



**UNIVERSIDAD
DEL QUINDÍO**

Unidad 3 - EA2

Espacios de Aprendizaje Innovadores mediante el uso de Tecnologías Digitales

Autor

María Fernanda Méndez Álvarez

PERTINENTE CREATIVA INTEGRADORA

 @uniquindio  unquindioconectada  unquindioconectada

Espacios de Aprendizaje Innovadores mediante el uso de Tecnologías Digitales



☰ Competencias y Resultados de Aprendizaje

☰ Ruta Metodológica

☰ Introducción a la Temática

☰ Enseñanzas

☰ Resumen de la Temática

☰ Glosario

☰ Referencias

Competencias y Resultados de Aprendizaje



Competencias:

- Realiza procesos de reflexión y toma de posturas alrededor de las TIC y las TAC en el contexto de la educación infantil, para conocer el rol determinante de los docentes en su uso.
- Integra de manera coherente recursos y herramientas mediante el uso de metodologías activas, para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la era digital.

Resultado de aprendizaje:

Implemento los conocimientos construidos sobre las TIC y las TAC en contextos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la primera infancia, para el diseño, implementación y evaluación de ambientes enriquecidos con tecnología, acordes con principios y elementos teóricos, pedagógicos y didácticos de la educación infantil en la era digital.

Ruta Metodológica



Apreciado estudiante, las siguientes recomendaciones se constituyen esenciales para el estudio, desarrollo y aplicación oportuna de las enseñanzas que aquí se estudiarán. En tal sentido, lo invito a leerlas detenidamente para ponerlas en práctica en su ejercicio académico y profesional:

1

Asuma una posición reflexiva frente a los conocimientos. Deténgase a pensar las enseñanzas, conceptos y estrategias en contexto, de modo que, a partir de sus reflexiones, se deriven conjeturas, aportes, puntos de vista y argumentos que dinamicen las discusiones grupales en torno a los temas de estudio.

2

Explore y estudie las herramientas educativas digitales sugeridas, para determinar criterios claros de uso y aplicación en el aula de clase con la primera infancia.

3

Adapte las estrategias de enseñanza estudiadas de acuerdo con las necesidades propias de la población estudiantil, esto, garantizará la efectividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4

Analice los riesgos y amenazas que pueden ser representativos en la web, especialmente, en los contextos de educación actual, para tomar medidas de prevención que garanticen el acompañamiento permanente de un adulto en los procesos formativos de los niños.

Requisitos:

Espacio de aprendizaje 1 unidad 3, de este espacio académico.

Introducción a la Temática



A lo largo de este espacio académico se han estudiado una serie de aspectos pedagógicos, didácticos y metodológicos que permiten elaborar planes de clase muy específicos según la población a la cual va dirigida. Como ya es sabido, la primera infancia requiere un acompañamiento integral que tiene en cuenta procesos cognitivos, psicosociales y de desarrollo que conllevan a una rigurosidad en la selección de materiales que garanticen el aprendizaje en la primera etapa de vida.

La selección de materiales demanda del profesor de educación infantil conocer los rasgos esenciales de aprendizaje del niño, para con base en ello, identificar herramientas y recursos educativos digitales - RED, con caracterizaciones propias que permitan lograr las metas de aprendizaje propuestas. También, es oportuno identificar los riesgos que el uso inapropiado de las tecnologías puede desencadenar, por lo que es importante diseñar planes de mejora y atención permanente que ayuden a prevenir riesgos de mayor impacto en la niñez.

Figura 1. Las TAC en educación infantil

Las TAC en el contexto de la Educación Infantil

- Caracterizar la población para definir con criterio herramientas y recursos.
- Recursos Educativos Digitales - RED para la educación infantil.
- Conocer riesgos en la web para establecer planes de prevención.



Fuente: Méndez, M. (2021). TIC en el Aula I

uniquindío



Enseñanzas



Ambientes de aprendizaje innovadores mediante el uso de tecnologías digitales

Hablar de ambientes educativos innovadores es una de las tendencias de la educación actual. Muchas instituciones en el mundo han centrado sus pilares de formación en el propósito de innovar para aprender, pero, ¿qué significa realmente un ambiente de aprendizaje innovador?; para algunos, la innovación está directamente relacionada con la capacidad de transformación de la educación, por lo que representa un eje diferenciador respecto de aspectos pedagógicos, didácticos y tecnológicos, lo que debe influir positivamente en los sujetos que aprenden, pero también, en los que enseñan.

Para el Observatorio Tecnológico de Monterrey (2017), la innovación educativa es directamente proporcional a la evolución tecnológica del mundo, en correspondencia, implica un cambio en los materiales, estrategias, métodos y herramientas que son la base para el aprendizaje. También, enfatiza en los tipos de innovación educativa, que tienen fuerte repercusión en las prácticas reales, a saber:



Tipos de innovación educativa



Innovación disruptiva

Se define a la innovación disruptiva en educación como aquella propuesta que tiene el potencial de **impactar a todo el contexto educativo**. Su impacto permite que la evolución lineal de un método, técnica o proceso de enseñanza-aprendizaje cambien drásticamente alterando la evolución lineal del contexto educativo, modificando permanentemente la forma en la que se relacionan los actores del contexto, los medios y el entorno mismo.

Innovación incremental:

Es un cambio que se construye con base en los componentes de una estructura ya existente, dentro de una arquitectura o diseño ya establecido. Es decir, **refina y mejora** un elemento, metodología, estrategia, proceso, medio de entrega o procedimiento ya existente.

Innovación revolucionaria:

Este tipo de innovación educativa muestra la **aplicación de un nuevo paradigma** y se revela como un cambio fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y un cambio significativo de las prácticas existentes. Su aportación al proceso de enseñanza-aprendizaje es tan significativa que no tiene contexto previo en el sector educativo.

Mejora continua:

Se considera que es mejora continua cuando lo que se propone son cambios que **afectan parcialmente** alguno de los elementos de innovación educativa sin alterar de forma relevante el proceso. Por ejemplo, una eficiencia de operación, entrega o procedimiento (Tecnológico de Monterrey, 2017).

Con base en lo anterior, la innovación educativa puede ser entendida desde múltiples perspectivas que van desde un cambio total de las prácticas en contexto, hasta una transformación o redefinición de las acciones que se vienen trabajando, todas ellas, con el propósito de impactar positivamente el ambiente de aprendizaje. Desde el tipo de innovación disruptiva, hasta el incremental, se busca satisfacer las necesidades de los actores que en ella intervienen, para aportar valor al proceso de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva de actualidad.

Por otra parte, la innovación educativa no solo centra su atención en el aspecto tecnológico, ya que como se observa en los tipos de innovación, también hay fuertes implicaciones en los aspectos pedagógicos, didácticos, humanos y del contexto. Para Rosan Bosch (2017), diseñadora creativa de nacionalidad holandesa, el aprendizaje de los niños está ampliamente relacionado con el entorno en el que aprenden, por lo tanto, su propuesta está centrada en el diseño de espacios de estudio que incorporan el arte y la arquitectura, para lograr que los niños se involucren emocionalmente con lo que aprenden en un entorno ameno y ajustado a su contexto. Para conocer su propuesta, por favor observe el siguiente video:

Rosan Bosch – Espacios de aprendizaje innovadores

Educar Portal, [Rosan Bosch]. (2017, 11, 28). Rosan Bosch – Espacios de aprendizaje innovadores. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 04, 20 en: https://youtu.be/IOT_x9UetWs

VER VIDEO

En los espacios de aprendizaje propuestos por Rosan Bosch hay una fuerte implicación del contexto social y físico, pues para la diseñadora, los salones deberían ser aquel lugar del que los niños no se quieran ir, ya sea porque les permite una interacción libre con sus compañeros y materiales de clase, o porque por su diseño establece una conexión emocional importante con el espacio que les produce placer en el acto de aprender.

Este mismo concepto puede ser aplicado en diversos escenarios de aprendizaje, independientemente de la metodología: presencial o virtual, pues los maestros y, especialmente las instituciones de educación, deberán procurar que los ambientes de aprendizaje tengan una intención basada en la innovación, para promover que los estudiantes mantengan una conexión emocional con su propio proceso de aprendizaje, mediante la selección del entorno, los recursos, las herramientas y las estrategias de interacción entre compañeros de clase y con el profesor.

Los centros educativos más innovadores del mundo basan el concepto, no solo en la tecnología, sino también en prácticas pedagógicas y didácticas que sean distintivas y que garanticen otras dimensiones del ser, como la libertad de expresión, el libre desarrollo de la personalidad, el aprendizaje individualizado, entre otros. Por poner un ejemplo: Steve Jobs School, en Amsterdam Holanda, es una escuela nacida a partir de la filosofía de Steve Jobs, uno de los líderes de la industria y la innovación tecnológica, en ella, la

perspectiva del aprendizaje está fuera de lo tradicional, pues se focaliza en la escucha, la colaboración, el trabajo activo, entre otros, de esta manera, los profesores transforman su rol de educadores tradicionales, para convertirse en instructores, guías o acompañantes que ayudan a los niños a avanzar a su propio ritmo y necesidad. A continuación, lo invito a observar el siguiente video en el que se explica el sistema escolar holandés:

Holanda persigue la excelencia educativa – learning world.

Euronews (en español). (2014, 07, 11). Holanda persigue la excelencia educativa – learning world. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 04, 20 en: https://youtu.be/cfcB3wBux_I

VER VIDEO

Con lo anterior, es posible entender que la innovación en la educación no es solo un factor tecnológico que, aunque es uno de los más importantes en términos de innovación educativa, también intervienen otros aspectos que han sido ya mencionados. En la educación infantil, especialmente aquella que se da en entornos mediados por tecnología, la innovación debe tener en cuenta criterios tecnológicos ajustados a la medida de los estudiantes, lo que exige también un análisis pedagógico, metodológico, didáctico y de contexto para lograr que haya innovación pertinente y acorde con las necesidades del estudiantado.

Muchas de las estrategias de innovación educativa, han sido ya estudiadas por ustedes a lo largo de este espacio académico, por lo que, en el siguiente recurso interactivo, se sintetizan algunas de las más relevantes:

Estimado estudiante, para observar el siguiente recurso interactivo es necesario que dé clic sobre la imagen. Tenga en cuenta que, para lograr visualizar el recurso, es necesario que esté conectado a Internet.



Con el recurso anterior, se concluye que la innovación educativa en los ambientes de aprendizaje virtuales se puede generar mediante estrategias que fomentan el trabajo colaborativo, la reflexión, la participación activa y la autonomía, todo esto, acompañado de herramientas digitales y recursos educativos que permiten el diseño de actividades y planes de clase innovadores, pero siempre, con un criterio pedagógico por parte del profesor y de las instituciones educativas. También, la tecnología es uno de los aspectos importantes que deberán ser tenidos en cuenta, por lo que la formación del profesorado para utilizar y acompañar permanentemente a los estudiantes, es fundamental.

Recursos Educativos Digitales – RED

Para entender los recursos educativos digitales es necesario realizar una similitud con los materiales que el profesor dispone en un aula de clase presencial para sustentar la acción pedagógica de enseñar y aprender, de esta manera, el tablero, los libros de texto, las guías físicas, el video beam, los marcadores, el computador, entre otros, se constituyen como elementos que le permitirán al profesor y a los estudiantes mejorar las dinámicas para aprender; sin embargo, en este caso, se trata de recursos analógicos.

En los entornos virtuales de aprendizaje, los materiales que sustituyen los ya mencionados para un entorno presencial, son aquellos que se convierten en recursos educativos digitales – RED, como las guías digitales, los tableros interactivos, los podcasts, los videos, etc.; sin embargo, deben tener siempre una intención pedagógica y un criterio enfocado al logro de un propósito de aprendizaje previamente establecido. De acuerdo con Zapata (2012) “los materiales digitales se denominan recursos educativos digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje”.

El siguiente video, le permitirá concretar el tema en cuestión:

Recursos digitales

Servicio de Calidad E Innovación. (2019, 01, 22). Recursos digitales. [Archivo de video] Recuperado el 2021, 04, 20 en: https://youtu.be/jVKf00r_CMw

VER VIDEO

En conclusión, los recursos educativos digitales pueden ser entendidos como todos aquellos que en su constitución e intención están diseñados con un carácter pedagógico, pero también, y no menos importante, son aquellos que se encuentran en formato digital y garantizan el acceso a cualquier usuario con conexión a internet. Esto último, puede ser considerado como una de las grandes ventajas de los RED, además de posibilitar el aprendizaje a los diversos estilos, pues como ya es sabido, hay estudiantes que se les favorece más la lectura de un tema y a otros la visualización de un video o de una imagen.

Así las cosas, los RED tienen la capacidad de promover el aprendizaje en diferentes sentidos y desde múltiples perspectivas, pues, si un estudiante tiene dificultades de concentración tendrá la posibilidad de interactuar de otra forma con las enseñanzas; por ejemplo, mediante un video, un podcast, una imagen o un organizador gráfico. Todo esto, sin olvidar el proceso de planificación docente, en el que se incluya un ejercicio previo de análisis frente a los diversos casos de aprendizaje y sus implicaciones.

Características de los RED

Accesibilidad

Como ya se ha venido mencionado, los recursos educativos digitales deben ser accesibles para toda la población estudiantil, es decir que a nivel tecnológico no requieran de dispositivos móviles o equipos de cómputo sofisticados y que, a nivel de usabilidad, tengan todas las posibilidades intuitivas para que un estudiante pueda interactuar con ellos de manera autónoma.

Abierto

El recurso educativo digital debe estar disponible en una red de acceso abierto como Internet, así como garantizar el uso libre que, en la medida de lo posible, sea gratuito. También, debe poder ser adaptado, modificado o personalizado según la necesidad del contexto.

Es importante aclarar que no todos los recursos educativos son abiertos, pero el profesor debe procurar que aquellos que use, tengan esta característica para ampliar el abanico de posibilidades a sus estudiantes. El siguiente video, lo ilustrará al respecto:

Odon, R. (2015, 01, 05). Recursos Educativos Digitales (Audiovisuales en educación). [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 04, 20 en: https://youtu.be/i_NIVCSUkKU

Multimedia

Esta es quizá una de las características más importantes de los recursos educativos digitales. Permitir que el estudiante tenga la posibilidad de interactuar con materiales que, además de texto e imagen, posea videos, recursos interactivos, audio, entre otros. Lo anterior, garantizará una mejor experiencia de usuario en virtud de las enseñanzas.

Interactividad

Como ya se ha estudiado, la posibilidad de interacción es una de las competencias de la era digital y una de las primordiales para garantizar el aprendizaje significativo. Así, es importante que los recursos educativos digitales sean inmersivos, es decir, que garanticen la mayor fidelidad posible a la realidad, en la que las personas pueden interactuar entre sí y con objetos del contexto. Para el caso de los RED, se busca promover experiencias de aprendizaje reales, auténticas y de impacto.

Portabilidad

Se refiere a la necesidad actual de suministrar material que no se acceda o reproduzca únicamente mediante conexión a internet, por el contrario, el usuario deberá tener la posibilidad de ejecutar un RED desde un dispositivo sin conexión a internet, es el caso de los paquetes SCORM, en los que el estudiante puede descargar un paquete de contenido en un dispositivo, para realizar lecturas, acceder a videos e, incluso, desarrollar actividades.

Adaptabilidad

Este caso es muy oportuno para los profesores que requieren hacer adaptaciones permanentes a los RED, es decir, modificar sustancialmente un recurso para adaptarlo a las necesidades de su grupo de estudiantes. También, es un elemento útil para los casos en los que el profesor tiene dentro de su grupo estudiantes con necesidades educativas especiales.

Ventajas de los RED

Los recursos educativos digitales poseen características diferenciadoras que los hacen imprescindibles en la educación virtual. Chicos y grandes pueden gozar de las virtudes de los RED para potenciar su aprendizaje, pero también, los profesores pueden aprovecharlos para diseñar sus clases en el aula virtual. De acuerdo con Zapata (2012):

Los recursos educativos digitales tienen cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. No es lo mismo leer un texto impreso cuyo discurso fluye en forma lineal, que leer un texto digital escrito en formato hipertextual estructurado como una red de conexiones de bloques de información por los que el lector "navega" eligiendo rutas de lectura personalizadas para ampliar las fuentes de información de acuerdo con sus intereses y necesidades (s.p).

A continuación, se mencionan las ventajas más representativas de los recursos educativos digitales:

- **Motivación:** ayudan a motivar al estudiante en su proceso de aprendizaje, ya que las formas en las que se presentan, como: gráficos, multimedia, video, animaciones, audios, etc. atraen la atención. En los niños es un gran aliado si se sabe utilizar, ya que le pueden permitir aprender desde diferentes perspectivas y formas.
- **Acceso abierto:** muchos de los recursos educativos digitales tienen versiones gratuitas para fines educativos, por lo que estudiantes y profesores podrán utilizarlos dentro de los procesos de formación.
- **Autonomía del estudiante:** es preciso afirmar que los recursos promueven la autonomía del estudiante, en el sentido que les permite planificar, organizar y distribuir sus tiempos de estudio, por lo que promueve su sentido de responsabilidad y capacidad de decisión frente a su propio proceso de aprendizaje.
- **Navegación en red:** muchos de los recursos educativos digitales están diseñados en hipertexto, es decir, tienen la posibilidad de ampliar información relacionada con el tema de estudio central, lo que le permite al estudiante tener una visión más amplia de las enseñanzas, si así lo desea.

De esta manera, se concluye que los RED son uno de los elementos más importantes que el profesor deberá tener en su bitácora para diseñar ambientes de aprendizaje virtuales o con mediación, así como para proponer a sus estudiantes formas diferentes e innovadoras de presentar las actividades de aprendizaje. Lo anterior, dinamiza las clases y las connota de un valor diferenciador con un sello pedagógico y didáctico enmarcado en lo digital.

Herramientas y recursos educativos digitales para la primera infancia

En este apartado se exponen una serie de herramientas y recursos educativos digitales que los profesores de educación infantil podrán utilizar para dinamizar sus clases, ya sea de manera presencial, mixta o virtual; sin embargo, antes de avanzar, es importante recordar la diferencia entre **recursos y herramientas**, tema que ya fue estudiado por ustedes en el espacio académico “Fundamentos Pedagógicos de las TIC en la Educación”:

Diferencia entre Recursos Educativos Digitales - RED y Herramientas Digitales

**Recursos Educativos Digitales
RED**

Recurso: son aquellos contenidos educativos digitales:

- Textos digitales.
- Videos.
- Videotutoriales.
- Manuales digitales.
- Podcast, etc.

Que usted utilizará para apoyar la explicación que le brindará a sus estudiantes, o que el estudiante deberá utilizar para apropiarse los aspectos necesarios que le permitirán desarrollar con éxito una actividad de aprendizaje.



Fuente: Méndez, M. (2020)

uniquindío





Herramientas digitales

Herramienta: son, como su nombre lo indica, aquellas herramientas educativas digitales que usted le pedirá al estudiante que utilice para realizar la actividad; por ejemplo:

- Pixtón.
- Canva.
- Genially.

Fuente: Méndez, M. (2020)

uniquindío



En síntesis, los recursos educativos digitales y las herramientas son en suma lo mismo, es decir, la diferencia radica en el uso e intencionalidad que el profesor le dé dentro del proceso de planificación didáctica; por ejemplo, si lo utiliza como elemento de apoyo para sus clases, será un recurso, pero si lo utiliza para que sus estudiantes trabajen en ella, se convertirá en una herramienta. No obstante, vale la pena aclarar, en ambos casos, que serán considerados educativos y digitales, por su propósito para la enseñanza y el aprendizaje.

El otro aspecto importante, es entender que más allá del uso lo esencial es entenderlo siempre con una intención pedagógica, de modo que el profesor identifique claramente para qué lo usa, qué logrará con ello y cómo lo socializará con su grupo de estudiantes.

A continuación, se expone una lista de algunos recursos y herramientas que el profesor podrá utilizar en el ejercicio de intervención en el aula de clase, especialmente, con niños. Es importante aclarar que, si bien la mayoría de recursos y herramientas son abiertos (gratuitos), algunos exigen versiones premium para gozar de los beneficios completos:

Estimado estudiante, para observar el siguiente recurso interactivo es necesario que dé clic sobre la imagen. Tenga en cuenta que, para lograr visualizar el recurso, es necesario que esté conectado a Internet.



Como se mencionó inicialmente, solo se exponen algunas herramientas y recursos que podrá utilizar; sin embargo, en la red se encuentran infinidad de herramientas, plataformas y portales con contenido útil para trabajar en el aula de clase, especialmente, cuando se trata de niños, por ello, se hace necesario que usted como profesor desarrolle habilidades de gestión de la información y el conocimiento, para indagar nuevas formas de innovar en el aula.

Riesgos en la red

Actualmente, es inminente la inmersión de los medios masivos de comunicación, así como de las tecnologías digitales en la vida de todos los seres humanos; desde los más grandes hasta los más chicos están diariamente en contacto con las redes, plataformas y herramientas disponibles en la web, por lo que resulta de gran importancia entender los riesgos a los que están expuestos los niños en el uso cotidiano de las tecnologías digitales. De acuerdo con el portal Segureskola (2020):

¿Sabías que el 88,4% de los niños de 10 años utiliza ordenadores y el 88,8% usa Internet? Este dato, extractado del INE (Instituto Nacional de Estadística), es sólo una representación de una sociedad hiperconectada que ya no entiende de edades. Si profundizamos un poco más vemos que **el uso del ordenador alcanza el 100% entre los 10 y 15 años**. Además, está la cuestión de los teléfonos móviles. A los 10 años un 45% de niños lo usan, alcanzado casi el 100% con 15 (s.p).

En consecuencia, se evidencia un uso masivo de Internet que se ha extendido a toda la población, especialmente a la juvenil e infantil, esto, puede encender las alarmas de los padres, maestros y cuidadores, quienes, en búsqueda de protección, pueden exagerar los controles parentales e impedir un desarrollo oportuno del niño. Por ello, también es necesario conocer cuáles son los peligros y cómo actuar frente a ellos. A continuación, se enuncian algunos de los riesgos en Internet para niños y adolescentes:



Cyberbullying

conocido también como ciberacoso, es aquel acoso que se da mediante el uso de una herramienta digital o dispositivo tecnológico (teléfono celular, Internet, red social, videojuego). Aquí, resulta importante aclarar que el ciberacoso se da entre iguales, es decir, entre pares (compañeros de colegio o de comunidad) que suelen frecuentar lugares en común, como la escuela o el barrio.

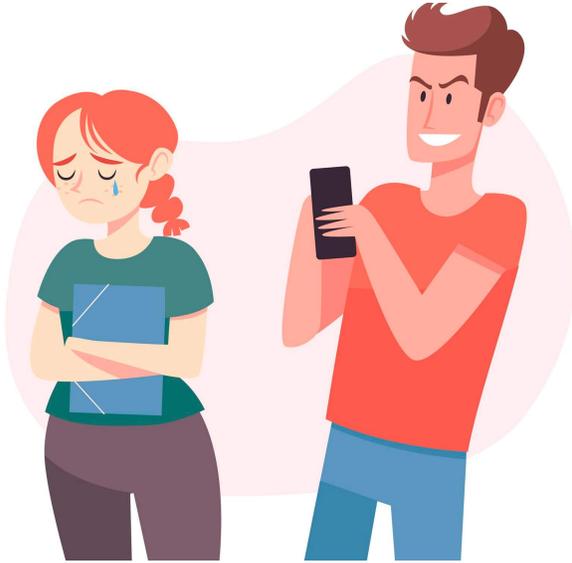
Por favor observe el siguiente video, que le permitirá ampliar el concepto en mención:

Un video que te enseñará por qué evitar el #Cyberbullying y el #Bullying.

Protecciononline Py. (2016, 09, 09). Un video que te enseñará por qué evitar el #Cyberbullying y el #Bullying.[Archivo de video]. Recuperado el 2021, 04, 20 en: <https://youtu.be/Pvx5qbBotG4>

VER VIDEO

En ningún momento, se trata de abuso de carácter sexual, si no, por el contrario, es una agresión psicológica que tiene la intención de maltrato, burla o acoso frente a diversos aspectos como la apariencia física, la inclinación sexual, la forma de hablar o de expresarse, entre otros.



Sexting

Es aquella actividad en la que se involucra el envío de material sexual a través de redes sociales o mediante el uso de Internet o algún dispositivo tecnológico; la palabra sexting es un acrónimo en inglés formado por `sex` (sexo) y `texting` (escribir mensajes). Los niños, pueden ser víctimas de sexting si no existe una supervisión permanente por parte del profesor o de un adulto, pues muchos victimarios se inclinan por compartir este tipo de contenido con niños.



Grooming

Es el abuso sexual a menores de edad a través de Internet. Como ya es conocido, en la red navegan pederastas que se hacen pasar por niños y utilizan estrategias como imágenes de otros niños para cometer el delito. De este modo, convencen a sus víctimas para que muestren sus partes íntimas, sostener conversaciones y, en el peor de los casos, establecer contactos físicos con ellos.

Por lo anterior, se hace importante que el profesor sea, antes que nada, un analítico, crítico y guía del uso de tecnologías en el aula de clase, de manera tal, que establezca planes de prevención y de acción que le permitan identificar posibles riesgos a los que pueden estar sujetos los niños. El hecho de estar en el colegio demanda más atención del adulto, es decir, que en todo momento se requiere acompañamiento y seguimiento a las actividades que los niños realizan en la web.

Por favor observe el siguiente video, en el que podrá ampliar la información al respecto y saber qué puede hacer si nota alguna anomalía o descubre alguno de estos delitos.

Riesgos en Internet para niños según edad y comportamiento

Gaptain. Educación y seguridad digital. (2018, 06, 28). Riesgos en Internet para niños según edad y comportamiento. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 04, 20 en: <https://youtu.be/4mfjq13VGAs>

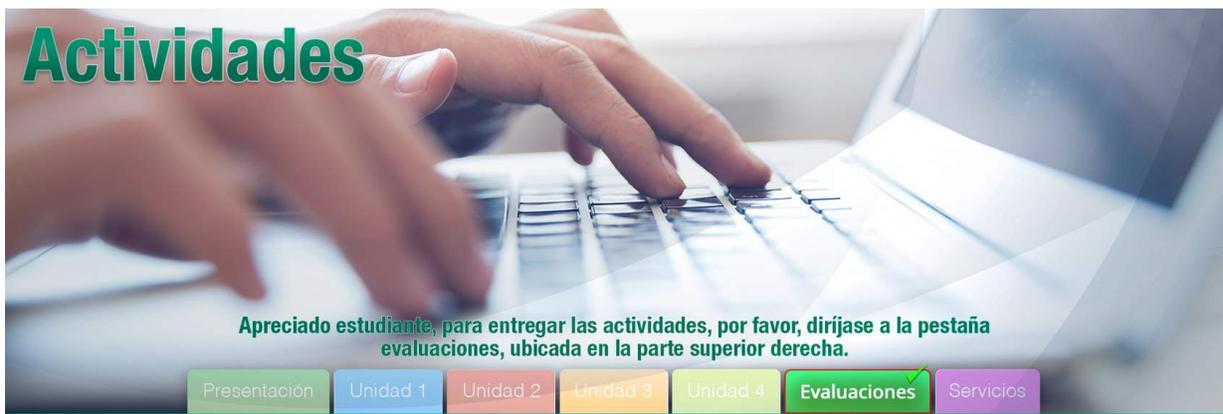
VER VIDEO

En consecuencia, es importante tener en cuenta algunos tips de seguridad digital que podrá aplicar con sus estudiantes para protegerlos de los peligros.

- **Contraseñas:** las contraseñas deben ser seguras, en la medida de lo posible, que sean manipuladas únicamente por el profesor o el padre de familia.
- **No confiar en Wifi de uso público:** muchas de estas redes de acceso público tienen pocos sistemas de seguridad, razón por la cual, se puede filtrar información confidencial, como contraseñas, datos de menores, nombres, documentos, etc.
- **Tener controles parentales:** tanto para los televisores, como para los dispositivos móviles, en los que el adulto siempre proteja con contraseña los sitios web de peligro para los niños.

- **Actualizar el software:** esto, permite que las actualizaciones traigan consigo mayor protección y seguridad. No actualizarlos, puede ocasionar debilidad de infraestructura tecnológica que dé lugar a los pedófilos o personas inescrupulosas.
- **Revisar periódicamente la actividad del niño en la web:** revisar historiales y, mientras se trabaja, verificar que efectivamente el niño esté en la herramienta que el profesor está trabajando en clase.

De esta manera, se finalizan los temas de estudio de este espacio de aprendizaje, en el que queda como moraleja entender que, en sí, el uso de tecnologías digitales no es perjudicial, pero sí lo es no brindar el acompañamiento que los niños requieren para disfrutar de manera plena su proceso de aprendizaje sin lugar a peligros.



Resumen de la Temática

Resumen



Glosario



- **RED:** recurso educativo digital.
- **OVA:** los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) son herramientas digitales que se utilizan en la educación virtual. Dentro de su metodología utilizan las TIC, como complemento para los procesos de enseñanza en entornos de aprendizaje mediados por estas tecnologías (e-learning masters, 2019).
- **Tecnología digital:** por tecnología digital entendemos el uso de estrategias asistidas por ordenador y por tecnologías que promueven el aprendizaje en los centros educativos. Las metodologías utilizadas en esta área son muy diversas, pero generalmente implican:
 - Tecnología para el alumnado, en la que el alumnado utiliza programas o aplicaciones diseñados para la resolución de problemas y para el aprendizaje abierto.
 - Tecnología para docentes, como pizarras interactivas o plataformas de aprendizaje (EduCaixa, 2020).

- **Internet:** es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen constituyen una red lógica única de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California (Estados Unidos).

- **Web semántica:** es un conjunto de actividades desarrolladas en el seno de World Wide Web Consortium con tendencia a la creación de tecnologías para publicar datos legibles por aplicaciones informáticas (máquinas en la terminología de la Web semántica).¹ Se basa en la idea de añadir metadatos semánticos y ontológicos a la World Wide Web. Esas informaciones adicionales —que describen el contenido, el significado y la relación de los datos— se deben proporcionar de manera formal, para que así sea posible evaluarlas automáticamente por máquinas de procesamiento. El objetivo es mejorar Internet ampliando la interoperabilidad entre los sistemas informáticos usando "agentes inteligentes". Agentes inteligentes son programas en las computadoras que buscan información sin operadores humanos.

Referencias



Andalucía Conectada [Blog]. (2018). 8 plataformas educativas online para aprender jugando. Recuperado el 2021, 04, 20 en: <https://blog.aesdigital.es/plataformas-educativas-online-ninos/>

Educación 3.0. (2019). Así son los centros educativos más innovadores del mundo. Recuperado el 2021, 04, 20 en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/centros-educacion-innovadores-del-mundo/>

Educar Portal, [Rosan Bosch]. (2017). Rosan Bosch – Espacios de aprendizaje innovadores. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 04, 20 en: https://youtu.be/IOT_x9UetWs

Euronews (en español). (2014). Holanda persigue la excelencia educativa – learning world. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 04, 20 en: https://youtu.be/cfcB3wBux_I

Méndez, M. (2021). Estrategias de Innovación Educativa. TIC en el Aula I, Licenciatura en Educación Infantil. Armenia: Universidad del Quindío

Odon, R. (2015, 01, 05). Recursos Educativos Digitales (Audiovisuales en educación). [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 04, 20 en: https://youtu.be/i_NIVCSUkKU

Posada, F. [canalTIC.com]. (2012). Diseño de recursos digitales educativos. Recuperado el 2021, 04, 21 en: <https://canaltic.com/blog/?p=889#dao3>

Segureskola. (2020). Los 8 riesgos en Internet para niños y adolescentes que debes seguir de cerca. Recuperado el 2021, 04, 20 en: <https://gaptain.com/blog/los-8-principales-riesgos-en-internet-para-ninos-y-adolescentes/> Servicio de Calidad E Innovación. (2019, 01, 22). Recursos digitales. [Archivo de video] Recuperado el 2021, 04, 20 en: https://youtu.be/jVKf00r_CMw

Tecnológico de Monterrey, Observatorio de Innovación Educativa. (2017). ¿Qué es la innovación educativa? Recuperado el 2021, 04, 20 en: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/innovacion-educativa> Tecnológico de Monterrey. (2017). Glosario de Innovación Educativa. Recuperado el 2021, 04, 20 en: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/2017/9/25/glosario-de-innovacin-educativa>

Zapata, M. [Universidad de Antioquia]. Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Recuperado el 2021, 04, 21 en: <https://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmVhLnVkbWZlZGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGI2by5jc3M=/1/contenido/>



UNIDAD DE VIRTUALIZACIÓN

unidaddevirtualizacion@uniquindio.edu.co

Tel: (57) 6 7 35 9300 Ext 400

Universidad del Quindío

Carrera 15 Calle 12 Norte

Bloque de Ciencias Básicas - Primer Piso

Armenia, Quindío - Colombia

PERTINENTE CREATIVA INTEGRADORA

• @uniquindio • unquindioconectada • unquindioconectada