



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO
USO DE LA COMPUTADORA COMO PARTE DE LOS
APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1654
CHIMPA HUANCANE 2022

PRESENTADO POR:
LUZMARINA CONDORI LIPA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN
AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

**USO DE LA COMPUTADORA COMO PARTE DE LOS APRENDIZAJES
EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 1654 CHIMPA HUANCANE 2022**

PRESENTADO POR

LUZMARINA CONDORI LIPA

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN
AULAS DE INNOVACION PEDAGOGICA**

APROBADA POR:

PRESIDENTE

:

Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

PRIMER MIEMBRO

:

Mgtr. ARNALDO YANA TORRES

SEGUNDO MIEMBRO

:

Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG29



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°148 - 2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 03 de junio del 2024

VISTO:

El Expediente N° 2024-05189, de la Egresado (a) **CONDORI LIPA LUZMARINA**, con DNI N° 44923088 y Código N° 211U01001, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **COMPUTACIÓN Y DOCENCIA DE AULA DE INNOVACIÓN PEDAGOGICA**, de la Sede Central Juliaca, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **COMPUTACIÓN Y DOCENCIA DE AULA DE INNOVACIÓN PEDAGOGICA** de la Sede Central Juliaca, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca; Solicita: sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Especifico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Especifico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMBRAR a los **miembros de Jurado** que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico de la egresado (a) **CONDORI LIPA LUZMARINA**, con DNI N° 44923088 y Código N° 211U01001, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **COMPUTACIÓN Y DOCENCIA DE AULA DE INNOVACIÓN PEDAGOGICA**, de la Sede Central Juliaca, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Primer Miembro	:	Mgtr. ARNALDO YANA TORRES
Segundo Miembro	:	Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

SEGUNDO. - DETERMINAR que LA **SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO** se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Fecha	:	Jueves, 06 de junio del 2024
Hora	:	02:00 p.m.
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

TERCERO. - AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (a)

Caf/Arca-EPG-2024 (28)
CARGO 0211
UANCV/004



USO DE LA COMPUTADORA COMO PARTE DE LOS APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1654 CHIMPA HUANCANE 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	1library.co Fuente de Internet	5%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	2%
3	elpopular.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
6	www.mclibre.org Fuente de Internet	1%
7	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.ulatina.ac.cr Fuente de Internet	<1%



Metadatos complementarios - UANCV

Trabajo Académico	
USO DE LA COMPUTADORA COMO PARTE DE LOS APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1654 CHIMPA HUANCANE 2022	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	LUZMARINA CONDORI LIPA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	44923088
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-5230-1720
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	No aplica
Tipo de documento de identidad	No aplica
Número de documento de identidad	No aplica
URL de ORCID	No aplica
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2372-6720
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	ARNALDO YANA TORRES
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6740-5024
Miembro del jurado 2	

Nombres y apellidos	PERCY GONZALO PUMA PUMA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02374215
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0631-795X
Datos de investigación	
Línea de investigación	Gestión de la Educación – SEG29
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1654 CHIMPA HUANCANE</p> <p>País: Perú Departamento: Puno Provincia: Huancane Distrito: Pusi</p> <p>Coordenadas: Longitud: -15.419962807117617 Latitud: -69.93908708399036</p> <p>https://n9.cl/amuvv</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Mayo 2023 – Junio 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	<p>Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</p> <p>Educación general (incluye capacitación, pedadogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUSCO
ESCUELA DE POSTGRADO

Dr. Segundo Ortiz Cansaya
DIRECTOR
DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Luzmarina Condori Lipa, identificado con DNI Nro. 44923088 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
 Programa de Segunda Especialidad,
 Programa de Maestría o Doctorado

SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACION

Informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

"USO DE LA COMPUTADORA COMO PARTE DE LOS APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 1654 CHIMPA HUANCANE 2022"

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 17 de JULIO del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Este trabajo es dedicado a mi padre Gerar Rody, por haberme educado y Guiado incondicionalmente con tanto Amor y cariño, Hoy es un ángel en mi vida que me cuida desde donde está, solo me queda agradecer por dejarme la mejor herencia del mundo, sus enseñanzas.



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	vii
ÍNDICE	viii
INTRODUCCIÓN	x

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	1
1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE SE EJECUTA	1
1.2.1. Duración:.....	1
1.2.2. Edad, Sección y Número de alumnos:	1
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO.....	2
1.4. OBJETIVOS.....	3
1.4.1. Objetivo General	3
1.4.2. Objetivos Específicos	3

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA⁴

2.1. TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN.....	4
2.1.1. Definición de las TIC.....	4
2.1.2. Particularidades de las TIC.....	6
2.1.3. Funcionalidad de las TIC.....	7
2.1.4. Posibilidades.....	8
2.1.5. Las TIC en la Educación.....	8
2.1.6. Las TIC en el Sistema Educativo	9
2.1.7. El uso de las TIC en Educación.....	10



2.1.8. El Uso de las TIC como Medio para Desarrollar Ambientes de Aprendizajes	11
2.1.9. Efectos de las TIC en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje	12
2.1.10. La Computadoras en las Aulas de Educación Inicial.	14
2.1.11. Oportunidades que nos ofrecen las TIC en el trabajo con los niños de 5 años	16
2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	19

CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES

PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES	21
3.1.1. Experiencia de aprendizaje	22
3.1.2. Actividades de aprendizaje.....	30

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS

ANEXOS



INTRODUCCIÓN

Proponer una estrategia de educación para el desarrollo del país implica tener una visión clara sobre las perspectivas, conceptos, objetivos y motivos educativos en el Perú actual. Se asume que toda persona tiene derecho a recibir una educación completa, en igualdad de condiciones y oportunidades. Para lograr esto, es necesario invertir en educación de manera prioritaria, especialmente en educación inicial, implementando tecnología y recursos en las instituciones educativas, especialmente en zonas rurales.

El uso de tecnología actual en las aulas de educación inicial requiere conocimiento y habilidades en el manejo de computadoras, lo que representa una oportunidad innovadora y extraordinaria para los niños y niñas, especialmente aquellos que provienen de zonas rurales. Esto les permite adquirir nuevos conocimientos, mejorar en todas las áreas del aprendizaje y fomentar su creatividad y habilidades. Teniendo en cuenta el potencial educativo y creativo de las computadoras, se ha llevado a cabo un experimento en mi institución educativa ubicada en una zona rural, para introducir el conocimiento y uso de esta herramienta tecnológica. Este estudio busca demostrar que la inclusión de tecnología en la educación depende de varios factores importantes, entre ellos, la formación y actitud de los profesores, así como la disposición de los padres de familia para apoyar una educación más flexible e integradora, en sintonía con el mundo exterior y adaptada a las peculiaridades de cada niño y niña.



Aunque se está convencido de que introducir el uso de computadoras en la educación inicial, especialmente en zonas rurales, no será fácil debido a varios obstáculos y limitaciones, se reconoce que este proceso debe ser gradual y ajustado a los numerosos cambios que se deben implementar. Este proyecto académico busca motivar a los profesores a comprender que la práctica educativa debe avanzar, reemplazando gradualmente el uso de papel y lápiz para estar actualizados en la era tecnológica, y aprendiendo a utilizar estas nuevas herramientas de manera efectiva. Estos cambios en la metodología educativa deben beneficiar las necesidades individuales de los niños y niñas, a través de la interactividad y creación de nuevas relaciones, fomentando el trabajo colaborativo y cooperativo, y ofreciendo una metodología educativa activa, creativa y flexible.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

USO DE LA COMPUTADORA COMO PARTE DE LOS APRENDIZAJES EN
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
1654 CHIMPA HUANCANE

1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE SE EJECUTA

Institución Educativa Inicial N° 1654 Chimpa del distrito de Pusi provincia de
Huancané

1.2.1. Duración:

Fecha de Inicio : 17 de octubre del 2022

Fecha de Finalización: 25 de octubre del 2022

1.2.2. Edad, Sección y Número de alumnos:

Edad : 05 años

Sección : Única.

Número de alumnos: 11



1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO.

Con respecto al problema en las instituciones de educación inicial en ámbitos rurales de no contar con una metodología precisa para la incorporación de la informática en el proceso educativo de niños de 5 años, se considera necesario abordar este tema y realizar este trabajo académico. Es fundamental que estos niños y niñas reciban una educación acorde a las demandas del mundo globalizado en el que vivimos, y no se les prive de esta oportunidad.

Es esencial, de acuerdo a lo expuesto, que se fomente el uso temprano de la computadora tanto en el entorno educativo como en el hogar, con el objetivo de que los niños puedan disfrutar y aprender de sus múltiples usos en aspectos lúdicos, informativos, comunicativos e instructivos. De esta manera, podremos mantenernos a la par de otros países en cuanto al aprovechamiento de estas tecnologías.

La finalidad de este trabajo académico es mejorar la calidad de la educación, ya que la enseñanza en el nivel inicial se enfoca en la alfabetización del niño y le ofrece una iniciación sistemática en los procesos curriculares de la educación básica regular. Al incluir el uso de la computadora en estas actividades, se les brinda a los niños nuevas experiencias de aprendizaje y se estimula su curiosidad y atención, lo cual es sumamente importante en la educación.



Asimismo, este trabajo académico puede ser un incentivo para que los docentes renueven su práctica educativa y mejoren su profesionalismo, mediante la implementación de nuevos métodos de enseñanza innovadores

1.4. OBJETIVOS.

1.4.1. Objetivo General

Determinar la importancia del uso de la computadora como herramienta pedagógica en los niños de 5 años de la I.E.I. 1654 de Chimpa.

1.4.2. Objetivos Específicos

Establecer una metodología adecuada para la enseñanza del conocimiento de la computadora.

Identificar cada una de las partes de la computadora, su ubicación y su funcionamiento.

Reconocer las destrezas y habilidades puestas de manifiesto por los niños de 5 años con el uso de la computadora en el aula.



CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN.

2.1.1. Definición de las TIC.

En el ámbito actual, existen muchas interpretaciones diferentes de lo que se considera como Tecnologías de la Comunicación e Información (TIC). Se han propuesto una diversidad de conceptos por distintos autores y expertos investigadores. No obstante, se prefiere optar por las definiciones proporcionadas por los autores más especializados, con el fin de lograr una comprensión más completa y actualizada acerca de lo que se busca en este ámbito.

Según, Cabero (1998) "Las TIC, o tecnologías de la información y la comunicación, se refieren a las innovaciones en informática, microelectrónica y telecomunicaciones. Estos tres campos interactúan de manera interconectada, posibilitando la creación de nuevas formas de comunicación." (p. 198). Por su parte, Sánchez T. (2008) expresa: "Las TIC son las herramientas esenciales para manejar y modificar información, especialmente



mediante el uso de computadoras y software que facilitan la creación, edición, almacenamiento, protección y recuperación de datos". (p.156).

Dicho de otro modo, se nota que es evidente el uso de la computadora como un unidad muy peculiar y significativo de las TIC. Refiriéndonos a Belloch (2012) quien señala: "Dentro del ámbito de las TIC, se encuentran diversos dispositivos electrónicos, como la televisión, el teléfono, el video y la computadora" (p. 2).

Es indiscutible que, en la sociedad actual, los dispositivos informáticos más representativos son las computadoras, los cuales nos acceden utilizar una extensa gama de diligencias informáticas, como presentaciones, programas multimedia y de productividad, además del acceso a redes de comunicación, especialmente Internet.

El almacenamiento en la computadora según Buendía (2017) las TIC: "Se refieren a los elementos, instrumentos y programas utilizados para almacenar, procesar y transportar indagación en formato digital" (p. 13). Este mismo autor complementa su definición de las TIC señalando:

Las TIC son recursos Buendía (2017) al respecto dice que:

Las tecnologías conocidas como TIC permiten la recepción, manipulación y procesamiento de información, lo que hace posible la realización de diversas actividades de manera más fácil y eficiente. Estas tecnologías son un importante apoyo que permite el acceso rápido a toda



clase de indagaciones y comunicaciones inmediatas, facilitando así la extensión de la información (Buendía, 2017, p. 13)

2.1.2. Particularidades de las TIC

Es importante destacar que existen innumerables características que definen las Tecnologías de la Comunicación e Información (TIC). como afirma Sardelich (2006) como lo hace notar también Buendía (2017) que mencionan así:

El conjunto de las características de las TIC posibilita el desempeño de múltiples funciones. Por ejemplo, existen diferentes medios para la transmisión de la información, como el videodisco, que utiliza imágenes y textos, o las videoconferencias, que permiten la interacción entre los participantes. Además, la colaboración es una ventaja que facilita el trabajo un trabajo corporativo, permitiendo a múltiples personas en distintos lugares y roles trabajar juntas para lograr un objetivo común. En los estudios virtuales, por ejemplo, es frecuente el trabajo colaborativo. Las TIC también están ampliamente incorporado en distintos grupos sociales, culturales, económicos que afectan la producción, distribución y consumo. Finalmente, son interactivas, ya que posibilitan la participación de sus usuarios y no solo el rol de espectador. En programas televisivos y de radio, por ejemplo, se promueve constantemente la participación del público a través de distintas formas de comunicación, como mensajes de texto, en las redes sociales (p. 16 y 17).

La instantaneidad de las TIC se refiere a la habilidad para recibir información rápida y en óptimas condiciones técnicas en un corto lapso de tiempo. Un ejemplo concreto de ello es el atentado a las Torres Gemelas en Nueva York, donde las imágenes del suceso se difundieron rápidamente y estuvieron disponibles en televisores, celulares y computadoras de todo el mundo en cuestión de minutos. La interconexión de tecnologías de imagen y sonido permite acceso a grandes



cantidades de información, independientemente de la distancia geográfica. La digitalización simplifica la transformación de datos analógicos en códigos numéricos, posibilitando la transmisión de diversos tipos de información a través de un único canal de comunicación. Un ejemplo de esto se refiere a las redes digitales de servicios integrados que posibilitan la transmisión de videoconferencias y programas de radio y televisión. En conclusión, el uso de las TIC permite acceder a los datos de una manera eficiente y enriquecer el conocimiento. (p. 16-17)

2.1.3. Funcionalidad de las TIC.

En esta perspectiva dentro de la funcionalidad sobre las TIC, se pueden identificar varias perspectivas, ya que cada autor enfoca su importancia de manera diferente.

Se pueden identificar elementos o funciones pedagógicas significativas presentes como lo señalan Cuen & Ramírez (2013) estimular, transportar contenidos, desarrollar habilidades, evaluar los aprendizajes y ofrecer contextos para la expresión y la creación.

A este respecto Cuen & Ramírez (2013) Indican las siguientes funciones educativas:

La ocupación motivadora de las TIC se enfoca en proveer contenido más atractivo y realista para su público. En cuanto al suministro de información, las TIC representan una herramienta privilegiada para los estudiantes. Asimismo, estas tecnologías pueden ser empleadas como un medio para practicar y aplicar las habilidades adquiridas. Además, las tecnologías pueden ser utilizadas para la evaluación del aprendizaje y facilitar un ambiente para la expresión. Las TIC son valioso a la hora de desarrollar habilidades en los estudiantes, tales como expresión escrita, gráfica y



audiovisual, razón por la cual los educadores pueden utilizarlas para crear materiales inteligibles interactivos. (p. 4-5)

2.1.4. Posibilidades.

A este respecto Cabero (2007) como se citó en Alarcón, Ramírez y Vilchez (2014) señala que las TIC, proporciona diversas opciones para la instrucción de los estudiantes, reconociendo de esta manera su contribución en relación con sus atributos:

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) extienden la oferta educativa al crear ambientes de aprendizaje más flexibles y al eliminar las barreras espacio-temporales entre los profesores y los estudiantes. Además, posibilitan una mayor variedad de modalidades de comunicación, generando así escenarios y ambientes más interactivos. Las TIC promueven la autonomía en el aprendizaje, la auto instrucción, la colaboración en grupos de aprendizaje, y generan nuevas posibilidades para la orientación en el proceso educativo, facilitando la formación continua. Dichas tecnologías auxilian los técnicos interactivos entre estudiantes, profesores y posibilitan la entrada a una diversidad de fuentes y materiales educativos para el proceso de aprendizaje, lo que diversifica los espacios formativos. (p. 32-33)

2.1.5. Las TIC en la Educación.

El papel de las TIC en la educación impulsa la transformación de los paradigmas laborales en la educación, funcionando como catalizadoras de esta acción y logrando avances en los siguientes aspectos:



Se ha pasado de una pedagogía centrada en el profesor a un enfoque que privilegia el arrastre orientado a fortunas y al estudiante. Además, de un trabajo pedagógico masivo se ha pasado a uno individualizado, y se ha transitado de sistemas con restricciones a sistemas sin límites formales. El enfoque del plan de estudios ha evolucionado de depender del proveedor a depender del usuario, y de aulas de clases convencionales se ha pasado a entornos de trabajo y rendimiento basados en contextos de aprendizaje. También se ha pasado de un ambiente de aprendizaje aislado a uno reticular y de una enseñanza unidireccional a una interactiva. Por último, de una gestión educativa resistente al cambio se ha pasado a una gestión anticipatoria. (p. 36-37)

En la página web de la UNESCO, "Las TIC en educación" (sin fecha), se hace referencia a la habilidad de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para estimular la accesibilidad universal a la educación y lograr la igualdad en la instrucción, mejorar la calidad del aprendizaje y enseñanza, desarrollar la profesionalización de los educadores y aplicar un enfoque más eficiente en la gestión, orientación y dirección del sistema educativo (párr. 3).

2.1.6. Las TIC en el Sistema Educativo

La contribución de las TIC al progreso de la educación, según la UNESCO (2013) Surge en relación con las amplias dimensiones que incluyen el proceso de adquirir conocimientos, la capacidad de realizar acciones y la habilidad de desarrollarse como individuo:



La idea de "Aprender a conocer" implica ver las TIC como una fuente de información y acceso al conocimiento, a la vez que nos brindan herramientas para evaluar y seleccionar diferentes fuentes, permitiendo así conocer el mundo global y generar nuevo conocimiento, lo que se traduce en un aprendizaje significativo acerca de las TIC.

- En cuanto a "Aprender a hacer", es importante reconocer el aporte de las TIC en la construcción de soluciones y la resolución de problemas, así como en la creación de diferentes tipos de producciones audiovisuales. Las TIC facilitan el desarrollo de la creatividad y permiten aprender a través de ellas.
- El concepto de "El aprendizaje para ser" resalta el valor de las TIC como herramienta de expresión y facilitadoras de la participación activa e protagonismo del individuo, promoviendo tanto el respeto como la educación para la paz como elementos esenciales en las interacciones. En este contexto, se impulsa la adquisición de conocimientos mediante el uso de las TIC.

Desde la posición de Lurrari, (2008), La persona que señala la importancia de comenzar a completar las TIC en el sistema educativo, reconociendo el contexto de una sociedad interconectada y virtual. Estas tecnologías deben ser implementadas en la estructura curricular, así como en la gestión y mejora de las capacidades técnicas.

2.1.7. El uso de las TIC en Educación

De acuerdo a la opinión de los autores, Cuen y Ramírez (2013) dicen: "La noción de uso está asociada con la realización constante y regular de alguna



actividad. En el contexto de las TIC, esto se refiere a la utilización diaria, junto con los beneficios que aportan” (p. 6), y por su parte, Buendía (2017) expresa lo siguiente: “En relación a este tema, se subraya que debido al uso generalizado de las TIC a nivel mundial” (p. 32), “cada vez más niños y jóvenes tienen habilidades prácticas para su manejo, pero no reflexionan acerca de su uso”, desde otra perspectiva Azinian (2009) afirma, “Esto implica que, si bien existe la posibilidad de obtener información mediante diversas herramientas tecnológicas disponibles no siempre se transforma en una fuente de conocimiento” (p. 13).

2.1.8. El Uso de las TIC como Medio para Desarrollar Ambientes de Aprendizajes

El empleo de algo es crucial por diversas razones y su dominio se adquiere a través de la práctica. Según Crovi (2009), su relevancia se extiende más allá de los beneficios que ya brinda y es fundamental comprender cómo estos recursos pueden ser aprovechados al máximo para mejorar nuestra eficiencia en distintas tareas cotidianas. En este sentido, las dinámicas educativas son de suma importancia.

De acuerdo con Torres y García (2010), la renovación pedagógica implica abandonar los métodos clásicos, tradicionales y convencionales donde los profesores son responsables de impartir información y los alumnos asumen un papel pasivo durante el proceso educativo.

Con esto en mente, se comprende la importancia de un canje en las dinámicas de enseñanza y aprendizaje con la utilización de las TICs. Al respecto Cuen y Ramírez (2013) señalan que para lograr esto se requiere lo siguiente: “Las instituciones educativas no solo deben contemplar la



incorporación de estas tecnologías en su plan de actividades, sino que también necesitan llevar a cabo una reorganización completa de los procesos de enseñanza, exploración y administración” (p. 6).

2.1.9. Efectos de las TIC en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje

Desde el punto de vista de Coll y Monereo (2008) en relación a los efectos de las TIC manifiestan, “Lo que los educadores deben adquirir habilidad y aprecio no es simplemente un dispositivo o un sistema novedoso para representar el conocimiento, sino una cultura de aprendizaje completamente nueva” (p. 17). En este sentido, el docente debe considerar las TIC, especialmente el uso del ordenador, como una herramienta que permite a los estudiantes construir y adquirir conocimiento de forma consciente, dándole sentido y significado a los contenidos. Los software educativos son fundamentales para fomentar el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y apoyar al docente en su labor educativa.

La cultura del aprendizaje en relación a las TIC implica una transformación en la forma de enseñar y aprender en la actualidad. En lugar de centrarse simplemente en el conocimiento y la memorización de datos aislados, la cultura del aprendizaje ahora se enfoca en el desarrollo de habilidades y en la comprensión profunda de los conceptos. Las TIC desempeñan un papel fundamental en la cultura del aprendizaje actual, ya que permiten un aprendizaje más interactivo y personalizado. Los estudiantes pueden explorar y descubrir información por sí mismos, acceder a una variedad de materiales multimedia y colaborar con sus compañeros para crear



y compartir contenido. Todo esto contribuye a un enfoque más activo y constructivista del aprendizaje, en el que el papel del docente es el de facilitar y guiar el proceso de aprendizaje.

En resumen, para el docente es importante ver a las TIC, específicamente el ordenador, como una herramienta para que los estudiantes adquieran conocimiento y lo construyan conscientemente, dándole significado y sentido a los contenidos.

La nueva cultura de la enseñanza – aprendizaje de las TIC implica un cambio en la forma de dictar clases y en los instrumentos utilizados, donde los roles del profesor y el alumno cambian. Para poder intervenir mejor entre los estudiantes y los contenidos que reciben de los medios de comunicación, se requiere una mejor educación y una intervención por parte de un guía para lograr un aprendizaje significativo. Esta incorporación a esta nueva dinámica en el aula también modifica la manera en que el maestro y el estudiante interactúan, así como los contenidos, la gestión del tiempo, el espacio y los recursos requeridos para la clase. Por todo lo señalado fomentar una cultura de aprendizaje renovada implica que las generaciones venideras se apropien del conocimiento de manera significativa, permitiéndoles aplicar las diversas estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de su vida, especialmente durante su paso por la etapa escolar, y así evitar perderse con tanta búsqueda de averiguación que se encuentra en los medios. Con este propósito, el maestro tiene que ofrecer pautas a los estudiantes para evaluar la información, tales como la imparcialidad, precisión, autoría, confiabilidad y pertinencia del tema. Desde esta perspectiva para Coll y Monereo (2008), “El fundamento común de todos los progresos en TIC radica en la habilidad utilizar



una variedad de sistemas de signos, como el lenguaje oral, el lenguaje escrito, imágenes estáticas, imágenes en movimiento, símbolos matemáticos, notaciones musicales, entre otros, con el propósito de representar información específica y comunicarla". (Coll y Monereo, 2008, p.22)

2.1.10. La Computadoras en las Aulas de Educación Inicial.

Desde el punto de vista de Rosalía Romero (2008) sobre la computadora en el aula asevera lo siguiente: La computadora proporcionará oportunidades para estimular la creatividad y experimentar con diversos elementos como formas, tamaños, colores, letras, sonidos, etc. Según el texto citado en las páginas 17 y 18, la computadora será capaz de adaptarse al ritmo de aprendizaje de los estudiantes y promoverá el trabajo en equipo y la interacción social. Además, se espera que la tecnología fomente la curiosidad y el deseo de investigación, que son valores fundamentales. Estos son motivos sólidos para integrar la computadora en el proceso educativo. (p. 17 y 18)

Una perspectiva diferente es la que asume Martínez y Gómez cuando dice: El uso temprano y excesivo de juguetes computarizados puede llevar a la formación de ideas equivocadas sobre el potencial de las máquinas programables en la creación de tecnología. Mayormente, las familias utilizan la tecnología digital para juegos de entretenimiento en un 60% y apenas un 20% para aplicaciones educativas. Sin embargo, estas aplicaciones educativas suelen abordar temas ajenos a las ciencias de la computación, como las matemáticas o la literatura, Por su parte Genc argumenta, (2014). Los juegos suelen tener diseños complejos que se adaptan a las habilidades



de los niños, pero limitan su capacidad para programar eventos u objetos. Los juegos programados tampoco brindan la posibilidad de crear nuevas acciones, movimientos o funciones alternativas. Así, los niños aprenden desde temprano a ser consumidores de juegos ya diseñados (p. 41).

Los mismos autores opinan que: Alejándose del uso rutinario de herramientas, las Ciencias de la Computación (CC) implican, en parte, la resolución de problemas o desafíos relacionados con la sistematización de tareas mediante la creación de programas ejecutables por una máquina. **El tipo de pensamiento** asociado a la identificación de problemas susceptibles de ser abordados por un "pensamiento computacional" que se refiere a la capacidad de una máquina para procesar información y tomar decisiones basadas en esas operaciones (Román, 2015). Hay discusiones acerca de qué conceptos de programación son adecuados y accesibles para diferentes grupos de edad en la educación obligatoria, después de la incorporación de las Ciencias de la Computación a través de la programación. Algunos países, como Israel y Nueva Zelanda, han decidido enseñar exclusivamente programación en la escuela secundaria, mientras que otros países, como el Reino Unido, lo han incorporado desde la educación primaria y Estonia desde la educación infantil. Determinar el nivel más apropiado para facilitar la incorporación de la programación en la educación podría lograrse al examinar los contenidos de Ciencias de la Computación enseñados en la escuela (Bell, 2014, p. 42).

En otra de sus definiciones Martínez y Gómez dicen: Desde la perspectiva del diseño educativo, cualquier alteración en la currícula refleja la intención del Estado de modificar la educación fundamental de sus



ciudadanos. No obstante, la toma de decisiones en cuanto al currículo de la educación infantil se presenta como un desafío, ya que aún no tenemos un conocimiento claro sobre los efectos y beneficios de la enseñanza de la programación en estos contextos. Particularmente, hay un entendimiento limitado acerca de la conexión entre la enseñanza de la programación, la competencia digital, el conocimiento especializado y el fomento del pensamiento computacional. Con el propósito de examinar la forma en que los niños entre 3 a 5 años asimilan conceptos y aptitudes fundamentales en Ciencias de la Computación mediante la programación, y cómo construyen sus percepciones sobre las labores de un especialista en informática, hemos ideado un estudio exploratorio en un centro educativo privado en Córdoba, Argentina. Este informe intenta registrar la importancia del aprendizaje de la programación como medio para entender el mundo digital que nos circunda (página 42).

2.1.11. Oportunidades que nos ofrecen las TIC en el trabajo con los niños de 5 años

Teniendo en cuenta las palabras de Romero, Román y Llorente (2009) como se citó en Buendía (2017) “resaltan las capacidades que la computadora proporciona en el avance de aspectos significativos para el ámbito educativo inicial.” (p. 31) “en lo que respecta al progreso psicomotor, se logra mediante la manipulación del ratón:

Fomentar la coordinación óculo-manual mediante la acción de presionar y soltar los botones; mejorar la destreza motora fina a través de pensamientos precisos; fortalecer la orientación espacial; realizar actividades



manuales adicionales, como recortar, doblar y pegar, entre otras". (Buendía, 2017, p. 31)

“Habilidades cognitivas:

Ejercitar la memoria visual mediante la conexión con detalles visuales; potenciar la memoria auditiva” (Buendía, 2017, p. 31).

“Identidad y autonomía personal:

Reconocimiento de las peculiaridades personales, como la estatura, la apariencia física y rasgos distintivos; discernir los sentimientos a partir de gestos y ademanes; promover la confianza y la autoestima mediante diversas actividades. (Buendía, 2017, p. 31)

“Uso y perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación:

Contar relatos para comunicar ideas, abarcando el aprendizaje de la introducción, desarrollo y conclusión de la historia; participar en la escucha y elaboración de cuentos interactivos; confeccionar tarjetas de felicitación que reflejen emociones; realizar dibujos libres basados en vivencias; expresar y destacar experiencias, ideas, vivencias y deseos. (Buendía, 2017, p. 31)

“Pautas elementales de convivencia y relación social:

Prácticas de conducta positiva en el salón de clases; colaborar en equipos apreciando y respetando las tareas de sus compañeros; interactuar con el entorno social para establecer conexiones emocionales; mostrar disposición y cooperación; contribuir y respaldar sus propios juicios y perspectivas”. (Buendía, 2017, p. 32)

“Descubrimiento del entorno inmediato:

Elaborar representaciones gráficas de situaciones familiares; diseñar juegos con imágenes que representen su rutina diaria (familia, personal de la



comunidad, mascotas); utilizar programas informáticos para construir escenarios de su entorno (hogar, parque, vecindario, etc.); iniciar la familiarización con letras, números, y la lectura del reloj, entre otros". (Buendía, 2017, p. 32)

Es crucial tener plena confianza en las reales oportunidades que implica la utilización de una computadora en el entorno educativo de nivel inicial, con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades previamente señaladas.

En esta perspectiva, Romero (2008) sugiere que, mediante el uso de computadoras, el proceso de aprendizaje se tornará más entretenido y cautivador, y que las nuevas tecnologías son herramientas que deben empezar a ser manejadas desde las etapas más tempranas. Ya sea para niños o adultos, el manejo del ratón puede resultar tan emocionante como el uso de témperas, juegos lógicos, papel y otras herramientas educativas que les permiten expresarse, comunicarse e identificarse, entre otras cosas". (Buendía, 2017, p. 32) "En consecuencia, se puede afirmar que la computadora no reemplaza a ningún elemento ni a ninguna persona, sino que es simplemente una herramienta adicional en manos de los educadores y sus alumnos.

Una idea similar puede encontrarse en Salmerón Sánchez (2011) en su artículo sobre "Computadoras y su uso educativo" en la sección con el título "La informática en el aula":

Enfatizan que la tecnología de la información no reemplaza a personas o recursos educativos en la escuela, como el maestro u otros materiales didácticos. Es simplemente una herramienta adicional en manos del docente



y sus estudiantes, y se utiliza de manera oportuna y efectiva. El uso de las computadoras no debe ser un fin en sí mismo, sino un medio para lograr los objetivos educativos establecidos en los planes de estudios y proyectos escolares. Los ordenadores son bienvenidos en las escuelas debido a sus diversas ventajas, incluyendo su versatilidad, capacidad para motivar a los estudiantes y su utilidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje... Es importante dejar atrás nuestra inseguridad y creencia de que los niños no tienen la habilidad para utilizar sistemas sofisticados. La verdad es que los niños se acercan a la tecnología con gran facilidad. (Buendía, 2017, p. 32 y 33)

2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje: Proceso en el que se aprende algún arte u oficio, donde se modifican los conocimientos, valores, destrezas y habilidades.

Aprendizaje de las TIC: Es un proceso donde se adquieren habilidades y conocimientos en el uso de la tecnología para la comunicación, organización y procesamiento de información. Esto incluye el uso de herramientas tecnológicas como Internet, correo electrónico y software.

Aprendizaje con las TIC: La integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el plan de estudios consiste en utilizar herramientas y programas generales en diversas áreas de estudio, así como también aplicar programas específicos en áreas específicas, como diseño gráfico o música, e incluir módulos de aprendizaje en bases de datos, según lo señalado por Hernández et al. en 2014.



Aprendizaje a través de las TIC: “Busca la integración de las TIC a lo largo del plan de estudios, centrándose en la realización de proyectos interdisciplinarios que involucren el uso de las TIC.” (Hernández et al., 2014).

Comunicación: La comunicación se refiere al proceso de transmisión y recepción de información entre dos o más personas. Puede manifestarse de manera verbal o no verbal, utilizando diversos medios como el habla, la escritura, gestos y tecnología.

Educación: La educación se entiende como un proceso que implica la construcción y desarrollo progresivo e histórico del sentido de la vida del individuo, así como la capacidad de aprovechar el esfuerzo y la dedicación a través del trabajo durante los años de su existencia, tanto de manera individual como colectiva.

Enseñanza: Se trata de una tarea llevada a cabo de manera colaborativa a través de la interacción de tres componentes: un educador, uno o varios alumnos y el objeto de conocimiento.

Información: La información se refiere a los datos que se han recopilado y organizado para su análisis y comprensión. Puede tomar muchas formas, incluyendo texto, imágenes, audio y video, entre otros. El acceso a la información se ha vuelto cada vez más fácil gracias a la tecnología, y la capacidad para procesar grandes cantidades de datos ha mejorado significativamente con el tiempo.

Tecnología: El estudio de las artes y oficios en general, que abarca el conjunto de términos técnicos asociados a un arte o ciencia, así como los medios y procedimientos relacionados con la tecnología.



CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES



3.1.1. Experiencia de aprendizaje

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 20

1. Datos informativos:

- 1.1 DRE : PUNO
- 1.2 UGEL : HUANCANE
- 1.3 I.E.I : N° 1654 CHIMPA
- 1.4 EDAD : 5 años
- 1.5 Docente : Luzmarina, CONDORI LIPA
- 1.6 Duración : Del 17 de octubre al 25 de octubre de 2022

2. Nombre de la experiencia: **Me interesa conocer la computadora y sus partes.**

3. Propósito:

Los niños y niñas de 5 años quieren conocer acerca de la computadora, además manifiestan curiosidad por saber cómo funcionara y cuáles serán las partes de la computadora y su importancia en la vida de las personas. Los niños prestan atención a los acontecimientos que ocurren a su alrededor y observan las acciones y prácticas cotidianas de las personas en su entorno, como por ejemplo, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en situaciones de comunicación, recreación o búsqueda de información. Por ende, las TIC forman parte de numerosas actividades que los niños observan en otros, despertando su interés y permitiéndoles aprender sobre sus aplicaciones, además es importante reconocer como, para que, y cuando usarlo también hacer saber a los niños cuales son los beneficios y las desventajas de usar las TIC,



Ante ello se plantea las siguientes preguntas:

- ¿Qué serán las computadoras?
- ¿Para qué sirven las computadoras?
- ¿Sera igual una computadora y laptop?
- ¿Qué cosas podemos hacer en las computadoras?
- ¿Los niños necesitarán computadoras para aprender?
- ¿Sera peligroso usar una computadora?

ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque de derechos.

VALORES: Dialogo y concertación.

ACTITUD: Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
ENFOQUE DE DERECHOS	- La docente propicia y los estudiantes practicar la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.



4. Organización de la experiencia:

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 20				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE VI	¿Me interesa conocer la computadora y sus partes?			
SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	SEMANAS	PROYECTOS	COMPETENCIAS TRANSVERSAL	PRODUCTOS
Esta experiencia está orientada a lograr que los niños y niñas conozcan la computadora y sus partes y sean conscientes de su uso e importancia Así mismo identifiquen como, cuando y para que usarlos en entornos de aprendizaje.	SEMANA 1 Y 2	PROYECTO: "Me interesa saber sobre las computadoras y cuáles son sus partes"	SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.	<ul style="list-style-type: none"> • Conocen la computadora. • Explican para que sirve. • Dibujan las partes de la computadora. • Señalan las partes de la computadora: el monitor o pantalla, mouse, teclado, CPU, la impresora • Dibujan la computadora



5. Matriz de planificación de la experiencia:

Área	Competencia Transversal y capacidades	Desempeños	Criterios	Evidencias	Instrumentos de evaluación
CIENCIA Y TECNOLOGIA	<p>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Crea objetivos virtuales en diversos formatos 	<p>5 años</p> <p>Explora entornos virtuales y dispositivos tecnológicos como la radio, computadora y Tablet con la guía del docente, identificando algunas funciones fundamentales para su manejo y mantenimiento. (habilidades 1 y 2).</p> <p>Crea imágenes, audio o videos con el propósito de expresar ideas, descubrimientos, emociones o documentar un evento mediante el uso de dispositivos y herramientas tecnológicas Capacidad 3)</p>	<p>5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de la computadora y sus partes como: mouse, pantalla, teclado, CPU, impresora • se interesa en utilizarlo para el beneficio en su aprendizaje. • Sigue indicaciones de manera ordenada en las clases de computación 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulan la computadora y sus partes • Dibujan y reconocen las partes de la computadora • Practican y se desenvuelven de manera óptima al manipular objetos del entorno virtual. 	<p>Cuaderno de campo.</p> <p>Lista de cotejo.</p> <p>Ficha de observación.</p>



6. Organización de actividades:

E/P	LUNES 17	MARTES 18	MIÉRCOLES 19	JUEVES 20	VIERNES 21
P1	<ul style="list-style-type: none"> • “nos divertimos conociendo y manipulando la computadora y sus partes” 	<ul style="list-style-type: none"> • “Me divierto manipulando y observando la pantalla o monitor” 	<ul style="list-style-type: none"> • “Para qué sirve el mouse o raton” 	<ul style="list-style-type: none"> • “Que haremos con el teclado” 	<ul style="list-style-type: none"> • “Que será el case o CPU”
E/P	LUNES 24				
P2	<ul style="list-style-type: none"> • “Aprendamos a utilizar la impresora” 				

7. Fechas cívicas:

1 de setiembre: Semana de la Educación Vial

2da. Semana de setiembre: Semana Internacional de los Estudiantes Adultos

7 de setiembre: Día de los Derechos Cívicos de la Mujer

8 de setiembre: Día Internacional de la Alfabetización

8 de setiembre: Aniversario del desembarco de la expedición libertadora de San Martín en Paracas

11 de setiembre: Día Mundial de la Población

2do. domingo de setiembre: Día de la Familia

3er. martes de setiembre: Día Internacional por la Paz



16 de setiembre: Día Internacional para la Protección de la Capa de Ozono

23 de setiembre: Día de la Primavera, de la Juventud

23 de setiembre: Día de la Aviación Nacional - Jorge Chávez

24 de setiembre: Semana Nacional de los Derechos Humanos

24 de setiembre: Día del Poeta José Gálvez Barrenechea

25 de setiembre: Aniversario de Antonio Raimondi

27 de setiembre: Día Mundial del Turismo

29 de setiembre: Día Mundial de los Mares

8. Evaluación:

- Instrumento de evaluación: Lista de cotejo y cuaderno de campo
- Técnica: La observación.

9. Materiales básicos y recursos a utilizar:

Cartulinas, papeles de colores, paleógrafos, colores, plumones, temperas, stikes, globos, serpentinas, USB, tv, parlante.



10. Bibliografía:

Currículo Nacional de la Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

RVM 093-2020-MINEDU Orientaciones Pedagógicas para el Servicio Educativo de Educación Básica durante el año 2020 en el Marco de la Emergencia Sanitaria por el Coronavirus COVID-19:
https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/632256/RVM_N_093-2020-MINEDU.pdf

RVM 094-2020-MINEDU Norma que Regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica:
https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N_094-2020-MINEDU.pdf

DIRECCIÓN

DOCENTE DE 5 AÑOS



MAPA DE CALOR PARA CONSOLIDADO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 20

Análisis de los resultados

ÁREA	CIENCIA Y TECNOLOGIA		
	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Reconoce la importancia de la computadora y sus partes como: mouse, pantalla, teclado, CPU, impresora	se interesa en utilizarlo para el beneficio en su aprendizaje de manera virtual
<p>COMPETENCIA TRANSVERSAL</p> <p>Criterio</p> <p>Estudiantes</p>			
Mei Nadia, GUTIERREZ ABADO	X		
Edy Jhunion, AQUISE SUCAPUCA	X		
Angel Gabriel, ABADO AQUISE	X		
Yael Diana, SUCAPUCA BUSTINZA	X		
Rodrigo, YANA CHOQUE	X		
Juan Antony, CORNEJO CHUQUIMALLCO	X		
Flor Sheinep, ABADO ASCUÑA		X	
Rodrigo Alejandro, CHAMBI RAMOS		X	
Lucas Andree, ESTOFANERO CONDORI		X	
Glindon Alfredo, YANA GUTIERREZ		X	
Luis Adriano, TORRES CONDORI		X	

3.1.2. Actividades de aprendizaje

I. TÍTULO: ME INTERESA CONOCER LA COMPUTADORA Y SUS PARTES

II. DATOS INFORMATIVOS:

➤ UGEL	HUANCANE
➤ DOCENTE	LUZMARINA CONDORI LIPA
➤ GRADO	5 años
➤ ÀREA	CIENCIA Y TECNOLOGIA
➤ FECHA	Lunes 17 al 24 de octubre de 2022

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

<p>Estándar: Se desenvuelve en entornos virtuales al explorar y manipular objetos en el entorno digital para llevar a cabo actividades preferidas, facilitando así el registro y la comunicación de ideas y emociones.</p>				
AREA / COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones 	<p>5 años</p> <p>Explora, con el acompañamiento del docente, entornos virtuales y dispositivos tecnológicos como radio, computadora, Tablet y reconoce</p>	<p>5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de la computadora y sus partes como: mouse, pantalla, teclado, 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Lista de cotejo • Cuaderno de campo



	<p>que promueve el bienestar común.</p>	<p>algunas funciones básicas para su uso y cuidado. (capacidades 1 y 2)</p> <p>Genera imágenes, audio o videos con el fin de expresar ideas, descubrimientos, emociones o documentar un suceso mediante el uso de dispositivos y herramientas tecnológicas. Capacidad 3)</p>	<p>CPU, impresora</p> <ul style="list-style-type: none"> • se interesa en utilizarlo para el beneficio en su aprendizaje • Sigue indicaciones de manera ordenada en las clases de computación 	
<p>PROPOSITO DE LA SESION</p>	<p>Que las niñas y los niños hacen uso adecuado de la computadora y sus partes.</p>			

DURANTE

- Decimos a los niños que él se llama Computadorita y ha venido a enseñarnos algo muy importante a nosotros los niños y niñas, en estos tiempos que la tecnología va avanzando muy rápido será muy necesario aprender a usar las diferentes tecnologías y uno de ellos es la computadora ella nos mucha información que necesitamos a través del internet. Preguntamos: ¿Será la computadora igual a la laptop? Explicamos sobre ello
- Presentamos un cuadro con las partes de la computadora y explicamos



- Leemos la lámina junto con los niños hasta que puedan reconocer las partes de la computadora
- Presentamos imágenes de como eran antes las computadoras y como son ahora hacemos diferencias y reflexionamos ¿por qué habrá estos cambios?
- Explicamos



ANTES

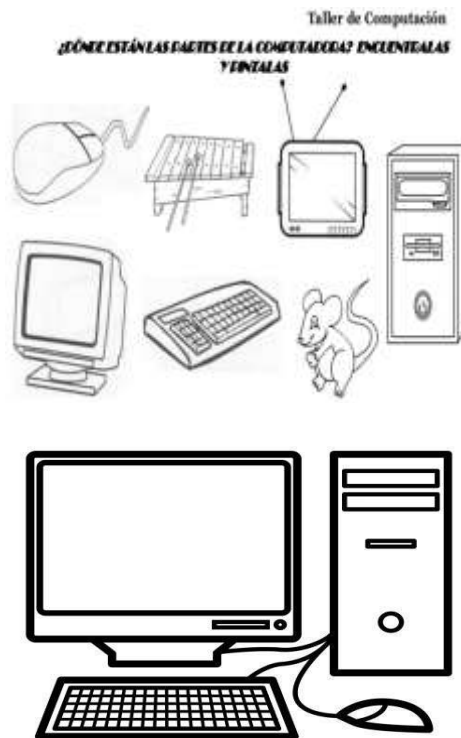
AHORA

- Dialogamos sobre la importancia de la computadora, Es una herramienta que facilita la realización de tareas, dado que en el pasado los

Papelógrafo
donde indica
las partes de
la
computadora

niños tenían que pasar largos periodos en la biblioteca para obtener información sobre un tema. En la actualidad, mediante el uso de una computadora con acceso a internet, pueden acceder a más información de manera rápida.

- Mostramos a los niños la computadora para que puedan observar, manipular e identificar cada uno de sus partes, previamente se ha tomado acuerdos sobre la manera de manipularlo y su cuidado.
- Indicamos que ellos lo prendan y observen lo que hay en la computadora.
- Les entregamos hojas para que ellos puedan relacionar y pinten de acuerdo a la consigna indicada.



Acuerdo de Toma de Decisiones:

- Dialogamos mediante preguntas: ¿Para qué nos sirve la computadora?, ¿Qué partes forman o pertenecen a una computadora?, ¿Para para mover la flechita del computador que usamos? ¿cuál es la pieza de mayor tamaño? ¿

Video

Hojas de trabajo, colores,



		plumones etc.
CIERRE	<p>- Conversamos acerca de lo realizado en la actividad y exploramos sus emociones y experiencias durante el proceso.</p> <p>Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy sobre la computadora y sus partes? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá?</p>	<p>Papelote</p> <p>Plumones</p>



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Docente:** Luzmarina Condori Lipa
- **Aula:** 5 años
- **Fecha:** Lunes 17 de Octubre de 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• La computadora y sus partes
ÁREA	• Ciencia y tecnología
COMPETENCIA / CAPACIDAD	<p>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Crea objetivos virtuales en diversos formatos
CRITERIO DE EVALUACIÓN	<p>5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce la importancia de la computadora y sus partes como: mouse, pantalla, teclado, CPU, impresora - se interesa en utilizarlo para el beneficio en su aprendizaje. - Sigue indicaciones de manera ordenada en las clases de computación
ESTUDIANTES	LOGRO PROCESO INICIO
1 Mei Nadia, GUTIERREZ ABADO	X
2 Edy Jhunion, AQUISE SUCAPUCA	X
3 Angel Gabriel, ABADO AQUISE	X
4 Yael Diana, SUCAPUCA BUSTINZA	X
5 Rodrigo, YANA CHOQUE	X
6 Juan Antony, CORNEJO CHUQUIMALLCO	X
7 Flor Sheinep, ABADO ASCUÑA	X
8 Rodrigo Alejandro, CHAMBI RAMOS	X
9 Lucas Andree, ESTOFANERO CONDORI	X
10 Glindon Alfredo, YANA GUTIERREZ	X
11 Luis Adriano, TORRES CONDORI	X
12	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: MARTES 18 DE OCTUBRE

TEMA: "Me divierto manipulando y observando la pantalla o monitor"

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los niños a escuchar una canción "LA COMPUTADORA" https://www.youtube.com/watch?v=RWv5OmhxUzE - Comentamos con los niños sobre La canción que escuchamos: ¿Cómo es la computadora?, ¿Cuántas partes dijo que tenía la computadora?, ¿Cuáles eran las cuatro partes?, ¿cuál es el monitor de la computadora ?, ¿es lo mismo decir pantalla o monitor? ¿para que servirá la pantalla o monitor? ¿que aparece en ella? - Escuchamos las respuestas de los niños. 	<p>Video</p> <p>Tv</p>
DURANTE	<p>Problematización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Será importante usar una computadora, por qué?, ¿Para qué sirve el monitor o pantalla?, ¿antes hace mucho tiempo siempre habrá existido la computadora? ¿Cómo habrá sido antes la pantalla de la computadora? ¿para qué sirve la pantalla?, <p>Búsqueda de la Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos y mostramos de manera física el monitor o pantalla de la computadora. <div data-bbox="523 1422 1125 1794" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Explicamos a los niños y niñas lo siguiente, mostramos a través de un video https://www.youtube.com/watch?v=APlaFXNqrxvo - Explicamos sobre ello, La pantalla, también conocida como "monitor", tiene la función de 	<p>Imagen de una computadora a</p> <p>Cartel de Una computadora a</p>

mostrar letras y dibujos generados por la computadora. El monitor es crucial, ya que nos permite visualizar y leer las acciones realizadas por la computadora de la computadora.

- Presentamos una imagen del monitor con sus partes y explicamos



- Observamos en una lámina junto con los niños para que reconozcan las partes del monitor
- Presentamos imágenes de cómo eran antes las pantallas de las computadoras y como son ahora hacemos diferencias y reflexionamos ¿por qué habrá estos cambios?
- Explicamos
- Dialogamos sobre la importancia del cuidado del monitor o pantalla ¿que pasaría si no tenemos cuidado?
- Invitamos a los niños a que puedan prenderlo y apagarlo e indicarles sus partes del monitor y su uso
- En una ficha recortan y arman el rompecabezas del monitor



video

Hojas de
papel bond,
lápiz,



	<ul style="list-style-type: none"> - Les invitamos a que dibujen el monitor o pantalla y colorean a su manera <div data-bbox="539 293 1011 546" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Dibuja el monitor o pantalla</p> </div> <p>Acuerdo de Toma de Decisiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos mediante preguntas: ¿Para qué nos sirve el monitor o pantalla?, ¿Qué partes forman el monitor?, ¿Qué forma geométrica tiene el monitor? ¿Qué aparece en el monitor? 	<p>colores, plumones, etc.</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conversamos acerca de lo abordado en la tarea y exploramos sus sensaciones durante la misma. <p>Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy sobre el monitor? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá?</p>	<p>Papelote Plumones</p>



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR


- **Docente:** Luzmarina Condori Lipa
- **Aula:** 5 años
- **Fecha:** Martes 18 de octubre de 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	DE	<ul style="list-style-type: none"> • “Me divierto manipulando y observando la pantalla o monitor” 		
ÁREA		<ul style="list-style-type: none"> • Ciencia y tecnología 		
COMPETENCIA / CAPACIDAD		<p>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Crea objetivos virtuales en diversos formatos 		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	DE	<p>5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce la importancia de la computadora y sus partes como: mouse, pantalla, teclado, CPU, impresora - se interesa en utilizarlo para el beneficio en su aprendizaje. - Sigue indicaciones de manera ordenada en las clases de computación 		
ESTUDIANTES		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	Mei Nadia, GUTIERREZ ABADO	X		
2	Edy Jhunion, AQUISE SUCAPUCA	X		
3	Angel Gabriel, ABADO AQUISE	X		
4	Yael Diana, SUCAPUCA BUSTINZA	X		
5	Rodrigo, YANA CHOQUE	X		
6	Juan Antony, CORNEJO CHUQUIMALLCO	X		
7	Flor Sheinep, ABADO ASCUÑA		X	
8	Rodrigo Alejandro, CHAMBI RAMOS		X	
9	Lucas Andree, ESTOFANERO CONDORI		X	
10	Glindon Alfredo, YANA GUTIERREZ		X	
11	Luis Adriano, TORRES CONDORI		X	
12				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: MIERCOLES 19 DE OCTUBRE

TEMA: "Para qué sirve el mouse o ratón"

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los niños y niñas a ver un video de las adivinanzas sobre la "LA COMPUTADORA" el cual está en el siguiente link https://www.youtube.com/watch?v=DmRIFY8y-Wk - Comentamos con los niños y niñas sobre Las adivinanzas que oyeron: ¿Sobre qué trata las adivinanzas ?, ¿Cuántas adivinanzas hubo?, ¿Quién tenía cola y no era ratón?, ¿Quién tenía luz y no era foco?, ¿Quién hace el ruidito clic? ¿para que servirá el mouse? ¿de qué tamaño es el mouse? - Escuchamos las respuestas de los niños y problematizamos. 	<p>Video</p> <p>Tv</p> <p>Laptop</p> <p>celular</p>
DURANTE	<p>Problematización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Será importante el mouse para usar una computadora, Por qué? ¿Para qué sirve el mouse?, ¿antes siempre habrá existido el mouse? <p>Búsqueda de la Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos y mostramos a los niños y niñas el mouse para que puedan verlo, palparlo y enseñarles como utilizarlo e indicarles sobre su cuidado. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Explicamos a los niños y niñas lo siguiente, mostramos a través de un video 	<p>Imagen de una computadora a</p> <p>Cartel de Una computadora a mouse</p>

<https://www.youtube.com/watch?v=APlaFXNgxvo>

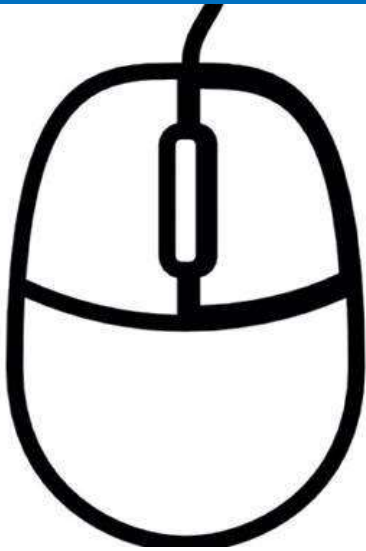
- Explicamos a los niños y niñas: El ratón es un periférico de entrada utilizado para elegir, realizar, desplazar, duplicar, eliminar, entre otras acciones, con elementos en la pantalla de la computadora.
- Presentamos una imagen del mouse o ratón y sus partes y explicamos



Video

celular

- Observamos en una lámina junto con los niños para que reconozcan las partes del mouse
- Explicamos: El mouse o ratón, como se define también es un dispositivo apuntador de entrada, cuya función principal es simplificar la interacción con un entorno gráfico de computadora. A través del movimiento que se refleja en un cursor en la pantalla, se pueden realizar acciones y seleccionar elementos. Es por esto que el ratón se considera una de las partes fundamentales que tiene un computador.
- Dialogamos sobre su importancia, cuidado y formas de uso
 - Invitamos a los niños a que puedan manipularlo con cuidado
 - En un papelote pegan papel picado sobre el mouse de manera grupal y explican que es y para que sirve

	<div style="text-align: center;">  </div> <p>- Les invitamos a que dibujen el monitor o pantalla en su cuaderno y lo decoren según su criterio.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Dibuja el mouse en tu cuaderno</p> </div> <p>Acuerdo de Toma de Decisiones:</p> <p>- Dialogamos mediante preguntas: ¿Para qué nos sirve el mouse?, ¿Qué partes forman el mouse o ratón?</p>	<p>Papelote, Papel de colores, Tempera, Pizarra, Hojas de papel bond, lápiz, colores, plumones, goma, etc.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>- Conversamos acerca de lo que se realizó en la actividad y exploramos sus emociones y experiencias durante la misma.</p> <p>Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy sobre el mouse? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá?</p>	<p>Papelote Plumones</p>



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Docente:** Luzmarina Condori Lipa
- **Aula:** 5 años
- **Fecha:** Miércoles 19 de octubre de 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	DE	• “Para qué sirve el mouse o ratón”		
ÁREA		• Ciencia y tecnología		
COMPETENCIA / CAPACIDAD		Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC <ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Crea objetivos virtuales en diversos formatos 		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	DE	5 años <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce la importancia de la computadora y sus partes como: mouse, pantalla, teclado, CPU, impresora - se interesa en utilizarlo para el beneficio en su aprendizaje. - Sigue indicaciones de manera ordenada en las clases de computación 		
ESTUDIANTES		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	Mei Nadia, GUTIERREZ ABADO	X		
2	Edy Jhunior, AQUISE SUCAPUCA	X		
3	Angel Gabriel, ABADO AQUISE	X		
4	Yael Diana, SUCAPUCA BUSTINZA	X		
5	Rodrigo, YANA CHOQUE	X		
6	Juan Antony, CORNEJO CHUQUIMALLCO		X	
7	Flor Sheinep, ABADO ASCUÑA		X	
8	Rodrigo Alejandro, CHAMBI RAMOS		X	
9	Lucas Andree, ESTOFANERO CONDORI		X	
10	Glindon Alfredo, YANA GUTIERREZ		X	
11	Luis Adriano, TORRES CONDORI		X	
12				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: JUEVES 20 DE OCTUBRE

TEMA: "Que haremos con el teclado"

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
<p>INICIO</p>	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los niños y niñas a ver un video sobre el uso del teclado de la computadora el cual se visualiza en el siguiente link https://www.youtube.com/watch?v=Zsn4swSgRNU - Comentamos con los niños y niñas sobre el video que han observado: ¿Sobre qué trata el video? ¿Qué podemos encontrar en el teclado?, ¿para qué sirve el teclado?, ¿Qué cosas podemos escribir? ¿Cuántas flechas hay? ¿Cuáles son los números que hay en el teclado? - Escuchamos las respuestas de los niños y problematizamos. 	<p>Video</p> <p>Tv</p> <p>Laptop</p> <p>celular</p>
<p>DURANTE</p>	<p>Problematización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Será importante el teclado para usar una computadora Por qué? ¿Para qué sirve el teclado? <p>Búsqueda de la Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos y mostramos a los niños y niñas el teclado para que puedan observarlo, palparlo, enseñarles sus partes y cómo utilizarlo y que podemos hacer con ella. <div data-bbox="502 1406 1061 1803" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Les informamos a los niños y niñas que el teclado es una de las herramientas fundamentales que empleamos para interactuar e ingresar información 	<p>Imagen de una computadora</p> <p>Cartel de Una computadora mouse</p>

en la **computadora**. Las teclas están organizadas en seis áreas. Observa cuáles son:

Partes del teclado



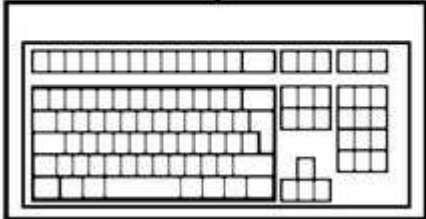
Presentamos una imagen del teclado y sus partes y explicamos

1. Función
2. Edición
3. Alfanuméricas
4. Teclas del sistema
5. Flechas de dirección
6. Teclas numéricas

- Observamos en el salón la computadora y principalmente el teclado y cada una de sus partes como: las teclas alfanuméricas, las teclas numéricas, las flechas de dirección, el teclado enter, el espaciador sobre todo estas teclas ya que son básicas para los niños en el preescolar
- Luego invitamos a los niños a que puedan reconocer y manipular las teclas del alfabeto, los números hasta el 9, las vocales, las teclas de dirección arriba, abajo, derecha e izquierda entre otros.
- Dialogamos sobre su importancia, cuidado y formas de uso de cada una de las teclas
- Explicamos como se escribe con mayúscula y minúscula
- En la parte práctica los niños y las niñas en el computador escriben sus nombres y apellidos haciendo uso las mayúsculas y minúsculas.
- Sen una ficha de trabajo los niños ubican las letras, números y otros símbolos en el teclado de acuerdo al modelo que la docente les mostro y la colorean según el modelo. Consigna: escribe las letras, números y otros símbolos del teclado y colorealo

Video
celular

Papelote,
Papel de
colores,
Tempera,
Pizarra,

	<h1 style="text-align: center;">Teclado</h1>  <p>Acuerdo de Toma de Decisiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos mediante preguntas: ¿Para qué usamos el teclado?, ¿Qué partes forman el teclado? ¿Qué vocales hay en el teclado? ¿para qué sirven las flechas? ¿Qué forma geométrica tiene el teclado? ¿cuántas letras tendrá? ¿Qué cosas podemos hacer con el teclado? ¿podremos sumar y restar con el teclado en la computadora? 	<p>Hojas de papel bond, lápiz, colores, plumones, goma, etc.</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conversamos acerca de lo realizado en la tarea y exploramos sus experiencias durante la misma. <p>Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy sobre el teclado? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá?</p>	<p>Papelote Plumones</p>



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Docente:** Luzmarina Condori Lipa
- **Aula:** 5 años
- **Fecha:** Jueves 20 de octubre de 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• “Que haremos con el teclado”		
ÁREA	• Ciencia y tecnología		
COMPETENCIA / CAPACIDAD	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC <ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Crea objetivos virtuales en diversos formatos 		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	5 años <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce la importancia de la computadora y sus partes como: mouse, pantalla, teclado, CPU, impresora - se interesa en utilizarlo para el beneficio en su aprendizaje. - Sigue indicaciones de manera ordenada en las clases de computación 		
ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1 Mei Nadia, GUTIERREZ ABADO	X		
2 Edy Jhunion, AQUISE SUCAPUCA	X		
3 Angel Gabriel, ABADO AQUISE	X		
4 Yael Diana, SUCAPUCA BUSTINZA	X		
5 Rodrigo, YANA CHOQUE	X		
6 Juan Antony, CORNEJO CHUQUIMALLCO	X		
7 Flor Sheinep, ABADO ASCUÑA		X	
8 Rodrigo Alejandro, CHAMBI RAMOS		X	
9 Lucas Andree, ESTOFANERO CONDORI		X	
10 Glindon Alfredo, YANA GUTIERREZ		X	
11 Luis Adriano, TORRES CONDORI		X	
12			



CONCLUSIONES

PRIMERA: En relación con la problemática expuesta en este trabajo académico, la introducción del uso de la computadora reviste una particular importancia porque permite al niño de 5 años pueda aprender el manejo de una herramienta indispensable en el mundo globalizado, la misma se plasmó en sendas sesiones de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial 1654 de Chimpa del distrito de Pusi.

SEGUNDA: El uso de un lenguaje adecuado para los niños de 5 años de edad es indispensable, para explicar poco a poco el nombre de las partes de la computadora y términos para que puedan recordar, empezando por lo básico entrenándolos en el manejo del mouse y el teclado principalmente.

TERCERA: Los niños en su aprendizaje desarrollaron una experiencia lúdica que permitió el desarrollo en la destreza e intuición en el conocimiento y manejo de la computadora. Para los niños resultó una experiencia divertida al acceder a juegos educativos y experimentar por primera vez la tecnología del audio y el colorido.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: A los docentes de educación inicial debe motivar este trabajo académico para la implementación de la computadora como instrumento de trabajo que potencialice en ellos el desarrollo de la inteligencia.

SEGUNDA: Aplicar diferentes estrategias didácticas con la implementación de la computadora para que el niño desarrolle diferentes destrezas.

TERCERA: Acceder a diferentes herramientas educativas computarizadas para que el estudiante pueda interactuar convenientemente con la computadora.



REFERENCIAS

- Alarcón, D., Ramírez, M., & Vilchez, M. (2014). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de la especialidad de Inglés-Francés, promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013.* Obtenido de Universidad Nacional de Educación: http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/700/T025_09580299_T.pdf?sequence=1
- Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje.* Obtenido de Universidad de Valencia: <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Buendía, G. (2017). *El conocimiento que tienen los niños de las TIC y su uso en un aula de cinco años.* Obtenido de Pontificia Universidad Católica del Perú : https://documentop.com/queue/el-conocimiento-que-tienen-los-nios-de-lastic-y-su-uso-tesis-pucp_5a1490dd1723dd7404c9e0a8.html.
- Coll, C. y Monereo, C. (2008). *Psicología de la Educación Virtual.* Madrid: Morata.
- Cuen, C., & Ramírez, J. (2013). *Usos, funciones y efectos de las TIC en el aprendizaje de una licenciatura en Ciencias de la Comunicación.* Obtenido https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/cuen_ramirez_133.pdf Educrea. (s.f.). Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial. Obtenido de <https://educrea.cl/las-tic-y-el-desarrollo-del-aprendizaje-eneducacion-inicial/>
- Gil, A. (s.f.). *Las TIC's en Preescolar.* Obtenido de <https://andreagil94.wordpress.com/las-tics-en-preescolar/>



- Laurrauri, R. (2008). *La integración de las TICs en el sistema educativo*. Signo Educativo, 17(168)
- Martínez, C., Gómez. M. (2018). *Programar computadoras en educación infantil programming computers in early childhood education* maría cecilia Revista Electrónica de Tecnología Educativa, N° 18
- Navarro, D. (2018). *El aprendizaje cooperativo y su influencia en el logro de aprendizajes de los niños de 05 de educación inicial*. Obtenido de Universidad Nacional de Tumbes: [http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/846/NAV ARRO%20VIERA%2C%20ROSA.....pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/846/NAV Arro%20Viera%2C%20Rosa.....pdf?sequence=1&isAllowed=y) 31 32
- Romero, R. (2006). *Nuevas tecnologías en educación infantil: el rincón del ordenador*. Editorial MAD.
- Romero, T. (2008). *Nuevas tecnologías en educación infantil: El rincón del ordenador*. Bogotá: Magisterio.
- Sánchez, E. (2008). *Las tecnologías de información y comunicación (TIC) desde una perspectiva social*. Revista Educare, 12.
- Serna, A. (2018). *Las tecnologías de la información y la comunicación en los niños del nivel inicial*. Obtenido de Universidad Nacional de Tumbes: y UNESCO. (s.f.). Las TIC en la educación. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>.
- UNESCO. (2013). *Enfoque Estratégico sobre la TICS en Educación en América Latina y el Caribe*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO). Santiago de Chile. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/imagenes/ticsesp>.



ANEXOS



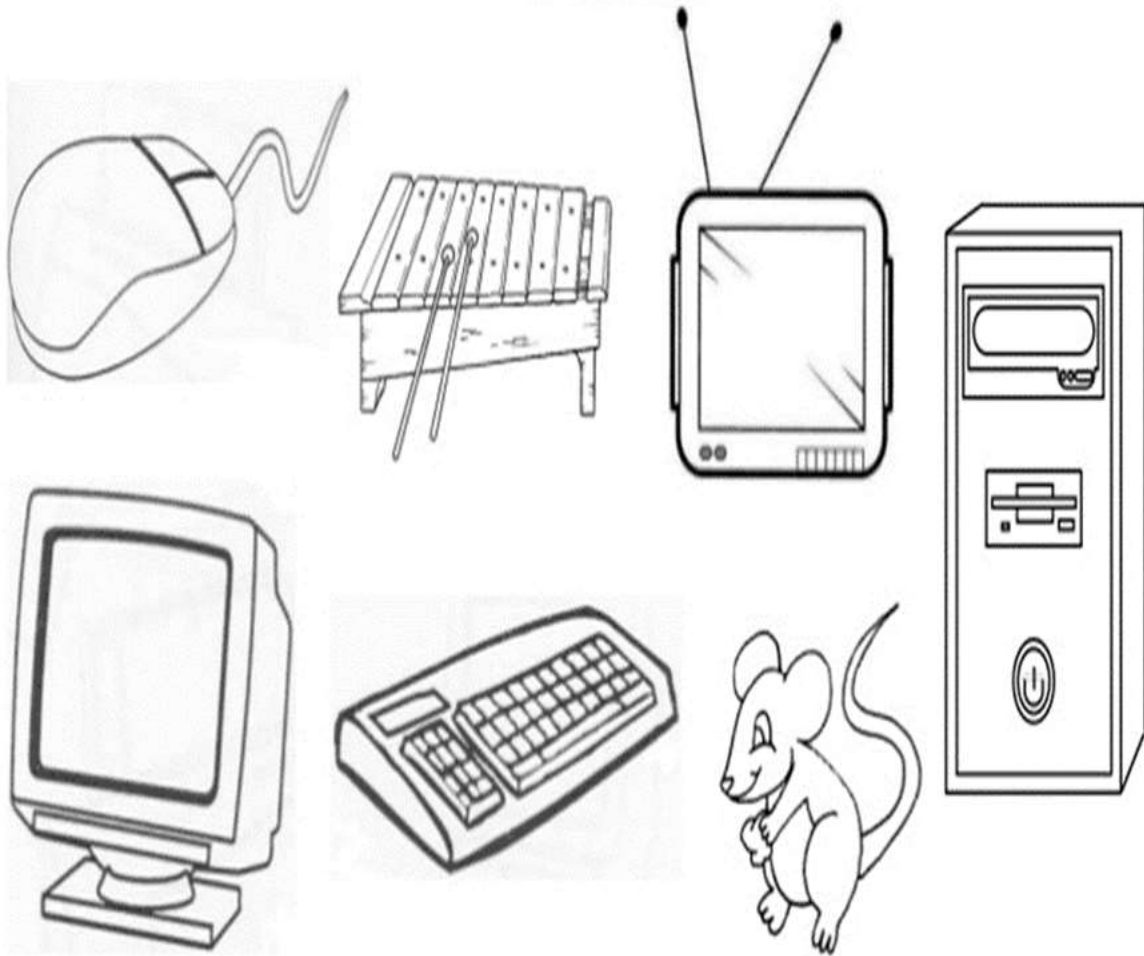
LA COMPUTADORA Y SUS PARTES: colorea o decora a tu manera



PARTES DE LA COMPUTADORA

Taller de Computación

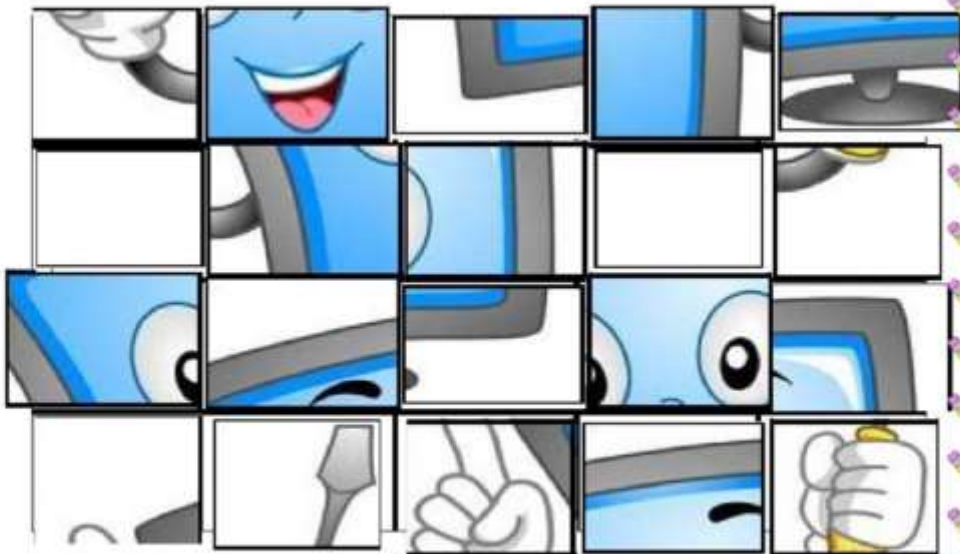
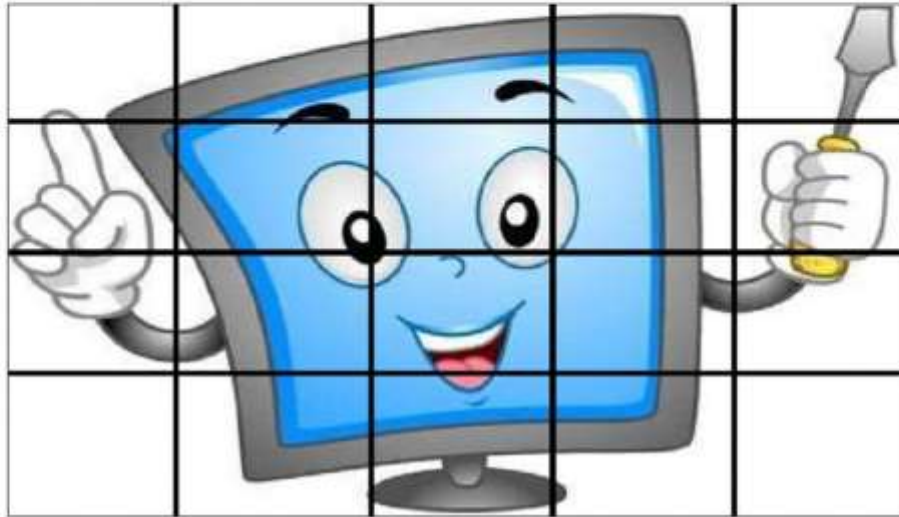
¿DÓNDE ESTÁN LAS PARTES DE LA COMPUTADORA? ENCUENTRALAS Y PINTALAS



DIBUJA EL MONITOR O PANTALLA

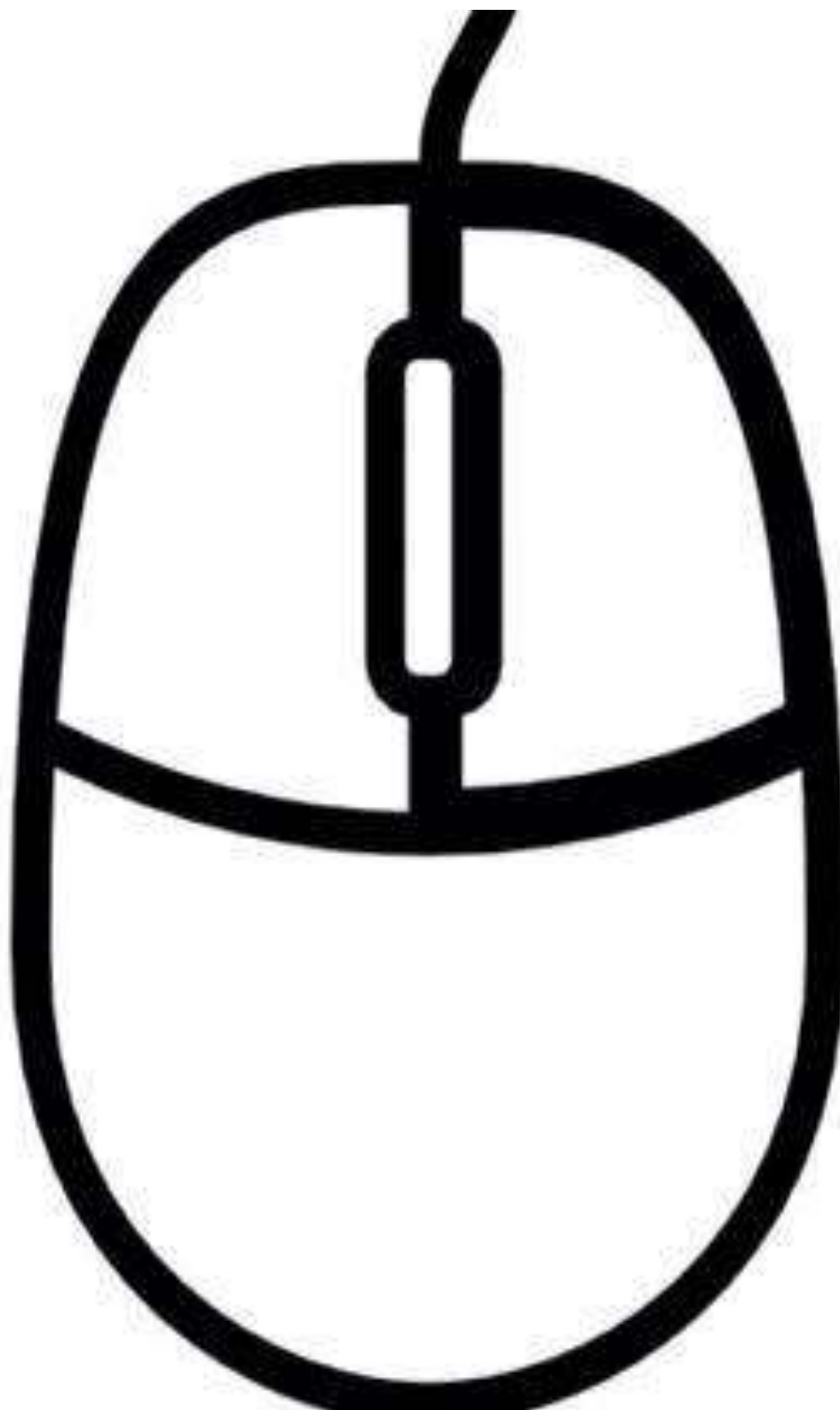
EL MONITOR O PANTALLA

1. Armar el rompecabezas





Consigna: Pega papel picado en el mouse





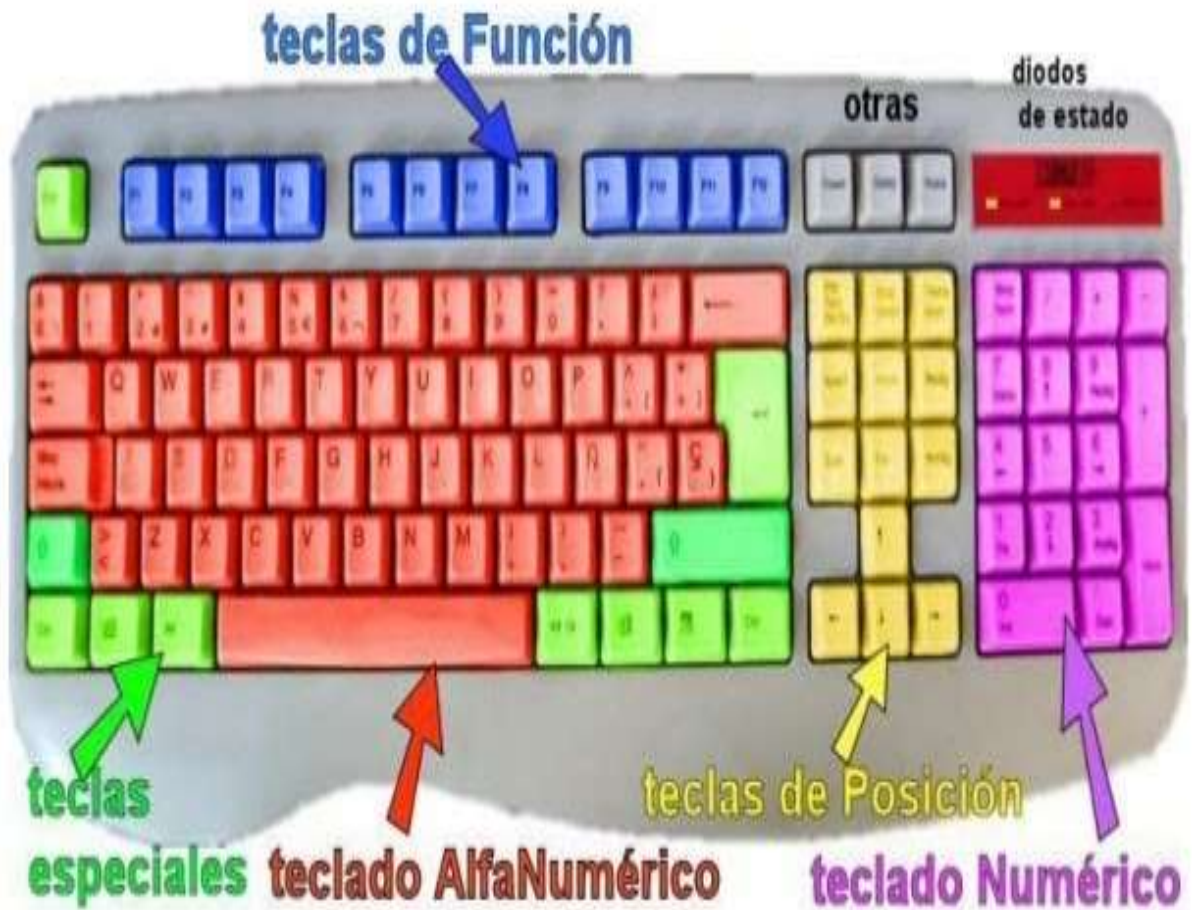
CONSIGNA: Escribe las letras, números y otros signos en el teclado de acuerdo al modelo



ESCRIBE TU NOMBRE:.....

TECLADO PARA MUESTRA

Partes del teclado





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Docente:** Luz Marina Condori Lipa
- **Aula:** 5 años
- **Fecha:** Del 17 al 24 de Octubre de 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• La computadora y sus partes		
ÁREA	• Ciencia y tecnología		
COMPETENCIA / CAPACIDAD	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC <ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Crea objetivos virtuales en diversos formatos 		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	5 años <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce la importancia de la computadora y sus partes como: mouse, pantalla, teclado, CPU, impresora - se interesa en utilizarlo para el beneficio en su aprendizaje. - Sigue indicaciones de manera ordenada en las clases de computación 		
ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1 Mei Nadia, GUTIERREZ ABADO	X		
2 Edy Jhuniur, AQUISE SUCAPUCA	X		
3 Angel Gabriel, ABADO AQUISE	X		
4 Yael Diana, SUCAPUCA BUSTINZA	X		
5 Rodrigo, YANA CHOQUE	X		
6 Juan Antony, CORNEJO CHUQUIMALLCO	X		
7 Flor Sheinep, ABADO ASCUÑA		X	
8 Rodrigo Alejandro, CHAMBI RAMOS		X	
9 Lucas Andree, ESTOFANERO CONDORI		X	
10 Glindon Alfredo, YANA GUTIERREZ		X	
11 Luis Adriano, TORRES CONDORI		X	
12			



LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES	SI	NO
1	Conserva una posición correcta mientras usa la computadora	X	
2	Menciona las partes de la computadora	X	
3	Utiliza el mouse correctamente	X	
4	Nombra las letras del teclado	X	
5	Distingue colores y los compara con los objetos que existen en El aula.	X	
6	Identifica figuras geométricas: círculo, cuadrado, rectángulo	X	
7	Diferencia objetos: más grande, más pequeño.	X	
8	Utiliza cuantificadores: mucho, poco, ninguno.	X	
9	Le gusta manipular la computadora	X	

EVIDENCIAS



Explicando partes de la computadora



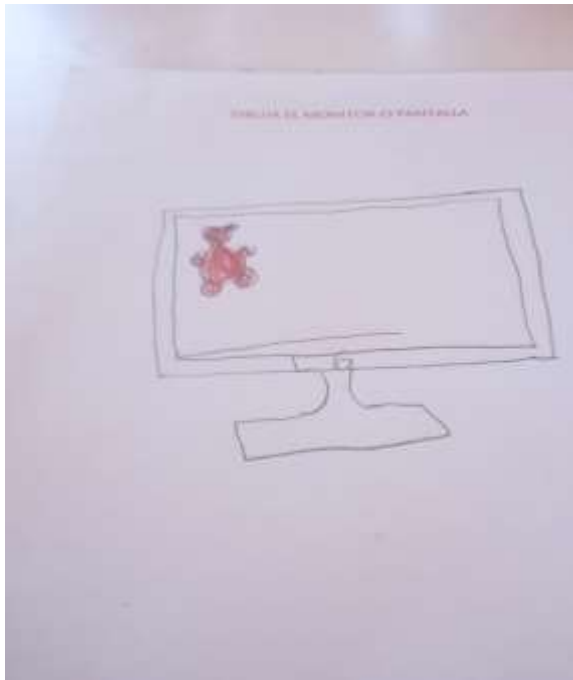
Los niños pintando las partes de la computadora



Mostrando los resultados de cada niño



Recortar y pegar en una hoja la pantalla de la computadora



Dibujando la pantalla de la computadora



Dibujando el teclado



Dibujando una CPU en una hoja grande y trabajando en grupo



Reconociendo las partes de la computadora



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 17-07-2024

I. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: LUZMARINA CONDORI LIPA

Dirección: URB. AMPLIACION CCACCACHI H2 L Lt 21

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 44923088

Teléfono: 940718727 email: luzmcl1987@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACION

Escuela Profesional o Mención: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACION

Título o Grado Académico a optar: COMPUTACION Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACION PEDAGOGICA

Asesor: _____

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: USO DE LA COMPUTADORA COMO PARTE DE LOS APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 1654 CHIMPA HUANCANE 2022

Palabras claves, (3 a 5 términos): _____

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.

2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo

Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTION DE LA EDUCACION - SE629

Firma de Autor



huella digital

17 DE JULIO DEL 2024

Fecha