V CONGRESSO INTERNACIONAL DAS
LICENCIATURAS
COINTER - PDVL 2018

**USO DE ITINERARIO DE APRENDIZAJE COMO HERRAMIENTA TIC EN
EDUCACIÓN PARVULARIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA
DIVERSIDAD CULTURAL EN CHILE**

**USE OF LEARNING ITINERARY AS AN TIC TOOL IN PARVULAR
EDUCATION FOR THE IMPLEMENTATION OF CULTURAL DIVERSITY IN
CHILE**

Apresentação: Comunicação Oral

Autoras: Astudillo Valencia, Javiera Constanza; Cofré Cofré, Constanza Mariajosé;
Mencia Mencia, Teresa Andrea; Reyes Oyarce, Carla Andrea. Educación Parvularia

Correos: javieraastudillo@alumnos.upla.cl , mariajose.cofre@alumnos.upla.cl ,
teresa.mencia@alumnos.upla.cl,
carla.reyes@alumnos.upla.cl

Orientador: Javier E. Tricot Fernández, Profesor en Matemáticas y computación,
Licenciatura en Educación, UPLACED.

Correo: javier.tricot@upla.cl

DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VCOINTERPDVL.2018.00156>

Resumo

A lo largo de este documento se describe el contexto, metodología y aplicación del proyecto interactivo, realizado en el colegio Junior School 2, ubicado en la región de Valparaíso, Chile. Este trabajo tuvo como objetivo, generar una experiencia de enseñanza-aprendizaje, siendo nuestro fin primordial fomentar el conocimiento de las diferentes culturas que existen en nuestro país, tanto nativas como extranjeras para lograr favorecer la construcción de las competencias TIC en párvulos, a través del tema de la diversidad cultural para poder, así, explicar las diferentes culturas que existen a lo largo del territorio nacional, como, Aymaras, Rapa Nui y Mapuches. De igual manera, identificar las tradiciones que están arraigadas en Chile como colombiana, haitiana y China, a través del itinerario de aprendizaje Symbaloo, el cual estaba integrado por actividades ejecutadas en H5P, junto con vídeos realizados en Powtoon.

Para la experiencia, se utilizó el nivel de Transición 2 (NT2), con un total de 14 niños y niñas presentes, en donde se utilizaron recursos tecnológicos, tales como computadores y sistema audiovisual. Por otro lado, este proyecto fue implementado en dos períodos de

clase, cada uno de 45 minutos, en diferentes jornadas de la semana. En la práctica de este proyecto, se pudo observar que los niños y niñas respondieron a la metodología de una manera favorable, puesto que, se notó una participación activa de la mayor parte de los niños comprometiéndose con el trabajo, generando una experiencia distinta a la habitual, utilizando las tecnologías como forma de aprendizaje.

Las conclusiones obtenidas en este proyecto, lograron demostrar que a través del uso de tecnologías TIC, las cuales fueron implementadas en el aula de una manera lúdica, dando a conocer información relevante de las culturas vigentes en Chile y las diferentes culturas arraigadas en este, de este modo fomentar la inclusión y diversidad cultural del país. Además, es muy importante conocer diferentes culturas y tradiciones del mundo, ya que, gracias a estas podemos definir nuestras propias costumbres. Es relevante que todas las personas sin importar su edad, sepan y tomen en consideración la historia y las raíces de su país, las cuales irán trascendiendo de generación en generación a lo largo del tiempo. Esperamos que a través de este proyecto, como futuras docentes, logremos fomentar la cultura de nuestros niños y niñas.

Palavras-Chave:

Cultura, educación, diversidad cultural, Tecnologías de la Información y comunicación.

Abstract

Throughout this document, we describe the context, methodology and application of the interactive project, carried out at the Junior School 2, located in the Valparaíso region, Chile. The objective of this work was to generate a teaching-learning experience, being our primary goal to promote knowledge of the different cultures that exist in our country, both native and those to achieve greater favor the construction of ICT skills in kindergarten, Through the theme of cultural diversity to be able to explain the different cultures that exist throughout the national territory, such as Aymara, Rapa Nui and Mapuche. Likewise, identify the traditions that are rooted in Chile, such as Colombia, Haiti and China, through the Symbaloo learning program, which was integrated by activities carried out in H5P, along with videos made in Powtoon.

For the experience, the level of Transition 2 (NT2) is used, with a total of 14 boys and girls present, where technological resources, stories such as computers and audiovisual system are used. On the other hand, this project was implemented in two periods of class, each of 45 minutes, in different days of the week. In the practice of this project, it was possible to observe how the boys and girls responded in the same favorable way, since, the active participation of most of the children committed to the work has not been seen, generating an adequate experience to habitually, using technologies as a way of learning.

The opportunities have been implemented in this project, it has been demonstrated through the use of technologies, it has been implemented in the classroom in a playful way, and the relevant information of the current cultures in Chile and different cultures has been made known. In this, this way to promote the inclusion and cultural diversity of the country. In addition, we can also define our own customs. It is relevant that all people regardless of their age know and take into account the history and roots of their country. We hope that through this project, as future documents, we can promote the culture of our children.

Keywords:

Culture, education, cultural diversity, Information and communication Technologies.

Introdução

La utilización de las nuevas tecnologías tanto en la vida cotidiana de las personas, como en las instituciones, ha revolucionado el acceso al conocimiento y a la información. La globalización ha iniciado la desaparición de las fronteras entre los hombres, pese a las barreras existentes como las socio-económicas, lingüísticas y culturales. Esto ha dado lugar a la denominada aldea global con el predominio de la sociedad de la información, por el papel estratégico que ésta juega como elemento de poder cada vez más importante. (Rossini, D. N.D:1)

Actualmente, la sociedad se encuentra sumergida en una cultura tecnológica, a tal punto en donde los individuos desde muy pequeños ya están en un continuo contacto con los distintos aparatos tecnológicos, tales como celulares, Tablet, computadores, entre otros. Estos artefactos responden a ciertas demandas y retos. En este caso nos centraremos en el contexto educativo, *“Las TIC, y en especial algunas aplicaciones y conjuntos de aplicaciones TIC, tienen una serie de características específicas que abren nuevos horizontes y posibilidades a los procesos de enseñanza y aprendizaje”* Coll, C.; Monereo, C. 2008) en este mismo sentido, gracias a estas se pueden desarrollar en los alumnos una mayor posibilidad para la exploración del aprendizaje de una forma más dinámica e innovadora.

En el contexto de la sociedad chilena podemos encontrar a lo largo de la historia una gran variedad de micro y macro Culturas, las que se extienden a lo largo y ancho del país, que se focalizan en distintas partes del territorio nacional. Según la Real Academia Española, Cultura significa: *“Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.”* (RAE, 2006). Y Cultura popular significa: *“Conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo.”* (RAE, 2006).

Con respecto a este tema nos enfocaremos en el uso de las TIC, para generar herramientas educativas para la implementación dinámica en el aula, dirigidas para

niños y niñas en la edad parvularia, en el nivel transición, con los temas relacionados con las culturas nacionales e internacionales.

Fundamentação Teórica

De una manera paulatina las tecnologías TIC se han ido implementando e integrando en los diversos centros educativos del país, provocado así que las diversas formas de aprender evolucionen, creando propuestas metodológicas para su implementación.

Se producen en múltiples ocasiones procesos educativos que integran las TIC siguiendo una metodología tradicional en la que se enfatiza el proceso de enseñanza, en donde el alumno recibe la información que le transmite el profesor y en la que se valoran fundamentalmente la atención y memoria de los estudiantes.

(Belloch, C. 2012)

Por el contrario, los profesionales de la educación que deseen implementar el uso de la tecnología en el aula, guiando el aprendizaje de una manera que fomente la interacción colaborativa y de forma autónoma en los alumnos, siguiendo un aprendizaje constructivista como el planteado por Vygotsky o el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, tiene a través de las diferentes plataformas de internet una gran ayuda para fomentar el uso de las TIC, de una forma más constructivista y exploratoria por parte de los alumnos.

Las TIC van a sufrir unos fuertes cambios internos y externos para su conceptualización y aplicación, de forma que ya no se les concebirá exclusivamente como instrumentos transmisores de información, sino más bien como instrumentos de pensamiento y cultura, los cuales cuando interaccionamos con ellos expanden nuestras habilidades intelectuales, y nos sirven para representar y expresar los conocimientos, es decir, no las concebimos sólo como herramientas transmisoras de información, sino también como herramientas intelectuales, cuyos posibles efectos no dependerán de ellos mismos y sus potenciales instrumentales, sino más bien de cómo seamos capaces de relacionarlos con el resto de variables curriculares y las características cognitivas de los estudiantes.

(Cabero, J.2003:26-27)

Si hablamos de las tecnologías en el ámbito educativo, principalmente centrado en la enseñanza-aprendizaje, es sumamente importante tener en cuenta y relacionar que el uso de estos recursos tecnológicos, realiza las actividades de forma más lúdica e interesante. Por otro lado, podemos ver, que a través de estos recursos, los niños y niñas pueden aprender de forma “autónoma”, siendo así, las aplicaciones las que actúan como sujeto que contiene los saberes y conocimientos, entregando información y juegos a los párvulos, para que así, ellos, por medio de las TIC puedan aprender y comprender diferentes temas, de diferentes ámbitos y núcleos de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, ya sean las antiguas del año 2001 o las nuevas Bases Curriculares de Educación Parvularia del año 2018.

Metodología

Este trabajo fue realizado de manera cualitativa, lo que quiere decir, que se evaluaría la capacidad de resolver los problemas planteados en las plataformas por los niños y niñas, entregando distintas cualidades y características sobre los pueblos vigentes en Chile y otras Culturas que ingresan al país. Además, el proyecto contempla el desarrollo etnográfico mediante una clase experimental, donde los párvulos, aprendieron con el uso de la tecnología (computadores, Tablet, equipo audiovisual) la historia etnográfica de las Culturas chilenas y radicadas en nuestro país.

Dividimos la metodología en distintas etapas de trabajo, las cuales, iban siguiendo un orden correlativo y que sin estas, no se hubiera podido realizar la implementación de este proyecto.

- **1° Etapa: Selección de información para llevar a cabo el proyecto**

Para comenzar a realizar este proyecto, lo primero que se hizo fue discutir sobre el tema que se trabajaría, para lo cual se escogió el tema de la diversidad Cultural que se encuentran en Chile, esto se debe a que actualmente cada vez son más los inmigrantes que comienzan su etapa escolar en nuestro país.

Para esto, se descartaron los pueblos indígenas chilenos que no se encuentran vigentes en nuestro país, por lo cual, solo se buscó información sobre los pueblos Aymara, Rapa Nui y Mapuche. Posteriormente, se indagó sobre los pueblos arraigados en nuestro país, tales como Colombia, China y Haití.

Una vez escogido el tema y buscado la información previa a utilizar, se establecieron los objetivos de aprendizaje

- **2º Etapa: Selección de Medios Tecnológicos**

En esta segunda parte del proyecto, se utilizó la aplicación Symbaloo Lesson Plans, en ella se puede crear y acceder al constructor de Lesson Plans o encontrar materiales creados por otros usuarios, este itinerario de aprendizaje es de acceso gratuito y de fácil uso, en esta aplicación se pueden incluir preguntas y monitorear en tiempo real el progreso de los estudiantes, la cual consta de bloques, en los que se pueden anclar videos, artículos, exámenes, juegos educativos, etc. Con esta se busca acceder a una experiencia de aprendizaje interactiva para los usuarios.

Ilustración 1: Symbaloo Lesson Plans "Culturas Nacionales"; Fuente: Propia

Ilustración 2: Symbaloo Lesson Plans "Culturas Extranjeras"; Fuente: Propia

En este caso se decidió usar dos plataformas en Symbaloo, una para las Culturas Nacionales o la otra para las Culturas Extranjeras. Posteriormente, se comenzó con la creación de los contenidos que estarían dentro de cada bloque en la plataforma Symbaloo Lesson Plans. Primero, con cada cultura se realizaron diferentes vídeos en la aplicación web Powtoon, los cuales iban seguidos de dos actividades interactivas relacionadas con cada cultura, aprendiendo así por medio del juego, estas fueron creadas en la plataforma H5P.

- **3º Etapa: Aplicación**

Este proyecto se aplicó en el Colegio Junior School 2, en un nivel NT2 (Kínder), en el que se trabajó con un total de 14 párvulos, dividiendo la implementación de la aplicación en dos días, cada una con duración de 45 minutos, correspondiente a una hora pedagógica. En el primer día se trabajaron las culturas Chilenas, mientras que, en el segundo día se vieron las Culturas extranjeras.

En cada una de las secciones se utilizaron 10 minutos aproximadamente para la introducción de la actividad, a través de imágenes ilustradas de cada cultura, para posteriormente dejar 30 minutos para la utilización y desarrollo de la aplicación, dejando 5 minutos para una retroalimentación del tema tratado. Cabe destacar, que antes del comienzo de la actividad se introdujo el link directo hacia el itinerario de aprendizaje a cada computador.

Resultados e Discussão

A través de esta experiencia, se logró apreciar el objetivo deseado, debido a que los niños y niñas del establecimiento educacional aprendieron de las culturas nacionales y extranjeras gracias a la utilización de tecnologías. En esta aplicación se obtuvieron diferentes resultados, ya que, se fue clasificando por los tiempos que los niños y niñas utilizaron para el desarrollo del uso de la aplicación, logrando como consecuencia una media de los intervalos que van desde los 18:13 minutos hasta 36:35 minutos.

Lo que se esperaba con esta experiencia, es que mediante el uso de la tecnología el niño lograra construir y ampliar sus conocimientos a través de la interacción con las TIC en el aula, la cual se comprobó en el transcurso de las dos secciones de implementación en el establecimiento antes mencionado. Además, se realizó una evaluación a los niños y niñas del kínder, donde se utilizaron indicadores de evaluación, los cuales dieron como resultado a nivel curso, de que los niños conocieron las culturas chilenas y extranjeras en su debido momento. Hubo una participación activa de ellos para adquirir los saberes, al momento de ver los videos Powtoon y la realización de los H5P, que estaban en los bloques del Symbaloo. Aquí, los párvulos, lograron manejar bien las aplicaciones y su coordinación motriz fina, para poder manejar de forma óptima los distintos tipos de hardware, tales como, Pantalla, mouse y teclado.

A lo largo de las jornadas, se evidenciaron ciertos problemas o situaciones inesperadas, las cuales dificultaron en cierto modo la implementación de este proyecto, como por ejemplo, que algunos de los teclados poseían un botón de suspensión o reinicio automático, el cual tenía como símbolo una luna, pese a las advertencias de no presionar dicho botón, algunos párvulos apretaron el botón, lo que conllevó al comenzar de cero la actividad. Por otro lado, hubo problemas técnicos referentes al audio y proyección, los cuales fueron resueltos oportunamente.

Nuestras capacidades como educadoras en formación, nos facilitó el manejo de los niños y niñas en el aula, puesto que, si bien no teníamos cercanía a ellos, nos resultó sencillo la interacción y el manejo del grupo curso. A su vez, nos resultó fácil y útil el conocimiento que adquirimos a lo largo de nuestra carrera, en el ramo Empleo de TIC para el desarrollo profesional docente, para así utilizar las tecnologías en el aula. Esto es

algo fundamental para trabajar con los avances tecnológicos que se presentan hoy en la actualidad, para esto se necesita que los docentes tengan capacitaciones constantes, para el perfeccionamiento del uso de las diferentes plataformas para crear material didáctico a utilizar en distintas actividades en el ámbito educativo.

Si bien Vigotski, planteaba que los conocimientos se traspasan de un individuo a otro, no siempre es necesario que el educador esté presente en la actividad para que el educando adquiera el conocimiento. En este caso, se puede demostrar que el niño o niña interactúa y aprende a través de actividades y vídeos virtuales, en donde la persona física actúa como mediador del conocimiento, logrando así que el aprendizaje se realice a través de las TIC.

En la actualidad, el mundo y la sociedad en sí, está en un continuo cambio, en donde la educación también debe evolucionar con ella, implementando así, el uso de las tecnologías en todos los contextos que sea posible, para incentivar e interactuar de una forma más lúdica con sus alumnos, usándola como un buen instrumento para propiciar las instancias de aprendizaje. Esto se debe, a que cada día son más los niños y niñas que están constantemente influenciados por las tecnologías, muchas veces utilizándolas de mala manera. Es por esto, que creemos firmemente que es posible crear un cambio en la sociedad en el uso de las tecnologías.

Conclusiones

A lo largo del presente proyecto, se pudieron cumplir cada uno de los objetivos planteados, puesto que se logro generar una experiencia de enseñanza-aprendizaje, mediante el uso significativo de las TIC, de esta forma se pudo apreciar como los niños y niñas en etapa parvularia (4-5 años) manejaban casi a la perfección el hardware, lo que facilito el itinerario de aprendizaje. Fue mediante el Lesson Plans, que los infantes realizaron un circuito, aprendiendo sobre la diversidad cultural en Chile, la cual, se basaba en los tres pueblos originarios vigentes en el país, junto con tres culturas extranjeras arraigadas en el territorio.

A través de esta experiencia y en base a los resultados obtenidos en la aplicación del proyecto, podemos decir que, es importante mantener y conocer las Culturas

Nacionales, las cuales son parte importante de nuestras raíces históricas, donde debemos proteger, honrar y preservar nuestras tradiciones étnicas y geográficas, puesto que, son patrimonio cultural, logrando así, ser reconocidos a nivel mundial, es por esto, que debemos enseñarles a los niños y niñas a cuidarlas y respetarlas. A su vez, esto se debe realizar con las culturas extranjeras, que se encuentran arraigadas en nuestro país, para así, conocer las tradiciones y costumbres, generando un grato ambiente educacional en el aula y a su vez también, culturalizándonos y aprendiendo de ellos.

En el ámbito educacional, creemos firmemente que se debe generar un cambio de paradigma, en donde se enseñe a los niños y niñas en conjunto con las tecnologías y no solo como diversión y re-creatividad. Si bien, esta experiencia se realizó en dos días, se obtuvo un resultado positivo, por lo que, los párvulos lo adquirieron de buena forma, logrando un trabajo eficaz y eficiente, puesto que, creemos firmemente que si esto se siguiera implementando a lo largo y ancho del territorio Nacional, el impacto sería aún mayor. Además, no solo se puede utilizar con la temática que abordamos que es diversidad Cultural en Chile, sino que, se puede aplicar en cualquier ámbito, ya sea, matemático, música, ciencias, etc.; puesto que, son los docentes los que se encuentran a cargo de facilitar cualquier experiencia de aprendizaje dentro del aula.

Actualmente, el uso de la tecnología, puede propiciar diversas experiencias y actividades significativas en los niños y niñas, creando así un cambio de metodología. *“La sociedad de la información en la que estamos inmersos requiere nuevas demandas de los ciudadanos y nuevos retos a lograr a nivel educativo”* (Belloch, C. 2012:6) Para esto, se deben realizar constantes capacitaciones a los docentes y educadores para que aprovechen al máximo los recursos tecnológicos que el Estado del país entrega. Como futuras profesionales de la educación creemos, que es sumamente importante actualizarnos con los conocimientos y las formas de enseñar, puesto que, el mundo va cambiando y nosotras debemos cambiar con él, logrando brindarles mayores oportunidades a los niños y niñas en su aprendizaje.

Referências

- Belloch, C. (2012) LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL APRENDIZAJE. Material docente. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. Disponible en <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf> Revisado el 23/09/2018.
- Cabero, J. (2003) COMUNICAR. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación nº21. Andalucía, España. P.26-27. Revisado en <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar21.pdf> Revisado el 2/10/2018
- Coll, C.; Monereo, C. (2008) PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL. Madrid España: Editorial Morata. Revisado en: <http://www.reci.org.mx/index.php/reci/article/view/13/4> Revisado el 01/10/2018
- Real Academia Española (2006). DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA
- Rossini, D. (N.D) “LOS ARCHIVOS Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN” p.1. revisado en <http://eprints.rclis.org/4651/1/lapaz11.pdf> El 01/10/2018