

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

Proyecto de Investigación y Desarrollo previo a la obtención del Grado
Académico de Magíster en Educación Inicial

TÍTULO

Gestión del comportamiento en el aprendizaje virtual en los niños de preescolar en
Instituciones Educativas del Cantón San Miguel, Provincia Bolívar, en el año
2022

AUTOR

Tania Marlene Moyano Verdezoto

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TUTOR

Lic. Dora Marcela Lligüisupa Pástor, MSc.

GUARANDA – ECUADOR

2023

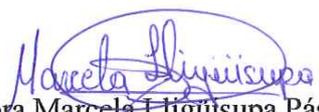
PÁGINA DE CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN POR EL TUTOR

Lic. Dora Marcela Lligüisupa Pástor, MSc. Tutor del Proyecto de Investigación previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Inicial.

CERTIFICA:

Que la Lic. Tania Marlene Moyano Verdezoto, ha cumplido con la elaboración del Proyecto de Investigación titulado: “GESTIÓN DEL COMPORTAMIENTO EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL AÑO 2022”, el mismo que ha sido revisado en todos sus componentes por lo que se encuentra apto para la presentación y sustentación ante el tribunal respectivo.

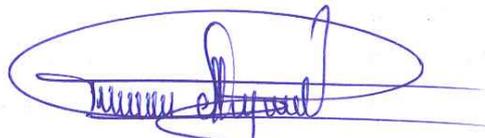
Guaranda junio 22, 2023


Lic. Dora Marcela Lligüisupa Pástor, MSc.

TUTOR

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA

El presente trabajo de investigación titulado: “GESTIÓN DEL COMPORTAMIENTO EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL AÑO 2022”, es un trabajo original, elaborado con esfuerzo y dedicación del estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar: Tania Marlene Moyano Verdezoto, con cédula de ciudadanía número 0201739851; respectivamente, presento este trabajo de investigación que es original y de mi creación.



Lic. Tania Marlene Moyano Verdezoto



Dr. Telmo Elías Yáñez Olalla
NOTARIO SEGUNDO CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR

ESCRITURA- NÚMERO: 20230205002P00729

DECLARACION JURAMENTADA

QUE OTORGA: TANIA MARLENE MOYANO VERDEZOTO

CUANTIA: INDETERMINADA

DI: (2) COPIAS

En San Miguel de Bolívar, en la República del Ecuador, hoy día lunes diecinueve de junio del año dos mil veintitrés. Ante mí **ABOGADO TYRONE PATRICIO PAZMIÑO ASTUDILLO, NOTARIO SEGUNDO SUPLENTE DE ESTE CANTÓN, EN RAZÓN DE LA ACCIÓN DE PERSONAL: 1844- DP02-2022-CJG**, comparece con plena capacidad, libertad y conocimiento, la señora **TANIA MARLENE MOYANO VERDEZOTO**, de estado civil casada, de ocupación docente. La compareciente declara ser de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, domiciliada parroquia Santiago cantón San Miguel, provincia de Bolívar, legalmente capaz para contratar y obligarse, a quien de conocerla doy fe, en virtud de haberme presentado sus respectivos documentos de identidad. Advertida la compareciente por mí el Notario de los efectos y resultados de esta escritura así como examinada que fue de que comparece al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, juramentada en debida forma, prevenida de la gravedad del juramento, de las penas del perjurio y de la obligación que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud, me pide que eleve a escritura pública la declaración juramentada contenida en los siguientes términos: Previo a la obtención del Título de "**MAGISTER EN EDUCACION INICIAL**", que los criterios, ideas y propuestas emitidas en el presente proyecto de investigación, con el tema " **GESTION DEL COMPORTAMIENTO EN EL APRENDIJAZE VIRTUAL EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL CANTON SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLIVAR, EN EL AÑO 2022**", son de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autora. Declaración que la realizo para los fines legales pertinentes.- **HASTA AQUI** la declaración juramentada, que la compareciente acepta en todas y cada una de sus partes. Para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que le fue al compareciente por mí el Notario, se ratifica y firma conmigo en unidad de acto quedando incorporado en el protocolo de esta Notaría, de todo cuanto doy fe.-


TANIA MARLENE MOYANO VERDEZOTO
C.C. **0201739851**



AB. TYRONE PATRICIO PAZMIÑO ASTUDILLO
NOTARIO SUPLENTE SEGUNDO DEL CANTON SAN MIGUEL



SISTEMA ANTI PLAGIO PARA TRABAJOS ACADÉMICOS

20/6/23, 21:50

Tesis Tania 20-06-2023

Informe de originalidad

NOMBRE DEL CURSO
SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN II

NOMBRE DEL ALUMNO
MARCO ANTONIO ARELLANO MOLINA

NOMBRE DEL ARCHIVO
Tesis Tania 20-06-2023

SE HA CREADO EL INFORME
20 jun 2023

Resumen

Fragmentos marcados	1	0,3 %
Fragmentos citados o entrecorillados	9	1 %

Coincidencias de la Web

umss.edu.bo	3	0,6 %
uta.edu.ec	2	0,4 %
utmachala.edu.ec	1	0,2 %
evolmind.com	1	0,2 %
estadisticadegisela.blogspot.com	1	0,2 %
suplementocica.org	1	0,1 %
fisterra.com	1	0,1 %

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a Dios Todopoderoso quién me brindó la sabiduría y los medios necesarios para poder realizarla, a mi esposo y mi hija por su comprensión y apoyo por todo el sacrificio en aras de superación. Dios los bendiga.

Tania Marlene Moyano Verdezoto

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por permitirme cumplir con el trabajo de investigación, objeto de mi dedicación, esfuerzo y perseverancia, por guiarme e iluminarme durante toda la fase estudiantil brindándome salud e inteligencia para seguir adelante.

Además, quiero agradecer a mis maestros por su gran labor muchas veces subestimada y no reconocida al expandir sus conocimientos; y, de manera especial a mi tutor Lic. Dora Marcela Lligüisupa Pástor, MSc, por guiarme a lograr esta nueva meta.

Un reconocimiento a todos quienes conforman la Universidad Estatal de Bolívar, por haberme dado la oportunidad de terminar con este trabajo y a cada una de las personas que han contribuido en la realización de este trabajo de investigación.

Tania Marlene Moyano Verdezoto

PRÓLOGO

La educación ha evolucionado de manera significativa en los últimos años y la pandemia del COVID-19 ha acelerado la transición hacia el aprendizaje en línea. En función de que los niños están aprendiendo desde casa a través de las clases virtuales, surge la necesidad de comprender cómo manejar su comportamiento para asegurarnos de que están aprendiendo de manera efectiva.

La gestión del comportamiento de los niños en las clases virtuales es un tema crítico que debe abordarse con seriedad. A medida que los niños aprenden en línea, enfrentan desafíos únicos como la falta de interacción social, la necesidad de motivación y la necesidad de adaptarse a un ambiente diferente al del aula física; es por eso, importante que los educadores, padres y cuidadores estén bien informados sobre cómo manejar el comportamiento de los niños durante las clases virtuales.

En este estudio, exploramos algunas de las características que permiten explorar el comportamiento de los niños en las clases virtuales y cómo estas técnicas pueden ayudar a mejorar el aprendizaje en línea. Desde la creación de un ambiente de aprendizaje positivo hasta la implementación de rutinas diarias.

La educación es una herramienta poderosa para moldear el futuro de nuestra sociedad, al gestionar el comportamiento de los niños en las clases virtuales, podemos ayudarlos a alcanzar su máximo potencial y prepararlos para un futuro brillante.

RESUMEN

El estudio examina cómo la pandemia del coronavirus ha cambiado la forma en que las instituciones educativas enseñan y aprenden, pasando del aula tradicional a la virtual. Diversos autores señalan las ventajas de la educación virtual, y también destacan la importancia de gestionar un ambiente de respeto y cooperación, en tal situación las Unidades Educativas del Cantón San Miguel de Bolívar, plantean diversas interrogantes ¿Cómo los docentes pueden promover el respeto mutuo, establecer límites claros y consistentes, crear un ambiente de respeto y cooperación, ser pacientes y comprensivos con los niños?, para abordar ésta problemática, se realizó la investigación que permita analizar el comportamiento en el aprendizaje virtual en los niños de preescolar mediante una metodología mixta con una población de 197 niños y 15 docentes de la educación. Se empleó un instrumento de guía de observación con una escala de Likert de tres puntos para evaluar la gestión del comportamiento en el aprendizaje virtual en los niños y una entrevista a los docentes. Los resultados que la educación virtual ha tenido una influencia positiva en el comportamiento y el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños. Sin embargo, se destacan los efectos negativos como el aumento de exposición a la pantalla azul y la falta de interacción social. En conclusión, es importante que los docentes y padres de familia trabajen juntos para asegurar que los niños reciban los beneficios de la educación virtual sin sufrir los efectos negativos.

Palabras clave: gestión de comportamiento, aula virtual, docentes de preescolar, enseñanza-aprendizaje.

ABSTRACT

This study examines how the coronavirus pandemic has changed the way educational institutions teach and learn, moving from the traditional classroom to the virtual classroom. Various authors point out the advantages of virtual education, and also highlight the importance of managing an environment of respect and cooperation, in such a situation the educational units of the canton of San Miguel de Bolívar, raise various questions: How can teachers promote mutual respect? establish clear and consistent limits, create an environment of respect and cooperation, use positive reinforcement, and be patient and understanding with students? To address this problem, an investigation was carried out to analyze behavior management in learning virtual in preschool children through a mixed methodology with a finite population of 197 education professionals and parents. A survey instrument with a four-point Likert scale was used to assess children's virtual learning behavior management. The results indicate that the majority of those surveyed considered that the workspace intended for receiving virtual classes was adequate, although a small group did not have access to a suitable environment. In addition, the majority considered that virtual education has had a positive influence on the behavior and development of children's abilities and skills. However, the negative effects such as increased exposure to the blue screen and lack of social interaction stand out. In conclusion, it is important that teachers, parents, and mental health professionals work together to ensure that children receive the benefits of virtual education without suffering the negative effects.

Keywords: behavior management, virtual classroom, preschool teachers, teaching-learning

ÍNDICE

PORTADA.....	I
DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
PRÓLOGO	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT	X
ÍNDICE	XI
ÍNDICE DE TABLAS.....	XIV
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XV
INTRODUCCIÓN	XVI
CAPÍTULO I.....	1
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	1
1.2 MARCO INSTITUCIONAL	2
1.3 FINALIDAD DEL PROYECTO.....	3
1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	4
1.5 SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA	5
1.6 PROBLEMA.....	7
1.7 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
1.8 OBJETIVOS: GENERAL Y ESPECÍFICOS.....	8
1.9 META.....	9
1.10 BENEFICIARIOS	9
1.11 CRITERIOS METODOLÓGICOS	10
1.12 FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS	10
CAPÍTULO II	11
MARCO TEÓRICO	11
2.1 FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL	18
2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	22
2.2.1 Gestión del Comportamiento	22

2.2.1.1	Importancia del aprendizaje.....	23
2.2.1.2	Gestión del comportamiento.....	27
2.2.2	Educación Virtual.....	29
2.2.2.1	¿Qué son las estrategias de enseñanza virtual?.....	31
2.2.2.2	Tipos de estrategias de enseñanza virtual.....	32
2.2.2.3	Algunas técnicas que favorecen el aprendizaje virtual.....	33
2.2.2.4	Métodos para el aprendizaje virtual.....	35
2.2.2.5	Relación de la educación virtual y el comportamiento estudiantil 36	
2.3	FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	38
CAPÍTULO III.....		41
DESARROLLO DEL PROYECTO.....		41
3.1	CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO.....	41
3.1.1	Diagnóstico, origen o naturaleza del proyecto.....	41
3.1.1.1	Tipo de investigación.....	43
3.1.1.2	Métodos utilizados en la investigación.....	44
3.1.1.3	Técnicas e instrumentos de investigación.....	45
3.1.1.4	Población.....	45
3.1.1.5	Muestra.....	46
3.1.2	Análisis e interpretación de datos de la Ficha de Observación.....	49
3.1.3	Contrastación de la ficha de observación aplicada a los niños antes y después de la propuesta.....	75
3.2	ACTIVIDADES Y TAREAS DEL PROYECTO.....	80
3.2.1	Propuesta.....	80
3.2.2	Justificación.....	80
3.2.3	Objetivos.....	81
3.2.3.2	Específicos.....	81
3.2.4	Ubicación sectorial y física.....	82
3.2.5	Factibilidad.....	82
3.2.6	Plan de trabajo.....	83
3.2.6.1	Actividades.....	83
3.2.6.2	Planificación.....	107

3.2.6.3	Recursos.....	107
3.2.6.4	Valor de la propuesta	110
3.2.6.5	Financiamiento	110
3.3	PRINCIPALES INDICADORES DE CAMBIO.....	110
CAPÍTULO IV		111
RESULTADOS DEL PROYECTO.....		111
4.1	PRINCIPALES RESULTADOS DEL PROYECTO	111
4.2	EVALUACIÓN DEL PROYECTO	112
CAPÍTULO V.....		113
5.1	CONCLUSIONES.....	113
5.2	RECOMENDACIONES.....	114
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		115
ANEXOS.....		120
Anexo 1: Guía de Observación.....		120
Anexo 2: Encuesta los docentes		122
Anexo 4: Oficio Director Distrital 02D03-Chimbo-San Miguel-Educación .		126
Anexo 5: Fotografías		127
Anexo 6: Informe de Originalidad		128

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1	Población.....	46
TABLA 2	Le resulta difícil mantenerse sentado.....	49
TABLA 3	Interrumpe a los demás, habla demasiado	51
TABLA 4	Sin motivo empieza a gritar	53
TABLA 5	Constantemente mueve sus piernas, brazos y manos.....	55
TABLA 6	Se irrita y/o agrede fácilmente	57
TABLA 7	Es impaciente, no tolera la espera.....	59
TABLA 8	Llora o se angustia ante diferentes situaciones	61
TABLA 9	Inicia, pero no culmina sus actividades	63
TABLA 10	Trabaja mejor individualmente que en actividades grupales	65
TABLA 11	Mantiene la atención, se distrae fácilmente	67
TABLA 12	Finaliza la actividad planteada.....	69
TABLA 13	Presenta dificultad al utilizar la computadora.....	71
TABLA 14	Necesita ayuda para manipular la computadora	73
TABLA 15	Actividades	83
TABLA 16	Cronograma.....	107
TABLA 17	Recursos Humanos.....	108
TABLA 18	Recurso Materiales.....	108
TABLA 19	Recursos Económicos/Talento Humano	109
TABLA 20	Recursos económicos/materiales	109

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1	Le resulta difícil mantenerse sentado.....	49
GRÁFICO 2	Interrumpe a los demás, habla demasiado	51
GRÁFICO 3	Sin motivo empieza a gritar	53
GRÁFICO 4	Constantemente mueve sus piernas, brazos y manos.....	55
GRÁFICO 5	Se irrita y/o agrede fácilmente	57
GRÁFICO 6	Es impaciente, no tolera la espera	59
GRÁFICO 7	Llora o se angustia ante diferentes situaciones	61
GRÁFICO 8	Inicia, pero no culmina sus actividades	63
GRÁFICO 9	Trabaja mejor individualmente que en actividades grupales.....	65
GRÁFICO 10	Mantiene la atención, se distrae fácilmente	67
GRÁFICO 11	Finaliza la actividad planteada.....	69
GRÁFICO 12	Presenta dificultad al utilizar la computadora.....	71
GRÁFICO 13	Necesita ayuda para manipular la computadora	73
GRÁFICO 14	Gráfico de resultados	111

INTRODUCCIÓN

La pandemia del COVID-19 ha tenido un impacto significativo en la educación, especialmente para los estudiantes del nivel preescolar. La necesidad de mantener el distanciamiento social ha obligado a las instituciones educativas a adoptar la educación virtual como una alternativa para continuar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, esto ha planteado desafíos para los docentes y padres de familia en términos de la gestión del comportamiento y el aprendizaje de los estudiantes.

La investigación tiene como objetivo analizar la gestión del comportamiento en el aprendizaje virtual de los niños de preescolar en instituciones educativas del Cantón San Miguel, Provincia Bolívar, en el año 2022. A través de una metodología mixta, se evaluaron a 400 niños de 5 unidades educativas, para identificar y comprender el comportamiento de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje virtual, cómo los docentes y padres de familia interactúan con ellos.

Además, se analiza la importancia de reforzar políticas educativas que fomenten el aprendizaje autodirigido y la autonomía de los estudiantes, cómo los docentes tienen una responsabilidad en apoyar la formación social y tecnológica de los estudiantes. Esta investigación ofrece una contribución importante para entender los desafíos y oportunidades que ofrece la educación virtual en el contexto actual, cómo pueden garantizarse la calidad del aprendizaje y el bienestar de los estudiantes.

Se espera que los resultados de este estudio proporcionen información valiosa para los docentes, padres de familia y autoridades educativas sobre la gestión del comportamiento y el aprendizaje virtual de los niños de preescolar.

También se espera que este estudio contribuya a la discusión y formulación de políticas educativas que permitan mejorar la calidad de la educación en el contexto de la educación virtual.

La metodología mixta utilizada en este estudio permitió recopilar datos cualitativos y cuantitativos para analizar la gestión del comportamiento y el aprendizaje virtual de los estudiantes. Se utilizaron una guía de observación y una entrevista para recopilar la información. Posteriormente, se analizaron los datos recopilados utilizando técnicas estadísticas y de análisis de contenido.

Este trabajo de investigación es una contribución importante para entender los desafíos y oportunidades que ofrece la educación virtual en el contexto actual. Además cómo pueden garantizarse la calidad del aprendizaje y el bienestar de los niños. Los resultados de este estudio pueden ser útiles para los docentes, padres de familia, autoridades educativas en la gestión del comportamiento y el aprendizaje virtual de los estudiantes de preescolar. Se espera que este estudio sirva como una base para futuras investigaciones en el campo de la educación virtual.

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

La idea de la dinámica de los niños proviene de un conjunto de métodos y alienta a los maestros a cubrir a los niños con conocimiento, gracias a este proceso, intentan sentir que vienen con ellos e instados en un escenario virtual; del mismo modo, esto contribuye a participar activamente en otros estudios, que motivan a los niños a través de diversos incentivos, como la motivación, el juego, los materiales atractivos y las clases de vapor. Liderando a través de la fantasía de la curiosidad y el cuidado de lo que estudian en el aula, lo que les permite intervenir y participar con entusiasmo e iniciativa.

Cabe señalar que la investigación se considera directamente en nuevas estrategias para los docentes a través de la capacitación de aprendizaje porque sus padres deben acompañarlos; por lo tanto, el campo de conocimiento debe ampliarse relacionado con la formación virtual con la búsqueda de prácticas interactivas, lo que lleva al hecho de que los docentes todavía se están preparando en este campo.

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Cabe señalar que no existe igualdad de oportunidades para todos los estudiantes cuando se trata de educación virtual; a pesar del apoyo de los padres, pero en algunos casos hay una brecha en el aprendizaje, no cuentan con investigación científica, no tienen tiempo para estar con sus hijos, no tienen la oportunidad de mejorar y contribuir de cerca a su aprendizaje. Sin embargo, hay muchos padres que tienen buen acceso a Internet, tiempo, estudio y ahorro, pero no dedican tiempo a cultivar las habilidades que sus hijos aprenden día a día con los docentes. Por lo tanto, es importante reconocer este proceso, que se puede realizar en presencia de familiares o personas capacitadas para guiar a los niños y ayudarlos

a prepararse para enfrentar el desafío, saber lo que es correcto, pasando detrás de escena, las pantallas virtuales provocan problemas de conducta, falta de atención, hiperactividad, somnolencia, lentitud, falta de concentración, etc.

Asimismo, es necesario resolver el problema de los docentes frente a la realidad cuando tienen que adaptarse rápidamente a cambios drásticos en la educación que no se han implementado en la realidad; si bien las estrategias de evaluación en entornos virtuales permiten recopilar los conocimientos adquiridos por los niños, estas evaluaciones también presentan desventajas; es por esto que la formación docente ha cambiado por completo la forma en que se imparte el conocimiento.

La mejor manera de cerrar la brecha existente entre el aprendizaje virtual y el presencial es poder diseñar, implementar o desarrollar entornos viables donde los aprendices interactúen y combinen el aprendizaje con las experiencias a través de la virtualización, utilizando programas virtuales como estrategia para el comportamiento en aprendizaje virtual, este proceso incluye el desarrollo e implementación de nuevas estrategias que ayuden a los niños generar comportamientos adecuados.

1.2 MARCO INSTITUCIONAL

Las Instituciones de Educación en las que se realizó la investigación se encuentran en el centro de la ciudad las mismas que son: Unidad Educativa San Miguel, Unidad Educativa 10 de Enero, Unidad Educativa 24 de Mayo, Centro de Educación Inicial Aída León de Rodríguez Lara, Unidad Educativa Del Milenio Angel Polibio Chávez, de tipo de educación regular con sostenimiento fiscal, jornada matutina, establecidas en la provincia Bolívar, en el cantón San Miguel, alberga 400 estudiantes y 15 docentes.

En las instituciones educativas antes mencionadas es la primera vez que se realizó un estudio sobre este tema, razón por la cual ha producido gran expectativa; sin embargo, fruto de la pandemia existen otras investigaciones con esta temática con su propia particularidad y en un contexto diferente lo que sirvió para tomar como referencia para la presente investigación.

De igual manera en el contexto internacional también se presenta trabajos de investigación relacionados al tema en cuestión.

En la ciudad de Bolivia se llevó a cabo un proyecto en el que se puso en práctica la implantación “habilidades y rutinas, para el desarrollo de clases virtuales, en profesoras de nivel preescolar del colegio La Salle de la ciudad de Cochabamba; durante la gestión”, publicado por Prieto Barrientos en el 2022, donde el foco está en encontrar e identificar nuevas habilidades y procedimientos de aprendizaje; porque cuando se trata de instrucción presencial, los maestros tienen habilidades y destrezas que deben cambiar al pasar al aula virtual. Las maestras con las que se trabajó pertenecen al nivel preescolar de la vida colegial (anteriormente pre-kínder). Se trata de delimitar los cambios en las formas de trabajo con estos niños y niñas (entre 4 y 5 años de edad), a nivel de la transmisión del conocimiento, la adaptación al entorno educativo y la motivación del estudiante al estudio.

1.3 FINALIDAD DEL PROYECTO

La finalidad de esta investigación es poder determinar y plasmar los diferentes resultados durante el proceso del estudio; por otra parte, apoyar con posibles soluciones y aportes teóricos que se pueda dar hacia las diferentes instituciones del cantón. Las diferentes estrategias de evaluación en base a su finalidad de enseñanza-aprendizaje, son aquellas que aportan a la investigación, como formular un diagnóstico; así al hablar sobre métodos de

evaluación eficientes y efectivas, podemos hacer alusión de haber alcanzado a desarrollar los diferentes objetivos de aprendizaje que se pretenden realizar, el tema de la “Gestión del comportamiento en el aprendizaje virtual en los niños de preescolar en Instituciones Educativas del Cantón San Miguel, Provincia Bolívar, en el año 2022”, lo que surgió de la necesidad de conocer en comportamiento de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la virtualidad, liderado por los docentes junto con el acompañamiento de los padres de familia.

Es así que, la finalidad de este proyecto de investigación es plantear una propuesta viable y aplicable en los entornos de enseñanza-aprendizaje virtual, por medio de una Guía de programas virtuales como estrategia para el comportamiento en el aprendizaje virtual de los niños.

1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

La pandemia mundial de coronavirus ha llevado a un cambio de paradigma de las aulas físicas tradicionales a las aulas virtuales en la mayoría de las instituciones educativas de todo el mundo. Esta transición ha llevado a los estudiantes y profesores a adaptarse rápidamente a diferentes formas de enseñanza y aprendizaje en el sistema de aula virtual. El aula virtual se puede describir como un sistema de aprendizaje en línea que brinda oportunidades de aprendizaje similares fuera de las paredes del aula física.

Las aulas virtuales promueven el aprendizaje activo al proporcionar un entorno contextual cara a cara para que los estudiantes colaboren. Los beneficios de las aulas virtuales incluyen flexibilidad, interactividad y superación de barreras de espacio y tiempo. Además, los profesores pueden controlar el proceso de enseñanza y aprendizaje como en un aula tradicional.

Muchos comportamientos problemáticos de los niños en edad preescolar se consideran temporales; los componentes de la política de desarrollo cambian hasta cierto punto. Los cambios en el desarrollo parecen ser comunes a los problemas interpersonales y de relaciones interpersonales y ocurren en aproximadamente la mitad de los niños identificados con problemas de relaciones interpersonales en la edad preescolar. Por lo tanto, se puede esperar que algunos niños superen las dificultades antes de ingresar a la escuela obligatoria, mientras que otros continuarán mostrando comportamientos problemáticos.

Los estudiantes en el aula virtual pueden explorar el poder de Internet para crear un entorno de aprendizaje significativo y constructivo. Estos incluyen comunicación sincrónica, es decir, comunicación en la que estudiantes y profesores interactúan en tiempo real, como video en línea, o comunicación asincrónica, es decir, comunicación separada en el tiempo, como correo electrónico o tablero de mensajes, discusión en línea. El uso de estas pedagogías virtuales anima a los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico y habilidades de aprendizaje superior. De esta manera, la disponibilidad de la tecnología ha mejorado la comunicación y la interacción entre docentes y alumnos en las aulas virtuales, así como en situaciones presenciales.

1.5 SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA

Comprender y aplicar los principios de gestión del aula, como establecer reglas y procedimientos; desarrollar relaciones amorosas; Proporcionar un aprendizaje atractivo y efectivo y resolver problemas disciplinarios mientras maneja el comportamiento de los estudiantes cuando enseña y aprende en el aula virtual. Por esta razón; Los maestros deben estar listos para responder y anticipar el comportamiento inapropiado de los estudiantes para enriquecer el aprendizaje y minimizar la interrupción. Esto es posible si el docente tiene

habilidades de gestión del aula, que es la capacidad del docente para crear una atmósfera en la que el docente pueda enseñar mientras los estudiantes tienen que aprender.

Tener en cuenta que los estudiantes no pueden aprender y los maestros no puede enseñar en un entorno caótico de aula virtual. Por lo tanto, los maestros deben asegurarse de abordar de manera efectiva el mal comportamiento de los estudiantes para continuar aprendiendo. Como resultado, los maestros efectivos crean un ambiente de aprendizaje estructurado y seguro donde los estudiantes se sienten valorados y cómodos.

En general, se acepta que las observaciones son más objetivas que las evaluaciones de los problemas por parte de padres y maestros, pero el uso de los juicios de los maestros tiene un valor tanto práctico como económico. Las evaluaciones de las características del niño a menudo incluyen objetivos (características del niño), subjetivos (características de juicio) y contextuales (los niños se comportan de manera diferente según el entorno). En estudios en los que padres y maestros usaron la misma herramienta de evaluación, los maestros a menudo pensaron que los niños tenían problemas menos serios.

Se ha encontrado que las calificaciones de los problemas de comportamiento de los maestros difieren de las calificaciones de los padres y los observadores independientes, especialmente en lo que respecta a los comportamientos agresivos. Sin embargo; en los problemas, relacionados con las relaciones con los compañeros y los problemas que interfieren con el funcionamiento académico, los maestros calificaron los problemas más altos que los padres.

Cuando se observó a niños de 3 a 5 años en grupos de juego, los resultados de los docentes sobre las conductas de relaciones interpersonales e intrapersonales se correspondían mejor con las observaciones que con las calificaciones de los padres. Por otro

lado, las evaluaciones de los padres fueron mejores predictores de los comportamientos de relaciones interpersonales observados en los niños.

1.6 PROBLEMA

El problema del manejo del comportamiento afecta a toda la comunidad educativa, ya que los problemas de comportamiento que se experimentan en el aula pueden aumentar los niveles de estrés tanto para el docente como para los estudiantes, perturbar el flujo de lecciones y entrar en conflicto tanto con los objetivos de aprendizaje como con los procesos de aprendizaje. Los problemas de comportamiento también cambian la dinámica del salón de clases a medida que el foco de atención cambia de las tareas académicas a las distracciones que brindan los comportamientos disruptivos. Los estudios de investigación indican que los factores relacionados con el manejo del comportamiento desempeñan un papel en la decisión de muchos docentes al inicio de su carrera y otros en dejar la profesión. Sin embargo, los docentes que se perciben a sí mismos como más competentes en el manejo del entorno del aula y en la provisión de una pedagogía académicamente sólida, están menos estresados; sucesivamente, tienen menos probabilidades de abandonar la profesión. Dichos docentes asumen el manejo del comportamiento como una parte esencial de las aulas efectivas. Por lo tanto, es importante que los docentes conozcan:

¿Cómo incide el comportamiento de los estudiantes de preescolar en la educación virtual de las instituciones educativas del cantón San Miguel de Bolívar?

1.7 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

CAMPO: Educación

ÁREA: Educación Inicial

LÍNEA: Ambientes y estrategias de enseñanza-aprendizaje a grupos de vulnerabilidad social y económica

LUGAR: Unidad Educativa San Miguel

Unidad Educativa 10 de Enero

Unidad Educativa 24 de Mayo

Centro de Educación Inicial Aída León de Rodríguez Lara

Unidad Educativa Del Milenio Ángel Polibio Chávez

Cantón San Miguel - Provincia Bolívar

TIEMPO: De septiembre 2021 a julio 2022

1.8 OBJETIVOS: GENERAL Y ESPECÍFICOS

Objetivo General

- Determinar la gestión del comportamiento para implementar estrategias en el aprendizaje virtual en los niños de preescolar en instituciones Educativas del Cantón San Miguel

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la gestión de comportamiento en el aprendizaje virtual de niños de preescolar
- Diagnosticar el comportamiento de los niños en la virtualidad a través de encuestas a padres de familia y docentes.
- Aplicar una guía de programas virtuales como estrategias didácticas para docentes sobre herramientas tecnológicas para niños

1.9 META

En relación al cambio en la modalidad de educación mediante el uso de las Tics, es necesario concebir la nueva forma de enseñanza, presentando contenidos con actividades interactivas, creativas y motivadoras considerando los estilos del aprendizaje del actor principal del proceso educativo.

Los enfoques pedagógicos como el Aprendizaje Basado en Proyectos, el aprendizaje colaborativo y la ramificación deben aplicarse de forma adaptativa en los entornos de aprendizaje virtual, para que se conviertan en ayuda pedagógica innovadora y constructiva que transforme entornos personales y sociales.

La generación y selección de contenidos adecuados a través de la práctica docente, constituye elemento necesario para la implementación de estrategias combinadas con las nuevas tecnologías, haciendo visible la innovación educativa con características de dinamismo, flexibilidad, pensamiento crítico y toma de decisiones.

1.10 BENEFICIARIOS

Los principales beneficiarios del desarrollo del presente proyecto son los 15 docentes, 400 estudiantes y 400 padres de familia de las cinco instituciones educativas del cantón San Miguel: Unidad Educativa San Miguel, Unidad Educativa 10 de Enero, Unidad Educativa 24 de Mayo, Centro de Educación Inicial Aída León de Rodríguez Lara, Unidad Educativa Del Milenio Ángel Polibio Chávez.

1.11 CRITERIOS METODOLÓGICOS

El desarrollo del trabajo se basa en una perspectiva cualitativa y cuantitativa, enfatizando los tipos de investigación de la teoría derivada de la publicación de artículos científicos, así como evaluar otros estudios relacionados con la acción. VI y gestionar el cambio de comportamiento y gestionar el comportamiento y la gestión de la gestión, de gestión virtual y estatal, que puede apoyar la investigación legal; Del mismo modo, este trabajo se caracteriza por su enfoque para el uso de una herramienta estadística para recopilar datos, por lo que la información es más precisa para lograr conclusiones científicas que reaccionan al propósito del estudio. Teniendo en cuenta el nivel de investigación y el valor especial de este fenómeno, sin considerar las razones y las consecuencias de las páginas relacionadas, este trabajo se considera como una descripción (Hernández Sampieri & Mendoza , 2018).

1.12 FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS

Para el desarrollo de la investigación fue necesario obtener el permiso respectivo de la Dirección Distrital 02DO3 Chimbo-San Miguel Educación, con la finalidad de realizar el levantamiento de la información en las instituciones de educación San Miguel.

La aplicación de los instrumentos como: la guía de observación y la entrevista se desarrolló con la colaboración de los niños y docentes de las unidades educativas; así como también existió la predisposición de los líderes de cada una de las instituciones.

Es necesario resaltar el apoyo y compromiso de la comunidad educativa de cada una de las instituciones, al involucrase de manera directa y poder contar con la información de forma objetiva a cada una de los ítems en los instrumentos aplicados.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES

El currículo se basa en las interacciones que estos actores pueden tener. Curso Teoría-. Crear herramientas para que los estudiantes reflexionen sobre su propia práctica, elijan métodos de enseñanza, administren el tiempo y el espacio, y busquen información y conocimientos diversos relevantes para la enseñanza del programa, todo lo cual constituye una especie de autobiografía académica. En el contexto de la globalización, varios autores han aplicado sus teorías para contextualizar los requerimientos de la nueva globalización que han tenido un impacto significativo en el currículo.

Ahora, el objetivo es discutir la globalización del currículo en la educación virtual únicamente en aras del desarrollo social en términos de globalización, flexibilidad y comunicación (Morales, 2006).

Contexto que obliga a los docentes y profesionales del campo de la educación en línea a contextualizar el desarrollo de ciertos hábitos y comportamientos que favorezcan el desarrollo de habilidades funcionales, digitales y computacionales que apoyen todos los procesos cognitivos e instrumentales. Este enfoque también ha centralizado el principio del análisis y la resolución de problemas en términos de eficiencia (Morales, 2006).

Teoría del conocimiento situacional. Una parte integral del nuevo paradigma educativo, que incluye las nuevas tecnologías y la explosión de Internet en la actualidad, es el concepto de aula virtual, que ha evolucionado desde la década de 1980. Un entorno de aprendizaje basado en aplicaciones de telecomunicaciones donde interactúan los sistemas de información y comunicación (Lara, 2001).

Teoría conductual/constructiva. - Uno de los conflictos más importantes en educación es el que existe entre el conductismo y el constructivismo, lo que se refleja en los diferentes enfoques que utilizan las universidades en el diseño e implementación del aula virtual (Nuñez, 2000).

La perspectiva constructivista debe utilizarse para abordar aspectos altamente académicos como identificar estrategias de interacción y determinar qué acciones individuales y grupales contribuirán (Lara, 2001).

La teoría observacional de Bandura. La única necesidad de aprendizaje puede ser observar a otros o modelar el desempeño de un determinado comportamiento. A su juicio, la conducta se desarrolla no solo de lo que una persona aprende directamente a través del condicionamiento y condicionamiento clásico, sino también de lo que una persona aprende indirectamente a través de la observación y el simbolismo de representar otras cosas, personas y situaciones (Pascual, 2009).

Según Bandura, el impacto de los procesos secundarios puede ser tan grande e importante como el impacto del aprendizaje directo. Todas estas variaciones permitieron a Bandura determinar que ciertas etapas están involucradas en el proceso de modelado, como la atención, los reflejos, la reproducción y la motivación (Pascual, 2009).

Como resultado, las escuelas con menos recursos tienen dificultades para adaptar con flexibilidad modelos de aprendizaje alternativos según las necesidades, lo que ha llevado a tres áreas clave de acción: difusión de modelos de aprendizaje a distancia mediante el uso de diferentes formatos y plataformas virtuales, apoyo y movilización de equipos y entornos educativos; y desarrollar modelos de aprendizaje en línea (Soto et al., 2021).

La calidad de la educación tiene un impacto fundamental en el desarrollo temprano de los niños que ingresan a la escuela. Todos los países han invertido mucho en la mejora

de la tecnología educativa para aprovechar la iniciativa pionera, sin la cual la sociedad no puede sobrevivir por mucho tiempo. Las investigaciones han demostrado que la interacción entre docentes y alumnos y la participación en el proceso de enseñanza y aprendizaje son esenciales para el éxito de los alumnos, especialmente de los preescolares, ya que los docentes siguen desempeñando un papel importante en la educación secundaria en la era digital (Vadakkemulanjanal et al., 2022).

Cuando se utiliza el aprendizaje electrónico en todas las escuelas del país, la mayoría de los hogares no consideran que Internet sea una necesidad y no tienen Internet ni siquiera computadoras para que los estudiantes las usen (Klosky et al., 2022).

Las barreras para el aprendizaje a distancia durante la pandemia han resaltado las disparidades en el acceso a la tecnología, comúnmente conocidas como la brecha digital. La brecha digital es más frecuente entre los estudiantes que viven en áreas rurales y los estudiantes de minorías raciales y/o étnicas. Los desafíos persistentes y formidables de brindar educación en línea para los niños requieren una regulación cuidadosa y ordenada, ya que no hacerlo podría exacerbar la desigualdad existente y ampliar la brecha en el aprendizaje permanente. En este sentido, la idea de la brecha digital ayuda a definir las diferencias en el acceso y uso de la tecnología, reflejando las diferencias sociales en el ámbito digital (Klosky et al., 2022)

En este sentido, la idea de brecha digital ayuda a definir las disparidades en el acceso y uso de la tecnología al reflejar las brechas sociales en el ámbito digital. Según (Cabero, 2015) Colás-Bravo (2021) también destaca el fenómeno de la brecha digital en España, destacando sus efectos y consecuencias tanto en la educación como en el abandono escolar.

Es bien sabido que el cambio hacia la educación virtual ha afectado a todos los sectores, pero especialmente al grupo de niños, lo que significa que las responsabilidades y

rutinas diarias de muchos niños implican más que solo asistir a la escuela como niños con diagnósticos diversos y participar regularmente en juegos tanto individuales como grupales (Chacón-Lizarazo & Esquivel-Nuñez, 2020).

Por otro lado, la influencia en la comunicación es la acción y el resultado de la influencia se refiere a la influencia de una cosa sobre otra. Esta representación es subjetiva y por lo tanto cada observador verá la influencia de uno sobre el otro a su manera, es decir, una persona a través de la comunicación activa busca influir directamente en el otro para que pueda mejorar o aportar alguna idea (Correa, 2019).

¿Qué es el aprendizaje para Piaget?

El conocimiento se construye no a partir del mecanismo de asociación, sino a partir del mecanismo de asimilación y regulación. La información se integra en esquemas de conocimiento ya construidos por el sujeto, y estos esquemas son "movidados", transformados, ajustados o reestructurados. La información es procesada, no publicada. Estos son esquemas de experiencia de acomodación, o adaptaciones.

Piaget negó la existencia del conocimiento innato. El cuerpo construye conocimiento a partir de las interacciones con el entorno. Un organismo que intenta comprender la realidad no la copia, sino que filtra la información, la interpreta, la organiza... en base a su mapa cognitivo.

Para construir conocimiento, el cuerpo necesita estar activo. Pero no todas las acciones conducen a la construcción de conocimiento. Las actividades de conocimiento son actividades regulares y organizadas internamente. Piaget llama a estas acciones "patrones" (Guerri, 2022).

Aprendizaje de Vygotsky

Vygotsky no estaba de acuerdo con la opinión de Piaget de que el desarrollo precedió al aprendizaje. En cambio, reconoce que el aprendizaje social es una parte integral del desarrollo cognitivo y que el desarrollo cognitivo está enraizado en la cultura más que en las etapas de desarrollo. Por esta razón, argumenta que el aprendizaje varía entre culturas en lugar de ser un proceso universal regido por las estructuras y procesos propuestos por Piaget.

Aprendizaje de Gagné

Robert Mills Gagne es un psicólogo educativo estadounidense que publicó *Términos de aprendizaje* en 1965. Proporciona un análisis de los objetivos de aprendizaje y cómo los diferentes tipos de objetivos requieren métodos de aprendizaje específicos. Él las llama sus cinco condiciones de aprendizaje, todas las cuales se relacionan con los dominios cognitivo, afectivo y psicológico discutidos anteriormente.

Las 5 condiciones de aprendizaje de Gagné:

1. Información verbal (dominio cognitivo)
2. Habilidades intelectuales (dominio cognitivo)
3. Estrategias cognitivas (dominio cognitivo)
4. Habilidades motoras (dominio psicomotor)
5. Actitudes (dominio afectivo)

Aprendizaje de Bloom

Bloom trabajó junto a David Kravol y Ann Harrow durante las décadas de 1950 y 1970 en los tres campos: cognitiva, afectiva y psicológica.

Este campo se propuso por primera vez en 1956 y se basa en la idea de que los objetivos cognitivos se pueden dividir y clasificar según el orden o la complejidad de la percepción. Las subdivisiones originales son las siguientes:

- Conocimiento
- Comprensión
- Aplicación
- Análisis
- Síntesis
- Evaluación

Jerome Bruner aprendizaje

El teórico del aprendizaje cognitivo Jerome Bruner construyó la Curriculum Spiral en torno a su idea: “Sostenemos que cualquier materia se puede enseñar de manera honesta e intelectual. Sabiduría para cada niño en cada etapa de desarrollo.

En otras palabras, los temas muy complejos se pueden enseñar a los niños pequeños si se estructuran y presentan adecuadamente. El Currículo Espiral se basa en tres ideas principales.

Teoría de Kolb

El teórico educativo estadounidense David Kolb propuso una teoría de cuatro pasos del aprendizaje experiencial en 1984. La teoría se basa en el supuesto de que el aprendizaje es la adquisición de conceptos abstractos que luego se pueden aplicar en diferentes contextos.

Cada fase del ciclo apoya y conduce a la siguiente. El aprendizaje solo se puede lograr al completar las cuatro etapas, sin embargo, los estudiantes pueden pasar por el ciclo varias veces, mejorando aún más su comprensión del tema.

Ningún paso individual es una estrategia de aprendizaje efectiva, por ejemplo, si se omite el paso de observación reflexiva, los estudiantes pueden continuar cometiendo los mismos errores (Yo profesor , 2019).

Teoría del comportamiento

La teoría del comportamiento se centra en definir el comportamiento organizacional y la relación entre personas y organizaciones, sus diferencias, conflictos e interacciones, centrándose en las personas pero dentro de un contexto organizacional.

Surgimiento de la teoría del comportamiento

En 1919, el consejo sentó las bases del derecho laboral internacional para abolir la explotación de los trabajadores. Continúan las reuniones y disposiciones sobre trabajo de cuadrillas, trabajo infantil, trabajo campesino, huelgas, indemnización por enfermedades profesionales, previsión social, etc. El poder ganado a través del desarrollo de alianzas tuvo un impacto significativo en el surgimiento del movimiento sociológico, incluyendo un análisis más profundo de la relación entre las personas, el trabajo y la productividad.

La Teoría del comportamiento se caracteriza fundamentalmente por:

- Haga hincapié en los "administradores" que buscan una manera satisfactoria, no mejor, de hacer las cosas.
- Enfatizar el comportamiento individual de las personas, pero dentro de un contexto organizacional.

- El estudio del comportamiento individual se realiza estudiando las motivaciones de las personas.
- Enfaticé la toma de decisiones, es decir, cada persona es quien toma las decisiones (García, *et al*, 2011).

2.1 FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL

Virtual. - Del latín. virtus ("fuerza" o "virtud"), virtual es un adjetivo que en su sentido original se refiere a algo que tiene la propiedad de producir un efecto, aunque en realidad no lo produce (Definición, 2021).

Virtualidad. - Apariencia de la realidad y se define como un proceso imaginario; Por eso, lo que aprendemos de un sistema informático parece real porque aprende de la realidad, pero no es real porque no estamos en tiempo real; esto es lo que llamamos realidad virtual (Martínez, 2014).

Aprendizaje. - Adquirir conocimiento de algo a través del estudio, la práctica o la experiencia, especialmente el conocimiento necesario para aprender cualquier arte o profesión (Definición, 2020).

Conocimiento. - Capacidad de identificar, observar y analizar lo que sucede en la realidad, incluye la suma de todos los datos e información y su aplicación exacta (Euroinnova, 2019).

Comportamiento. - Manera de comportarse una persona en una situación determinada o en general (Unir, 2022).

Gestión. - Una acción o procedimiento realizado con otros para lograr o solucionar algo (Concepto, 2023).

Motivación. - Estado mental que provoca un cambio en el comportamiento humano y lo activa para lograr objetivos específicos. Es esta energía la que hace que una persona realice todas las acciones necesarias para lograr sus objetivos de la manera más eficiente posible. Por eso, si quieres alcanzar tus objetivos de aprendizaje, la motivación es muy importante (EducaWeb, 2023).

Proceso. - Es una secuencia de trabajos que se realizan secuencialmente, es decir, se realizan a su vez para lograr un objetivo o meta específica. Dentro de una organización, la suma de muchos procesos conduce a la entrega de un producto o servicio a un cliente (Torres, 2020).

Lúdico. - Esto se aplica a todos los espacios donde se desarrollan actividades de diversión, alegría y felicidad, simbólicas e imaginativas como juegos, bromas, humor, escritura y arte (Significados, 2020).

Gamificación. - Esto es un anglicanismo, y en su esencia viene un juego de palabras. Por lo tanto, la gamificación significa cambiar el juego a áreas que no son comunes, como la capacitación, los recursos humanos o el desempeño real del trabajo (Santander Universidades, 2022).

Relaciones Interpersonales. - Una relación interpersonal es una relación entre dos o más personas. Estas asociaciones pueden basarse en emociones y sentimientos, como amor e interés por el arte, intereses comerciales y actividades sociales, interacciones y formas de cooperación en el hogar, etc (Issuu, 2022).

Relaciones Intrapersonales. - Se refiere al autoconocimiento, poder ver quiénes somos y qué queremos, acceder a nuestra propia vida afectiva, poder distinguir esos sentimientos o emociones, darles nombre y utilizarlos para interpretación y orientación, propio comportamiento (Euroinnova, 2023).

Conductas. - Hablar, reír, llorar, leer, comer, todas estas palabras tienen en común que son verbos. Lo que se expresa en la acción y lo que hace algo o alguien (Roca, 2023).

Regla. - Las normas de convivencia en el aula indican el comportamiento que debe y ayudará a solucionar muchos problemas, ayudará a encontrar soluciones. Dicho comportamiento mejora la puntualidad, el respeto, la responsabilidad y la capacidad para hacer frente a situaciones estresantes o frustrantes. (Concepto, 2023).

Convivencia. - Las relaciones que trascienden las diferencias y se basan en la confianza, el respeto y el aprecio mutuos son vistas por muchos como un concepto de inclusión e inclusión social (Definición, 2020).

Internet. – Una red mundial de redes informáticas, cuyo objetivo es garantizar el libre intercambio de información entre todos los usuarios (Uji, 2023).

Hiperactividad. - Un trastorno del comportamiento caracterizado por actividad constante, cambios de comportamiento y dificultad para prestar atención, observado en personas con ftofobia y en niños (Concepto, 2023).

Concentración. - El acto de concentrar o concentrar cosas o personas que están o pueden estar dispersas (Definición, 2020).

Interactuar. - Una acción realizada conjuntamente entre dos o más objetos, personas, energías o entidades. Utilizado como medio de comunicación en las historias de Simon. La idea de efecto bidireccional es esencial en el concepto de interacción, en contraposición a la causalidad unidireccional (Real Academia Española, 2014).

Diagnostico. - Una actividad técnica realizada a través de la recopilación y el análisis sistemáticos de información de acuerdo con métodos rigurosos y criterios científicos, con el fin de comprender y mejorar las situaciones educativas (Instituto Nacional del Cáncer, 2023).

Aula virtual. - Entorno de enseñanza/aprendizaje basado en un sistema informático de comunicación. Sirve así como un espacio simbólico en el que se dan las relaciones entre los participantes de este proceso educativo para interactuar entre sí con el fin de acceder a información relevante (EvolCampus, 2023).

Significativo. - Un tipo de aprendizaje en el que los alumnos utilizan el conocimiento existente para adquirir nuevos conocimientos. Por lo tanto, es un proceso en el que el alumno, a través de la participación activa, puede absorber y consolidar nuevos conocimientos de manera más efectiva (Real Academia Española, 2023).

Constructivo. - Es una de las principales áreas de investigación. Sin embargo, a diferencia del sistema tradicional basado en la memorización y la repetición, este modelo de aprendizaje está dirigido a que el mismo estudiante construya su propio conocimiento a partir de aprendizajes previos (Real Academia Española, 2023).

Enseñanza. - Significa complejidad, transmisión de información y conocimientos, cooperación con los estudiantes, interacción y transformación de la realidad (Concepto, 2023).

Afectivo. - Todo lo relacionado con apegos o sentimientos se llama afecto. En este sentido, los apegos pueden entenderse como emociones internas que provocan diversos tipos de predisposición o rechazo hacia las personas y circunstancias (Enciclopedia, 2023)

Dinámica. - Método de enseñanza basado en lecciones estructuradas con propósito y forma variable, en el que los estudiantes aprenden en un ambiente divertido y emocionante. Se basa en el aprendizaje a través del aprendizaje experiencial, las interacciones con otros cuerpos se describen mediante fuerzas (Universidad Nacional de mar de plata, 2023).

Paciencia. - La capacidad de aprender a esperar a alguien o algo, como ser paciente en el trabajo hasta que obtenga un ascenso. Por otro lado, la paciencia indica lentitud y retraso en la consecución de algo, una meta (Concepto, 2023).

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 Gestión del Comportamiento

Las aulas virtuales son un reto para profesores, alumnos y padres. En este sentido, muchos niños presentan problemas de déficit de atención, presentan cierta dificultad para desenvolverse adecuadamente en actividades no presenciales. Debido a esto, se ha argumentado que los niños con este tipo de problemas necesitan un programa especial para enfocarse en ciertas actividades y que es importante que cuenten con el apoyo de padres y maestros.

Sin embargo, según una maestra profesional de primaria, en la realidad virtual el niño no solo tiene distracciones ambientales como objetos de la casa, ruido de la calle, televisión, conversaciones familiares, etc. pero también todo lo que el dispositivo conectado tiene para ofrecer, lo que le impide prestar más atención y puede conducir a malos resultados de aprendizaje.

En el salón de clases, los niños necesitan ayuda adicional porque el aprendizaje comienza con la atención; sin ella no hay comprensión y poca sujeción. Por ello, los profesores deberían identificar a los alumnos con este tipo de problemas y luego hablar con las familias para saber si tienen problemas de atención o hiperactividad.

Asimismo, se deben crear asignaciones breves de vez en cuando para que los estudiantes puedan intervenir e interactuar con los demás. Estos pueden ser concursos,

ruletas interactivas o concursos que ayudan a desarrollar las habilidades de los niños y despiertan su creatividad e imaginación (Salazar, 2021).

Muchos comportamientos son apropiados para la edad y la etapa de desarrollo de un niño que son difíciles de realizar para los adultos. Cuando se presenta este comportamiento, es importante que los adultos no reaccionen con ira o aspereza. En cambio, los maestros y las familias pueden trabajar juntos para apoyar los comportamientos positivos de los niños.

Los comportamientos problemáticos hoy en día han aumentado en comparación con en el pasado, posiblemente debido a los cambios que han tenido lugar en la sociedad en los últimos años por muchas razones, las cuales podemos citar: la falta de cuidado de los padres, la sobreprotección, la falta de afecto, etc.

Por eso creo que el trabajo de clase es tan importante diferentes estrategias para cambiar o mejorar este comportamiento recordemos que cambiar el comportamiento no es fácil, pero podemos necesitar una buena base para lo que quieres y cómo quieres cambiarlo.

2.2.1.1 Importancia del aprendizaje

La capacidad de aprender y adquirir conocimientos de forma académica o vivencial es una de las cualidades humanas más destacadas. La formación se basa en la experiencia y el conocimiento académico. Desde la primera infancia, el niño aprende sobre el mundo que lo rodea con sus sentidos, corrigiéndolo con la percepción sensorial.

Los estímulos externos hacen que el cerebro responda a través del sistema nervioso que transmite información sensorial al cerebro. El cerebro procesa y almacena esta información en la memoria para su posterior uso de forma voluntaria, es decir, por iniciativa propia. Entonces lo que hemos aprendido es parte de lo que llamamos experiencia, esa acumulación de experiencia es parte de la fuerza interior que tenemos.

Cada situación que requiere una solución que se nos presenta todos los días tiene una respuesta mecánica de nuestra parte, que no depende de nuestra voluntad sino que se genera automáticamente a través de la acumulación de esta acumulación, dependiendo de ciertos estímulos. El proceso de aprendizaje es dinámico y está en constante evolución y cambio. Incorporar nuevas formas de resolución de conflictos mejora nuestras habilidades o desarrolla otras que aún no conocemos, por ello el proceso de desarrollar y tratar lo que ya sabemos aprender está en constante cambio.

Aprendemos de forma dinámica, no estática, es decir, construimos nuestra experiencia actual sobre lo que hemos acumulado en el pasado para enriquecerla o reformatearla. La práctica a menudo confirma nuestro conocimiento o postura sobre un tema y, a veces, nos muestra que nuestra posición es indiscutible. La capacidad de modificar lo que hemos aprendido crea un proceso de aprendizaje dinámico que está en constante evolución.

El aprendizaje es importante para el crecimiento personal y la autonomía personal. En todas las circunstancias, la vida nos brinda la oportunidad de aprender algo nuevo, poniendo a prueba nuestras habilidades y resistencia. Por lo tanto, el aprendizaje es una herramienta de desarrollo continuo, donde la educación es la base que lo promueve desde la niñez (Porporatto, 2021).

La importancia de la participación de los padres en el aprendizaje durante la niñez se enfatiza en el concepto de desarrollo moral de Lawrence Kohlberg y en la teoría del desarrollo emocional de Erik Erickson. A los niños de esta edad les resulta difícil aplicar lo que aprenden en la pantalla a situaciones de la vida real debido a su muy bajo desarrollo cognitivo y capacidad de atención. La presencia de un adulto es necesaria para asegurar el desarrollo inmediato de los niños. El papel del adulto es leer y comprender las señales no

verbales y responder a ellas adecuadamente (Vadakkemulanjanal et al., 2022; Sigman, 2017; Martin et al., 2018).

En sus términos más básicos, el autocontrol es fundamental y se refiere al uso por parte del individuo de técnicas de modificación del comportamiento que conducen a un cambio deseado en el comportamiento. El objetivo del autocontrol es ayudar a los estudiantes a ser más independientes y menos dependientes de las estrategias de manejo del comportamiento del maestro. Los procedimientos de autocontrol incluyen una serie de pasos en los que la persona primero determina si se ha producido un determinado comportamiento, luego registra la ocurrencia de este comportamiento y, finalmente, se acerca a las medidas de ley coercitivas. En la misma línea de investigación, Acaro et al. (2021) señala que en un entorno de aprendizaje virtual, el autocontrol es fundamental para mantener un ambiente tranquilo donde los factores externos inciden en el proceso de aprendizaje, por lo que se deben evitar y subsanar problemas de este tipo para resolverlos y autonomía (Croce & Salter, 2022).

Se deben usar estrategias que incluyan métodos que puedan mejorar la infraestructura y aumentar los fondos para la educación para garantizar la equidad cuando las escuelas permitan que los estudiantes usen dispositivos en el hogar cuando sea necesario. Además, brindar a los maestros y padres una educación digital de alta calidad ayudará a cerrar la brecha digital. Cuando llega el momento de implementar el aprendizaje a distancia, es importante programar el horario de trabajo principal de los padres para que puedan cuidar a sus hijos pequeños. Finalmente, las escuelas deben desarrollar planes de preparación para desastres con énfasis en la equidad para las comunidades más vulnerables (Klosky et al., 2022).

Muchos estudios, como el de Priyashantha et al. (2022) encontraron que el apoyo de los padres tuvo un impacto significativo en el rendimiento de los estudiantes en un entorno de aprendizaje a distancia. El concepto de trabajar desde casa y el autoaislamiento alienta a los padres a pasar más tiempo en casa, y ahora necesitan ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales y comprender cómo combinar el trabajo de sus hijos en la escuela con otras responsabilidades diarias. Además, los padres pueden experimentar depresión severa debido al aislamiento social, miedo a la infección, pérdida de trabajo o ingresos mensuales, gastos innecesarios en alimentación y mejor trato, gastar ahorros, etc. ajustado para apoyar la educación de su hijo.

Esta transición del espacio físico al espacio virtual ha estimulado el uso de diferentes plataformas y aplicaciones educativas que desempeñan un papel en la conducción de actividades educativas en el entorno virtual. Como resultado, ha habido un aumento significativo en la variedad y frecuencia del uso de herramientas, pero esto no significa necesariamente una mejora en los resultados del aprendizaje, ya que la efectividad de las herramientas técnicas El número depende del método y la práctica utilizada, no solo tu uso Por otro lado, la evaluación del proceso es particularmente importante porque se ve como un punto de interacción entre docentes, estudiantes y sujetos de investigación, brindando muchas oportunidades que pueden enriquecer el proceso de aprendizaje (Ibaceta & Villanueva, 2021).

Debido a que el aprendizaje es multifacético y complejo, Castro-Perez y Morales-Ramirez (2015) señalan que se necesitan las condiciones ambientales adecuadas, especialmente cuando el entorno es el autoaprendizaje. Un aspecto fundamental de los aspectos físicos y emocionales, los métodos y la dinámica del entorno en el que los niños realizan actividades, como la temperatura, la ventilación, el color de las paredes, la elevación

del cielo, la luz brillante. La intensidad no tiene objetivos pedagógicos y no es adecuado para la edad y el género, materiales y materiales peligrosos y limitados, no suficiente limpieza; Combinado con características sociales que conducen a minimizar, cuestiones disciplinarias, falta de pertenencia y compromiso con la atención académica, así como la calidad de las relaciones entre las personas existentes; Todo esto contribuye a la capacitación de baja calidad, que los niños y los jóvenes se acercan (Benítez et al., 2021).

A este respecto, es importante enfatizar que las razones de la desobediencia de los estudiantes son ilimitadas en la educación virtual; Se pueden encontrar en diferentes niveles, incluidos en el hogar, la sociedad, las condiciones del plan de estudios, los procedimientos administrativos con las escuelas u organizar a los estudiantes y maestros. Por lo tanto, es importante que los entornos educativos encuentren las soluciones adecuadas para mejorar el comportamiento de los educadores, ya que la falta de control aumenta el riesgo de un proceso de aprendizaje deficiente (Meza et al., 2022).

VARIABLE 1: GESTIÓN DEL COMPORTAMIENTO

2.2.1.2 Gestión del comportamiento

El manejo del comportamiento es un conjunto de interacciones que ayudan a los maestros a influir en el comportamiento de los estudiantes en el salón de clases y les enseñan a tomar medidas positivas. Estas interacciones están diseñadas no solo para reducir los niveles de estrés de los docentes, sino también para ayudar a estos profesionales y estudiantes a crear un entorno social colaborativo, en el que niños y adultos puedan aprender juntos, jugar juntos y construir relaciones significativas (Silva, 2021).

Habilidades emocionales.- El reconocimiento de emociones parece ser un factor importante en la adaptación social de personas de todas las edades. Está presente durante la

interacción social porque proporciona información sobre el estado emocional de las personas (Rueda, 2017). Como resultado, las expresiones faciales se centran principalmente en los ojos y la boca, lo que enfatiza la presentación, ya sea que se vea de frente o de lado, así como el perfil, la mirada y la posición de los bordes de la boca (Muchotrigo & Merino-Soto, 2020).

Nivel de atención.- El concepto de atención se define como un componente relacionado con el funcionamiento del sistema nervioso autónomo. Del mismo modo, en el proceso educativo (van Moorselaar & Slagter, 2020), la gestión del tiempo es muy importante porque el dictado a largo plazo distrae a los estudiantes, por lo que los estudiantes deben ser conscientes de la importancia del dictado. importancia de la gestión del tiempo para hablar, estudiar y descansar (Theofilidis & Kargopoulos, 2021).

Utilice estos consejos para inspirar un buen comportamiento.

- Salude a los estudiantes individualmente cuando entren al salón de clases.
- Los saludos personalizados ayudan a construir un vínculo con ellos.
- Puede usarlo para verificar su estado de ánimo en su vida diaria.
- Enfóquese en el buen comportamiento
- Elogie a los estudiantes por llevarse bien
- Dé ejemplos específicos del comportamiento esperado
- Llame la atención cuando esté molesto
- Los ruidos inusuales motivan a los niños distraídos
- Puede utilizar estímulos visuales, como encender y apagar luces.
- Recordarme las instrucciones.
- Recuérdese qué hacer cuando haya completado una tarea y se haya levantado de la silla.

- Explicar y justificar las instrucciones
- Es más probable que los niños sigan cuando explicas por qué una regla es importante.
- Sea consistente y siga las reglas de manera consistente
- Concéntrese en los comportamientos que deben corregirse (Inmens, 2021)

2.2.2 Educación Virtual

La educación es un derecho, pero también conlleva una responsabilidad. En el caso de los padres y madres, la sociedad transfiere la responsabilidad tácita del cuidado de los hijos e hijas, ya que su crianza se traduce luego en su desarrollo como ciudadanos, especialmente en el contexto de la educación virtual. De manera similar, las madres y los padres se convierten en maestros, responsables de gobernar lo que es correcto para sus hijos: el derecho a la educación. Por lo tanto, el papel del docente es natural para los padres y desde hace mucho tiempo se asocia con la moral y la ética en la familia, independientemente del personal docente de cada institución educativa.

En el contexto de la era digital en la que vivimos, la educación en general debe fortalecer políticas que fomenten el aprendizaje independiente y autónomo, especialmente para los estudiantes cuyos docentes y padres son supervisores de apoyo para prepararlos social y tecnológicamente y a través de procesos de aprendizaje. Por lo tanto, los cambios que deben hacerse en la forma en que los estudiantes abordan el material de aprendizaje y cómo adoptan hábitos que les permitan asumir los roles necesarios para el autoaprendizaje están en debate (Abad, 2020).

La educación virtual es un tipo de aprendizaje a distancia que implica una nueva mirada a los requerimientos del entorno económico, social y político, así como a las

relaciones educativas y tecnológicas. No es solo una forma única de entregar información a lugares distantes, sino también una perspectiva educativa holística (Omez, 2020).

El aprendizaje virtual está cambiando la consolidación del conocimiento y la información mediante el uso de sistemas inteligentes para describir el contenido de los materiales educativos utilizados para desarrollarlos, así como para controlar las entradas, salidas de los estudiantes y actividades. , garantizar la finalización a tiempo de las tareas y realizar revisiones de pruebas automatizadas. La entidad educativa pasa de ser consumidora a productora de información; El papel del maestro como educador ahora se ve como el de una guía. El aprendizaje es importante y también activa el propio trabajo del estudiante dependiendo del nivel en el que se encuentre, es más difícil para los preescolares, los primeros años de la escuela y los niños más pequeños porque necesitan apoyo en el uso de la tecnología (Aguilar, 2020).

Desde esta perspectiva, el aprendizaje se define como todo lo que se puede observar y registrar; es decir, el aprendizaje ocurre cuando se puede observar y determinar un cambio en el comportamiento. Este suele ser un cambio muy permanente en el comportamiento, que refleja la adquisición de nuevas habilidades o capacidades y, como resultado, el logro de objetivos alcanzables. El aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información es consistentemente relevante, es decir, no arbitraria, para el conocimiento que cada alumno ya posee, lo que lleva a una transformación que muestra que el aprendizaje significativo El significado se caracteriza por la construcción del conocimiento de manera ordenada y coherente, como en el aprendizaje de los jóvenes (Benítez et al., 2021).

En este sentido, la educación virtual requiere de un ambiente propicio para la implementación efectiva de estrategias educativas específicas incorporadas de manera ramificada. Su uso como elemento importante y central de la educación para las

generaciones futuras es controvertido porque aumenta el acceso a la educación y ofrece nuevas oportunidades de innovación, mientras que otros lo ven como un complemento a la educación tradicional (Cárdenas-Tapia et al., 2022).

La educación en el hogar y el aprendizaje a distancia tienen muchas ventajas sobre el aprendizaje tradicional en el aula; Sin embargo, la rápida transición de la instrucción tradicional en el aula al aprendizaje virtual es un desafío para todas las partes interesadas en el proceso educativo, incluidos los padres, maestros y administradores escolares, debido a la falta de experiencia y capacitación. Además, la aceptación de nuevos métodos por parte de estudiantes, profesores y padres también varía debido a la mentalidad fija, el origen social, la disponibilidad de tecnología y las condiciones de vida (Priyashantha et al., 2022).

2.2.2.1 ¿Qué son las estrategias de enseñanza virtual?

Cuando hablamos de estrategias de aprendizaje virtual, estamos hablando de cómo planificaremos el aprendizaje para que nuestros estudiantes puedan aprender en el ecosistema de aprendizaje a distancia.

Las estrategias tradicionales de aprendizaje son la base sobre la que definimos nuestros proyectos educativos y establecemos métodos y objetivos de aprendizaje. Por ello, será importante un excelente conocimiento del perfil del estudiante, el tema de investigación y el contexto académico. Sin embargo, cuando se trata de estrategias de aprendizaje virtual, no solo nos adherimos a los principios del aprendizaje presencial, sino que también diseñamos la enseñanza con énfasis en la educación virtual.

En otras palabras, el aprendizaje se logra a través de una plataforma educativa "enriquecida" con recursos didácticos, herramientas y herramientas diseñadas para uso en computadora, tableta o dispositivo móvil. Además, las necesidades de los estudiantes son

diferentes, por lo que el método de aprendizaje en línea y la estrategia de aprendizaje virtual también deben ser diferentes. En una palabra, se abre ante nosotros un nuevo panorama que nos obliga a planificar los entrenamientos de una forma completamente diferente.

2.2.2.2 Tipos de estrategias de enseñanza virtual

Dentro del entorno digital, los elementos que interactúan en un acto educativo son:

- Profesores
- Estudiantes
- Materiales del curso
- Contextos de aprendizaje

Juntos, estos elementos forman dos tipos de estrategias:

Estrategias de aprendizaje

Una estrategia de aprendizaje es un proceso o conjunto de pasos que los estudiantes internalizan y usan para aprender y resolver problemas académicos. En otras palabras, son lo que los estudiantes están practicando. Un ejemplo de una estrategia de aprendizaje es la creación de un mapa conceptual.

Estrategias de enseñanza virtual centradas en el estudiante

Esta vez nos referimos al uso de técnicas que se adaptan de manera única a las necesidades e intereses de los estudiantes individuales. Por ello, utilizamos ciertas herramientas del entorno digital con los siguientes pensamientos:

- Aumentar la autonomía de los estudiantes
- Establecer el control del ritmo de instrucción
- Programar secuencias que demuestren el aprendizaje de los estudiantes

Estrategias de enseñanza virtual central para las lecciones grupales

En este caso, el conocimiento grupal se deriva de la información provista. Las estrategias de construcción son la norma. De manera similar, dentro de esta categoría, dos roles son relevantes.

- Perfil del presentador

En este caso, podría ser un profesor, un experto o un estudiante.

- Grupos que reciben contenido.

Estos últimos son responsables de realizar actividades individualmente y compartir sus resultados con el grupo.

Estrategias de Enseñanza Virtual con énfasis en la colaboración

Finalmente, encontramos estrategias que se basan en la construcción del conocimiento dentro de los grupos, pero se apoyan en estructuras de comunicación orientadas a la colaboración.

En otras palabras, los resultados siempre deben ser compartidos con el grupo, y la participación activa de todos los miembros es esencial para lograr una colaboración equilibrada y abierta en términos de intercambio de ideas. Los docentes necesitan establecer reglas y estructuras para las actividades y realizar un seguimiento continuo y posterior evaluación.

2.2.2.3 Algunas técnicas que favorecen el aprendizaje virtual

Glosarios colaborativos

En cuanto al glosario, la idea es que los estudiantes creen guías utilizando términos relacionados con temas que no conocen. A través de este ejercicio, promoverás el

pensamiento crítico, la colaboración y la evaluación de ideas. (Por supuesto, debe considerar la cantidad de estudiantes a los que se dirige para que esto sea posible).

Foro de grupo de discusión

Las estrategias de colaboración relacionadas con las discusiones son igualmente importantes. Este elemento puede o no tener éxito dependiendo de la participación activa de los estudiantes. Por lo demás, cabe destacar que es muy importante interesarse por la voz de los alumnos para construir conocimiento con sus ideas y conclusiones.

Idea genial

Por otro lado, encontramos el brainstorming o lluvia de ideas. Básicamente, para implementarlos, los estudiantes necesitan compartir su conocimiento en un tema y los profesores necesitan sintetizar diferentes ideas.

Mapas conceptuales y mapas mentales

Además, existen diferentes formas de diagramas que se utilizan para comprender y visualizar ideas y conceptos relacionados en un tema. El uso de cualquiera de ellos en el aula puede ser una excelente manera de ayudar a los estudiantes a comprender completamente un tema y facilitar el aprendizaje grupal.

Estudios de casos de investigación

Al mismo tiempo, podemos utilizar una tarea en la que los estudiantes tengan que analizar y resolver un evento real o ficticio. El método puede provenir de lectura, video o cualquier otra fuente. Exposiciones creativas y obras de recursos multimedia.

Son simplemente actividades orales o escritas sobre un tema de investigación desarrollado utilizando un medio o recurso que motive al estudiante. Por ejemplo, grabar canciones, vídeos, crear infografías...

Terminación del grupo

También encontramos actividades para grupos. El propósito del aprendizaje virtual es fomentar la colaboración y el trabajo en equipo para que los estudiantes puedan encontrar resultados comunes.

Dinámicas de grupo y juegos.

Además, este tipo de actividades provienen de estrategias de aprendizaje virtual diseñadas para aumentar la creatividad y las habilidades sociales.

Preguntas y premios en clase o en el foro

Finalmente, esta estrategia consiste en lanzar una pregunta durante la clase o en el foro de debate para incentivar al alumno que la responda correctamente. (EvolCampus, 2021)

2.2.2.4 Métodos para el aprendizaje virtual

Los métodos que incluyen la participación en entornos de aprendizaje tanto reales como virtuales representan un cambio significativo en las estrategias de aprendizaje al colocar al alumno en el centro de atención según lo exige la regulación gubernamental. Considerados un conjunto de técnicas, estrategias y técnicas que alientan a los alumnos a participar activamente en su propio aprendizaje, estos métodos pueden proporcionar un aprendizaje más significativo e intensivo, desarrollar habilidades instructivas y facilitar la transferencia de conocimientos estudios en diferentes contextos y a través de diferentes campos de estudio (Aparicio-Gómez & Ostos-Ortiz, 2020).

Hoy en día, muchos preescolares juegan regularmente y en este entorno surge la gamificación para aprender jugando. Los mejores juegos tienden a ser largos, desafiantes y difíciles, pero los jugadores deben ser persistentes y cuanto más difícil se vuelve el juego, más motivados están para asumir el siguiente desafío. Los problemas se pueden resolver en

el juego, mientras recibe satisfacción y recompensas en forma de comentarios virtuales. Por lo tanto, el juego se considera divertido y motivador porque permite a los jugadores lograr un equilibrio entre el desafío y el nivel de habilidad, comprender cómo establecer metas claras y recibir retroalimentación a través de la interacción técnica digital con los estudiantes, manteniendo un alto nivel de concentración y ganando experiencia una sensación muy agradable cuando se utilizan juegos para el aprendizaje, se fomenta especialmente la creatividad en los niños en edad preescolar (Aparicio-Gómez & Ostos-Ortiz, 2020; Vicente et al., 2021).

Construir y configurar entornos virtuales de aprendizaje requiere desarrollar secuencias de aprendizaje que incorporen características didácticas apropiadas. En este escenario, el desarrollo de recursos de aprendizaje digital de alta calidad se ha convertido en una herramienta clave para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, para que un recurso sea didáctico y tecnológicamente eficaz, se debe tener en cuenta el tiempo necesario para planificarlo y construirlo, así como el equilibrio entre los horarios de inicio según las actividades y la documentación para el nivel requerido (Ibaceta & Villanueva, 2021; Bucheli-López et al., 2021).

2.2.2.5 Relación de la educación virtual y el comportamiento estudiantil

El material que se encuentra en las muchas fuentes de datos influyentes que se enumeran a continuación muestra cuán cerca pueden ser el aprendizaje, la salud mental y la educación virtual para los estudiantes. Por ello, los procesos de aprendizaje y las estrategias pedagógicas para potenciar la experiencia de aprendizaje necesitan ser modificados o mejorados para afrontar los nuevos retos del siglo XXI con los avances tecnológicos y la educación virtual (Toasa & Toasa, 2022).

Esta división conduce al concepto de equidad educativa, que puede estudiarse desde dos aspectos interrelacionados: la equidad educativa interna y la equidad educativa externa. El primero se refiere al impacto de los factores socioeconómicos en el sistema educativo, el segundo se refiere al valor instrumental de la educación y su impacto en el desarrollo individual y social del alumno. En este sentido, la igualdad de acceso no garantiza condiciones o ambientes de aprendizaje, ni garantiza el éxito social a largo plazo (Cardozo et al., 2022).

En la educación en línea, es muy importante que los docentes consideren la teoría de la autodeterminación al diseñar actividades de aprendizaje, lo que les permite guiar el desarrollo de las actividades y al mismo tiempo satisfacer las necesidades de los estudiantes. y conectividad. El éxito de los estudiantes en línea estará determinado por el apoyo adecuado, incluida la identificación y el abordaje de las debilidades cognitivas o emocionales para crear actividades de apoyo que les permitan mantener y aumentar su motivación para aprender agregando a su estilo de comportamiento diario (Núñez-Urbina, 2020).

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La actual crisis sanitaria mundial ha empujado de manera impredecible la educación a un entorno virtual y las instituciones, los docentes y los estudiantes no están preparados para hacer frente a este modelo de enseñanza y aprendizaje. En Ecuador, el gobierno, ante la inexcusable necesidad de proteger la salud de los estudiantes, docentes y demás involucrados en el proceso educativo, ha decidido suspender las clases obligatorias a nivel nacional, paralizando el sistema educativo sus diferentes niveles, requiriendo dependencia de distintas fuentes de información y tecnología, en este caso la virtualidad educativa (Plan V, 2020).

La educación es un derecho ampliamente tratado en instrumentos internacionales y nacionales, y en Ecuador constituye un bien legal protegido y transversal, porque es la base del cumplimiento de otras garantías, como el derecho a la salud. En Ecuador, se ha desarrollado un proceso integral, en un marco de igualdad y equidad (Constitución de la República del Ecuador, 2008) por ello esta como norma suprema:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la

cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

El derecho a la educación encierra una serie de elementos necesarios para su ejercicio efectivo, uno de los cuales es su carácter inclusivo, que determina la necesidad de acciones dirigidas a satisfacer las necesidades específicas de cada estudiante, sin otorgar un trato diferenciado, sino otorgando a todos la oportunidad de participar en circunstancias equitativas y equitativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Miranda et al., 2021).

Es así que, es importante para fines académicos apoyar el desarrollo de las competencias necesarias para ejercer el derecho a una educación inclusiva a través del control de los sistemas de información que se utilizan en la educación, permitiendo una interacción efectiva con los estudiantes y brindándoles un grupo de sus compañeros, resaltando en esta ocasión el artículo 37 (Código la Niñez y Adolescencia 2003) que menciona: en su numeral 4. Asegurar que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, sedes, instalaciones, recursos adecuados y un buen ambiente de aprendizaje. Este derecho comprende la educación básica efectiva de cero

a cinco años, por lo que se desarrollarán programas flexibles y abiertos y que respondan a las necesidades culturales de los estudiantes.

El plan de Creación de Oportunidades 2021-2025, en su objetivo 7. Oportunidades para que los ciudadanos promuevan una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles. Dentro de las Políticas establece: 7.1 Garantizar el acceso universal, inclusivo y de calidad a la educación en los niveles inicial, básico y bachillerato, promoviendo la permanencia y la culminación de los estudios y, el 7.2 Promover la modernización y la eficiencia del modelo educativo por medio de la modernización y el uso de herramientas tecnológicas.

Así mismo dentro de los objetivos del Currículo Educación Inicial, (Ministerio, 2014, p. 12) establece: 6.2. SUBNIVEL INTRODUCTORIO 1.- Desarrollar habilidades que les permitan relacionarse socialmente con una mayor sensación de seguridad y confianza, a partir del autoconocimiento, el conocimiento familiar y comunitario, promoviendo mayores niveles de autonomía e identidad personal y cultural; y de la misma forma, el 6.3. SUBNIVEL INICIAL 2.- Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno (Ministerio, 2014, p. 16).

CAPÍTULO III

DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO

Durante la investigación se planteó como primer paso la elaboración de una ficha de observación, de manera que se pueda evidenciar el comportamiento de los niños en el desarrollo de las clases y una entrevista a los docentes para identificar estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje virtual, en las diferentes instituciones educativas de San Miguel mediante una muestra de la población. Las preguntas justifican las respuestas a los desafíos de manejar el comportamiento de aprendizaje virtual de los niños en edad preescolar.

El estudio magistral empleó diversos procesos, adheridos al modelo propuesto, así como al tipo y diseño de investigación no experimental descriptivo e inferencial. Después, se utilizó una matriz de registro de datos, tablas de distribución de frecuencia y gráficos que permitieron visualizar la realidad de los niños de preescolar en la educación virtual. Los resultados obtenidos por medio del guía de observación aplicado a los niños y la entrevista a los docentes son totalmente éticos basados en el respeto de la muestra. Otro aspecto a considerar es la confidencialidad, no divulgando los datos obtenidos, por lo tanto, el la guía de observación no tienen la opción de identificación de datos personales. El instrumento manifiesta el por qué y para qué está siendo empleado, es decir, es solo para fines académicos.

3.1.1 Diagnóstico, origen o naturaleza del proyecto

La pandemia mundial ha provocado grandes cambios en las instituciones educativas de todo el mundo, pasando de las tradicionales aulas físicas a las aulas virtuales. Este cambio

requirió que tanto estudiantes como docentes se adapten rápidamente a las diferentes formas de enseñanza y aprendizaje en el entorno virtual. Sin embargo, al estudiar en línea, los niños tienen acceso a una amplia gama de herramientas y recursos en Internet para desarrollarse en un ambiente adecuado y promover así el aprendizaje significativo mediante la virtualidad. Estas herramientas incluyen la comunicación sincrónica, como el video en línea, así como la comunicación asincrónica, como el correo electrónico o los foros de discusión en línea.

Los problemas de comportamiento también pueden cambiar la dinámica del aula, ya que los comportamientos disruptivos distraen la atención de las tareas académicas. La investigación sugiere que los factores relacionados con el manejo del comportamiento son un factor importante para muchos docentes al decidir si continúan en la profesión o la abandonan. Sin embargo, los docentes que se ven a sí mismos como competentes en el manejo del entorno del aula y en la enseñanza académica sólida están menos estresados y tienen menos probabilidades de abandonar la profesión. Estos docentes consideran el manejo del comportamiento como una parte integral de un aula efectiva.

Es imperativo tener en cuenta que los niños no pueden aprender y los docentes no pueden enseñar en un entorno caótico de aula virtual. Como resultado, los docentes deben asegurarse de tratar de manera efectiva el mal comportamiento de los niños para que la enseñanza no se interrumpa.

Muchas conductas problemáticas que los niños expresan en la edad preescolar se consideran transitorias; y hasta cierto punto, un componente de los cambios normativos del desarrollo. Aparentemente, los cambios en el desarrollo son comunes tanto para los problemas de externalización como para los de internalización y ocurrirán en aproximadamente la mitad de los niños que se identifican con problemas de externalización en la edad preescolar. En consecuencia, se podría esperar que algunos niños superen sus

dificultades antes de comenzar la escuela obligatoria, mientras que otros seguirán mostrando comportamientos problemáticos.

3.1.1.1 Tipo de investigación

Investigación Bibliográfica

De acuerdo con lo señalado por (Reyes-Ruiz & Carmona Alvarado, 2020), la investigación bibliográfica implica la selección precisa y la recopilación de información útil para el tema de estudio a partir de libros, documentos, grabaciones y artículos científicos que sean relevantes y precisos. Por su parte, (Hernández Sampieri et al., 2006), afirma que las técnicas de investigación tienen como objetivo ayudar al investigador en el proceso de recolección de información, siendo procedimientos fundamentales para acercarse de manera más precisa al problema de investigación. En tanto, (Tancara, 1993), considera que la unidad de información se refiere a la recolección de datos, procedimientos y difusión de información científica y técnica.

Como consecuencia, el presente estudio abarca la investigación bibliográfica con el objetivo de sustentar la investigación con base científica y establecer una respuesta a la problemática determinada.

Investigación de Campo

De acuerdo con (Arias Gonzáles & Covinos Gallardo, 2021), “La investigación de campo es aquella que se realiza en el mismo lugar y en el tiempo donde ocurre el fenómeno”. La metodología empleada en este estudio fue de campo, ya que se recolectaron datos directamente del entorno natural y se analizaron sin alterar las condiciones originales de la guía de observación y la entrevista, lo cual garantiza la fidelidad y veracidad de los resultados obtenidos.

Investigación Aplicada

Según la definición dada por (Vargas, 2008), la investigación aplicada comprende una forma de investigación práctica y empírica, cuyo objetivo principal es aplicar los conocimientos previamente adquiridos y adquirir nuevos, a través de la implementación y sistematización de la práctica basada en investigación. Esta forma de investigación se caracteriza por su rigor, organización y sistematicidad en la obtención y uso de conocimientos y resultados de investigación, lo que permite conocer la realidad de manera más precisa.

3.1.1.2 Métodos utilizados en la investigación

Entre los métodos generales utilizados para la presente investigación fueron: Deductivo, Inductivo, Bibliográfico.

- **Método Deductivo.** - Permite exponer las particulares de la educación virtual mediante un análisis sintético, donde presentamos conceptos, principios, definiciones, normas generales para llegar a lo particular que es precisamente el comportamiento de los niños de preescolar.
- **Método Inductivo.** - Este método parte del análisis del comportamiento de los niños de preescolar frente a la nueva modalidad de educación a través de la virtualidad.
- **Método Bibliográfico.** - Este método permitió recurrir a realizar la investigación utilizando: libros, revistas, folletos e internet para conocer las teorías y avances que el del comportamiento de los niños a través de la educación virtual para plantear la propuesta.

3.1.1.3 Técnicas e instrumentos de investigación

El cuestionario es un conjunto de preguntas preparado cuidadosamente sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación, para que sea contestado por la muestra poblacional (Lema & Morejón, 2020). Para la ficha de observación sobre la “Gestión del comportamiento en el aprendizaje virtual en los niños de preescolar”, se ha elaborado una escala de Likert. Este se elaborará considerando las propuestas de (Arabacı, 2010; Rivera, 2015; Mendivel et al., 2020; Yucra, 2022). Los instrumentos utilizados en el desarrollo del trabajo de investigación fueron: ficha de observación a los niños de las cinco instituciones del cantón San Miguel y entrevista dirigida a los quince docentes de las cinco instituciones del cantón San Miguel.

3.1.1.4 Población

Instituciones Educativas del cantón San Miguel de Bolívar

1. Unidad Educativa San Miguel
2. Unidad Educativa 10 de Enero
3. Unidad Educativa 24 de Mayo
4. Centro de Educación Inicial Aída León de Rodríguez Lara
5. Unidad Educativa Del Milenio Angel Polibio Chávez

TABLA 1

Población

No.	Institución	Inicial 1 (3 años)	Inicial 2 (4 años)	Primero de Básica (5 años)
1	Unidad Educativa San Miguel			22
2	Unidad Educativa 10 de Enero			“A” 22 “B” 20
3	Unidad Educativa 24 de Mayo	22	30	27
4	Centro de Educación Inicial Aída León de Rodríguez Lara	25	“A” 30 “B” 30	
5	Unidad Educativa del Milenio Angel Polibio Chávez	20	67	85
	TOTAL			400

3.1.1.5 Muestra

La población que corresponde al trabajo de la investigación es de N=400 niños y debido a que esta es muy grande, se optó por aplicar la fórmula para calcular la muestra en poblaciones finitas, dando como resultado una muestra de 197, a las cuáles se aplicó una guía de observación de 14 ítems.

Fórmula para el cálculo de la muestra:

$$n = \frac{N * z^2 * p * q}{(N - 1) * e^2 + z^2 * p * q}$$

Donde:

N = Total de la población (400)

$Z\alpha$ = 1.96 al cuadrado (si la seguridad es del 95%)

p = proporción esperada (en este caso 5% = 0.05)

q = $1 - p$ (en este caso $1 - 0.05 = 0.95$)

d = precisión (en su investigación use un 5%).

La población total está conformada por 400 niños de las cinco instituciones educativas del cantón San Miguel. Aplicando la fórmula la muestra es 197 niños.

Recolección de datos

Para el estudio, se utilizó la ficha de observación aplicada a los niños. Anexo 1. Es la técnica de recolección de información consiste básicamente en realizar el registro del fenómeno observado tal como se realiza habitualmente, un claro ejemplo es la guía de observación en el aula.

Mediante esta técnica se pretende describir, explicar, y comprender, para descubrir patrones habituales.

En una evaluación externa, el evaluador es capaz de realizar un análisis de forma directa en el momento en que la evaluación se lleva a cabo, y en donde su participación varía según el contexto en que se encuentra el programa de estudio que está siendo evaluado. Las preguntas realizadas se basaron en las variables de la investigación. El investigador ideó la pregunta combinando las variables a investigarse (gestión del comportamiento y educación en la virtualidad).

Para el análisis de los datos se utilizó un enfoque cuantitativo, donde la información obtenida de las tablas de observación se procesó con el programa SPSS, y se utilizó un

análisis descriptivo para determinar la incidencia en las respuestas obtenidas. Al mismo tiempo, con base en la información de los docentes, se realizó un análisis cualitativo de las entrevistas.

3.1.2 Análisis e interpretación de datos de la Ficha de Observación

TABLA 2

Le resulta difícil mantenerse sentado

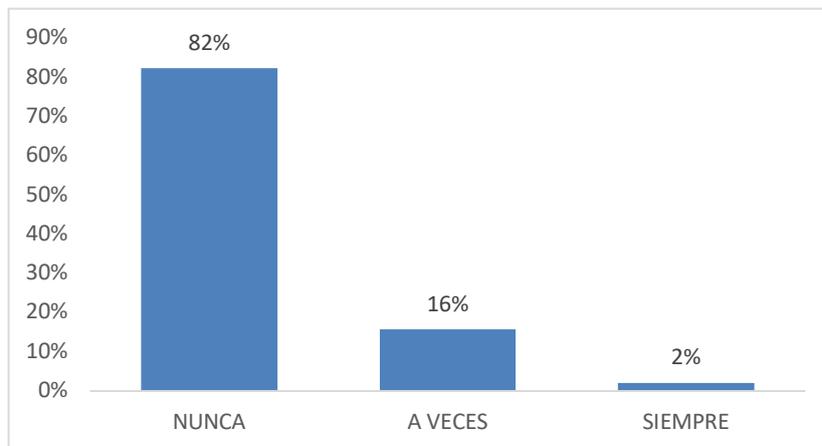
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	162	82%
A VECES	31	16%
SIEMPRE	4	2%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 1

Le resulta difícil mantenerse sentado



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

Se evidencia que estadísticamente es significativo la propuesta aplicada a los niños y niñas por cuanto, el 82%, que corresponde a 167 niños y niñas no tienen dificultad de mantenerse sentados, para realizar actividades de aprendizaje propuestas por el docente, mientras el 2% que son 4 niños y niñas demuestran dificultades para mantenerse sentados

para realizar las actividades de aprendizaje, y el 16% que concierne a 31 niños y niñas a veces se sienten incómodos a sentarse para realizar dichas actividades.

TABLA 3

Interrumpe a los demás, habla demasiado

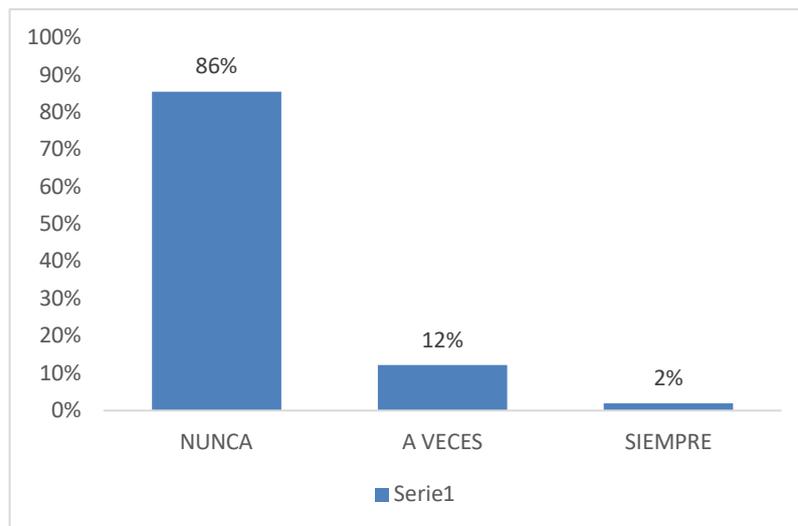
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	169	86%
A VECES	24	12%
SIEMPRE	4	2%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 2

Interrumpe a los demás, habla demasiado



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

En la tabla 3 y representado en el gráfico 2, se evidencia que el 86% que corresponde a 169 niños y niñas, mantiene un adecuado comportamiento al momento de realizar las actividades de aprendizaje, lo que se demuestra que las actividades académicas propuesta

para el proceso de enseñanza aprendizaje es adecuado. El 12% y el 2% de estudiantes se está adaptando a las actividades que se realiza en clases.

TABLA 4

Sin motivo empieza a gritar

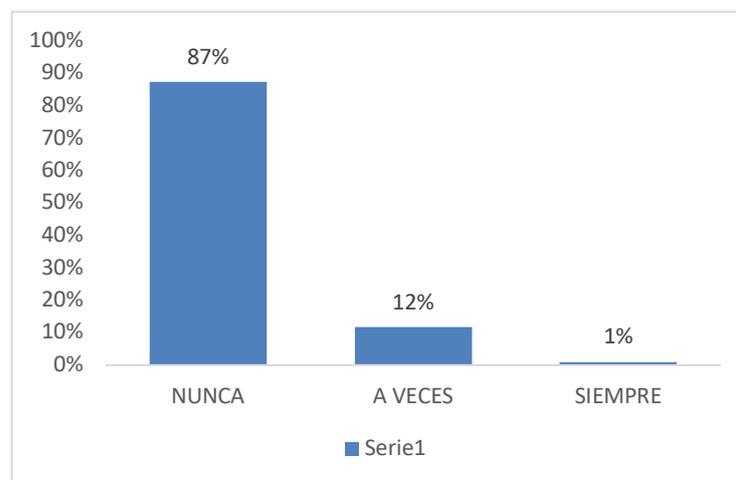
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	172	87%
A VECES	23	12%
SIEMPRE	2	1%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 3

Sin motivo empieza a gritar



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

Con base en la tabla 4 y representado en el gráfico 3, se puede afirmar que del grupo en estudio el 87% que corresponde a 172 niños y niñas tienen siempre el hábito de realizar la actividad con un comportamiento adecuado en donde se realiza el proceso de aprendizaje del niño. Se presentan los casos en los cuales los niños que en un 1% todavía presentan un

comportamiento que se van adaptando al trabajo en el aula. Esto se puede deberse a varios factores como la falta de comunicación, bajo nivel de motivación o déficit de atención.

TABLA 5

Constantemente mueve sus piernas, brazos y manos

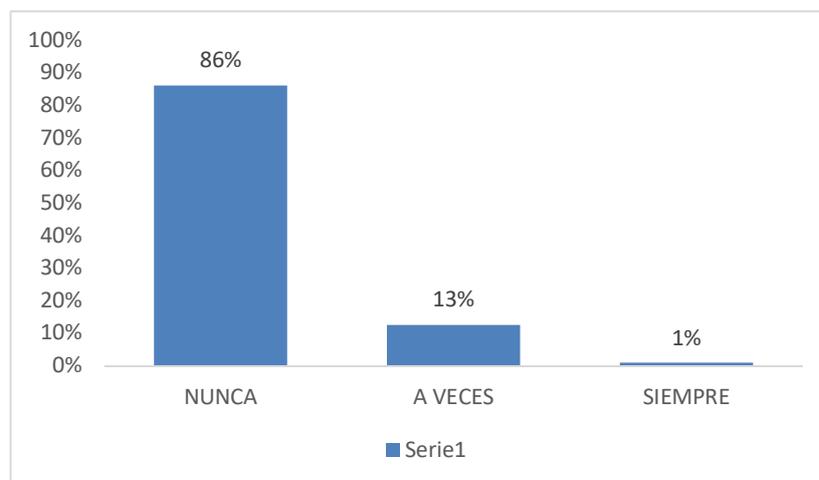
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	170	86%
A VECES	25	13%
SIEMPRE	2	1%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 4

Constantemente mueve sus piernas, brazos y manos



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

De acuerdo con la tabla 5 y el gráfico 4, con el tema relacionado con su comportamiento al mover sus piernas y brazos, se evidencia que aplicada la propuesta los niños en un 86% que se refiere a 170 niños y niñas, no tiene estos movimientos; al momento de las actividades, cooperan en la realización de la misma. Mientras tanto el 13% y el 1%

realizan los movimientos inadecuadamente ya sea por nerviosismo para realizar las actividades de aprendizaje.

TABLA 6

Se irrita y/o agrede fácilmente

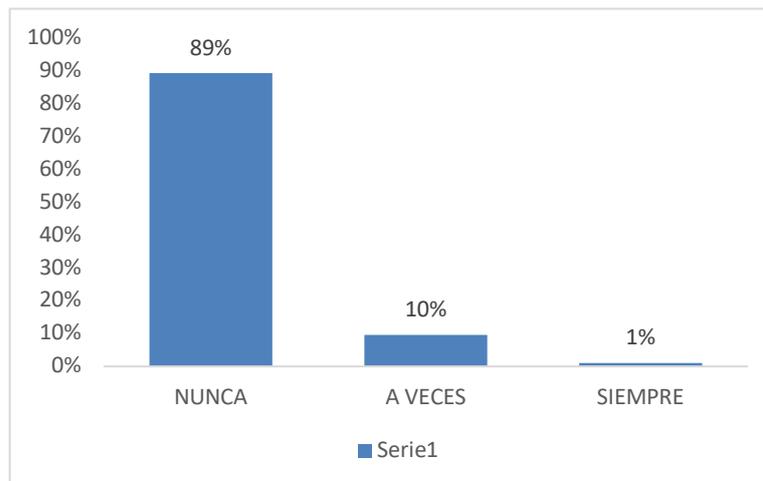
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	176	89%
A VECES	19	10%
SIEMPRE	2	1%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 5

Se irrita y/o agrede fácilmente



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

Uno de los principales problemas dentro de la educación virtual, se puede evidenciar en un 89% que corresponden a 176 niños y niñas, tienen un comportamiento correcto al momento de realizar acciones con la docente, también un 10% de niños se va adaptando a la actividad con los docentes.

El 1% todavía no se adapta a las actividades que el docente realiza en clases puede deberse a varios factores como desconcentración, vacíos de conocimiento, conectividad, etc.

TABLA 7

Es impaciente, no tolera la espera

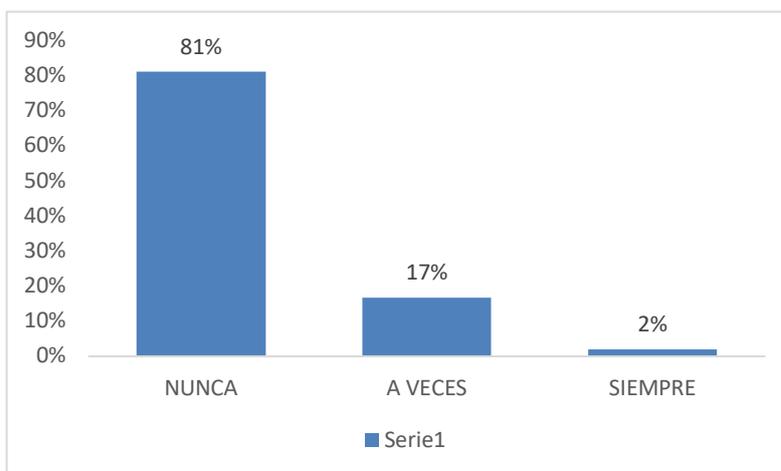
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	160	81%
A VECES	33	17%
SIEMPRE	4	2%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 6

Es impaciente, no tolera la espera



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

Según lo detalla la tabla 7 y representado en la gráfica 6, con relación a la pregunta el niño es paciente y tolera la demora, acerca de si el niño permanece en su lugar cuando se dictan las clases virtuales, se especifica que el 81% que corresponde a 160 niños y niñas, siempre están presentes durante toda jornada de clase, de igual manera el 17% que se

relaciona a 33 niños y niñas, están casi siempre activos. En cuanto a la presencia nula y casi nula comprende el 2% que son 4 niños y niñas. Este aspecto se puede afirmar con la ayuda de la activación de la cámara de los niños que conforman el aula virtual, siendo un aspecto clave para interactuar con los estudiantes de manera más interactiva.

TABLA 8

Llora o se angustia ante diferentes situaciones

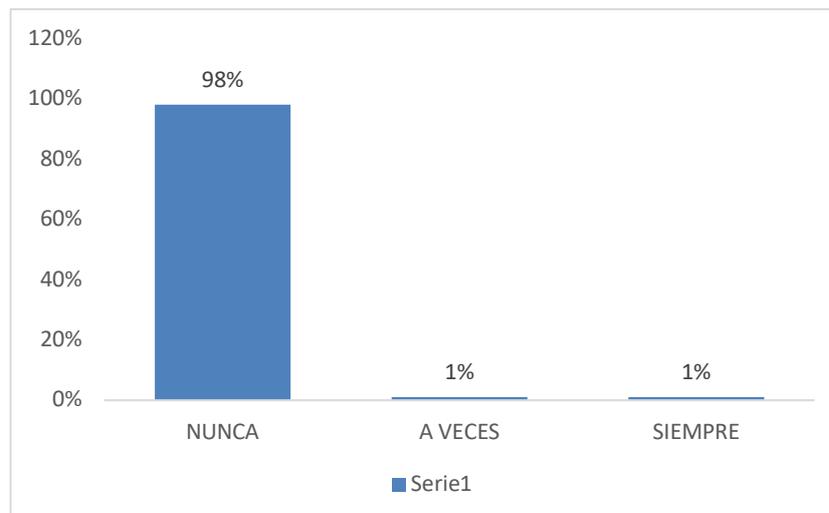
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	193	98%
A VECES	2	1%
SIEMPRE	2	1%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 7

Llora o se angustia ante diferentes situaciones



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

El llanto y la angustia es normal como respuesta a situaciones que no pueden resolver, pero con las actividades de aprendizaje virtuales mantienen la tranquilidad la frialdad y lo importante es que lo resuelve es por ello que en el 98% que corresponde a 193



niños y niñas mantienen su frialdad para resolver sus situaciones adherentes, una vez aplicada la propuesta se evidencia significativamente que controla sus emociones.

TABLA 9

Inicia, pero no culmina sus actividades

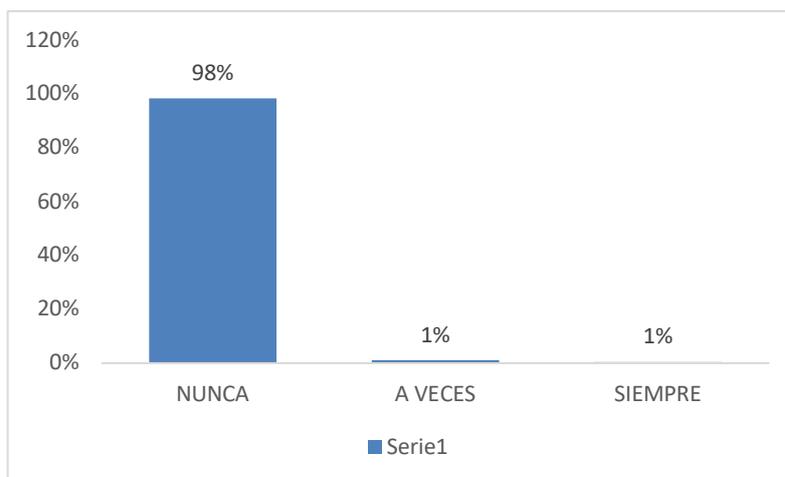
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	194	98%
A VECES	2	1%
SIEMPRE	1	1%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 8

Inicia, pero no culmina sus actividades



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

De acuerdo a lo establecido en la tabla 9 y gráfico 8, cuando el docente realiza una actividad con el niño y en su mayoría recibe respuesta en el ámbito virtual, se presentan los siguientes datos: nunca 98% que corresponde a 194 niños y niñas, no tiene problemas al momento de terminar sus tareas es decir culmina con las mismas, así a veces 1% se evidencia

que no culmina sus tareas. Las dificultades de aprendizaje pueden ser otro aspecto para considerar, si el niño tiene dificultades para procesar la información o para comprender lo que se le está preguntando, es posible que se sienta abrumado y no sepa cómo responder. Por último, también se presenta la falta de interés por el tema o la clase en general, puede ser que no tenga la motivación para responder preguntas.

TABLA 10

Trabaja mejor individualmente que en actividades grupales

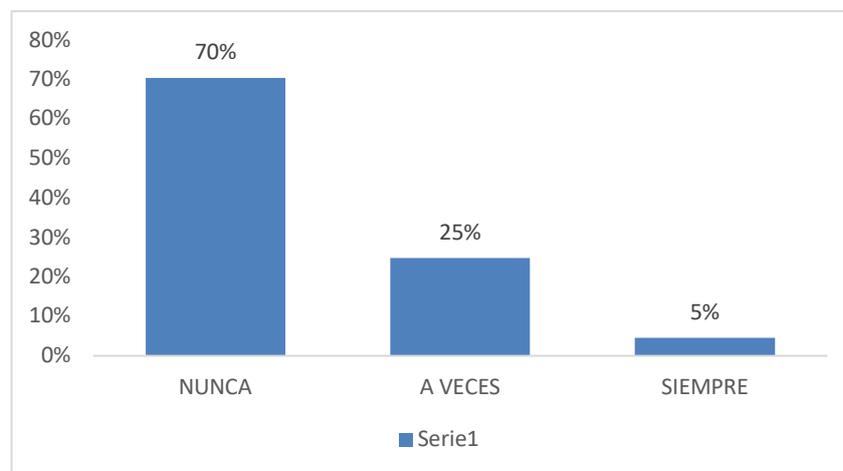
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	139	70%
A VECES	49	25%
SIEMPRE	9	5%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 9

Trabaja mejor individualmente que en actividades grupales



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

Algunos métodos tecnológicos pueden satisfacer mejor las diferentes necesidades que cada niño o niña puede tener. Cada uno de ellos podrá progresar y aprender a su propio ritmo, además les puede motivar para ser más colaborativos cuando están aprendiendo por lo tanto se evidencia que el 70% que representa a 139 niñas y niños, realiza la actividad

individualmente sin dificultades, un 25% que se relaciona a 49 niños y niñas necesitan a veces realizar actividades grupales y un 5 % puede realizar las actividades grupales.

TABLA 11

Mantiene la atención, se distrae fácilmente

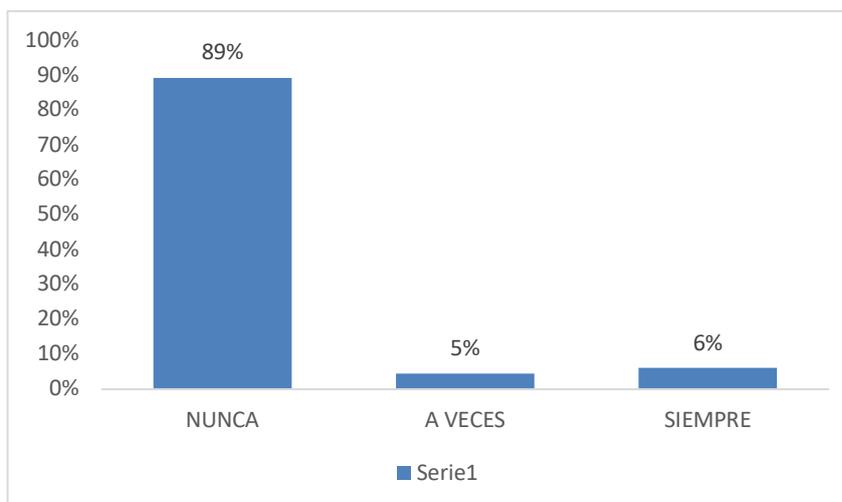
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	176	89%
A VECES	9	5%
SIEMPRE	12	6%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 10

Mantiene la atención, se distrae fácilmente



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

La atención y la distracción es un reto de cada docente por ello se recomienda realizar actividades donde haya mayor concentración y menos distracción, con las actividades planteadas en la propuesta se obtiene que el 89% que corresponde a 176 niños y niñas no

tienen esta dificultad de distraerse fácilmente y se ve concentrados en las actividades virtuales.

TABLA 12

Finaliza la actividad planteada

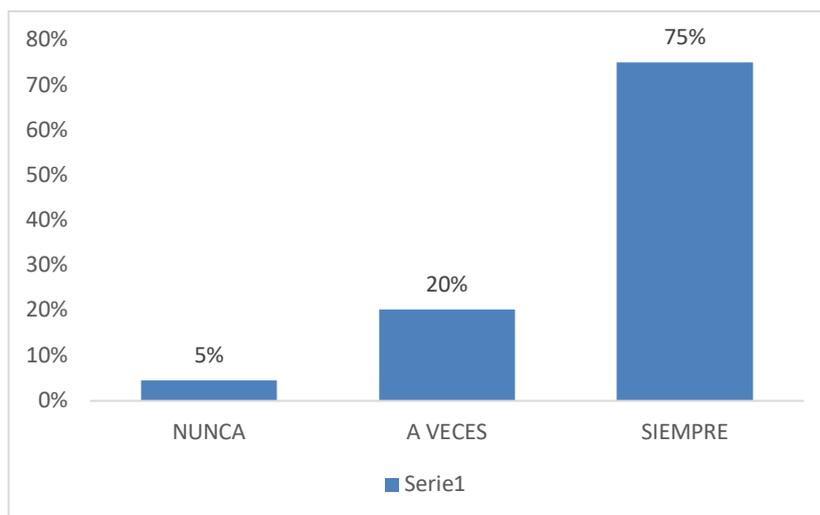
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	9	5%
A VECES	40	20%
SIEMPRE	148	75%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 11

Finaliza la actividad planteada



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

El vínculo que existe entre el niño y niña con la tecnología es que crea un ambiente de aprendizaje personalizado puede hacer que el niño y niña se sientan más motivados a la hora de aprender e impulsar su educación, esto se refleja en el cuadro 12 y en el gráfico 11. Que el 75% que representa 148 niños y niñas finalizan su tarea de comprobación de su

aprendizaje, el 20% que se relaciona a 40 niños están en esa formación que lo superaran a medida que siga aumentando su competencia digital y el 5% que representa a 9 niños y niñas habrá que motivarlos para que finalicen la actividad.

TABLA 13

Presenta dificultad al utilizar la computadora

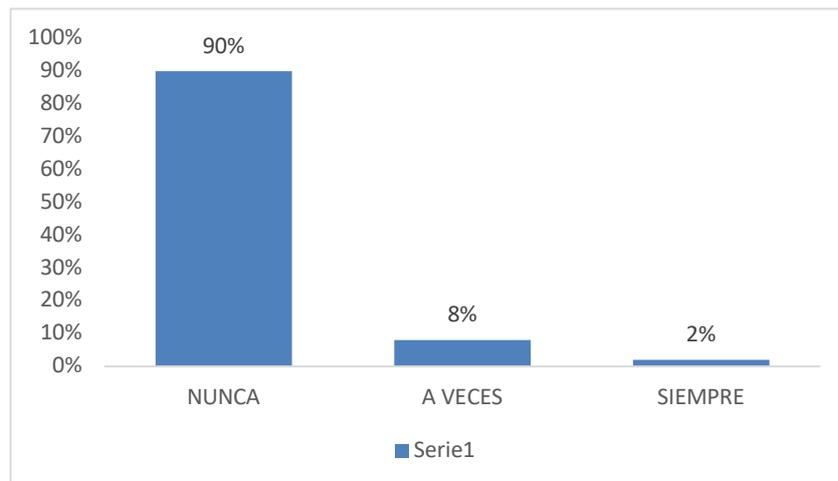
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	177	90%
A VECES	16	8%
SIEMPRE	4	2%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 12

Presenta dificultad al utilizar la computadora



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

Los niños y niñas en la actualidad son nativos digitales, es decir nacen y crecen con la tecnología ocupando un lugar central en sus vidas es por ello que 90% que corresponde a 177 niños y niñas no tienen dificultad en utilizar una computadora o un dispositivo tecnológico y el 2% que representa a 4 niños y niñas presentan siempre esta dificultad, y

esto se debe a las situaciones económicas de sus hogares, por tal motivo la implementación de la propuesta con las actividades virtuales fue de gran ayuda para seguir implementando la competencia digital.

TABLA 14

Necesita ayuda para manipular la computadora

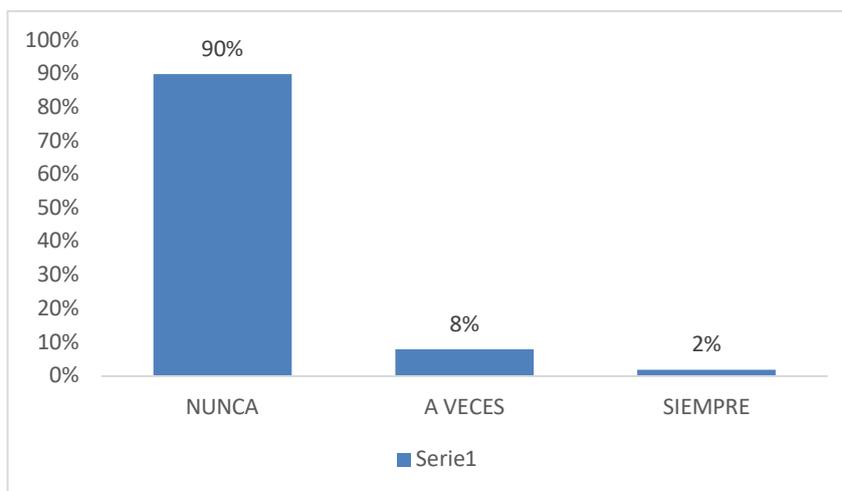
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	132	90%
A VECES	51	8%
SIEMPRE	14	2%
TOTAL	197	100%

Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

GRÁFICO 13

Necesita ayuda para manipular la computadora



Elaborado por: Autora

Fuente: Ficha de observación

Análisis e interpretación

Los dispositivos tecnológicos son parte de la vida cotidiana de los niños y niñas en la actualidad es por ello que el 90% que corresponde a 132 niños y niñas no necesitan ayuda para manipular la computadora, el 8% que se relaciona con 51 niños y niñas tienen pequeñas dificultades en su manipulación y el 2% que corresponde a 14 niños y niñas si presentan

serias dificultades, mismos que serán superados a medida de su manipulación de la misma, es por ello que la propuesta de aplicación tecnológica fue estadísticamente significativo.

3.1.3 Contrastación de la ficha de observación aplicada a los niños antes y después de la propuesta

La virtualidad ha creado nuevas formas de conexión y comunicación, pero también ha presentado desafíos en cuanto a la construcción de relaciones afectivas, especialmente en el caso de los niños. Es cierto que la virtualidad puede dificultar la construcción de relaciones afectivas profundas y significativas, ya que las interacciones a través de pantallas pueden ser más limitadas y superficiales en comparación con las interacciones cara a cara. Además, la falta de contacto físico y de lenguaje corporal puede dificultar la interpretación de las emociones y la empatía. Sin embargo, también es posible establecer conexiones afectivas significativas a través de la virtualidad, especialmente si se utilizan herramientas que permiten una mayor interacción y conexión emocional, como las videoconferencias o las redes sociales.

Es importante tener en cuenta que la calidad de la conexión afectiva depende en gran medida de la calidad de la interacción y la comunicación que se establece entre las personas, independientemente de si es en persona o a través de la virtualidad.

Los niños cuando realizan actividades con el docente, van a tener un aprendizaje significativo, es decir tendrá aprendizajes previos y podrá aumentar estos conocimientos cuando manipule las computadoras, con actividades diarias que ayuden al estudiante a realizar de manera motivada y adecuada.

La educación virtual ha sido un cambio significativo en la forma en que los niños aprenden y se desarrollan, como modelo de enseñanza, la educación virtual ha tenido tanto efectos positivos como negativos en el comportamiento y el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños.

Por un lado, la educación virtual permite que los niños encuentren diversos recursos educativos como videos, tutoriales, juegos didácticos y otros materiales multimedia para enriquecer su aprendizaje. Además, la educación virtual también puede desarrollar habilidades técnicas y digitales, cada vez más importantes en la sociedad actual.

Se conoce que los programas virtuales aplicados de una manera educativa, favorecen al aprendizaje del niño, ya que el niño observa, manipula, escucha, recibe indicaciones y así va adquiriendo comportamiento adecuado para poder interactuar de manera virtual, además su docente y padres ayudarán en la motivación del mismo, en donde el niño genera una autonomía, seguridad y confianza en sí mismo y en los demás.

Luego de aplicada la propuesta una guía de actividades virtuales se evidencia que en su gran mayoría los niños, interactúan de manera activa, motivadora, participativa sin evidenciar problemas de comportamiento en el aula de clase.

Encuesta dirigida a los docentes de las cinco instituciones del Cantón San Miguel.

Objetivo: Conocer su opinión con respecto a la gestión del comportamiento en el aprendizaje virtual en los niños de preescolar en instituciones Educativas del Cantón San Miguel.

1. ¿En el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje el niño logra seguir las instrucciones dadas por el docente en la realización de una actividad?

R//. Pocos niños dan respuesta a las indicaciones dadas por el docente, en muchas ocasiones se debe repetir la instrucción tratando de llamar la atención para que puede desarrollar la tarea.

2. ¿Cuál es el comportamiento del niño durante las clases?

R//. Algunos niños se comportan de forma adecuada siempre y cuando reciba su clase en compañía de sus padres o una persona a cargo; ya que en muchas ocasiones no permanecen en el lugar de estudio y resulta difícil controlar provocando discontinuidad en el proceso de enseñanza.

3. ¿Buscan los niños interactuar entre sus compañeros de aula?

R//. Muy poco se relacionan entre sus compañeros, se limitan a escuchar al profesor y el tiempo destinado a la actividad es corto debido a que en esa edad se utiliza solo 30-40 minutos.

4. ¿El niño interactúa cuando el docente realiza preguntas por medio de la virtualidad?

R//. Pocas veces participaba el niño de forma activa; en muchas ocasiones había que llamar por su nombre porque desaparecían de la cámara.

5. ¿Cómo los niños reaccionaban en el desarrollo de la hora clase?

R//. Muchos de ellos mostraban malestar al momento de la clase como: enojo, llanto, grito, sueño, demostrando los padres sobreprotección.

Interpretación

Una vez aplicada la entrevista a las quince docentes se puede llegar a determinar:

El proceso de enseñanza-aprendizaje resulta complejo a través de la virtualidad debido a muchos factores que intervienen dentro del mismo; es así que resulta imprescindible el rol del docente en este escenario. La actualización del conocimiento a través de metodologías activas y el uso de herramientas tecnológicas, permitirán ejecutar un aprendizaje significativo logrando la participación activa y el comportamiento adecuado de los niños.

Luego de la aplicación de la propuesta sobre la guía de programas virtuales por el docente en el desarrollo de sus clases, permite que los niños se sientan motivados, muestran interés y desarrollen habilidades y destrezas propias de su edad en aras de construcción del conocimiento.

Los resultados que se consiguió con los datos que los docentes conocieran la manera adecuada de corregir el comportamiento cuando se realicen las actividades, también se consiguió que los padres ayuden a sus hijos además los docentes conocieron programas con la participación activa de los niños.

Los docentes conocieron de manera profunda los distintos programas que aplica con los niños en esta edad, que aporten en el comportamiento de los niños mediante una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL

GUÍA DE PROGRAMAS VIRTUALES COMO ESTRATEGIAS PARA EL COMPORTAMIENTO EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL.

MI MUNDO VIRTUAL



Lic. Tania Marlene Moyano Verdezoto

Diseñada para niños de preescolar

3.2 ACTIVIDADES Y TAREAS DEL PROYECTO

3.2.1 Propuesta

Guía de Programas virtuales como estrategias para el comportamiento en el aprendizaje virtual.

3.2.2 Justificación

La propuesta se basa en dar un apoyo a los niños que se encuentran en un nivel de preescolar e impulsarlos en una educación virtual, asimismo los docentes serán socializados sobre los programas que colaboren en el aprendizaje virtual, se contará con el uso de diferentes programas tecnológicos que el objetivo de buscar que los docentes alcancen un potencial óptimo con el uso de la tecnología, de manera que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más práctico e interactivo para que tanto los niños como los docentes disfruten de las clases.

Al conseguir una educación virtual se cuenta con el apoyo tecnológico que brinda grandes posibilidades, se tendrá una educación de primer nivel donde todos los participantes en este modelo serán beneficiados y a su vez la sociedad en general será beneficiada al lograr una pedagogía de esta forma. Cabe nombrar que entre las principales utilidades que se denota al tener una correcta aplicación de los recursos tecnológicos se pueden nombrar a:

- Mejora y facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje al estar mayormente enfocada en la integración del estudiante.
- Crea nuevos espacios de educación y brinda una gran cantidad de información interactiva para los niños de preescolar.

La presente propuesta se enfoca en que los niños adquieran, mantengan el interés por la clase al plantear modelos interactivos y novedosos con la introducción que se hará a la modernidad a través de las TIC's, busca que los docentes analicen y entienden los recursos tecnológicos que se encuentran a nuestro alcance y lo pongan en práctica en el aprendizaje tanto autónomo como colaborativo para los estudiantes.

Además, plantee la trascendencia, utilidad práctica, teórica o metodológica que proporcionará el trabajo, así como el impacto, relevancia y el aporte que constituirá la investigación.

3.2.3 Objetivos

3.2.3.1 General

Promover el adecuado comportamiento de los niños(as) del nivel de preescolar en instituciones Educativas del Cantón San Miguel, mediante la aplicación de programas establecidos para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto de la virtualidad.

3.2.3.2 Específicos

- Motivar al aprendizaje del niño mediante programas virtuales de preescolar en las instituciones Educativas del cantón San Miguel para fortalecer los conocimientos de los niños y de los docentes en uso de los recursos tecnológicos y su aplicación en el proceso pedagógico.
- Describir programas planificados para un aprendizaje mediante la gamificación donde las técnicas de aprendizaje colaboran en el desarrollar habilidades y destrezas propias en los niños.

3.2.4 Ubicación sectorial y física

La propuesta fue aplicada en las unidades Educativas, en la que se realizó la investigación, las mismas que son:

UNIDAD EDUCATIVA 10 DE ENERO, Avenida Velasco Ibarra 0965 Sucre.

UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO ANGEL POLIBIO CHÁVEZ, Avenida el Maestro y Augusto Zabala, Barrio Trece de Abril.

UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS, Calle Pichincha y 10 de Enero.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO, Guayas y Reinaldo Arguello.

CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL AIDA LEÓN DE RODRIGUEZ LARA, Avenida César Abel Pazmiño-Bolívar.

3.2.5 Factibilidad

Esta guía está dirigido para motivar al aprendizaje del niño mediante programas virtuales de preescolar en las instituciones Educativas del cantón San Miguel, con el propósito exacto de mejorar el comportamiento y desarrollar los conocimientos mediante la aplicación de programas virtuales que promuevan un aprendizaje dinámico y motivador mediante la interactividad que se obtendrá gracias a las TIC y al correcto uso de las mismas que se conseguirá un desempeño de los niños en el aprendizaje significativo.

3.2.6 Plan de trabajo

Las actividades consistieron en desarrollar actividades de aprendizajes significativas, mediante la aplicación de actividades virtuales en donde los contenidos motiven a los niños a realizar de manera divertida cada una de las labores impartidas.

Se programó actividades que corresponden a programas educativos en donde los niños interactúan con los docentes para adquirir conocimientos y desarrollar habilidades en las cuatro áreas del aprendizaje los cuales se detalla a continuación:

- Las emociones
- Educaplay
- El mundo primario
- La ruleta de las emociones
- Árbol Abc.com
- Ahaslides
- Rompecabezas de las emociones

3.2.6.1 ACTIVIDADES

TABLA 15

Actividades

TALLER	NOMBRE	OBJETIVO	ACTORES	FECHAS
PROGRAMA 1	Las emociones	Desarrollar un ambiente adecuado para promover el	Niños de preescolar /docentes de las	2 al 7 /01/ 2023

		aprendizaje significativo mediante la virtualidad	Unidades Educativas	
PROGRAMA 2	Educapaly	Generar un aprendizaje mediante la participación activa del niño	Niños de preescolar /docentes de las Unidades Educativas	9 al 13 /01/ 2023
PROGRAMA 3	El mundo primario	Generar la interacción aprendizaje mediante la gamificación en la enseñanza virtual	Niños de preescolar /docentes de las Unidades Educativas	16al 20 /01/ 2023
PROGRAMA 4	La ruleta de las emociones	Concientizar la importancia de la controlar las emociones hacia los docentes y padres de familia	Profesionales en el área de la educación / niños de las instituciones	23 al 27 /01/ 2023

PROGRAMA 5	Arbol. Abc.com	Interactuar con actividades virtuales para el desarrollo del aprendizaje significativo	Profesionales en el área de la educación / niños de las instituciones	30 de enero al 3 /02/ 2023
PROGRAMA 6	Ahaslides	Observar imágenes realistas en donde escoge de manera adecuada.	Profesionales en el área de la educación / niños de las instituciones	06 al 10 /02/ 2023
PROGRAMA 7	Rompecabezas de las emociones	Seleccionar piezas del puzzle y armar las caritas que manifiestan las emociones adecuadas en la clase	Profesionales en el área de la educación / niños de las instituciones	13 al 17 /02/ 2023
Evaluación y Retroalimentación		Generalidades de la enseñanza en niños por medio de la	Profesionales en el área de	20 al 28 /02/ 2023

		virtualidad y presencial	educación infantil	
--	--	-----------------------------	-----------------------	--

Elaborado por: Autor

PROGRAMA 1

LAS EMOCIONES, ESTRATEGIA PEDAGÓGICAS EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE VIRTUAL

Objetivo:	Desarrollar un ambiente adecuado para promover el aprendizaje significativo mediante la virtualidad.	
Dimensión:	Utilización de técnicas que promuevan el aprendizaje interactivo de los estudiantes.	
Estrategias:	Participación de docentes en actividades planificadas por el facilitador.	
ACTIVIDADES INICIALES Y DE MOTIVACIÓN		
Recursos:	Disponibilidad espacio físico para el desarrollo de actividades Programa descargado para el desarrollo de la capacitación	Duración: 20 min
Desarrollo:	Se iniciará con una dinámica “La Pelota de lana” se dispone que el docente que tiene la pelota de lana se queda con la punta del ovillo y expresa una idea sobre estrategias pedagógicas, luego lanza la pelota a otro docente y explica su punto de vista sobre el tema, antes de lanzar la pelota nuevamente y así	

	<p>hasta que todos tengan el hilo de lana en sus manos, esto desarrollará el facilitador con los docentes.</p>	
<p>ACTIVIDADES PRÁCTICAS</p>		
<p>Bienvenida e introducción</p>	<p>El facilitador da la bienvenida a los docentes y les invita a participar a los niños en donde induce con la canción “mi carita” con preguntas que conlleva a la reflexión del tema. Damos una breve introducción de la actividad que se va a realizar.</p>	<p>Duración: 5 min.</p>  <p>¿Te has fijado alguna vez?</p> <p>Si ocurre algo bueno para nosotros sentimos alegría y felicidad.</p> <p>Si ocurre algo malo sentimos tristeza o pena.</p> <p>Si es una injusticia sentimos enfado.</p> <p>Y si es algo inesperado sentimos sorpresa.</p>
<p>Desarrollo:</p>	<p>Método de aprendizaje activo. Al plantear actividades cooperativas como mencionamos al inicio una de las primeras tareas que un docente debe realizar es la formación de los grupos. Aquí es importante que los grupos sean heterogéneos, es decir que en cada grupo debe haber niños con diferentes niveles de rendimiento y comportamiento, capacidades y estilos propios de su edad. Por tanto, es necesario que los niños se tomen su tiempo para conocer bien a la computadora.</p> <p>Es ideal que los grupos de trabajo que debemos formar sean de 4 a 5 niños según la cantidad de estudiantes en el aula. Al inicio del juego los niños empiezan a manipular la computadora según las indicaciones que se tenga.</p>	

EVALUACIÓN

Finalidad:

Desarrollar la participación activa y respaldar la labor de los docentes sobre los temas tratados en el taller que son relevantes para mejorar las emociones como estrategias pedagógicas en la enseñanza-aprendizaje virtual

Duración: 3 min.



PROGRAMA 2

EDUCAPLAY EN LA ENSEÑANZA VIRTUAL

Objetivo:	Generar un aprendizaje mediante la participación activa del niño	
Dimensión:	Participación de los niños en las actividades de la enseñanza virtual que favorezcan los aprendizajes colaborativos.	
Estrategias:	Participación de actividades planificadas por parte del docente y responsables de la actividad Asistencia y colaboración del docente en aspectos técnicos de la enseñanza virtual.	
ACTIVIDADES INICIALES Y DE MOTIVACIÓN		
Recursos:	Disponibilidad de dispositivos electrónicos para acceso a las sesiones virtuales de trabajo.	Duración: 10 min
Desarrollo:	Se iniciará con una dinámica “capitán manda” donde el facilitador dispone que los niños realicen una serie de actividades relacionadas con los conocimientos.	
ACTIVIDADES PRÁCTICAS		
Bienvenida e introducción	El tutor motiva a los niños a participar de la actividad a través	Duración: 5 min.

	<p>del diálogo relacionado con del docente en la enseñanza virtual y las nuevas metodologías para la enseñanza aprendizaje. Se da la bienvenida a los participantes. Se proporciona una breve introducción a la temática seleccionada Educaplay en la enseñanza virtual.</p>	
<p>Desarrollo:</p>	<p>Método analógico comparativo: señalar las características del de cada imagen que se vaya proyectando en la computadora además los estudiantes, para promover la capacidad de recordar a partir de experiencias, duración 10 minutos y será guiada por el tutor.</p> <p>Leer los pictogramas: a través de la secuencia de imágenes mostrar lo que se quiere transmitir destacando los principales aspectos de la imagen en el momento de trabajar en forma virtual con sus estudiantes, duración 10 minutos y será guiada por el tutor.</p>	
<p>EVALUACIÓN</p>		
<p>Finalidad:</p>	<p>Promover la reflexión y fortalecer el las características de cada imagen proyectadas en el computador y la enseñanza virtual promueve a favorecer el mejor</p>	<p>Duración: 3 min.</p>

	desempeño del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.	
--	---	--

PROGRAMA 3

EL MUNDO PRIMARIO EN LA ENSEÑANZA VIRTUAL

<p>Objetivo:</p>	<p>Generar mediante la interacción generar aprendizaje mediante la gamificación en la enseñanza virtual</p>	
<p>Dimensión:</p>	<p>Concientizar a los docentes la importancia de la aplicación de estrategias como es el juego para que los niños construyan aprendizajes significativos de una manera divertida y al mismo tiempo el estudiante sea capaz de conllevar buenas relaciones interpersonales dentro de su centro educativo.</p>	
<p>Estrategias:</p>	<p>Capacitación permanente de los niños para puedan lograr aprendizajes significativos mediante juegos.</p>	

ACTIVIDADES INICIALES Y DE MOTIVACIÓN		
Recursos:	Disponibilidad de material didáctico para el desarrollo de la actividad con los docentes de las diferentes instituciones educativas del Cantón San Miguel.	Duración: 20 min 
Desarrollo:	Empezamos pidiendo a los niños que nos colaboren realizando ejercicios de respiración, movimientos con nuestro cuerpo hacia diferentes direcciones esto nos ayudará a motivarnos ya que todas las docentes del nivel inicial debemos estar siempre activas.	
ACTIVIDADES PRÁCTICAS		
Bienvenida e introducción	Agradecemos a todos los docentes que han asistido al taller de integración activa en donde se pondrá a flote temáticas importantes como es el mi mundo primario en la enseñanza virtual, ya que esta herramienta está presente en el aula y es así que los estudiantes logran aprender de una forma lúdica.	Duración: 10 min 
Desarrollo:	Método de gamificar en el aula de preescolar con la utilización de programas como herramientas para que aprendan de manera divertida.	

	<p>Lo importante de cada juego es hacer que cada uno de los niños despierten el interés y se sienten partícipes de la construcción del conocimiento.</p> <p>Entonces en cada actividad que realizamos con nuestros infantes vamos trabajando áreas de desarrollo como son, la inteligencia, concentración, el área emocional afectiva, motriz y el lenguaje.</p> <p>Fomentamos los valores el respeto. Comportamiento.</p>	
EVALUACIÓN		
Finalidad:	<p>Participar de manera activa y dinámica en la actividad consignada dar el uso adecuado al instrumento innovador el mismo que conlleva a través del juego la construcción de nuevos aprendizajes significativos interiorizando el mundo primario en la enseñanza virtual</p>	<p>Duración: 10 min.</p> 

PROGRAMA 4

LA RULETA DE LAS EMOCIONES EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE VIRTUAL

Objetivo:	Concientizar la importancia de la controlar las emociones hacia los docentes y padres de familia	
Dimensión:	Uso de actividades que promuevan el aprendizaje interactivo de los estudiantes.	
Estrategias:	Colaboración de los niños en actividades planificadas por el facilitador.	
ACTIVIDADES INICIALES Y DE MOTIVACIÓN		
Recursos:	En el espacio físico para el desarrollo de actividades Programa instalado y descargado para el desarrollo de la actividad	Duración: 20 min 
Desarrollo:	Se iniciará con una dinámica “La Pelota de lana” se dispone que el docente que tiene la pelota de lana se queda con la punta del ovillo y expresa una idea sobre estrategias pedagógicas, luego lanza la pelota a otro docente y explica su punto de vista sobre el tema, antes de lanzar la pelota nuevamente y así hasta que todos tengan el hilo de lana en sus manos, esto desarrollará el facilitador con los docentes.	

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

<p>Bienvenida e introducción</p>	<p>El guía da la bienvenida a los docentes y les invita a participar a los niños en donde induce con la canción “mi carita “con preguntas que conlleva a la reflexión del tema.</p> <p>Damos una breve introducción de la actividad que se va a realizar.</p>	<p>Duración: 5 min.</p>
<p>Desarrollo:</p>	<p>Método de aprendizaje activo. Al plantear actividades cooperativas como mencionamos al inicio una de las primeras tareas que un docente debe realizar es la formación de los grupos.</p> <p>Aquí es importante que los grupos sean heterogéneos, es decir que en cada grupo debe haber niños con diferentes niveles de rendimiento y comportamiento, capacidades y estilos propios de su edad. Por tanto, es necesario que los niños se tomen su tiempo para conocer bien a la computadora.</p> <p>Es ideal que los grupos de trabajo que debemos formar sean de 4 a 5 niños según la cantidad de estudiantes en el aula. Al inicio del juego los niños empiezan a manipular la computadora según las indicaciones que se tenga.</p>	

EVALUACIÓN

Finalidad:

Desarrollar la participación activa y respaldar la labor de los docentes sobre los temas tratados en el taller que son relevantes para mejorar las emociones como estrategias pedagógicas en la enseñanza-aprendizaje virtual

Duración: 3 min.



PROGRAMA 5

EL ARBOL ABC CON EN LA ENSEÑANZA VIRTUAL

<p>Objetivo:</p>	<p>Interactuar con actividades virtuales para el desarrollo del aprendizaje significativo</p>	
<p>Dimensión:</p>	<p>Peguntar a los docentes la importancia de la aplicación de estrategias como es el juego para que los niños construyan aprendizajes significativos de una manera divertida y al mismo tiempo el estudiante sea capaz de conllevar buenas relaciones interpersonales dentro de su centro educativo.</p>	
<p>ACTIVIDADES INICIALES Y DE MOTIVACIÓN</p>		
<p>Recursos:</p>	<p>Disponibilidad de material didáctico para el desarrollo de la actividad con los docentes de las</p>	<p>Duración: 20 min</p>

	diferentes instituciones educativas del Cantón San Miguel.	
Desarrollo:	Empezamos pidiendo a los niños que nos colaboren realizando ejercicios de respiración, movimientos con nuestro cuerpo hacia diferentes direcciones esto nos ayudará a motivarnos ya que todas las docentes del nivel inicial debemos estar siempre activas.	
ACTIVIDADES PRÁCTICAS		
Bienvenida e introducción	Agradecemos a todos los docentes que han asistido al taller de integración activa en donde se pondrá a flote temáticas importantes como es la mi mundo primario en la enseñanza virtual, ya que esta herramienta está presente en el aula y es así que los estudiantes logran aprender de una forma lúdica.	<p>Duración: 10 min.</p>
Desarrollo:	<p>Método de gamificar en el aula de preescolar con la utilización de programas como herramientas para que aprendan de manera divertida.</p> <p>Lo importante de cada juego es hacer que cada uno de los niños despierten el interés y se sienten partícipes de la construcción del conocimiento.</p> <p>Entonces en cada actividad que realizamos con nuestros infantes vamos trabajando áreas de desarrollo como son, la inteligencia, concentración, el área emocional afectiva, motriz y el lenguaje.</p>	

	Fomentamos los valores el respeto. Comportamiento.	
EVALUACIÓN		
Finalidad:	<p>Interactuar de manera activa y dinámica en la actividad consignada dar el uso adecuado al instrumento innovador el mismo que conlleva a través del juego la construcción de nuevos aprendizajes significativos interiorizando el mundo primario en la enseñanza virtual</p>	<p>Duración: 10 min.</p>

PROGRAMA 6

AHASLIDES EN LA ENSEÑANZA VIRTUAL

Objetivo:	Observar imágenes realistas en donde escoge de manera adecuada.	
Dimensión:	Cooperación de los niños en las actividades de la enseñanza virtual que favorezcan los aprendizajes colaborativos.	
Estrategias:	Aportación de actividades planificadas por parte de los niños y responsables de la actividad Ayuda y asistencia del docente en aspectos técnicos de la enseñanza virtual.	
ACTIVIDADES INICIALES Y DE MOTIVACIÓN		
Recursos:	Medio de dispositivos electrónicos para acceso a las sesiones virtuales de trabajo.	Duración: 10 min
Desarrollo:	Se enseñará con una dinámica “capitán manda” donde el facilitador dispone que los niños realicen una serie de actividades relacionadas con los conocimientos.	

ACTIVIDADES PRÁCTICAS		
Bienvenida e introducción	<p>El docente motiva a los niños a participar de la actividad a través del diálogo relacionado con del docente en la enseñanza virtual y las nuevas metodologías para la enseñanza aprendizaje. Se da la bienvenida a los participantes. Se proporciona una breve introducción a la temática seleccionada Educaplay en la enseñanza virtual.</p>	<p>Duración: 5 min.</p>
Desarrollo:	<p>Método analógico comparativo: señalar las características del de cada imagen que se vaya proyectando en la computadora además los estudiantes, para promover la capacidad de recordar a partir de experiencias, duración 10 minutos y será guiada por el tutor.</p> <p>Leer los pictogramas: a través de la secuencia de imágenes mostrar lo que se quiere transmitir destacando los principales aspectos de la imagen en el momento de trabajar en forma virtual con sus estudiantes, duración 10 minutos y será guiada por el tutor.</p>	
EVALUACIÓN		
Finalidad:	<p>Iniciar con la reflexión y fortalecer el las características de cada imagen proyectadas en el</p>	Duración: 3 min.

	<p>computador y la enseñanza virtual promueve a favorecer el mejor desempeño del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	
--	---	--

PROGRAMA 7

ROMPECABEZAS DE LAS EMOCIONES EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

VIRTUAL

Objetivo:	Seleccionar piezas del puzzle y armar las caritas que manifiestan las emociones adecuadas en la clase	
Dimensión:	Uso de actividades que promuevan el aprendizaje interactivo de los estudiantes.	
Estrategias:	Colaboración de los niños en actividades planificadas por el facilitador.	
ACTIVIDADES INICIALES Y DE MOTIVACIÓN		
Recursos:	En el espacio físico para el desarrollo de actividades Programa instalado y descargado para el desarrollo de la actividad	Duración: 20 min
Desarrollo:	Se iniciará con una dinámica con soy un marinero, en donde interactúan los niños.	
ACTIVIDADES PRÁCTICAS		
Bienvenida e introducción	El docente da la bienvenida e invita a participar a los niños en donde induce con la canción “mi	Duración: 5 min.

	<p>carita “con preguntas que conlleva a la reflexión del tema.</p> <p>Damos una breve introducción de la actividad que se va a realizar.</p>	
<p>Desarrollo:</p>	<p>Método de aprendizaje activo. Al plantear actividades cooperativas como mencionamos al inicio una de las primeras tareas que un docente debe realizar es la formación de los grupos. Aquí es importante que los grupos sean heterogéneos, es decir que en cada grupo debe haber niños con diferentes niveles de rendimiento y comportamiento, capacidades y estilos propios de su edad. Por tanto, es necesario que los niños se tomen su tiempo para conocer bien a la computadora.</p> <p>Es ideal que los grupos de trabajo que debemos formar sean de 4 a 5 niños según la cantidad de estudiantes en el aula. Al inicio del juego los niños empiezan a manipular la computadora según las indicaciones que se tenga.</p>	
<p>EVALUACIÓN</p>		
<p>Finalidad:</p>	<p>Desarrollar la participación activa y respaldar la labor de los docentes sobre los temas tratados en el taller que son relevantes para mejorar las emociones como estrategias pedagógicas en la enseñanza-aprendizaje virtual</p>	<p>Duración: 3 min.</p>

3.2.6.2 Planificación

La propuesta está dirigida a los niños de las cinco escuelas en la que se realizó la investigación con la finalidad de socializar y motivar la propuesta, para lo cual se ha planteado el desarrollo de actividades en 7 programas virtuales, los cuales serán de vital importancia hacia la consecución de los objetivos propuestos.

TABLA 16

Cronograma

ACTIVIDADES	MESES												
	A	M	J	J	A	S	O	N	D				
PROGRAMA 1	■												
PROGRAMA 2		■	■	■	■								
PROGRAMA 3			■	■	■	■							
PROGRAMA 4					■	■	■	■					
PROGRAMA 5									■	■	■		
PROGRAMA 6												■	■
PROGRAMA 7													■
Evaluación y retroalimentación													■

3.2.6.3 Recursos

La transformación de los recursos humanos está indisolublemente ligada a la transformación de la persona que asume este rol, desarrollando el pensamiento estratégico y otras habilidades esenciales para apoyar el alineamiento del plan estratégico que se propone con las políticas y estrategias de recursos humanos requeridas para el crecimiento,

sostenibilidad y desarrollo de los diferentes programas virtuales como estrategias para el comportamiento en el aprendizaje virtual.

En este sentido, a pesar de la incertidumbre que puede deparar el futuro, una inversión personal y estratégica en programas académicos puede ser un cambio de juego para una aplicación exitosa de lo que se requiere de los docentes para con los niños, ya que, por medio de ello, se facilitará la enseñanza-aprendizaje que se requiere.

TABLA 17

Recursos Humanos

DETALLE	INVOLUCRADOS
Niños	Inicial 1, 2 y Primero de Básica
Docentes	Inicial 1, 2 y Primero de Básica
Facilitador	

Elaborado por: El autor

TABLA 18

Recurso Materiales

DETALLE	CANTIDAD
Aula	1
Programas virtuales	7
Computadoras	10
Internet	1
Proyector	1
Celular	1

Elaborado por: El autor

TABLA 19

Recursos Económicos/Talento Humano

TALENTO	TEMPORALIDAD	VALOR
PROGRAMA 1	1 semana	\$ 100.00
PROGRAMA 2	1 semana	\$ 100.00
PROGRAMA 3	1 semana	\$ 100.00
PROGRAMA 4	1 semana	\$ 100.00
PROGRAMA 5	1 semana	\$ 100.00
PROGRAMA 6	1 semana	\$ 100.00
PROGRAMA 7	1 semana	\$ 100.00
SUBTOTAL 1		\$ 700.00

Elaborado por: El autor

TABLA 20

Recursos económicos/materiales

DETALLE	CANTIDAD	VALOR
Hojas de papel bond	4 resmas	\$ 20
Facilitadores	7 docentes	\$700
Internet	5 tarjetas	\$ 25
Materiales y suministros varios		\$100
SUBTOTAL 2:		\$ 845

Elaborado por: El autor

3.2.6.4 Valor de la propuesta

La propuesta tiene un costo que asciende a la cantidad de \$ 845,00 (ochocientos cuarenta y cinco dólares). En donde esta guía de programas virtuales como estrategia para el comportamiento en el aprendizaje virtual, permitió mejorar el comportamiento de los niños mediante la participación activa de los niños.

3.2.6.5 Financiamiento

La propuesta tuvo un costo de USD\$ 845,00, los cuáles fueron financiados por la autora del trabajo de investigación.

3.3 PRINCIPALES INDICADORES DE CAMBIO

Un proceso de sensibilización y motivación a los niños involucrados, mediante los programas virtuales y la aplicación de la propuesta, permitió afianzar el proceso de enseñanza aprendizaje al interior de las instituciones educativas con la utilización de materiales didáctico/ pedagógicos y tecnológicos.

La implantación de la propuesta, contribuye a mejorar las relaciones intra e interpersonales de los niños, dentro del ambiente educativo y de esta manera generar comportamientos adecuados y desarrollo de habilidades y destrezas.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DEL PROYECTO

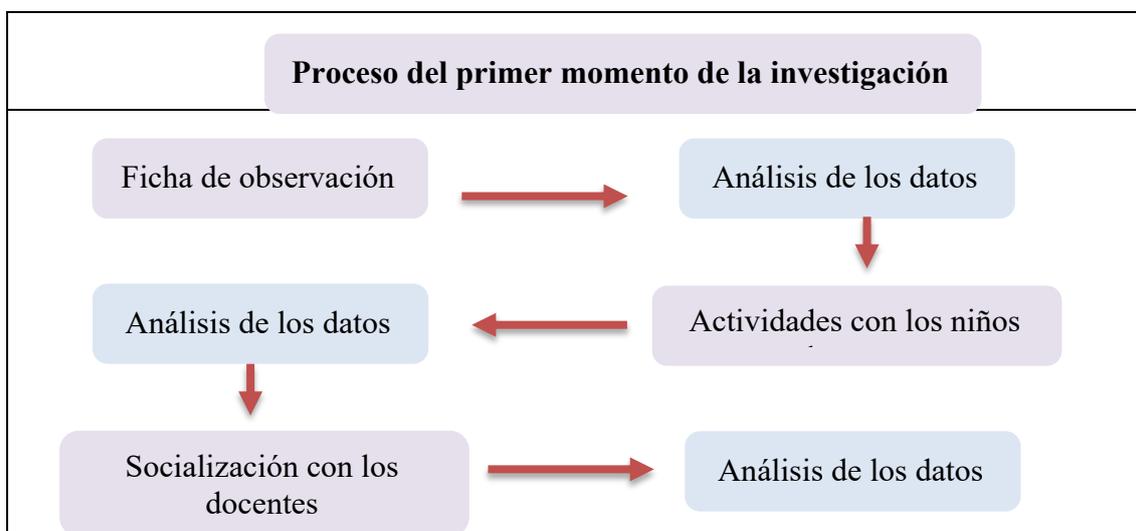
4.1 PRINCIPALES RESULTADOS DEL PROYECTO

En el primer punto de la investigación, se siguió el mismo orden en que se recogieron los datos y se presentaron según el diseño de la metodología. Se enfocó específicamente en analizar la información obtenida en las cinco instituciones educativas del Cantón San Miguel de Bolívar. Para lograr este objetivo, se consideraron los datos recolectados a través de la guía de observación compuesto por 13 preguntas, ejecutado a los niños, lo que permitió proporcionar suficiente información para describir el contexto.

Para el diagnóstico de la situación se aplicó una guía de observación que tuvo por objetivo identificar la gestión del comportamiento en el aprendizaje virtual de los niños de preescolar utilizando la escala de Likert y medir el nivel de comportamiento, grado de comprensión, utilización de recursos didácticos, entorno educacional y aspecto sociales y afectivos relacionados al aula virtual.

GRÁFICO 14

Gráfico de resultados





4.2 EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Al obtener una educación que integre la tecnología y sus amplias posibilidades, se logrará un nivel de enseñanza superior que beneficiará tanto a los participantes del modelo educativo como a la sociedad en general, al establecer una pedagogía innovadora. La correcta implementación de los recursos tecnológicos conlleva a la mejora y facilitación del proceso de enseñanza-aprendizaje, brindando nuevos espacios educativos e información interactiva para los niños.

El trabajo propuesto tendrá una trascendencia práctica, teórica y metodológica al promover una educación innovadora y actualizada con los programas educativos como: las emociones, educaplay, el mundo primario, la ruleta de las emociones, entre otros; y, lo que tuvo un impacto significativo en el ámbito educativo al mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje y el adecuado comportamiento de los niños. Además, la investigación contribuirá al desarrollo de nuevos métodos y estrategias educativas que puedan ser aplicadas en diferentes contextos educativos.

CAPÍTULO V

5.1 CONCLUSIONES

El estudio se centró en la gestión del comportamiento en los niños de preescolar de instituciones educativas del Cantón San Miguel de Bolívar, para lo cual se aplicó el instrumento de evaluación de la ficha de observación dirigidas a los niños en donde se identificó aspectos del comportamiento del niño frente a la educación virtual. El aprendizaje virtual de los niños está influenciado por la forma en que los maestros administran las aulas y los recursos utilizados para crear un entorno de aprendizaje apropiado. Determinar qué intereses deben tener en cuenta los docentes a la hora de elegir materiales y recursos para la educación virtual. Tal es el caso de utilizar juegos educativos en línea, videos interactivos, actividades que involucren movimiento y colaboración, entre otros recursos, que capten la atención de los niños, hacer que el aprendizaje sea más interesante y atractivo, y esto se evidenció en los resultados ya que un 90% consideraron que los materiales utilizados son de interés, asimismo un 82% comprende y asimila los recursos manejados en el aula virtual. Por otra parte, existe un 16% que considera que el tema impartido en clases no despierta interés o curiosidad. Esto se debe a factores, como la duración de la clase, la forma en que se presenta el contenido, el nivel de dificultad, la atención y el apoyo que recibe del docente.

La educación virtual es un cambio fundamental en la forma en que los niños aprenden y se desarrollan como forma de aprendizaje, el aprendizaje virtual puede tener efectos tanto positivos como negativos en el comportamiento y el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños.

Por un lado, la educación virtual enriquece el aprendizaje de los niños al exponerlos a diversos recursos educativos y tecnológicos como videos, tutoriales, juegos didácticos y otros materiales multimedia. Además, la educación virtual también puede desarrollar

habilidades técnicas y digitales, cada vez más importantes en la sociedad actual, sin embargo, la educación virtual afecta negativamente el comportamiento y el desarrollo de los niños. Por ejemplo, el aumento del tiempo de pantalla y la falta de interacción social llegan a afectar negativamente el desarrollo social y emocional de los niños. Además, algunos niños pueden tener dificultad para concentrarse y mantenerse enfocados durante largos períodos de tiempo, lo que afecta su capacidad para aprender y retener información.

La propuesta como la guía de programas virtuales dirigido a los docentes fue aplicada en los estudiantes como estrategias de aprendizaje en donde se evidenció que todos adquirieron un comportamiento adecuado al momento de interactuar en programas de aprendizaje virtual, además se demuestra que la educación virtual ayuda a modelar el comportamiento de los niños y así desarrollan un aprendizaje significativo, que aportara en su desarrollo integral.

5.2 RECOMENDACIONES

Encargar a los padres de familia la compañía durante la clase virtual para el apoyo al aprendizaje y control del comportamiento del niño.

Generar un ambiente tranquilo y sin distracciones para recibir clases, además de tener acceso a un dispositivo y conexión de internet confiable.

En cuanto a los docentes, se recomienda proporcionar instrucciones claras sobre cómo acceder a las clases virtuales y como participar en ellas, y de igual manera, establecer un horario regular para las clases y tareas, asegurándose que los estudiantes lo entiendan.

Fomentar la comunicación regular con los padres de los niños para conocer su progreso en la clase y cualquier problema que pueda ayudar en el niño en el comportamiento que sea adecuado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, Á. P. (2020). *Hábitos de estudio y estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía en educación virtual*.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/31604/apabdl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Acaro, X. C., Molina, M. F., & Molina, M. G. (2021). Evaluación de los niveles de exposición de ruido en aulas de aprendizaje virtual. *Mikarimin*, 8(1), 71–78.
<https://core.ac.uk/download/pdf/524811474.pdf>
- Aguilar, F. del R. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 213–223.
<https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213>
- Aparicio-Gómez, O.-Y., & Ostos-Ortiz, O.-L. (2020). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *REVISTA INTERNACIONAL DE PEDAGOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA*, 1(1), 11–36.
<https://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/view/25/20>
- Arias González, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación* (Primera). ENFOQUES CONSULTING EIRL.
- Benítez, R. L., Cedeño, K. B., & Pérez, M. J. (2021). Análisis del impacto del uso masivo de la Tele-Educación en el aprendizaje de los estudiantes del primer grado. *Revista Didasc@lia*, 7(5), 73–86.
<https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalialia/article/view/1218/1216>
- Cabero, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). *Tecnología, Ciencia y Educación*, 1, 19–27.
<https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/27>

- Cárdenas-Tapia, J., Pesántez-Avilés, F., & Torres-Toukoumidis, A. (2022). Mothers, fathers, and guardians in education during the pandemic. The rural-urban dichotomy in Ecuador. *Iconos*, 26(74), 95–115. <https://doi.org/10.17141/iconos.74.2022.5226>
- Cardozo, M., Aimetta, C., & Marder, S. (2022). Inequidad educativa durante el aislamiento por covid-19 en Buenos Aires. *Íconos - Revista de Ciencias Sociales*, 75, 125–142. <https://doi.org/10.17141/iconos.75.2023.5291>
- Castro-Pérez, M., & Morales-Ramírez, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19(3). <https://doi.org/10.15359/ree.19-3.11>
- Chacón-Lizarazo, O. M., & Esquivel-Nuñez, S. (2020). Efectos de la cuarentena y las sesiones virtuales en tiempos del COVID-19. *Eco Matemático*, 11(1), 18–26. <https://doi.org/10.22463/17948231.2599>
- Colás-Bravo, M. P. (2021). Retos de la Investigación Educativa tras la pandemia COVID-19. *Revista de Investigación Educativa*, 39(2), 319–333. <https://doi.org/10.6018/RIE.469871>
- Constitución de la República del Ecuador, 449 Registro Oficial (2008). www.lexis.com.ec
- Correa, L. M. (2019). *Los medios de comunicación como condicionante del comportamiento de los niños del nivel inicial*. [Universidad Nacional de Tumbes. Tesis de Maestría]. Repositorio Institucional UNTUMBES. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/985/CORREA%20ROSALES%20LAURA%20MARISOL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Croce, K. M., & Salter, J. S. (2022). Beyond the Walls: Establishing Classroom Expectations in a Virtual Classroom. In *Frontiers in Education* (Vol. 7). Frontiers Media S.A. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.816007>

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación* (Cuarta). McGraw-Hill.
- Ibaceta, C. P., & Villanueva, C. F. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno. *Perspectiva Educativa*, 60(3). <https://doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>
- Klosky, J. v., Gazmararian, J. A., Casimir, O., & Blake, S. C. (2022). Effects of Remote Education During the COVID-19 Pandemic on Young Children’s Learning and Academic Behavior in Georgia: Perceptions of Parents and School Administrators. *Journal of School Health*, 92(7), 656–664. <https://doi.org/10.1111/josh.13185>
- Lara, L. R. (2001). El dilema de las teorías de enseñanza-aprendizaje en el entorno virtual. *Revista Comunicar*, 17, 133–136. <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C17-2001-20>
- Meza, D. M., Vera, J. L., Sabando, Á. R., Arguello, A. M., & Meza, A. M. (2022). Influencia del comportamiento escolaren el rendimiento académico de los estudiantes en la educación a distancia-virtual. *Revista Cognosis*, 7(4), 107–124. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/4890/5724>
- Miranda, M. E., Infante, R. C., González, P. E., & Barreto, M. S. (2021). Educación virtual inclusiva en tiempos de COVID-19: estudio en la Carrera de Derecho, UNIANDES, Ibarra. *Uniandes EPISTEME*, 8(3), 401–415. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8298156>
- Morales, F. (2006). Las teorías del currículo. *Pedagógica*, 1(7), 22–29. <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/928/86>

- Muchotrigo, M. G., & Merino-Soto, C. (2020). Efectos de un programa de intervención sobre las habilidades emocionales en niños/as preescolares. *REOP*, 31(1), 62–80.
- Núñez-Urbina, A. A. (2020). La educación en línea y el rol de la motivación. *Transdigital*, 1(1). <https://doi.org/10.56162/transdigital8>
- Núñez, A. (2000). Una comparación del campus virtual de British Open University y el campus virtual de Florida State University: constructivismo vs. conductismo. *Centro Virtual Cervantes*, 1–4. <http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:1466/n02nunezVE00.pdf>
- Pascual, P. L. (2009). Teorías de Bandura aplicadas al aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*, 22, 1–8. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55682388/2_Teoria_de_Bandura__art-libre.pdf?1517414163=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIAS_DE_BANDURA_APLICADAS_A_L_APRENDI.pdf&Expires=1677602016&Signature=RA98tb5fPb0YSdEhZ98vSypI-WgzlM-mUHcfxpG3KrEbM2JNMJEPOOqrwdleFaUBc3hZLOXr4AapnzGJ3gyw6pqRzmAXpbhma6DI6Y~j1S~bOO5v2il453WXQNTtn2TA-VYkRIs9-0ffiNj7x1dGQnNkfnvszTteqNYMHo6mgRun2-iNU6vDYG8nql2z4NQnQWn1LYSYcdgEY5BIUMZI7Z9gPG0gTNe9tHXz7bVaJAV4VPsKG4LRVHDwE2V8w3HIpaKgK7WYPAMPwEW3SikX-Fo8arc117RkNerDzQwAofzP7fML5wcAS3A~6NBjdgq~G8o4KfFbc3DMt1RWyJQEILA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Priyashantha, A. K. H., Pratheesh, N., & Pretheeba, P. (2022). Parental perception of distance learning and homeschooling during COVID-19 pandemic: an empirical

- analysis in Sri Lanka. *Asian Association of Open Universities Journal*, 17(3), 261–276.
<https://doi.org/10.1108/AAOUJ-05-2022-0073>
- Reyes-Ruiz, L., & Carmona Alvarado, F. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*. [Universidad Simón Bolívar, Doctorado en Psicología] Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12442/6630>
- Rueda, M. (2017). *Reconocimiento emocional a partir de expresiones faciales y piezas musicales en niños y adultos*. [Universidad Autónoma de Madrid, Tesis Doctoral]. RepositorioUAM. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680148/rueda_extrera_maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Silva, M. (2021). *La gestión del comportamiento de los estudiantes en el aula: ¿Cuál es el camino?* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Tesis de Maestría] Repositorio Institucional.
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18694/Silva%20Rocha%20-%20Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Soto, J. D., Veramendi, N., Portocarrero, E., Huapalla, B. D., & Espinoza, T. M. (2021). Enseñanza virtual y mejora de conocimiento en prevención del Covid-19 en niños de educación básica regular. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(1), 275–284. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n1/2218-3620-rus-14-01-275.pdf>
- Tancara, C. (1993). La investigación documental. *Temas Sociales*, 17.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=s0040-29151993000100008&script=sci_arttext
- Theofilidis, A., & Kargopoulos, F. (2021). Mind’s selective attention to previous experience. *Clinical Research and Clinical Trials*, 4(3), 01–07. <https://doi.org/10.31579/2693-4779/057>

- Toasa, L. A., & Toasa, R. M. (2022). El proceso de aprendizaje virtual y su incidencia en la salud mental de los estudiantes. *Revista Científica UISRAEL*, 9(1), 49–68. <https://doi.org/10.35290/rcui.v9n1.2022.496>
- Vadakkemulanjanal, J., Agnes, T., Sneha, E., Stephiva, V., & Jebin, T. (2022). The Impact of Screen Time and Mobile Dependency on Cognition, Socialization and Behaviour Among Early Childhood Students During the Covid Pandemic- Perception of the Parents. *Digital EDUCATION*, 41, 114–123. <https://doi.org/10.1344/der.2021.40.51-65>
- Vadakkemulanjanal, J., Agnes, T., Sneha, E., Stephiya Vargheese, & Jebin, T. (2022). The Impact of Screen Time and Mobile Dependency on Cognition, Socialization and Behaviour Among Early Childhood Students During the Covid Pandemic- Perception of the Parents. *Digital EDUCATION*, 41, 114–123. <https://doi.org/10.1344/DER.2022.41.114-123>
- van Moorselaar, D., & Slagter, H. A. (2020). Inhibition in selective attention. In *Annals of the New York Academy of Sciences* (Vol. 1464, Issue 1, pp. 204–221). Blackwell Publishing Inc. <https://doi.org/10.1111/nyas.14304>
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), 155–165.

ANEXOS

Anexo 1: Guía de Observación

		GRADO:										INSTITUCIÓN:			
		COMPORTAMIENTOS													
		CONDUCTUALES			EXPRESIONES EMOCIONALES			ACTIVIDAD LÚDICA Y DE APRENDIZAJE				VIRTUALIDAD			
NO.	ESTUDIANTES	Le cuesta permanecer quieto, deambula por la sala sin motivo, le resulta difícil permanecer sentado	Interrumpe a los demás, habla demasiado.	Sin motivo empieza a gritar.	Constantemente mueven sus piernas, brazos y manos	Se irrita y/o agrede fácilmente.	Es impaciente, no tolera la espera.	Llora o se angustia ante diferentes situaciones	Inicia pero no culmina sus actividades	Trabaja mejor individualmente que en actividades grupales.	No mantiene la atención, se distrae fácilmente.	Parece no escuchar cuando le hablan	Presenta dificultad al utilizar la computadora	Necesita de ayuda para manipular la computadora	Presta atención al contenido
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															
24															
VALORACIÓN:		2=SIEMPRE	1= A VECES	0=NUNCA											

Anexo 2: Encuesta los docentes

**ENCUESTA DE GESTIÓN DEL COMPORTAMIENTO EN EL APRENDIZAJE
VIRTUAL EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR EN INSTITUCIONES
EDUCATIVAS.**

Estimado(a) docente:

Un gusto saludarlo(a).

La presente encuesta tiene por objetivo conocer su opinión con respecto a la la gestión del comportamiento en el aprendizaje virtual en los niños de preescolar en instituciones Educativas del Cantón San Miguel. Para ello se requiere su opinión sincera. Este cuestionario deberá ser llenado por usted en forma personal, confidencial y anónima.

Instructivo: Marque con una (x) la respuesta que mejor se ajuste a su opinión en cada uno de los ítems. Marque solamente una respuesta por ítem. Por favor, llene todo el cuestionario, sin dejar de contestar ninguno de los ítems. Le agradecemos de antemano su participación en el llenado de este cuestionario, ya que su opinión es muy importante para nuestro trabajo de investigación.

1. EDAD (en años)	
-------------------	--

2. ETNIA	Blanca	
	Mestiza	
	Negra	
	Indígena	
	Otras	

3. RESIDENCIA	Urbano	
	Rural	

No.	ITEMS	Nunca	Casi nunca	Casi siempre	Siempre
1	¿Saluda al docente y a sus compañeros?				
2	¿Mantiene una higiene saludable al momento que recibe las clases virtuales?				
3	¿Logra seguir las instrucciones dadas por el docente en la realización de una actividad dinámica por medio de la virtualidad?				
4	¿Permanece en su lugar cuando recibe las clases virtuales?				
5	¿Se inquieta por hablar con los niños que se encuentran en la clase?				
6	¿Cuándo el docente le realiza una pregunta se queda callado?				
7	¿El niño capta con atención lo que el docente realiza?				
8	¿El niño demuestra interés por aprender en la virtualidad?				

9	¿El niño tiene como figura significativa al docente que está impartiendo las clases virtuales?				
10	¿El niño busca llamar la atención reiteradamente en las clases virtuales?				
11	¿El niño se ha visto afectado en su salud efecto de la virtualidad?				
12	¿El niño presenta actitud de inseguridad?				
13	¿El niño interactúa de manera proactiva cuando el docente le realiza preguntas por medio de la virtualidad?				
14	¿Grita o llora cuando se reniega en las clases virtuales?				
15	¿No presta atención a las actividades que la maestra realiza de forma virtual?				
16	¿Se distrae fácilmente con otras cosas a su alrededor?				
17	¿El ambiente en que el niño recibe clases virtuales es el adecuado?				
18	¿El niño recibe las clases con compañía de los padres?				
19	¿Entiende de forma clara lo que el docente explica de manera virtual?				
20	¿Se queja mucho en el transcurso de la clase?				

21	¿Los materiales que utiliza el niño de forma virtual son de interés para él?				
22	¿Los recursos utilizados de forma virtual para el niño son de fácil utilidad para él?				
23	¿El niño se identifica con lo que quiere explicar en clases?				
24	¿El desarrollo de las competencias del niño se ha visto afectadas por las clases virtuales?				
25	¿Se ha vuelto vulnerable la conexión afectiva con los niños en la virtualidad?				

Anexo 4: Oficio Director Distrital 02D03-Chimbo-San Miguel-Educación



GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE

Oficio N° 027 -D.D.02D03-CH-SM.E-TH.

San Miguel de Bolívar, 24 de febrero de 2023

Señorita
TANIA MOYANO
Presente

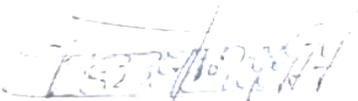
De mi consideración:

En atención al oficio de fecha Guaranda, febrero 01 de 2023, mediante el cual el MsC. Rodrigo del Pozo Durango, Director de Posgrado y Educación Continua de la Universidad Estatal de Bolívar, solicita permiso para que la Srta. Tania Moyano, con cédula de identidad No. 0201739851, estudiante del Programa de Maestría en Educación Inicial, pueda ingresar a las instituciones educativas de este Distrito, con la finalidad de aplicar instrumentos de investigación para el acopio de información, lo cual le servirá como insumo para desarrollar su tema de titulación denominado: "Gestión del Comportamiento en el Aprendizaje Virtual en los Niños de Preescolar en las Instituciones del Cantón San Miguel, Provincia de Bolívar en el Año 2022"; tengo a bien poner en su conocimiento, que se concede la autorización correspondiente.

Cabe aclarar que previo a iniciar el trabajo de investigación, debe recibir una capacitación en protocolos de actuación frente a situaciones de violencia, detectadas o cometidas en el sistema educativo, misma que será impartida por la Lic. Katherine Pazmiño.

Particular que pongo en su conocimiento para fines pertinentes.

Cordialmente,



LIC. ROBERT ROLANDO ROJAS ALARCON
Director Distrital 02D03 - Chimbo - San Miguel-Educación

Ministerio de Educación

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Alahualpa
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec



Anexo 5: Fotografías



Anexo 6: Informe de Originalidad

20/6/23, 21:50

Tesis Tania 20-06-2023

Informe de originalidad

NOMBRE DEL CURSO
SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN II

NOMBRE DEL ALUMNO
MARCO ANTONIO ARELLANO MOLINA

NOMBRE DEL ARCHIVO
Tesis Tania 20-06-2023

SE HA CREADO EL INFORME
20 jun 2023

Resumen

Fragmentos marcados	1	0,3 %
Fragmentos citados o entrecomillados	9	1 %

Coincidencias de la Web

umss.edu.bo	3	0,6 %
uta.edu.ec	2	0,4 %
utmachala.edu.ec	1	0,2 %
evolmind.com	1	0,2 %
estadisticadegisela.blogspot.com	1	0,2 %
suplementocica.org	1	0,1 %
fisterra.com	1	0,1 %
