



**UNIVERSIDA ESTATAL DE BOLIVAR**



**FACULTADA DE LAS CIENCIAS SOCIALES FILOSOFICAS Y  
HUMANISTICAS**

**CARRERA DE EDUCACION INICIAL**

**MODALIDAD PRESENCIAL.**

**TEMA:**

---

**INCIDENCIA DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DENTRO DE LA  
EDUCACIÓN ACTUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE  
EDAD EN LA " UNIDAD EDUCATIVA PIMAMPIRO" DEL CANTÓN  
PIMAMPIRO, PROVINCIA IMBABURA, EN EL PERIODO 2021-2022.**

---

**AUTORES:**

- Galeas Rebolledo Yosselin Lisbeth
- Ibarra Serrano Lisbeth Janeth

**TUTOR:**

Lic. Lincoln José Torres Valencia. MsC

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN  
INICIAL**





**UNIVERSIDA ESTATAL DE BOLIVAR**



**FACULTADA DE LAS CIENCIAS SOCIALES FILOSOFICAS Y  
HUMANISTICAS**

**Incidencia de los recursos tecnológicos dentro de la educación actual en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la " UNIDAD EDUCATIVA PIMAMPIRO" del cantón Pimampiro, provincia Imbabura, en el periodo 2021-2022.**

**AUTORES:**

- Galeas Rebolledo Yosselin Lisbeth
- Ibarra Serrano Lisbeth Janeth

**TUTOR:**

Lic. Lincoln José Torres Valencia. MsC

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN  
INICIAL**

2022

## **I. DEDICATORIA**

Dedicamos este proyecto primeramente a Dios, por habernos dado la vida y permitirnos haber llegado hasta este momento tan importante que es la culminación de nuestra carrera. De la misma manera agradecemos a nuestros padres, madres, hermanos, e hijo por apoyarnos constantemente porque sin ellos este sueño no se hubiera hecho realidad, ya que día a día nos motivaban para seguir adelante y no dejarnos vencer por las adversidades que a lo largo de nuestros caminos hemos atravesado. También dedicar este trabajo a nuestros docentes, que con sus enseñanzas, consejos y palabras de aliento han sabido llegar hacia nosotros con sus mejores lecciones, y a su vez nos han acompañado en esta travesía.

## II. AGRADECIMIENTOS

Primeramente, agradecemos a Dios por derramar sus bendiciones en nosotras, de igual manera agradecemos a nuestros padres, madres e hijo por ser la principal fuente de motivación e inspiración, pues gracias a ustedes hemos aprendido a luchar en busca de un buen porvenir.

A mi compañera por ser un gran equipo de trabajo en este recorrido, hemos logrado complementar nuestras habilidades y destrezas, con el fin de tener un mejor resultado en este proyecto, ya que sin su aporte y esfuerzo no habríamos alcanzado esta meta.

Y como no a agradecer a nuestro tutor, por guiarnos asesorándose siempre de que todo esté bien elaborado, con paciencia y confianza puesta en nosotras ha conseguido fortalecer nuestras capacidades hasta lograr dar lo mejor de nosotros mismo.

## CERTIFICADO DEL TUTOR

Lic. Lincoln José Torres Valencia, Msc.

### CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de investigación, titulado: **INCIDENCIA DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DENTRO DE LA EDUCACIÓN ACTUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA " UNIDAD EDUCATIVA PIMAMPIRO" DEL CANTÓN PIMAMPIRO, PROVINCIA IMBABURA, EN EL PERIODO 2021-2022**, elaborado por los autores **GÁLEAS REBOLLEDO YOSSELIN LISBETH Y IBARRA SERRANO LISBETH JANETH**, egresadas de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las revisiones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

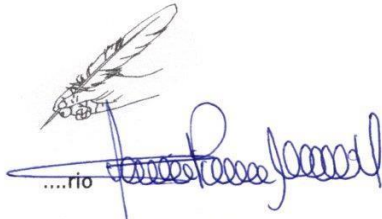
Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que consideren conveniente.

  
Lic. Lincoln José Torres Valencia, Msc.

Tutor.

Guaranda, 13 julio del 2022



.....rio 

*Notaria Tercera del Cantón Guaranda*  
*Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez*  
*Notario*

N° ESCRITURA 20220201003P01158

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: IBARRA SERRANO LISBETH JANETH y GALEAS REBOLLEDO YOSSELIN LISBETH

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS H.R.

Factura: 001-006 -000001472


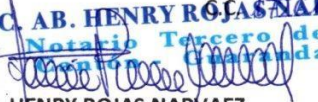


En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día doce de Julio del dos mil veintidós, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen las señoritas : IBARRA SERRANO LISBETH JAN soltera; celular 0968176021, domiciliada en la Ciudad en el Cantón de Pimampiro Provincia de Imbabura y de paso por este lugar y, GALEAS REBOLLEDO YOSSELIN LISBETH soltera, celular 0979258213, domiciliada en el Cantón de Montalvo Provincia de los Ríos y de paso por este lugar, por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidos por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaran lo siguientes "Previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial , manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "INCIDENCIA DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DENTRO DE LA EDUCACIÓN ACTUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA PIMAMPIRO DEL CANTÓN PIMAMPIRO, PROVINCIA IMBABURA, EN EL PERIODO 2021 - 2022 ", es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención de título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial, en la universidad Estatal de Bolívar. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, queda incomparada al protocolo de esta notaria aquella se ratifica y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

  
IBARRA SERRANO LISBETH JAN

  
GALEAS REBOLLEDO YOSSELIN LISBETH

C.C 1003809199

  
**MSC. AB. HENRY ROJAS NARVAEZ**  
Notario Tercero del Cantón Guaranda  
  
**AB. HENRY ROJAS NARVAEZ**

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



EL NOTA....



#### **IV. AUTORIA NOTARIADA**



## DECLARACIÓN JURAMENTADA DE AUTORÍA

Nosotras, **Yosselin Lisbeth Galeas Rebolledo**, portadora de la cédula No. 1726161639 y **Lisbeth Janeth Ibarra Serrano** portadora de la cédula No. 1003809199, egresadas de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales Filosóficas y Humanísticas, Universidad Estatal de Bolívar, bajo juramento declaramos en forma libre y voluntaria que el presente Proyecto de Investigación, con el tema: **“Incidencia de los recursos tecnológicos dentro de la educación actual en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la “ Unidad Educativa Pimampiro” del cantón Pimampiro, Provincia Imbabura, en el periodo 2021-2022.”**; ha sido realizado por nosotras con la dirección de nuestro tutor, **Lic. Lincoln Torres**, docente de la carrera antes señalada; las ideas, criterios expuestos en el presente informe de Trabajo de Integración Curricular – Proyecto de Investigación, son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

**Yosselin Lisbeth Galeas Rebolledo**

**Autora**

**Lisbeth Janeth Ibarra Serrano**

**Autora**

## INDICE

### Contenido

I. DEDICATORIA .....	4
II. AGRADECIMIENTOS .....	5
III. CERTIFICACION DE TUTOR .....	6
IV. AUTORIA NOTARIADA.....	7
V. INDICE .....	9
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	11
VII. ABSTRACT.....	12
VIII. INTRODUCCIÓN .....	13
1. TEMA .....	14
2. ANTECEDENTES.....	16
3. PROBLEMA .....	17
3.1 Descripción del problema.....	17
3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	18
4. JUSTIFICACIÓN.....	19
5. OBJETIVOS.....	21
5.1. Objetivo general.....	20
5.2. Objetivos específicos .....	21
6. MARCO TEÓRICO .....	22
6.1. Teoría científica .....	22
Modelo didáctico y tecnológico .....	22
Cómo usar la tecnología para fortalecer la educación a distancia.....	22
Beneficios del uso de la tecnología en la educación.....	23
Ventajas y desventajas de la tecnología en la educación .....	24
Ventajas .....	24
Desventajas:.....	24
La importancia de las tic en preescolar .....	25
Aportaciones de las tic en el aula de preescolar.....	25
Las tic en preescolar: aspectos a considerar.....	26
Rol del docente de educación inicial.....	27

Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial.....	28
El desarrollo de nuevas tecnologías del aprendizaje adecuada para los niños pequeños .....	29
Tecnología educativa en tiempos de crisis .....	30
Educación y uso de tecnologías en días de pandemia.....	30
Recomendaciones para la transición a la docencia no presencial.....	31
Estrategias metodológicas para alcanzar de una educación en línea:.....	32
6.2.    TEORÍA LEGAL .....	34
6.3.    TEORÍA REFERENCIAL.....	37
7.    MARCO METODOLÓGICO .....	38
7.1.    Enfoque de la investigación .....	38
7.2.    Tipo de estudio.....	38
7.3.    Métodos .....	38
7.4.    Técnica.....	39
7.5.    Población de estudio .....	39
7.6.    Instrumento .....	40
8.    ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	40
9.    CONCLUSIONES.....	55
10.    PROPUESTA METODOLOGICA.....	56
BIBLIOGRAFIA .....	102

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

En el presente proyecto hablaremos sobre la incidencia de los recursos tecnológicos dentro de la educación actual en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la “UNIDAD EDUCATIVA PIMAMPIRO” en donde se llevará a cabo una investigación de campo, para corroborar que las docentes no están capacitadas para implementar los recursos tecnológicos, de manera que impiden la comprensión de los contenidos planificados por las autoridades competentes, debido a que se enfocan más por la enseñanza tradicional no buscan la innovación y optimización del acto didáctico, lo cual no le permite alcanzar un aprendizaje significativo en los niños.

Por ende, es necesario que las docentes implementes herramientas didácticas, atractivas, divertidas y educativas que la nueva tecnología tiene a su alcance, ya que se debe garantizar la calidad educativa independientemente de la modalidad de trabajo en la que se esté llevando a cabo la educación.

**Palabras clave:** incidencia, recursos tecnológicos, optimización.

## **VII. ABSTRACT**

In this project we will talk about the incidence of technological resources within current education in children from 4 to 5 years of age in the school "UNIDAD EDUCATIVA PIMAMPIRO" where a field investigation will be carried out.

To corroborate that teachers are not trained to implement technological resources, in such a way that they prevent the understanding of the contents planned by the competent authorities, because they focus more on traditional teaching, they do not seek innovation and optimization of the didactic act, which does not allow for meaningful learning in children.

Therefore, it is necessary for teachers to implement didactic, attractive, fun and educational tools that the new technology has within their reach, since educational quality must be guaranteed regardless of the work modality in which education is being carried out.

**Keywords:** incidence, technological resources, optimization.

## VIII. INTRODUCCIÓN

El propósito de nuestro proyecto es dar a conocer la Incidencia de los recursos tecnológicos que existe en la educación actual, como bien sabemos nos encontramos en una crisis sanitaria en donde la mayoría de las instituciones están cerradas y las clases se están impartiendo vía online, podemos decir que algunos de los profesores se les ha complicado dar las clases virtualmente porque no estaban acostumbrados a utilizar la tecnología , Pues bien dentro de la investigación constataremos si las docentes al dar clases utilizan los recursos tecnológicos como material de apoyo.

Por ende, se aplicará una ficha de observación a los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la " UNIDAD EDUCATIVA PIMAMPIRO" para constatar su adaptación ante la modalidad en la que están recibiendo las clases y conocer cómo se sienten ellos cuando las docentes implementan los recursos tecnológicos para interactuar en el aula.

Por otra parte, se aplicará una encuesta, la cual va dirigida hacia las docentes cuyo objetivo es corroborar si implementan los recursos tecnológicos en el aula clase, ya que las docentes tienen la responsabilidad de enriquecer e implementar nuevos conocimientos, destrezas y habilidades a los niños y niñas encaminándolos a alcanzar un aprendizaje significativo.

En si este tema es de suma importancia, ya que podemos ver el gran problema que existe en las clases virtuales, y como los docentes acarrear su enseñanza tradicional y no buscan implementar nuevas herramientas tecnológicas educativas, sin tener en cuenta la afectación en sus estudiantes debido a que dificulta notablemente el desarrollo de su pensamiento crítico, creativo e integral.

**1. TEMA**

**INCIDENCIA DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DENTRO DE LA EDUCACIÓN ACTUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA " UNIDAD EDUCATIVA PIMAMPIRO" DEL CANTÓN PIMAMPIRO, PROVINCIA IMBABURA, EN EL PERIODO 2021-2022.**



## 2. ANTECEDENTES

Este proyecto se realizó con la finalidad de dar a conocer a las docentes cuán importante es aplicar los recursos tecnológicos dentro del aula clase, como bien sabemos en la actualidad nos encontramos en tiempos de crisis en donde las instituciones se encuentran cerradas para así evitar que más personas se sigan contagiando, pues bien, la tecnología ha sido de gran ayuda en el ámbito educativo, ya que gracias a ella las docentes pueden impartir sus enseñanzas vía online.

Las profesoras deberían hacer uso de los recursos tecnológicos, ya que los infantes aprenderán muchas nuevas de manera divertida, de modo que se estaría contribuyendo en el proceso de enseñanza aprendizaje, como también ayudaría a que a los niños y niñas disfruten de un aprendizaje significativo, el cual es importante para que en un futuro no muy lejano ellos puedan poner en práctica todo lo que ellos están aprendiendo.

Por eso necesario utilizar los recursos tecnológicos para que tanto infantes como docentes se beneficien de estas herramientas, ya que tiene la posibilidad de enseñar algunos temas a través de los recursos tecnológicos haciendo que las clases se vuelvan más dinámicas, y divertida, de tal manera que logran tener la atención de los pequeños y podrán interactuar con ellos de una forma diferente.

Si las docentes se manejaran a través de los recursos tecnológicos se estaría ayudando a que se vaya dejando a través la enseñanza tradicional que algunos docentes todavía siguen enseñando, pero ellos no saben el daño que le están haciendo a los infantes, ya que no están dejando que sean ellos mismos, de tal manera que no están logrando tener un aprendizaje significativo, el cual es importante para los niños.

Dentro de este proyecto nosotros hicimos una guía metodológica, de los recursos que más sobresalen, dentro de esta guía esta detalladamente escrito como debemos de usar cada recurso, para que así las docentes puedan guiarse y puedan implementarlos dentro de las clases, e tal manera que hagan sus clases de manera más llamativa captando así la atención completa de sus niños.

Esta investigación esta direccionada en la escuela “Unidad Educativa Pimampiro en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, del cantón Pimampiro, para que las docentes concienticen en lo que están fallando, y vean que es necesario que ellas empiecen a trabajar con los recursos tecnológicos, para que así los niños estén felices aprendiendo y no se aburran.

Trabajar con los recursos tecnológicos no es difícil, ya que son herramientas fáciles de usar, además estos pueden ser sus mejores aliados a la hora de impartir las clases a los infantes, de modo que les permitirá llegar con nuevos conocimientos hacia ellos y de una manera atractiva.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1 Descripción del problema**

En la presente investigación se utilizará la observación directa, con la finalidad de conocer si la docente trabaja con los recursos tecnológicos e innovadores, lúdicos y didácticos dentro de la escuela “Unidad Educativa Pimampiro” del cantón Pimampiro, provincia Imbabura, en el periodo 2021-2022.

Cabe destacar que por medio de este proyecto se ha identificado que actualmente las docentes proporcionan sus enseñanzas virtuales dos veces a la semana, pese a que utilizan un medio tecnológico para impartir sus clases, no cuentan con material didáctico y estratégico que despierte el interés en los niños, ocasionando que las clases se interrumpan con facilidad y a su vez los niños no estarían alcanzando el aprendizaje planificado, e impidiendo su formación innata.

Como consecuencia los infantes no están aprendiendo de manera acertada, ya que los docentes no emiten sus enseñanzas adecuadamente, debido a su falta de conocimiento científico acerca del uso de los recursos tecnológicos e innovadores que en la actualidad se encuentran existentes, de modo que no proporcionan suficientes experticias para alcanzar un aprendizaje significativo.

Por ende es de suma importancia que los docentes se capaciten para que consigan implementar estos recursos y dejar atrás la enseñanza tradicional que se ha venido dando con el pasar del tiempo, es por esto que en la actualidad se han creado los recursos tecnológicos, los cuales son de gran ayuda, ya que a través de ellos los educadores puedan impartir su clase de una manera diferente e innovadora, con la finalidad de que brinde una enseñanza de calidad y calidez en donde los infantes sean los únicos beneficiarios de este aprendizaje.

### **3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo inciden los recursos tecnológicos dentro de la educación actual en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la " Unidad Educativa Pimampiro" del cantón Pimampiro, provincia Imbabura, ¿en el periodo 2021-2022?

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

En el presente trabajo de investigación hablaremos sobre la incidencia que existe en la actualidad sobre los recursos tecnológicos aplicados en la educación virtual en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la " Unidad Educativa Pimampiro" del cantón Pimampiro, provincia Imbabura, en el periodo 2021-2022.

Podemos decir que los recursos tecnológicos son de gran ayuda para los docentes, ya que a través de ellos pueden impartir las clases de una manera creativa e innovadora, de tal manera que estarían contribuyendo un buen aprendizaje en los infantes, el cual no se les va a olvidar con facilidad.

Por ende, al hacer uso de los recursos tecnológicos adecuados los infantes despertaran gran curiosidad por saber que le está enseñando, de tal modo que prestaran atención y no se distraerán, ya que a ellos les llama mucho la atención los colores o las imágenes, dentro de los recursos vamos a encontrar muchas figuras, colores y muchas cosas más, que van a hacer que los niños se concentren.

Cabe recalcar que los recursos tecnológicos aportan grandes beneficios en los infantes, ya que les ayuda a mejorar sus capacidades cognitivas a través de las herramientas educativas que se pueden implementar en una clase, al aplicar los recursos tecnológicos las docentes estarían mejorar sus estrategias de enseñanza, ya que están implementando cosas nuevas en las clases.

De tal manera que los infantes van a ir aumentando su interés por aprender más y no se distraerán con facilidad, ya que a ellos les gustan que les enseñen cosas nuevas porque eso les ara captara completamente su atención, recordemos que los niños son muy curiosos y al aprender alguno nuevo aumentan su intelecto.

Al utilizar los recursos tecnológicos en las clases los infantes van a lograr adquirir un aprendizaje significativo, que es lo que les va a servir a lo largo de su vida estudiantil, ya que este aprendizaje a los niños no se les va a olvidar, porque se les enseñara con nuevos implementos, los cuales aportaran grandes conocimientos hacia ellos.

Dentro de las instituciones educativas se debería implementar los recursos tecnológicos, en donde estos aportaran propuestas y soluciones a las necesidades que conlleva cada infante, es decir que los recursos tecnológicos deben ayudarles a los niños a desarrollar las dudas e inquietudes que ellos tengan, de manera que estos puedan brindar las respuestas que los infantes buscan tener.

Por eso es importante que reconozcan que en la actualidad aún se siguen viendo que hay docentes tradicionalistas que no implementan recursos innovadores para impartir la clase, es por esto que en muchas ocasiones se ha visto que los niños no prestan atención y se distraen con facilidad.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo general**

Determinar la importancia de los recursos tecnológicos en la educación actual en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la " Unidad Educativa Pimampiro" del cantón Pimampiro, provincia Imbabura, en el periodo 2021-2022.

### **5.2. Objetivos específicos**

- ✓ Conocer a profundidad los recursos tecnológicos que permitan mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Analizar cómo se debe utilizar los recursos tecnológicos con fines educativos en beneficio de los docentes y estudiantes.
- ✓ Elaborar una guía metodológica de los recursos tecnológicos más necesario que podemos utilizar dentro de la educación actual.

## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1 Teoría científica**

La comprensión de los procesos de enseñanza- aprendizaje desde la visión tecnológica ha constituido una forma sistemática y de control objetivo de las múltiples maneras de realizarse, conscientes de que la tecnológica aporta a la didáctica sus propias características. El modelo tecnológico orienta la acción docente en coherencia con las normas científicas y el enfoque sistemático en el que se apoya y adapta en la optimización del acto didáctico. (Cacheriro, Sanchez, & Gonzales, 2016)

La enseñanza como acción comunicativa, ha de tener en cuenta las funciones características de la acción denotativa, emotiva, fáctica, metalingüística, poética y conativa que facilita la comprensión de la acción didáctica tanto en su finalidad como en su rigurosidad(Cacheriro, Sanchez, & Gonzales, 2016).

Si bien cierto la tecnología ha aportado significativamente a la enseñanza, que hoy en día se está llevando a cabo, ya que al tener la disponibilidad de un equipo tecnológico e internet es posible navegar en busca de las incontables respuestas antes las inquietudes que se despierta constantemente en los infantes, el saber responder de manera clara y precisa llena de gratitud al docente ya que su deber en la educación es guiar, orientar y acompañar en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes.

#### **Cómo usar la tecnología para fortalecer la educación a distancia**

La emergencia del COVID-19 ha traído a nuestras vidas muchos cambios y mucha incertidumbre sobre lo que ocurrirá después de que pase el temblor. Dado que el distanciamiento social llegó para quedarse, al menos por un tiempo, debemos agradecer mucho a las tecnologías que nos están ayudando a sustituir en casa muchas de las rutinas que más valoramos, como el trabajo y la educación. En este punto, sin embargo, muchos se preguntarán cómo garantizamos la calidad de la educación de ahora en adelante, en la distancia (Maris, 2020).



En las condiciones actuales, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son nuestra mejor esperanza de continuar de una forma más o menos normal con el proceso educativo, ya que no hacerlo tendría graves consecuencias a nivel de aprendizaje para millones de niños. En América Latina, hay una gran cantidad de iniciativas públicas y privadas que en mayor o menor medida hacen uso de las tecnologías para brindar educación a distancia (Maris, 2020).

Como consecuencia de uso de la tecnología en la educación ha facilitado enormemente la labor docente, como también el papel estudiantil, pues la modernidad tiene consigo programas, juegos, actividades, canciones, etc. Estas herramientas contienen fines educativos que permiten al docente llevar al estudiante un aprendizaje atractivo y divertido.

### **Beneficios del uso de la tecnología en la educación.**

El mundo evoluciona y la educación también, el modelo actual educativo-aprendizaje a través de libros y una pizarra con tizas ha finalizado. Hace varios años que la tecnología entró con fuerza para mejorar la educación y ahora ya es una parte vital de ella. Los niños y adolescentes de hoy en día son nativos digitales y no sería lógico apartarlo de su día a día en el mundo académico. (Lozano, 2016)

El acceso a Internet y a dispositivos tecnológicos (móviles, pizarras interactivas, recursos electrónicos, etc.) tanto en el aula de clase como fuera de ella ha dado un giro importante en la educación aportando distintos beneficios:

- Facilita la comprensión. El uso de herramientas tecnológicas motiva y hace que los estudiantes mantengan la atención más fácilmente. Consecuentemente, los contenidos se asimilan más rápido.
- Autonomía. Desarrollan el autoaprendizaje para formar personas autosuficientes capaces de resolver cualquier problema real. El uso de tecnologías propicia proponer estudios de casos y hacerles partícipes de la propia administración y gestión de los contenidos. Se trata de una metodología dónde se enseña a los alumnos a aprender a aprender, construir su propio conocimiento. Además, Internet permite infinidad de fuentes de

información y propicia la habilidad de seleccionar y gestionar la más apropiada (Lozano, 2016).

Sin duda alguna la implementación de los recursos tecnológicos y las herramientas digitales han sido un gran apoyo para todo aquel que haga uso del mismo, en este caso dentro de la educación la tecnología tiene la disponibilidad de renovar nuestras enseñanzas, por medio de diferentes actividades que se encuentran en la internet o a su vez se pueden crear y diseñar con los fines educativos que el autor desee, por tal motivo el uso de esta nueva modalidad de trabajo nos da la oportunidad de hacer uso de estas herramientas que tienen como finalidad la optimización del aprendizaje.

### **Ventajas y desventajas de la tecnología en la educación.**

#### **Ventajas:**

- Permite diseñar materiales didácticos alternativos y novedosos en vez de los tradicionalistas.
- Favorece el trabajo colaborativo.
- Favorece el aprendizaje autónomo.
- Fortalece el desarrollo del aprendizaje significativo.
- Favorece el desarrollo armónico de las clases.

#### **Desventajas:**

- Acentúa las desigualdades sociales ya que no todos los estudiantes tienen acceso a éstas.
- Los alumnos pueden volverse dependientes de la tecnología.
- Requiere de aprendizajes previos para evitar frustraciones en los estudiantes.
- Requieren de buena actitud del docente respecto a su actualización, disposición para ésta.

Según el autor (saavedra, 2011) “El maestro puede usarlo como “niñera” de los estudiantes, dejándolos por tiempo completo utilizándolo sin supervisión o guía adecuada”.

Cabe recalcar que el uso de la nueva tecnología tiene un sinfín de pro como también de contra independientemente de cómo se lo desee utilizar el internet, en caso de los estudiantes menores de edad siempre deben ser supervisados por un adulto, la colaboración y el acompañamiento que los padres de familia entregan permite al docente y al estudiante alcanzar los fines educativos a los que se haya planificado llegar.

En la actualidad las autoridades encargadas de la educación han buscado diferentes maneras de ayudar a quienes no cuentan con un equipo tecnológico, vía internet, o causalidad de cualquier otra índole otorgando opciones que responda con una solución a estas situaciones, con la finalidad de brindar una educación para todos.

### **La importancia del tic en preescolar.**

El conocimiento y el uso de las TIC en edad preescolar es importante, ya que permite a los niños desarrollar distintas destrezas. En primer lugar, destrezas relacionadas con el mismo uso de un ordenador o Tablet, como destrezas táctiles, auditivas y visuales. En segundo lugar, desarrollar otras competencias derivadas de los programas, juegos o aplicaciones de carácter didáctico a los que se enfrenten (Matilde, 2019).

Es decir, el uso de las TIC permite y acompaña el desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar. El contacto desde muy pequeños, siempre mediado por sus maestros, con un ordenador, un móvil o cualquier otro dispositivo tecnológico les facilita y apoya sus aprendizajes (Matilde, 2019).

En la educación infantil el material didáctico ya sea elaborado o concretos resulta ser fundamental dentro de la enseñanza, ya que a través de estos materiales se logra captar la atención del niño, cabe recalcar que un niño que atiende, entiende y logra alcanzar su aprendizaje, del mismo modo en la virtualidad es necesario la

implementación de recursos digitales llamativos, atractivos y educativos para alcanzar este proceso de enseñarle al infante. Hoy en día las Tic son un complemento ideal en la educación porque en ella podemos encontrar un sinnúmero de elementos que aportan e incluso enseñan cómo debemos llegar a los estudiantes porque oferta innovación en la educación.

### **Aportaciones de las tic en el aula de preescolar.**

- Estimulan la creatividad.
- Provocan la experimentación.
- Permiten que cada alumno avance según sus ritmos de aprendizaje.
- Desarrollan incipientes estrategias de investigación.
- Despiertan la curiosidad.
- Desarrollan una creciente autonomía.
- Motivan al aprendizaje.
- Ayudan en el desarrollo de la coordinación ojo-mano (Matilde, 2019)

Generalmente la intención de las Tic en la educación preescolar es potenciar habilidades, destrezas y capacidad que llevan consigo por medio de diferentes actividades a las que llamamos juegos, los cuales permiten alcanzar un aprendizaje significativo y un desarrollo integral, en los infantes por medio una gama de recursos y estrategias educativas.

### **Las tic en preescolar: aspectos a considerar.**

Hemos hablado hasta aquí de las ventajas o de la importancia de las TIC en preescolar. Sin embargo, no podemos dejar de evidenciar aquellos aspectos que pueden ser negativos si se hace un mal uso de ellas, o un uso excesivo. En la etapa de preescolar debe primar una educación basada en el juego y la experiencia real con objetos, en el contacto con los demás y con la naturaleza, en la lectura de cuentos, en el desarrollo emocional y social. (Matilde, 2019)

Si bien a través del uso de las tecnologías se puede promover un desarrollo social, cooperativo y colaborativo, nada se compara con la socialización entre personas, con el contacto físico y la cara a cara. (Matilde, 2019).

El mal uso de estos recursos tan importantes puede llegar a marcar negativamente a quienes así lo decidan, por tal motivo la supervisión de un adulto y la concientización del mismo es realmente importante en este aspecto porque al ser menores de edad se debe realizar un acompañamiento en los programas que ve, ya que en esta etapa los niños suelen ser muy curiosos y no se percatan del peligro o también se distraen con facilidad dejando de lado las obligaciones que tienen en la escolaridad, en fin existen muchas situaciones que ponen en vulnerabilidad a los infantes pues a su corta edad se ven inmersos en un mundo tecnológico que desconocen y como tal se debe enseñarles a ser precavidos.

### **Rol del docente de educación inicial.**

Los maestros de Educación inicial no estaban preparados para enfrentar la virtualidad en la educación, puesto que, trabajaban con conocimientos básicos acerca de la tecnología, mas no como para poder brindar una educación con TIC,es por ello que los docentes deben recibir constantes capacitaciones y talleres, como bien se sabe, la educación inicial es el pilar fundamental para la formación de los individuos, de esta manera ofrecer una enseñanza aprendizaje que permita solventar las necesidades de cada uno de los estudiante, y así lograr docentes con conocimientos críticos, capaces de crear sus propios conocimientos (López-Fajardo, 2021).

Es importante el rol del docente en la educación inicial, ya que es el encargado de brindar el conocimiento necesario para que los niños logren tener un aprendizaje significativo y a su vez puedan sacar a flote todas sus habilidades y destrezas, cabe recalcar que en la actualidad algunos docentes no dominan muy bien las TIC es por eso que no saben cómo implementar los recursos tecnológicos para impartir las clases.

Por ende, es necesario que los docentes sean capacitados con el fin de que puedan usar la tecnología de una manera correcta, las cuales a ellos les va a ayudar bastante dentro del aula clase, ya que pueden utilizar los recursos tecnológicos como una herramienta educativa e innovadora.

Cabe recalcar que la educación inicial es importante para los niños, en la cual los infantes aprenderán muchas cosas que les va a servir a lo largo de su vida estudiantil, es por esto que los profesores deben de estar preparados para solventar las necesidades e inquietudes que traen los niños consigo, de modo que logren alcanzar una educación de calidad y calidez.

### **Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial.**

En la actualidad, la relación computadoras - niños constituye un debate que genera aún pocas coincidencias debido a que es un tema nuevo sobre el que falta mucho por aprender. El presente ensayo busca contribuir al análisis temático del mismo, exponiendo una serie de ideas y reflexiones teórico-prácticas para lograr una integración adecuada de las nuevas tecnologías al nivel inicial, lo que constituye un proceso sin retorno (Martínez, 2011)

Por tanto, es necesario que las docentes manejen criterios claves para tomar las decisiones pedagógicas del caso en el ejercicio de su rol formativo con los «nativos digitales» (niños y niñas), formando habilidades necesarias para actuar con eficiencia en la nueva sociedad del conocimiento y de la información. Asimismo, será necesario que como «inmigrantes del entorno virtual», las docentes se planteen la necesidad de formarse en el campo de la informática para comprender este nuevo lenguaje de relación con el mundo de hoy (Martínez, 2011).

Podemos decir que hoy en día tienen una gran relación las computadoras con los niños, ya que como sabemos estamos en tiempo de pandemia en donde las computadoras son las mejores aliadas para poder recibir las clases vía online, es por esto que en la actualidad se ha visto que la tecnología se está integrando más dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por ende, es importante que las docentes sepan manejar la tecnología, para que puedan implementar los recursos tecnológicos y ayuden a contribuir en el proceso innato de los niños logrando que desarrollen el conocimiento necesario, el cual les va a servir para tener un aprendizaje significativo, es decir que este aprendizaje no se les va a olvidar los va a acompañar por el resto de sus vidas.

Cabe recalcar que las docentes deberían de empaparse de la tecnología, es decir que están en la obligación aprender a usar las TCS, ya que hoy en día son importantes para poder impartir las clases.

### **El desarrollo de nuevas tecnologías del aprendizaje adecuado para los niñospequeños.**

Las tecnologías que desarrollamos modifican nuestra forma de pensar. Las tecnologías que desarrollamos modifican nuestra forma de pensar sí, sí de vivir e incluso la manera de percibirnos a nosotros. Por esta razón se dirigió la investigación y los trabajos de desarrollo experimental orientados a unos objetivos curriculares no tradicionales. (Sriraj, 2004)

En el clima actual de clasificaciones educativas internacionales y de insistencia en las competencias educativas básicas de lectura, escritura sí aritmética. En donde los objetivos declarados en el programa ESE era producir herramientas o entornos nuevos basado en las tecnologías de la información y la comunicación que promovieran el desarrollo de:

- La creatividad y la imaginación, la curiosidad y el arte de hacer preguntas
- Diversas formas de expresión
- Toma de la iniciativa
- Aprender a aprender, establecer objetivos y tomar conciencia del progreso
- Comunicación, actividad de grupo y aprendizaje (Sriraj, 2004)

Podemos decir que en la actualidad la tecnología es importante, ya que por medio de ella podemos hacer muchas cosas como: recibir clases, investigar etc., es por esto que las docentes están en la obligación de implementar los recursos tecnológicos dentro de las clases, de modo que le sirva a ella para explicar algún tema que desee tratar con los infantes, de tal manera estaría constituyendo en el aprendizaje de los niños y se estaría dejando atrás la enseñanza tradicional que algunos docentes la siguen utilizando.

Cabe recalcar que al hacer uso de los recursos tecnológicos los niños dejaran volar su imaginación y sentirán gran curiosidad por aprender, y saber qué

es lo que las maestras les están enseñando, de tal modo que los infantes prestaran atención a las clases y no distraerán, ya que están entretenidos viendo lo que las docentes les está mostrando.

### **Tecnología educativa en tiempos de crisis.**

La tecnología ha demostrado ser una herramienta útil y necesaria para ayudar a garantizar que los gobiernos locales y regionales en la primera línea de la emergencia continúen brindando servicios públicos esenciales durante la crisis de la COVID-19. A medida que el coronavirus se propaga por todo el mundo, los gobiernos han establecido restricciones importantes sobre el movimiento de personas, el funcionamiento de los servicios y las normas sobre distanciamiento físico. (Metropolis, 2020)

Los gobiernos locales y regionales en la primera línea de la crisis de la COVID-19 han recurrido a tecnologías digitales para monitorear, anticipar e influir la propagación de la enfermedad, así como para proporcionar educación a los estudiantes que no pueden acceder a la escuela y fomentar la cohesión social mientras se respeta el distanciamiento físico (Metropolis, 2020).

Para empezar, debemos de tener en claro que la tecnología ha sido una gran ayuda durante la crisis sanitaria, como sabemos las instituciones se cerraron debido al contagio máximo que se estaba dando, a partir de ese día las docentes están impartiendo clases vía online, con el fin de seguir contribuyente en el proceso de enseñanza aprendizaje y así evitar que más personas se sigan contagiando.

Pues bien, la tecnología ha sido de gran ayuda para la humanidad, ya que ha aportado mucho dentro del ámbito educativo y no solo en ese ámbito sino también en la salud, ya que a través de ella podemos tener acceso a sacar citas en los hospitales, subcentros, clínicas, etc. De esta manera estarías ayudando a que el virus no se siga propagando más.

### **Educación y uso de tecnologías en días de pandemia.**

Para trabajar a distancia es necesario transformar muchísimas cosas que en presencia pueden funcionar, pero a distancia no. Por ejemplo, dar una clase



donde solo se habla puede ser difícil de seguir para los estudiantes de manera virtual. Hay que diseñar actividades donde los estudiantes estén activos desde un punto de vista cognitivo y dónde se les pida que hagan y no solo que escuchen o vean” (Laura García, 2020)

Por lo que es necesario que los profesores y alumnos conozcan las características que ofrecen las herramientas digitales y opten por las que mejor se adecuen a sus necesidades; ya que mientras algunas sirven para colaborar otras están especializadas en comunicación, procesamiento de la información o para socializar contenidos, es decir, para compartir lo que se aprendió. (Laura García, 2020)

Es importante tener en claro que no es lo mismo trabajar con los niños de manera presencial y de forma virtual, ya que de modo presencial es más fácil porque uno puede ver si el niño está prestando atención y si se está distraendo con algo la docente realiza alguna actividad lúdica para tenerlos más activos a los niños

Por ende, de carácter virtual es un poco más complejo trabajar con los infantes ya que niños suelen distraerse con cualquier cosa, pero también depende de las docentes como imparten sus clases, porque puede ser que las clases de ella resulten aburridas para los niños. Es por esto que las docentes tienen que tratar de hacer sus clases divertidas logrando captar la atención de los estudiantes.

Para que a la docente no se les complique tener la atención de los niños es necesario que se empape bien sobre las herramientas tecnológicas, las cuales pueden ser sus mejores aliadas al momento de impartir sus clases, teniendo en cuenta siempre cuales son las necesidades que acarrea cada niño.

### **Recomendaciones para la transición a la docencia no presencial.**

La tecnología educativa debe entonces, humanizar el proceso de aprendizaje y adaptarse a las circunstancias de los alumnos y profesores, para facilitar la labor docente, en el rendimiento académico, en la transmisión de información básica o respondiendo a preguntas frecuentes (Gaibor, 2020).

Sin embargo, en tiempo de crisis, la tecnología educativa limita en algunos casos establecer relaciones y situaciones de aprendizaje compartido, colaborativo o cooperativo con otros participantes, que enriquecen la experiencia cognitiva y que son propias de la Educación Tradicional. No obstante, este último elemento se minimiza con una correcta utilización de las TIC y más concretamente de las plataformas educativas que cuentan con recursos tales como: foros, chat, wiki, correo electrónico, hipervínculos a páginas web, enlaces a videoconferencias, entre otros (Gaibor, 2020).

Para empezar la tecnología es importante en la actualidad, ya que gracias a ella sigue avanzando la educación, sin embargo, las docentes deben de buscar la forma de utilizar las herramientas educativas para implementarlas en la clase, estos equipos deben de estar sujetas a las necesidades que presenten los niños.

Por ende, es importante las TCS en la crisis sanitaria que estamos viviendo, ya que nos permite relacionarnos con las demás personas a través de una pantalla, también se puede hacer trabajos colaborativos con los compañeros, los cuales resultan buenos, porque a través de ellos están enriqueciendo el conocimiento.

Además, podemos hacer distintas cosas con la tecnología como son: foros, chat, trabajar en zoom, reuniones, etc., y como no investigar si algo no nos quedó claro, con la finalidad de aprender de alguna manera u otra e ir fortaleciendo nuestro aprendizaje.

### **Estrategias metodológicas para alcanzar de una educación en línea:**

Según el autor (Gaibor, 2020) “Crear condiciones para que los alumnos aprendan de otros y con otros, conozcan haciendo, construyendo y resolviendo problemas, estudiando casos, utilización de encuestas, discutiendo en foros virtuales, chateando, etc.”.

Primeramente, se debería de hacer una capacitación en donde se involucren tantos docentes- estudiantes, con la finalidad de que ellos puedan utilizar bien la tecnología, de manera que puedan saber lo importante que ha sido la tecnología en estos tiempos.

Por otra parte, las docentes están en la obligación de entablar una conversación con los estudiantes en donde todos den su punto de vista dependiendo la clase que se esté dando.

Por ende, se debería de hacer uso de los foros, chat, o debates en donde los estudiantes puedan compartir sus criterios con sus compañeros fortaleciendo así sus conocimientos, de tal manera que logren en ellos sacar su máximo potencial.

## **6.2 TEORÍA LEGAL**

### **Ley Organica De Educacion Superior, Loes**

Que, el Art. 356 de la Constitución de la República, entre otros principios establece que será gratuita la educación superior pública de tercer nivel, y que esta gratuidad está vinculada con la responsabilidad académica de las estudiantes y los estudiantes;

### **Constitución De La Republica**

Que, la Constitución de la República en su Art. 357 establece que el Estado garantizará el financiamiento de las instituciones públicas de educación superior, y que la distribución de estos recursos deberá basarse fundamentalmente en la calidad y otros criterios definidos en la ley;

### **Reglamento De Régimen Académico**

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 32, establece que, “Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna.

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 33, establece que, “Un estudiante podrá reprobado hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos definidos por la IES. En caso que la IES ofrezca las dos (2) opciones de aprobación de la unidad de integración curricular, establecidos en el Art. precedente, podrá cambiarse una única vez de opción mediante el proceso que establezca la IES”;

## **Reglamento De La Unidad De Integración Curricular De La Universidad Estatal De Bolívar**

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 31, establece que, “Las unidades de organización curricular de las carreras de tercer nivel son el conjunto de asignaturas, cursos o sus equivalentes y actividades que conducen al desarrollo de las competencias profesionales de la carrera a lo largo de la misma; y podrán ser estructuradas conforme al modelo educativo de cada IES. Las unidades de organización curricular son (...): c) Unidad de integración curricular. - Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional (...)”; (Reglamento de UIC-UEB, 2021)

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 32, establece que, “Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna. Su aprobación se realizará a través de las siguientes opciones: Desarrollo de un trabajo de integración curricular; o, La aprobación de un examen de carácter completo, mediante el cual el estudiante deberá demostrar el manejo integral de los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación. Las IES podrán ofrecer una o ambas opciones de los literales anteriores para la aprobación de la unidad de integración curricular. El desarrollo de esta unidad deberá asegurar la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados. Una vez aprobada la unidad de integración curricular, su calificación deberá ser registrada de manera inmediata. Se podrá emitir el título respectivo únicamente cuando el estudiante apruebe todos los requisitos académicos y administrativos establecidos en la resolución de aprobación de la carrera o programa, lo que constará en el acta consolidada de finalización de estudios, en conformidad con el Art. 101 de este Reglamento”; (Reglamento de UIC-UEB, 2021)

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 33, establece que, “Un estudiante podrá reprobado hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos definidos por la IES. En caso que la IES ofrezca las dos (2) opciones de aprobación de la unidad de integración curricular, establecidos en el Art. precedente, podrá cambiarse una única vez de opción mediante el proceso que establezca la IES”; (Reglamento de UIC-UEB, 2021).

### **6.3 TEORÍA REFERENCIAL**

La “Unidad Educativa Pimampiro” es una escuela de educación regular y fiscal, situada en la provincia de Imbabura cantón Pimampiro en la parroquia de Pimampiro. La modalidad es presencial de jornada matutina y nocturna a nivel educativo Inicial, Educación básica y bachillerato.

Esta institución posee un total de 86 profesores distribuidos en los diferentes niveles educativos y a nivel estudiantil cuenta con un total de 2144 estudiantes. En este caso nuestra investigación se enfoca en niños de 4 a 5 años. El cual se contabiliza un total de 30 niñas y 46 niños del nivel Inicial contando con las docentes que son 4 da un total de 80 personas.

Su estructura se encuentra en remodelación debido a la nueva modalidad, ya que en esta pandemia quedaron totalmente deshabitadas y con el pasar del tiempo se han ido deteriorando a tal punto en el que no es posible recibir a los infantes. Por este motivo la Institución ha tomado la decisión de mejorar la infraestructura, con el fin de tener el espacio adecuado para los infantes.

La gran mayoría de los estudiantes provienen de la localidad urbana que a pesar de vivir en un pueblo en donde está al alcance una conexión de internet no todos tienen la oportunidad de poseer un celular o un computador que favorezca estas clases virtuales, del mismo modo existe una de niños indígenas, los cuales vienen de los alrededores de la ciudad. Si bien es cierto estos niños no cuentan con las mejores herramientas para recibir una educación de calidad, debido a que sus recursos económicos no lo permiten.

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1. Enfoque de la investigación**

En el siguiente proyecto, se aplicó un análisis cualitativo y cuantitativo, el cual ha permitido la obtención de información relevante para nuestra investigación.

### **7.2. Tipo de estudio**

- **Bibliográfico**

Se pudo buscar la información de diferentes fuentes confiables como lo son; libros, revistas, artículos científicos, entre otros sitios web.

- **Descriptivo**

Todos los contenidos que hemos investigado se han desarrollado en base a la investigación, lo cual nos permitió ir descubriendo la realidad de nuestro problema.

- **Exploratorios o formulativos**

Porque nos ayudó a formular el problema, de tal manera que se logró realizar la investigación de manera precisa.

- **Explicativos**

Porque nos permitió explicar las razones del porque se dio este problema y nos mostró los pros y los contras que conlleva.

### **7.3. Métodos**

- **Deductivo**

Porque nos permitió buscar la flexibilidad en la investigación y a través de la teoría nos ayuda a buscar un objeto problema de estudio.

- **Inductivo**

Porque nos permitió buscar la variabilidad en la investigación, de tal manera que pudimos buscar un objeto problema de estudio.



- **Análisis**  
Al describir el problema de estudio, permite organizar la información para deducir el propósito de nuestra investigación.
- **Síntesis**  
Porque nos permitió dar a conocer los aspectos más importantes que sobresalen de nuestra investigación
- **Método descriptivo**  
Nos ayudó a observar detenidamente la problemática, para posteriormente dar respuestas a las inquietudes que tenemos del objeto de estudio.
- **Método explicativo**  
Nos permitió argumentar detenidamente cuales fueron las verdaderas causas de este problema.

#### **7.4. Técnica**

- Se ejecutará una encuesta con el fin de constatar el desenvolvimiento del docente al utilizar los recursos tecnológicos como usualmente los emplea para el desarrollo de la clase.
- Y a su vez se aplicará una ficha de observación directa a los estudiantes, con el fin de corroborar su rendimiento, actitud, comportamiento y colaboración dentro de la clase virtual otorgada por la docente.

#### **7.5. Población de estudio**

La población seleccionada toma en consideración a los estudiantes del bloque de Educación Inicial 2, los cuales se encuentran constituidos en 4 paralelos “A, B, C y D “de la “Unidad Educativa Pimampiro”. A continuación, se presenta la siguiente tabla en donde se muestra detalladamente la población a investigar:

<b>Docentes</b>	<b>4</b>
<b>Estudiantes del paralelo “A”</b>	<b>1</b>
	<b>8</b>
<b>Estudiantes del paralelo “B”</b>	<b>1</b>
	<b>9</b>
<b>Estudiantes del paralelo “C”</b>	<b>2</b>
	<b>0</b>
<b>Estudiantes del paralelo “D”</b>	<b>1</b>
	<b>9</b>
<b>Total</b>	<b>8</b>
	<b>0</b>

**Fuente:** “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

**Elaborado por:** Lisbeth Ibarra, Yosselin Galeas

### 7.6. Instrumento

Ficha de observación la cual se aplicará a los estudiantes de Educación Inicial 2, como también se estudiará a las docentes por medio de una encuesta.

## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Con la información recabada por medio de la encuesta aplicada a las docentes de Educación Inicial del nivel 2 de la “Unidad Educativa Pimampiro” del cantón Pimampiro, provincia de Imbabura, teniendo como finalidad corroborar la capacidad del personal docente al utilizar los recursos tecnológicos como un medio estratégico que le permita apoyar su labor docente, como también la optimización del proceso de enseñanza aprendizaje.

Del mismo modo por medio de la tabulación y graficas expuestas en la presente investigación, es posible conocer los resultados obtenidos en cuanto a la población encuestada.

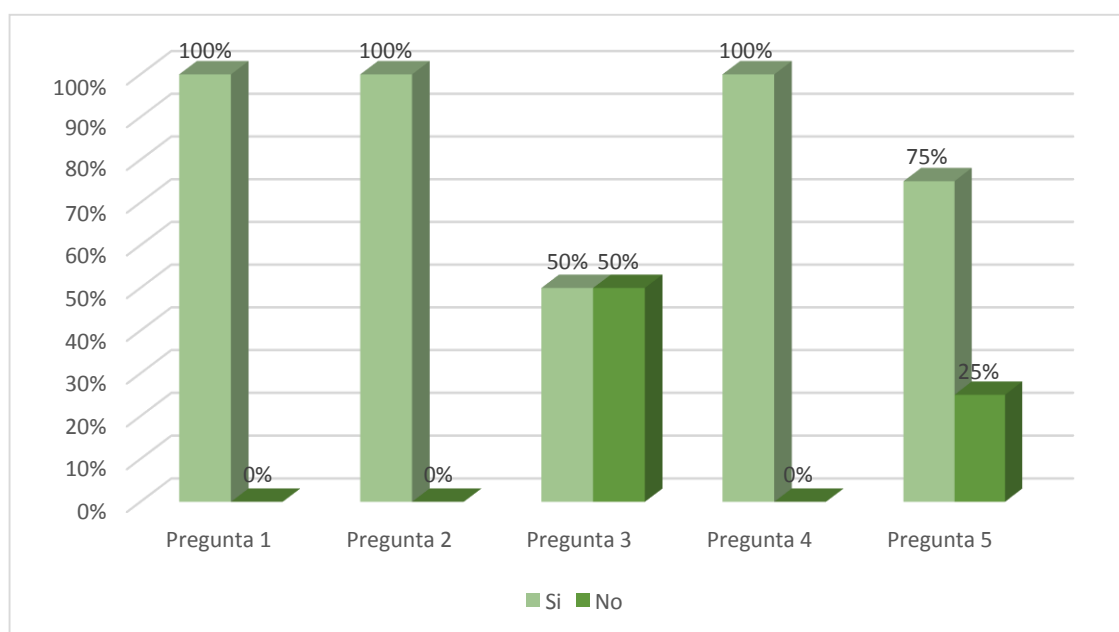
<b>Preguntas</b>	<b>Si</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>No</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Implementa la tecnología en sus enseñanzas como herramienta didáctica</b>	4	100%	0	0%
<b>Aplica recursos tecnológicos,</b>	4	100%	0	0%

<b>didácticos, divertidos e innovadores para apoyar su labor docente</b>					
<b>Domina los recursos tecnológicos aplicados en su clase virtual</b>	2	50%	2	50%	
<b>Cree usted que los recursos tecnológicos aportan significativamente la adquisición de aprendizajes en los infantes</b>	4	100%	0	0%	
<b>Presenta inconvenientes al impartir sus enseñanzas en la educación a distancia en tiempos de pandemia</b>	3	75%	1	25%	

Fuente: “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

Elaborado por: Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

Gráfico #1



Fuente: “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

Elaborado por: Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

### **Análisis e interpretación**

Las 4 docentes encuestadas representan el 100% de la población lo cual se puede observar en la pregunta 1: Dando como resultado que las 4 docentes no cumplen a cabalidad con la implementación de la tecnología en sus enseñanzas, ya que no hacen uso del recurso tecnológico como una herramienta didáctica.

Pregunta 2: Las 4 docentes responde que no aplican recursos tecnológicos, didácticos e innovadores.

Pregunta 3: Dos docentes responden que, si dominan su habilidad al manejar los recursos tecnológicos aplicados en su clase virtual, es decir el 50 % de nuestra población y 2 docentes responden que no dominan esta capacidad complementando el otro 50%.

Pregunta 4: Las 4 docentes consideran que los recursos tecnológicos si aportan significativamente la adquisición de aprendizajes en los infantes.

Pregunta 5: Las 3 docentes afirman no tener inconvenientes al impartir sus enseñanzas en la educación a distancia en tiempos de pandemia, mientras que 1 docente afirma presentar ciertas situaciones; Como resultado de lo expuesto la mayoría de las docentes si consideran que la tecnología aporta significativamente el aprendizaje de sus estudiantes por lo tanto han implementado las herramientas digitales de las cuales tienen conocimiento y facilidad a su acceso como también a su utilización, del mismo modo se ha logrado corroborar que algunas docentes no dominan correctamente estas herramientas, debido a que no tiene pleno conocimiento del uso de los recursos digitales que tiene a su alcance.

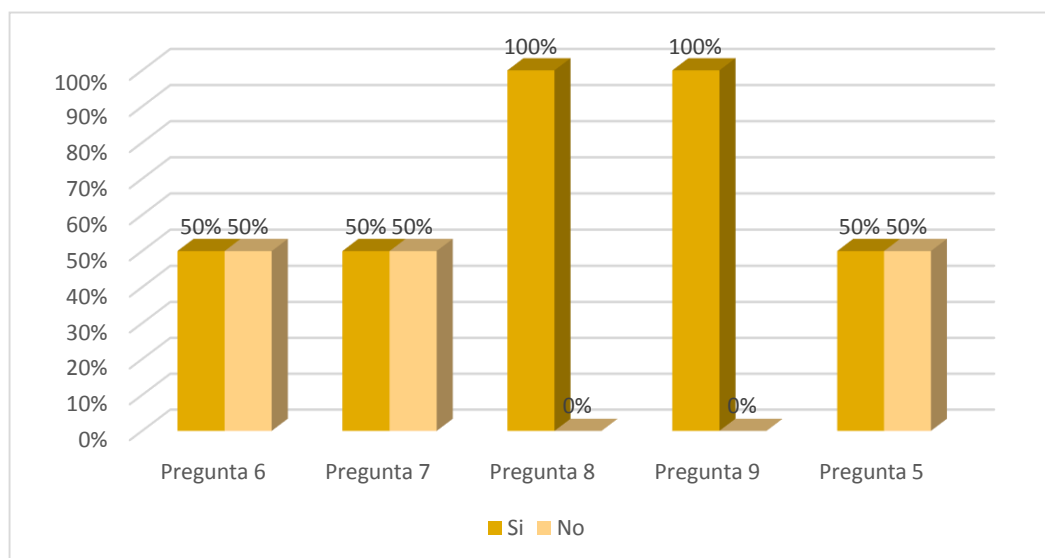
<b>Preguntas</b>	<b>Si</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>No</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Busca alternativas para aquellos estudiantes que no cuentan con un medio tecnológico que le permita ser parte de la clase virtual.</b>	2	50%	2	50%
<b>Logra captar la atención de los infantes y a su vez la comprensión de los contenidos</b>	2	50%	2	50%

<b>proporcionados en clase</b>				
<b>En tiempos de pandemia cree usted necesario brindar herramientas que fortalezcan el aprendizaje de sus estudiantes desde casa.</b>	4	100%	0	0%
<b>Considera necesario aplicar juegos educativos e interactivos que la tecnología tiene a su alcance.</b>	4	100%	0	0%
<b>Los estudiantes alcanzan con facilidad sus logros y aprendizajes por medio de la nueva modalidad de trabajo virtual.</b>	2	50%	2	50%

**Fuente:** “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

**Elaborado por:** Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

**Gráfico #2**



**Fuente:** “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

**Elaborado por:** Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

### **Análisis e interpretación**

Pregunta 6: Se expone que 2 docentes si buscan alternativas para aquellos estudiantes que no cuentan con un medio tecnológico que les permita ser parte de la clase virtual, mientras que 2 docentes han respondido que no buscan estas alternativas, ya que no han recibido colaboración por parte de los padres de familia.

Pregunta 7: Dos docentes afirman que, si logran captar la atención de los infantes y a su vez la comprensión de los contenidos proporcionados en clase, mientras que las docentes restantes afirman tener interrupciones constantes de sus estudiantes.

Pregunta 8: Las 4 docentes consideran que son muy necesarias las herramientas tecnológicas que se les puede proporcionar a los estudiantes ya que fortalecen su aprendizaje desde casa.

Pregunta 9: Las 4 docentes consideran que los recursos tecnológicos si aportan significativamente la adquisición de aprendizajes en los infantes.

Pregunta 10: Dos docentes afirman que sus estudiantes si alcanzan con facilidad sus logros y aprendizajes pese a la nueva modalidad de trabajo que se está llevando a cabo, mientras que las docentes restantes aseguran tener dificultad en llegar a emitir sus conocimientos a sus estudiantes por medio de la virtualidad.

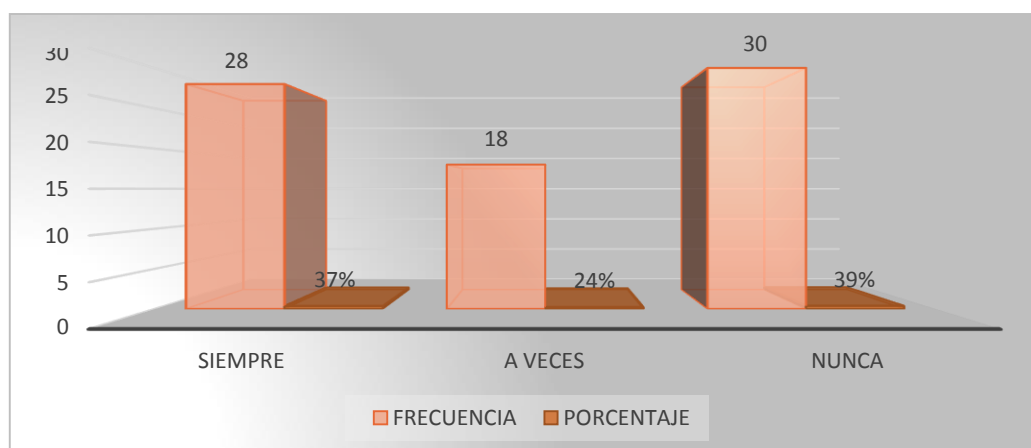
Como resultado de lo expuesto la mayoría de las docentes presentan gran dificultad al alcanzar con facilidad las enseñanzas previstas en sus estudiantes, debido a que la nueva modalidad de trabajo ha traído consigo grandes ventajas como desventajas, cabe recalcar que aquellos estudiantes que no tienen la disponibilidad ya sea de un equipo tecnológico o a su vez no tienen la supervisión de un adulto que acompañe este nuevo proceso y por si fuera poco el desinterés del personal docente al no realizar el acompañamiento individualizado para esta minoría dificulta enormemente la escolaridad de los infantes, del mismo se debe reconocer que el apoyo que los padres de familia pueden proporcionar desde sus hogares resulta muy importante para la continuidad y el desenvolvimiento del docente al impartir su clase.

## ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DATOS RECOLECTADOS A TRAVEZ DE LA FICHA DE OBSERVACION APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL 2 DE LA “UNIDAD EDUCATIVA PIMAMPIRO”

1.- Son interactivos en la clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	28	37%
A veces	18	24%
Nunca	30	39%
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>100%</b>

Gráfico # 3



Fuente: “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

Elaborado por: Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

### Análisis e Interpretación

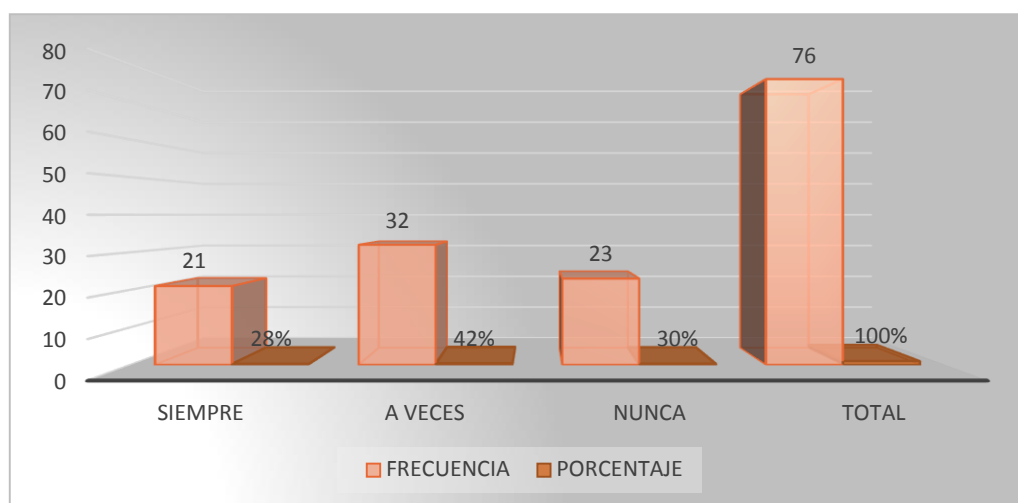
Se ha logrado identificar a 28 estudiantes que participan de manera activa y directa con las docentes es decir el 37 % de la población, mientras que 18 estudiantes es decir el 24% lo hacen de vez en cuando, finalmente 30 estudiantes se encuentran ausentes; Por medio de la información recabada tanto con los instrumentos de evaluación como también por el aporte de las docentes encargadas de instruir por medio de la virtualidad se ha logrado corroborar que existe un índice alto bajo de interacción activa entre el docente y el estudiante, debido a su falta de interés como primer factor, falta de compromiso por parte de los representantes y

finalmente por la falta de un equipo tecnológico adecuado para la integración a esta clase virtual.

2.- Muestran concentración en las actividades realizadas en clases.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	21	28%
A veces	32	42%
Nunca	23	30%
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>100%</b>

**Gráfico # 4**



**Fuente:** “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

**Elaborado por:** Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

### **Análisis e Interpretación**

Se ha contabilizado un total de 21 estudiantes que siempre muestran interés y concentración en la clase virtual es decir el 28 % de la población, mientras que 32 estudiantes son llamados la atención por la docente y finalmente 23 estudiantes lo cual representa el 30 % de la población están presentes con sus cámaras, pero ausentes de la clase; Cabe recalcar que los estudiantes que siempre han demostrado gran compromiso en la clase generalmente tienen el acompañamiento y apoyo de los padres de familia los cuales ayudan y dirigen al niño en el cumplimiento de las actividades, mientras que otros estudiantes a pesar de estar acompañados o no, no terminan las actividades a tiempo y se distraen fácilmente con cualquier objeto que este cerca y por último la mayoría de los estudiantes no realiza las actividades por

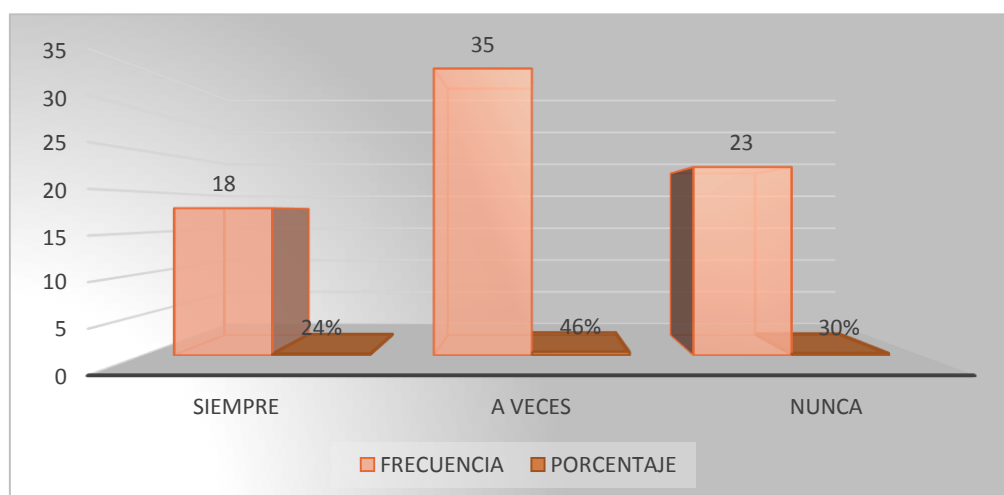


falta de instrumento didáctico es decir no tiene; goma, tijera, palillos, crayones entre otros y en algunos de los casos se interesan mucho más por ir a jugar.

3.- Manifiestan apatía hacia las actividades sugeridas por la docente:

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	18	24%
A veces	35	46%
Nunca	23	30%
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>100%</b>

**Gráfico # 5**



**Fuente:** “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

**Elaborado por:** Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

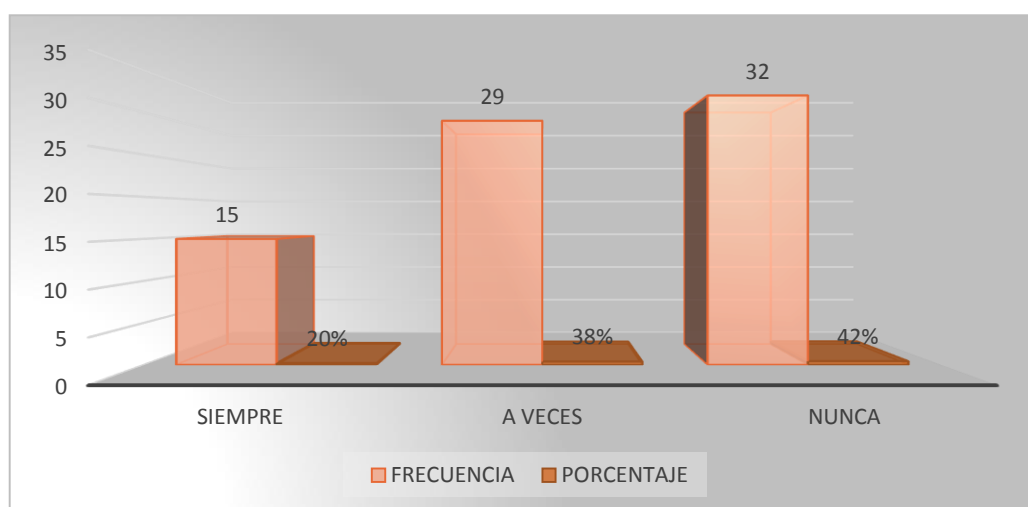
### **Análisis e Interpretación**

Se logró observar a 18 estudiantes que si muestran apatía hacia las actividades propuestas por las docentes mientras que 35 estudiantes realizan las actividades según sea su gusto, finalmente 23 estudiantes es decir el 30 % de la población no les gusta recibir sus clases así; Se ha comprobado que la mayoría de estudiantes no les gusta recibir su educación por medio de la virtualidad debido a que no son incentivados para realizar sus tareas, las cuales aburren fácilmente a los niños ya que solo consiste en pintar la mayor parte del tiempo.

4.- Los estudiantes colaboran con lo que la docente solicita:

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	20%
A veces	29	38%
Nunca	32	42%
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>100%</b>

Gráfico # 6



Fuente: “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

Elaborado por: Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

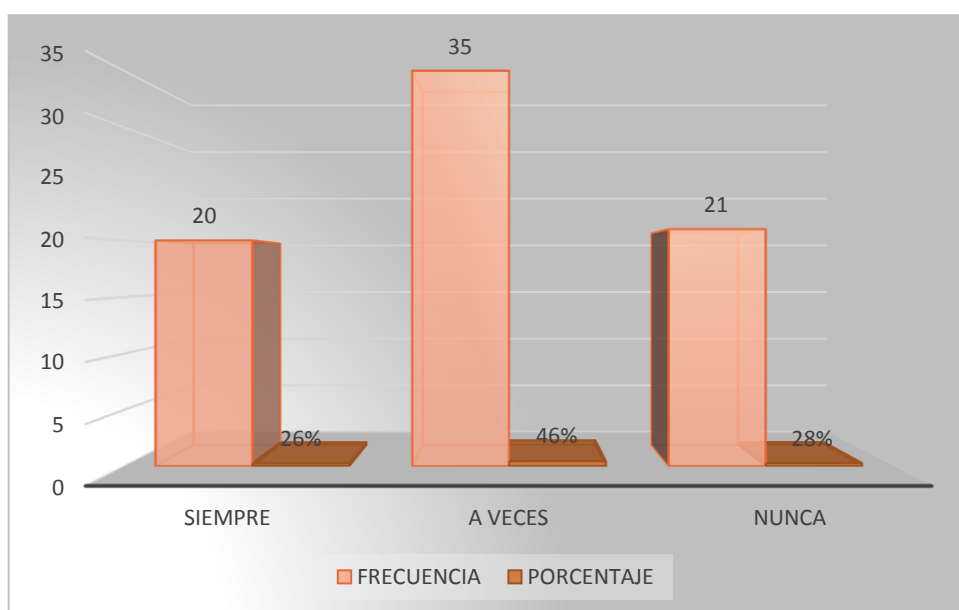
### Análisis e Interpretación

Se muestra que 15 estudiantes es decir el 20 % de la población son los estudiantes que generalmente están presentes y cumpliendo a cabalidad con lo que la docente solicita, mientras que el 38 % de los estudiantes usualmente realiza las actividades o participa en clase y finalmente el 42 % de estudiantes solo se hacen presentes a la mitad y al finalizar el ciclo escolar; Se pudo evidenciar que en su gran mayoría los estudiantes no colaboran con la docente, ya sea cuando se les realiza una pregunta, cuando tienen que presentar un deber o se les hace un llamado a retirar el kit escolar lo cual tampoco asisten y muy pocas veces ingresan a la reunión virtual.

## 5.- Muestra iniciativa al descubrir sus inquietudes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	20	26%
A veces	35	46%
Nunca	21	28%
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>100%</b>

Gráfico # 7



**Fuente:** “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

**Elaborado por:** Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

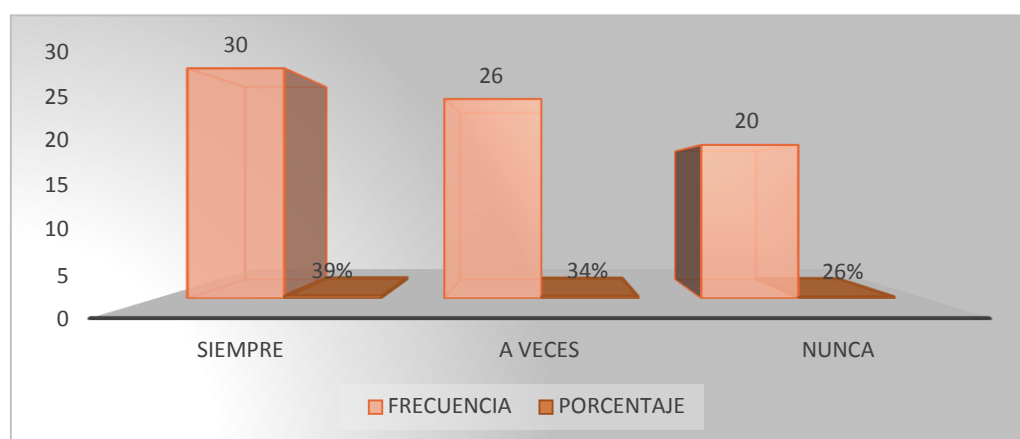
### Análisis e Interpretación

El 21 % de los estudiantes si realizan preguntas acerca de las inquietudes que tengan en cuanto a la clase, mientras que el 46 % de sus estudiantes se quedan callados a pesar de que la docente pregunta varias si tienen alguna inquietud y finalmente el 28 % de los estudiantes no realizan ninguna pregunta; Claramente se ha logro observar que la mayoría de los estudiantes no pregunta absolutamente nada en si pasa en silencio la mayor parte del tiempo y se puede comprobar al momento en que realizan sus tareas ya que las envían mal porque no entienden las clases.

6.- Demuestra iniciativa y entusiasmo al realizar el trabajo asignado:

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	30	39%
A veces	26	34%
Nunca	20	26%
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>100%</b>

**Gráfico # 8**



**Fuente:** “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

**Elaborado por:** Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

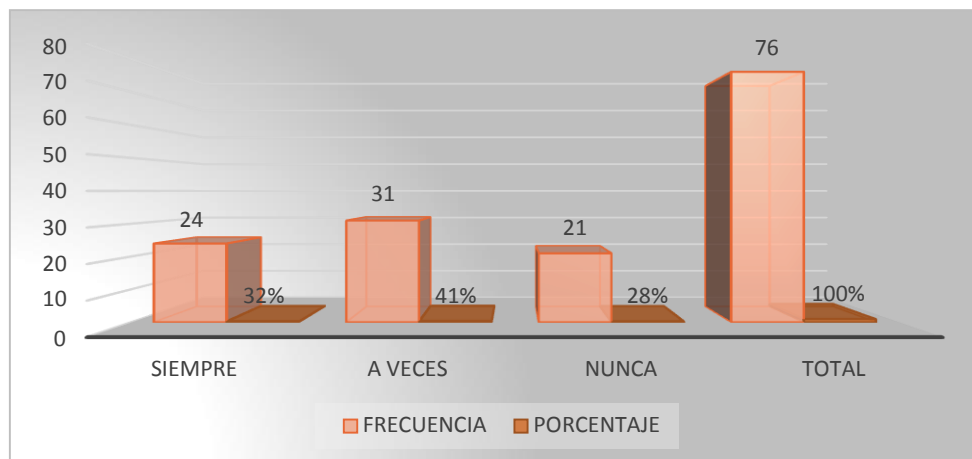
### **Análisis e Interpretación**

El 39 % de los estudiantes si ha demostrado gran iniciativa y entusiasmo al realizar las actividades asignadas en la clase y en la casa, mientras que el 34 % de los estudiantes no terminan sus actividades y presentan sus trabajos en cada revisión de carpetas y por ultimo existe un 26% de estudiantes que solo se presentan al finalizar el ciclo; Se logra interpretar que la mayoría de estudiantes si muestran entusiasmo, alegría y empatía ante la elaboración de las actividades previas a la clase virtual, cabe recalcar que no usualmente logra obtener esta actitud positiva por parte del estudiante.

7.- Cumplen con los deberes asignados en la casa y en la clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	24	32%
A veces	31	41%
Nunca	21	28%
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>100%</b>

Gráfico # 9



Fuente: “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

Elaborado por: Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

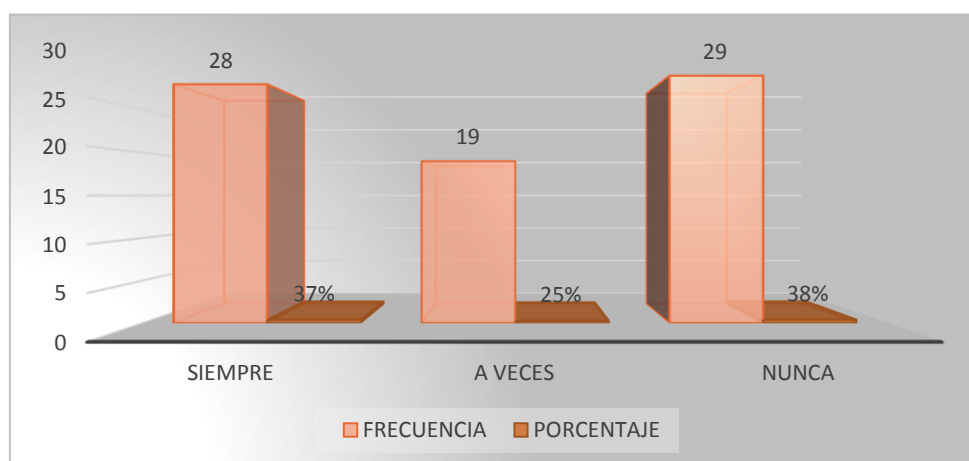
### Análisis e Interpretación

El 32 % de estudiantes ha presentado sus trabajos a tiempo demostrando gran cumplimiento y compromiso con sus escolaridad, mientras que el 41% de estudiantes tienen que ser llamados a la atención varias veces y finalmente el 28% de estudiantes no presentan sus trabajos diarios ni al finalizar el ciclo escolar; Existe una gran cantidad de estudiantes que no se interesan por cumplir con sus responsabilidades dentro de la institución, teniendo en cuenta que no depende solo de los niños sino también de sus representantes en orientar y colaborar con el cumplimiento de estas responsabilidades, cabe recalcar que al no haber una acción que les permita a los estudiantes repetir este ciclo escolar debido a que en la sociedad actual no es considerado muy importante por tal motivo los padres de familia no se interesan por ello.

8.- Los estudiantes mantienen sus cámaras encendidas y responden atentamente cuando se les pregunta.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	28	37%
A veces	19	25%
Nunca	29	38%
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>100%</b>

**Gráfico # 10**



**Fuente:** “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

**Elaborado por:** Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

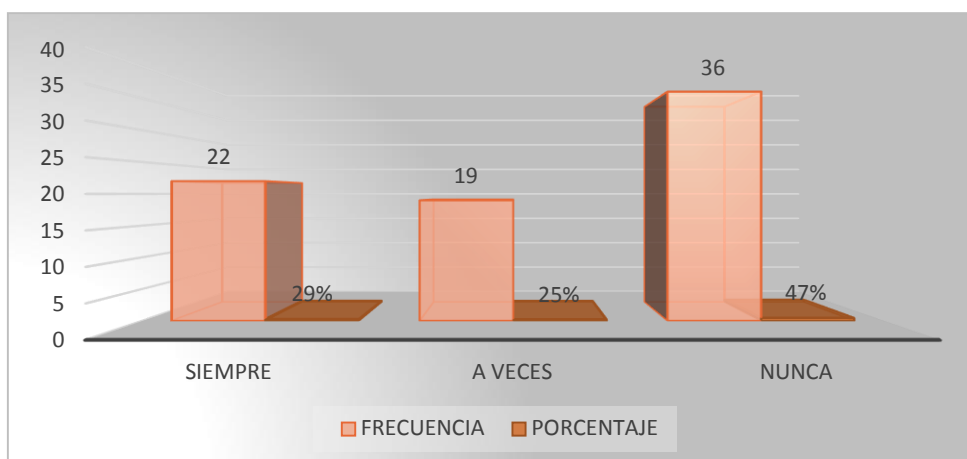
### **Análisis e Interpretación**

Se ha comprobado que 28 estudiantes mantienen sus cámaras encendidas la mayor parte del tiempo, mientras que 19 estudiantes las encienden usualmente y por último 29 estudiantes se conectan a la clase pero no las encienden nunca; Por medio de los resultados obtenidos se ha logrado conocer más a fondo la realidad en la que vivimos esta nueva modalidad de trabajo y aún más los estudiantes menores de 6 años, ya que estos estudiantes son quienes se encuentran ausentes la mayor parte del tiempo, es decir se les toma en cuenta en una participación y no responden a pesar de estar conectado, lo que se deduce que su atención está en otro lugar, como consecuencia no comprende los aprendizajes que la educadora se encuentra impartiendo dando lugar a múltiples falencias.

9.- Presentan un buen rendimiento escolar, pese a la nueva modalidad de trabajo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	22	29%
A veces	19	25%
Nunca	36	47%
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>100%</b>

Gráfico # 11



Fuente: “Unidad Educativa Pimampiro” Inicial 2

Elaborado por: Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

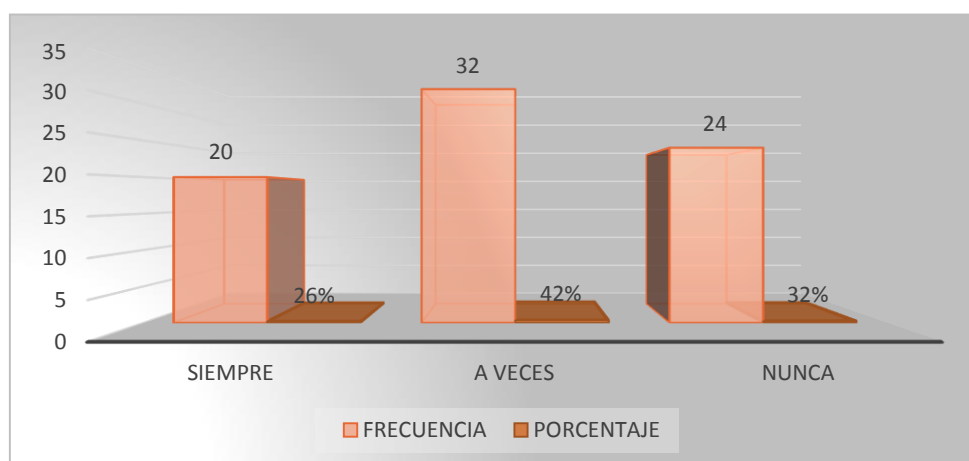
### Análisis e Interpretación

El 29 % de los docentes mantienen un buen rendimiento escolar, mientras que el 25% forma parte de un rendimiento regular y finalmente el 47% no presenta un buen rendimiento escolar; Se ha logrado evidenciar que existe un gran grupo de niños que no presentan un buen rendimiento escolar, para lo cual se ha llevado a cabo un seguimiento para lograr comprender cuáles son los factores que influyen en el rendimiento de los niños, para lo cual se deduce que su entorno social, familiar y personal presenta una deficiencia lo cual afecta directamente al niño, según sea el caso las docentes recalcan que buscan la manera para llegar con su conocimiento hacia esta minoría que necesita aún más de la orientación docente.

10.- Los estudiantes alcanzan con facilidad sus logros y aprendizajes por medio de la virtualidad.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	20	26%
A veces	32	42%
Nunca	24	32%
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>100%</b>

**Gráfico # 12**



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Yosselin Galeas, Lisbeth Ibarra

### **Análisis e Interpretación.**

El 26 % de los involucrados en esta investigación si han alcanzado fácilmente sus logros y aprendizajes sin importar la dificultad presentada en esta nueva modalidad de trabajo, mientras que 42% infantiles si han presentado interés repentino, y finalmente 32% de estudiantes no logran alcanzar sus objetivos; En su gran mayoría los niños y niñas no han alcanzado correctamente su aprendizaje lo cual se puede corroborar al realizarle un pequeño test de preguntas acerca de los contenidos ya expuestos.



## 9. CONCLUSIONES

- ✓ En conclusión, podemos decir que los recursos tecnológicos son importantes dentro de la educación actual, ya que a través de ellos los docentes pueden interactuar con los infantes, además estos recursos se los puede utilizar como un material de apoyo o como un medio para reforzar la clase.
- ✓ Logramos notar que las docentes no utilizan los recursos tecnológicos para impartir las clases, ya que algunas se les complica utilizar la tecnología, y es por esto que prefieren dar las clases de la manera que daban cuando estaban presencial
- ✓ Las docentes estaban de acuerdo con que son de gran ayuda los recursos tecnológicos, ya que por medio de él los infantes pueden aprender muchas cosas, de tal manera que lograrían tener un aprendizaje significativo.
- ✓ Al realizar la ficha de observación notamos que no existe una buena interacción activa por parte de la docente hacia los infantes, ya que son algunos factores los que intervienen aquí, uno de ellos es la falta de compromiso que tiene de los padres de familia por otro lado tenemos que las docentes no implementan nuevas estrategias de enseñanza, esto hace que los niños no se interesen por aprender.
- ✓ Finalmente, las docentes se comprometieron a aplicar los recursos tecnológicos, ya que se dieron cuenta que son de gran ayuda tanto para ellas como para los infantes.

## **10. PROPUESTA METODOLOGICA**

### **GUIA METODOLOGICA**

**Universidad Estatal de Bolívar**

**Facultad de la Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas**

**INTEGRANTES:** Galeas Yosselin, Ibarra Lisbeth

**TUTOR:** Lcdo.: Lincoln Torres

**Título:** Los recursos tecnológicos

**Introducción:** los recursos tecnológicos tienen que ver con las tics, ya que a través de ellos estamos utilizando la tecnología, la cual ha sido de gran ayuda en tiempos de pandemia, podemos decir que los recursos tecnológicos dentro de la educación actual son de gran ayuda, ya que a través de ellos las docentes lo pueden utilizar como un material de apoyo o bien puede ser que con estos recursos hagan refuerzos de las clases, la siguiente guía está direccionada para los niños de 4 a 5 años de edad.

**Objetivo general:**

Utilizar los recursos tecnológicos en el aula de clase para mejorar el aprendizaje mediante la virtualidad en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

**Objetivo específico:**

- ✓ Escoger los recursos tecnológicos aptos para los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.
- ✓ Manejar el instructivo de recursos tecnológicos con nuevas estrategias metodológicas.
- ✓ Aplicar los recursos tecnológicos en el aula para mejorar el rendimiento académico de los infantes.

**A quien va dirigido:** va dirigido hacia las docentes, para que puedan implementar nuevas estrategias de enseñanza dentro de las clases.

## **La guía está organizada de la siguiente manera:**

- ✓ Tema
- ✓ Importancia
- ✓ Beneficios
- ✓ Actividades
- ✓ Recursos
- ✓ Meta
- ✓ Imagen

### **1. Tema:** Educaplay

#### **Importancia**

Educaplay es una herramienta tecnológica, la cual es de gran ayuda tanto para los niños como para las docentes, ya que esta herramienta permite interactuar con las demás personas y a su vez, los infantes aprenden de una manera diferente, esta herramienta tiene muchas funciones para poder jugar con los infantes.

#### **Beneficios**

- ✓ No necesita ser instalada en el computador.
- ✓ Fortalece su pensamiento analítico.
- ✓ Ayuda en las habilidades cognitivas.
- ✓ Ayuda a que aprendan de mejor manera sin distraerse.

#### **Actividades**

- ✓ Se pueden realizar juegos acordes a los temas que la docente está dando en clases.
- ✓ Jugar a las adivinanzas con los animales.
- ✓ Podemos realizar sopas de letras dependiendo lo que la docente quiera enseñar

#### **Recursos**

- ✓ Teléfono
- ✓ Computadora

✓ Tablet

## Meta

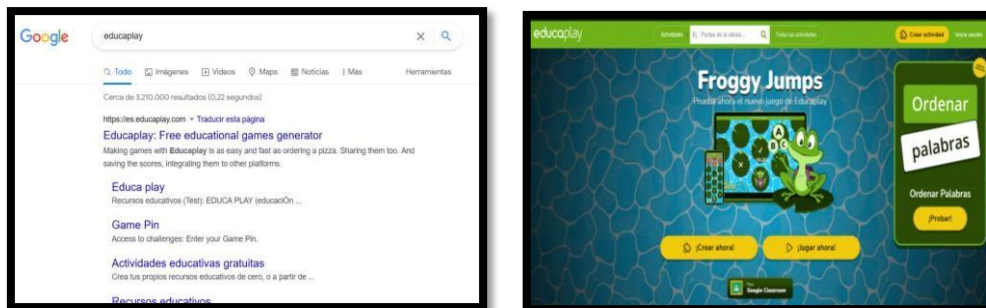
Hacer que los estudiantes aprendan de una manera diferente e innovadora, ya que gracias a estos recursos las docentes pueden impartir sus clases de manera lúdica.

## IMAGEN

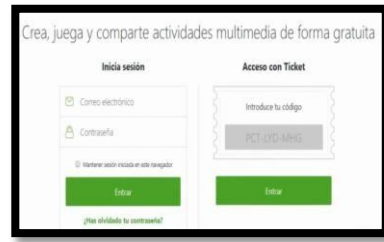


## Instructivo

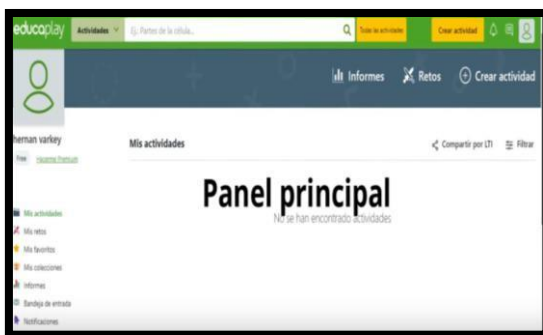
1. El primer paso para utilizar esta plataforma es ingresar a su página principal



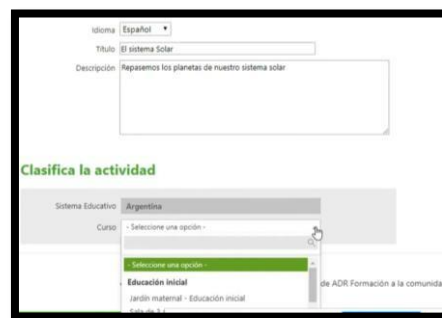
2. Es necesario registrarse en esta aplicación utilizando cualquier cuenta como Facebook, Gmail o Outlook y finalmente se procede a completar toda la información requerida.



- Una vez finalizado el registro, encontraremos el panel de control y en la parte inferior derecha aparecerá una opción para crear la actividad deseada.



- Consecuentemente aparecerá una ventana en donde hay gran variedad de contenidos o aplicaciones tales como: completar, dialogo, crucigramas, sopa de letras, test, dictado, ordenar letras, adivinanzas, mapas interactivos, presentaciones, video quiz, mosaicos y ruletas de palabras del mismo modo es necesario colocar un título, una descripción y finalmente especificar a qué nivel y curso se dirige la actividad.

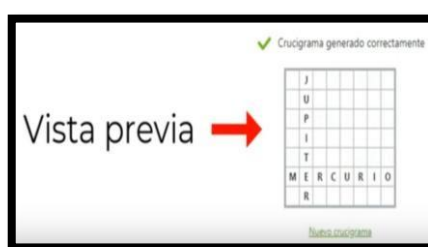
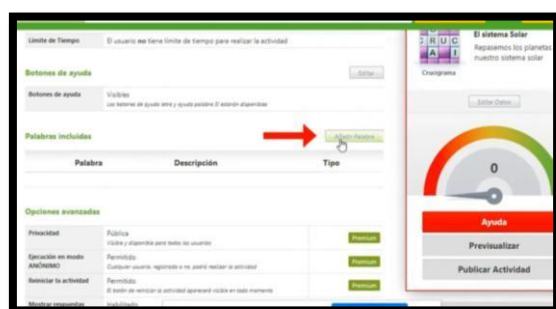


- Una vez seleccionado el contenido a crear, presionar siguiente y aparecerá

- una ventana en donde se muestra un video tutorial acerca de cómo crear cualquier actividad.

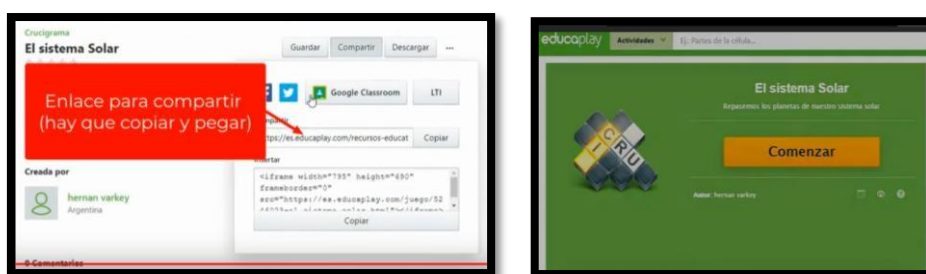


- Luego se abrirá esta ventana en donde se debe llenar los datos según sea la actividad a crear, es importante recalcar que estos datos reflejaran el contenido de la actividad, de tal manera que su creación deberá ser cautelosa, en este punto del proceso que se ha iniciado es decisión del creador agregar imágenes, sonidos o texto y a su vez una vista previa acerca de su diseño, a medida en que se vaya agregando información o añadiduras al material creado la flecha marcada al lado derecho ira subiendo hasta alcanzar la franja color verde, la cual reflejara que la actividad creada esta lista para ser publicada y compartida con los demás.



Cabe recalcar que las etiquetas o palabras claves deberán ser de min 3 palabras, este paso acelerara el proceso de calidad que marca la aguja para hacer ligeramente más rápido su publicación.

8. Una vez creada y publicada la actividad, volvemos al menú principal y se encontrará la presentación grafica de esta actividad y al cliquear nos permitirá llevar a cabo este contenido. Finalmente, al bajar encontraremos la opción de compartir dando como opciones las plataformas de Facebook, Twitter, WhatsApp y Google Classroom. Una vez copiado el link los estudiantes podrán acceder a realizar esta actividad.



## 2. Tema: Quizizz

### Importancia

Dentro de las aulas clases es importante implementar nuevos recursos, los cuales ayudaran a seguir avanzando el proceso de enseñanza aprendizaje, entre uno de ellos puede ser el Quizizz este recurso tecnológico permite elaborar cuestionarios, en donde las docentes pueden jugar con los niños a través de este recurso y a su vez ver si los niños van aprendiendo.

### Beneficios

- ✓ Ayuda a evaluar a los estudiantes.
- ✓ Los niños aprenden de manera divertida
- ✓ Logra captar la atención de los infantes
- ✓ Crea en infantes un ambiente motivador.

### Actividades

- ✓ Se puede realizar preguntas del tema al tratar y pedir que los niños las contesten.

- ✓ Realizar juegos en donde los infantes, sean partícipes de ellos.
- ✓ Realizar test para ver cómo está avanzando el conocimiento de los estudiantes.

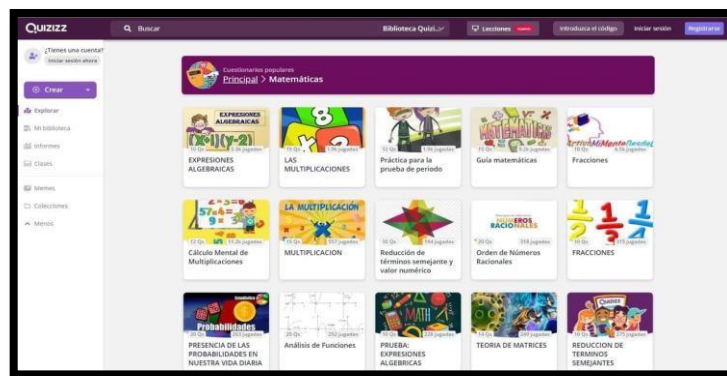
## Recursos

- ✓ Teléfono
- ✓ Computadora
- ✓ Tablet

## Meta

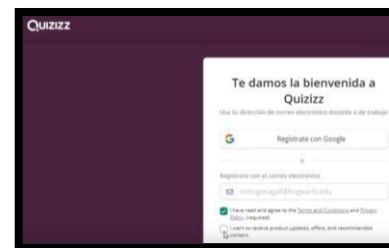
Crear en los infantes nuevos aprendizajes, ya que recordemos que a través de estos recursos los infantes pueden ir fortaleciendo sus conocimientos.

## Imagen



## Instructivo

1. El primer paso para utilizar esta plataforma es ingresar a su página principal y procedemos al registro correspondiente utilizando la cuenta de Gmail y finalmente se procede a completar toda la información requerida.

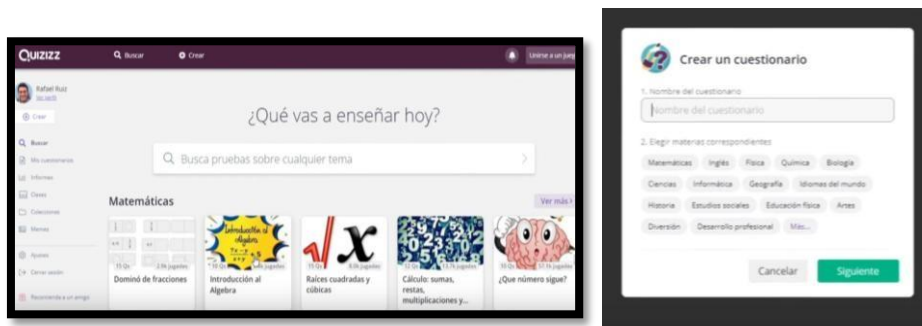




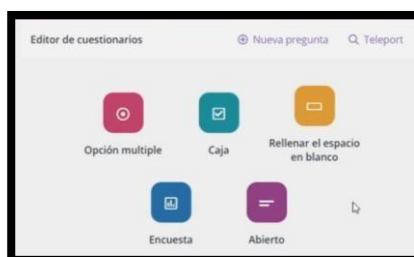
2. Enseguida aparece las opciones de registro en donde los docentes como también los padres de familia deberán registrarse para poder acceder a esta plataforma. En este caso el registro se realizará a favor del docente, debido a que es el encargara de crear contenidos para compartir con sus estudiantes.



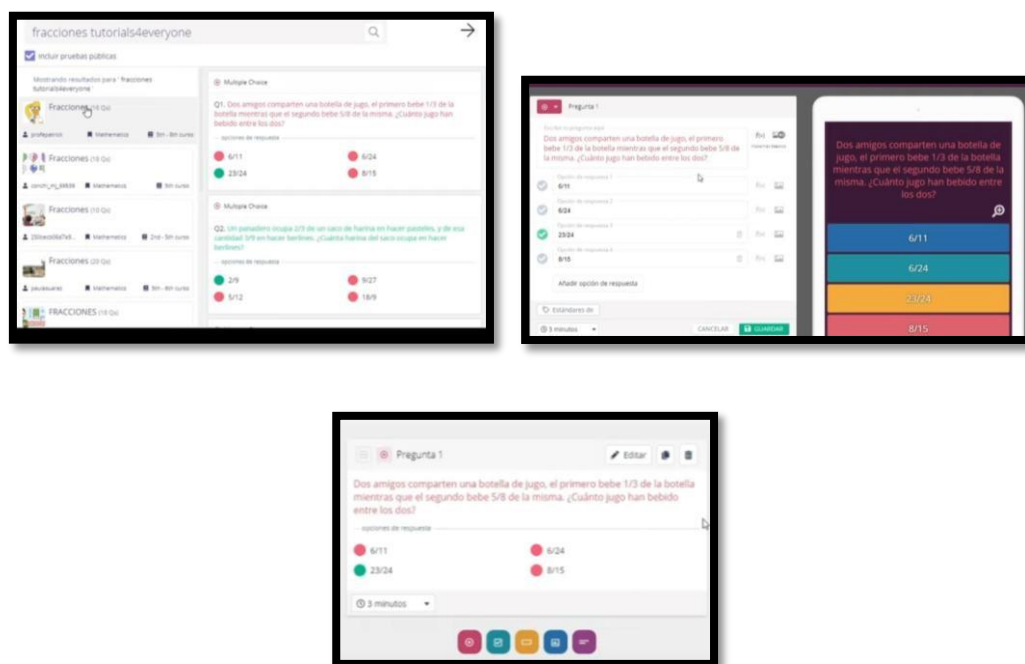
3. En la parte superior izquierda se encuentra el panel de control en donde se muestra la información personal del usuario, como también las diferentes herramientas, junto a la fotografía de perfil se encuentra la opción de crear contenido



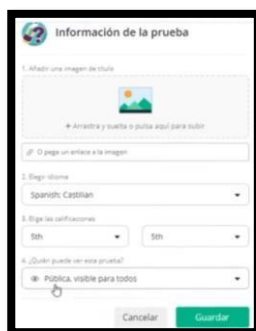
Es necesario dar nombre al cuestionario conjuntamente con el nombre del canal y elegir la asignatura a la que corresponde el presente cuestionario, luego presionar la opción siguiente.



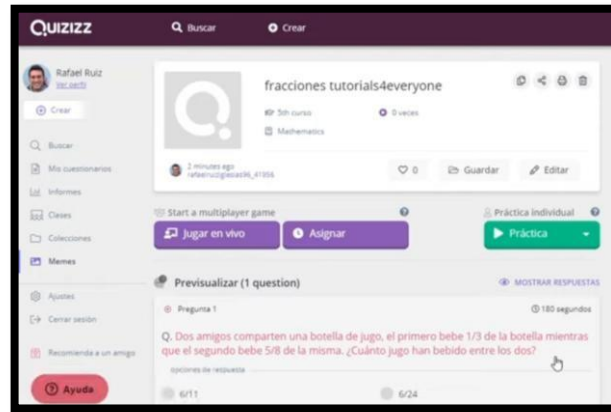
La pantalla se mostrará de esta manera haciendo posible diseñar el test, en el lado superior encontraremos la opción de **Teleport**, el cual tiene como objetivo buscar preguntas y cuestionarios que más encajen a la temática que se desea evaluar, de modo que al encontrar la pregunta que el docente desee implementar es posible su modificación de los datos al gusto del docente.



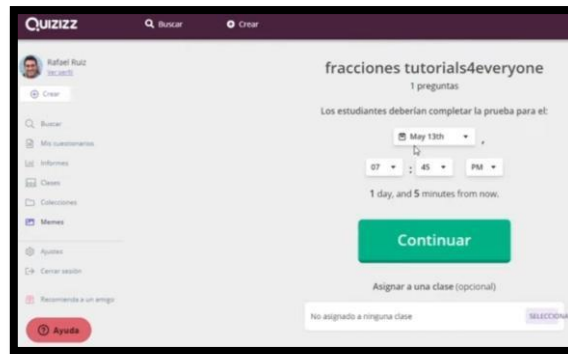
Una vez creado el cuestionario, esta plataforma permite embellecer su presentación por medio de imágenes que se pueden añadir. Finalmente se muestran diferentes maneras de calificar este cuestionario.



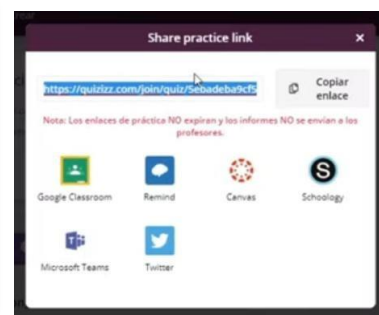
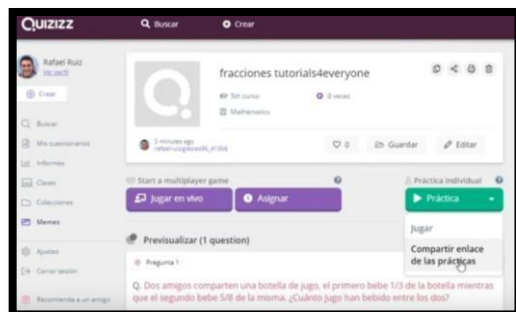
Al finalizar la creación del test presionamos la opción guardar y automáticamente el cuestionario se publicará en la plataforma



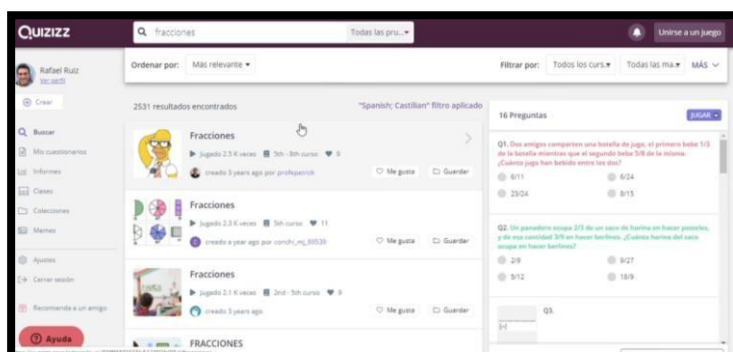
En caso de planificar el cuestionario para el siguiente día, se debe presionar en la opción asignar y se redirigirá a la siguiente ventana en la cual, se modificará la fecha y hora en la que se desea habilitar la prueba.



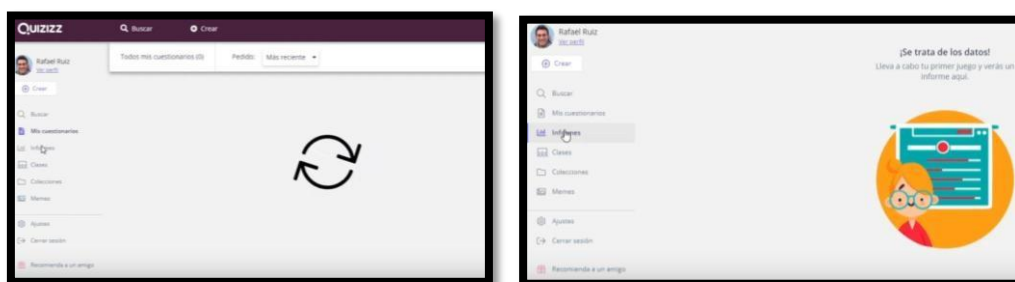
En caso de que el docente prefiera facilitar a los alumnos por medio de practicas del test para que repasen y practique es posible hacerlo, debido a que al presionar la opción **practicar**, solo necesitara compartir el enlace por medio de los medios virtuales.



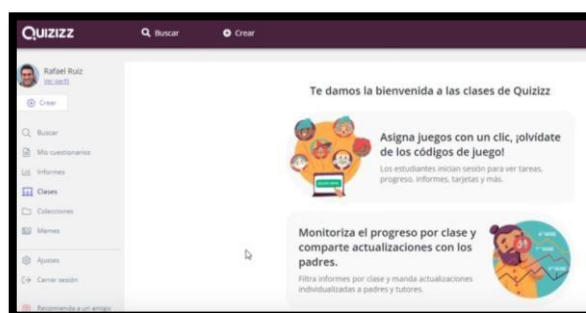
En la opción buscar, permite indagar acerca de los diferentes test que ya fueron creados por otros autores, independientemente de la temática.



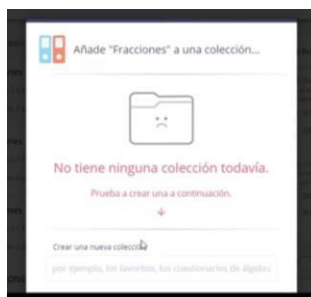
En la opción de mis cuestionarios, se muestran los cuestionarios que se implementaron y guardaron, como también en la opción informes se reflejaran los resultados de quienes hayan realizado estos cuestionarios, dando paso al seguimiento correspondiente al rendimiento de cada estudiante.



4. Esta opción permite conectar a un aula virtual con los estudiantes, teniendo en cuenta que solamente será posible su integración por medio de un link por medio de google classroom.



5. En esta opción, de colecciones es posible guardar las actividades creadas por otros autores como también creaciones propias



### 3. Tema: Lumosity

#### Importancia

Lumosity, es un recurso tecnológico, el cual tiene como objetivo ejercitar el cerebro de los niños, ya que este recurso consta de algunas aplicaciones en donde los infantes pueden jugar las veces que ellos quieran.

#### Beneficios

- ✓ Fortalece el pensamiento cognitivo de los niños.
- ✓ Desarrollan sus habilidades motrices.
- ✓ Ejercita su cerebro.
- ✓ Ayuda a que aprendan de mejor manera sin distraerse.

#### Actividades

- ✓ Se pueden realizar actividades que tengan que ver con las matemáticas, como la suma, resta.
- ✓ Podemos jugar a memorizar pedir que el niño observe bien la imagen después le vamos a decir que cual de las imágenes que se encuentran ahí es la que el observo.
- ✓ Podemos jugar a encontrar las formas, color y texturas de los objetos.

#### Recursos

Teléfono

Computadora

Tablet

#### Meta

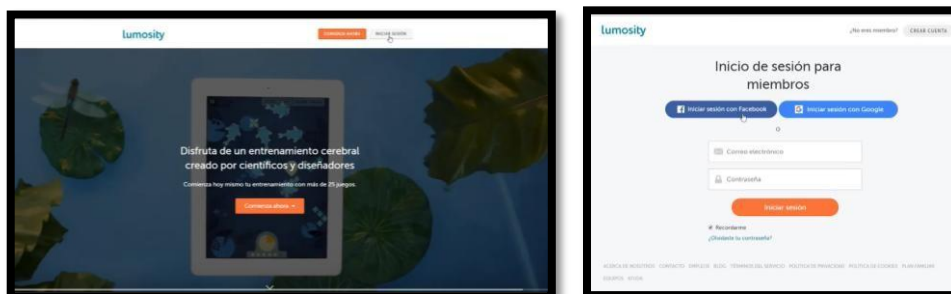
Lograr que los niños obtengan un aprendizaje significativo a través de este recurso, el cual les va a servir a lo largo de sus estudios.

## Imagen

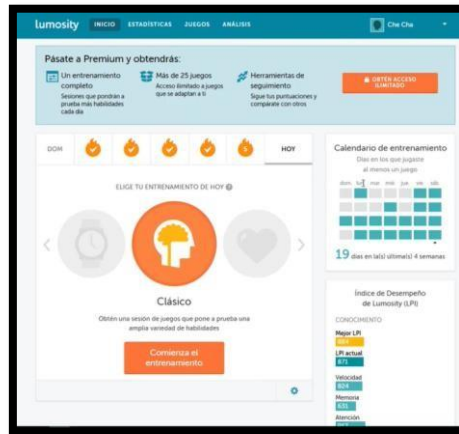


## Instructivo

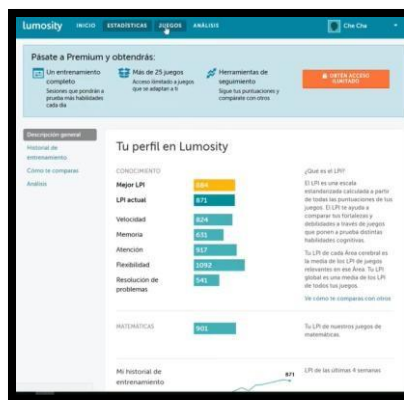
1. El primer paso para utilizar esta plataforma es ingresar a su página principal y procedemos al registro correspondiente utilizando la cuenta de Gmail o Facebook y finalmente se procede a completar toda la información requerida.



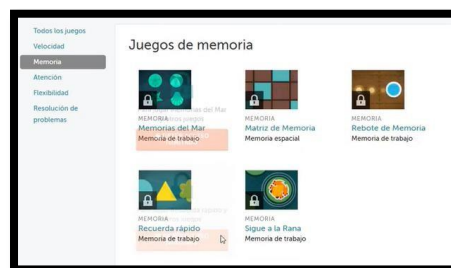
2. Una vez completados todos los datos correspondientes al registro aparece la siguiente ventana en donde se presenta el inicio de la plataforma en donde se detalla que, para acceder a mas contenidos aparte de los gratuitos se debera pagar.



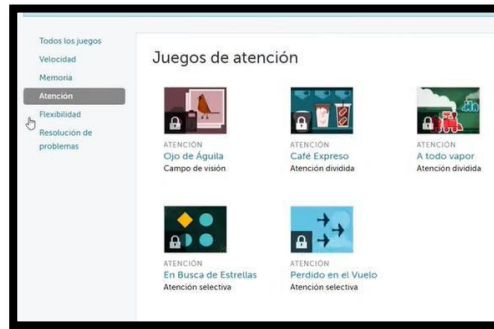
3. A continuación en la opción de estadística se reflejara el avance obtenido en las diferentes áreas por medio de los juegos practicados en esta plataforma.



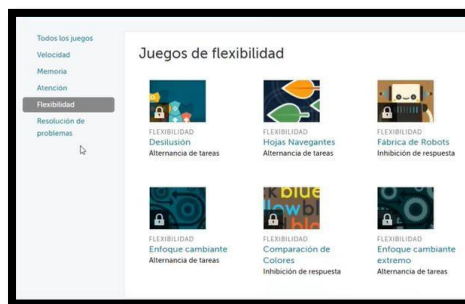
4. En la opción de juegos se encuentran **Juegos de memoria** y para practicarlos es necesarios hacer un clic en las letras de color azul que se muestran bajo el grafico e iniciara el juego.



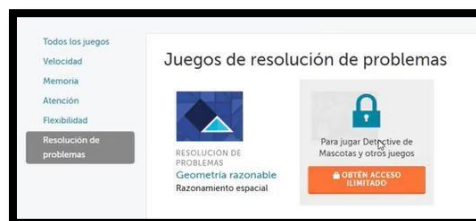
5. En la opción de juegos se encuentran **Juegos de atención** y para practicarlos es necesario hacer un clic en las letras de color azul que se muestran bajo el gráfico iniciara el juego.



6. En la opción de juegos se encuentran **Juegos de flexibilidad** y para practicarlos es necesario hacer un clic en las letras de color azul que se muestran bajo el gráfico iniciara el juego.



7. En la opción de juegos se encuentran **Juegos de resolución de problemas** y para practicarlos es necesario hacer un clic en las letras de color azul que se muestran bajo el gráfico iniciara el juego.





#### **4. Tema: Wordwall**

##### **Importancia**

Wordwall es un recurso tecnológico, mediante el cual las docentes pueden interactuar con los niños, ya que este recurso permite crear actividades en donde los infantes pueden aprender muchas cosas, logrando en ellos el desarrollo de su psicomotricidad.

##### **Beneficios**

- ✓ Promueve el desarrollo motriz
- ✓ Retroalimentación
- ✓ Mejora el intelecto de los niños
- ✓ Ayuda a reforzar sus conocimientos

##### **Actividades**

- ✓ Jugar a Preguntas y respuestas.
- ✓ Adivina los colores mediante la ruleta
- ✓ Reconocer a los seres vivos y no vivos

##### **Meta:**

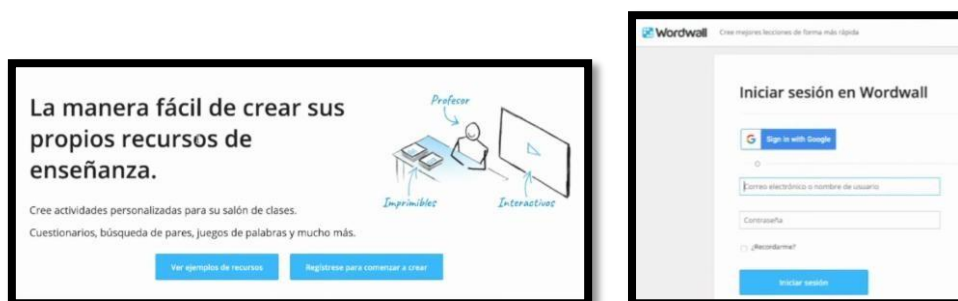
A través de estos recursos conseguir que los infantes obtengan más conocimiento, el cual les va a servir de mucho, ya que este recurso se lo puede utilizar para retroalimentar una clase, de tal manera que las docentes pueden interactuar con sus estudiantes.

## Imagen

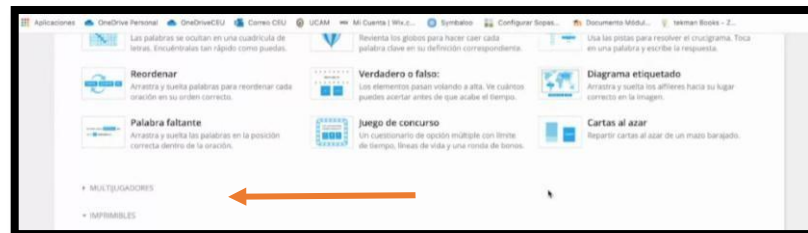
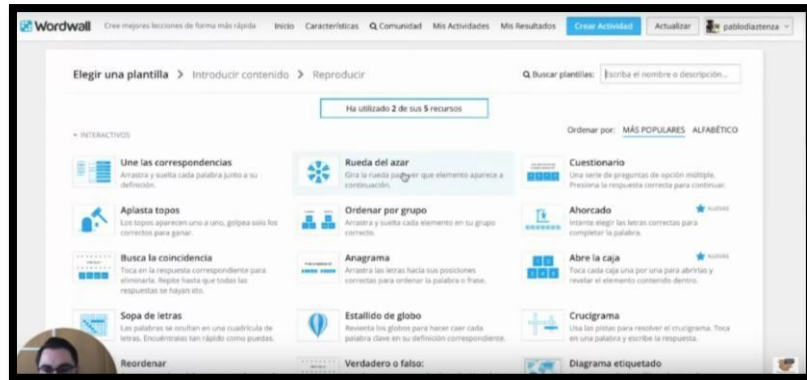


## Instructivo

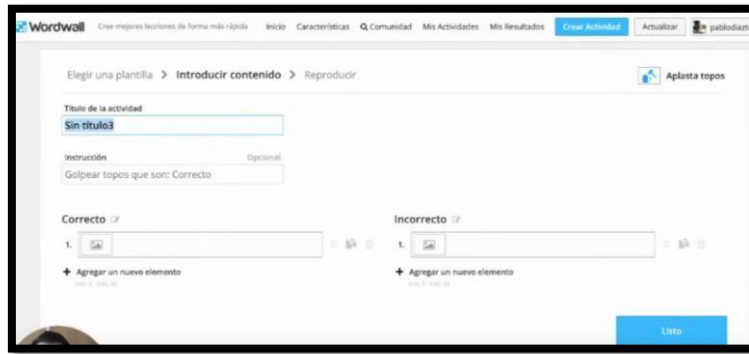
1. El primer paso para utilizar esta plataforma es ingresar a su página principal y procedemos al registro correspondiente utilizando la cuenta de Gmail y finalmente se procede a completar toda la información requerida.



2. Una vez registrado el usuario, procedemos a clicar la opción **crear actividad**, enseguida aparecera una ventana en donde se muestren las diferentes actividades que se puedes realizar en esta plataforma, tambien tiene la disponiibilidad de crear actividades con varios jugadores o a su vez imprimirlas.



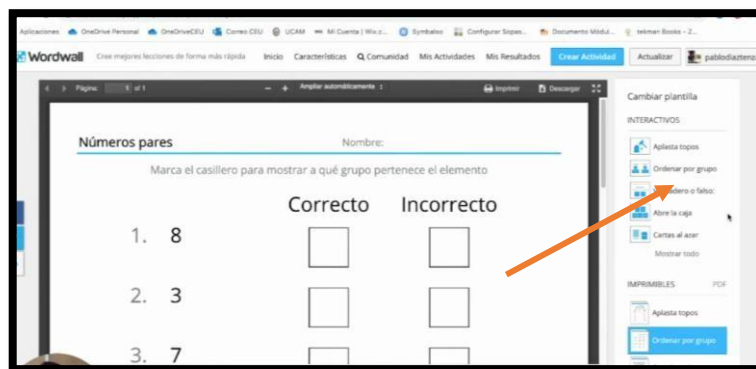
- Una vez elegida la plantilla en la que se va a trabajar, presionamos en el grafico de color celeste y nos dirige a una nueva ventana en la que se requiere completar los espacios correspondientes, debido a que según esta informacion se creara un diseño. En las opciones de correcto e incorrecto puede seleccionar una imagen o simplemente ubicando textualmente la palabra correcta. Cabe recalcar que cualquier actividad que se vaya a llevar a cabo deberá tener un total de min 5 opciones.



4. Realizamos un clic en **listo** y automáticamente se crea la actividad

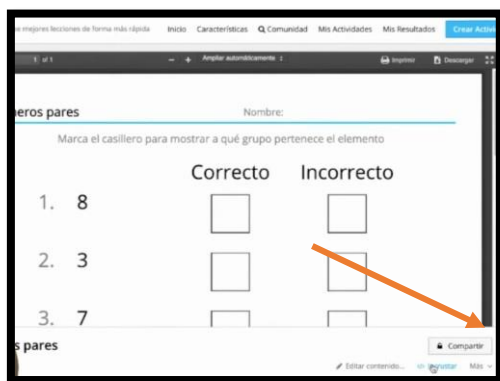


5. En caso de querer cambiar de actividad en la parte superior derecha encontraremos la siguiente barra de opciones, la cual bastará un clic y la actividad cambiara su presentacion , sin necesidad de aplicar nuevos datos o crear una nueva actividad.



6. En caso de querer compartir la actividad procedemos a bajar el cursor a la parte inferior de la pagina y encontraremos la palabra compartir, dando como opcion crear la actividad especificamente a un alumno siendo asi, el estudiante deberá escribir su nombre o si esta actividad esta dirigida generalmente a todos solo deberán escribir al curso al que

pertenecen. Ya seleccionada la opción se dirige a copiar el enlace y compartirlo por las diferentes plataformas virtuales. Finalmente los estudiantes solo tienen que hacer clic en el enlace y automáticamente se dirigen a la actividad creada.



## 5. Tema: kahoot

### Importancia

Kahoot es un recurso tecnológico, que permite a los estudiantes estar más activos en las clases, ya que está basado en diferentes juegos, el cual les permite a los niños adquirir nuevos conocimientos y a los docentes motivarlas cada día para que puedan impartir sus conocimientos a través de este medio.

### Beneficios

- ✓ Motiva a los niños
- ✓ Favorece a la concentración
- ✓ Se lo puede utilizar para todas las asignaturas
- ✓ Establece relación entre docente- estudiante

### Actividades

- ✓ permite evaluar a los infantes
- ✓ se puede realizar actividades lúdicas
- ✓ permite reforzar las clases

### Meta

Lograr en los niños a que tengan una buena concentración, ya que este recurso de eso trata de que los infantes no se distraigan con facilidad y puedan ir ejercitando su cerebro de tal manera que irán adquiriendo nuevo conocimiento.

### Imagen

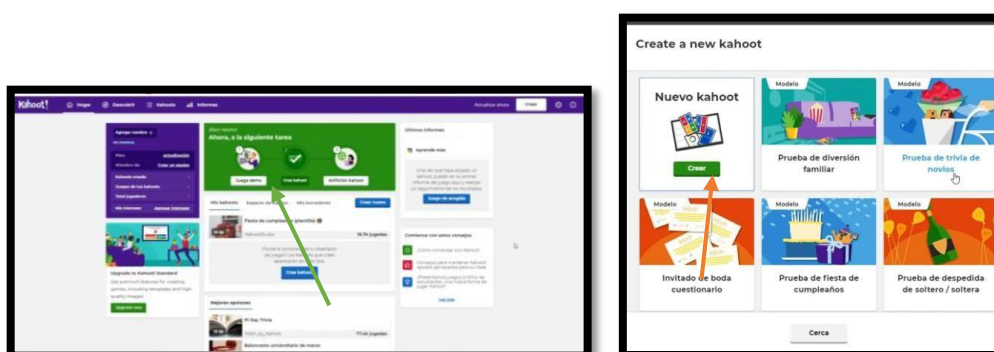


## Instructivo

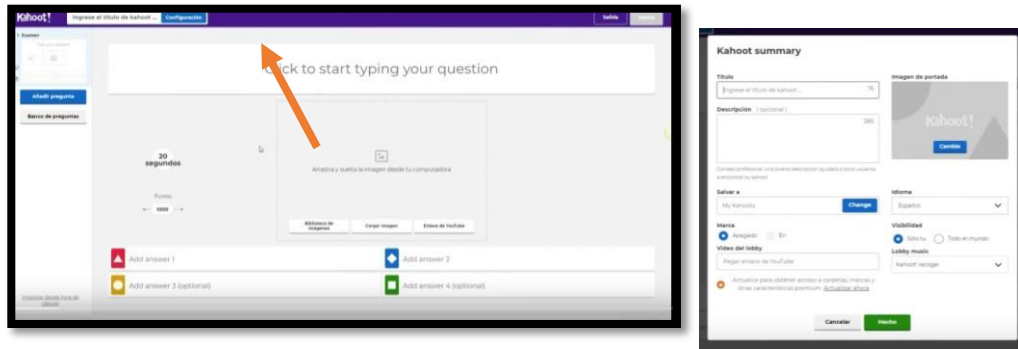
1. El primer paso para utilizar esta plataforma es ingresar a su página principal y procedemos al registro correspondiente utilizando la cuenta de Gmail o Microsoft y finalmente se procede a completar toda la información requerida.



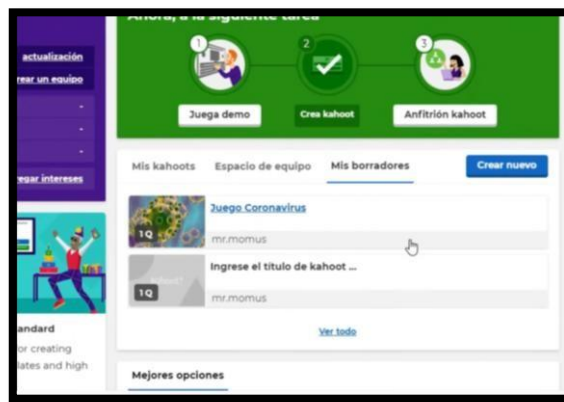
2. Una vez ingresado a la plataforma se procede a crear un juego interactivo, presionando **crear nuevo**, la cual se dirige a otra ventana con las siguientes opciones que se muestran en la imagen, finalmente haremos un clic en **Nuevo Kahoot/crear**.



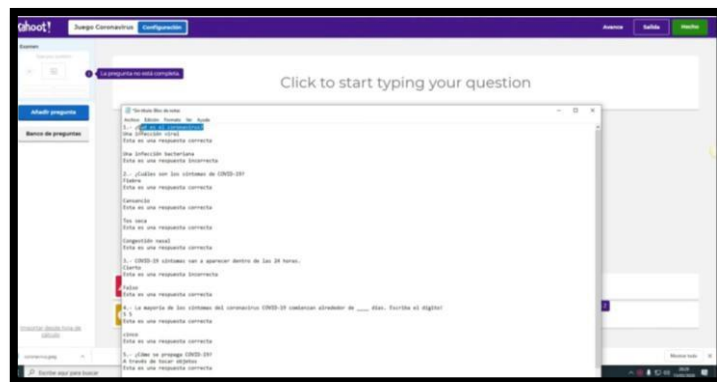
3. Inmediatamente se dirige a otra ventana, en donde vamos a dar clic en la parte superior izquierda, donde dice crear **título del kahoot**, abriendo una nueva ventana, la cual es necesario completar según los intereses del docente, una vez terminado el **kahoot summary** presionamos en hecho y automáticamente se guardara el juego



4. Volvemos a la página principal y encontraremos en mis borradores el juego ya creado.

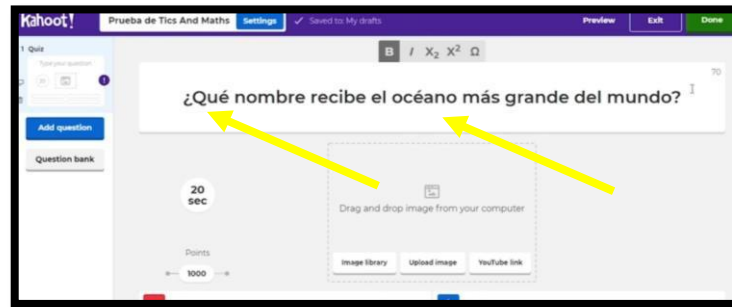
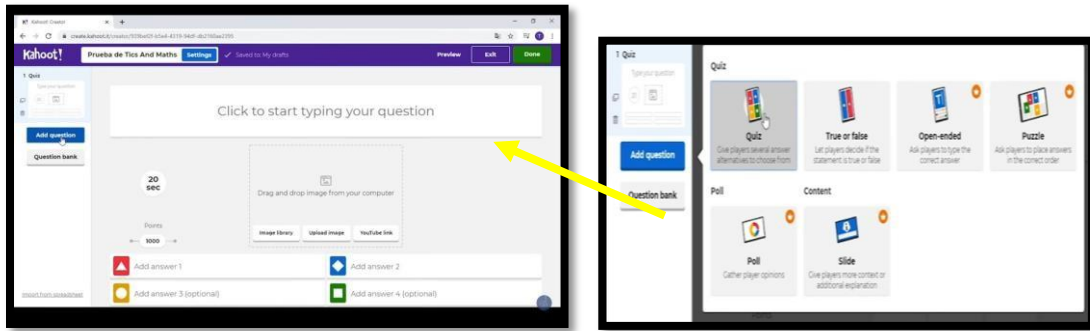


5. Para la creación de esta actividad es necesario utilizar el blog de notas y construir preguntas referentes a la temática que se desee tratar.

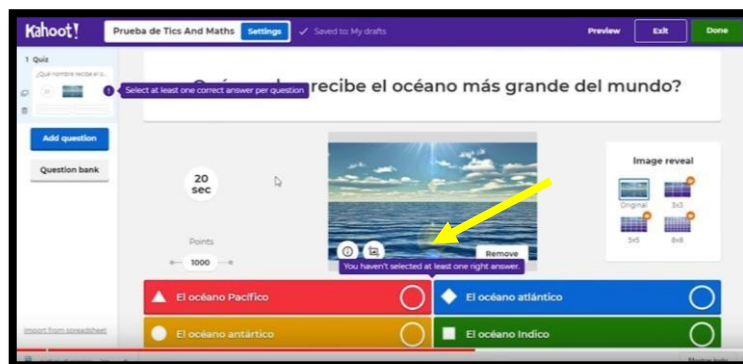


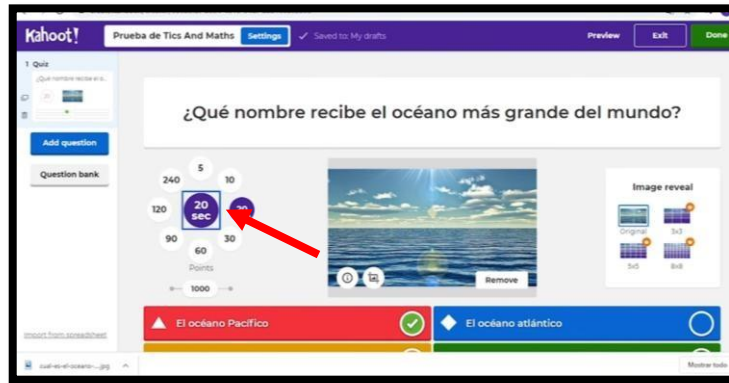
6. Al momento de integrar la primera pregunta se debe realizar un clic en add question y luego en la opción **Quiz** y seguir completando los espacios, empezando desde el título



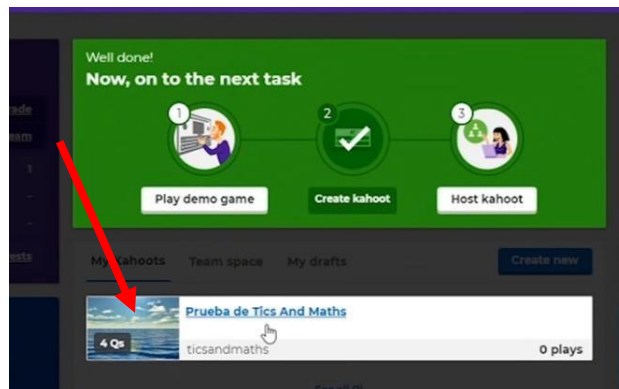


7. Es posible diseñar la pregunta con una presentación dinámica y llamativa por medio de imágenes y a su vez ubicar las posibles respuestas para realizar una selección múltiple, finalmente ubicar el tiempo necesario para responder la pregunta

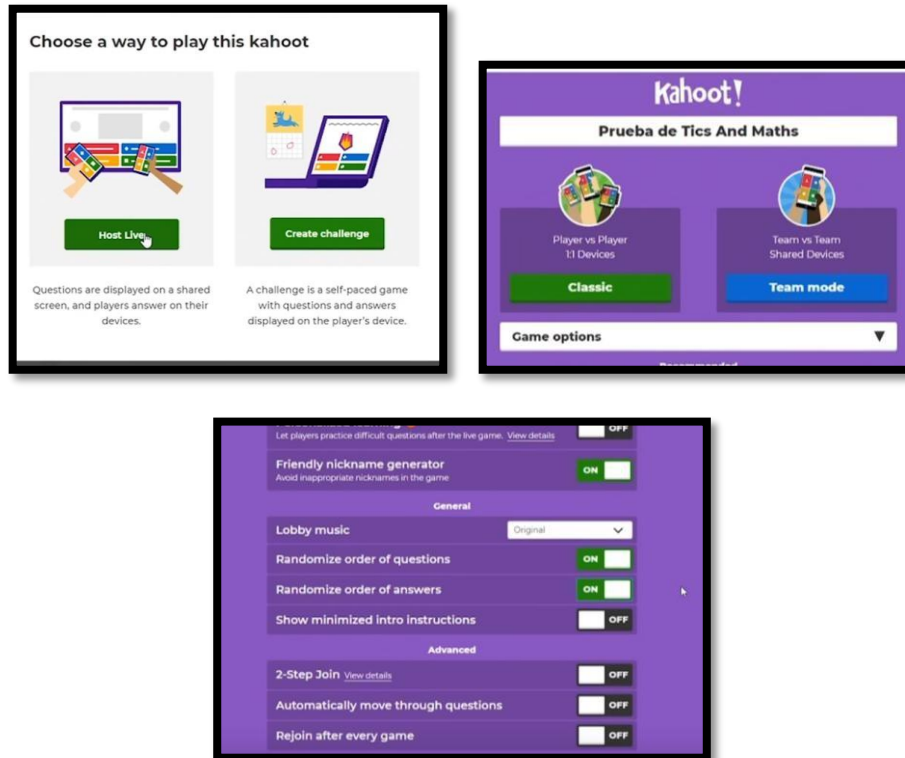




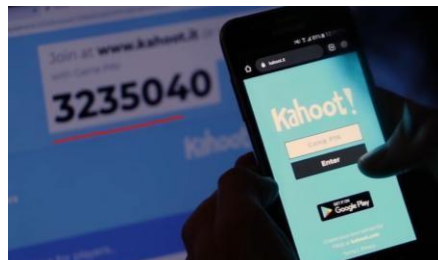
8. Integrar la cantidad de preguntas que considere pertinente y una vez finalizado presionar en la parte superior derecha la opción **Done** y automáticamente aparecerá la actividad creada en la parte baja de la pantalla



9. Presionamos la opción **Play y Host Live**, lo cual significa jugar en vivo y se muestra la opción de jugar solo o en equipo, conjuntamente con las reglas del juego que el docente quiere aplicar comienza el juego



10. Finalmente estaremos listos para empezar el juego ya sea desde el móvil o desde un computador, solamente por medio de un código varios jugadores pueden ser parte de esta actividad.



## 6. Tema: Genially

### Importancia

Genially es un recurso tecnológico, el cual sirve para actividades en donde los docentes van a poder interactuar con los infantes dentro de este recurso nos vamos a poder hacer infografías, presentaciones. Mapas etc., en si este recurso les va a ayudar a los docentes a impartir de mejor manera las clases.

## Beneficios

- ✓ Despierta gran curiosidad en los niños por aprender
- ✓ Desarrolla las habilidades y destrezas en los infantes
- ✓ Mejora la comunicación entre docente y estudiante
- ✓ Hace que los infantes aprendan de manera divertida

## Actividades

- ✓ Se puede hacer una ficha interactiva en donde podamos compartir los conocimientos con los demás compañeros
- ✓ Podemos hacer preguntas y respuestas dependiendo la clase que se vio en donde todos los infantes sean partícipes
- ✓ Podemos dibujar y pintar la figura que los infantes escojan

## Recursos

Teléfono

Computadora

Tablet

## Meta

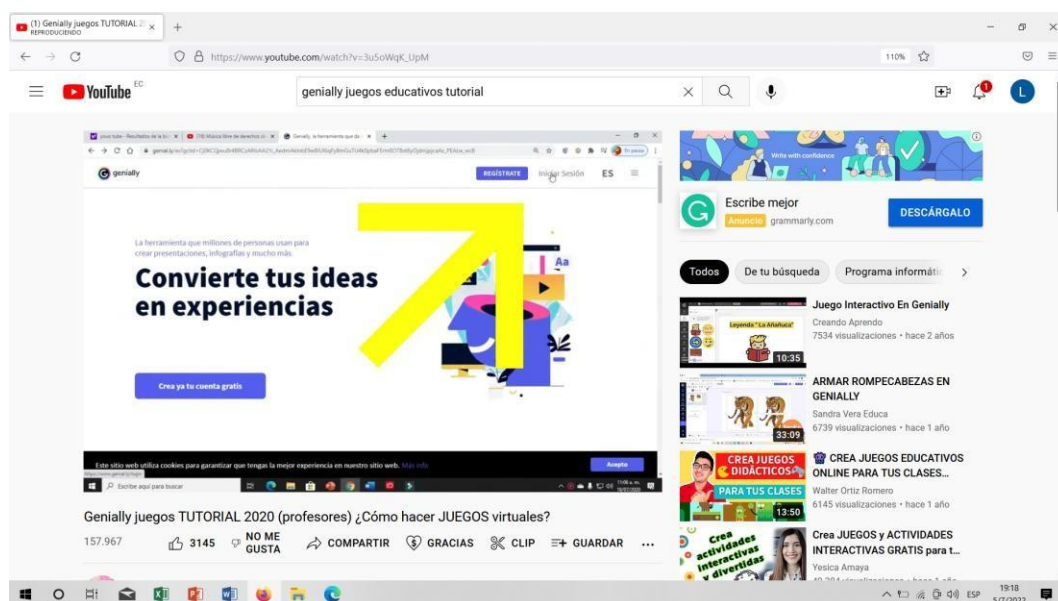
Crear en los niños un aprendizaje significativo el cual le sirva a lo largo de su vida estudiantil, Ya que a través de este recurso se puede reforzar la clase.

## Imagen

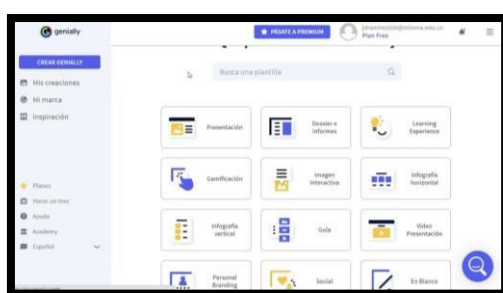


## Instructivo

1. El primer paso para utilizar esta plataforma es ingresar a su página principal y procedemos al registro correspondiente utilizando la cuenta de Gmail, Microsoft o Facebook y finalmente se procede a completar toda la información requerida.

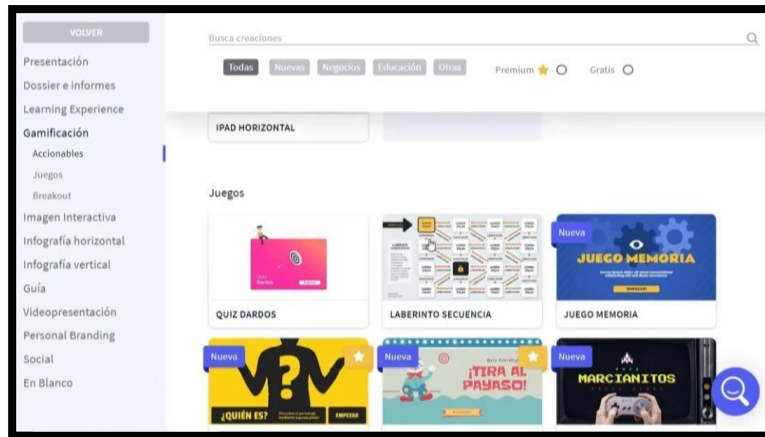


2. Enseguida se mostrará una ventana la cual presenta el inicio y la presentación de esta plataforma, en la parte superior izquierda aparecerá la opción de **CREAR GENIALLY**, buscamos la plantilla llamada **GAMIFICACION** y presionamos clic.

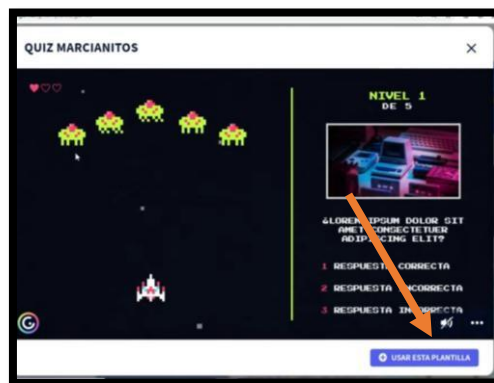


3. En esta ventana aparecerá las diferentes opciones de plantillas en las que se puede crear juegos a disposición del docente, cabe recalcar que es importantes visualizar muy bien el juego a crear debido a que los juegos

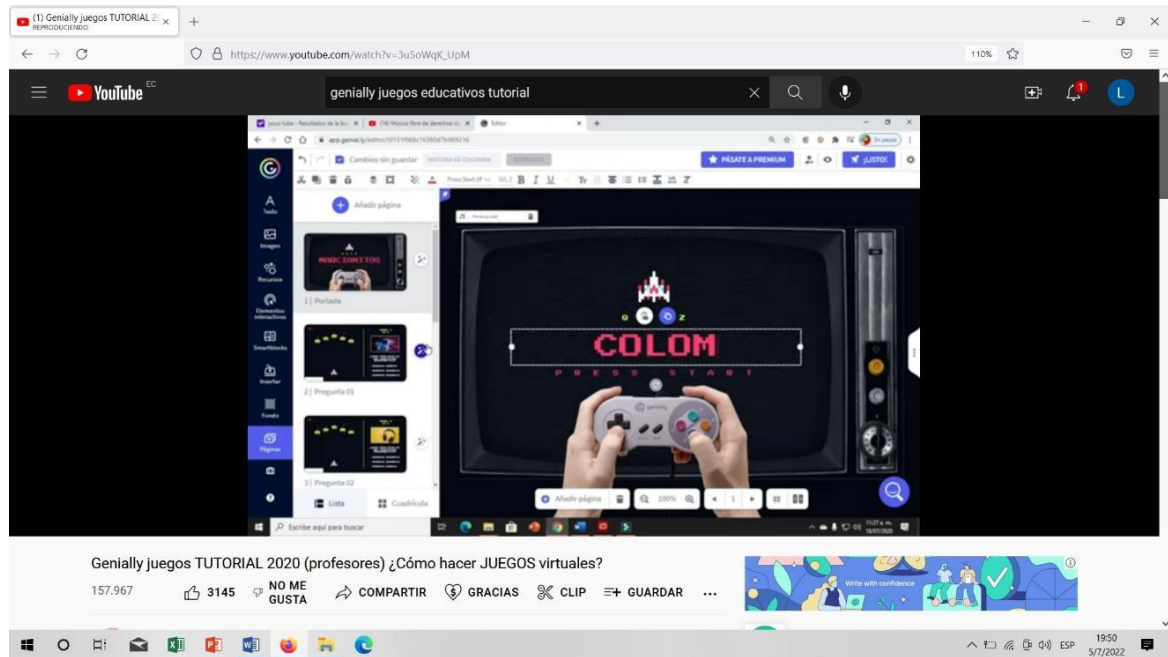
marcados con estrellas amarillas no son gratuitos y para aplicarlos será necesario pagar por ellos.



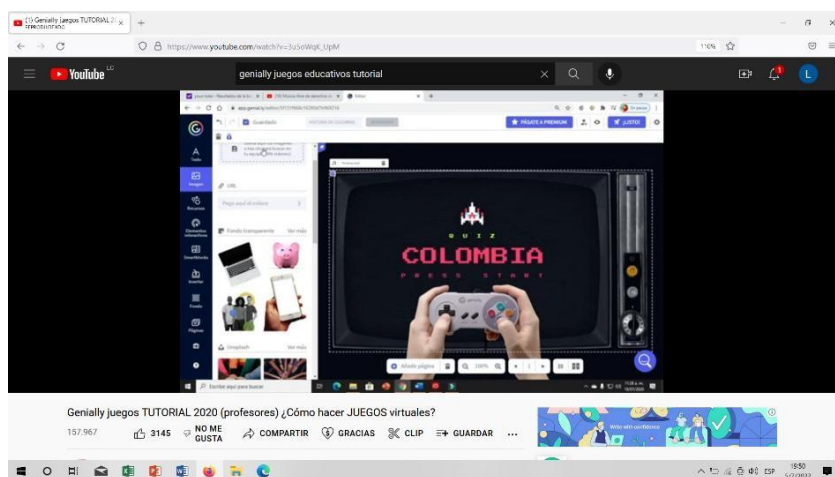
4. Sea cual fuere el juego seleccionado este cuenta con un video instructivo que permitira conocer mas acerca del mismo, como crearlo y en que consiste este juego, en la parte inferior derecha aparece la opcion de **Usar esta plantilla**, al precionarla se procederá a su edición .



Consecuentemente en el lado lateral izquierdo se muestran las diferentes herramientas que facilitan su creación, las plantillas de edición y finalmente la pantalla como parte de una pre visualización. Como primera opción aparece una A de texto en la que es posible adaptar en las presentaciones de juego ya sea para emitir una pregunta o indicación.

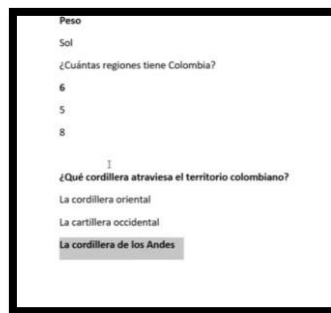
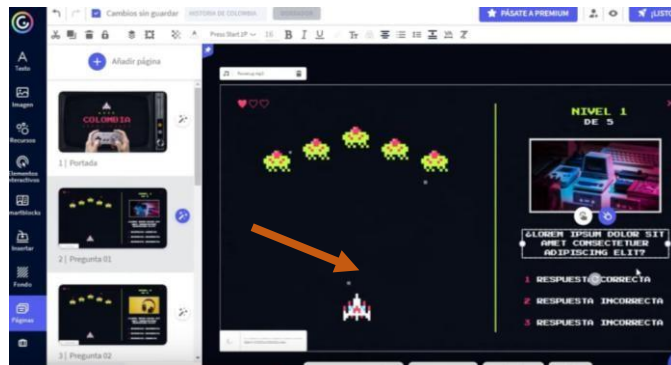


5. Luego aparecerá la imagen, la cual nos permite adaptar las que se encuentren disponibles o también buscar en el computador o navegador en caso de querer añadirla.

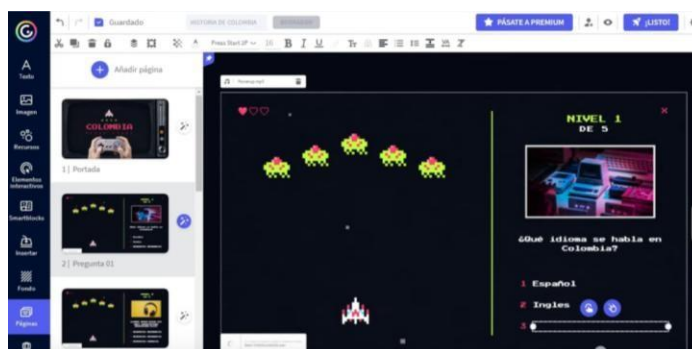


6. Es importante considerar que no es recomendable modificar imágenes que ya se muestran en la pantalla, por ejemplo: Eliminarlas y ubicar otras.

Debido a que estas plantillas ya vienen configuradas para simplemente desarrollar el juego, sin embargo, ubicar alguna imagen como añadidura para embellecer su presentación si es posible llevar a cabo. De modo que el editor deberá enfocarse solamente en realizar y modificar el texto que indiquen preguntas o indicaciones, para su facilidad se recomienda crear max 10 preguntas en una hoja de Word y así pegarlas rápidamente en las plantillas.



- Una vez terminada su edición se procede a su pre visualización para corroborar si el juego está acorde a la creación del autor, para ello buscamos el icono de un ojo que se encuentra en la barra de la parte de arriba y le damos clic para empezar su visualización.



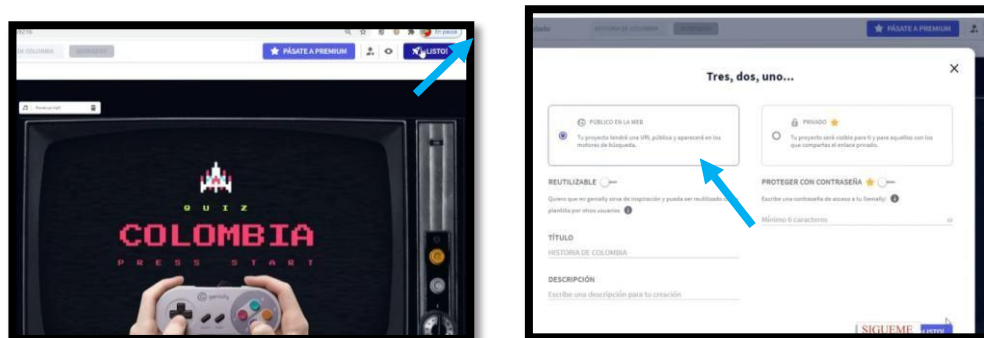


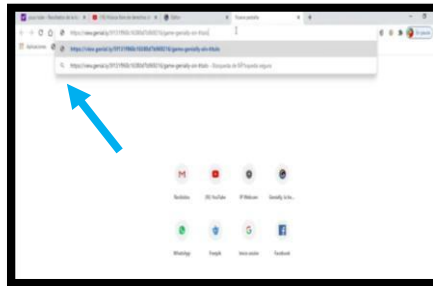
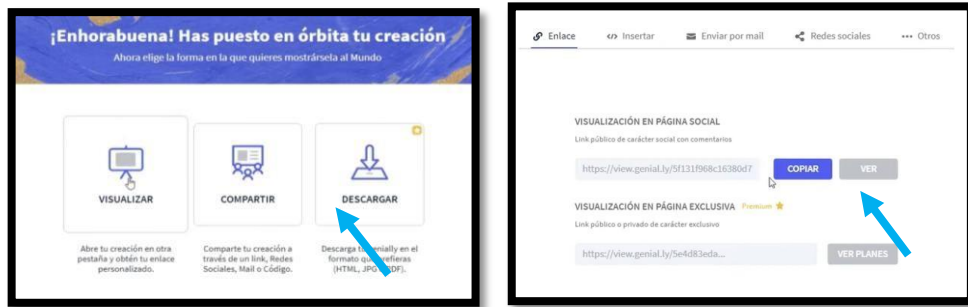


- Una vez terminada las plantillas y las preguntas se proceden a visualizar una vez más su diseño, cabe recalcar que esta plantilla está configurada automáticamente para felicita al jugador por su participación o informarle que perdió y puede volver a iniciar el juego.



- En caso de satisfacer el gusto del autor se procede a guardar presionando la opción **Listo**, enseguida se abrirá una nueva ventana para publicar o privatizar la actividad, en caso que compartir presionamos en **público en la web** luego damos un clic en **Listo**, y nuevamente se abrirá otra ventana presionaremos la opción **COMPARTIR** y copiamos el link. Finalmente abrimos una nueva ventana en el buscador y pegamos el link, automáticamente este se dirige al juego para que sus participantes puedan acceder fácilmente a él.





## 7. TEMA: Power point

### Importancia

Power point es un recurso tecnológico, el cual es de gran ayuda tanto para docentes y estudiantes, ya que a través de ella podemos hacer diapositivas de los temas que nosotros queramos, también podría hacer como material de apoyo para impartir las clases en el aula.

### Beneficios

- ✓ Ayuda a que la docente pueda impartir de mejor manera las clases
- ✓ Mejora el proceso de enseñanza aprendizaje
- ✓ Mejora las habilidades de los niños
- ✓ Ayuda en la creatividad

## Actividades

- ✓ Podemos hacer un software educativo en donde los infantes pueden jugar con el
- ✓ Podemos dibujar
- ✓ Podemos hacer pictogramas

## Recursos

Teléfono

Computadora

Tablet

## Meta

Lograr que los niños adquieran nuevos conocimientos a través de este recurso, de tal manera que se siga avanzando en el proceso de enseñanza aprendizaje

## Instrucciones

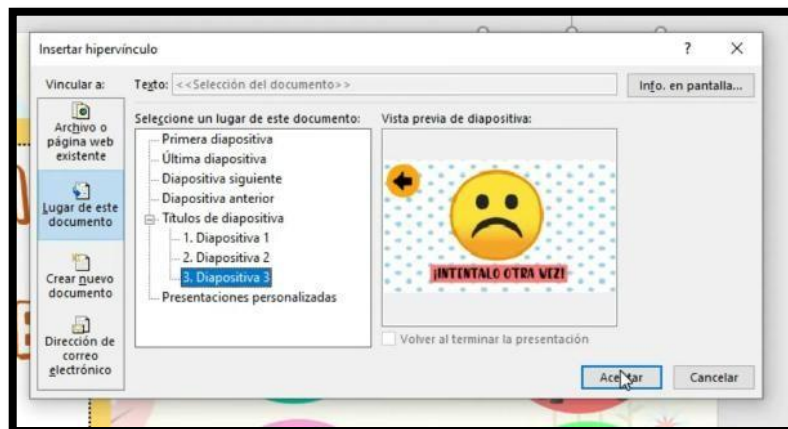
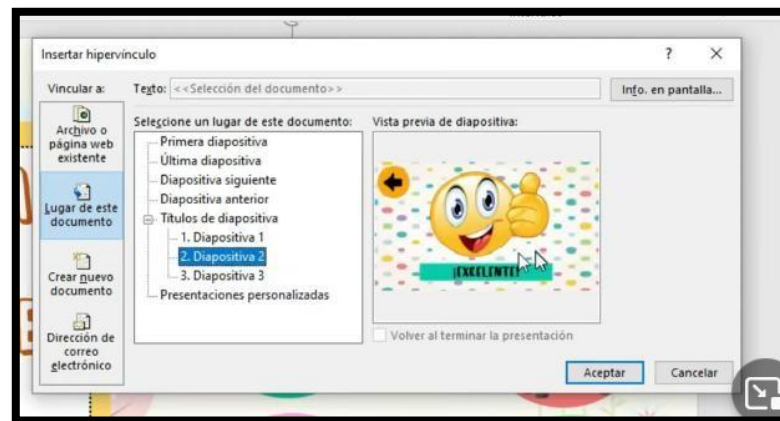
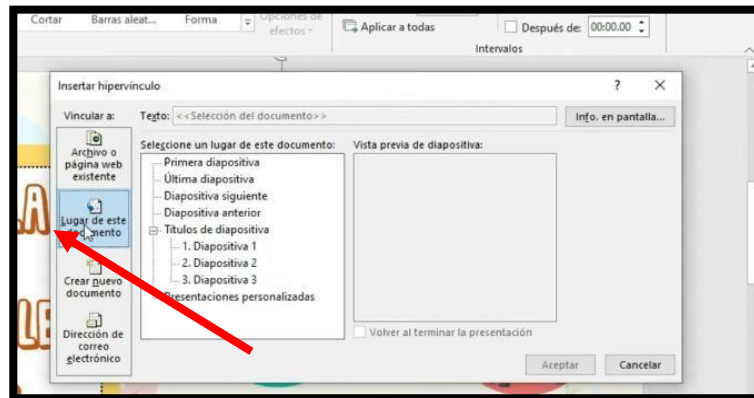
1. Para empezar, abriremos el programa Power Point



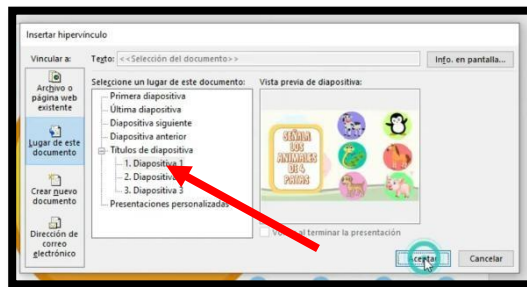
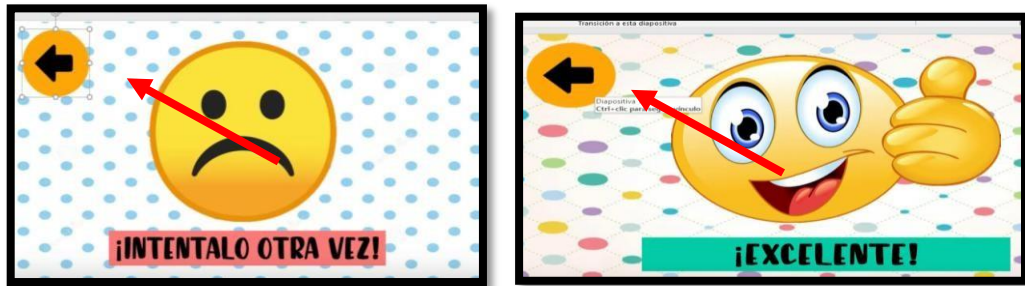
2. Una vez seleccionado la temática que se desea tratar se procede a realizar la cantidad de diapositivas que el autor considere pertinente, cabe mencionar que las dos diapositivas finales deberán mostrar un mensaje de felicitación y la siguiente con la opción de volver a intentar e integrar una flecha tal y como se muestra en pantalla.



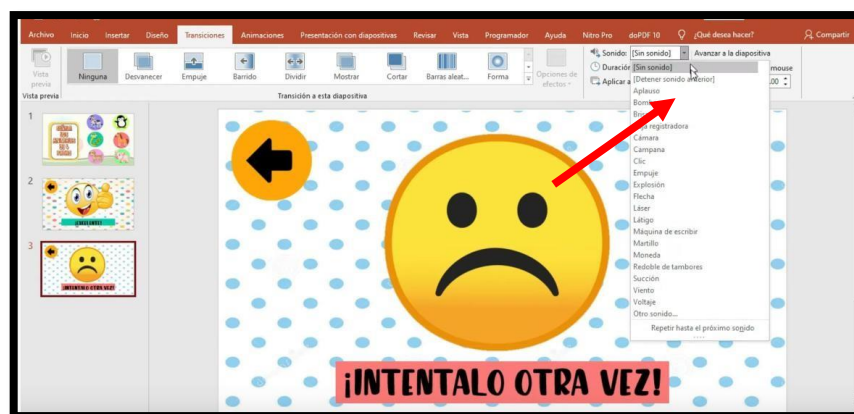
3. Plantearemos la pregunta o la acción que corresponda a la actividad que se vaya a desempeñar, en este caso se procede a seleccionar cada imagen con la finalidad de crear un hipervínculo.
  
4. Enseguida aparecerá una ventana y seleccionaremos la opción **Lugar de este documento**, en el lado derecho se muestran diferentes opciones, se debe tener en cuenta las dos últimas diapositivas creadas, en caso de que la imagen que seleccionamos anteriormente responda de manera asertiva vincularemos esta diapositiva con el mensaje de “Felicitación “, caso contrario vincularemos la diapositiva que muestre el mensaje de “Inténtalo otra vez”. Este proceso se repetirá con todas las imágenes del documento.



5. Una vez creados hipervínculos para cada imagen, se debe seleccionar la flecha que ubicamos en la diapositiva y repetir el proceso (clic derecho) y elegimos la opción **HIPERVINCULO**, sin embargo, esta vez seleccionaremos la diapositiva en la que se encuentran las actividades a desempeñar, el mismo proceso se debe aplicar con la siguiente diapositiva final.

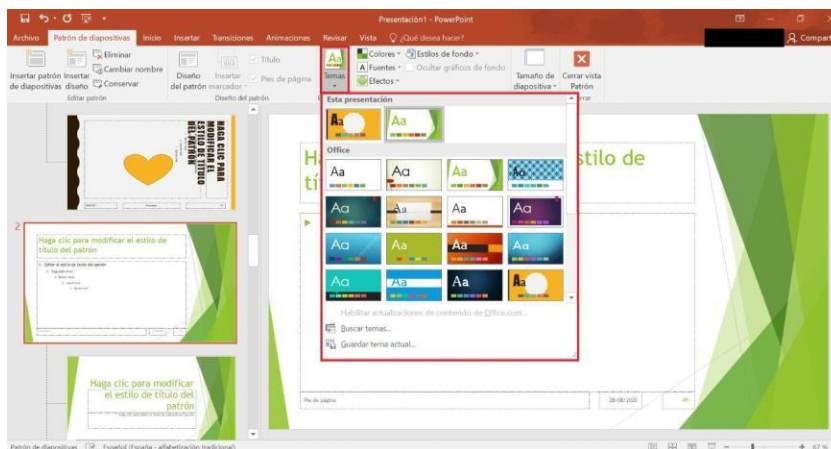


6. Una vez realizado este proceso solo será suficiente hacer un clic para darle inicio a la actividad, sin embargo, existen más posibilidades de embellecer aún más su presentación como por ejemplo añadir un sonido para cada acción, realizando el siguiente proceso.
7. En la parte superior derecha se encuentra la opción de sonido, y al hacer un clic se mostrará varias opciones de sonido, su elección dependerá del creador del contenido.



8. Una vez hecho esto ya la actividad está creada y lista para compartir con los estudiantes.

## 9. Tema: Classkick



### Importancia

Classkick es un recurso tecnológico que sirve para tomar alguna lección a los estudiantes, mediante este recurso vamos a poder realizar actividades con los niños de tal manera que vamos a ir dejando a un lado el cuaderno, ya que esta aplicación la podemos descargar en la computadora, teléfono, Tablet.

### Beneficios

- ✓ Permite interactuar con los demás compañeros
- ✓ Mejora el rendimiento académico de los estudiantes
- ✓ Fortalece las debilidades de los infantes
- ✓ Desarrolla las capacidades tanto físicas como cognitivas de los niños

### Actividades

- ✓ Se puede evaluar a través de este recurso
- ✓ Podemos hacer actividades sobre la clase que se vio
- ✓ Permite que interactúen con los demás compañeros y el docente puede ver su participación

### Recursos

Tablet

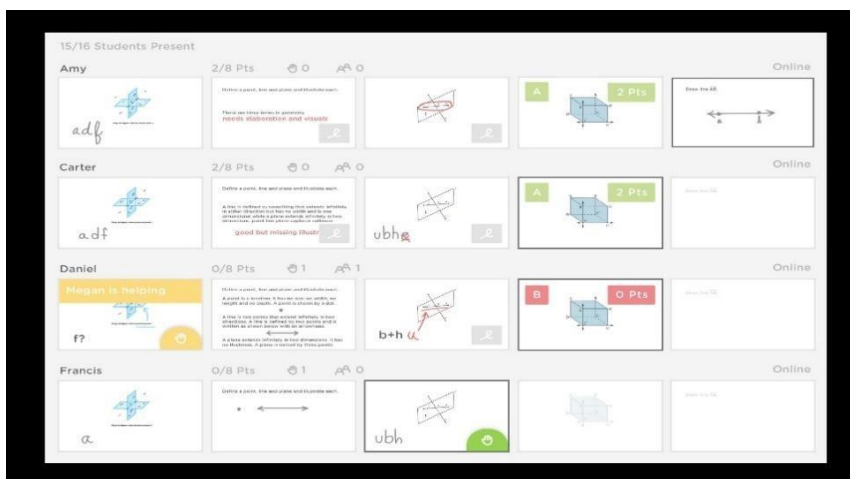
Computadora

Teléfono

## Metas

Lograr que los niños desarrollen sus habilidades motrices mediante este recurso

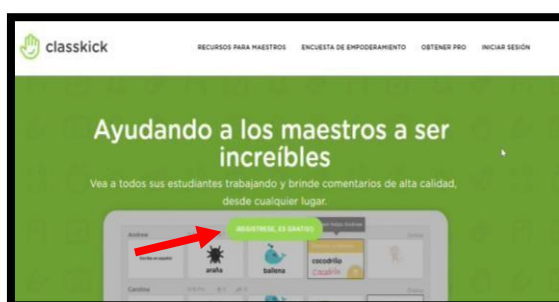
## Imagen



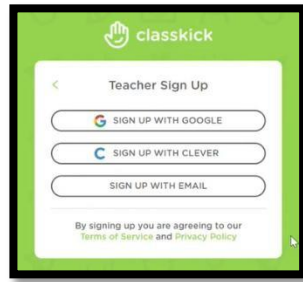
## Instrucciones

1. El primer paso para utilizar esta plataforma es ingresar a su página principal y dar clic en **Regístrate**. Enseguida aparecerá una nueva ventana en la que es necesario elegir qué perfil se desea crear en caso de ser profesor o estudiante.

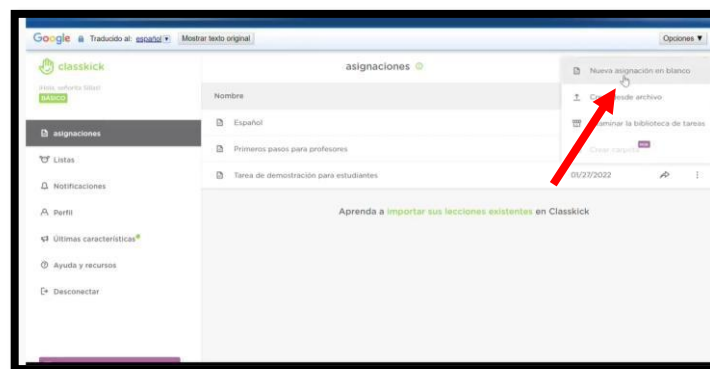
Una vez realizada su selección, aparecerá la opción de registro en cuentas de Gmail, Microsoft o Clever.



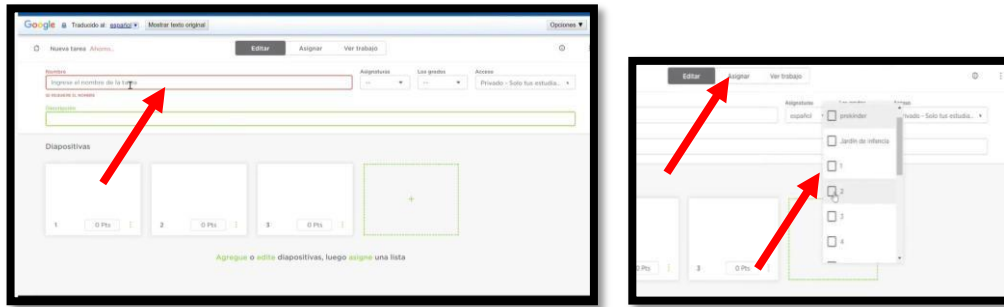




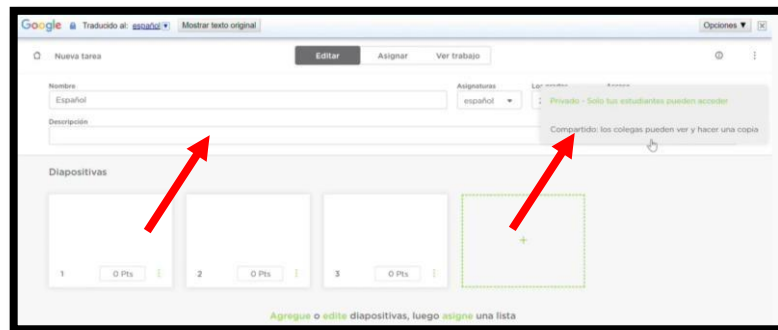
2. Consecuentemente la página se creará correctamente, ahora si está listo para empezar a crear una evaluación. En la parte superior derecha se encuentra la opción de crear dentro de un círculo verde y se debe seleccionar la opción de **Nueva asignación en blanco**.



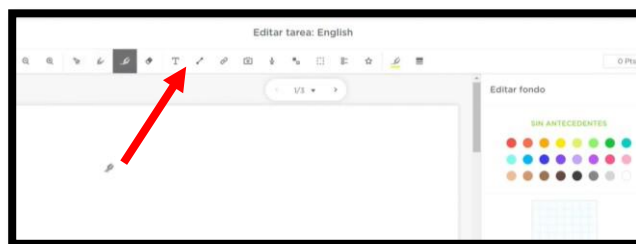
3. Empezamos su creación ubicando un nombre a la asignación que se marca en el recuadro de color rojo, también hay que seleccionar la asignatura a la que pertenece y a qué grado o nivel educativo se dirige esta actividad.



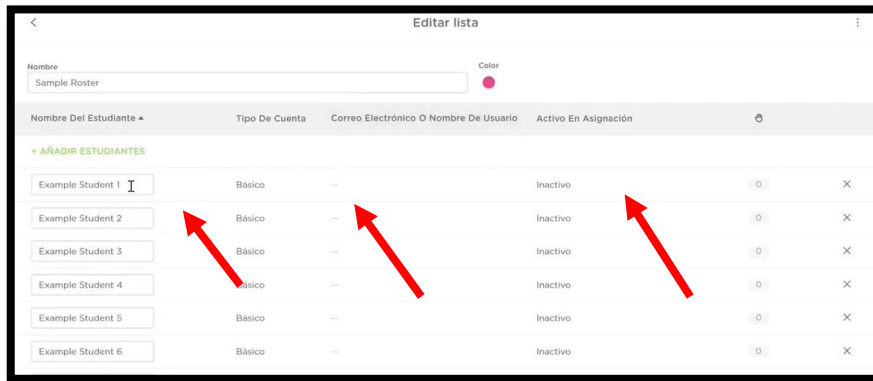
4. En caso de querer compartir esta actividad o privatizarla seleccionaremos cualquiera de las dos opciones y finalmente se debe añadir una pequeña descripción acerca del objetivo de la actividad.



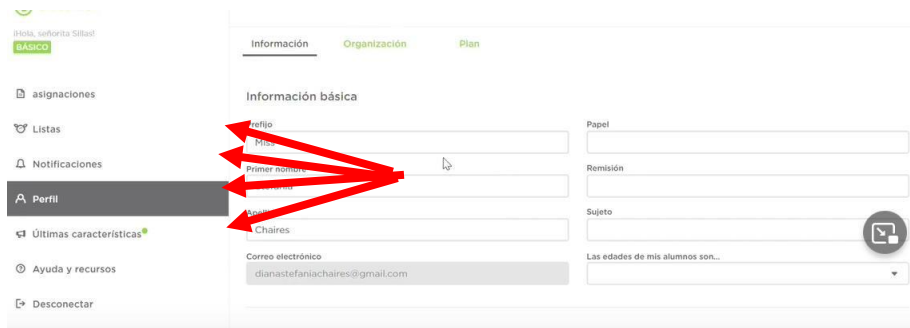
5. Al terminar este proceso, se mostrará una nueva ventana en donde es posible observar detenidamente cuales herramientas tenemos a disposición.



6. En caso de querer corroborar la participación del estudiante en la asignación, se debe ubicar en la opción “**Listas**” seleccionando una vez más en listas creadas y se mostrara una ventana en donde aparecen el nombre y apellido de los estudiantes participantes, el tipo de cuenta que tiene el estudiante y verificar si se encuentra activo.



7. Finalmente, el docente puede utilizar las diferentes opciones que esta plataforma contiene y adaptarlas a sus labores escolares en caso de querer evaluar a sus estudiantes, esta plataforma es la ideal.



## 10. Tema: educandy

### Importancia

Educandy es una herramienta tecnológica, mediante la cual vamos a poder crear juegos didácticos para los infantes, lo primero que debemos hacer es registraros y después vamos a poder crear los juegos que nosotros deseemos trabajar con los niños, además este recurso es totalmente gratuito para quienes lo quieran usar

### Beneficios

- ✓ Hace que los niños aprendan de una manera diferente y divertida
- ✓ Permite crear diferentes juegos educativos
- ✓ Incentiva a las docentes a mejorar sus estrategias metodológicas
- ✓ Desarrolla la creativa en los docentes

## Actividades

- ✓ Podemos crear una sopa de letras con la clase que se vio y vamos a hacer que el niño busque ciertas palabras que el allá escuchado en la clase
- ✓ Podemos hacer el de preguntas y el niño nos debe de dar la respuesta
- ✓ Podemos hacer quizziz en donde todos vamos a poder interactuar

## Recursos

Tablet

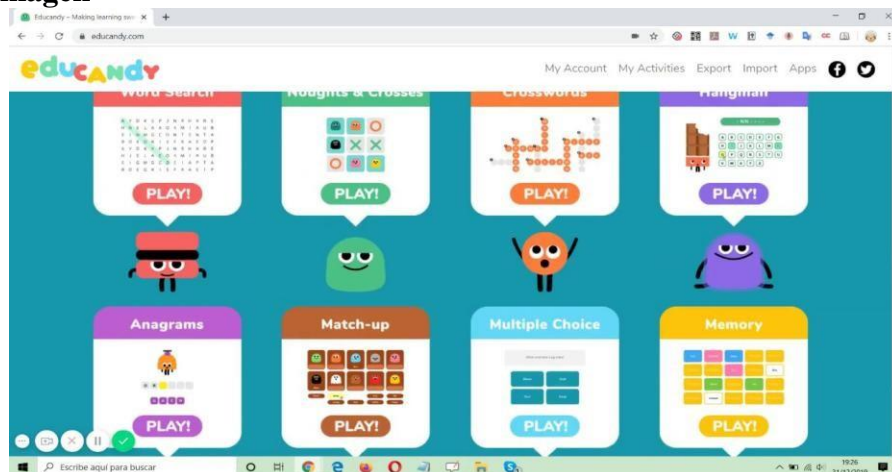
Computadora

Teléfono

## Meta

Hacer que los infantes alcanzan desarrollar su máximo potencial, de tal manera que ellos solitos puedan ir contribuyendo su conocimiento.

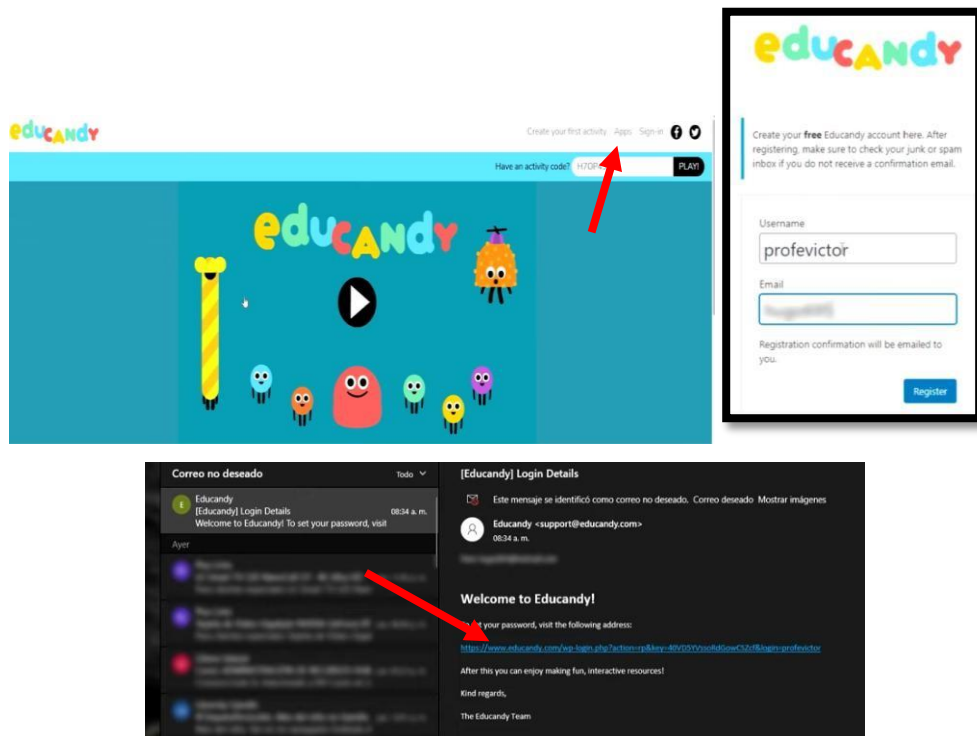
## Imagen



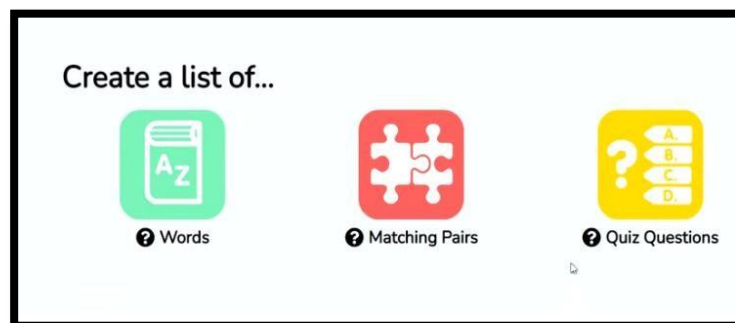
## Instrucciones

1. Ingresar a la página principal de Educandy y hacer un clic en la opción **Sign in**, consecuentemente aparecerá una ventana en la que se debe

integrar un nombre y un correo electrónico que más utilice (es recomendable utilizar el Gmail) rápidamente un correo será enviado a la cuenta ingresada, es necesario ingresar a la mensajería de la cuenta proporcionada en la plataforma debido a que se recibirá un correo electrónico con un enlace de bienvenida e indicaciones para acceder.



2. Y una vez que se haya ingresado el usuario y la contraseña, se realizara también el ejercicio para corroborar que no somos un robot, se abrirá la plataforma con una presentación de 3 herramientas elementales en esta plataforma tales como: palabras, parejas de coincidencias y preguntas del cuestionario

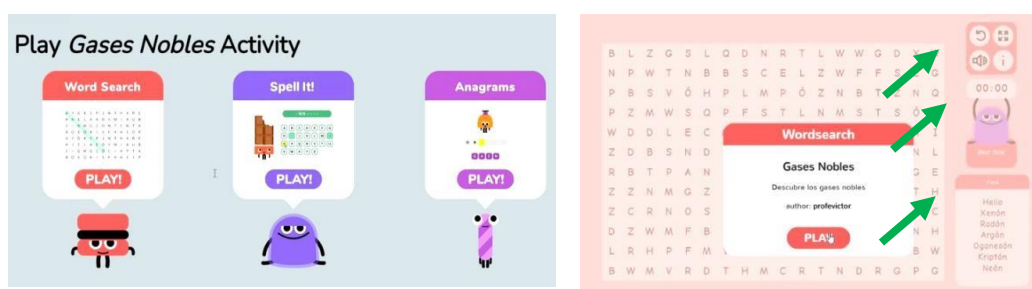


3. Ubicamos el cursor en la opción Words y procedemos a elaborar una actividad completando los espacios con el nombre de la actividad y la materia la que pertenece. Al crear la actividad es necesario agregar opciones que correspondan a la actividad que se va a desempeñar min 5 palabras



4. Una vez que se haya terminado de agregar las palabras bajaremos el cursor y observamos detenidamente las opciones que se muestran para el diseño del juego que mas sea de satisfacción para el estudiante. En este caso se procede a seleccionar la sopa de letras, oprimiendo play para dar inicio al juego y automáticamente la actividad empezará.

Cabe recalcar que en la parte superior derecha aparece un recuadro con diferentes opciones tales como: reiniciar el juego, maximizar pantalla, silenciar y finalmente la información en caso de necesitarla. De la misma manera en la parte de abajo se encuentra el tiempo y las palabras que se deben encontrar.

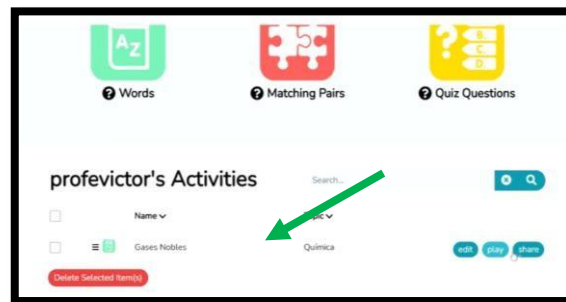


**Ojo:** Para marcar las palabras es necesario dar un clic sostenido e ir de inicio al final de la palabra.

5. En caso de querer compartir la actividad con los estudiantes regresamos a la página en donde se muestran los juegos, bajamos el cursor y copiamos el link, como también se debe agregar instrucciones que faciliten la comprensión del estudiante.



6. Todas aquellas actividades que sean creadas por el docente se guardaran automáticamente y podrán ser visualizadas en la página principal en la parte inferior.



## **BIBLIOGRAFIA**

### **Bibliografía**

- Cacheriro, M., Sanchez, C., & Gonzales, M. (2016). Recursos teconologicos en contextos educativos. Madrid: UNED.
- Gaibor, D. A. (2020). SCIELO. La tecnología educativa en tiempos de crisis, 16.
- Laura García. (2020). Educación y uso de tecnologías en días de pandemia. Educación y uso de tecnologías en días de pandemia, 16.
- López-Fajardo, G. R. (10 de Marzo de 2021). cienciamatriarevista. Obtenido de cienciamatriarevista:  
<https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/473/674>
- Lozano, J. C. (8 de Enero de 2016). edukative.es. Obtenido de edukative.es:  
<https://edukative.es/beneficios-del-uso-de-la-tecnologia-en-la-educacion/>
- Maris, L. (02 de Junio de 2020). caf.com. Obtenido de <https://www.caf.com/es/conocimiento/visiones/2020/06/como-usar-la-tecnologia-para-fortalecer-la-educacion-a-distancia/>
- Martínez, J. (2011). ¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial? minedu.gob.pe, 1.
- Matilde, M. (30 de Abril de 2019). eresmama. Obtenido de eresmama:  
<https://eresmama.com/la-importancia-de-las-tic-en-preescolar/>
- Metropolis. (2020). Tecnologías digitales y la pandemia. Tecnologías digitales y la pandemia, 15.
- saavedra, i. (1 de Enero de 2011). iramsaavedra. Obtenido de iramsaavedra:  
<https://iramsaavedra.wordpress.com/2011/01/05/ventajas-y-desventajas-de-la-tecnologia-en-la-educacion/>
- Sriraj, J. (2004). Nuevas tecnologías para la educación infantil y primaria . Madrid: Morata.S.A.



## **ANEXOS**

### **Instrumentos: encuesta, ficha**

#### **Encuesta**

Se aplicará una encuesta con la finalidad de saber si las docentes emplean los recursos tecnológicos dentro del aula clase, la cual se resolverá mediante una reunión zoom las respuestas dependerán de lo que digan las docentes.

Esta encuesta se responderá con SI o NO.

#### **PREGUNTAS.**

1. ¿Implementa la tecnología en sus enseñanzas como herramienta didáctica?
2. ¿Aplica recursos tecnológicos, didácticos, divertidos e innovadores para apoyar a su labor docente?
3. ¿Domina su habilidad al manejar los recursos tecnológicos aplicados en su clase virtual?
4. ¿Cree usted que los recursos tecnológicos aportan significativamente la adquisición de aprendizajes en los infantes?
5. ¿Presenta inconvenientes al impartir sus enseñanzas en la educación a distancia en tiempos de pandemia?
6. ¿Busca alternativas para aquellos estudiantes que no cuentan con un medio tecnológico que le permita ser parte de la clase virtual?
7. ¿Logra captar la atención de los infantes y a su vez la comprensión de los contenidos proporcionados en la clase?
8. ¿En tiempos de pandemia cree usted necesario brindar herramientas que fortalezcan el aprendizaje de sus estudiantes desde casa?
9. ¿Considera necesario aplicar juegos educativos e interactivos que la tecnología tiene a su alcance?
10. ¿Los estudiantes alcanzan con facilidad sus logros y aprendizajes por medio de la nueva modalidad de trabajo virtual?

## Ficha

Ficha de observación				
<b>Institución:</b>		"Unidad Educativa Pimampiro"		
<b>Observadoras:</b>		Yosselin Galeas Lisbeth Ibarra		
<b>Dirigido a:</b>		Los estudiantes de Educación Inicial 2	<b>Fecha:</b>	
<b>Objetivo:</b>		Evidenciar si los estudiantes logran adaptarse positivamente a la nueva modalidad de trabajo en casa utilizando los recursos tecnológicos que se encuentre a su disposición, manteniendo una participación activa con la docente en el desenvolvimiento x de la clase virtual y a su vez corroborar si logran alcanzar sus aprendizajes planificados.		
Indicadores		Valoración		
		Siempre	A veces	Nunca
1	Son interactivos en la clase virtual.			
2	Muestran concentración en las actividades realizadas en clase			
3	Manifiestan apatía hacia las actividades sugeridas por la docente			
4	Los estudiantes colaboran con lo que la docente solicita.			
5	Muestran iniciativa por descubrir sus inquietudes			
6	Demuestran iniciativa y entusiasmo al realizar el trabajo asignado			

7	Cumple con los deberes asignados en casa y en clase			
8	Los estudiantes mantienen sus pantallas encendidas y responden atentamente cuando se les pregunta			
9	Presentan un buen rendimiento escolar, pese a la nueva modalidad de trabajo			
10	Los estudiantes alcanzan con facilidad sus logros y aprendizajes por medio de la virtualidad.			

## Encuesta



## Ficha de observación



## Aplicación de la guía metodológica

