2005) , estos se consideran dispositivos estimulantes para los niños más niños, ya que presentan atributos animados, por ejemplo, el sonido o la sombra de las imágenes, lo que es atractivo para el sentido visual del niño.

Las tablets no solo ofrecen la posibilidad de ver películas educativas. A decir verdad, lo beneficioso de que los niños utilicen tablets es que son fundamentales para presentar ejercicios educativos en los más pequeños. Algunos de ellos, por ejemplo, pueden ayudar a mejorar el razonamiento o la comprensión de ideas específicas por parte de los niños. Del mismo modo, estos dispositivos hablan de una increíble puerta abierta para que los niños tengan una sensación de seguridad y descubran cómo estimar y lidiar con su propio tiempo.

Para avanzar en el uso y la ejecución de este trabajo de estudio, el informe se organiza en tres secciones, como sigue:

Capítulo I: Planteamiento del Problema; Se encuentra la descripción del problema, la observación inspiró el estudio en sí mismo a un nivel experimental y lógico, una necesidad para todos los que tenemos el deber de planificar y dirigir un procedimiento educativo específico. Delimitación de la investigación, para una buena ubicación respecto al estudio. Problema de investigación, que se origina en la descripción del problema. Objetivo de investigación Hipótesis de la investigación. Identificación y clasificación de variables. Metodología de la investigación; tipo y nivel de investigación; método y diseño de la investigación; población y muestra.

Técnicas e instrumentos para la recolección de datos y justificación importancia, y limitaciones de investigación.

Capítulo II: Marco Teórico; Como primer ejemplo, se presentan algunos antecedentes que están conectadas y controlan el trabajo de estudio; En la ayuda hipotética, se exhiben algunas hipótesis fundamentales de los diversos creadores asociados con la asignatura instructiva, principalmente en relación con la mejora de las habilidades con la utilización de tablets, por su uso teórico, jerárquico y funcional que debe ser recordado en forma artesanal por el educador; Se considera la definición aplicada.

Capítulo III: Presentación, análisis e interpretación de resultados; Se considera que las tablas que contienen los variables bajo estudio con sus medidas separadas, la tabla de recurrencia y los cuadros de hechos representan la comprensión de los resultados adquiridos en este trabajo de investigación y prueban la teoría que se propone, para aterrizar en los extremos y las propuestas. Referencias bibliográficas; Es visto como un resumen de los textos en orden de solicitud secuencial de los escritores en consejo con este acuerdo de investigación con los variables bajo investigación. Los anexos forman parte integrante de la investigación, donde se manejan los resultados o informes logrados por los objetivos propuestos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el presente siglo, se han producido algunos cambios que han inferido un ajuste rápido de la persona. Los niños, jóvenes y adultos reaccionan a estos ajustes de manera positiva o negativa, rápida o gradualmente, con resistencia o obstrucción o no, sin embargo, no se puede negar que se establecen progresivamente en la vida de cada uno y en la comunicación social entre los demás. Las Tecnologías de Datos y Comunicaciones (TIC) son un caso de esto, ya que mostraron que estaban obteniendo una familia más prominente en el ojo público, de esta manera descubriendo cómo involucrar un gran lugar en el avance de las personas.

Este recurso está disponible en el día a día de las personas que respetan poco el tiempo o el lugar. Continuamente, las dos unidades familiares y las escuelas tienen un acceso más notable a las TIC. Algunos enfoques de educativo de nivel primario y auxiliares se acercan a diferentes dispositivos mecánicos que se utilizan para el aprendizaje de los estudiantes.

Si bien es válido, hay una menor cercanía de estos dispositivos en el nivel preescolar, los descendientes de esta etapa se asocian con la tecnología dentro y fuera del salón de clases, utilizándola como un instrumento de juego a través del cual crean aptitudes para sus propias vidas.

En la actualidad, en ciertas situaciones específicas, los PDA y las tablets se

encuentran entre las tecnologías más buscados en la adolescencia temprana, ya que su tamaño, esfuerzo y aspectos destacados son todo menos difíciles de utilizar, y como hace referencia Karmiloff - Smith (2005), Estos se consideran aparatos estimulantes para los niños más niños, ya que presentan características vivificadas, por ejemplo, el sonido o la sombra de las imágenes, lo que es atractivo para el sentido visual del niño.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Delimitación Espacial

La investigación se ha efectuado en la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno – 2016.

1.2.2. Delimitación temporal

El estudio se realizó en el año 2016, entre los meses de marzo a junio del año en curso.

1.2.3. Delimitación social

La investigación se ha realizado con niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno – 2016.

1.2.4. Delimitación conceptual

La investigación se delimita en el desarrollo de competencias educativas y el uso de las tablet en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno – 2016.

1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuáles son las competencias educativas que desarrollan con el uso de las tablets los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 219 “¿Santa Rosa de Lima” Puno, 2016?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Cuales son los conocimientos que presentan los niños con el uso de las

tablets de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno – 2016?

- ¿Cuales son las habilidades que presentan los niños con el uso de las tablets de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno – 2016?
- ¿Cuales son las actitudes que presentan los niños con el uso de las tablets de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno - 2016?

1.4. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Describir las competencias educativas que desarrollan con el uso de las tablets los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno – 2016.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar los conocimientos que presentan en el uso de las tablets los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno – 2016.
- Identificar las habilidades que presentan en el uso de las tablets los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno – 2016.
- Identificar las actitudes que presentan en el uso de las tablets los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno – 2016.

1.5. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

VARIABLE	INDICADORES	VALORACIÓN
Competencias en el uso de las tablet	<p>1.- Reconoce a la tablet como un medio de comunicación importante explicando las diversas funcionalidades que brinda en relación a la edad del usuario</p> <p>2.- Se comunica a partir de producciones creadas por sí mismo, representando sus ideas, conocimientos y sentimientos.</p> <p>3.- Conoce y emplea la secuencia para realizar un correcto uso de la tablet demostrando el cuidado que debe de tener con ella.</p> <p>4.- Conoce características de la tablet relacionadas al software y hardware a partir del uso de esta misma.</p>	Si No

1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

1.6.1.1. TIPO DE INVESTIGACION

El tipo de investigación es de carácter descriptivo no experimental, considerando que el estudio es de una sola variable. El tipo de investigación determina la manera de cómo el investigador abordara el evento de estudio, de acuerdo a las técnicas, métodos, instrumentos y procedimientos propios de cada uno, por cuanto nos permitió describir la realidad concreta y objetiva tal como se observa. La Investigación descriptiva se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad. La Investigación No Experimental: Son aquellas donde el investigador no tiene el control sobre la variable independiente, ni conforma los grupos de estudio.

1.6.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Es de un nivel exploratorio y descriptivo, pues para hallar el objetivo general era necesario indagar y luego detallar los resultados obtenidos. Para Toro y Dario

(2006), el primero de ellos se refiere a que:

El objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes. Estos niveles son útiles para aumentar el grado de familiaridad con asuntos relativamente desconocidos y ayudan a obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa. Su nivel es superficial / inicial, sirve de base, naturalmente, para otras investigaciones (p.36). Si bien este nivel es importante, se considera como el primer paso para una investigación ya que se requiere un análisis exhaustivo que brinde detalles para obtener un mejor conocimiento de la situación estudiada.

De otra parte, el nivel descriptivo tiene como fin especificar las propiedades / características importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a un análisis. Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos por investigar...se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así describir lo que se investiga (Toro y Darío, 2006).

1.6.2. MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.2.1 METODO DE LA INVESTIGACION

El método de estudio para la presente investigación es la observación. Fue el primer método utilizado por los científicos y en la actualidad continua siendo su instrumento universal. Permite conocer la realidad mediante la senso-percepción directa de entes y procesos, para lo cual debe poseer algunas características que le dan un carácter distintivo. Es el más característico en las ciencias descriptivas.

1.6.2.2. DISEÑO DE INVESTIGACION

La presente investigación presenta un enfoque mixto, a partir de los instrumentos aplicados para la recolección de datos se han desarrollado gráficos con porcentajes de acuerdo a la observación realizada en la lista de cotejo y la guía de grupo focal con citas de las verbalizaciones de la muestra, pues como dice Gómez (2006):

En el enfoque mixto se suele presentar el método, la recolección y el análisis de datos, tanto cuantitativos como cualitativos. Los resultados se muestran bajo el esquema de triangulación, buscando consistencia entre los resultados de ambos enfoques y analizando contradicciones o paradojas (p. 176)

1.6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.3.1. Población

Para Hernández Sampieri, "una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones" (p. 65). Es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las entidades de la población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. La población en la presente investigación está conformada por los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial "Jajanra" del distrito de Capachica, Puno – 2016.

1.6.3.2. Muestra.

Para Ander – Egg (citado por Tamayo y Tamayo 1998 Pág. 115). La muestra es el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en la totalidad de una población universo o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada. La muestra está constituida por 12 niños del salón de 5 años, la cual fue elegida teniendo como criterio que los niños contaran con una tablet y la utilizaran en sus casas.

1.6.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

1.6.4.1. TÉCNICA.

Las presentes investigaciones han sido analizados a través de la aplicación de dos técnicas: observación y grupo focal. Para la obtención de datos fue necesario realizar una actividad de cuarenta minutos por tres veces, cada una con cuatro integrantes de la muestra. Durante los primeros diez minutos se realizaron preguntas acerca de sus aprendizajes previos, luego pudieron utilizar la tablet de manera espontánea por diez minutos más, después por diez minutos se le daban algunas indicaciones para observar si las realizaban o no y finalmente se les invitó a dibujar su experiencia con la tablet.

En la primera técnica de observación se utilizó como instrumento una lista de cotejo (Anexo 2), esta se encuentra dividida en cuatro competencias relacionadas al uso de la tablet, cada una de ellas presenta conocimientos, habilidades y actitudes a través de ítems que fueron elaborados partiendo del marco teórico en relación a los estándares de desempeño internacional

1.6.4.2 INSTRUMENTOS

La lista de cotejo “consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay que emitir un juicio de si las características a observar se producen o no. Son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de actos específicos claramente definidos” (Corrales, 2002, p. 111).

En la segunda técnica se aplicó como instrumento un guión de grupo focal (Anexo 1), que consistía en realizar preguntas a la muestra acerca de sus aprendizajes previos al hacer uso de la tablet. Al realizarse en grupos pequeños el grupo focal se entiende como: “pequeños grupos de debate conducidos por uno o más moderadores centrados en un tema que se quiere en profundidad, la atmósfera participativa favorece la confrontación de ideas, opiniones y de experiencias entre los miembros del grupo” (Francescato, D y otros, 2006, p. 85).

1.6.5. JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.

Tenga en cuenta que esta investigación mostrará información que se puede diferenciar, en futuras investigaciones, con las habilidades en las que se cree que se crearán en la descendencia del nivel inicial en las escuelas. Además, cada una de estas habilidades puede mostrar un estándar de lo que hace el niño, por lo que será imprescindible garantizar que los educadores que utilizan estas TIC tengan información más destacada y completa sobre la utilización de estos activos con el objetivo de poder incorporarlos. viablemente en el proceso de enseñanza/ aprendizaje. A pesar de que este estudio muestra nuevos datos sobre las habilidades creadas por los niños que tienen un lugar con la adolescencia temprana en relación con la tecnología, también se han realizado diferentes investigaciones en otros entornos educativas, por ejemplo, los que se aclaran a continuación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

Como menciona, Zuñiga y Brenes (2013) las tecnologías hoy en día son consideradas importantes en el desarrollo de las personas porque favorece el desarrollo personal, cognitivo, emocional y social. En estos días se consideran importantes en la mejora de las personas, ya que favorece el avance individual, intelectual, entusiasta y social. Utilizarlos requiere obligación y crear habilidades que nos inviten a investigar, mejorar, trabajar cooperativamente y comunicar de diferentes maneras. Las personas de diversas edades utilizan estos activos todos los días, excepto que establece una conexión extraordinaria para darse cuenta de que los niños más niños pueden utilizar estos dispositivos con habilidad.

Según lo indicado por Cassany y Ayala (2008), a la vista del público podemos descubrir dos reuniones con respecto a la tecnología, una es la de los trabajadores computarizados donde los adultos se ponen a sí mismos y han utilizado creaciones sólidas, por ejemplo, registros, documentos, libros., y así . Mientras que la segunda reunión, que son locales avanzados, está compuesta por niños y jóvenes que fueron concebidos en PC, mouses, consolas, moviles, etc.

Para Bringué y Sádaba (2009), las tecnologías coinciden íntimamente con los niños, algunos de ellos saben cómo deben utilizarlos, mucho más que los propios tutores o maestros. Además, estos se consideran aparatos de aprendizaje, ya que se utilizan en diferentes lugares, por ejemplo, los enfoques de estudio en los que

se utilizan con fines educativas y, además, en los hogares como una combinación de diversión y aprendizaje, en los dos casos. Los niños están creando diferentes competencias.

Del mismo modo, Delgado et al. (2012) afirman que la expansión en la utilización de las TIC en el ojo público ha influido en los grupos de niños y en los propios niños para que tengan ciertos comportamientos en relación con ellos, por ejemplo, las propensiones que necesitan para utilizar estos activos. La primera juventud, según lo mencionado por Miranda y Osorio (2008), está obteniendo habilidades seguras que apoyan la mejora de los niños en territorios de educación básica, por ejemplo, regiones subjetivas, emocionales y sociales, que se crean a partir de juegos educativos software.

Este estudio será importante y mejorará, ya que proporcionará datos sobre las aptitudes que los niños subyacentes han adquirido al estar en contacto con las TIC. Como lo indica INTEF (2009), los niños que dedican tiempo a estos avances pueden obtener descubrimientos más destacados que los hagan excepcionalmente en forma y ajustados a la verdad del siglo XXI. Mencione que la utilización de las TIC fuera del salón de clases se considerará especialmente debido a la ausencia de ellas en el interior donde se cultivarán, en cualquier caso, este estudio podría ser el comienzo de futuros emprendimientos para enfoques educativos donde las TIC no se utilizan de manera básica.

En Colombia, se realizó un informe social llamado "Utilización de las tecnologías de la información en el salón de clases. ¿Qué se dan cuenta los niños de cómo hacer con las computadoras y los datos?", Por Jaramillo (2005). Esta investigación se completó debido a la poca información disponible sobre qué sucedía dentro de las salas de estudio al utilizar las TIC. La población estaba compuesta por niños de una escuela financiada por el gobierno en Bogotá, el ejemplo era dos clases del nivel esencial. Se distinguió que lo que se hacía en clase se centraba en la información, las aptitudes y fortificación del aprendizaje.

Por otra parte, en México, Valencia (2004) dirigió un estudio titulado "Tecnología y

niños: vivir independientemente, independientemente", a la luz de una visión general, para conocer las propensiones que los niños tenían al utilizar los diferentes dispositivos Tecnológicos La población era la descendencia del Distrito Federal de México, el ejemplo 300 niños en algún lugar en el rango de 7 y 14 años. Posteriormente, se adquirió que no solo utilizan la PC e Internet, sino también el teléfono inteligente y el Ipad, y que obtienen estas tecnologías todos los días de la semana, en cualquier caso, una hora cada día.

2.2. SUSTENTO TEORICO

2.2.1 LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) EN LA SOCIEDAD ACTUAL

Hoy en día, la sociedad actual siempre muestra signos de cambio por los progresos que avanzan rápidamente, estos han producido que las mentalidades, prácticas y contemplaciones de los individuos presenten otra estructura. Uno de los cambios significativos es, sin lugar a dudas, debido a la cercanía de las TIC, ya que, como lo indica la Unión Internacional de Telecomunicaciones, UIT (2014) en todo el mundo, no hay muchas naciones que no se acerquen a ellas. A pesar de que la seguridad de las TIC se ha expandido dinámicamente, los países con los principales elementos tecnológicos se han creado naciones, ya que son las que reclaman organizaciones en su propia región. De esta manera, los países en sub desarrollo han descubierto cómo obtener estos activos a través del intercambio remoto de cada país.

Perú, no ha sido el caso especial en la adquisición de TIC, estos activos han descubierto cómo estar disponibles en ambos enfoques de trabajo, estudio y hogares. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática, INEI (2014) consistentemente los peruanos están obteniendo tecnologías más prominentes para uso individual y compartido. Las unidades familiares tienen la obtención más notable, se menciona en el informe que 83 de cada 100 familias poseen, en cualquier caso, uno de estos activos. Las personas de varias edades que viven respectivamente en un hogar ofrecen algunos componentes tecnológicos, por

ejemplo, TV, PC y uso del internet.

A pesar de que los hechos demuestran que los adultos tienen un contacto más notable con estos avances, para la Comisión Económica para América Latina y el Caribe, la CEPAL (2014), además, los niños menores de seis años viven con ellos en una condición global. Del mismo modo, Gay (2012) hace referencia a que los niños en edad preescolar, similares a los adultos, viven todos los días con tres tipos de afecciones: comunes, sociales y mecánicas; a partir del cual se enmarca su propia visión.

El niño en esta etapa ve su entorno general desde una visión mundial, por lo que son sus encuentros con estas condiciones lo que le permitirán descubrir los contrastes entre ellos. El ambiente tecnológico está incrustado en la vida del niño ya que se examina a sí mismo con respecto a los artículos: ¿para qué sirve? ¿Cómo se utiliza? Como puede funcionar ¿Cómo podría controlarlo? ¿Cómo lo trataría? Etcétera. Las personas desde poco ven su entorno general a través de sus facultades, a la luz del hecho de que, a partir de la utilización de estas, aseguran los datos que deben conocer para avanzar; Por lo tanto, desde el principio, la forma de tratar con el mundo a través de cada una de las facultades debe ser animada y permitida.

En este segmento inicial del trabajo, las diferentes definiciones que existen en las TIC se mostrarán dependiendo de las citas de diferentes personajes en pantalla o asociaciones percibidas en este campo.

2.2.2.1. Aspectos conceptuales

Las tecnologías de datos y comunicación (TIC) han estado disponibles en nuestro público en general durante un par de décadas. Desde su inicio, han sido vistos como una insurgencia hasta hoy, ya que los desarrollos son constantes en este campo. Las diferentes ideas que presentan han cambiado de una época a otra, y todas se basan en los puntos de vista social, social y económico.

Como indicaron Mas y Quesada (2005), inicialmente las tecnologías se aislaron de las tecnologías por correspondencia. Las primeras se centraron exclusivamente en algunos dispositivos mecánicos que existían en ese entonces, por ejemplo, PC, televisores y radios; mientras que los posteriores se concentraron en los enlaces que hicieron las asociaciones entre un dispositivo y otro, aquellos que hicieron que existiera una transmisión de radio o TV, esos dispositivos modernos de control también están incluidos.

A lo largo de los años, las diferentes organizaciones nuevas y antiguas dedican un tiempo considerable a la producción de componentes tecnológicos que han ido construyendo una tecnología cada vez más alucinante que promueve nuevas ideas, que hacen presente la interconexión que existe entre ciertos dispositivos y otros.

Con todo, podríamos afirmar que las nuevas tecnologías de información y correspondencia giran en torno a tres implicaciones esenciales: informática, microelectrónica y comunicaciones de difusión; sin embargo, giran, desconectados, pero lo que es más grande de una manera intuitiva e interconectada, que permite lograr nuevas sustancias informativas (Cabero en Belloch, 2013, p.1).

De la cita mencionada anteriormente, se puede expresar muy bien que la idea surge de una conexión actual entre términos críticos identificados con la ingeniería de software. En el momento en que aparecen tecnologías cada vez más complejas, una no se borra, sin embargo, se complementan entre sí para reaccionar ante una necesidad numerosa y fascinante. Como lo indican las tecnologías que se han hecho, las ideas de este nuevo activo son aún más claras punto por punto, ya que las definiciones se reformulan para reaccionar a la verdad de ese minuto.

La palabra tecnología, etimológicamente, se compone de las voces griegas techné, que tiene un significado identificado con mano de obra o experiencia, y logotipos con una importancia comparativa con la solicitud del universo, para el aprendizaje. En su medición actual, el léxico de la Real Academia Española (RAE) comprende por tecnología el "arreglo de hipótesis y estrategias que permiten la utilización gráfico de la información lógica". Según este origen, la tecnología sería un

componente de entrada, un aparejo que nos permite utilizar la ciencia y el aprendizaje lógico para mejorar los procedimientos y prácticas regulares (Baelo y Cantón, 2009, p.1).

Se tiende a expresar, a raíz de la investigación de las ideas mencionadas anteriormente, que hay un desarrollo según el entorno en el que están disponibles estos activos, pero también es esencial tener en cuenta que esto se debe a la investigación realizada por diferentes creadores después de un tiempo, además, sus definiciones están avanzando. Por ejemplo, Sánchez en Baelo y Cantón (2009) hizo referencia a que la idea estaba vacante y no era tan inconfundible en importancia; Sin embargo, después de un par de años expresó lo que acompaña:

Mediante nuevas tecnologías podemos comprender cada uno de esos métodos para la correspondencia y el tratamiento de datos que surgen de la asociación de las tecnologías alentados por la mejora de la tecnología electrónica y los instrumentos teóricos, tanto conocidos como los que se están creando como resultado de la utilización. de estas nuevas tecnologías equivalentes y la progresión del aprendizaje humano "(Sánchez en Baelo y Cantón, 2009, p.2).

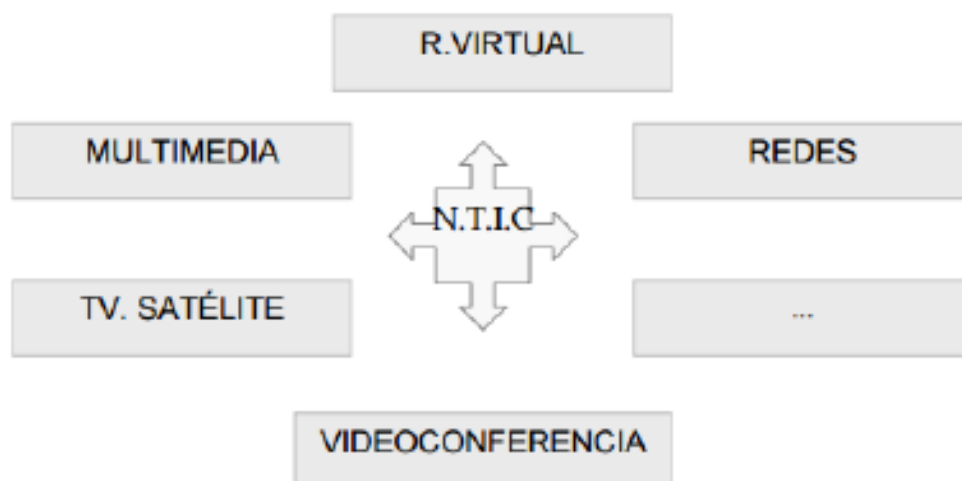
El autor, después de algunos exámenes, pudo ver que las personas que desarrollan tecnologías complejas son personas de la asociación con estos dispositivos electrónicos y el aprendizaje que está creciendo rápidamente. Del mismo modo, para Cabero y Ortega en Baelo y Cantón (2009), el término no estaba claro, por lo que habían hecho su propia caracterización de tres tipos de tecnologías: regulares, nuevas y progresadas. En el primero, se hizo referencia a los ejercicios comunes del hombre, por ejemplo, componer, leer detenidamente, lenguaje verbal, ejercicios magistrales, etc. En el siguiente, cualquier activo con habilidades de sonido y visión, por ejemplo, TV o radio podría ser reconocido; y en el tercero todo lo relacionado con el internet y los softwares.

Por otra parte, observe que el término tecnologías de información y correspondencia se ha utilizado como una palabra equivalente para diferentes ideas, por ejemplo, "tecnología, nuevas tecnologías, nuevos datos y avances de

correspondencia" (Chacón en Baelo y Cantón, 2009). Para ciertos creadores, estos términos han cambiado de nombre después de un tiempo sin especificar características explícitas para cada uno de ellos, ya que aluden al equivalente.

Sin embargo, diferentes creadores, por ejemplo, Ávila (2003) expresan que el nombre actual debería ser una nueva tecnología, ya que es un factor pertinente en el avance de la sociedad contemporánea que está aumentando el impacto más prominente en los diferentes espacios en los que un individuo crea. Del mismo modo, Cabero en Meneses (2007) hace referencia a que las nuevas tecnologías son vistos como los siguientes:

**Gráfico N°1:
Las nuevas tecnologías de la información y comunicación**



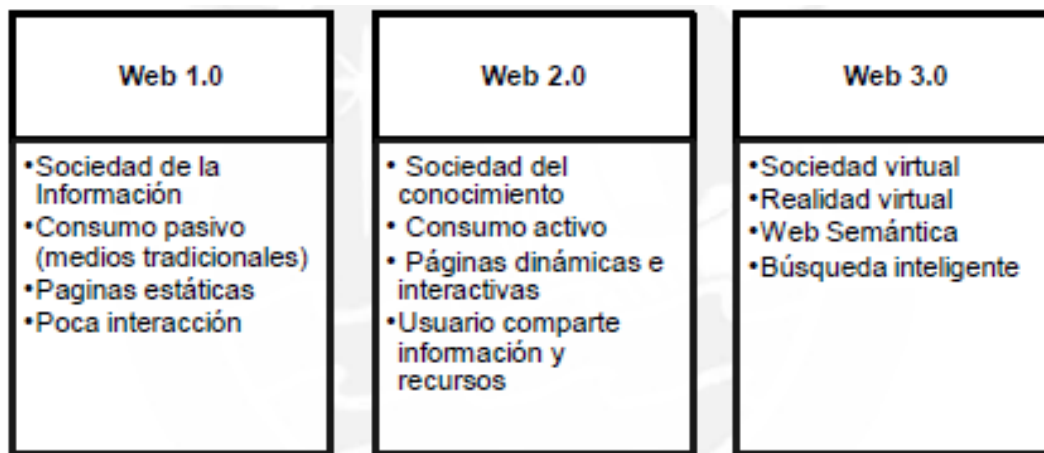
Fuente: Las nuevas tecnologías de la información. Cabero en Meneses (2015)

Como se puede encontrar en el gráfico, cada uno de los que reaccionan a una simulación generada por computadora, tienen sistemas, medios mixtos, TV satelital, videoconferencia, etc., se consideran nuevas tecnologías. De cada uno de ellos, el que quizás el autor más se distingue son los sistemas, ya que piensa que es un componente con un grado más prominente debido a que a través de la disposición de Internet es concebible llegar a una variedad de datos y activos. que viene de la cooperación entre los diferentes usuarios.

Además, Belloch (2012) afirma que el internet se conoce como "Sistema de REDES", ya que es un marco mundial que permite al cliente impartir, desde cualquier lugar del planeta, prestando poca atención al factor fugaz o físico de cada uno de ellos. uno de ellos.

Por otra parte, también se hace referencia a que los resultados potenciales que ofrece el internet hoy en día se han obtenido de forma lógica y rápida, especialmente en relación con la velocidad para acceder a los datos, la cantidad de usuarios asociados, los ejercicios diarios. puede ejecutarse como la adquisición de boletos, cuotas individuales, etc. Además, observe que el internet tiene tres fases, hasta ahora, de desarrollo. Estos son los siguientes:

Gráfico N°2:
Etapas en la evolución del Internet



Fuente: Adaptado de Belloch (2012:5)

Como se puede encontrar de manera gráfico en la etapa principal Web 1.0, los datos son guiados desde el fabricante al cliente de manera directa, utilizando métodos tecnológicos convencionales, por ejemplo, radio, TV y correo electrónico, páginas web para aquellos que pueden ser llegó a ofrecer datos a través de textos.

En la etapa posterior es Web 2.0, se describe con el argumento de que ofrece más estímulo que el anterior, ya que los usuarios pueden colaborar en varias páginas

compartiendo datos distintivos, una parte de los aparatos que usan son organizaciones informales, por ejemplo, Facebook, Twitter, y así sucesivamente. Además, existe la posibilidad de compartir y utilizar diferentes imágenes, grabaciones de YouTube, libros y revistas web en las que puedan interesarse.

Por fin, la etapa Web 3.0 alude al cambio que el sistema necesita para convertirse en una base de datos, ofrece contenido a través de diferentes aplicaciones o más, está relacionado con el web Semántica con la que se espera que las PC vean más efectividad ". ... en el momento en que un cliente realiza una consulta, casi con seguridad, aventura algunas conexiones antes de encontrar los datos que realmente necesita.

Esto se debe a que las coincidencias se buscan con palabras, sin embargo, las PC no comprenden cuál es la congruencia, solo las personas lo saben. En ese momento, a través de una mejor organización de los datos y la utilización de métodos de capacidad intelectual creados por el hombre, las PC podrían mejorar los resultados "(Santos, 2009: 4). Este avance en el Web permite a los usuarios llegar a la tecnología de manera más efectiva y rápida.

A raíz de haber exhibido diferentes ideas sobre tecnología, es concebible que sean "cada uno de esos procedimientos, ítems, estrategias, asociaciones, administraciones e instrumentos que mejoran los datos del tablero y crean correspondencia" (Caycho, 2012, p. 2) Por último, tenga en cuenta que la idea de las TIC se ha desarrollado desde el principio, dependiendo de diferentes variables, por ejemplo, factores como el entorno social, la recolección de objetivos, generacional, etc. El segmento adjunto hará referencia a los atributos particulares de este recurso.

2.2.1.2 Características

Las Tecnologías de Datos y Comunicaciones (TIC) tienen atributos que los reconocen entre los diferentes activos que se pueden ofrecer en todo el mundo. Para ser considerados en consecuencia, diferentes escritores de su propio estudio

y encuentros han planteado algunas propiedades que presentan, según lo mencionado por López y García en Acero (2009), algunos de ellos son: alentar la proliferación de cada registro que sea necesario para impartir y luego difundirlo; ser atractivo, inteligente y valioso para todos los usuarios; presente surtido para mostrar datos similares de varias maneras y permitir al individuo crear con una ayuda cada vez más personalizada.

Por otra parte, diferentes creadores detallan por dentro y por fuera una disposición más notable de características que se han observado a lo largo de su dispersión. Para Cabrero en Belloch (2006), las nuevas tecnologías tienen algunas características que les hablan de todo. Superfluidad, alude a todos los datos encontrados por esto implica que no es concreto, por lo que es muy posible que se mueva comenzando con un punto y luego al siguiente rápidamente y al mismo tiempo. Inteligencia, esto implica que hay una colaboración de solicitud: reacción común entre el cliente y la PC. Del mismo modo, la interconexión muestra que se pueden asociar dos avances para hacer otro elemento.

Además, la inmediatez inspira la velocidad con la que llegan los mensajes, comenzando por un lado y luego hacia el otro a pesar de la separación. Los parámetros de calidad de imagen y sonido son fundamentales en la utilización de las TIC, ya que es lo que regularmente lo hace aún más llamativo y es lo que más organizaciones están consumando incluso con mejores enfoques para el desarrollo. La digitalización alude a una amplia gama de datos, independientemente de si son gráficos o compuestos, que se pueden resumir en una organización virtual, es decir, en un aparato tecnológico.

Además, el avance es una pieza sobrenatural de este recurso, ya que los cambios son consistentes al intentar reaccionar ante el círculo social de la población. Además, existe una propensión a la mecanización que se refleja en la utilización de aparatos en la vida diaria regular como algo esencial, ya que hay una variedad variada disponible, ya que no es solo un modelo de tecnología, sino algunos que se ajustan a varios espacios además a la luz de el hecho de que existen diferentes capacidades "que pueden desempeñarse (desde guardar datos hasta permitir la

colaboración entre usuarios), sin pasar por alto que el fusible de los nuevos equipos (cámara, GPS, etc.) duplica esta variedad decente, siendo la mejor -conocido y modelo general hoy en día Smartphone, cuya cantidad de usos aumenta exponencialmente "Cañon y Cantón (2016)

Además, Chasqui (2012) hace referencia a que un componente aplicable de este recurso es la omnipresencia, ya que está disponible de manera consistente y se pone simultáneamente. Las personas interactúan entre sí en un espacio donde se ensamblan los sistemas de correspondencia, lo que les permite estar en diferentes lugares y, sin embargo, ser transportados.

Después de haber hecho referencia a estas características que ofrecen varios creadores, Cañon y Cantón (2016), presentan una tabla en la que los caracterizan como lo indica el significado o el progreso de una tecnología similar.

**Tabla N°1:
Características de las TIC. Clasificación.**

Características de las TIC (Cabero, 1996; 2007)	Fundamental	Básica	Web 2.0 / Web 3.0
Inmaterialidad			
Interactividad			
Instantaneidad			
Innovación			
Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido			
Digitalización			
Influencia de procesos sobre productos			
Interconexión			
Diversidad			

Fuente: Tecnologías de la Información y la Comunicación: Evolución del concepto y características. Grande, Cañon y Cantón (2016).

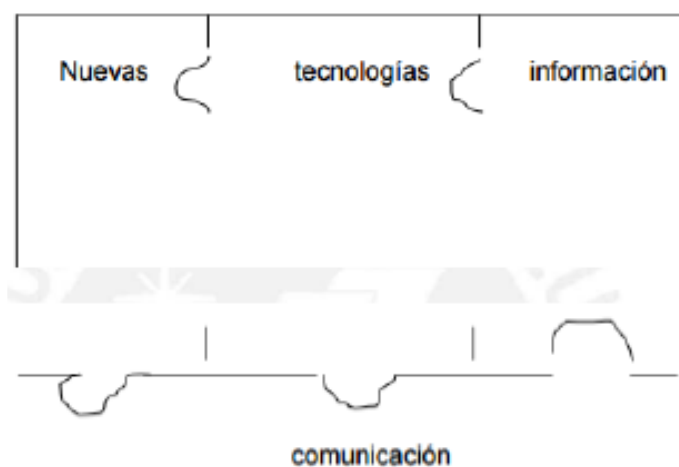
Como se puede encontrar en la tabla, los atributos básicos son la superfluidez y la

digitalización a la luz del hecho de que ambos son los establecimientos para todos los demás. En ese punto, los atributos considerados esenciales son el avance, los altos parámetros de calidad de imagen y sonido y la interconexión; Se consideran así teniendo en cuenta el hecho de que están disponibles en más de un activo mecánico. Además, Web 2.0 y Web 3.0 están disponibles a la luz del hecho de que encontramos en ellos la probabilidad de cooperación, instantaneidad, asociación por conexiones y variedad variada.

Para Pérez García en Meneses (2007), las tecnologías presentan todas las características mencionadas anteriormente, sea como sea, piensa que todos estos tienen un lugar con una medición especializada, sin embargo, que requieren una medición expresiva que introduce nuevos dialectos tales como hipertexto, hipermedia, medios y realidad generada por computadora. En el momento en que las dos mediciones se encuentran, es posible completar un cambio en el procedimiento de correspondencia que permita nuevas formas de llegar, comunicar y crear datos.

Por otra parte, Meneses (2007) afirma que las tecnologías tienen atributos que se complementan entre sí para enmarcar un enigma, cada una de las partes es fundamental y significativa en este desarrollo.

**Gráfico N°3:
Creación de nuevos entornos comunicativos**



Fuente: Las nuevas tecnologías de la información. Meneses (2007)

Cada una de estas piezas tiene una importancia, la expresión "nuevo" está

relacionada con un artilugio tecnológico, "tecnología" se identifica con problemas de PC, "comunicación" se dedicaron a la actividad de crear, ahorrar y dar datos; por último "correspondencia" ya que las circunstancias emergen para comunicar de una manera intuitiva y asociada. Para esta situación, cada una de las palabras que estructuran la idea muestra los atributos de que un artículo o activo debe considerarse todo lo considerado.

Las características que presentan las tecnologías pueden diferir según lo que se considera aplicable, para Kustcher y St. Pierre en Castro, Guzmán y Casado (2007) son: la capacidad de cada uno de los aparatos tecnológicos para utilizar diferentes y muchos datos simultáneamente. Del mismo modo, reducir la escala, es decir, la posibilidad de cambiar el tamaño de los gadgets con el objetivo de que sean razonables para los usuarios y potentes.

Además, la fibra óptica implica que alienta el curso de los datos inmediatamente entre varios sistemas. Las nuevas tecnologías también presentan límites que se consideran características fundamentales, por ejemplo, su capacidad para almacenar datos, el mejor enfoque para impartir entre personas que utilizan sistemas y utilizan datos literarios como representantes simultáneamente. (Ávila, 2007).

Del mismo modo, se considera importante hacer referencia a que las tecnologías ofrecen varios resultados concebibles debido a las características que tienen, como hace referencia Azinian (2009), algunos de ellos son: los diversos tipos de representación en un medio solitario y el cambio comenzando con uno y luego al siguiente en el nivel impreso, gráfico, relacionado con el sonido, etc. Asimismo, inteligencia y rapidez, la capacidad de recuperar datos y flexibilidad. A raíz de hacer referencia a los atributos encontrados en las tecnologías, continuaremos especificando cuáles son los objetivos que tienen según lo indicado por el campo donde se utiliza.

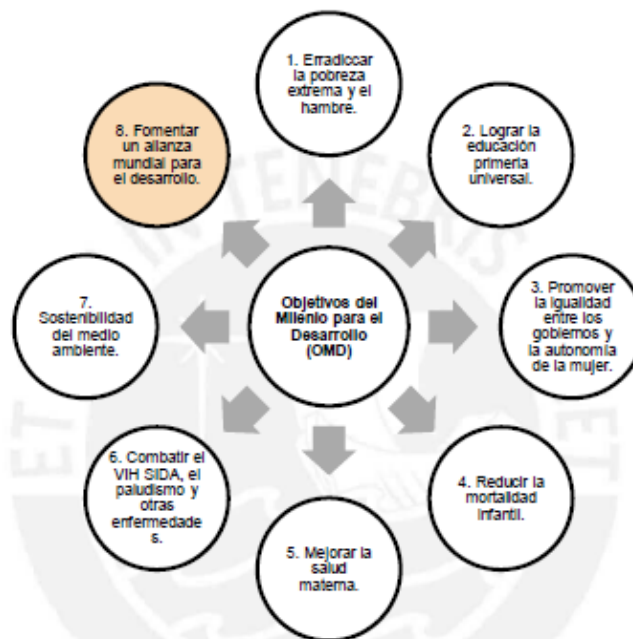
2.2.1.3 Objetivos

Las Tecnologías de Datos y Comunicaciones (TIC) se están volviendo más

prominentes al ubicarse en la vida cotidiana de las personas en los diferentes espacios donde crecen, ya sea desde un nivel dimensional a gran escala, de manera tan universal o de menor escala como en hogares, escuelas, centros de trabajo, Etcétera. En cada una de estas condiciones, es importante reconocer cuáles son los objetivos de estos activos, ya que esto les permite ser utilizados de manera pertinente y reacciona a los deseos o necesidades actuales.

Se considera pertinente hacer referencia a que la utilización de la tecnología cuando está presente en varias naciones del mundo es percibida por diferentes asociaciones o archivos importantes en todo el mundo. Los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM) para 2015, presentaron los siguientes:

Gráfico N°4:
Objetivos del Milenio para el Desarrollo (ODM)



Fuente: Adaptado de ONU (2015)

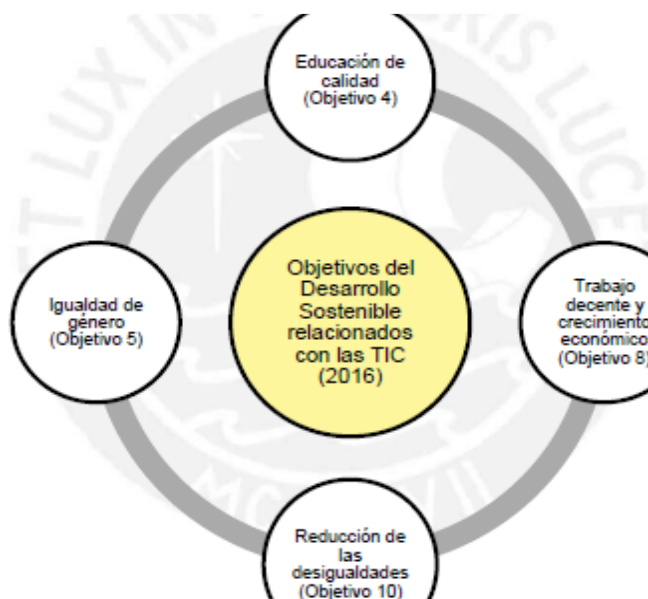
Como se puede encontrar en el cuadro N ° 4, el objetivo ocho es fomentar una asociación mundial para el avance, en este segmento se hace referencia a algunos puntos de intriga mundial, por ejemplo, el acceso a las TIC de diferentes naciones del mundo. Según los países Unidos (2015), existe una división inconsistente en

relación con el acceso y la naturaleza del acceso a el internet, los países creadores son las personas que tienen una adquisición de tecnología más notable mientras que los países creadas o menos creadas aún no tienen la menor niebla. idea sobre este recurso, esta circunstancia También es un episodio en la adquisición de moviles.

Estos destinos proponen una mejora práctica para la tecnología, para esto es fundamental que las diferentes asociaciones nacionales y privadas de cada país ayuden con el financiamiento vital para adquirir una variedad más destacada de escaparate comercial que permita el acceso a diferentes tipos de activos mecánicos, ya que Las tecnologías contribuyen "al desarrollo económico, ya que permiten un aumento considerable de la eficiencia (comercio electrónico, banca electrónica, organización, electrónica, etc.)" (AFD, 2016).

Sea como fuere, estos destinos no se han logrado por completo, por lo que la ONU ha propuesto nuevos objetivos, que se denominan Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), son un conjunto de diecisiete objetivos de los cuales solo cuatro notan las TIC que acompañan:

Gráfico N°5:
Objetivos del Desarrollo Sostenible en relación las TIC



Fuente: Adaptado de ONU (2016)

Los objetivos establecidos deben cumplirse en el año 2030, ya que esperan ofrecer una progresión a los logros alcanzados con los ODM y cumplir con los objetivos no alcanzados. Este archivo especifica que "la especulación de las tecnologías de datos y correspondencia, al igual que la interconexión mundial, ofrece un potencial extraordinario para acelerar el avance humano, disminuir la partición computarizada y crear órdenes sociales de información" (ONU, 2016). A pesar de que esta propuesta muestra algunos destinos donde se pueden incorporar avances, son en su mayor parte los cuatro objetivos de la Gráfico 5, ya que se hace referencia legítimamente.

Según lo indicado por la UIT (2016), el cuarto objetivo planea disminuir el problema de instruir a través de avances que permiten a los docentes y estudiantes secundarios asociarse con una variedad de activos a nivel comunicativo y matemático, también ofrece la probabilidad de adquirir clases virtuales con Interactive educadores y se interesan por los juegos educativas a través de tablets o móviles. Además, el octavo objetivo trata de los países en los que los niños tienen habilidades de PC que les permiten lograr un desarrollo económico integral a largo plazo.

De la misma manera, el décimo objetivo significa garantizar a todos los países un acceso de calidad a las TIC y utilizarlas para crear estados de equidad entre cada área financiera en un lugar similar. Finalmente, con el quinto objetivo, se evalúa reducir la separación de la orientación sexual dependiendo de las circunstancias que dan acceso a las mujeres a participar en cursos o talleres de información avanzada en los que pueden descubrir cómo utilizar las implicaciones en las que pueden expresar sus inclinaciones, preguntas, pensamientos, etc.

En el campo educativo, Belloch (2016) afirma que el objetivo esencial de las TIC es ser parte del ajuste en la visión del mundo de la educación tracional por parte de un cómplice constructivista, a la luz del hecho de que, en el primero, la educación depende de la adquisición de información a través de la hipótesis de retención y conducta en la cual, el instructor es la persona que otorga su conocimiento a sus estudiantes y cambia la conducta por remuneración o disciplina. Por otra parte, el

siguiente expresa que el estudiante tiene las habilidades esenciales para fabricar sus propias ganancias a partir de encuentros pasados, la copia de seguridad del instructor y los datos a los que pueden acceder diferentes implicaciones.

Además, Gutiérrez y Torres (2012) notan que la capacitación actual depende de cuatro estándares importantes: averiguar cómo saber, descubrir cómo hacerlo, descubrir cómo aprender y comprender cómo comprender al otro, en cada uno de ellos intenta aceptar los objetivos explícitos que se acompañan en el campo de la educación al actualizar los datos y las tecnologías de correspondencia. El primero de ellos es estructurar y establecer una administración de aprendizaje esencial suficiente en la que los recursos se utilicen de manera amplia y global, para hacer una administración semi-cara a cara para estudiantes y educadores; Por último, dar acceso a todos los estudiantes secundarios en las escuelas desde cualquier lugar.

Además, algunos creadores notan que se pueden adquirir destinos transitorios con la utilización de avances, ya que estos buscan:

Ofrezca varios enfoques para recopilar, fabricar, clasificar y comunicar conocimientos. Asociar el salón de clases con encuentros genuinos. Cuida la variedad de habilidades y estilos de aprendizaje. Reforzar el camino hacia "aprender haciendo", permitiendo que el estudiante piense en su trabajo. Fomentar la correspondencia de pensamientos entre los estudiantes secundarios y sus amigos y entre los estudiantes secundarios y los educadores, concentrando la consideración en la interpretación y exploración (AIU, 2008, p. 1).

En la cita indicada podemos ver que las tecnologías ofrecen varios resultados concebibles de mantener la asociación con esta realidad presente, buscando reaccionar de manera relevante al entorno en el que será útil. Una de las puertas abiertas que ofrece el ICT es que los niños aprenden de manera funcional, ya que ellos mismos son los que dirigen su propio procedimiento a través de la exploración.

En el campo educativo, algunos enfoques dedicados a la coordinación de las TIC expresan que en ciertas naciones del mundo "los objetivos del plan educativo se

identifican con las habilidades que se deben obtener y las capacidades que se deben ayudar con las TIC, en lugar de identificarse con dispositivos, procedimientos y aplicaciones completas "(Eurydice, 2002, p. 16).

Para otras personas, como hace referencia Red Digital (2013), estos aparatos tienen como objetivo principal hacer un trabajo orientado a la comunidad representado por la asociación que existe entre las personas que utilizan este recurso al mismo tiempo, en el que cada uno tiene un objetivo individual como una preocupación principal, además, agregado, para llegar a él se requiere correspondencia y búsqueda de arreglos.

Si bien las TIC significan sacar provecho de cada uno de los estudiantes secundarios que asisten a una escuela con estos activos, es importante comprender que primero los docentes deben asumir una responsabilidad con ellos mismos. Para Díaz (2015), los educadores necesitan implementar una mejora en sus convicciones con respecto a la educación para que de ellos su propuesta académica sea mejoradora e importante para cada uno de sus estudiantes, esto incorpora "estrategias de aprendizaje cercanas, estrategias educativas y de evaluación , tipos de asociación de sustancia curricular, ejecutivos y cooperación en la salón de clases, estructura de exhibición de circunstancias y materiales para la educación, fundamento de modelos académicos, entre otros ". En el caso de que el educador descubra cómo hacer cambios en sus consideraciones, es cada vez más factible ayudarlos a satisfacer las habilidades que los estudiantes deben desarrollar.

Del mismo modo, tenga en cuenta que los educadores también requieren prepararse en la utilización de la tecnología, UNESCO (2008) propone prepararse con la utilización de las TIC en las que pueden desarrollar sus capacidades educativas. Además, propone una progresión de capacidades que deberían obtener para reaccionar a un estándar de calidad, cada una de ellas se crea en una de las tres metodologías proporcionadas por esta asociación que se aclarará a continuación.

La metodología principal se denomina "pensamientos fundamentales de las TIC", se desea que los educadores descubran cómo coordinar la utilización de las tecnologías en los dispositivos de los programas educativos. Para esto, es importante abordar las direcciones, por ejemplo, cuándo, dónde y cómo aplico las TIC durante la sesión de clase. La metodología posterior es "ampliar la información", en ella el educador ha necesitado recientemente obtener un aprendizaje fundamental sobre estos activos, lo que le permite obtener más aprendizaje sin problemas. A partir de ahora, el trabajo del instructor es como guía o facilitador del aprendizaje, ya que puede ir con sus estudiantes en la recopilación de trabajo de riesgo que reacciona al mundo real.

El tercer enfoque es la "era del conocimiento", a partir de ahora es el lugar donde el instructor debe poder utilizar las tecnologías de manera adecuada, lo que le permitirá mejorar, hacer, reaccionar adecuadamente al entusiasmo de la reunión, y así sucesivamente. Además, pueden ir y persuadir a sus estudiantes para que creen nuevos elementos de conocimiento.

Por otra parte, tenga en cuenta que estos instrumentos se utilizan con frecuencia para avanzar en un educativo o lugar de trabajo, lo que crea deseos. Según lo indicado por Navas en Heredero y otros (2006), las tecnologías son una pieza de una reunión básica en la que la razón fundamental para existir es hacer, alentar el cambio en las asociaciones, apoyar la intensidad, etc. En diferentes asociaciones donde se elige incorporar las TIC para mejorar sus resultados, se ve que se utilizan para mejorar, dar nuevos pensamientos y activos a todos.

Después de analizar cuáles son los destinos de las TIC en diferentes espacios, continuaremos aclarando cuáles son las capacidades que deben satisfacer para lograr cualquier objetivo propuesto en diferentes campos de investigación.

2.2.1.4 Funciones

A la hora de investigar sobre las tecnologías, algunos textos notan sus ventajas y / o perjuicios en los diversos espacios en los que se encuentran. No obstante, no hay

muchas ocasiones en que haya sido posible desglosar cuáles son realmente sus capacidades. Macao (2004) sostiene que estos activos pueden satisfacer algunas capacidades simultáneamente, algunos de ellos son fundamentales, algunos vitales y otros no tan importantes; Él introduce cuatro capacidades que piensa que son significativas.

El primero de ellos es la mecanización del procedimiento administrativo y burocrático, si las tecnologías no funcionan adecuadamente o no hay una organización significativa del mismo, esto hace más notables las circunstancias de debilidad y costo. El siguiente paso es la base fundamental para el control de la junta, para esto se requiere que haya una disposición de datos de cada tarea administrativa que permita mantener un trabajo organizado y eficaz.

El tercero es una pieza indispensable de la cadena de artículos, administración o creación; Para esto, es importante darse cuenta de qué lugar tienen las TIC en su propuesta, a partir de esto puede hacer un trabajo dinámico con una ubicación más destacada del activo. Además, la última capacidad es una pieza clave en la estructura de la asociación y sus ejercicios, ahora es importante establecer los objetivos de manera sólida y luego examinar las capacidades poco a poco.

Para Romero et al. (2008), donde sea que haya TIC debe elegir un enfoque para coordinarlos en su trabajo, ya que esto se completará como un eje. Se proponen cuatro tipos de combipaís: la primera es utilizarlo como un activo de educación, es decir, que el individuo solo usa estos dispositivos para mostrar a los demás; el segundo de ellos es pensarlo como un instrumento para darse cuenta, cuando las personas utilizan este recurso participan como especialistas dinámicos y tienen la oportunidad de crear y comunicar lo que necesitan de manera alternativa; el tercer tipo es utilizar las tecnologías como un activo para la asociación, estos están regulados exclusivamente para la evaluación realizada por el personal responsable de su aprendizaje y el cuarto es el activo de mejora de la red, ya que tanto la parte gerencial como la individual utilizan las TIC con el argumento de que aceptan que estos pueden ayudar al avance social y social de todo el enfoque.

Desde el compromiso de este creador, tiende a expresarse que se basa en las asociaciones cómo piensan acerca de la tecnología para su estrategia, consideran las TIC como un fin para el cual realizan un trabajo integral y, además, minucioso. Para esta situación, son responsables de proporcionar a su personal la tecnología para crear límites o habilidades que serán valiosas para su mejora en el ámbito público. Esta inmersión en la utilización de la tecnología debe acordar el nivel y la edad de cada individuo.

Por otra parte, en el campo de la educación, las TIC en la actualidad tienen capacidades diferentes que en años anteriores cuando no estaban tan presentes en la vida de las personas. Los aspectos más destacados fundamentales se identifican con:

"Dominio avanzado de estudiantes, educadores y familias; utilización individual de docentes y estudiantes que les permite acercarse a los datos, la correspondencia, los ejecutivos y el manejo de la información; enfocar a los ejecutivos: secretaría, biblioteca y estudiante estudiante que asesoran a los ejecutivos; uso pedante para fomentar la educación y formas de aprendizaje; correspondencia con las familias a través del sitio intermedio, correspondencia con la tierra y conexión entre educadores de diversos enfoques a través de sistemas y redes virtuales para compartir activos, encuentros, datos, preguntas, etc. "Marqués (2012)

A medida que se observa, cada uno de ellos incorpora a los estudiantes, así como a los docentes y las familias, ya que es fundamental que trabajen al mismo tiempo para obtener un aprendizaje notable para todos. Además, se considera que los diferentes tipos de tecnología pueden funcionar como métodos para diferentes propósitos como se encuentra en la tabla adjunta:

Tabla N°2
Funciones educativas de las TIC.

FUNCIONES	FUNCIONES
<ul style="list-style-type: none"> - Medio de expresión y creación multimedia, para escribir, dibujar, realizar presentaciones multimedia, elaborar páginas web. - Procesadores de textos, editores de imagen y vídeo, editores de sonido, programas de presentaciones, editores de páginas web - Canal de comunicación, que facilita la <ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico, chat, videoconferencias, comunicación interpersonal, el intercambio de ideas y listas de discusión, fórums... materiales y el trabajo colaborativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Procesadores de textos, editores de imagen y vídeo, editores de sonido, programas de presentaciones, editores de páginas web - Lenguajes de autor para crear materiales didácticos interactivos. - Cámara fotográfica, vídeo. - Sistemas de edición videográfica, digital y analógica.
<ul style="list-style-type: none"> - Instrumento de productividad para el proceso de - Hojas de cálculo, gestores de bases de la información: crear bases de datos, preparar informes, realizar cálculos... 	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguajes de softwares.
<p>Fuente abierta de información y de recursos, (lúdicos, formativos, profesionales...) En el paso de internet hay buscadores, especializados para ayudarnos a localizar la información que buscamos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CD-ROM, vídeos DVD, páginas web de recursos (lúdicos, formativos, profesionales...). En el interés educativo en Internet... caso de Internet hay "buscadores" especializados para ayudarnos a localizar la información que buscamos. - Prensa, radio, television
<ul style="list-style-type: none"> - Instrumento cognitivo que puede apoyar determinados procesos mentales de los estudiantes asumiendo aspectos de una tarea: memoria que le proporciona datos para comparar diversos puntos de vista, simulador donde probar hipótesis, entorno social para colaborar con otros, proveedor de herramientas que facilitan la articulación y representación de conocimientos... 	<ul style="list-style-type: none"> - Todos los instrumentos anteriores considerados desde esta perspectiva, como instrumentos de apoyo a los procesos cognitivos del estudiante - Generador de mapas conceptuales
<p>Instrumento para la gestión administrativa y tutorial</p> <p>Herramienta para la orientación, el diagnóstico y la rehabilitación de estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Programas específicos para la gestión de centros y seguimiento de tutorías. - Web del centro con formularios para facilitar la realización de trámites on-line - Programas específicos de orientación, diagnóstico y rehabilitación - Webs específicos de información para la orientación escolar y profesional.
<ul style="list-style-type: none"> - Medio didáctico y para la evaluación: informa, ejercita habilidades, hace preguntas, guía el aprendizaje, motiva, evalúa... 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales didácticos multimedia (soporte disco o en Internet). - Simulaciones

- Instrumento para la evaluación, que proporciona: corrección rápida y feedback inmediato, reducción de evaluar conocimientos y habilidades tiempos y costes, posibilidad de seguir el "rastros" del alumno, uso en cualquier ordenador (si es on-line)...	- Programas educativos de radio, vídeo y televisión. Materiales didácticos en la prensa.
- Soporte de nuevos escenarios formativos	- Entornos virtuales de enseñanza
Medio lúdico y para el desarrollo cognitivo	- Videojuegos - Prensa, radio, televisión...

Fuente: Impacto de las TIC en educación: funciones y limitaciones. (Marqués, 2000)

Como se ve en la tabla N ° 2, las capacidades que satisfacen las tecnologías en el campo educativo en relación con los dispositivos fundamentales que tiene un educador se desplazan, en cada una de ellas se requiere la utilización de un instrumento.

Por otra parte, los establecimientos también pueden pensar en ellos como un método o instrumento, que se utiliza para fortalecer o ir con alguna sustancia o sujetos a los que se les aplicó una inyección. Para Cebrián (2005), las TIC se suman al campo educativo de diferentes maneras; tiende a ser como una expansión de datos, acceso y capacidad; Dado que favorece el acercamiento a más datos sin inhibiciones, sin embargo, la verdadera actividad es elegir adecuadamente lo que la tecnología nos ofrece, debe saber cómo elegir y establecer criterios para ello.

Asimismo, contribuye a ser uno de los nuevos tipos de correspondencia, cooperación y encuentros para construir el aprendizaje; sobre la base de que estos contribuyen positivamente a la comunicación que se puede construir entre ciertas personas y otros a través de campos virtuales que son valiosos para la escuela y para el intercambio de datos entre educadores.

También es ideal a la luz del hecho de que la capacidad de "procesar datos computarizados" y su representación permite que no solo los datos que están abiertos a los estudiantes sean literarios, sino que también utilizan diferentes imágenes que pueden ayudar al niño a comprender la información. si, esto debe ser adecuadamente contextualizado a la tierra de cada uno de los niños. Pueden utilizar medios, espacios virtuales, salas con 3D, etc.

2.2.2. LOS NATIVOS DIGITALES

La sociedad actual tiene las tecnologías de la correspondencia y los datos como uno de sus principales activos, los hechos demuestran que asegurarlos ha sido dinámico después de algún tiempo, aunque últimamente a una velocidad más rápida. Las personas de cualquier edad comparten el dominio en varias naciones, sin embargo, cada una de ellas tiene un método extraordinario para identificarse con la tecnología.

Los niños, adolescentes y jóvenes se encuentran actualmente en el ámbito público son conocidos como "locales informatizados", se los considera en esa capacidad desde que fueron concebidos a partir de los años noventa en adelante. La mayoría de las personas con mucho vuelven esa ruta hacia ellos, ya que se cree que acompañan alguna marca innata, ya que rápidamente descubren cómo controlar elementos tecnológicos.

Sea como fuere, para Prensky en De Cassany y Ayala (2008), los nativos informatizados son las personas que han sido concebidas en una situación en la que la tecnología ha estado continuamente presente y han tenido la opción de crear las aptitudes de la junta, de vez en cuando experimentando problemas que no pueden entender. A diferencia de los transitorios avanzados, individuos concebidos antes de los años noventa, no es importante que un individuo revele en detalle cómo utilizar un programa específico a la luz del hecho de que la mayoría de las veces descubren cómo aprender sin ellos. alguien más a través de la exposición: error o estudio autónoma.

2.2.2.1 Características de los nativos digitales

Los nativos avanzados como lo indican Cassany y Ayala (2008), presentan atributos específicos que los hacen progresivamente listos para lidiar con estos activos, estos son: manejo; diadema hipertextual; multimodalidad; asociación, aprendizaje y juego; multilingüismo y; el internet 2.0.

La preparación se alude al movimiento paralelo que realizan, es decir, ejecutan algunas tareas simultáneamente. Pueden abrir una página y, al mismo tiempo, sintonizar música y hablar con otra persona, son en gran medida una ventana a la que se acercan simultáneamente. Esta marca refleja la velocidad que los nativos necesitan para colaborar con la tecnología sin exhibir problemas más destacados. Además, este marcador nos hace reflexionar sobre el efecto que existe entre estas personas pensadas en los nativos y los colonos, con el argumento de que los últimos en su mayor parte hacen otra tarea cuando han terminado otro que demuestra una acción secuencial.

El hipertextualidad, alude a la introducción de los datos encontrados en las tecnologías, ya que no solo está presente en una ruta directa, ya que los diferentes textos lo invitan a conectarse a diferentes páginas a través de conexiones a otras páginas o registros de intriga. En un archivo similar no existe un método particular para examinar lo que muestra, pero depende del individuo a qué parte va primero.

Además, en este medio, puede canalizar los datos que necesita a través de frases que ayudan a disminuir progresivamente los datos y, sin embargo, cambiarlos según las fuentes de donde provienen. Aquí también puede percibir cómo es el cambio en la entrada de datos de transitorios a los nativos, ya que los mayores están familiarizados con la lectura desde el punto de partida más temprano en la medida de lo posible con una sola dirección de lectura.

Además, la multimodalidad es una parte de las características, ya que ahora los datos se muestran en una disposición solitaria, así como en diferentes organizaciones que hacen que la colaboración sea cada vez más divertida y divertida. Actualmente, no se trata solo del contenido de una fuente solitaria que va con el contenido con diferentes fuentes, matices o estilos agregados a las imágenes estáticas, con desarrollo o algunas grabaciones; Estos activos están cada vez más abiertos a las personas, ya que el costo ya era alto y solo personas expertas podían utilizarlos. En este momento, hay medios particulares en estos totales, por ejemplo, seleccione páginas del sitio web de imágenes y grabaciones donde las personas puedan acceder a ellas siempre que no tengan problemas.

La asociación, el aprendizaje y el juego se relacionan con el argumento de que en la cooperación diaria se encuentran durante la duración del día. Los lugareños siempre hablan con otras personas, normalmente hacen preguntas o comunican algo específico y encuentran la solución en una fracción de segundo. Colaboran con las personas a través del sistema mostrándose como personas sin sudar para asociarse con otras personas y ayudar en lo que se requiere, independientemente de si están muy lejos. Los nativos aprenden a través del juego, su aprendizaje resulta ser aún mejor mientras se conectan con otros haciendo preguntas y obteniendo respuestas, en este sentido se enmarcan las redes de aprendizaje. Los extranjeros ahora en general presentarán algunos problemas, ya que en general mantendrán ejercicios separados y tendrán una capacidad de recuperación más notable para las respuestas apropiadas que requieren.

Del mismo modo, el multilingüismo está disponible como marca registrada, ya que los nativos conocen su primer idioma y diferentes dialectos, particularmente con el inglés, ya que una gran parte de los datos a los que acceden está en este idioma. Poco a poco obtienen más jerga de este lenguaje al igual que de otros que no son muy conocidos y, en consecuencia, entienden que hay una variedad de recopilación verbal en el planeta. A través del sistema, puede estar en contacto con personas que se originan en lugares mejores con sociedades variadas y, por lo tanto, promueven el plurilingüismo.

La web 2.0 es la cercanía de Internet con una habilidad demostrable más notable que antes, ya que los principales avances que se hicieron tenían algunas características donde los usuarios de Internet tenían un trabajo distante. Este nuevo sitio web busca que cada individuo tenga un trabajo adicional de conducción y también pueda ser creador. Hay opciones, por ejemplo, hacer tu propio blog donde eres el presidente y puedes compartir diversos datos al poner fotos, grabaciones, contenido inteligente, etc. Del mismo modo, las organizaciones interpersonales y las opciones para hacer grabaciones están disponibles.

2.2.2.2 Teorías de los nativos digitales

Por otra parte, es crítico especificar que existen diferentes hipótesis sobre locales computarizados que acentúan diferentes atributos. Para Prensky en De Cassany y Ayala (2008), el juego es una marca intrínseca en cada individuo, en particular los niños en edad preescolar, por lo que aprender al mismo tiempo que juegan les permite tener un aprendizaje significativo y la tecnología siempre ofrece resultados potenciales de juegos individuales y agregados. Por otra parte, hay creadores que proponen varias hipótesis que subrayan puntos de vista positivos o negativos, algunos de ellos están relacionados con la congruencia registrada de la época. La siguiente es una tabla sobre la hipótesis del "Desarrollo generacional según Tapscott".

Tabla N° 3
Evolución generacional (Tapscott, 1998)

Generación	Características
1. Baby boom (1946-1964)	<ul style="list-style-type: none">-Es la generación del Rock, de la guerra de Vietnam, de la Guerra Fria, de los movimientos civiles pro-derechos humanos, de la llegada del hombre a la Luna ...- Generación TV: vieron el mundo a través del televisor
2. Baby bust (1965-1976)	<ul style="list-style-type: none">- La generación perdida o la generación X (Coupland)- La mejor formada, pero con difícil inserción laboral.- Es la generación de la MTV, el grunge y la de los primeros ordenadores personales y videojuegos.- Desde la TV en blanco y negro, a los TFT más nítidos. Gente que ha pasado a canicas, a la cuerda, Pina-Pona,
3. Eco Baby boom (1977-1997)	<ul style="list-style-type: none">- Generación que coincide con la revolución tecnológica de Internet- Son los hijos de los boomers, que retrasaron el matrimonio y la paternidad.- Es la Generación Net.

Fuente: Revista Cuaderno de Documentación Multimedia (2011)

El autor de esta teoría de tres generaciones: "Baby boom (1946-1964), Baby bust (1965-1976) y Eco baby boom (1977-1997)", hace referencia a eso para que las

personas hagan tales Una divulgación Genial, ya que la tecnología ha necesitado experimentar cambios generacionales y demográficos. Él piensa que el humano pasó de ser distante a ser dinámico, ya que continuamente estaba aprendiendo a través de los datos que obtuvo de los medios actuales.

Como debería ser obvio en esta imagen, el original se describe viviendo en un período con algunos enfrentamientos en todo el mundo, también hay algunas ocasiones encantadoras para el individuo, por ejemplo, la aparición del hombre en la luna o la edad de las sacudidas. música, los eventos de esta época han sido aplicables hasta la actualidad. Como lo más utilizado e hizo un viaje tecnologico, la intención de obtener algunas respuestas sobre ocasiones importantes fue la televisión, un activo que se utiliza hoy en día pero que se suma a otros medios como devorado o cada vez más así.

La vanguardia " Baby bust" (1965-1975), a partir de ahora tiene como atributos la explosión de la tecnología en el planeta, todas las personas pueden acercarse a la edad de la "red", a páginas recién hechas para comenzar a obtener datos y ofrecerlos.

Tabla N° 4: Evolución generacional (Jeroen Boschman, 2008)

Denomipáis	Características
1. Babyboom (1945-1955)	Nacidos tras la Segunda Guerra Mundial Juventud de cambios políticos. sociales y culturales y de conflictos bélicos Son de carácter idealista. Apasionado y a veces. contestatario En su niñez jugaban en la calle a las canicas, a la goma de saltar, a las cartas o lelan tebeos. Crecieron con los inicios de la TV y la música a ritmo de Rock'n'Roll: Elvis, los BeaUes o los Rolling Stones. Los escuchaban en discos de vinilo v casetes.
2. Generación X (1960-1985)	Generación marcada por las drogas, desencantos ideológicos, el fin de la guerra fria. Ahora son los padres de la Generación Einstein, después de una juventud en la que se han dedicado a si mismos.
3. Generación Einstein (1988-hasta la actualidad)	Han nacido en una época de desarrollo y bienestar con grandes avances tecnológicos como Internet y la telefonla móvil. Les encanta la música, pero prefieren descargarse canciones de Internet y escucharlas en su MP3 o en su IPod. Preocupados por temas sociales como las pollticas de inmigración y por temas medioambientales como el efecto invernadero.

Fuente: Revista Cuaderno de Documentación Multimedia (2011)

El cuadro que se muestra en la parte superior muestra ciertas similitudes con las edades de Tapscott (1998), ya que cubre los años contemporáneos. Sea como fuere, el cuadro ofrece algunos atributos cada vez más explícitos de lo que se experimentó en ese momento o más, cómo eran y cómo son las prácticas de niños y niños. En el original de Babyboom (1945 - 1955) se nos muestra como otra información el juego que los niños hicieron con materiales sencillos para obtener como canicas, clases para rebotar, cartas, juegos que generalmente se jugaban en una reunión o de dos en dos.

En la vanguardia X (1960-1985), cubre un período alternativo debido al uso de medicamentos y las diferentes reuniones con diversos sistemas de creencias que siguieron causando enfrentamientos en las diferentes áreas urbanas del mundo. Como lo indica IEBS (2015), han sobrevivido al tiempo en que la red estaba explotando, han estado acumulando aptitudes específicas para el universo del trabajo. En ese punto, la Generación Y persigue a quienes se encuentran en un mundo mecánico y crea a través de él las ventajas que ofrece.

Para Jiménez (2016), se ha desarrollado otra edad llamada Generación Z, en todo lo que se considera a los niños que han sido traídos al mundo cerca de algún componente tecnológico, por ejemplo, la tablet o el teléfono inteligente, a través de ellos es concebible asociarse en un método alternativo al estudio de la Primera era. Las personas que se presentaron hoy en la mesa nunca son tan continuas en los niños. En el caso de que haya algún tipo de correspondencia, nunca es importante ver al individuo físicamente, sin embargo, todo es virtual.

Como se ha podido examinar detenidamente en este informe sobre los atributos del estudiante con la utilización de las TIC, se puede expresar muy bien que esto se basa en el entorno en el que se encuentra cada individuo, según las necesidades y características para definir de qué proviene ese punto lo que necesita el niño para asegurar o aprender en un corto o largo recorrido.

2.2.2.3 Competencias de los nativos digitales

Al aludir a las habilidades, de acuerdo con la RAE (2013), aludimos a "todas las prácticas enmarcadas por aptitudes intelectuales, actividades de valores, habilidades de motor y diferentes datos que hacen posible completar cualquier movimiento de manera adecuada". Es decir, la disposición de habilidades, información y mentalidades que un individuo crea cuando ejecuta una tarea.

La Fundación Omar Dengo (2008), introduce dentro de sus reglas estatales para Costa Rica algunas habilidades que los nativos avanzados descubren cómo crear al estar en contacto constante con las tecnologías. Para esto, este país percibe que es importante introducir medidas de ejecución que nos brinden información sobre lo que los nativos deben aprender y cómo serán valiosos para su aprendizaje. Cuando todo está dicho, la disposición de los indicadores se centra en pensar, explorar, presentar y ocuparse de los problemas, hacer, comunicar y trabajar cooperativamente.

Dentro del nivel preescolar, según Zúñiga y Brenes (2013), se muestran siete habilidades que los descendientes de esta etapa deben crear cuando están en contacto con las tecnologías en los diversos espacios donde trabajan.

La principal competencia es: delinear y contar historias sobre puntos de entusiasmo utilizando la softwares y la vista y el sonido. En esta competencia, es normal que puedan utilizar proyectos de esquema directo, por ejemplo, Paint en el que pueden hacer varios trazos o representaciones. Del mismo modo, pueden acceder a los sonidos con imágenes que les gustan. Por fin, pueden expresar verbalmente a sus diferentes cohortes y educadores lo que han logrado por sí mismos.

La competencia posterior es: participan en la mejora de las empresas y contribuyen con sus creaciones individuales. Los niños aclaran de qué se trata la empresa que necesitan hacer con la ayuda de las tecnologías, hablan gráficamente de los medios que deben perseguir, producen preparativos y muestran cómo su empresa se identifica con activos tecnológicos.

La tercera competencia es: perciben que las PC ayudan a las personas a impartir y compartir datos, reconocen que con las PC pueden interactuar a través del sistema, además que las personas pueden comunicar su uso y pueden compartir a través de el chat, fotos, videos, imágenes, llamadas, etc. Reconocen que para hacer uso de estas hay que saber las reglas para su uso y que tienen ciertos pasos que realizar para su uso adecuado, guardan los trabajos o juegos que realizan.

El cuarto competencia es: transmiten lo que se necesita a través de preparaciones (por ejemplo, dibujo o creación con formas y sonidos), aquí utilizan diferentes aparatos para hacer junto con diferentes sonidos y formas. Del mismo modo, perciben que son los creadores de los artículos que pueden imaginar. Además, expresan sus pensamientos, sentimientos o información sobre lo que han hecho.

El quinto competencia es: reúnen una disposición de pasos para abordar un problema de la existencia cotidiana utilizando activos tecnológicos. En diferentes proyectos de softwares, descubren cómo organizar los componentes con algunos criterios específicos, realizar agrupaciones de diversas actividades, segregar los componentes de un conjunto, causar un impacto socio, revelar a los demás cómo pueden ocuparse de un problema y adherirse a las instrucciones.

El sexto competencia es: perciben los usos principales que las personas pueden proporcionar a las PC, perciben que las PC se pueden utilizar para jugar, comunicar, trabajar, crear, etc.

Además, el séptimo competencia es: reconocer el nombre correcto y la capacidad primaria del equipo que encuentran en la configuración que se despliega. Los niños pueden adherirse a las pautas unidas por un adulto, nombrar los dispositivos mecánicos con el nombre correcto, encender y apagar los dispositivos, colocar el puntero donde necesiten elegir, incrustar una placa o dispositivo externo, ingresar a una sesión de trabajo.

Para Combes (2007), los nativos computarizados tienen información innata sobre la utilización de dispositivos mecánicos, ya que se han creado en un público general

donde internet ha estado disponible como una pieza fundamental de la vida de las personas.

Según Cabra y Marciales (2009), algunos creadores muestran ciertas aptitudes que crean los nativos:

- "Tienen una enorme base de aprendizaje alentada por el acceso a los datos a través del internet y los recursos electrónicos, lo que los hace libres y listos para investigar y comparar los datos (Tapscott, 1998)
- Comprenden lo que necesitan y tienen aptitudes educativas computarizadas increíbles
- (Skiba, 2003; Oblinger y Oblinger, 2005)
- Son comunicadores visuales naturales con sólidas capacidades espacio-visuales y capacidad para incorporar lo virtual con el mundo físico (Oblinger y Oblinger, 2005)
- Aprenden por divulgación, investigación y experiencia, lo que les permite mantener los datos y utilizarlos de manera imaginativa; son agradables para realizar múltiples tareas y utilizan una amplia gama de avances para escanear datos (Skiba, 2003; Dorman, 2000; Oblinger y Oblinger, 2005)
- Hablan con una amplia gama de usuarios, la red que se construye y la responsabilidad social comprometida con la utilización de las tecnologías es pertinente para ellos, ya que los abre a una amplia gama de pensamientos y contrastes sociales que les permiten reunir una mirada socialmente integral (Tapscott, 1998; Dorman, 2000) "(pp. 120-121).

En cualquier caso, como lo indican diferentes creadores, por ejemplo, Banwell y Gannon - Leary (2000 y Nicholas y otros (2003 y 2004) locales avanzados descubren cómo desarrollar habilidades específicas para el sistema y descubrir competencias en todo lo identificado con la búsqueda de datos, la asociación y la evaluación de los datos que obtienen, por lo que persigue que los lugareños conozcan las aptitudes que necesitan para supervisar los recursos mecánicos, sin embargo, dudan de la recopilación e análisis de datos.

Por otra parte, en cuanto a los comportamientos según MINEDU (2015), la aceptación de las tecnologías es concebible desde edades tempranas, ya que los niños se inclinan a ejercer sus facultades para conocer la condición que los abarca, por lo que es esencial ofrecer encuentros enormes que generen interés, revelación, gusto por aprender, cuidado y respeto por las nuevas tecnologías.

Para Caldevilla (2011), el estado de ánimo de los nativos presentes no es lo mismo que el de los inmigrantes avanzados, ya que los anteriores obtienen datos más rápido, les gusta realizar varias formas de tareas simultáneamente, se inclinan hacia lo gráfico en lugar del contenido y funcionan mejor tomar una foto del sistema mientras que los últimos tienen poco agradecimiento por los datos a los que pueden acceder, sus procedimientos están cerca de casa, les gusta familiarizarse con cada procedimiento exclusivamente y no unos pocos simultáneamente, tienen poca tolerancia para los chats de video y no acepte que los nativos se puedan adaptar adecuadamente mientras la televisión esté disponible o sintonizar música.

Por otra parte, tenga en cuenta que la proximidad de los niños a la tecnología computarizada debe ser dosificada, con el argumento de que, luego de dirigir un estudio, Berrios, Buxarrais y Garcés (2015) toman nota de que las tecnologías más utilizadas por los nativos son el internet, la televisión, juegos de computadora y teléfono celular, sin embargo, se requiere la intercesión de los padres en relación con los calendarios, la recurrencia y la sustancia, debido a que existen riesgos en los niños cuando se utiliza la tecnología, ya que pueden ser víctimas de contactos con personas externas, acoso cibernético, acceso a datos peligrosos, intrusión de protección y presentación a contenido dañino.

Para Roca (2015), el hecho de que no exista un control parental sobre la utilización de la tecnología por parte de sus hijos puede generar una dependencia del niño cuando la utilización de las tecnologías no solo se considera como un método, sino como un fin y ver los cambios en el conducta o conducta del beneficiario como un diseño de descanso ajustado, una rutina de alimentación horrible, menos consideración con respecto a la limpieza, la fragilidad, la ansiedad, etc.

2.2.2.4 Recursos utilizados por los nativos digitales

Como se mencionó anteriormente, las personas de cualquier edad tienen aparatos tecnológicos. Si bien es válido, cada uno de estos usos utiliza estos activos de acuerdo con sus propias ventajas y necesidades, los adultos lo usan regularmente para trabajar o contactar a familiares o asociados. En cualquier caso, los nativos avanzados, cuando introducen diferentes características, utilizan los recursos que mejor se adaptan a lo que necesitan.

2.2.2.4.1 Características de los recursos utilizados por los nativos digitales

Según Posada (2012), los materiales avanzados deben cumplir ciertos requisitos previos fundamentales para su uso legítimo y contacto con los lugareños. El material debe ser visual y sonoro, con el objetivo de que sea progresivamente novedoso para los niños, debe abandonar las posiciones escolares habituales. Puede tener activos atractivos y encantadores para los niños, por ejemplo, grabaciones, música, presentaciones, animaciones, etc.

Del mismo modo, debe estar de acuerdo con la interactividad, ya que esto le permite al estudiante tener progresivamente encuentros alucinantes y divertidos en los que necesita decidirse por sus propias elecciones, mostrándose como un ser autosuficiente. Además, deben cumplir con la disponibilidad al cumplir con tres criterios significativos que no son exclusivos, lo cual es valioso para todos los nativos con una incapacidad extraordinaria; práctico, útil para cada uno de los estudiantes para quienes está coordinado y el mecánico aludió a que no requiere un gran número de ostentosas para su uso concebible y que funciona en todos los grupos de computadora.

Es vital que usted también tenga adaptabilidad con el objetivo de que pueda adaptarse a una amplia gama de movimientos, las características del niño, en diferentes lugares, etc. También debería haber medido la calidad, es decir, el activo debe despertar o fascinar a los niños constantemente, no un minuto. Debe ser versátil y reutilizable, en su mayor parte por y para el educador que debe utilizar

estos materiales en diferentes circunstancias y minutos. Por último, debe describirse por interoperabilidad, cada sustancia debe estar unida por un registro con el que tiende a seguirse y también debe tener versatilidad, deben enviarse efectivamente comenzando con un punto y luego al siguiente.

2.2.2.4.2 Tipos de materiales digitales

Los tipos de materiales avanzados, como lo indica TIC Channel (2012), se caracterizan de seis maneras distintas, como se demuestra a continuación:

- Media: es la molécula más pequeña del medio computarizado, tiende a ser pequeños archivos, por ejemplo, imágenes, videos o fotografías.
- Media integrada: Es el punto en el que unas pocas personas menores se unen, es decir, implica. Por ejemplo, pueden ser un informe con imágenes o un video para grabar, así como con sonidos ambientales y fotografías.
- Objeto de aprendizaje: también es la asociación de algunos métodos, sin embargo, con una razón instructiva específica, pueden conectarse entre sí.
- Secuencia didáctica: se realiza una congruación de orientación total para un objeto de aprendizaje.

2.2.2.4.3 Aparatos tecnológicos usados por los nativos digitales: computadoras, smartphones y tablet

Para Haugland (2000), las PC son utilizadas por la descendencia en igualdad de condiciones. Sea como fuere, es importante recordar que los niños en edad preescolar aprenden a través de su cuerpo, con desarrollo y con una diferencia constante en los ejercicios. En consecuencia, es importante conocer los ejercicios que hacen los niños para saber si son importantes para su edad y su fase de avance. Según algunas investigaciones realizadas en diferentes congresos, se expresa que lo que actualmente se termina con los niños y las TIC son ejercicios que no tienen ningún efecto en los niños, ya que son complicados, los niños tienen acceso gratuito a todo y no se utiliza como fortificación. de aprendizaje concreto.

Los niños necesitan un tiempo específico con el objetivo de poder probar e investigar los nuevos materiales que se les presentan. Realmente aprecian llevar el cursor a varios espacios de la pantalla y ver que cada vez que hacen clic lo lleva a otra nueva ventana. Los adultos deben mantener un comportamiento atento y, sin embargo, dejar que los niños hagan ejercicios de forma autónoma, posiblemente deben mediar cuando sea vital con preguntas que los ayuden a continuar investigando y hacer sus propias teorías.

La utilización de PC beneficia a los niños, ya que ayudan a fortalecer el aprendizaje explícito. Al parecer, mejoraron su comprensión, aptitudes no verbales, aprendizaje básico, memoria de largo alcance, habilidades manuales y verbales, pensamiento crítico, deliberación y aptitudes conceptuales (Haugland, 1992).

Con respecto a la tablet, se puede expresar muy bien que se considera como un

"Dispositivo electrónico portátil con pantalla de contacto y con diferentes aspectos destacados" (RAE, 2016). Para Mares en Ceinos (2015), es un dispositivo avanzado que es el punto medio entre una conexión inalámbrica canny y una PC, dentro de sus características más importantes se puede expresar que tiene una alta capacidad para procesar datos y navegar por el internet , tiempo retrasado de duración de la batería interna, peso ligero, medición diferente, fusible de diferentes dispositivos, marco de trabajo explícito (Android, Windows o Apple), utilidad de la aplicación, acceso a el internet a través de Wi-Fi o sistema móvil.

Además, como lo indica Marqués en Ceinos (2015), las tablets intentan cumplir con los requisitos de visión y sonido para sus usuarios, por ejemplo, reproducir música, tomar fotos, grabar grabaciones, grabar sonidos, examinar rápidamente el internet, supervisar ocasiones, crear diseños, informar administrador, ayuda de comprensión, utilización de videojuegos y actividades educativos.

Las tablets están en diferentes hogares, el mismo número de ellas se acerca. No solo los adultos los usan todavía, sino también los niños. Actualmente, los niños lo usan para leer material con imágenes y, además, para jugar por sí mismos. Como

lo indica López (2013), deberíamos considerar el tiempo de los niños para tener la opción de saber si pueden acceder a estos dispositivos o no, si los niños son niños pueden dañar el dispositivo o tal vez pueden lastimarse a sí mismos. Prescriben que después de tres años, los niños pueden acercarse a la tablet. No obstante, algunas investigaciones revelan que el período para tratar con tablets podría ser menor.

"... la edad de inicio en su uso es mucho más temprana. Los niños de 2 y 3 de edad normalmente llegan a las terminales de sus padres, que se ocupan de diferentes aplicaciones, predominantemente juegos, aplicaciones para pintar o sombrear y compañías de transmisión que ofrecen arreglos para niños a través de estos dispositivos. Una parte de estos niños a partir de ahora experimentan YouTube saltando de video a video, o auditan las fotos que sus amigos tienen en sus exhibiciones fotográficas individualmente "(Cánovas, 2014, p 3).

Para Crescenzi - Lanna y Grané - Oro (2016), la tablet es vista como un método de correspondencia que ofrece la posibilidad de jugar, hacer y aprender. Los niños se acercan a diferentes aplicaciones educativas y emocionantes que descubren cómo captar su consideración para que siempre lleguen a la tablet una vez más, descubriendo cómo colocarlas como un componente de su vida cotidiana. Por otra parte, es fundamental especificar que antes de que los niños puedan acceder a una tablet, es importante establecer las pautas, por ejemplo, la consideración que se debe tener con ellos y las ocasiones en que se utilizarán. En el caso de que se haga un uso decente de ellos y se vea como un activo ideal para los niños, podemos decir que la forma de tratarlos producirá el "incremento en las habilidades del motor, incremento en el pensamiento científico, incremento en la tecnología, alta capacidades en encuestas de expertos en contemplaciones y pensamiento crítico "(, p.30)

2.2.3. Competencia

La idea de capacidad es multidimensional e incorpora varios niveles, por ejemplo, saber (datos, conceptos, conocimientos), darse cuenta de cómo hacerlo

habilidades, destrezas, métodos de actuación), darse cuenta de cómo será generalmente (estado mental y características que manejan la conducta) y darse cuenta de cómo será generalmente (actitudes y valores que guían el comportamiento). Al final del día, la rivalidad es la capacidad de desempeñarse bien en entornos intrincados y válidos. Se basa en la integración y activación de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores.

Chomsky en Aspectos de la teoría de la sintaxis (1985), por ejemplo, a la luz de las especulaciones del lenguaje, desarrolló la idea y caracteriza las habilidades, por ejemplo, la capacidad y la actitud para la ejecución y la interpretación.

2.2.3.1 La sociedad de la información

Vivimos cuando los datos aplicados a los círculos de la creación están alterando los estados de la economía, el comercio, las bases de los problemas legislativos, la correspondencia mundial y el estilo de vida y la utilización de las personas. Este ciclo ha sido conocido como la "era de la información", ya que son datos que actualmente supervisan la economía en todo el mundo.

La cultura moderna dependía de la utilización de los recursos del viejo estilo de la economía; Ahora, la sociedad de datos depende del capital humano, fortalecido por las nuevas tecnologías. Hoy el aprendizaje se recarga a intervalos regulares y en ese período se crean más datos que en todos los últimos años; Este cambio hace que la capacitación se desarrolle de manera inesperada, ya que el avance de las nuevas tecnologías ha expandido las afueras y transgredido el proceso de aprendizaje de enseñanza.

2.2.3.2. competencia educativa

La idea de competencia comprendida en la educación resulta de las nuevas hipótesis intelectuales, fundamentalmente significa "información de ejecución". Como todo aprendizaje sugiere aprendizaje, en ese punto, es concebible afirmar que son iguales en habilidades y saber: darse cuenta de cómo pensar, darse cuenta de cómo descifrar, darse cuenta de cómo realizar y realizar un comportamiento aceptable en diversas situaciones.

Chomsky (1985), a la luz de las teorías del lenguaje, establece la idea y caracteriza las habilidades, por ejemplo, la capacidad y el comportamiento para la ejecución y la comprensión. La educación basada en competencias (Holland 1966-97) se centra en las necesidades individuales, los estilos de aprendizaje y las posibilidades para que el estudiante pueda utilizar de manera experta las habilidades que muestra el universo del trabajo.

Las habilidades son una gran cantidad de información, aptitudes y características que unen y permiten completar una presentación de una manera convincente, es decir, que el estudiante logra los destinos de manera productiva y obtiene el impacto ideal en el tiempo estipulado y utilizando lo mejor técnicas y activos para su reconocimiento.

Los avances de la investigación, demuestran que el logro de los objetivos radica en la información del control, la mejora de las aptitudes, el desarrollo en propensiones mentales y de conducta que se identifican con las características generalizadas y de un orden similar, tal como en el desarrollo de habilidades de desempeño.

La educación basada en competencias alude a un entendimiento prominente con los pies en la tierra, que fundamentalmente se conecta al aprendizaje para lograr un fin: la ejecución. Al final del día, la hipótesis y la experiencia pragmática están conectadas utilizando hipótesis para aplicar información al desarrollo o ejecución de algo.

2.2.3.2.1. Principales características

En la educación basada en competencias, el estudiante hace como tal al distinguirse con lo que entrega, percibir el procedimiento que realiza para ensamblar y las filosofías que inmediatan este procedimiento. La evaluación determina qué algo explícito jugará o construirá el estudiante y dependerá de la confirmación de que el estudiante pueda armarlo o realizarlo.

La educación basada en habilidades se refiere a un encuentro de sentido común,

que está conectado con el aprendizaje para lograr un objetivo. La hipótesis y la experiencia útil se combinan con aptitudes y características, utilizando hipótesis para aplicar el aprendizaje al desarrollo o ejecución de algo. De esta manera, es importante fomentar el avance de las aptitudes, el desarrollo de propensiones mentales y de conducta que se identifican con características generales. Garantizar que el final y el punto focal del aprendizaje es el estudiante, fortaleciendo la mejora del pensamiento básico sobre el estudiante, con el objetivo de que tenga dispositivos que le permitan percibir, decidir y elegir sin inhibiciones, de modo que más pronto que tarde pueda presentar en la construcción de sus propias aptitudes. Es imperativo dar al estudiante:

- Diferentes variables y dejar de concentrarse en los contenidos de las materias.
- Use recursos que recrean la realidad.
- Diríjalo a la investigación y los objetivos de los problemas, que los aborden a fondo de manera agradable o en cooperación, respaldados por el trabajo cercano del instructor en casa con cada estudiante estudiante.

Además, es fundamental recordar que gran parte de lo que los estudiantes entienden actualmente mañana estará desactualizado y que las habilidades convencionales, una vez más, no envejecen, crean e incrementan, particularmente en el caso de que se encuentren en una atmósfera. de oportunidad. El desarrollo de descubrimientos importantes y útiles es básico para el avance de estas habilidades, lo que, en gran medida, se puede crear a través de la experiencia de aprendizaje en circunstancias laborales explícitas.

2.3. MARCO CONCEPTUAL TECNOLOGIAS

Es la disposición de saberes la que incorpora a aquellos con los pies en la tierra, o información especializada, mecánica o moderna, que faculta al hombre para alterar las condiciones características para hacer que su vida sea progresivamente valiosa y encantadora. Las nuevas tecnologías empoderan al hombre que usa estos

dispositivos desarrollados de manera engañosa, para abrir un mundo sin márgenes usando PC, que se unieron a las administraciones, por ejemplo, Internet, donde la información y la asociación humana superan las separaciones. También puede aludir al término para aludir a avances explícitos, por ejemplo, máquinas modernas, la PC, la consolidación, etc.

TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION.

La informática (TI, o también llamada TI por su importancia en inglés: informática) es el uso de ordenadores y equipos de comunicación de difusión para almacenar, recuperar, comunicar y controlar información, utilizada regularmente con respecto a empresas u organizaciones diferentes. El término generalmente se utiliza como una palabra equivalente para PC y sistemas de PC, pero además incluye otros avances en la apropiación de datos, por ejemplo, TV y teléfonos. Diferentes empresas están relacionadas con las tecnologías de información, incluidos los equipos y softwares.

TIC

Normalmente están confundidos en su utilización. Es imperativo llamar la atención sobre la distinción entre los dos: TI alude a la tecnología de la información, mientras que las TIC sugieren las tecnologías de la información y la comunicación. Ambos mantienen una relación expansiva, sea como sea, apuntan a varias zonas. El término TI es un término más extenso y abarca las TIC, siendo este un término que demuestra una subcategoría de eso. "La TI envuelve el espacio total de datos, que incorpora equipos, softwares, periféricos y sistemas. Un componente entra en la clase de TI cuando se utiliza para almacenar, proteger, recuperar y preparar información electrónicamente"

TI

Deberíamos llamarlo informática (TI). "Su definición constaba de tres clasificaciones: técnicas de procesamiento, la aplicación de métodos estadísticos y matemáticos para la toma de decisión, y la simulación del pensamiento de orden superior a través de programas computacionales.

PRIMERA INFANCIA

La adolescencia temprana es una fase del ciclo de existencia del individuo que va desde el crecimiento hasta los seis años, en estos primeros tramos largos de la vida de un niño se organiza su avance físico, mental, social, psicológico y social.

Durante este tiempo, el cerebro, a pesar del desarrollo, obtiene de la condición los datos fundamentales que usará para el resto de la vida. Esa es la razón por la cual es clave que en esta etapa los niños reciban una consideración exhaustiva que satisfaga sus necesidades físicas y emocionales. Así como aquellos identificados con el aprendizaje y el avance de habilidades.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

3.1. GENERALIDADES

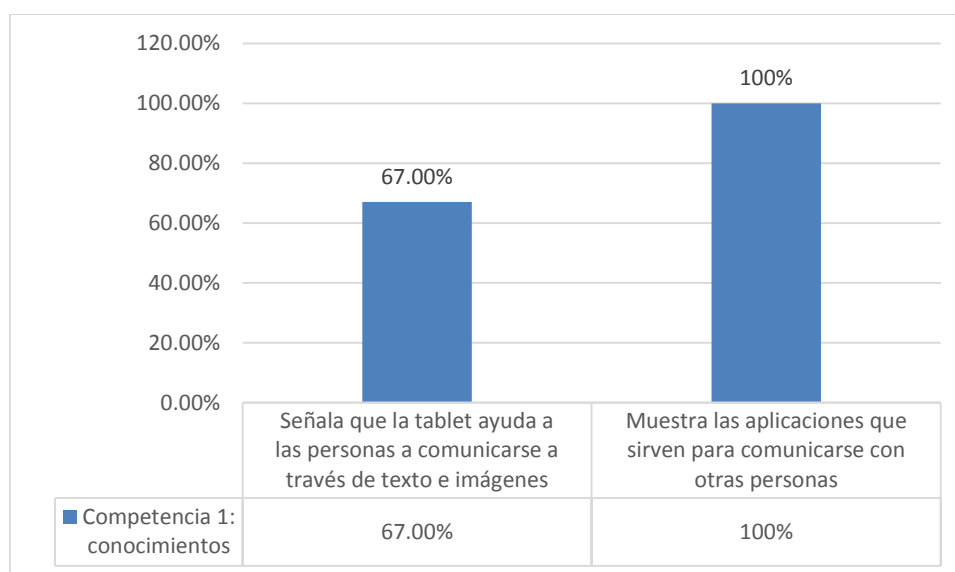
En esta sección presentaremos el estudio y la interpretación de la información, para responder a las consultas de nuestro estudio.

Información que los niños presentan en la utilización de tablets.

La información está disponible en cada una de las competencias que se han evaluado. En la principal rivalidad identificada con la prueba distintiva de la tablet como un método de correspondencia, descubrimos dos cosas aludidas a la información que es: demuestra que la tablet hace que las personas impartan contenido e imágenes, y muestra las aplicaciones que sirven para hablar con otras personas.

Gráfico N°6

Conocimientos en medios de comunicación



Fuente: Elaboración propia

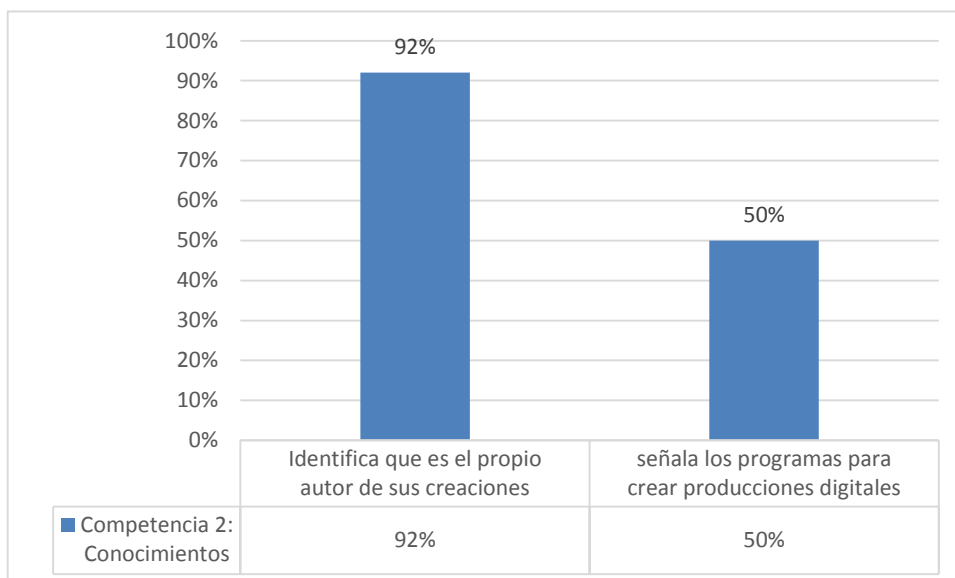
Como se puede observar en el gráfico N°6, más de la mitad de los niños (67%) señala que las tablet facilitan la comunicación entre personas que se encuentran en diferentes espacios a través de textos e imágenes, algunos de los niños manifiestan sus propias experiencias a partir de la pregunta para qué sirve la tablet: "...para hablar con mi mamá" (S4) o "...papá lo usa para mandar correos" (S8). En estos ejemplos podemos observar que los niños conocen funciones básicas de la tecnología, específicamente de la tablet, pues saben que es posible comunicarse con otra persona que se encuentra en un lugar diferente.

El primer sujeto del ejemplo (S4) hace referencia a la aplicación "Skype" la cual permite mantener comunicación a través de una video llamada con otra persona, el adulto puede verla a ella y ella al adulto de manera inmediata, aquí observamos la característica de inmaterialidad que como manifiesta Cabrero en Belloch (2006), la información que se encuentra por este medio no es concreta por lo que puede ser transportada de un lugar a otro de manera rápida y simultánea.

Por otro lado, el segundo sujeto hace referencia a los correos electrónicos, para esta aplicación no es necesario "observar" a la otra persona por un video, pues se envía un mensaje que será recepcionado y posiblemente respondido en algún momento, en este ejemplo se hace presente la instantaneidad que evoca a la rapidez con la que llegan los mensajes de un lado a otro pese a la distancia. Así mismo, el total de la muestra (100%), manifiesta que las aplicaciones antes mencionadas, Skype y el correo electrónico sirven para comunicarse con otras personas.

En la segunda competencia relacionada a las producciones digitales se presentan dos ítems: identifica que es el propio autor de sus creaciones y señala los programas para crear producciones digitales dibujos.

Gráfico N° 7
Conocimientos en producciones digitales



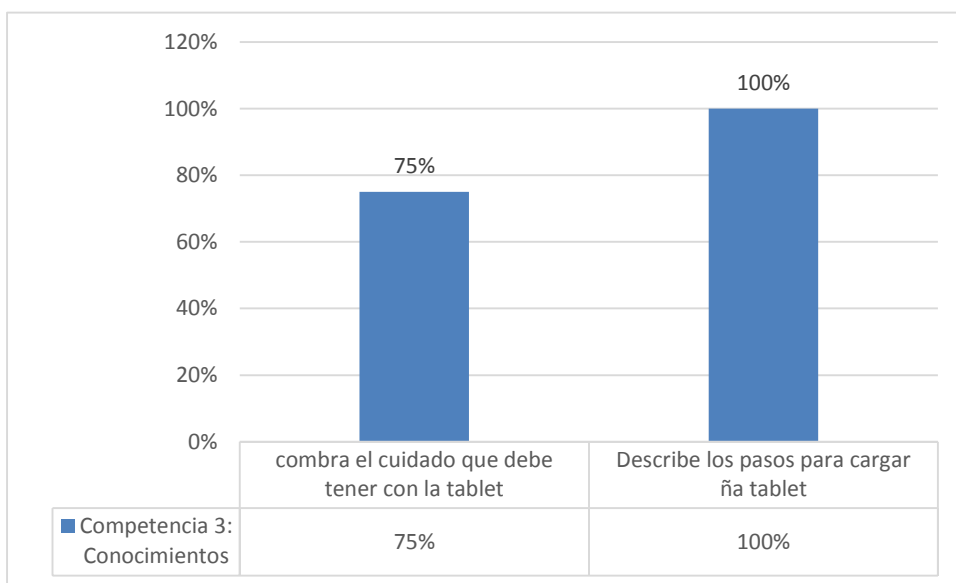
Fuente: Elaboración propia

En el primer ítem del gráfico N°7 podemos observar que el 92% logra identificar que cada creación que ellos realizan parte de sí mismos, respondiendo a la pregunta con diversas frases: “fui yo” (S1), “yo lo hice (S2)”, cada uno de los niños dibujó lo que ellos quisieron representar, sus dibujos eran en algunos casos trazos, animales o sus dibujos favoritos. Tal como lo menciona Gay (2004), el niño de preescolar se va desarrollando a través de la interacción con el ambiente que los rodea, ofrecerles la posibilidad de representar sus ideas, pensamientos e intereses va desarrollando su propia identidad en relación consigo mismo y con los demás.

Por otro lado, dentro de las aplicaciones que cada uno de los niños podía observar en su tablet (Paint, PlayArt y Doodle Buddy), solamente la mitad (50%) logra identificar cuáles sirven para que ellos mismos puedan crear o elaborar algún producto que parte desde su propia imagipaís; la otra mitad no lograba manifestar para qué servía esa aplicación, probablemente porque eran una de las que menos usaban. Muchos de los niños a parte de aplicaciones para dibujar, también tenían otras para pintar, juegos de entretenimiento, etc. En este punto, es necesario recordar, que tal como lo señala Romero y otros (2008), la tablet puede ser utilizada como instrumento para el aprendizaje, pues son las personas las que participan

como agentes activos y tienen la oportunidad de crear y expresarse de una manera distinta. Cada uno ha logrado aprender de las aplicaciones que más usan. La tercera competencia presenta dos ítems en relación al conocimiento: nombra el cuidado que debe tener con la tablet y describe los pasos para cargar la tablet. Los resultados obtenidos son los siguientes:

Gráfico N°8
Conocimientos en uso de la tablet



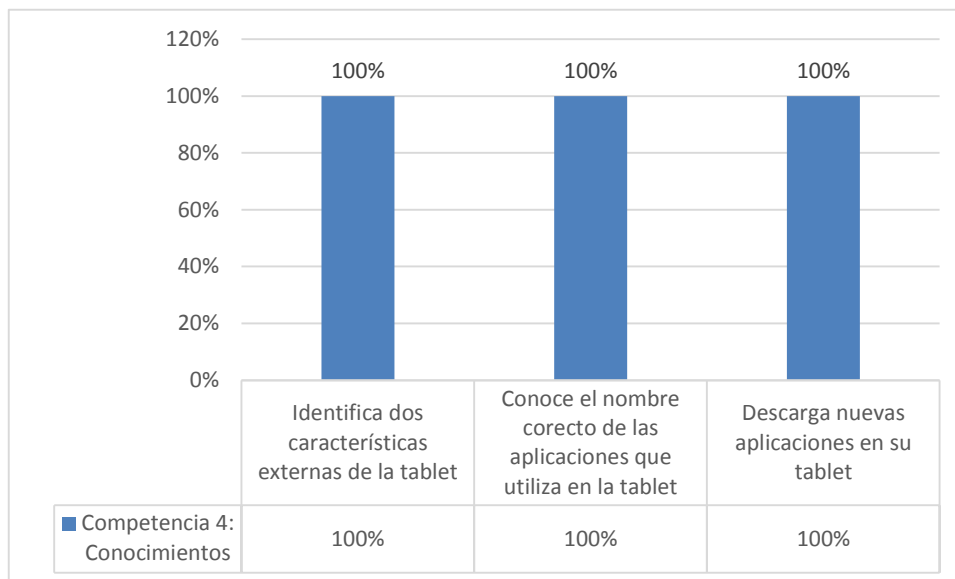
Fuente: Elaboración propia

En el primer ítem vemos que hay una aprobación del 75%, los niños mencionan: “yo la tengo que poner en su estuche para que no se malogre” (S5) y “tienes que cogerla con tus dos manos para que no se rompa” (S11), los niños comentan lo que ellos mismos hacen, pero también le comentan a sus compañeros cómo debe ser el cuidado de estas mismas, pues como menciona López(2013), la tablet tiene como característica ser un objeto liviano y es necesario que se anticipe constantemente a los niños acerca del cuidado que se necesita tener para que no se dañe el objeto ni ellos mismos. En las verbalizaciones de los niños se puede observar que son conscientes de lo que puede pasar si es que no se cuida adecuadamente la tablet, “tienes que guardarlo cuando ya no juegas porque si no lo puedes pisar y se rompe la pantalla (S8)”.

Por otro lado, el 100% de los niños describen los pasos que debes de seguir para cargar una tablet, “primero tienes que conectar un cable y después el otro lado del cable lo llevas a la electricidad” (S7), “mi hermana usa un cable que lo mete aquí en este huequito y luego lo enchufa, ella lo hace porque ella dice que yo soy todavía muy chiquita” y “cuando se está bajando la batería tienes que ponerle su cable para que cargue” (S11). En estos ejemplos tal como menciona Marciales (2009), los niños al pertenecer al grupo de nativos digitales lograr aprender por el descubrimiento, investigación y experiencia; es decir; probablemente ellos han ido adquiriendo esta secuencia de pasos a través de las vivencias diarias en relación con la tablet.

Por último, la cuarta competencia se presenta como conocimientos los siguientes ítems: identifica al menos dos características externas de la tablet, conoce el nombre correcto de las aplicaciones que utiliza en la tablet e identifica el cargador como elemento indispensable para la funcionalidad de la tablet.

Gráfico N° 9
Conocimientos en características de la tablet



Fuente: Elaboración propia

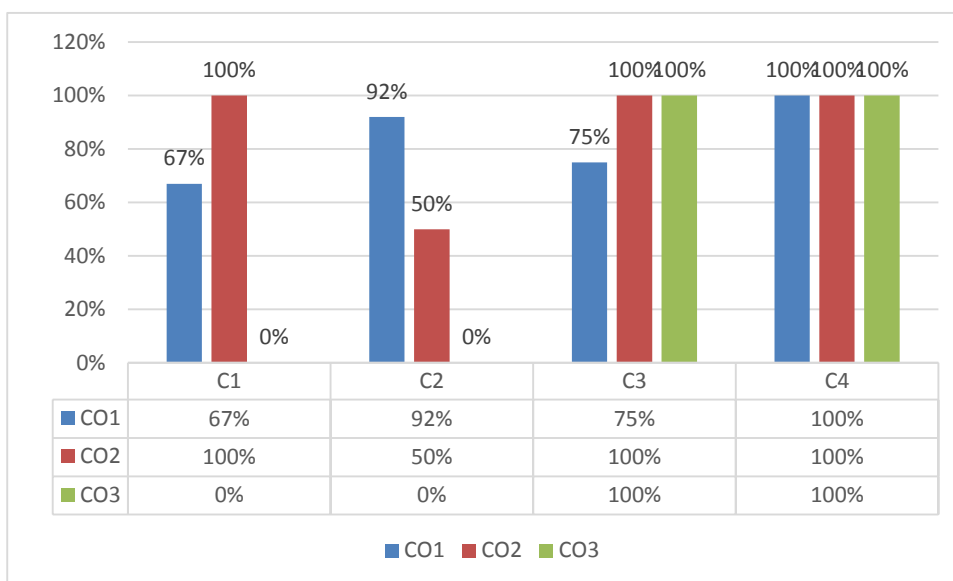
Como se puede observar en el cuadro, los tres ítems presentados presentan un 100% de respuesta, los niños mencionan características visibles para ellos referidos a la forma que presenta este recurso, por ejemplo: “la tablet es un rectángulo” (S10), “tiene como un círculo en el medio, es un rectángulo (S2). Algunos, mencionan otras características no solo referidas a la forma: “es de metal, tiene electricidad” (S11), “es de cuadrada y de color plomo (S12). A partir de las respuestas de los niños podemos reafirmar que, como menciona Gay (2012), los niños perciben el mundo a través de sus sentidos, tener experiencias a través del tacto, la vista, el gusto, la audición y olfato harán que sus aprendizajes sean más significativos, pues aún se encuentran en una etapa concreta.

También, conocen por el nombre correcto a las aplicaciones que utilizan: “son juegos” (S3), “esta es la cámara” (S9), “esto es para mandar correos” (S4). Los niños han ido aprendiendo en el día a día cómo se llaman cada uno de los elementos que componen la tablet a la que tienen acceso, como menciona Marciales (2009), la alfabetización tradicional se va ampliando y va convirtiéndose en una digital, pues van adquiriendo un mayor vocabulario como también

conociendo nuevas herramientas de comunicación. Por otro lado, en su totalidad se logró identificar el cargador como elemento esencial para que la tablet pueda funcionar, “tienes que cargarlo el mío porque se va a apagar” (S8), pese a que la tablet para Ceinos (2015), tiene un mayor tiempo de duración que otros dispositivos tecnológicos también es necesario aprender a identificar cuándo es el momento de recárgala para poder seguir usándola así como también es importante conocer los elementos que se necesitan para que esta actividad se ejecute.

Luego de haber presentado de manera detallada los resultados obtenidos en cuanto a los conocimientos en cada una de las cuatro competencias planteadas, podemos manifestar lo siguiente:

Gráfico N°10
Cuadro general de conocimientos



Fuente: Elaboración propia

Los conocimientos evaluados en la cuarta competencia referida a las características de las tablets (C4) muestran el mayor porcentaje de logro en cada uno de sus ítems en comparación con los demás. En esta competencia se puede observar que hay un conocimiento completo de las características de las tablets, de las aplicaciones que utilizan y de cómo poder acceder a la descarga de ellas sin ninguna complicación. Sin embargo, algunas de las aplicaciones a las que ellos

tienen acceso son para realizar producciones, en la segunda competencia se pueda observar que no todos las utilizan, pues prefieren aquellas que le ofrezcan los productos finalizados.

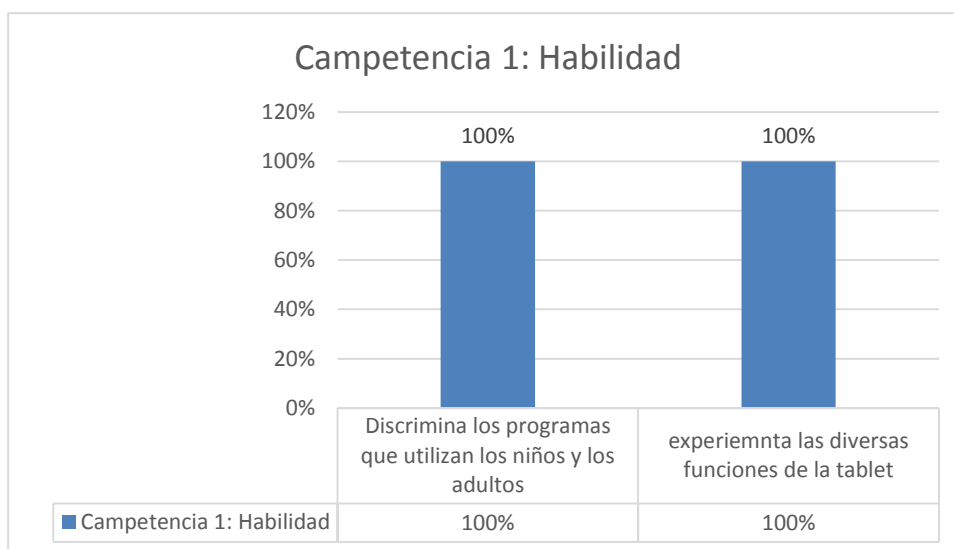
Por otro lado, en la primera competencia se ha podido observar que no toda la muestra identifica a la tablet como medio de comunicación, pero los que logran reconocerla como tal identifican cuáles son las aplicaciones con las que se pueden comunicar con otra persona: Skype y correo electrónico. Así mismo, los niños mencionan cuáles son los cuidados que deben de tener con la tablet para que pueda funcionar, como también qué pasaría si no se toman las precauciones necesarias. En diversos momentos cuando los niños usan las tablet necesitan recargarla, cada uno de ellos mencionan los pasos y herramientas necesarias para ejecutar esta acción.

Habilidades que presentan los niños en el uso de las tablets

Las habilidades, al igual que los conocimientos se encuentran desarrolladas en diversos ítems en cada una de las competencias consideradas en el instrumento de lista de cotejo. A continuación, se mostrará los resultados encontrados.

En cuanto a la primera competencia, se observa dos ítems referidos a las habilidades: compara los programas que utilizan los niños y los adultos; y experimenta las diversas funciones de la tablet.

Gráfico N°11
Habilidades en medios de comunicación



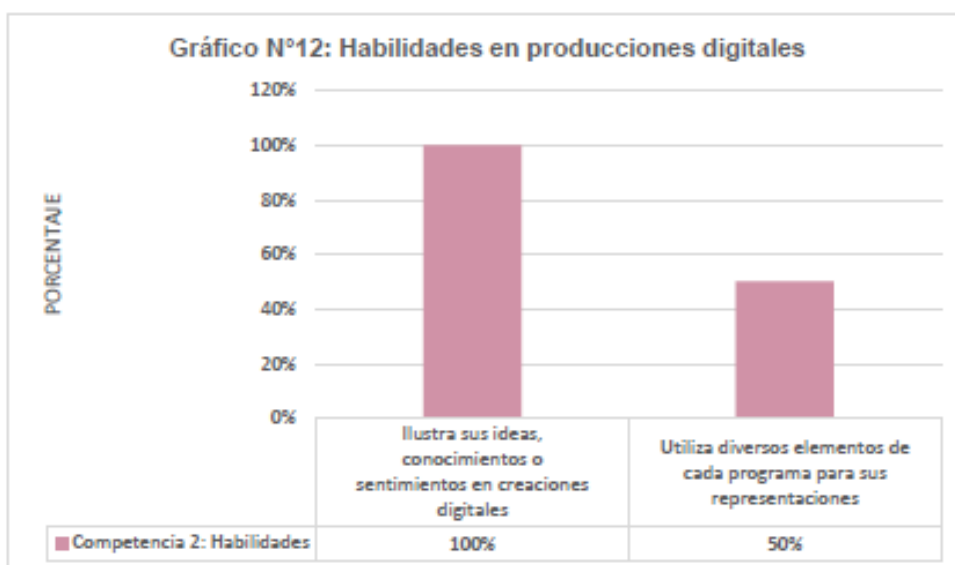
Fuente: Elaboración propia

Los resultados en esta competencia son iguales y alcanzan el 100% de logro, los niños reconocen los programas que ellos y los adultos pueden utilizar: “yo uso un programa para jugar y mi papá usa este para mandar correos” (S8), “ese es de mensajes (señalando el ícono de correo), mi mamá lo usa, yo no lo uso porque no sé escribir” (S3), “yo solo puedo jugar con la gatita, los otros usa mi papá para su trabajo” (S2). También, usan diferentes aplicaciones que la tablet tiene (cámara, llamadas, skype) y que cumplen diversas funciones como: “esta es la cámara para que tomes fotos” (S9), “aquí puedes entrar para llamar”, (S10), “yo hablo con mi mamá por aquí, yo puedo verla” (S5)”. Como menciona Crescenzi – Lanna y Grané - Oro (2016), los niños logran identificar qué aplicaciones sirven para que ellos puedan jugar y a la vez aprender. Una de las habilidades que los niños deben lograr a esta edad es diferenciar unos elementos de otros, si bien lo van logrando a partir de experiencias con el ambiente natural también se hace presente el ambiente tecnológico digital, pues como manifiesta Gay (2014), el niño va perfilando su observación en la interacción constante con estos ambientes.

La segunda competencia presenta otras dos habilidades: ilustra sus ideas, conocimientos o sentimientos en creaciones y utiliza diversos elementos de cada programa para sus representaciones.

Gráfico N°12

Habilidades en producciones digitales



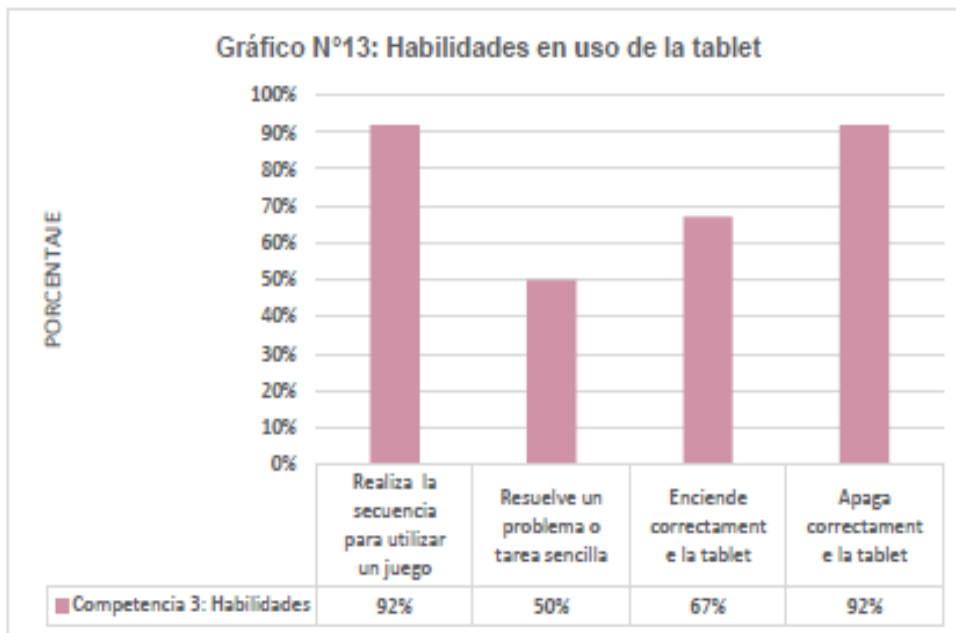
Fuente: Elaboración propia

El total de niños logra representar sus ideas, conocimientos o sentimientos en aplicaciones de creaciones (Paint, PlayArt y Doodle Buddy), “yo sí puedo dibujar en mi tablet, me voy a dibujar a mí” (S3), “aquí yo puedo dibujar así con mi dedo” (S7), “yo quiero dibujar una telaraña” (S5), “yo puedo dibujar a mi abuelo Panchito” (S11). Para Romero y otros (2008), la tablet puede usarse como instrumento para el aprendizaje, aquí las personas son quienes hacen uso de este recurso, participan como agentes activos y tiene la oportunidad de crear y expresarse de manera distinta.

Asimismo, utilizan las herramientas que encuentran en las mismas aplicaciones (Paint, PlayArt y Doodle Buddy), manifestando: “yo puedo cambiar de lápiz de color para dibujar, sólo puedes apretar el lápiz y el borrador” (S7), “yo voy a pintar con el color azul aquí” (S3), “puedes usar tinte de plastilina, así se llama (S5). Cassany y Ayala (2008) menciona que ahora hay más herramientas que pueden ser usadas, ahora no es solamente el texto de una sola fuente lo que acompaña sino el texto con diversas fuentes, colores o estilos agregados a imágenes estáticas, con movimiento o algunos vídeos.

La tercera competencia nos presenta cuatro ítems: realiza la secuencia para utilizar un juego, resuelve un problema o tarea sencilla, enciende correctamente la tablet y apaga correctamente la tablet.

Gráfico N°13
Habilidades en uso de la tablet



Fuente: Elaboración propia

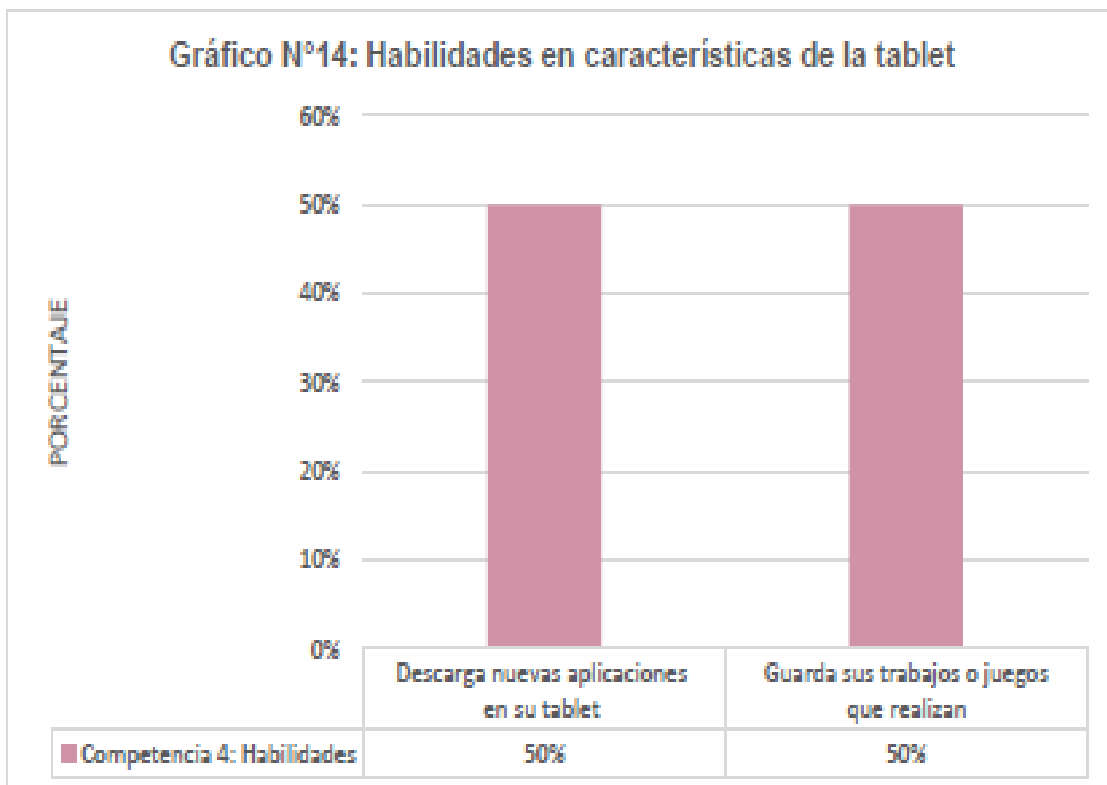
Más de la tercera parte de la muestra (92%) realiza una secuencia para utilizar un juego, primero aprieto una de estas cosas de acá abajito, y luego aprietas una de estas imágenes y esperas un ratito, aprieto uno de estos dibujitos para empezar y ya puedo jugar” (aplicación “Pou”) (S7), “primero tengo que apretar la “x” en este juego para salir y elegir otro juego, apreté otro que es un juego” (aplicación Minecraft) (S5), “yo solo entro aquí donde hay muchos y lo presiono y ya está” (aplicación Salón de Manicura) (S12), “solo buscas el juego, lo aprietas y entras, luego pones empezar aquí en el botón rojo” (Tiny Lab) (S6).

Los niños usaban los juegos con naturalidad, Romero y otros (2008), mencionan que los nativos digitales, grupo al que pertenece la muestra, aprenden a través del juego ya que de esta manera sus aprendizajes se hacen más enriquecedores.

Durante el uso de la tablet, algunos niños se encontraron con diversas dificultades como la batería que se estaba agotando, la orientación de la pantalla de la tablet, alguna aplicación colgada, o el acceso a internet, sólo el 50% pudo resolver estos problemas. Por otro lado, sólo un poco más de la mitad (67%) pudo encender de manera correcta la tablet, varios de ellos habían pedido que se las envíen prendidas porque aún no sabían, mientras que otros decían: “hay que apretar en este botón” (S1), “hay que tener presionado un rato” (S10). Así mismo, el 92% logra apagar de manera correcta la tablet, “donde es para prender también apagas” (S1), “vuelves a tener apretado para apagar” (S10).

En la cuarta competencia encontramos dos habilidades que han sido evaluadas que son las siguientes:

Gráfico N°14
Habilidades en características de la tablet

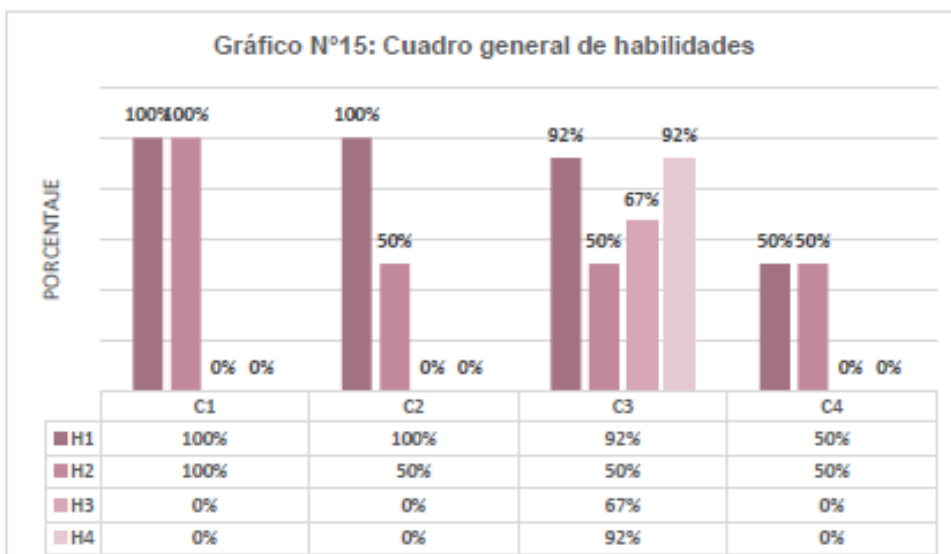


Fuente: Elaboración propia

En ambas habilidades del gráfico N°14 se puede observar que se ha alcanzado solamente la mitad de logro, en la primera habilidad algunos niños manifestaban: “aquí entras y buscas tu juego que quieres para que puedas jugar” (S8), “mi mamá me ha dicho que es como una tienda de la tablet y puedes comprar tus juegos con una tarjeta” (S7), “aquí tienes que entrar y buscas pero no hay internet” (S3). También, sólo la mitad (50%) logra guardar sus trabajos o los juegos (aplicación Salón de manicura, Paint, Dinosaurios, Bebé Panda y Explorium), los otros niños salen de frente del juego.

Luego de haber presentado de manera detallada los resultados obtenidos en cuanto a las habilidades, podemos manifestar lo siguiente:

Gráfico N°15
Cuadro general de habilidades



Fuente: Elaboración propia

La competencia con ítems de mayor porcentaje de logro es la primera (C1) estos están referidos al reconocimiento de las tablets como un medio de comunicación, los niños logran percatarse de que la tablet tiene muchas funciones, sobretodo, la de comunicarse con otras personas que no están cercanos a ellos señalando las aplicaciones que ellos y sus padres utilizan (Skype y correo).

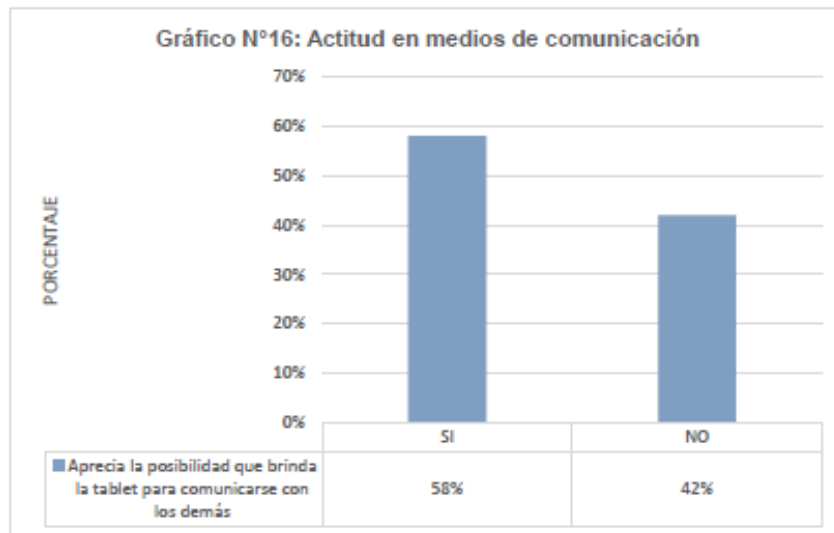
Por otro lado, en la tercera competencia (C3) se puede observar que los niños se dirigen hacia un logro total de las habilidades relacionadas a la secuencia para realizar un juego, resolver problemas y, apagar y encender la tablet. También en la cuarta competencia (C4) no todo el grupo ha identificado cómo se descargan las aplicaciones y cómo luego de hacer una de ellas se puede guardar lo que han realizado. Como menciona Nastasi y Clements (1994), es necesario que previo al uso de la tablet se informe al niño cómo se debe utilizar en torno al cuidado y funciones.

Por último, en la segunda competencia (C2), se observa que los niños reflejan sus pensamientos, ideas e intereses en aplicaciones que los inviten a dibujar (PlayArt, Doodle Budly y Paint) como también van empezando a reconocer las herramientas que cada una de estas aplicaciones ofrece como el grosor de la brocha, gama de colores, incluir texto, etc. Tal como menciona Cassany y Ayala (2008), los nativos digitales presentan características como la multimodalidad, pues la información a la que tienen acceso no solo es un solo formato sino en varios que permiten una interacción más lúdica e interactiva.

Actitudes que presentan los niños en el uso de las tablets

Dentro de las categorías consideradas para la presente investigación se han analizado también las actitudes que serán desarrolladas a continuación con sus resultados correspondientes.

Gráfico N°16
Actitud en medios de comunicación

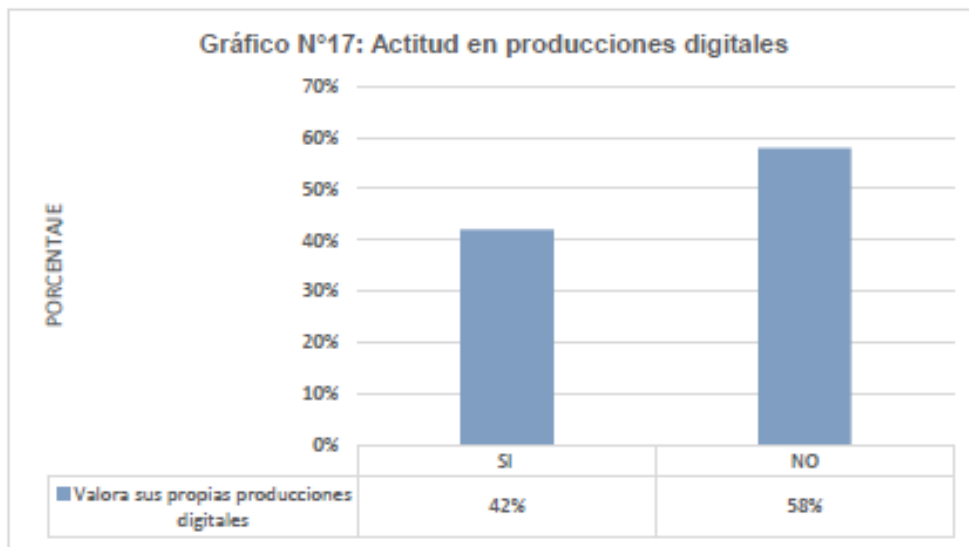


Fuente: Elaboración propia

Podemos observar en el gráfico n°16 que el ítem que corresponde a la actitud en la primera competencia (C1), presenta un 58% de logro y 42% no logrado. En la mayoría de la muestra se observa una valoración sobre la posibilidad que les brinda la tablet al estar comunicados con otras personas, algunos mencionan sus propias experiencias: “yo hablo con mi mamá por la tablet” (S3), “mi papá puede llamar a mi mamá de la tablet (S12), “me gusta hablar con mi daddy que está en Estados Unidos” (S11). En los niños de preescolar como lo menciona Gay (2014), una de las principales características en esta edad es la interacción con el ambiente social que rodea al niño que incluye claramente a las personas encargadas de su cuidado, por lo que suelen relacionar el uso de las tablets como medio de comunicación en relación con los adultos.

La actitud en la segunda competencia es: valora sus propias producciones. Esta actitud se deriva del trabajo que se ha observado mientras los niños y niñas se encontraban realizando sus propias representaciones.

Gráfico N°17 Actitud en producciones digitales



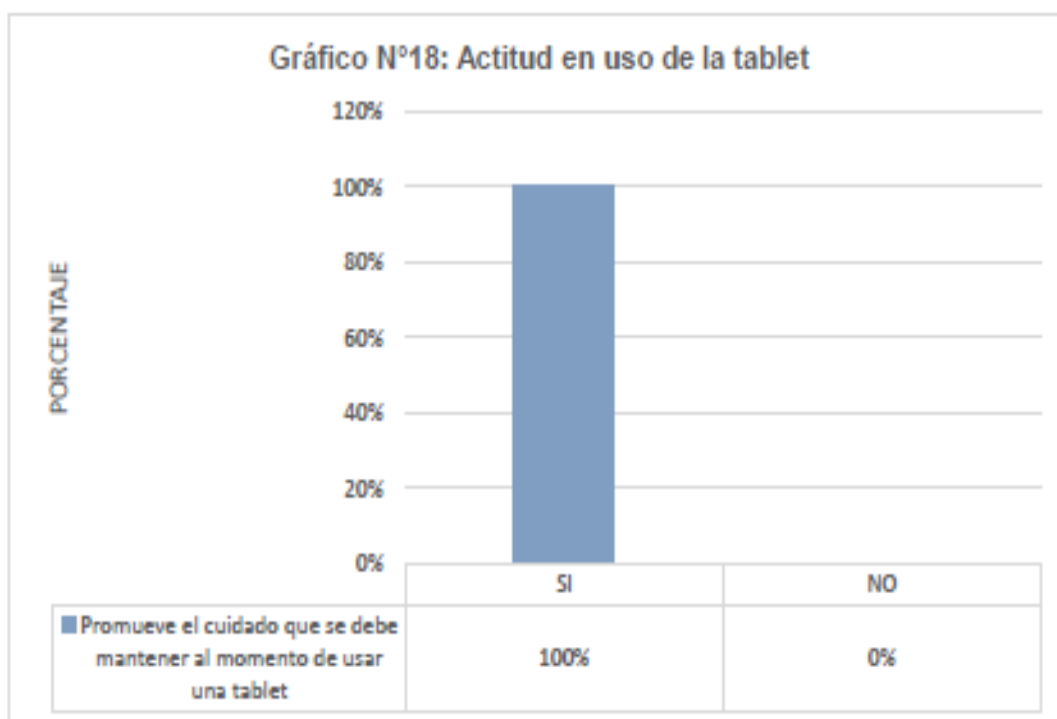
Fuente: Elaboración propia

En el gráfico n° 17 se puede observar que menos de la mitad de la muestra (42%) presenta esta actitud lograda. Algunos de los niños mencionan: “yo he hecho mi dibujo, me gusta” (S1), otros manifiestan su disgusto por lo que han elaborado “no me gusta dibujar aquí” (S11), “no me ha salido bien, tengo que volver a hacerlo” (S6). En estas verbalizaciones de los niños se puede inferir que cada uno de ellos a través del lenguaje manifiesta su gusto o disgusto acerca de un trabajo que ellos han realizado.

En la tercera competencia encontramos un ítem relacionado en base a la actitud: promueve el cuidado que se debe mantener al momento de usar la tablet.

Los resultados son los siguientes:

Gráfico N°18
Actitud en uso de la tablet

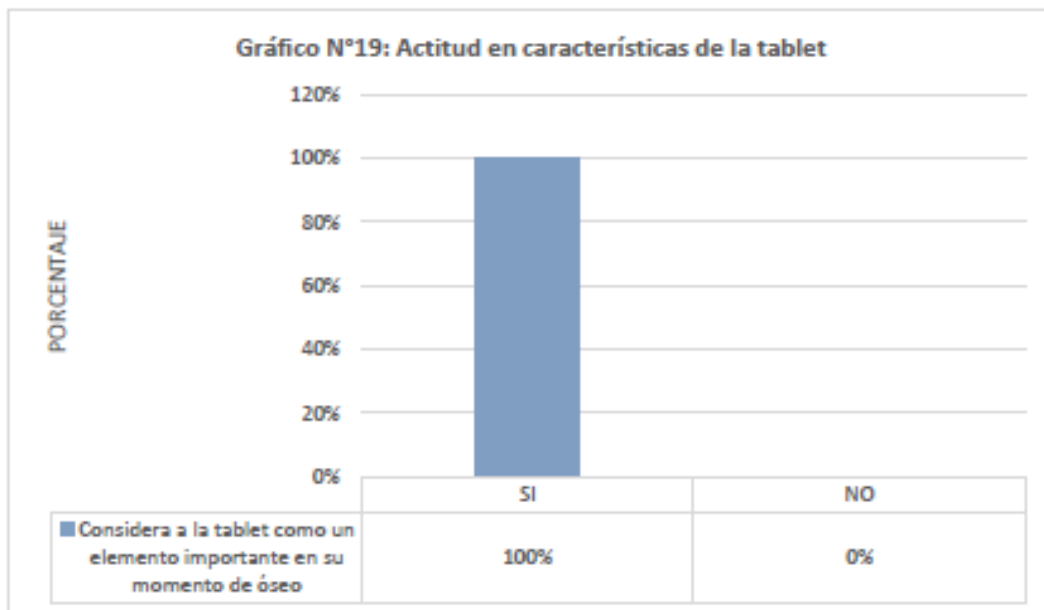


Fuente: Elaboración propia

El 100% de los niños promueve el cuidado que se debe mantener al momento de usar la tablet, cada uno de ellos repite cómo deben tener la tablet para que puedan usarla, lo dicen para responderse a sí mismo pero también a los demás compañeros, "..., no lo cojas así, tienes que ponerlo sobre la mesa para que no se te caiga" (S8), "cógelo de esos lados, así fuerte" (S11), "tienes que ponerlo en su estuche cuando termines de jugar, ..., sino se puede malograr" (S3). Como menciona López (2013), la anticipación del cuidado de la tablet favorece en los niños a que puedan usar correctamente este recurso, es necesario establecer normas claras acerca de lo que no se puede o se puede hacer. Poco a poco los niños van a interiorizarlo a partir de sus propias experiencias ya que podrán observar qué pasa si no se cuida la tablet adecuadamente.

Por último en la cuarta competencia encontramos el ítem: considera a la tablet como un elemento importante en su momento de ocio.

Gráfico N°19
Actitud en características de la tablet

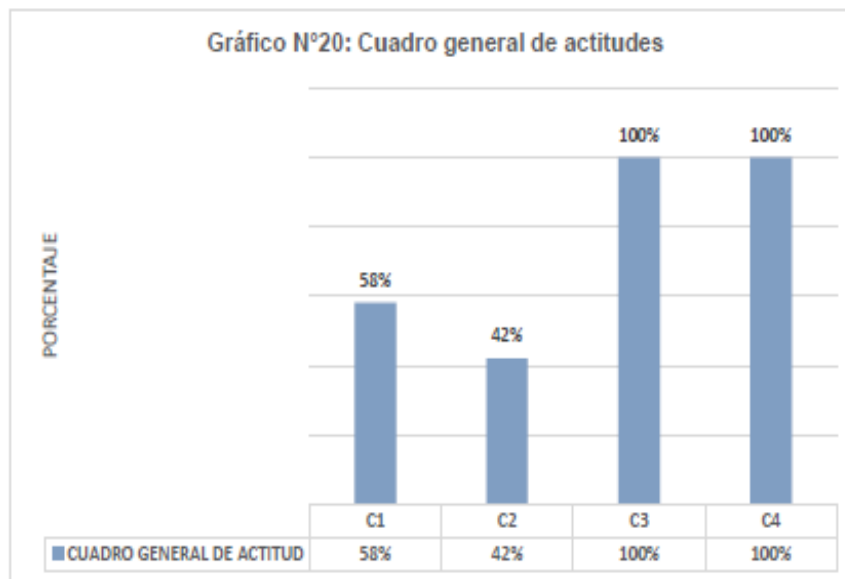


Fuente: Elaboración propia

Cada uno de los niños, mostró una consideración de la tablet al momento de usarla, algunos de ellos lo relacionaron en relación al tiempo que tienen libre: “yo lo uso cuando estoy en mi cuarto” (S1), “otro día yo usé la tablet en la noche” (S7) o “mi papapa me la da en la casa la tablet” (S12). Tal como menciona López y García (2009), las tablets al pertenecer al grupo de las TIC deben de ser herramientas de carácter de entretenimiento, interactivo para que se exista una interacción entre unos y otros, y también deben ser útiles para cada persona que tienen acceso a ella. Los niños usan aplicaciones para entretenerse y jugar, como manifiesta Crescenzi – Lanna y Grané - Oro (2016), las tablets al ofrecer la posibilidad de jugar y aprender a la misma vez se convierten en elementos más atractivos para los niños por lo que ellos mismos deciden colocarla como un recurso necesario en su vida diaria en el ambiente natural donde se desarrolla.

Luego de haber presentado de manera detallada los resultados obtenidos en cuanto a las actitudes, podemos manifestar lo siguiente:

Gráfico N°20
Cuadro general de actitudes

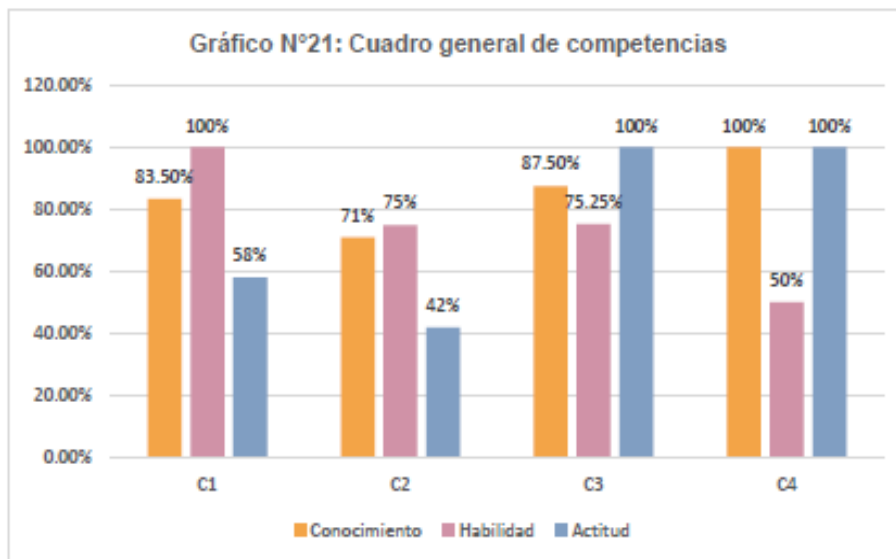


Fuente: Elaboración propia

La tercera y cuarta competencia presentan el mismo porcentaje de logro (100%), este resultado nos muestra que tanto la actitud hacia el cuidado de las tablets como el reconocimiento de este recurso como elemento de ocio han sido considerados por todos los niños de la muestra. Sin embargo, no toda la muestra (58%) aprecia que las tablets favorecen la comunicación con los demás, probablemente esto se deba a que se hace uso de la tablet solamente como entretenimiento como se ha podido observar en la cuarta competencia. Por último, en la segunda competencia se observa que menos de la mitad de la muestra (42%) valora las propias creaciones que ellos realizan.

Luego de haber analizado la muestra se procederá a mostrar un gráfico con los resultados hallados en cada competencia, cada uno mostrando el porcentaje total en conocimientos, habilidades y actitudes.

Gráfico N°21
Cuadro general de competencias



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico N°21 se puede observar que la tercera competencia (C3), presenta altos porcentajes de logro tanto a nivel de conocimiento (87.5%) habilidad (75.2%) y actitud (100%). Esta competencia está relacionada con el uso de la tablet lo cual genera como menciona Zúñiga y Brenes (2013) que al hacer uso de esta misma las personas se desarrollen en el aspecto personal, cognitivo, emocional y social. Así mismo, Bringüe y Sábada (2009) mencionan que los niños al convivir de manera cercana con la tecnología aprenden rápidamente sobre su uso, incluso más que los adultos que lo rodean ya que son empleadas en sus hogares.

Así mismo, en la cuarta competencia (C4) se puede observar que el logro a nivel de conocimientos y actitudes son iguales (100%), mientras que las habilidades solo tienen la mitad del logro alcanzado. Esta competencia se centra en las características externas e internas que posee la tablet, como menciona Zúñiga y Brenes (2013), los niños van desarrollando la capacidad para conocer el software y hardware que está implicado en este elemento.

Por otro lado, en la primera competencia (C1) como en la segunda (C2), referidas a la identificación de la tablet como medio de comunicación y las producciones respectivamente, se observa que los niños aún se encuentran en el proceso de

reconocerlas como tal, pues como menciona Cabra & Marciales (2009), los nativos digitales aprenden a partir de la investigación y experiencia en las multitareas que pueden desarrollar haciendo uso de las tablet.

CONCLUSIONES

PRIMERO: Con respecto a los conocimientos, se puede manifestar que los niños presentan alto porcentaje de logro en la competencia relacionada con el conocimiento de las características externas e internas de la tablet, estos ítems responden a indicadores del desarrollo de los niños de preescolar ya que ellos poseen un pensamiento concreto y obtienen aprendizajes más significativos a través de una investigación con cada uno de sus sentidos.

SEGUNDO: Los niños que han participado de la investigación han presentado logros significativos en las habilidades como seguir una secuencia de pasos para hacer uso de un juego, apagar - prender correctamente las tablets y resolver algún problema sencillo. Cada uno de los ítems en cada competencia presenta más de la mitad de porcentaje logrado. También, es importante señalar que sus acciones van acompañadas de verbalizaciones.

TERCERO: En relación a las actitudes se puede manifestar que en su mayoría, los niños valoran el uso de las tablet y la oportunidad de juego que les brinda a través del cuidado que tienen al momento de usarla. Sin embargo, aún no todos lo reconocen como una herramienta para comunicarse con otras personas.

SUGERENCIAS

PRIMERO: En esta tesis se ha investigado sobre las competencias que posee un grupo de niños de 5 años al hacer el uso de las tablets, sería interesante realizar investigaciones sobre estas competencias en centros de nivel preescolar que integren las TIC en sus propuestas educativas.

SEGUNDO: La presente investigación obtuvo los resultados a partir de documentos internacionales adaptados al contexto preescolar peruano, sería importante que existan orientaciones generales del Ministerio de Educación sobre las competencias que los niños de la primera infancia pueden y deben desarrollar.

TERCERO: Este estudio se ha realizado con una muestra pequeña en una zona urbana, se podría ampliar el estudio con una muestra similar en una zona rural para poder realizar una comparación.

CUARTA: El uso de tecnologías en niños de la primera infancia requiere de una guía paterna, sería importante que las escuelas promuevan espacios de escucha y conversación para los padres de familia acerca de la dosificación de este recurso.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Atlantic International University (2008). El lugar de la tecnología en la educación.

Recuperado de <http://www.aiu.edu/publications/student/spanish/Elaboracion%20Y%20Entrega%20de%20tema%20en%20Educacion.html>

Ávila, E (2003). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como herramientas necesarias en la formación profesional de los estudiantes universitarios. Recuperado

de http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las_TIC_como_herramienta.pdf

Azinian,H (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.

Banwell y Gannon (2000). Jubilee: Monitoring User Information Behaviour in the Electronic Age. OCLC Systems & Services, volumen 16, nº4.

Baelo, R y Cantón, I (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión. León: Revista Iberoamericana de Educación.

Belloch, C. (2006). Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C). Valencia: Universidad de Valencia.

Belloch, C (2013). Las tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Valencia: Universidad de Valencia.

Berríos, Buxarrais y Garcés (2015). Uso de TIC y mediación parental percibida por niños de Chile. Santiago de Chile: Revista Comunicar.

- Bringué, X. y Sádaba, C. (2009). Nacidos digitales. Una generación frente a las pantallas. Madrid: Rialp.
- Cabra, G. & Marciales, G. (2009). Nativos digitales: ¿ocultamiento de factores generadores de fracaso escolar?. Revista Iberoamericana de Educación, n° 50. Recuperado de <http://rieoei.org/rie50a06.pdf>
- Canaltic (2012). Diseño de recursos digitales educativos. Recuperado de www.canaltic.com
- Cánovas (2014). Menores de edad y conectividad móvil en España: tablets y smartphones Madrid: PROTEGELES.
- Cañón y Cantón (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. Internation Journal of Educational Research and Innovation.
- Caycho (2012) ¿Qué son las tecnologías de la información y comunicación? [diapositiva]. Cassany, D.y Ayala, G. (2008). Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Castro, S (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Libertador: Universidad Pedagógica Experimental.
- Cebrian, M. (2005). Tecnologías de la información y Comunicación para la formación de docentes. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Ceinos, C (2015). Influencia de la tablet en el desarrollo infantil: perspectivas y recomendaciones a tener en cuenta en la orientación familiar. Galicia: Universidad Santiago de Compostela.
- CEPAL (2014). Uso seguro de las TIC puede ayudar a niños y adolescentes a ejercer mejor sus derechos. DF, Mexico: CEPAL.

- Corrales, M. y otros (2002). Evaluación de la Formación. Málaga: INNOVA.
- CDM (2011). Señas de identidad del “nativo digital”. Una aproximación teórica para conocer las claves de su unicidad. Vol 22.
- Chasqui (2012). Ubicuidad y comunicación: los Smartphones. Buenos Aires: Universidad Nacional de Rosario.
- Crescenzi – Lanna y Grané – Oró (2016). Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Delgado, B. y otros (2012). Psicología evolutivo 3-6: de la teoría a la práctica. San Vicente: Club Universitario.
- EURYDICE (2012) El desarrollo de las competencias clave en el contexto escolar de Europa: competencias y oportunidades para la política en materia. Bruselas: Oficina de publicaciones de la Unión Europea.
- Francescato, D y otros (2006). Psicología comunitaria en la enseñanza y la orientación. Madrid: Narcea S.A.
- Fundación Omar Dengo (2008). Estándares de desempeño de estudiantes en el aprendizaje con tecnologías digitales. Recuperado de <http://www.fod.ac.cr/estandares/>
- Gay, A (2012). La educación tecnológica. Buenos Aires: Editorial Brujas.
- Gomez (2006). Introducción a la metodología de la investigación científica. Córdoba: Brujas. Heredero y otros (2006) Dirección y gestión de los sistemas de información en la empresa. Madrid: Esic
- Gutierrez y Torres (2012). Tecnología de información y comunicación. Recuperado de <http://tecnologiasdeinfiorunesr.blogspot.pe/p/caracteristicas-y->

objetivos-de-las- tic_26.html

Karmiloff – Smit, A (2005). Hacia el lenguaje. Madrid: Morata.

López (2013). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de primaria y secundaria.

Revista Comunicar, volumen XXI, N°42.

IEBS (2015). Baby boomers, Generación X y Millenials: nacimiento, evolución y desarrollo de la tecnología. Recuperado de <http://comunidad.iebschool.com/mandosintermediosmkt/2015/05/17/baby-boomers-generacion-x-y-millenials-nacimiento-evolucion-y-desarrollo-de-la-tecnologia/>

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2014). Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares. Informe Técnico, N°1, Marzo 201.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (2009). Coeducación: dos sexos en un solo mundo. Documento de trabajo. Madrid.

ITU (2016). Las TIC para el desarrollo sostenible. Recuperado de <https://itu4u.wordpress.com/spanish/leading-the-field-icts-for-sustainable-development/> Jiménez, N (2016). Generación Z, más allá de los millennials. Recuperado de <http://www.elmundo.es/sociedad/2016/03/30/56fbe0d0e2704e66298b4642.html>

Macau, R (2004). TIC: ¿Para qué? Funciones de las tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones. Recuperado de <http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/macau0704.pdf>

- Marqués, P (2012) Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. Recuperado de <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>
- Marés, L (2012) Tablets en educación. Oportunidades y competencias en políticas uno a uno. Buenos Aires: OEI.
- Mas, M y Quesa, J (2005). Las nuevas tecnologías y el crecimiento económico en España. Madrid: Fundación BBVA.
- Meneses, G (2007). Las nuevas tecnologías de la información. España: Universidad Rovira i Virgili.
- MINEDU (2015). Rutas del aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Lima: Ministerio de Educación.
- Miranda–Pinto, M. y Osorio, Antonio (2014). Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial a través del enlace @rcacomum. Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/2655Osoriov2.pdf>
- Moreno, M (2006) Las TIC y el desarrollo del Aprendizaje en Educación Inicial. Edición 1 – Año 1.
- Natasi y Clements (2012) Cambio conceptual y construcción de modelos científicos precursores en educación infantil. Volumen 17, número 54.
- Nicholas y otros (2007). Las TIC: del aula a la agenda política. Junín: Planta Baja.
- Díaz (2016) Los competencias de las TIC para el cambio educativo. Madrid.OEI.
- Olivera, M. (2010). Usos y percepciones de los niños y niñas respecto a la laptop XO del programa “Una laptop por niño”. Tesis para optar el Título de

Licenciada. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.

ONU (2015). Objetivos del Desarrollo del Milenio. Informe de 2015. Recuperado de http://www.un.org/es/millenniumgoals/pdf/2015/mdg-report-2015_spanish.pdf

ONU (2016). Objetivos de Desarrollo Sostenible. La agenda de Desarrollo Sostenible. Recuperado de <http://www.un.org/sustainabledevelopment/es/la-agenda-de-desarrollo-sostenible/>

Posada, F (2012). Diseño de recursos digitales interactivos. En Canal TIC. Recuperado de <http://canaltic.com/blog/?p=889>

RED DIGITAL (2013). Tecnologías y educación horizonte de un cambio. Revista de tecnologías de la información y comunicación educativas. Edición 1, N°1.

Roca, G (2015). Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Recuperado de <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Las%20nuevas%20tecnolog%C3%ADas%20en%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes.pdf>

Romero, R. (2008). Nuevas tecnologías en Educación Infantil. Sevilla: MAD.

Romero y otros (2008). Tecnologías en los entornos de educación infantil y primaria. Madrid: Síntesis, S.A.

Santos (2009). Web 3.0 integración del internet semántica y el internet 2.0. Recuperado de <http://www.albertolsa.com/wp-content/uploads/2009/07/redessociales-web-30-integracion-de-la-web-semantica-y-la-web-20-los-santos-nava-godoy.pdf>

Toro, I. y Parra R. (2006). Método y conocimiento. Medellín: Universidad EAFIT.

Toro, I y Dario, R. (2006) Método y conocimiento: Metodología de la Investigación. Medellín. Universidad EAFIT

UNESCO (2008). Estándares de Competencias en TIC para docentes. Londres. UNESCO. Unión Internacional de Telecomunicaciones (2014). La UIT publica las cifras de TIC de 2014. Recuperado de https://www.itu.int/net/pressoffice/press_releases/2014/23-es.aspx

Valencia, V. (2004) Encuesta / La tecnología y los niños: Conviven juntos...para bien o para mal. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/307376627?accountid=28391>

Zúñiga, M. y Brenes, M. (2013). Estándares de desempeño. San José: Fundación Omar Dengo.

ANEXOS

ANEXO N° 01

GUIÓN DE GRUPO FOCAL DE LA ACTIVIDAD PLANIFICADA

Preguntas/Estudiantes	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S1 0	S1 1	S1 2
¿Tienes una tablet? Si / No												
Cómo es una tablet?												
¿Para que es una tablet?												
¿En que momento usas la tablet?												

ANEXO N° 2
LISTA DE COMPETENCIAS

	COMPETENCIAS / CÓDIGO DE ALUMNO	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	TOTAL		
		SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI	NO	
	Competencia 1															
C1	Reconoce a la tablet como un medio de comunicación importante explicando las diversas funcionalidades que brinda en relación a la edad del usuario															
C1C01	Señala que la tablet ayuda a las personas a comunicarse a través de texto e imágenes															
C1C02	Muestra las aplicaciones que sirven para comunicarse con otras personas															
C1H1	Discrimina los programas que utilizan los niños y los adultos															
C1H2	Experimenta las diversas funciones de la tablet															
C1A1	Aprende la posibilidad que brinda la tablet para comunicarse con los demás															
	Competencia 2															

	COMPETENCIAS / CÓDIGO DE ALUMNO	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	TOTAL		
		SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI	NO	
	Competencia 2															
C2	Se comunica a partir de producciones creadas por sí mismo, representando sus ideas, conocimientos y sentimientos.															
C2C01	Identifica que es el propio autor de sus creaciones															
C2C02	Señala los programas para crear producciones															
C2H1	Ilustra sus ideas, conocimientos o sentimientos en creaciones															
C2H2	Utiliza diversos elementos de cada programa para sus representaciones															
C3A	Valora sus propias producciones															
	Competencia 3															
C3	Conoce y emplea la secuencia para realizar un correcto uso de la tablet demostrando el cuidado que debe de tener con ella.															

	COMPETENCIAS / CÓDIGO DE ALUMNO	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	TOTAL		
		SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI	NO	
	C3CO1															
	C3CO2															
	C3H1															
	C3H2															
	C3H3															
	C3H4															
	C4A															
	C4															
	C4CO1															
	C4CO2															

	COMPETENCIAS / CÓDIGO DE ALUMNO	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	TOTAL		
		SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI	NO	
	C4CO3															
	C4H1															
	C4H2															
	C4A															
	TOTAL															

LEYENDA	
C	Competencia
CO	Conocimiento
H	Habilidad
A	Actitud

FUENTE	Elaboración de instrumentos basado en "Adaptación de estándares de desempeño de estudiantes en el aprendizaje con tecnologías digitales". Costa Rica.
--------	---

ANEXO 03: GUION DE GRUPO FOCAL RESUELTA A PARTIR DE LA ACTIVIDAD PLANIFICADA.

PREGUNTAS / ESTUDIANTES	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11
¿Tienes una tablet? (SI/ NO)	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
¿Cómo es una tablet?	"Es redondo y pequeño"	"Con un círculo en el medio, como un rectángulo"	"Es un rectángulo, tiene una gráfica de rectángulo"	"Es un rectángulo plomo, grande, que tiene una pantalla y pones tu dedo para que prenda"	"Es así con una forma, no un triángulo... es un cuadrado. Yo lo tengo que poner su estuche para que no se malogre"	"Es median o y tiene un botón para que empieces a jugar"	"Es un cuadrado que tiene que conectar para que funcione, primero tienes que conectar un cable y después el otro lado del cable lo llevas a la electricidad"	"Es rectángulo, tiene su protector para que no se malogre"	"La tablet es como un cuadrado, como un rectángulo. Tienes que cargarlo, el mío porque se va a pagar"	Metal, tiene electricidad, es cuadrada y tiene energía. Tienes que cogerla con tus dos manos para que no se rompa y cuando se está bajando la batería tienes que ponerle su cable para que cargue"	"Es cuadrada y de color plomo"

PREGUNTAS / ESTUDIANTES	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
¿Para qué usas la tablet?	"Para jugar, para ver videos en la tablet, veo videos de ponny. Fui yo, yo jugué"	"Para jugar a la gatita y para dibujar, yo hice el dibujo"	"Para jugar, también dibujo, yo sí puedo dibujar en mi tablet, me voy a dibujar a mí. Esos son juegos (señalando íconos). Ese es de mensajes, mi mamá lo usa, yo no lo uso porque no sé escribir"	"Para tomar fotos y hablar con mi mamá y esto es para mandar correo"	"Para ver videos y jugar muchos juegos que mi mamá compra. Este es para dibujar, yo quiero dibujar una telaraña, voy a pintar con azul"	"Para jugar, ver videos y escuchar música"	"Para escuchar música y jugar con mi hermanita. Aquí yo puedo dibujar así con mi dedo y puedo cambiar de color del lápiz, aprieto el borrado y lápiz."	"Para jugar y mi papá lo usa para mandar correo. Cuando juego aquí entro y buscas tu juego que quieres para que puedas jugar"	"Para jugar y ver videos, esta es la cámara"	"También usas el IPAD para ver videos o músicas, para ver fotos. También para saber cómo se usan cupcakes. Aquí puedes entrar para llamar"	"Yo lo uso para que juego Star Wars, de ataque y dibujo, quiero dibujar a mi abuelito Panchito. A mi también me gusta hablar con mi daddy que está en Estados Unidos"	"Yo uso para jugar con mis muñecas, le puedo poner uñas de colores. Mi papá lo usa para llamar a mi mamá de la tablet"

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: COMPETENCIAS DESARROLLADAS DURANTE EL USO DE LAS TABLETS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “JAJANRA” DEL DISTRITO DE CAPACHICA, PUNO - 2016.

PROBLEMA	OBJETIVO	VARIABLE	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>GENERAL ¿Cuáles son las competencias a desarrollar en el uso de las tablets de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno - 2016?</p> <p>ESPECÍFICOS ¿Cuales son los conocimientos que presentan los niños en el uso de las tablets? ¿Cuales son las habilidades que presentan los niños en el uso de las tablets? ¿Cuales son las actitudes que presentan los niños en el uso de las tablets?</p>	<p>GENERAL Describir las competencias en el uso de las tablets que presentan los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jajanra” del distrito de Capachica, Puno – 2016.</p> <p>ESPECIFICOS Identificar los conocimientos que presentan los niños en el uso de las tablets. Identificar las habilidades que presentan los niños en el uso de las tablets. Identificar las actitudes que presentan los niños en el uso de las tablets.</p>	Competencias en el uso de las tablet	<p>1.- Reconoce a la tablet como un medio de comunicación importante explicando las diversas funcionalidades que brinda en relación a la edad del usuario</p> <p>2.- Se comunica a partir de producciones creadas por sí mismo, representando sus ideas, conocimientos y sentimientos.</p> <p>3.- Conoce y emplea la secuencia para realizar un correcto uso de la tablet demostrando el cuidado que debe de tener con ella.</p> <p>4.- Conoce características de la tablet relacionadas al software y hardware a partir del uso de esta misma.</p>	<p>Tipo de investigación Descriptivo No experimental</p> <p>Nivel de investigación Exploratorio</p> <p>Diseño de investigación Mixto</p> <p>Método Observación</p> <p>Población 16 niños</p> <p>Muestra 12 niños</p> <p>Técnica Observación</p> <p>Instrumentos Lista de cotejos</p>