



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
VIDA NUEVA**

TECNOLOGÍA EN DOCENCIA

**APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA EL
MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE
NOCIONES BÁSICAS EN INICIAL DOS.**

PRESENTADO POR:

CHICAIZA PASATO EVELYN MICHELLE

TUTOR:

PSIC. CONTERO ROMÁN NATALIA ESTEFANÍA MSC.

ENERO 2022

QUITO – ECUADOR

TECNOLOGÍA EN DOCENCIA

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto: **“APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA EL MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE NOCIONES BÁSICAS EN INICIAL DOS.”** en la ciudad de Quito, presentado por la ciudadana **CHICAIZA PASATO EVELYN MICHELLE**, para optar por el título de Tecnólogo en **DOCENCIA**, certifico que dicho proyecto ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

En la ciudad de Quito, del mes de enero de 2022.

TUTOR: PSIC. CONTERO ROMÁN NATALIA ESTEFANÍA MSC.

C.I.: 1716682149

TECNOLOGÍA EN DOCENCIA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal aprueban el informe de investigación, sobre el tema: **“APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA EL MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE NOCIONES BÁSICAS EN INICIAL DOS.”** en la ciudad de Quito, de la estudiante: **CHICAIZA PASATO EVELYN MICHELLE** de la Carrera en Tecnología en **DOCENCIA**.

Para constancia firman:

ING.

DOCENTE ISTVN

ING.

DOCENTE ISTVN

ING.

DOCENTE ISTVN

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, **CHICAIZA PASATO EVELYN MICHELLE** portadora de la cédula de ciudadanía **1752426849**, facultado/a de la carrera **TECNOLOGÍA EN DOCENCIA**, autor/a de esta obra certifico y proveo al Instituto Superior Tecnológico Vida Nueva, usar plenamente el contenido del informe con el tema “**APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA EL MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE NOCIONES BÁSICAS EN INICIAL DOS.**”, con el objeto de aportar y promover la lectura e investigación, autorizando la publicación de mi proyecto de titulación en la colección digital del repositorio institucional bajo la licencia de Creative Commons: Atribución-NoComercial-SinDerivadas.

En la ciudad de Quito, del mes de enero de 2022.

CHICAIZA PASATO EVELYN MICHELLE

C.I.: 1752426849

DEDICATORIA

Gracias a todas las personas que he tenido la dicha de conocer, compartir y que me han brindado su apoyo abnegado, con sus consejos, ánimos y acciones que han contribuido en mi formación profesional y que se ve reflejado en este proyecto de aplicación práctica.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios, por ser el que me ayuda siempre, a mi abuelita María Francisca que es mi ángel en el cielo y me da siempre su bendición, el más sincero agradecimiento a mis padres y hermanos que siempre me apoyaron para llegar a cumplir con este sueño, a mi esposo, a mi hijo y a mis compañeros que de una u otra manera siempre estaban en los momentos difíciles de mi vida estudiantil. Además, estaré siempre agradecida con el Instituto Superior Vida Nueva, a los licenciados que me brindaron sus conocimientos y sus consejos para ser un profesional de éxito, también en ámbito personal y a mi tutora Lcda. Natalia Contero que me supo guiar en el proceso de mi proyecto de aplicación práctica y por último al MSc. Diego Camacho que fue una excelente persona y guía para todos.

ÍNDICE DE CONTENIDO

RESUMEN	1
ABSTRACT.....	3
INTRODUCCIÓN	5
Antecedentes	5
OBJETIVOS	9
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos.....	9
MARCO TEÓRICO	10
METODOLOGÍA Y DESARROLLO DEL PROYECTO.....	29
Documental.....	31
De Campo	31
PROPUESTA.....	48
CONCLUSIONES	70
ANEXOS	74

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Aplicación Escribo	20
Gráfico No. 2 Aplicación Juegos Educativos	20
Gráfico No. 3 Aplicación ABC kids	21
Gráfico No. 4 Aplicación Educational kids game	21
Gráfico No. 5 Aplicación Preescolar	22
Gráfico No. 6 Aplicación MITA	23
Gráfico No. 7 Aplicación Preescolar	23
Gráfico No. 8 Aplicación Colore-Formas-Números	24
Gráfico No. 9 Canción yo tengo un amigo que me ama	38
Gráfico No. 10 Lamina dentro-fuera	38
Gráfico No. 11 Hoja de trabajo dentro-fuera	39
Gráfico No. 12 Utilización aplicación Mita	39
Gráfico No. 13 Cuento: El pinocho	42
Gráfico No. 14 Imagen delante- atrás	42
Gráfico No. 15 Hoja de trabajo delante- atrás	43
Gráfico No. 16 Utilización aplicación ABC KIDS	43
Gráfico No. 17 Cuento: El pinocho	46
Gráfico No. 18 Texturas	46
Gráfico No. 19 Hoja de trabajo suave-duro	47

Gráfico No. 20 Utilización aplicación preescolar	47
Gráfico No. 21 Pregunta uno	55
Gráfico No. 22 Pregunta dos	56
Gráfico No. 23 Pregunta tres	57
Gráfico No. 24 Pregunta cuatro	58
Gráfico No. 25 Pregunta cinco	58
Gráfico No. 26 Pregunta seis	59
Gráfico No. 27 Pregunta siete	60
Gráfico No. 28 Pregunta ocho	60
Gráfico No. 29 Pregunta nueve	61
Gráfico No. 30 Pregunta diez	62
Gráfico No. 31 Pregunta once	63
Gráfico No. 32 Pregunta doce	64
Gráfico No. 33 Pregunta uno	64
Gráfico No. 34 Pregunta dos	65
Gráfico No. 35 Pregunta tres	66
Gráfico No. 36 Pregunta cuatro	67
Gráfico No. 37 Distribución T de student	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 3 Pregunta dos	56
Tabla No. 4 Pregunta tres	56
Tabla No. 5 Pregunta cuatro	57
Tabla No. 6 Pregunta cinco	58
Tabla No. 7 Pregunta seis	58
Tabla No. 8 Pregunta siete	59
Tabla No. 9 Pregunta ocho	60
Tabla No. 10 Pregunta nueve	61
Tabla No. 11 Pregunta diez	61
Tabla No. 12 Pregunta once	62
Tabla No. 13 Pregunta doce	63
Tabla No. 14 Pregunta uno	64
Tabla No. 15 Pregunta dos	65
Tabla No. 16 Pregunta tres	65
Tabla No. 17 Pregunta cuatro	66

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No. 1 Clase uno	103
Imagen No. 2 Clase dos	103
Imagen No. 3 Clase tres	103
Imagen No. 4 Clase cuatro	104
Imagen No. 5 Clase cinco	104
Imagen No. 6 Clase seis	104
Imagen No. 7 Clase siete	105
Imagen No. 8 Clase ocho	105
Imagen No. 9 Clase nueve	105
Imagen No. 10 Clase diez	106
Imagen No. 11 Clase once	106
Imagen No. 12 Clase doce	106
Imagen No. 13 Clase trece	107
Imagen No. 14 Clase catorce	107
Imagen No. 15 Clase quince	107
Imagen No. 16 Clase dieciséis	108
Imagen No. 17 Clase diecisiete	108
Imagen No. 18 Clase dieciocho	108
Imagen No. 19 Entrevista Unidad Educativa “Paul Dirac.”	110

Imagen No. 20 Entrevista Unidad Educativa “Paul Dirac.”	110
Imagen No. 20 Entrevista Unidad Educativa “Paul Dirac.”	111
Imagen No. 21 Encuesta a los padres de la Unidad Educativa “Paul Dirac.”	112

RESUMEN

El tema de investigación, es la aplicación de herramientas interactivas para el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de nociones básicas, donde se tiene como objetivo general, utilizar aplicaciones digitales mediante el uso de App para el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de nociones básicas en niños de inicial dos de la Unidad Educativa Paul Dirac, en el año lectivo 2020-2021.

La metodología aplicada fue la documental, porque se consultó en varias fuentes como es Redalyc, Scielo, Dialnet, Google académico, revistas científicas y libros digitales, para tener un sustento científico; descriptiva, porque se fue explicando cómo se adhiere las App en la enseñanza de nociones básicas, se aplicó dos técnicas de investigación con sus respectivos instrumentos, estos fueron la entrevista con un cuestionario y la observación con su lista de cotejo.

Los resultados fueron positivos ya que el 80 % de los docentes estaban de acuerdo con la utilización de herramientas digitales, para el proceso de enseñanza aprendizaje de las nociones básicas, y mediante el transcurso de la utilización de las aplicaciones interactivas el 90 % de los niños aprendieron las nociones más rápido.

La aplicación de herramientas interactivas en el proceso de enseñanza, es muy importante, ya que los niños adquieren fácilmente los conocimientos con lo que les gusta, es decir ellos van a aprender las nociones básicas de manera autónoma y jugando, esto logrará en los niños un aprendizaje significativo. A la vez, irán identificando fácilmente lo aprendido y así irán incrementando su capacidad de imaginación y creatividad, por otro lado, para los docentes es un gran aporte ya que facilita su trabajo.

PALABRAS CLAVE:

HERRAMIENTAS DIGITALES

NOCIONES BÁSICAS

INICIAL DOS

HERRAMIENTAS INTERACTIVA

ABSTRACT

The research topic is the application of interactive tools for the improvement of the teaching and learning of basic notions, where the general objective is to use digital applications through the use of Apps for the improvement of the teaching and learning of basic notions in children of the Paul Dirac Educational Unit in the school year 2020-2021.

The methodology applied was documentary, because it was consulted in several sources such as Redalyc, Scielo, Dialnet, Google academic, scientific journals and digital books, to have a scientific support; descriptive, because it was explained how the Apps are adhered in the teaching of basic notions, two research techniques were applied with their respective instruments, these were the interview with a questionnaire and the observation with its checklist.

The results were positive since 80% of the teachers agreed with the use of digital tools for the process of teaching and learning basic notions, and through the use of interactive applications, 90% of the children learned the notions faster.

The application of interactive tools in the teaching process is very important, since children easily acquire knowledge with what they like, that is to say, they will learn the basic notions in an autonomous and playing way, this will achieve in children a significant learning. At the same time, they will easily identify what they have learned and thus they will increase their capacity for imagination and creativity. On the other hand, for teachers it is a great contribution since it facilitates their work.

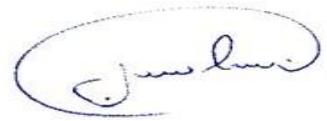
KEYWORDS:

DIGITAL TOOLS

BASIC NOTIONS

STARTER TWO

INTERACTIVE TOOLS

A handwritten signature in black ink, enclosed in a thin black oval border. The signature appears to read 'Jorge Luis Gavilanez' in a cursive style.

Lic. Jorge Luis Gavilanez

0985184054

1716907298

Aprobado

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación, gira entorno a la utilización de herramientas interactivas, para el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de nociones básicas en niños y niñas de Inicial dos paralelos “B” de la Unidad Educativa “Paul Dirac”, esta propuesta, beneficiará a los docentes y estudiantes, ya que es muy cansado la enseñanza tradicional para los niños, más aún en esta crisis de la pandemia, por lo tanto, es muy importante y motivador seguir repasando el tema fuera del aula.

El enfoque pedagógico, se basó en la investigación de campo, documental y descriptiva, para la recolección de datos se utilizó la técnica de la entrevista con una población de 3 docentes, tomando de muestra un docente, la observación con 15 niños con sus debidos instrumentos que son el cuestionario y la lista de cotejo, los resultados fueron favorables. En total para sustentar esta tesis la muestra fue un total de 18 personas.

Esta tesis está dividida en tres capítulos, que son muy importantes para la sustentación de la investigación, el primer capítulo consta del marco teórico, en donde encontramos todas las definiciones, características necesarias para la comprensión del tema a tratar, en el segundo encontramos la metodología donde se describe todo acerca de la población, muestra, recolección de datos, análisis e interpretación de resultados.

En el tercer capítulo se observa la propuesta, con el tema de habilidades sociales y su respectiva adquisición, mediante la utilización de la aplicación Mita, se presenta sus objetivos, con sus respectivas planificaciones, los materiales que los estudiantes deben utilizar y el plan diario realizado con las respectivas aplicaciones.

Antecedentes

En la tesis titulada “Diseño e implementación de aplicaciones interactivas para exposiciones” encontramos, que el concepto sobre las TIC se puede entender como algo

novedoso relacionado con los últimos avances, en cuanto a comunicación, pero el ser humano siempre ha buscado la manera de estar comunicado con otras personas desde épocas antiguas, por ejemplo mediante señales de humo, los jeroglíficos hasta algunos aparatos que actualmente tenemos pero fueron precedentes de tiempos anteriores como el teléfono. (Guapulema, 2016, p.11)

En la revista científica titulada “El Rincón de Construcción en el Desarrollo de las Nociones Básicas en los Niños y Niñas de 4-5 Años” se concluye lo siguiente: Podríamos definir el ambiente como un todo de objetos, olores, formas, colores, sonidos y personas que habitan y se relacionan en un determinado marco físico que lo contiene todo y al mismo tiempo, es contenido por todos estos elementos que laten dentro de él como si tuviesen vida. Es por eso que decimos que el ambiente “habla”, transmite sensaciones, evoca recuerdos, da seguridad o inquietud, pero nunca les deja indiferentes. (Briseño, 2017, p. 43)

En el repositorio “Desarrollo de aplicación interactiva para enseñar matemáticas a niños desde edad preescolar” se presenta el diseño, desarrollo y resultados de validación de una aplicación iPad que permite a niños de los primeros años de enseñanza básica aprender matemáticas, a través de distintas alternativas de interacción. Estas aplicaciones permiten al usuario estudiar distintos conceptos a través de distintas formas de interacción. Estas formas incluyen el uso de distintos gestos sobre la pantalla táctil y la interpretación del movimiento del dispositivo en el espacio. (Márquez, 2016, p.32)

Justificación

El trabajo de investigación que se va a realizar es importante, porque la incorporación de aplicaciones digitales en la sociedad está en auge desde el año 2019, por la crisis que atraviesa el mundo en la pandemia del Covid 19, es trascendental la utilización de las mismas, ya que se está en una era diferente, todo en el universo cambió y hay que adaptarse a estas variaciones, se va a dar un gran beneficio a todas las personas, ya que mediante el manejo de estas, se irán actualizando, en sus conocimientos.

La utilización de herramientas digitales como es Mita, Educational Kids game, Preescolar, Aprender Jugando, Colores, y Escribo, les va a enseñar a los niños las nociones básicas que son seriación, espacio, tiempo, clasificación, números y conservación, estas resultan ser complicadas para ciertos estudiantes, padres de familia y docentes, ya que no han innovado sus técnicas de enseñanza y ahora estas herramientas van de la mano con nuestra vida cotidiana, aprenderán a adquirir habilidades cognitivas y sociales.

Actualmente el desarrollo de los tics como herramienta de formación en educación preescolar, es apreciable para la integración educativa, pues mediante el juego el niño, va desarrollando aptitudes y habilidades de aprendizaje. Sin embargo, lo que le da un verdadero potencial dentro del aula es el sentido pedagógico del docente, por lo que dicha incorporación debe ser el producto de una reflexión constante del docente sobre varios aspectos, entre ellos, la estrategia didáctica que se va a utilizar, las competencias por desarrollar, la temática y la problemática que se debe solucionar.

Propiciar el enriquecimiento de las aplicaciones digitales, tendrá mucho beneficio en los estudiantes de Inicial dos paralelo “B” de la Unidad Educativa “Paul Dirac”, además de los representantes de dichos niños y de la docente tutora Lic. Ketty Cedeño, con ello vamos formando la triada de una buena enseñanza aprendizaje, adaptando al ámbito pedagógico que se vive actualmente en las instituciones educativas de todo el país en el periodo académico

2020-2021, tendrá un resultado beneficioso ya que el alcance tecnológico que actualmente tiene los niños es muy grande.

OBJETIVOS

Objetivo General

Aplicar las herramientas interactivas mediante el uso de App para el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de nociones básicas en niños de inicial dos de la Unidad Educativa Paul Dirac, en el año lectivo 2020-2021

Objetivos Específicos

- Investigar las nociones básicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños entre 4-5 años
- Analizar las aplicaciones digitales mediante la selección de complejidad en el uso de las nociones básicas.
- Utilizar las aplicaciones digitales para la enseñanza de las nociones básicas en niños de inicial dos de la Unidad Educativa Paul Dirac.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Herramientas Interactivas

Introducción de las herramientas Tecnológicas o Interactivas.

Los tres beneficios del uso de las TIC en educación: la primera razón es económica, se refiere a que, si los estudiantes que aprendan a manejar las Tics, podrán entrar más fácilmente a un mercado laboral, debido a que en este siglo XXI, estas son consideradas como una “habilidad esencial para la vida”. Una segunda razón es la social, debido a que actualmente se ha popularizado tanto estas herramientas, que hasta las entidades de servicios como: las bancarias, prestan la mayoría de sus servicios en forma virtual, lo que hace necesario que los estudiantes tengan un mínimo de manejo de estas herramientas, además que facilita a las instituciones estar más cerca de los padres. La tercera razón es la pedagógica, se centra en el rol de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este ámbito, las TIC han demostrado que pueden ampliar las oportunidades de aprendizaje, ya que aportan datos de realismo y actualidad. (Hinostraza, 2016, p. 3)

Mendoza Jaime · (2017), Las herramientas interactivas están diseñadas para facilitar el trabajo del ser humano, por tanto, permiten que los recursos sean utilizados eficientemente al intercambiar la información y el conocimiento en las organizaciones o sistemas. La comunidad se encuentra expuesta a los estímulos de la televisión y el internet, con especial trascendencia en la formación de niños y jóvenes, siendo de uso frecuente el teléfono celular, la computadora, la consola de videojuegos, Internet, etc. (p.21)

Definición de herramientas interactivas.

Las herramientas interactivas se refieren al enfoque didáctico que incluye el uso de las

herramientas digitales. Un método de enseñanza que se desarrolla con los avances de las nuevas tecnologías y que, gracias a la implementación de estas nuevas plataformas, es capaz de generar los beneficios. (Mendez, 2018)

Ventajas de las herramientas interactivas.

- 1. Mayor adaptabilidad:** Mediante las tecnologías digitales, cada usuario marca su propio ritmo de trabajo y aprendizaje, potenciando sus fortalezas y elevando sus áreas de mejora. Según David Bueno, profesor de la Universidad de Barcelona, perteneciente al departamento de Genética: “Cada cerebro es diferente, por lo que la educación ha de ser lo más personalizada posible para sacar el máximo provecho”.
- 2. Más ahorro:** Y es que, si adaptamos los contenidos a las necesidades de cada usuario, esto supondrá un ahorro de tiempo considerable, siendo mucho más rápidos y eficientes a la hora de interiorizar los contenidos, centrándonos en los aspectos clave.
- 3. Más engagement:** La posibilidad de interactuar, y en ocasiones hasta de jugar con el contenido, va a mejorar el proceso de comprensión y asimilación de los conceptos u objetivos didácticos.
- 4. Información organizada:** Otro gran beneficio es que los contenidos interactivos: ofrecen la posibilidad de crear una ruta de información organizada, o por capas, para que sea el usuario quien vaya descubriendo en profundidad todos los detalles. Ya sabes: información esencial en primer plano y secundaria para enriquecer los elementos.
- 5. Métricas:** La incorporación de las herramientas digitales van a permitir tener datos de todo lo que ocurra durante el proceso del aprendizaje interactivo.

Características de las herramientas interactivas.

- Son interactivas, esto permite que los estudiantes participen con sus compañeros y docentes.
- Permite la interconexión, por ejemplo, la imagen y el sonido, podemos acceder a

informaciones que se encuentran a grandes distancias y entablar una conversación con personas que se encuentran en otros países.

- Es digital e innovadora.
- Cuenta con excelentes gráficas.

Definición de las TIC.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están presentes en todos los niveles de nuestra sociedad actual, desde las más grandes corporaciones multinacionales, a las pymes, gobiernos, administraciones, universidades, centros educativos, organizaciones socioeconómicas y asociaciones, profesionales y particulares.

Para empezar, distinguiremos los conceptos básicos que componen las tecnologías de la información y la comunicación.

Por un lado, está la tecnología que Cruz (2019) la define como “la ciencia que estudia los medios técnicos y los procesos empleados en las diferentes ramas de la industria y de los negocios” (p. 219). Por otra parte, Ramírez (2017) nos dice que “la informática que es la que se encarga de estudiar las técnicas y procesos automatizados que actúan sobre los datos” (p. 21).

Se puede entender con esto que las tecnologías de información y comunicación son diferentes medios que se utiliza para procesar alguna información y llevar a cabo acciones para lograr un fin.

Características de las TIC.

Sabemos que las TIC son herramientas que ayudan y están presentes en la vida, por lo tanto, es necesario conocer sus características. Se Puede mencionar una gran variedad según algunos autores.

Según Heinze (2017) las características de las TIC son las siguientes:

- **Interactivas:** Esto permite que los usuarios haciendo uso de otras tecnologías puedan

interactuar y no ser solo un espectador.

- **Instantaneidad:** Se refiere a que la información puede ser transmitida y recibida en forma instantánea en el menor tiempo posible, es decir en el momento que ocurren los hechos.
- **Interconexión:** Gracias a que las tecnologías se pueden interconectar, por ejemplo, la imagen y el sonido, podemos acceder a informaciones que se encuentran a grandes distancias y entablar una conversación con personas que se encuentran en otros países.
- **Digitalización:** La información se puede convertir en códigos facilitando su transmisión de por un mismo medio, por ejemplo, mediante la computadora puedo acceder a canales de televisión, radio o videoconferencias.
- **Diversidad:** Las funciones o utilidades de las diferentes tecnologías que pueden desempeñar son variadas según nuestras necesidades, desde la distribución de información por medio de discos de almacenamiento hasta la comunicación entre usuarios.
- **Colaboración:** La tecnología permite el trabajo con grupos que se encuentran en otros lugares.
- **La penetración en todos los sectores:** Las TIC afectan a varios grupos sociales, económicos y culturales. (p. 32-34)

Ventajas y desventajas de las TIC.

Los tics en la educación poseen muchas ventajas y así mismo tiene desventajas las cuales se va a describir a continuación:

Ventajas y desventajas de las Tic

Tabla No. 1 Ventajas y desventajas de las Tic

Ventajas	Desventajas
Proporcionan interés, los alumnos están motivados al interactiva es motivadora por tener Internet,	Provoca adicción, ya que la multimedia

utilizar los TIC e incentiva el aprendizaje. también puede provocar que los estudiantes muestren adicción a estos juegos.

Los estudiantes están activos al interactuar con el ordenador y entre ellos. Cansancio visual y otros problemas físicos como dolor de cabeza pueden provocar un trabajo en exceso con el ordenador.

Propicia la constante participación de los alumnos por iniciativa. Problemas de mantenimiento de los ordenadores, ya que, de manera a veces involuntaria, los ordenadores se contaminan de virus.

Brinda un aprendizaje cooperativo al facilitar el trabajo en grupo. Favorece el sedentarismo

Herramienta que apoya la búsqueda de información en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se da el aislamiento de las personas que paran conectados a internet y no buscan socializar con los demás.

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Las Herramientas interactivas y la educación.

El sistema educativo, no puede quedar al margen de los cambios económicos, sociales y tecnológicos que ocurren en nuestra realidad. Debido a la situación que se está pasando hoy en día, por el motivo de la pandemia y además porque se debe atender las necesidades de los nuevos ciudadanos, incorporando en la labor educativa a las tecnologías de información y

comunicación cada vez más presentes en la sociedad con la finalidad de favorecer el aprendizaje y brindar medios necesarios para desarrollar los conocimientos y habilidades de los estudiantes.

Estas aplicaciones, dan dirección a una gran cantidad de información, pero no puede confundirse con el saber, es por eso que se el individuo debe partir de ello para construir sus propios conocimientos y así obtener un aprendizaje significativo. Aquí juega un papel importante el tipo de aprendizaje con una metodología activa.

Ante lo mencionado, Gargallo (2018) indica que:

La escuela, es uno de los lugares que las tecnologías han logrado influenciar y así de igual manera la labor del maestro, haciéndolo parte de las actividades escolares. Las tecnologías constituyen un medio que ayuda en la educación, ya que ofrecen acceso instantáneo a la información requerida, pero para que esto proporcione un efecto positivo, tanto el estudiante como el docente deben evolucionar pedagógicamente. Las herramientas interactivas se han incorporado en el proceso educativo desde hace unos años, pero, aunque no se pueda afirmar que éstas contribuyeron en la mejora académica, sí han ayudado en el cambio de aprendizaje y enseñanza. (p. 265)

Para Poveda (2020) “el incluir a las tecnologías de información y comunicación en las escuelas es mucho más que herramientas que forman parte del ambiente, sino que se logre construir de manera didáctica un aprendizaje más significativo en base a la tecnología” (p. 14). Con esto se está hablando del uso tecnológico a la educación. Con los avances y cambios que han tenido las herramientas interactivas.

Los niños y las niñas y las herramientas interactivas.

Hoy en día, se dice que los niños vienen programados con un chip o adelantados, por su habilidad para manejar y conectarse de forma rápida y fácil con las tecnologías. Éstas son parte de su vida y automáticamente les da cierta fluidez tecnológica convirtiéndolos en usuarios eficientes de cualquier nueva tecnología que se presente.

En la actualidad, los niños y niñas aceptan con normalidad que las tecnologías estén presentes en la sociedad., conviven con ellas y piden que los adultos sean parte de una vida acorde a estos tiempos.

En relación con esto, Guapulema (2016) sostiene que:

La infancia de hoy en día está atravesada e incluso definida por los modernos medios como es el caso de la televisión, teléfonos celulares, videojuegos, música y por supuesto el internet. Esta posibilidad de interactuar de manera natural con las tecnologías que los niños y niñas tienen, hace pensar a muchos que esto podría cambiar la relación de ellos con la escuela, encontrándose más motivados en participar en las actividades escolares, claro si se incluyen a las herramientas interactivas. (p. 23)

El uso de las herramientas interactivas en educación inicial.

Los estudiantes del siglo XXI, llamados también “nativos digitales”, exigen a los docentes estar actualizados para encarar los cambios que requiere la educación. Se impone una metodología didáctica más activa, colaborativa y constructivista donde las fuentes de información sean variadas, estimulantes al pensamiento a partir de trabajos en colaboración. Las metodologías de enseñanza y aprendizaje mediadas por el empleo de las herramientas tecnológicas posibilitan el diseño y desarrollo de nuevos tipos de actividades, las que no deben

improvisarse en el aula aprovechando la conclusión de un tema o rellenar tiempo. (Gargallo, 2018, p.18)

Debe existir una planificación previa para aprovechar las potencialidades que estos recursos nos brindan transformando en forma y tiempo según el tema que se tratará.

Camargo (2018) menciona que, al hacer uso de las herramientas interactivas, se debe observar:

- Un uso didáctico de los recursos tecnológicos.
- Enseñar a los niños y niñas un uso correspondiente y adecuado de estas herramientas.
- El aprendizaje significativo debe ser la base de la enseñanza. Las herramientas interactivas constituyen un elemento potente para la enseñanza, particularmente si son utilizadas con niños y niñas más pequeños. (p 36)

Márquez (2018) menciona que el uso del ordenador ofrece al niño de educación inicial lo siguiente:

Desarrollo psicomotor:

- En el manejo del mouse, el niño consigue estimular la coordinación óculo manual y desarrolla la motricidad fina.
- Refuerza su orientación espacial.

Habilidades cognitivas:

- Cuando trabaja memoria visual y auditiva.

Identidad y autonomía:

- Al identificar sus características personales como talla y rasgos físicos, fomentar la

autoconfianza y autoestima por medio de las actividades.

Uso y perfeccionamiento del lenguaje y comunicación:

- Mediante la narrativa de cuentos, creación de tarjetas y dibujo libre.

Pautas de convivencia y relación social:

- Por medio del trabajo en grupo.
- Buen comportamiento en clases.
- Espíritu de colaboración y ayuda.

Descubrimiento del entorno inmediato:

- Se da cuando representa escenas familiares a través de diseño gráfico.
- Trabaja con software que le permitan crear lugares que conozca.
- Empieza a familiarizarse con números, letras, horas, etc. Es importante involucrar a las tecnologías en el nivel inicial y como antes se mencionaba, el ofrecer trabajar con la computadora nos brindan habilidades cognitivas y motrices. (p. 27-30)

Los contenidos deben establecerse por temas y subtemas, de acuerdo con el tema y problema de investigación. Los niños, curiosos por naturaleza manejan el ordenador sin miedo y están siempre buscando nuevos retos. Hacer parte de la enseñanza a las herramientas interactivas proporcionan ventajas en el proceso de enseñanza y por lo tanto permiten lograr los objetivos establecidos según el desarrollo e interés de los niños.

Las herramientas interactivas en el currículo de educación inicial.

El Currículo, es un documento normativo el cual contiene los aprendizajes que se espera que el estudiante obtenga en cada una de las áreas de formación durante su etapa escolar, así mismo podemos encontrar las orientaciones para la evaluación, uso de metodologías y de

materiales didácticos. Sin embargo, en el último año se estableció la implementación de dos competencias de carácter transversal. Que pueden ser desarrolladas por los estudiantes a través de diversas situaciones significativas promovidas en las diferentes áreas curriculares.

El desarrollo de estas competencias, deben ser trabajadas como parte de la planificación de largo y corto plazo. Uno de las competencias transversales que encontramos en el currículo está relacionado con las nuevas tecnologías.

Según Hermida (2017) hace referencia a MINEDU, donde encontramos que:

Las Tecnologías de Información y Comunicación han originado cambios en los estilos de vida de las personas en general, en las formas de comunicarse, de aprender y socializar. Hoy en día, estas nuevas tecnologías son parte del entorno en el que se desenvuelven muchos niños y niñas, quienes observan, exploran y descubren su utilidad en situaciones de la vida cotidiana.

Los entornos virtuales son escenarios, espacios u objetos constituidos por tecnologías de información y comunicación. Estos se caracterizan por ser interactivos (comunicación con el entorno), virtuales (porque proponen representaciones de la realidad), ubicuos (se puede acceder a ellos desde cualquier lugar con o sin conexión a internet) e híbridos (integración de diversos medios comunicativos y tecnologías). (p. 18)

Herramientas digitales que se pueden incluir en la enseñanza de educación inicial.

Las aplicaciones digitales, utilizadas durante las prácticas realizadas son nueve, en las cuales se pudo enseñar a los niños las nociones básicas, durante el periodo en el que me facilito la Unidad Educativa “Paul Dirac” a continuación se detalla las herramientas digitales.



Gráfico No. 1 Aplicación Escribo

Elaborado por: Google Play

Fuente: <https://play.google.com/store/search?q=prescolar&c=apps&hl=es&gl=US>

La primera aplicación, se llama Escribo en letras de imprenta ha sido diseñado con profesores para ayudar a cada niño a aprender cómo escribir letras mediante un sistema diseñado cuidadosamente para mantener la motivación. La aplicación es completamente personalizable para ajustarse a las necesidades de cada niño, para aprender trazos y nociones de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo y le permite comprobar su progreso a través de un sistema de informes y perfiles.



Gráfico No. 2 Aplicación Juegos Educativos

Elaborado por: Google Play

Fuente: <https://play.google.com/store/search?q=prescolar&c=apps&hl=es&gl=US>

Juegos educativos, es una aplicación educativa y divertida para niños pequeños y preescolares (kindergarten). Ayudará a los niños a aprender con placer colores, números, formas, animales, frutas, verduras y vehículos, interviniendo las nociones de espacio, de tiempo, seriación, clasificación, de número y de conservación. La cuestión es ir adaptando los juegos con la imaginación y comprensión de los niños.



Gráfico No. 3 Aplicación ABC kids

Elaborado por: Google Play

Fuente: <https://play.google.com/store/search?q=prescolar&c=apps&hl=es&gl=US>

ABC kids, con la que podrás ayudar a los niños de 0 a 5 años en la etapa de estimulación temprana y primer aprendizaje, donde podrán aprender a identificar y clasificar vocales, números, formas, tamaños y colores de manera divertida, a través de actividades de selección sencilla, que brindan al niño reconocimiento visual que contribuye en su desarrollo, ya que posee elementos coloridos y divertidos que ayudan a su concentración y fácil entendimiento.



Gráfico No. 4 Aplicación Educational kids game

Elaborado por: Google Play

Fuente: <https://play.google.com/store/search?q=prescolar&c=apps&hl=es&gl=US>

Educational kids game, Contiene 12 Juegos educativos para niños de todas las edades como son aprende las profesiones y relaciona sus objetos. Practica y entrena la memoria y el

intelecto, aprende a reconocer más de 100 animales con sus sonidos, resuelve laberintos con dificultad incremental, reconoce el sonido y adivina el instrumento musical, juega a resolver puzzles con divertidas imágenes. Además, se desarrolla la habilidad cognitiva, los reflejos y la coordinación psicomotriz, mejora la memoria y concentración con juegos de entrenamiento mental.



Gráfico No. 5 Aplicación Preescolar

Elaborado por: Google Play

Fuente: <https://play.google.com/store/search?q=preescolar&c=apps&hl=es&gl=US>

Preescolar, es una aplicación ideal de educación preescolar. Con los sonidos de aprendizaje elaborados por una niña para enseñar a los más peques de la casa, práctica para un bebe o un niño, niña en edad infantil, preescolar. La edad preescolar es un tiempo de aprendizaje rápido a medida que comenzamos a preparar nuestros hijos para aprender en la guardería y en el colegio en los primeros años de educación infantil y preescolar.

Estudios certifican que los tres primeros años de su hijo van a ser los más importantes para su desarrollo intelectual; por todo ello deben adquirir conceptos y habilidades tales como el abecedario, vocales, colores, números, animales, instrumentos y todo ello basado en un aprendizaje ameno y divertido.



Gráfico No. 6 Aplicación MITA

Elaborado por: Google Play

Fuente: <https://play.google.com/store/search?q=prescolar&c=apps&hl=es&gl=US>

Mita, la primera y única aplicación de terapia de idioma apoyada por datos clínicos: En un ensayo clínico de 3 años con 6454 niños con autismo, los niños pequeños que usaron MITA mejoraron su puntaje de lenguaje al final del ensayo en promedio 2.2 veces más que los niños similares que no usaron MITA. se presenta actividades como es ejercicios combinados de MITA ahora están diseñados para durar 10 años, posee terapia cognitiva y del lenguaje de MITA incluye miles de actividades de aprendizaje organizadas en 50+ juegos.

MITA, es una aplicación de intervención temprana, única en su tipo, para niños con autismo, retraso madurativo y dificultades de aprendizaje. La aplicación incluye atractivas actividades interactivas diseñadas para ayudar a los niños a aprender cómo integrar mentalmente múltiples objetos, una habilidad que se ha demostrado que mejora considerablemente el proceso de aprendizaje del niño.



Gráfico No. 7 Aplicación Preescolar

Elaborado por: Google Play

Fuente: <https://play.google.com/store/search?q=prescolar&c=apps&hl=es&gl=US>

Aprender Jugando, la aplicación Preescolar cubre casi todas las categorías, para que los niños aprendan de una manera muy fácil. Cubre el programa completo para niños en Jardín de infantes / preescolar / guardería. Llamativo diseño de pantallas / interfaz de usuario con animaciones que llaman la atención del niño. Hay actividades para los niños como dibujo de formas / Conectar números y el alfabeto.



Gráfico No. 8 Aplicación Colores-Formas-Números

Elaborado por: Google Play

Fuente: <https://play.google.com/store/search?q=preescolar&c=apps&hl=es&gl=US>

Colores-formas-números, es una aplicación educativa y divertida para niños pequeños y preescolares (kindergarten). Ayudará a los niños a aprender colores, números, formas, animales, frutas y vehículos con placer a través de divertidas animaciones

Aprendizaje de las nociones básicas en Inicial dos

Educación Inicial

Definición.

La educación inicial, es el nombre que recibe el ciclo de estudios que se encargan de niños y niñas de 0 a 6 años, estos primeros años en la vida de la persona son fundamentales para un buen desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo, social y de sus habilidades

que, al ser estimulados, crearán con estos desarrollos, aprendizajes que le ayudarán en la vida futura.

Para Hermida (2017) tomada del Ministerio de Educación, la Educación Inicial:

Es el primer nivel de la educación básica regular. Se atiende a niños menores de 6 años con respeto, siendo de gran importancia porque es en esta etapa donde se establecen las bases que busca desarrollar las competencias y potenciales de los niños y niñas que se articularán en el nivel primario. La atención se realiza tomando en cuenta las necesidades y características de los niños y niñas buscando su desarrollo integral, crecimiento socio-afectivo y cognitivo, expresión y psicomotricidad. Con todos estos aspectos se privilegia el juego, la exploración, el descubrimiento y los diferentes momentos de cuidados que se les brinda en su cotidianidad como dinamizadores del aprendizaje. (p.15)

Es decir, el estar activo y ser partícipe en la obtención de los nuevos conocimientos. Con la educación inicial se pretende garantizar oportunidades para activar las habilidades y destrezas que más adelante les servirán en la vida.

El diseño curricular nacional (DCN).

El Diseño Curricular Nacional, es un documento normativo emitido por el Ministerio de Educación, en cual se ofrece como guía a las instituciones educativas sobre los aprendizajes que los estudiantes en cualquier ámbito del país deben desarrollar a fin de asegurar una educación igualitaria y de calidad.

Se debe considerar también la diversidad cultural, lingüística y humana. Este documento añade competencias como propósitos educativos que, en el transcurso de los ciclos de educación, el estudiante debe lograr, buscando de este modo formar estudiantes creativos, responsables, críticos y solidarios que sean capaces de indagar lo necesario, conocer y ser

conscientes de la realidad y de los problemas que nos afectan a todos, y por lo tanto se parte de la formación de una equitativa sociedad. La función de Diseño Curricular Nacional es determinar las normas para detallar, evaluar y mejorar los contenidos y procesos de enseñanza – aprendizaje en los diferentes contextos y permitir la comunicación entre el personal educativo. Se sustenta sobre la base que manifiesta qué, para qué y cómo enseñan y aprenden. (Hermida, 2017, p.17)

Según Bolaño (2017) El DCN está dividido en 3 partes:

- En la primera parte podemos encontrar los fines, objetivos y organización de la Educación Básica regular, así como el enfoque educativo, los fundamentos y los propósitos de la EBR al 2021.
- La segunda parte está formada por las áreas curriculares, los lineamientos de diversificación curricular y la evaluación de los aprendizajes, el plan de estudios y las horas de libre disponibilidad.
- Finalmente, la tercera parte está comprendida por los programas curriculares por nivel educativo. La sección que corresponde a cada nivel comienza con la presentación de algunas características de los estudiantes con relación a sus etapas de desarrollo y continúa con la presentación de las áreas curriculares y algunas orientaciones metodológicas, de programación y evaluación por nivel. (p.3)

El MINEDU, enfatiza que este documento puede presentar cambios que permitirán a los docentes de cada nivel garantizar que la planificación curricular y los procesos de enseñanza-aprendizaje estén en relación a las características, necesidades e intereses de los estudiantes.

Concepto de Noción.

Debido a que en educación inicial se trabaja con nociones es necesario tener una definición de que es una noción para ello citamos a los siguientes autores:

Según Condorpusa (2018) “la noción se refiere a la idea general de las cosas o de las clases de cosas lograda por las impresiones sensorio perceptuales y motrices. En la noción se generalizan primariamente los atributos más saltantes y fuertes de los objetos”. (p. 12) Por ejemplo la forma, el color, el tamaño y la función.

Por otro lado, Cholán (2019), toma a las nociones como “pre conceptos, la cual se da en el niño en edades tempranas donde el niño ni generaliza, ni individualiza, es decir, el niño separa los objetos de sus propiedades comunes y muchas veces no esenciales”. (p. 17)

Las nociones son los primeros conocimientos, una idea que tiene el niño de todo lo que le rodea, de su realidad adquirida por medio de la experiencia con su entorno y son necesarios para que el niño llegue a un aprendizaje más complejo que viene a ser los conceptos el cual requiere mayor abstracción y generalización.

Características de las nociones.

Quispihuamán (2018) menciona que las características principales de las nociones son:

- **Concretas.** - Los niños, en esta etapa, necesitan referencias visibles porque poseen una incipiente capacidad de abstracción. Por ello, trabajar con los pequeños implica visualizar, describir, confrontar con lo real o con imágenes de la realidad.
- **Binarias.** - Una noción se afianza con otra así, la noción de bueno, con lo de malo; lo de alto con la de bajo; lo de arriba con lo de abajo; poco/bastante; grande/pequeño, etc (p.15)

Nociones Básicas.

En educación inicial se trabaja las nociones básicas porque son esenciales que el niño las adquiera ya que gracias a ellas podrá formar una base para todas las actividades futuras.

Según Rosero (2018) nos manifiesta que las nociones comprenden:

- a) *Noción de espacio.* Esta no se da de forma aislada sino en relación con el tiempo para realizar una buena noción
- b) *Noción de tiempo.* Esta noción depende de que el niño sea capaz de elaborar sistemas coherentes de pensamiento lógico y comenzará a surgir simultáneamente con otras nociones.
- c) *Noción de seriación.* Consiste en ordenar los elementos según sus dimensiones crecientes o decrecientes. La ordenación se basa en la comparación, relacionando unos objetos con otros.
- d) *Noción de clasificación.* Clasificar es la habilidad de agrupar objetos que tienen una característica común o según sus semejanzas. Una vez que el niño tiene la capacidad de retener la información visual está listo para comenzar la clasificación de lo que ha visto, para el niño significa en un comienzo, poner junto los objetos que se parecen.
- e) *Noción de conservación.* Esta noción no solamente representa un atributo crucial en sí mismo, sino que es justamente la noción que señala una importante fase en el desarrollo cognitivo del niño, el paso desde el pensamiento pre lógico al lógico. La capacidad de conservar revela la habilidad para reconocer que ciertas propiedades como número, longitud, sustancia, permanecen invariables aun cuando sobre ellas se realicen cambios en su forma, color o posición. (p.12-19)

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA Y DESARROLLO DEL PROYECTO

Diseño metodológico

Teniendo en cuenta los objetivos planteados la siguiente investigación es de tipo descriptivo, documental y de campo a continuación se desglosa cada una de estas:

Descriptivo

En el presente trabajo, se realizará una investigación de tipo descriptivo, el cual consiste en llegar a determinar las características de los procesos de educación y también corresponde a la recolección de información por medio de la realización de una entrevista a tres docentes titulares de inicial dos, la cual sirvió para recabar información sobre los antecedentes que poseen cada niño de cuatro años, que nociones básicas identifican y cuales están en proceso, se utilizará la técnica de la observación, para poder observar si la utilización de estas herramientas son factibles para los estudiantes para poder obtener sus respectivos resultados.

Para lo cual se examinará la importancia que tiene la aplicación de herramientas digitales en niños de pre escolar, utilizando las siguientes aplicaciones:

- Mita es una aplicación que permite enseñar las nociones, dentro- fuera, mas- menos.
- ABCKIDS que permite enseñar la noción, adelante – atrás
- Aplicación preescolar, que con su correcto uso se puede explicar diferentes nociones y estas son, suave- duro, grueso- delgado y gordo – flaco.
- Aplicación Aprender Jugando permite aprender las nociones, arriba – abajo, grande- pequeño y abierto- cerrado.
- Aplicación escribo, ayuda en las nociones alto – bajo y largo – corto

- Aplicación juegos educativos, todos – ninguno, relaciones, pesado – liviano.
- Aplicación educational kids games cerca – lejos, antes- después, cerca – lejos
- Aplicación, Colores y Formas, permite enseñar la noción de Objetos e imágenes del entorno, día- noche.

Todas estas herramientas son útiles para que los niños aprendan fácilmente de manera autónoma, aumentando su imaginación y creatividad, así ellos podrán manejarlas con supervisión de sus padres, estas herramientas se utilizaron en la clase virtual, en 2 periodos de 30 min, que es el tiempo de enseñanza permitido por la Unidad Educativa “Paul Dirac” durante un mes.

Por eso en este proceso se analizará la incidencia de la utilización de herramientas digitales como son Escribo, Juegos educativos, ABC kids, Educational kids game, Preescolar, Mita, Aprender Jugando y Colores-formas-números, para la enseñanza de las nociones básicas en niños de cuatro a cinco años de edad, para poder facilitar el trabajo del docente se realizará planificaciones semanales, con sus respectivas listas de cotejo, para que sirva como guía de enseñanza aprendizaje.

Con respecto a los niños de Inicial dos, se aplicará planificaciones basadas en las teorías cognoscitivas del aprendizaje, cuyo procedimiento es:

- **Experiencia:** son conocimientos vividos, por lo cual se va a aplicar la realización de juegos, canciones, lectura de cuentos, dinámicas, bailes. para que ellos actúen y sientan al momento de realizar las preguntas.
- **Reflexión:** aquí podemos sacar información importante de lo vivido, realización de preguntas y lluvia de ideas, como son pequeños se harán preguntas fáciles sobre la experiencia realizada.

- **Conceptualización:** aquí observamos los nuevos conocimientos, se les va hacer ver un video de la clase, explicación mediante las herramientas virtuales.
- **Aplicación:** donde el niño reforzará lo aprendido, por lo cual se utilizará las aplicaciones primero con ayuda de sus padres y después solos.

Documental

Según Bernal (2015) “La investigación documental consiste en un análisis de la información escrita sobre un determinado tema, con el propósito de establecer relaciones, diferencias, etapas, posturas o estado actual del conocimiento respecto al tema objeto de estudio” (p..22).

En este apartado, se ha recolectado la máxima información disponible sobre la aplicación de herramientas interactivas en nociones básicas para preescolar, para ello se ha realizado la consulta de libros, búsquedas por internet, etc.; con el fin de lograr recopilar la mayor cantidad de información sobre dicho tema. Posteriormente, tras estudiar en detalle dicha información, se ha realizado un resumen sobre aspectos generales sus usos, aplicaciones y viabilidad que tendría el tema de investigación.

De Campo

Según Herrera, Median, & Naranjo (2015) “Investigación de campo es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen. En esta modalidad el investigador toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto” (p. 34).

En esta fase del estudio, se ha llevado a cabo un análisis de las experiencias realizadas en la Unidad Educativa Paul Dirac, sobre la aplicación de herramientas interactivas para el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de nociones básicas en inicial.

Diseño Muestral

Población.

Para el presente trabajo investigativo se trabajará con toda la población, teniendo en total 15 alumnos de inicial 2 paralelo “B”, 15 padres y tres maestros de la Unidad Educativa Paul Dirac.

Muestra.

Debido a que la población es finita se trabajará con el número total de la población, es decir con los padres y maestros de inicial 2 paralelo “B” de la Unidad Educativa Paul Dirac, ya que los niños aun no tienen noción de responder encuestas.

Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Una vez aplicados los instrumentos de recolección de datos, que en este caso será la observación, en los niños y la entrevista, en los docentes, estas se agruparán para obtener las respuestas, a la vez se realizó las encuestas a los padres de familia para saber si las herramientas interactivas son una buena herramienta de aprendizaje o no, se va a proceder en la recopilación de la información a través de la aplicación de la tabulación y sondeo de los resultados.

La tabulación es una tabla compuesta de la ubicación de las variables del instrumento en columnas. Es la presentación de los datos estadísticos en forma de tablas o cuadros. Las partes de la tabla son el título, la pregunta, los parámetros y los resultados.

La graficación, es la representación de los datos obtenidos, generalmente numéricos, mediante símbolos que refleje visualmente la relación matemática o estadística que guarden entre sí, la graficación que se utilizará es en forma de pasteles, ya que representa los porcentajes de manera factible, deben mostrar tanto, el porcentaje o proporción, como el número de elementos en cada categoría. Utilizando una hoja de cálculo en Excel.

La t de students es un modelo teórico utilizado para aproximar el momento de primer

orden de una población normalmente distribuida cuando el tamaño de la muestra es pequeño y se desconoce la desviación típica. Por lo cual se tomó en cuenta para comparar el resultado de las dos variables tanto para la independiente como la dependiente y tener un solo resultado, diferenciando entre la entrevista y la observación, por lo cual se comparará los resultados obtenidos de la factibilidad de la utilización de herramientas digitales y el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños con el tema de nociones básicas.

Técnica de Entrevista.

La entrevista se realizó a tres profesoras tutoras de Inicial dos paralelos “A”, “B” y “C”, de la Unidad Educativa “Paul Dirac”. Cuyo objetivo es tener un pre antecedente de conocimiento de nociones básicas, antes de aplicar las herramientas tecnológicas para enseñar este tema. Se encontrará estructurada por los datos informativos, experiencia de aprendizaje, descripción general, elementos integrados, objetivos, destrezas, actividades, recursos y materiales, siendo estos indicadores que servirán en la evaluación. Empleando 10 preguntas referentes a la utilización de las herramientas tecnológicas, si estas son útiles o no, que nociones básicas conocían los estudiantes y como ellos la aplicarían dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Técnica de Encuesta.

La encuesta se realizó a quince padres de familia de la Unidad Educativa “Paul Dirac”. Cuyo objetivo es tener conocimiento si las herramientas interactivas utilizadas por sus hijos, fueron de ayuda para su proceso de enseñanza aprendizaje o no, se empleó 4 preguntas referentes a la utilización de las herramientas tecnológicas, si estas son útiles o no y si ellos seguirán aplicando en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos.

Técnica de Observación.

Se utiliza esta técnica para poder observar detenidamente, el dominio y conocimiento de los niños con respecto a la utilización de las herramientas interactivas, como son Mita, Escribo, Juegos educativos, ABC kids, Educational kids game, Preescolar, Aprender Jugando y Colores-formas-números, en la enseñanza aprendizaje sobre las Nociones Básicas.

Instrumento listo de cotejo.

Conforme se fueron observando las habilidades de cada estudiante, se fue tomando en consideración ciertos ítems propuestos en el instrumento de verificación que es la lista de cotejo y se fueron anotando los resultados dentro del aula, una vez empleado las herramientas digitales como Mita, Escribo, Juegos educativos, ABC kids, Educational kids game, Preescolar, Aprender Jugando y Colores-formas-números, finalizada esta aplicación se realizó, una reunión con los padres de familia, tratando sobre que habilidades adquirieron sus hijos, así poder observar el mejoramiento de sus hijos, estas son que el niño identifica la noción dentro y fuera en la aplicación digital mita, adelante y atrás en la aplicación digital ABC Kids.

La noción suave y duro en la aplicación digital preescolar, arriba y abajo en la aplicación digital Aprender jugando, alto – bajo en la aplicación digital escribo, más y menos en la aplicación digital mita, dentro y fuera en la aplicación digital educacional Aprender Jugando, grande y pequeño en la aplicación digital Colores y Formas, objetos e imágenes del entorno en la aplicación digital Juegos Educativos, relaciones en la aplicación digital educational kids game y al final día- noche en la aplicación digital educacional escribo.

Según (Zapata 2016):

La lista de cotejo, puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida. (p.12)

Técnicas estadísticas.

A través de la recolección de la información obtenida mediante la lista de cotejo se evaluará a los niños de Inicial 2 “B” de la Unidad Educativa Paul Dirac. Se interpretará, ordenará y analizará los datos logrados de todos los aspectos propuestos en Microsoft Excel en tablas y pasteles y la relación estadística se la realizará con la t de Students.

Desarrollo de la aplicación práctica

Planificación

Las planificaciones, fueron realizadas conjuntamente con la tutora del grado la Lcda. Ketty Cedeño para tener una guía, de cómo se va a ejecutar la clase y en que parte, dar la apertura para intervenir y poder realizar la ejecución de las aplicaciones digitales como es Mita, Escribo, Juegos educativos, ABC kids, Educational kids game, Preescolar, Aprender Jugando y Colores-formas-números, las cuales son impartidas a los niños de inicial dos paralelo "B" de la unidad educativa "Paul Dirac", el periodo de duración es un mes, con una hora diaria de aplicación.

Por lo cual las planificaciones tienen aspectos obligatorios según las normas que rigen en la unidad educativa "Paul Dirac", estas no se pueden cambiar ni omitir.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR VIDA NUEVA



UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC

**AÑO LECTIVO
2020-2021**

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

1. DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE:

Docentes:	Evelyn Chicaiza	Área/ asignatura:	Nociones	Grado/Curso:	Inicial 2	Paralelo:	“B”
N.º de unidad de planificación:	3	Título de unidad de planificación:	Nociones Básicas Dentro-Fuera	Objetivo	Enseñar a los estudiantes las nociones básicas dentro – fuera, mediante la aplicación digital Mita.		

2. PLANIFICACIÓN:

ATRIBUTO:	Audaces	PERIODOS:	1	FECHA DE INICIO:	Martes 2 de abril de 2021
				FECHA DE FINALIZACIÓN:	Martes 2 de abril de 2021
Estrategias Metodológicas		Recursos	Indicadores de Logro	Actividades de Evaluación: Técnicas / Instrumentos	

<p>EXPERIENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción patito Juan ❖ Registro de asistencia ❖ Canción yo tengo un amigo que me ama <p>https://www.youtube.com/watch?v=RZ5J32mq6KA</p> <p>REFLEXIÓN: Dialogar con los niños/as sobre la canción Observar e identificar donde están los animalitos por medio de láminas.</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Análisis de la noción dentro y fuera. Pintar de amarillo al perrito que está dentro de la casa Pintar de rojo a los animalitos que están afuera de la casa.</p> <p>APLICACIÓN: Utilizar la aplicación (mita)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Diapositiva ❖ Adhesivos ❖ Títeres ❖ Papel crepe color morado ❖ Tecnología el celular ❖ Hoja de trabajo 	<p>El niño identifica la noción Dentro y Fuera en la aplicación digital mita.</p>	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO: Lista de cotejo</p>
<p>ELABORAD O</p>	<p>REVISAD O</p>	<p>APROBADO</p>	
<p>Docentes: Evelyn Chicaiza</p>	<p>Subdirector (e): Lic. Ketty Cedeño</p>	<p>Directora: Lic. Ketty Cedeño</p>	
<p>Firma</p>	<p>Firma:</p>	<p>Firma:</p>	
<p>Fecha:</p>	<p>Fecha:</p>	<p>Fecha:</p>	

Para iniciar la clase, se comienza siempre por el saludo y bienvenida, se les pide observar el clima y se anota la fecha en la pizarra, dibujándolos de manera divertida, luego se registra la asistencia, esto es una normativa de la escuela por lo cual se debe de realizar este paso de forma obligatoria todos los días.

Después se les pone un video a los niños para que se diviertan y bailen de manera libre y comiencen con buen ánimo sus clases.



Gráfico No. 9 Canción yo tengo un amigo que me ama

Elaborado por: Happy kids

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=RZ5J32mq6KA>

Seguidamente dialogar con los niños/as sobre la canción, ¿Que pudieron ver en el video? y después les hacemos observar e identificar donde están los animalitos por medio de láminas. Para que ellos tengan conocimiento del tema que vamos a tratar.



Gráfico No. 10 Lamina dentro-fuera

Elaborado por: Rabadan Vanessa

Fuente: <https://www.pinterest.es/vanerabadan/concepto-dentrofuera/>

Analizar con los estudiantes la noción dentro y fuera, con ayuda de la lámina

anterior, a la vez que les damos la hoja de trabajo y vamos realizando las actividades con ellos, les decimos que pinten de amarillo al perrito que está dentro de la casa y de rojo al que está afuera de la casa.

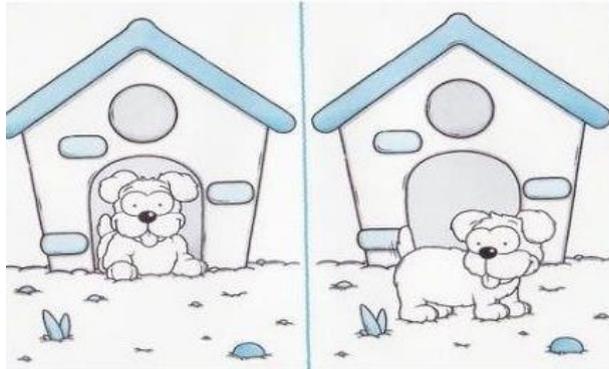


Gráfico No. 11 Hoja de trabajo dentro-fuera

Elaborado por: Lopez Nieves

Fuente: https://www.pinterest.se/pin/440649144763912994/?amp_client_id=amp-

Para finalizar se pide a los niños que utilicen la aplicación (mita), primero con ayuda de sus padres y después de manera autónoma.



Gráfico No. 12 Utilización aplicación Mita

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigació



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR VIDA NUEVA



UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC

**AÑO LECTIVO
2020-2021**

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

1. DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE:

Docentes:	Evelyn Chicaiza	Área/asignatura:	Nociones	Grado/Curso:	Inicial 2	Paralelo:	“B”
N.º de unidad de planificación:	3	Título de unidad de planificación:	Nociones Básicas Adelante – Atrás	Objetivo	Enseñar a los estudiantes las nociones básicas Adelante – Atrás, mediante la aplicación digital ABCKIDS.		

2. PLANIFICACIÓN:

ATRIBUTO:	Audaces	PERIODOS:	1	FECHA DE INICIO:	Miércoles 3 de abril de 2021
				FECHA DE FINALIZACIÓN:	Miércoles 3 de abril de 2021
Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logro	Actividades de Evaluación: Técnicas / Instrumentos		

<p>EXPERIENCIA: Saludo y bienvenida Estado del clima y fecha Orientación tempo espacial Cuento: El pinocho. https://www.youtube.com/watch?v=kwkN4uQPLW4</p> <p>REFLEXIÓN: Dialogar con los niños/as sobre el cuento observado para realizar la actividad planificada.</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Análisis de la clase con la realización de hojas de trabajo. Colorear con Amarillo a la niña que esta adelante del niño. Colorear con azul a la niña que está detrás del niño.</p> <p>APLICACIÓN: Utilizar la aplicación ABCKIDS</p>	<p>Computadora Videos Imágenes Hoja de trabajo Crayones Celular Plataforma zoom</p>	<p>El niño identifica la noción Adelante - Atrás en la aplicación digital ABCKIDS.</p>	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO: Lista de cotejo</p>
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
Docentes: Evelyn Chicaiza	Subdirector (e): Lic. Ketty Cedeño	Directora: Lic. Ketty Cedeño	
Firma	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

Para iniciar la clase, se comienza siempre por el saludo y bienvenida, se les pide observar el clima y se anota la fecha en la pizarra, dibujándolos de manera divertida, luego se registra la asistencia, esto es una normativa de la escuela por lo cual se debe de realizar este paso de forma obligatoria todos los días.

Después se les pone un video a los niños del Cuento: El pinocho, para que los niños se diviertan y comencemos con unas preguntas.



Gráfico No. 13 Cuento: El pinocho

Elaborado por: Hola Juanola

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=kwkN4uQPLW4>

Seguidamente dialogar con los niños/as sobre el cuento, ¿Que pudieron ver en el video?, ¿Qué reflexión nos deja el cuento? y después les hacemos observar e identificar donde están los personajes del cuento. Para que ellos tengan conocimiento del tema que vamos a tratar.



Gráfico No. 14 Imagen delante- atrás

Elaborado por: Hola Juanola

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=kwkN4uQPLW4>

Analizar con los estudiantes la noción delante y atrás, con ayuda del video anterior, a la vez que les damos la hoja de trabajo y vamos realizando las actividades con ellos, les

decimos que coloreen con Amarillo a la niña que esta adelante del niño y con azul a la niña que está detrás del niño.



Gráfico No. 15 Hoja de trabajo delante- atrás

Elaborado por: Caravelli Ugel

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/659777414145345532/>

Para finalizar les pedimos a los niños que utilicen la aplicación ABCKIDS primero con ayuda de sus padres y después de manera autónoma.



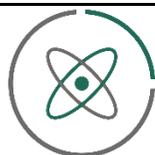
Gráfico No. 16 Utilización aplicación ABC KIDS

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR VIDA NUEVA



UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC

**AÑO LECTIVO
2020-2021**

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

1. DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE:

Docentes:	Evelyn Chicaiza	Área/ asignatura:	Nociones	Grado/Curso:	Inicial 2	Paralelo:	“B”
N.º de unidad de planificación:	3	Título de unidad de planificación:	Nociones Básicas Suave- Duro	Objetivo	Enseñar a los estudiantes las nociones básicas Suave- Duro, mediante la aplicación digital preescolar.		

2. PLANIFICACIÓN:

ATRIBUTO:	Audaces	PERIODOS:	1	FECHA DE INICIO:	Jueves 4 de abril de 2021
				FECHA DE FINALIZACIÓN:	Jueves 4 de abril de 2021
Estrategias Metodológicas		Recursos		Indicadores de Logro	Actividades de Evaluación: Técnicas / Instrumentos

<p>EXPERIENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saludo y bienvenida ● Estado del clima y fecha ● Canción sol solecito ● Registro de asistencia ● Cuento: el cuello de la jirafa https://www.youtube.com/watch?v=KGpawo6ZFxI ● Tocar objetos para descubrir cuales son duro y cuales son suaves. <p>REFLEXIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dialogar con los niños/as del video observado para realizar la actividad. <p>CONCEPTUALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Análisis de la clase con la realización de hojas de trabajo. ● Rellenar con algodón al conejo. ● Puntear el objeto que le parezca duro. ● Manipular objetos suaves, plastilina realizando una figurar <p>APLICACIÓN: Utilizar la aplicación preescolar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ Crayones ❖ Algodón ❖ Celular ❖ Hoja de trabajo <p>Plataforma zoom</p>	<p>El niño identifica la noción Suave- Duro en la aplicación digital preescolar</p>	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO: Lista de cotejo</p>
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
Docentes: Evelyn Chicaiza	Subdirector (e): Lic. Ketty Cedeño	Directora: Lic. Ketty Cedeño	
Firma	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

Para iniciar la clase, se comienza siempre por el saludo y bienvenida, se les pide observar el clima y se anota la fecha en la pizarra, dibujándolos de manera divertida, luego se registra la asistencia, esto es una normativa de la escuela por lo cual se debe de realizar este paso de forma obligatoria todos los días.

Después se les pone un video a los niños el cuento del cuello de la jirafa, para que los niños se diviertan y se muevan mucho.



Gráfico No. 17 Cuento: El pinocho

Elaborado por: Gallina Pintadita

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=KGpawo6ZFxI>

Tocar objetos para descubrir cuales son duro y cuales son suaves, por ejemplo lija y algodón.

Seguidamente dialogar con los niños/as sobre el cuento, ¿Que pudieron ver en el video?, ¿Las plumas de la gallina son suaves o duras? y después les hacemos observar e identificar las texturas del cuento. Para que ellos tengan conocimiento del tema que vamos a tratar.



Gráfico No. 18 Texturas

Elaborado por: Gallina Pintadita

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=KGpawo6ZFxI>

Analizar con los estudiantes la noción suave y duro, con ayuda del video anterior, a la vez que les damos la hoja de trabajo y vamos realizando las actividades con ellos, deben rellenar con algodón al conejo y puntear el objeto que le parezca duro. Manipular objetos suaves, plastilina.

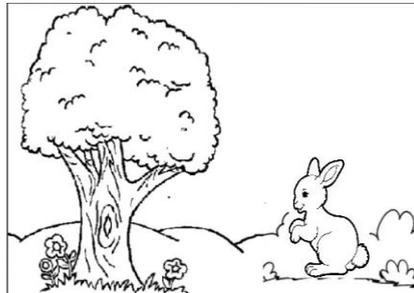


Gráfico No. 19 Hoja de trabajo suave-duro

Elaborado por: Hernández Harold

Fuente: <https://www.slideshare.net/HaroldBHernandez/suave-spero-tarea>

Para finalizar les pedimos a los niños que utilicen la aplicación preescolar primero con ayuda de sus padres y después de manera autónoma.



Gráfico No. 20 Utilización aplicación preescolar

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Desarrollo de la propuesta

Tema: Aplicación de la Herramienta Mita para el mejoramiento de las habilidades cognitivas en las diferentes temáticas estudiadas en inicial dos como y así lograr un buen proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivo: Implementar la herramienta Mita en las planificaciones diarias, para la innovación en el conocimiento de los estudiantes, para así evitar la utilización de los métodos tradicionales de enseñanza.

Desarrollo de la herramienta

La aplicación digital Mita, permite que los niños aprendan a través de la visualización de objetos, en la cual se puede enseñar los números, las vocales, los colores, las formas, desarrollar y fortalecer el lenguaje, la atención, la memoria y habilidades visuales, por lo cual se propone para la enseñanza y fortalecimiento del lenguaje y que los niños adquieran un buen vocabulario.

Se realizará dos planificaciones, especificando que tema se puede tratar para que los niños aprendan rápidamente y adquieran más habilidades de las que posee cada estudiante, estas serán factibles para niños de 3 a 5 años de edad donde ellos adquieren su conocimiento mediante la absorción, en la primera planificación se especificara la adquisición de vocabulario para que los estudiantes enriquezcan su léxico y en la segunda se lograra fortalecer la memoria de los mismos.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR VIDA NUEVA



UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC

**AÑO LECTIVO
2020-2021**

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

1. DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE:

Docentes:	Evelyn Chicaiza	Área/ asignatura:	Lengua y literatura	Grado/Curso:	Inicial 2	Paralelo:	"B"
N.º de unidad de planificación:	3	Título de unidad de planificación:	Vocabulario	Objetivo	Enseñar a los estudiantes Lengua y literatura enriqueciendo su léxico, mediante la aplicación digital Mita.		

2. PLANIFICACIÓN:

ATRIBUTO:	Audaces	PERIODOS:	1	FECHA DE INICIO:	Jueves 4 de abril de 2021
				FECHA DE FINALIZACIÓN:	Jueves 4 de abril de 2021
Estrategias Metodológicas		Recursos	Indicadores de Logro		Actividades de Evaluación: Técnicas / Instrumentos

<p>EXPERIENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y bienvenida ➤ Estado del clima y fecha ➤ Canción sol solecito ➤ Registro de asistencia ➤ Canción Soy una taza, tetera. https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ <p>REFLEXIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as del video observado para realizar la actividad. <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Análisis del vocabulario tratado de objetos dentro de una casa.</p> <p>APLICACIÓN: Utilizar la aplicación Mita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ Crayones ❖ Celular ❖ Hoja de trabajo ❖ Plataforma zoom 	<p>El niño identifica y fortalece el vocabulario en la aplicación digital Mita</p>	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO: Lista de cotejo</p>
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
Docentes: Evelyn Chicaiza	Subdirector (e): Lic. Ketty Cedeño	Directora: Lic. Ketty Cedeño	
Firma	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

El docente en la aplicación de esta planificación puede comenzar con el saludo y bienvenida, después observar y escribir el estado del clima y fecha, si está haciendo frío puede cantar la canción sol solecito y después registrar de asistencia, esto debería ser por ley.

Después se va a hacer ver la canción Soy una taza, tetera., así los niños se distraen un poco y bailan como ellos quieran, pueden cantar y seguir a la docente los movimientos que ella haga, esto sirve de distracción y como ayuda para comenzar la clase.

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

Seguidamente se puede dialogar con los niños/as del video observado para realizar la actividad. A la vez que se va a ir reforzando el vocabulario de los niños con objetos que estén dentro del hogar, por ejemplo, la cuchara, taza, tetera, cucharon, mesa, silla, pelota, etc.

Para finalizar se les dice a los niños que manipulen la aplicación digital Mita, primeramente, con ayuda de sus padres y después que manipulen solos de manera autónoma.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR VIDA NUEVA



UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC

**AÑO LECTIVO
2020-2021**

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

1. DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE:

Docentes:	Evelyn Chicaiza	Área/ asignatura:	Lengua y literatura.	Grado/Curso:	Inicial 2	Paralelo:	“B”
N.º de unidad de planificación:	3	Título de unidad de planificación:	Habilidades visuales	Objetivo	Enseñar a los estudiantes lengua y literatura y el fortalecimiento de las habilidades visuales, mediante la aplicación digital Mita.		

2. PLANIFICACIÓN:

ATRIBUTO:	Audaces	PERIODOS:	1	FECHA DE INICIO:	Jueves 4 de abril de 2021
				FECHA DE FINALIZACIÓN:	Jueves 4 de abril de 2021

Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores de Logro	Actividades de Evaluación: Técnicas / Instrumentos
<p>EXPERIENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y bienvenida ➤ Estado del clima y fecha ➤ Canción sol solecito ➤ Registro de asistencia ➤ La canción yo tengo un cuerpo y lo voy a mover. https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA <p>REFLEXIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as del video observado para realizar la actividad, ¿Qué movimientos observaron? <p>CONCEPTUALIZACIÓN: Análisis de diversos movimientos.</p> <p>APLICACIÓN: Utilizar la aplicación Mita</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ Celular ❖ Hoja de trabajo ❖ Plataforma zoom 	<p>El niño identifica los objetos en la aplicación digital preescolar</p>	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO: Lista de cotejo</p>
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
Docentes: Evelyn Chicaiza	Subdirector (e): Lic. Ketty Cedeño	Directora: Lic. Ketty Cedeño	
Firma	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

El docente en la aplicación de esta planificación puede comenzar con el saludo y bienvenida, después observar y escribir el estado del clima y fecha, si está haciendo frío puede cantar la canción sol solecito y después registrar de asistencia, esto debería ser por ley.

Después se va a hacer ver la canción yo tengo un cuerpo y lo voy a mover., así los niños se distraen un poco y bailan como ellos quieran, pueden cantar y seguir a la docente los movimientos que ella haga, esto sirve de distracción y como ayuda para comenzar la clase.

<https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>

Seguidamente se puede dialogar con los niños/as del video observado para realizar la actividad. ¿Qué movimientos observaron?, A la vez que se va a ir reforzando los movimientos que observaron de manera rápida, para poder comprobar las habilidades visuales de cada estudiante.

Para finalizar se les dice a los niños que manipulen la aplicación digital Mita, primeramente, con ayuda de sus padres y después que manipulen solos de manera autónoma.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis e interpretación de resultados de los estudiantes.

Tabla No. 2 Pregunta uno

1. El niño identifica la noción dentro y fuera en la aplicación digital mita.		
Respuesta	Porcentaje	
Si		12
No		3

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

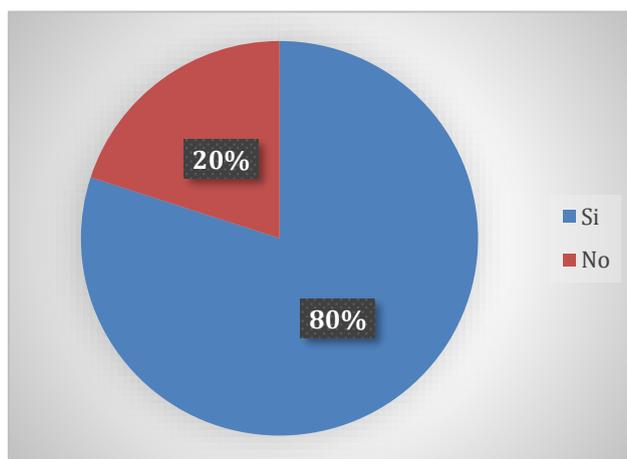


Gráfico No. 21 Pregunta uno

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

El 80% de los niños saben y diferencian la noción de adentro y afuera y el 20% se equivocó, por lo cual se realiza un refuerzo, tomando en cuenta esta noción y la utilización de la aplicación interactiva en la siguiente clase.

Tabla No. 3 Pregunta dos

2. El niño identifica la noción adelante y atrás en la aplicación digital ABC Kids.	
Respuesta	Porcentaje
Si	15
No	0

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

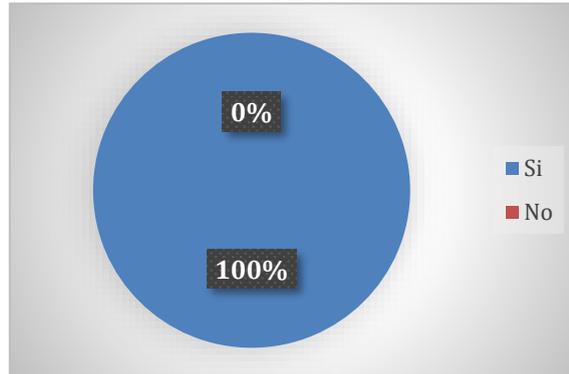


Gráfico No. 22 Pregunta dos

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

La clase dictada y aplicada la herramienta digital ABC Kids, tuvo el éxito del 100% de los niños saben y diferencian la noción de adelante y atrás.

Tabla No. 4 Pregunta tres

3. El niño identifica la noción suave y duro en la aplicación digital preescolar.	
Respuesta	Porcentaje
Si	15
No	0

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

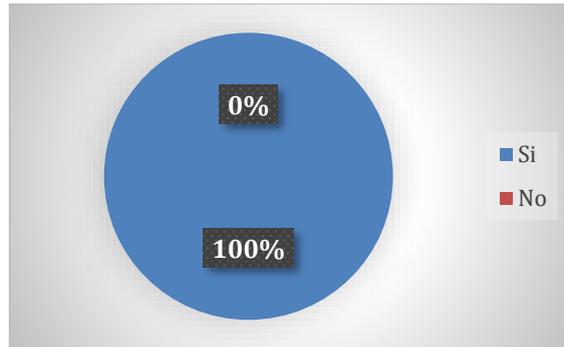


Gráfico No. 23 Pregunta tres

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

La clase realizada, tuvo un éxito total con el 100% y se aplicó la herramienta digital preescolar que fue muy llamativa para los estudiantes ya saben y diferencian la noción de suave y duro.

Tabla No. 5 Pregunta cuatro

4. El niño identifica la noción arriba y abajo en la aplicación digital Aprender jugando		
Respuesta	Porcentaje	
Si	15	
No	0	

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

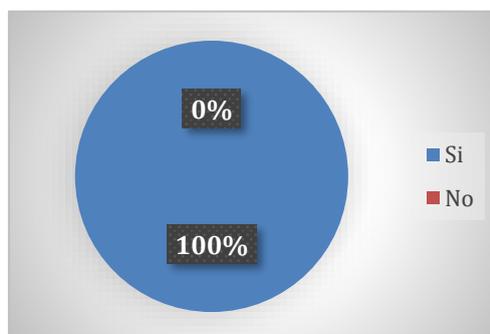


Gráfico No. 24 Pregunta cuatro

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

La clase realizada con la utilización de la herramienta digital Aprender jugando, tuvo el éxito del 100%, los niños saben y diferencian la noción de arriba y abajo.

Tabla No. 6 Pregunta cinco

5. El niño identifica la noción alto – bajo en la aplicación digital escribo.	
Respuesta	Porcentaje
Si	15
No	0

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

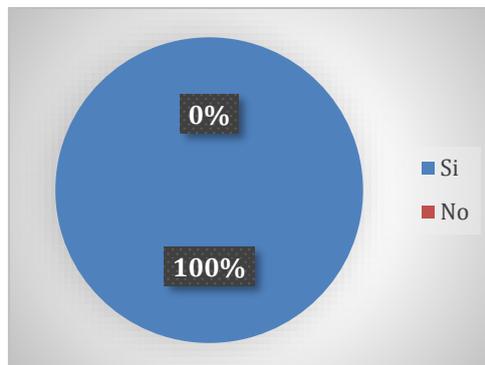


Gráfico No. 25 Pregunta cinco

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

La clase que se realizó con la herramienta digital escribo, se mantuvo de la manera correcta con el éxito del 100%, los niños saben y diferencian la noción de alto y bajo.

Tabla No. 7 Pregunta seis

6. El niño identifica la noción todos y ninguno en la aplicación digital Juegos Educativos	
Respuesta	Porcentaje
Si	14
No	1

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

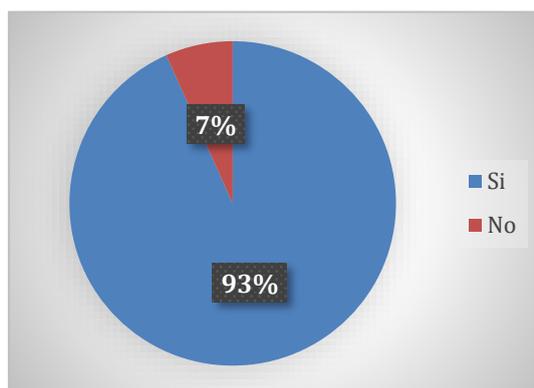


Gráfico No. 26 Pregunta seis

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

En la clase dictada, se observó que el 93% de los niños utilizaron correctamente la herramienta digital Juegos Educativos y el 7% se equivocaron es decir que la mayoría aprendieron la noción de todo y ninguno, por lo cual se realizara un repaso en la clase.

Tabla No. 8 Pregunta siete

7. El niño identifica la noción más y menos en la aplicación digital mita.	
Respuesta	Porcentaje
Si	15
No	0

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

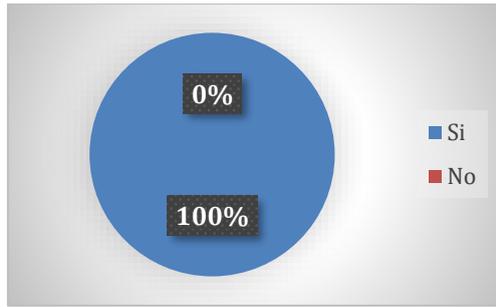


Gráfico No. 27 Pregunta siete

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

La clase dictada y aplicada la herramienta digital mita, tuvo el éxito del 100% de los niños saben y diferencian la noción más y menos.

Tabla No. 9 Pregunta ocho

8. El niño identifica la noción dentro y fuera en la aplicación digital educational Aprender Jugando		
Respuesta	Porcentaje	
Si	15	
No	0	

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

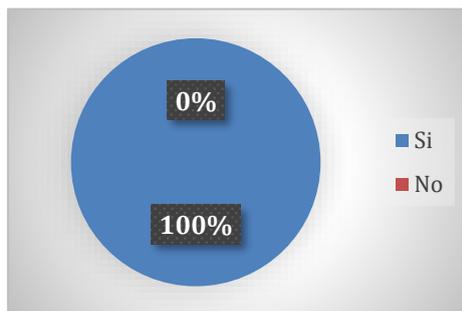


Gráfico No. 28 Pregunta ocho

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

La clase realizada, tuvo un éxito total con el 100% y se aplicó la herramienta digital Aprender jugando que fue muy llamativa para los estudiantes ya saben y diferencian la noción de dentro y fuera.

Tabla No. 10 Pregunta nueve

9. El niño identifica la noción grande y pequeño en la aplicación digital Colores y Formas.	
Respuesta	Porcentaje
Si	13
No	2

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

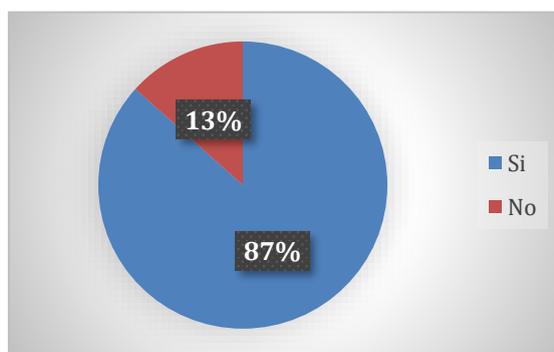


Gráfico No. 29 Pregunta nueve

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

Se pudo observar, que el 87% de los estudiantes si realizaron bien la actividad en la herramienta digital Colores y formas y el 13% tuvo complicaciones en la realización por lo cual se realizara un refuerzo en la noción de grande y pequeño.

Tabla No. 11 Pregunta diez

10. El niño identifica la noción objetos e imágenes del entorno en la aplicación digital Juegos Educativos	
Respuesta	Porcentaje
Si	14
No	1

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

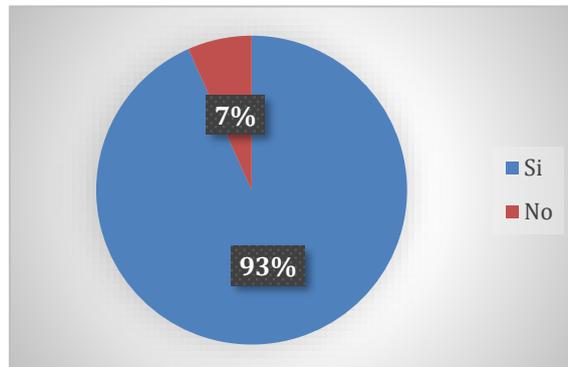


Gráfico No. 30 Pregunta diez

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

En la aplicación de la herramienta Juegos Educativos, se observó que el 93% de los niños si lo lograron, pero el 7% no, por lo cual se va a repasar la noción objetos e imágenes del entorno.

Tabla No. 12 Pregunta once

11. El niño identifica la noción relaciones en la aplicación digital educational kids game	
Respuesta	Porcentaje
Si	12
No	3

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

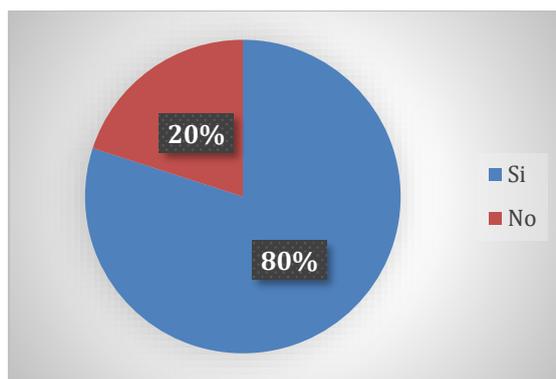


Gráfico No. 31 Pregunta once

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

En la clase dictada, se observó que el 80% de los niños utilizaron correctamente la herramienta digital educational kids game el 20% se equivocaron es decir que el porcentaje de equivocación es un poco alta, por lo cual se realizara un repaso en la clase de la noción de relación.

Tabla No. 13 Pregunta doce

12. El niño identifica la noción día-noche en la aplicación digital educational escribo	
Respuesta	Porcentaje
Si	15
No	0

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

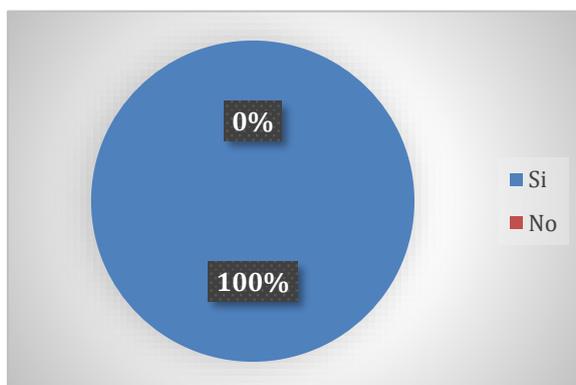


Gráfico No. 32 Pregunta doce

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

La clase realizada, tuvo un éxito total con el 100% y se aplicó la herramienta digital Escribo que fue muy llamativa para los estudiantes ya saben y diferencian la noción de día y noche.

Análisis e interpretación de resultados de los padres de familia.

Tabla No. 14 Pregunta uno

1. Cree usted que su hijo aprendió las nociones utilizando las herramientas interactivas.	
Respuesta	Porcentaje
Si	15
No	0

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

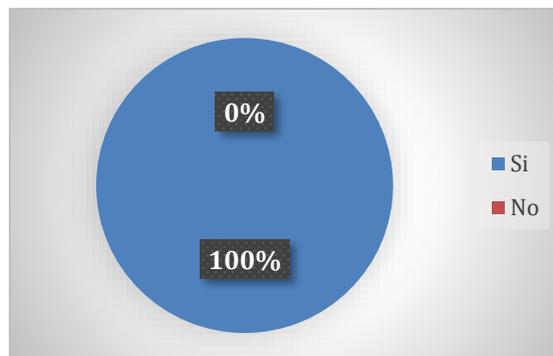


Gráfico No. 33 Pregunta uno

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

En la primera pregunta de la encuesta, se observa que el 100% de los padres de familia creen que su hijo si, aprendió las nociones utilizando las herramientas interactivas.

Tabla No. 15 Pregunta dos

2. ¿El niño identificó todas las nociones según se iba aplicando todas las herramientas interactivas?	
Respuesta	Porcentaje
Si	15
No	0

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

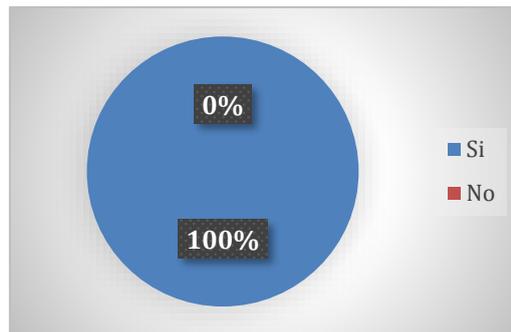


Gráfico No. 34 Pregunta dos

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

En la segunda pregunta de la encuesta, se observa que el 100% de los padres de familia dicen que el niño si, identificó todas las nociones según se iba aplicando todas las herramientas interactivas creen que su hijo si, aprendió las nociones utilizando las herramientas interactivas.

Tabla No. 16 Pregunta tres

3. ¿Diría usted que las aplicaciones interactivas son una buena herramienta de enseñanza aprendizaje?	
Respuesta	Porcentaje
Si	15
No	0

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

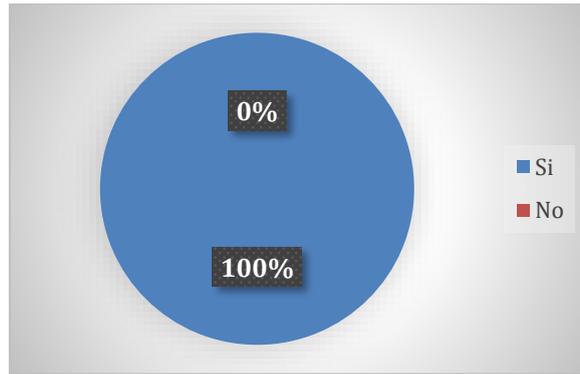


Gráfico No. 35 Pregunta tres

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

En la tercera pregunta de la encuesta, se observa que el 100% de los padres de familia dicen si, que las aplicaciones interactivas son una buena herramienta de enseñanza aprendizaje

Tabla No. 17 Pregunta cuatro

4. ¿Seguirían aplicando estas herramientas interactivas para el desarrollo del conocimiento de sus hijos?	
Respuesta	Porcentaje
Si	15
No	0

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

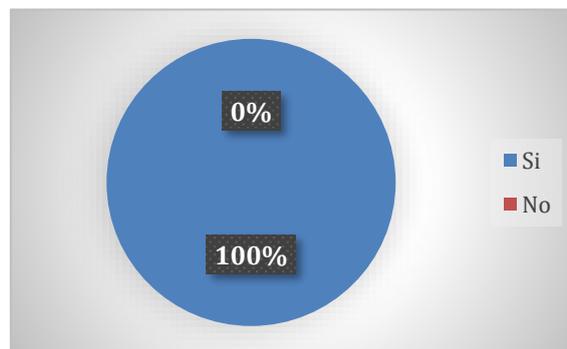


Gráfico No. 36 Pregunta cuatro

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis e interpretación de resultados:

En la cuarta pregunta de la encuesta, se observa que el 100% de los padres de familia dicen si, ellos si van a seguir aplicando estas herramientas interactivas para el desarrollo del conocimiento de sus hijos.

Entrevista.

En la realización de la entrevista semi-estructurada que se ejecutó a 3 profesores de la Unidad Educativa “Paul Dirac” de Inicial dos, para comprobar si, las herramientas interactivas son útiles para el proceso de enseñanza aprendizaje, se comenzará a detallar los resultados que fueron, la licenciada Ketty fue mi guía en la realización de las practicas, ella estaba conforme, porque los estudiantes aprendieron mejor los temas de nociones básicas, al realizarle las preguntas fueron todas las respuestas positivas aunque ella no ocupaba las aplicaciones en el aula, después de la culminación de mi intervención, ella comenzó a utilizarla.

Las otras dos docentes igual tuvieron una gran acogida de las aplicaciones para enseñar las nociones con sus estudiantes, las entrevistas fueron positivas en el 80 %, que es una cifra elevada. Ya que por motivo de la falta de internet no pueden utilizar algunos estudiantes, a la vez por no poseer un dispositivo móvil.

T de student

Problema: se desea probar los dos métodos de comprobación y viabilidad, donde se expone por parte de los docentes la importancia de la utilización de herramientas digitales para el

proceso de enseñanza aprendizaje de nociones básicas en los niños y por otra parte los estudiantes con el porcentaje de adquisición de conocimientos con ayuda de las aplicaciones.

- **VI:** Herramientas Interactivas
- **VD:** Enseñanza- Aprendizaje de nociones básicas

Ho: no hay diferencias en el nivel de conocimiento de los estudiantes, como en la aceptación de los docentes para utilizar las herramientas digitales para la enseñanza de las nociones básicas ($x_1 = x_2$).

Prueba estadística: prueba t para grupos independientes.

Regla de decisión: si $p \leq 0.5$ se rechaza Ho.

Distribución de la t de student

df	Media	Varianza
2	0	2

a	10%	5%	2,5%	1%	0,5%
(1-Tail) t-Critico	1,8856	2,9200	4,3027	6,9646	9,9248
(1-Tail) z-Critico	1,2816	1,6449	1,9600	2,3263	2,5758

t	1,2345	
p-value	0,1712	(1-Cola derecha)
p-value	0,8288	(1-Cola izquierda)

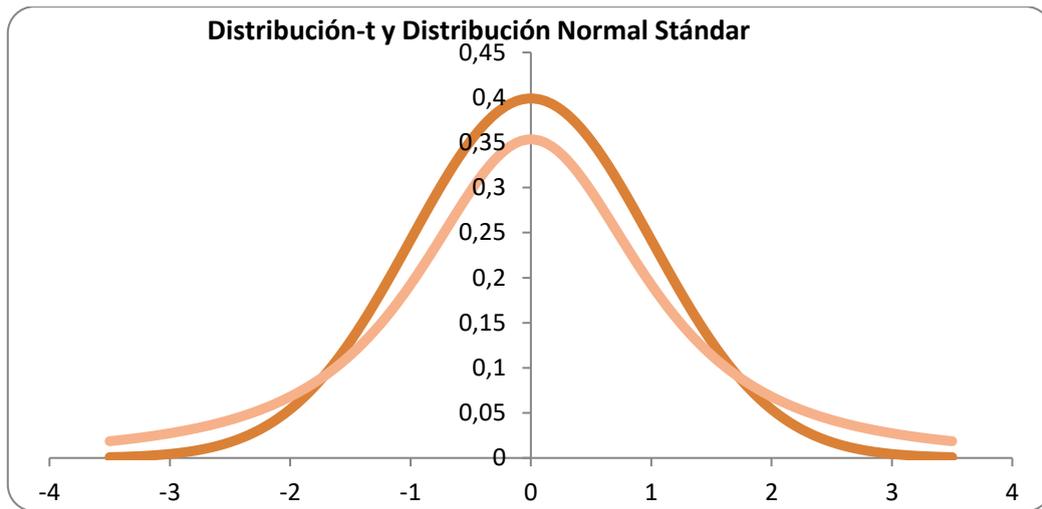


Gráfico No. 37 Distribución T de student

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Análisis: al comparar las medias, no se rechaza H_0 , se da cuenta que el porcentaje de docente y estudiante no varía, es decir que las herramientas digitales son útiles para el proceso de enseñanza aprendizaje de las nociones en los niños y niñas de inicial dos, las dos variables son afirmativas e importantes.

CONCLUSIONES

- Las nociones básicas, son adquiridas por los niños y niñas desde los cuatro años a cinco, a través del medio que les rodea de forma inconsciente, se divide en noción de espacio, tiempo, seriación, clasificación y conservación, estas pueden ser binarias o concretas, ya que este tema es muy importante porque es una idea general que los niños adquieren de su mundo, les ayuda a mejorar la percepción y la motricidad.
- Las aplicaciones interactivas, se centra en el rol de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este ámbito, las TIC han demostrado que pueden ampliar las oportunidades de aprendizaje, se escogió ocho herramientas las cuales les ayudan a aprender a los niños las nociones, La primera aplicación se llama Escribo, Juegos educativos, ABC kids, Educational kids game, Preescolar, Mita, Aprender Jugando y Colores-formas-números, estos juegos les ayuda a adquirir de una manera innovadora conocimiento a los niños, les motiva a seguir aprendiendo.
- Al utilizar las herramientas digitales a los niños estamos promoviendo que ellos aprendan no solo las nociones sino también a ser imaginativos y creativos, que ellos vayan construyendo su propio conocimiento y a la vez sean autónomos que no solo estén pendientes en los padres o maestros que vayan descubriendo diferentes maneras de aprender.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anilema, J. (12 de 09 de 2016). *Trabajo presentado como requisito para obtener el título de Licenciado en Ciencias*. Obtenido de Reformas: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2650/1/UNACH-FCEHT-TG-INFORM-2016-000014.pdf>
- Bolaño, M. (16 de 05 de 2017). *Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación*. Obtenido de Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM): https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2017m5n35/dim_a2017m5n35a4.pdf
- Camargo, A. (30 de 09 de 2018). *Aplicación multiplataforma en Android*. Obtenido de Inicial: http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7160/Camargo_Barreda_Albert_Kevin.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cholán, R. (24 de 08 de 2019). *Programa De Actividades Lúdicas Para El Logro De Capacidades*. Obtenido de Nociones: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1450/ROXANY%20FIORELA%20CHOL%C3%81N%20PADILLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Condorpusa, G. (13 de 04 de 2018). *Nociones básicas*. Obtenido de Nociones en el aprendizaje de niños de inicial: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6932/EDScocag.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cruz, M. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa. *E-Ciencias de la Información*, 219.
- Gargallo, A. (22 de 07 de 2018). *La integración de las TIC en los procesos*. Obtenido de Educativos y organizativos: <https://www.scielo.br/pdf/er/v34n69/0104-4060-er-34-69-325.pdf>
- Heinze, G. (02 de 06 de 2017). *Uso de las tecnologías de la información y comunicación*. Obtenido de Características: <http://www.scielo.org.mx/pdf/amga/v15n2/1870-7203-amga-15-02-00150.pdf>

- Hermida, P. (2017). La educación inicial en el Ecuador: margen extensivo . *Revista de análisis estadístico*, 12-18.
- Islas, C. (2017). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva. *Iberoam*, 3-7.
- León, J. (12 de 09 de 2016). *Investigaciones que estudian la integración de las TIC en la clase de Ciencia*. Obtenido de Tipos de TIC: <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/3225/SierraS%C3%A1enzYesenia2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Márquez, J. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada,. *Ride*, 24-32.
- Mejía, B. (12 de 12 de 2015). *Uso de las Tic's*. Obtenido de Herramientas Pedagógicas: <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/575/1/MEJIA%20BAUTISTA%20BEATRIZ%20ESTEFANIA.pdf>
- Pérez, C. (12 de 06 de 2019). *Las Tecnologías de la Información*. Obtenido de forma investigativa interdisciplinaria: <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LasTecnologiasDeLaInformacionYLaComunicacionTICCom-7026210.pdf>
- Play, G. (12 de 02 de 2020). *Google Play* . Obtenido de Aplicaciones : <https://play.google.com/store/search?q=prescolar&c=apps&hl=es&gl=US>
- Poveda, D. (30 de 10 de 2020). *Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación superior*. Obtenido de Tic's: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000600095
- Quispihuamán, L. (21 de 12 de 2018). *Noción de números y aprendizaje matemático*. Obtenido de Inicial: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16353/Llufire_QMM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramirez, G. (2017). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *ISSN*, 21-45.

Rosero, N. (14 de 07 de 2018). *Estrategias metodológicas para enseñar nociones básicas*.
Obtenido de Inicial:
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/7955/1/PG%20614%20TESIS.pdf>

Velasco, R. (12 de 09 de 2016). *Herramientas Digitales*. Obtenido de Tics:
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7598.pdf>

Zevallos, B. (12 de 05 de 2018). *Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial*. Obtenido
de Las tecnologías de comunicación:
[https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2706/M025_45236565T.pdf.pdf?
sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2706/M025_45236565T.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

ANEXOS

Anexo A: Planificaciones



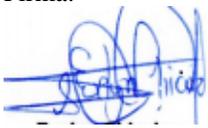
UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC PLANIFICACIÓN SEMANAL



Grado/Paralelo	Inicial 2 "B"			Mes:	Abril	
Docente:	Evelyn Chicaiza			Semana:	Del Martes 2 al viernes 5 de abril de 2021	
No. Estudiantes:	15			Atributo:	Audaces	
DÍA/FECHA	ASIGNATURA	ACTIVIDAD		MATERIALES/RECURSOS	TAREA	OBSERVACIONES
Martes 02/04/2021	Nociones Básicas	<p style="text-align: center; color: red;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción patito Juan ❖ Registro de asistencia ❖ Canción yo tengo un amigo que me ama 		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Diapositiva ❖ Adhesivos ❖ Títeres 	Deber: nociones día, noche página 113	

	Tema: Dentro - Fuera	<ul style="list-style-type: none"> ❖ https://www.youtube.com/watch?v=RZ5J32mq6KA <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as sobre la canción ❖ Observar e identificar donde están los animalitos <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pintar de amarillo al perrito que está dentro de la casa ❖ Pintar de rojo a los animalitos que están afuera de la casa. ❖ Utilizar la aplicación (mita) 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Papel crepe color morado ❖ Tecnología el celular ❖ Hoja de trabajo 		
Miércoles 03/04/2021	Nociones Básicas Tema: Adelante – Atrás	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saludo y bienvenida ● Estado del clima y fecha ● Orientación tempo espacial ● Cuento: El pinocho. ● https://www.youtube.com/watch?v=kwkN4uQPLW4 <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dialogar con los niños/as sobre el cuento observado para realizar la actividad planificada. <p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Videos ● Imágenes ● Hoja de trabajo ● Crayones ● Celular ● Plataforma zoom 	Deber: Utilizar la aplicación ABCKIDS y tomarle una captura	

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Colorear con amarillo a la niña que esta adelante del niño. ❖ Colorear con azul a la niña que está detrás del niño. ❖ Utilizar la aplicación ABCKIDS 			
Jueves 04/04/2021	<p>Nociones Básicas</p> <p>Tema: Suave-Duro</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y bienvenida ➤ Estado del clima y fecha ➤ Canción sol solecito ➤ Registro de asistencia ➤ Cuento: el cuello de la jirafa https://www.youtube.com/watch?v=KGpawo6ZFxI ➤ Tocar objetos para descubrir cuales son duro y cuales son suaves. <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as del video observado para realizar la actividad. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Rellenar con algodón al conejo. ❖ Puntear el objeto que te parezca duro. ❖ Manipular objetos suaves, plastilina realizando una figurar ❖ Utilizar la aplicación preescolar 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ Crayones ❖ Algodón ❖ Celular ❖ Hoja de trabajo ❖ Plataforma zoom 	<p>Deber: texto página 223 Recortar y pegar los objetos duros dentro del círculo y suaves fuera.</p>	
Viernes 20/04/2021	<p>Nociones Básicas</p> <p>Tema: Arriba - Abajo</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción señor sol ❖ Registro de asistencia ❖ Observar el video arriba y abajo mediante una canción https://www.youtube.com/watch?v=gc5bFNZI9mw 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ruta del aprendizaje pág. 331 ❖ Temperas de colores ❖ Pinturas 	<p>.Deber: Utilizar la aplicación Aprende Jugando</p>	

		<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as del video observado ❖ Jugar con material concreto noción de arriba - abajo <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Observar y describir la lámina. ❖ Preguntar: ¿que está arriba? ¿que esta abajo? ❖ Puntear con marcador grueso lo que está arriba. ❖ Encerrar en un círculo la niña que está debajo de la resbaladera. ❖ Utilizar la aplicación Aprender Jugando 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Plataforma Prolipa ❖ Plataforma zoom 		
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	ELABORADO	
Docente: Evelyn Chicaiza	Coordinador: Lic. Ketty Cedeño		Vicerrector:	Docente:	
Firma: 	Firma: 		Firma:	Firma:	
	Fecha:		Fecha:	Fecha:	



UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC
PLANIFICACIÓN SEMANAL



Grado/Paralelo	Inicial 2 "B"		Mes:	Abril	
Docente:	Evelyn Chicaiza		Semana:	Del Lunes 8 al viernes 12 de abril de 2021	
No. Estudiantes:	15		Atributo:	Audaces	
DÍA/FECHA	ASIGNATURA	ACTIVIDAD	MATERIALES/ RECURSOS	TAREA	OBSERVACIONES
Lunes 08/04/2021	Nociones Básicas Tema: Alto - Bajo	<p align="center">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción patito Juan ❖ Registro de asistencia ❖ Cantar la canción alto y bajo https://www.youtube.com/watch?v=JoexQO6kxSI ❖ Cuento de la noción alto y bajo https://www.youtube.com/watch?v=oJapGCL7J8g <p align="center">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as sobre la canción ❖ Observar las Imágenes de alto y bajo <p align="center">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizar torres altas y bajas utilizando vasos desechables. ❖ Imitar a los gigantes: Yo soy muy alto, muy alto soy, con pasos grandes y caminando voy. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ vamos ❖ Hojas de trabajo ❖ Temperas ❖ Papel crepe ❖ Celular 	Deber: nociones Alto- Bajo página 143	

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Imitar a los enanos: Yo soy bajito bajito soy con pasos cortitos, caminado voy. ❖ Identificar a la persona alta y a la persona baja. ❖ Utilizar la aplicación escribo 			
<p>Martes 09/04/2021</p>	<p>Nociones Básicas</p> <p>Tema: todos - Ninguno</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción patito Juan ❖ Registro de asistencia ❖ Observar el video todos / ninguno https://www.youtube.com/watch?v=K08AiL4-dGQ <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as sobre el video. ❖ Observar imágenes de todos / ninguno <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedir a los niños de manera dinámica utilizando un títere: poco de fideo, poco de arroz, un vaso de agua, botella. ❖ Pintar con temperas amarilla todos los patitos. ❖ Recortar y pegar todos los peces en la pecera. ❖ Utilizar la aplicación juegos educativos 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ Hoja de trabajo ❖ Títeres ❖ Vaso de agua ❖ Temperas ❖ Goma ❖ Celular 	<p>Deber: Utilizar la aplicación juegos educativos</p>	
	<p>Nociones Básicas</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saludo y bienvenida ● Estado del clima y fecha ● Orientación tempo espacial 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Videos ● Imágenes 	<p>Deber: Utilizar la aplicación mita y tomarle</p>	

<p>Miércoles 10/04/2021</p>	<p>Tema: Mas- Menos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Demostrar las nociones más que, menos que mediante vasos desechables llenamos granitos de arroz y en otro vamos colocamos menos granitos de arroz. <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Observar y describir el invento realizado. ● Preguntar: ¿Cuál de los dos recipientes tiene más granos? ● ¿Cuál recipiente tiene menos granos? <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ en la hoja de trabajo, colorear la copa que tiene menos frutillas. ❖ Dactilar alrededor de la copa que tiene menos frutillas ❖ Utilizar la aplicación mita 	<ul style="list-style-type: none"> ● Hoja de trabajo ● Crayones ● vaso desechable ● granos ● Celular ● Plataforma zoom 	<p>una captura</p>	
<p>Jueves 11/04/2021</p>	<p>Nociones Básicas</p> <p>Tema: Cerca - Lejos</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y bienvenida ➤ Estado del clima y fecha ➤ Canción sol solecito ➤ Registro de asistencia ➤ Observar el video de cerca y lejos https://www.youtube.com/watch?v=xDBoF1GNk78 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ Marcadores ❖ Maíz 	<p>Deber: Practicar la noción cerca- lejos en la aplicación educational kids games</p>	

		<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as del video observado para realizar la actividad. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ en la hoja de trabajo, pegar semillas de maíz secas alrededor del animalito que está cerca de la niña. ❖ Puntear con marcadores de colores el animalito que este lejos de la niña. ❖ Utilizar la aplicación educational kids games 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Celular ❖ Hoja de trabajo ❖ Plataforma zoom 		
<p>Viernes 12/04/2021</p>	<p>Nociones Básicas</p> <p>Tema: Refuerzo Dentro – Fuera</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción señor sol ❖ Registro de asistencia ❖ Canción pin pon es un muñeco https://www.youtube.com/watch?v=vHc8ZYMGn7c <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as del tema ya tratado. ❖ Jugar con la aplicación mita noción de dentro - fuera <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Observar y describir la lámina. ❖ Preguntar: ¿que está dentro? ¿que esta fuera? ❖ Puntear con marcador grueso lo que está dentro. ❖ Encerrar en un círculo la niña que está fuera de la casa. ❖ Utilizar la aplicación Aprender Jugando 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ruta del aprendizaje pág. 331 ❖ Temperas de colores ❖ Pinturas ❖ Marcador grueso ❖ Plataforma zoom 	<p>.Deber: Utilizar la aplicación Aprende Jugando</p>	

ELABORADO	REVISADO	APROBADO	ELABORADO
Docente: Evelyn Chicaiza	Coordinador: Lic. Ketty Cedeño	Vicerrector:	Docente:
Firma: 	Firma: 	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:	Fecha:



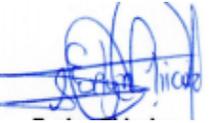
UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC
PLANIFICACIÓN SEMANAL



Grado/Paralelo	Inicial 2 “B”		Mes:	Abril	
Docente:	Evelyn Chicaiza		Semana:	Del Lunes 15 al viernes 19 de abril de 2021	
No. Estudiantes:	15		Atributo:	Audaces	
DÍA/FECHA	ASIGNATURA	ACTIVIDAD	MATERIALES/ RECURSOS	TAREA	OBSERVACIONES
Lunes 15/04/2021	Nociones Básicas Tema: Grande- Pequeño	<p>ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción patito Juan ❖ Registro de asistencia ❖ indicarles imágenes de objetos grandes y pequeños. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as sobre las imágenes. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Estampar con esponja y tempera amarilla el animal grande y colorear con crayón el animal pequeño. ❖ Indicar un objeto grande y un objeto pequeño. ❖ Utilizar la Aplicación, Colores y Formas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ vamos ❖ Hojas de trabajo ❖ Temperas ❖ Crayones ❖ Celular ❖ Esponjas 	Deber: nociones Grande, Pequeño página 211	
Martes 16/04/2021	Nociones Básicas	<p>ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción patito Juan 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ Hoja de trabajo 	Deber: Utilizar la aplicación juegos	

	Tema: objetos e imágenes del entorno.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Registro de asistencia ❖ Observar el video chuchuwua https://www.youtube.com/watch?v=bw15ohtqmfQ&t=76s <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as sobre el video. ❖ Lo que vieron alrededor del soldado. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En la hoja de trabajo identificar que objetos se encuentran y decorar el estante de libros con trozos de papel cometa. ❖ Poner el tacho de basura con papel rasgado. ❖ Buscar y nombrar objetos que sean de color amarillo en el aula. ❖ Rasgar papel brillante de color amarillos y pegar en los rayos del sol. ❖ Utilizar la aplicación juegos educativos 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Papel brillante ❖ Goma ❖ Papel cometa ❖ Celular 	educativos	
Miércoles 17/04/2021	Nociones Básicas Tema: Refuerzo Mas- Menos	<p>ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saludo y bienvenida ● Estado del clima y fecha ● Orientación tempo espacial ● Observar el video Plaza Sésamo https://www.youtube.com/watch?v=XARHifXjk-o <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Preguntar que observamos en el video. ● Utilizar la aplicación mita. <p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Videos ● Imágenes ● Hoja de trabajo ● Crayones ● Celular ● Plataforma zoom 	Deber: Utilizar la aplicación Colores y formas y tomarle una captura	

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ En la hoja de trabajo, colorear la canasta que tiene menos gatos. ❖ Hacer una X en la canasta que tiene menos gatos. ❖ Utilizar la aplicación Colores y formas. 			
Jueves 18/04/2021	<p>Nociones Básicas</p> <p>Tema: Relaciones</p>	<p>ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y bienvenida ➤ Estado del clima y fecha ➤ Canción sol solecito ➤ Registro de asistencia ➤ Observar las video relaciones https://www.youtube.com/watch?v=vOOTA_op0As <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as del video observado para realizar la actividad. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedirle al niño que en el libro realicen la actividad. ❖ poner una X en las imágenes iguales. ❖ Y que pinte las imágenes diferentes. ❖ Utilizar la aplicación kids game 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ pinturas ❖ Marcadores ❖ Celular ❖ Hoja de trabajo ❖ Plataforma zoom 	<p>Deber: Practicar la noción relaciones en la aplicación kids game.</p>	
Viernes 19/04/2021	<p>Nociones Básicas</p> <p>Tema: Día- Noche</p>	<p>ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción señor sol ❖ Registro de asistencia ❖ Canción Canción el día y la noche https://www.youtube.com/watch?v=sG2MBYbY-Fw <p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ruta del aprendizaje pág. 341 ❖ Temperas de colores ❖ Pinturas ❖ Papel Brillante ❖ Plataforma zoom 	<p>Deber: Utilizar la aplicación escribo</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as sobre el video. CIERRE ❖ Observar y describir la lámina del libro. ❖ Pintar de amarillo el sol y en la escena que corresponde a la noche rasgar papel. ❖ Utilizar la aplicación escribo 			
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	ELABORADO	
Docente: Evelyn Chicaiza	Coordinador: Lic. Ketty Cedeño	Vicerrector:	Docente:	
Firma: 	Firma: 	Firma:	Firma:	
	Fecha:	Fecha:	Fecha:	



UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC
PLANIFICACIÓN SEMANAL

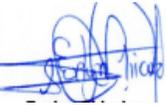


Grado/Paralelo	Inicial 2 “B”		Mes:	Abril	
Docente:	Evelyn Chicaiza		Semana:	Del Lunes 22 al viernes 26 de abril de 2021	
No. Estudiantes:	15		Atributo:	Audaces	
DÍA/Fecha	ASIGNATURA	ACTIVIDAD	MATERIALES/ RECURSOS	TAREA	OBSERVACIONES
Lunes 22/04/2021	Nociones Básicas Tema: Antes-Después	<p align="center">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción patito Juan ❖ Registro de asistencia ❖ Ver el video Antes y Después https://www.youtube.com/watch?v=lby_p_Zzz5JY <p align="center">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as sobre el video. <p align="center">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Observar y describir la lámina del libro pág. 190. ❖ Realizar preguntas para concienciar las nociones antes y después ejemplo: ❖ Antes de desayunar ¿Qué hacemos? ❖ Después de levantarse ¿qué hacemos? ❖ Pintar el círculo de color amarillo en la escena que va antes. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ Hojas de trabajo ❖ Crayones ❖ Celular 	Deber: Practicar en la aplicación Preescolar.	

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pinatar el círculo del color rojo en la escena que va después. ❖ Utilizar la aplicación Preescolar 			
<p>Martes 23/04/2021</p>	<p>Nociones Básicas</p> <p>Tema: Grueso-delgado</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción patito Juan ❖ Registro de asistencia ❖ Observar el video Grueso - Delgado https://www.youtube.com/watch?v=JVME9Smeyo <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as sobre el video. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En la hoja de trabajo identificar que objetos son gruesos y cuales son delgados. ❖ Poner el objeto grueso papel rasgado. ❖ Pintar el Objeto delgado ❖ Utilizar la aplicación juegos educativos 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ Hoja de trabajo ❖ Papel brillante ❖ Goma ❖ Pinturas ❖ Celular 	<p>Deber: Utilizar la aplicación juegos educativos</p>	

					
Miércoles 24/04/2021	Nociones Básicas Tema: Pesado - Liviano	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saludo y bienvenida ● Estado del clima y fecha ● Orientación tiempo espacial ● Observar el video Pesado- Liviano https://www.youtube.com/watch?v=_lxcJ-QWsBE <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Preguntar que observamos en el video. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Observar y describir la lámina del libro. ❖ Preguntar ¿Quién es más pesado? ❖ ¿Quién es más liviano? ❖ Picar o puntar al animal más pesado. ❖ Tachar el animal más liviano ❖ Utilizar la aplicación aprender jugando 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Videos ● Imágenes ● Hoja de trabajo ● Crayones ● Celular ● Plataforma zoom 	Deber: Utilizar la aplicación Colores y formas	
		<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y bienvenida 		Deber:	

<p>Jueves 25/04/2021</p>	<p>Nociones Básicas</p> <p>Tema: Abierto-Cerrado</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estado del clima y fecha ➤ Canción sol solecito ➤ Registro de asistencia ➤ Observar el video Abierto y Cerrado https://www.youtube.com/watch?v=J6vEt-ExhWA <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as del video observado para realizar la actividad. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Observar imágenes abiertos y cerrados ❖ Utilizar la aplicación juegos educativos. ❖ Pinatar de rojo lo que está abierto ❖ Pintar de azul el objeto que está cerrado ❖ Utilizar la aplicación preschool games for kids 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ pinturas ❖ Marcadores ❖ Celular ❖ Hoja de trabajo ❖ Plataforma zoom 	<p>Realizar la pagina 411 Nociones Abierto y cerrado</p>	
<p>Viernes 26/04/2021</p>	<p>Nociones Básicas</p> <p>Tema: Gordo - Flaco</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción señor sol ❖ Registro de asistencia ❖ Canción Canción el video de gordo y flaco https://www.youtube.com/watch?v=jI9JXqwfWmE <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as sobre el video. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar los objetos de gordo y flaco mediante imágenes. ❖ Pega papeles de colores en su ropa del payasito gordo y pinta al payasito flaco. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Temperas de colores ❖ Pinturas ❖ Papel Brillante ❖ Plataforma zoom 	<p>.Deber: Utilizar la aplicación Kids Game</p>	

		❖ Utilizar la aplicación Educacional kids games. 			
ELABORADO	REVISADO		APROBADO		ELABORADO
Docente: Evelyn Chicaiza	Coordinador: Lic. Ketty Cedeño		Vicerrector:		Docente:
Firma: 	Firma: 		Firma:		Firma:
	Fecha:		Fecha:		Fecha:

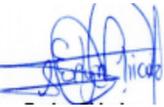


UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC
PLANIFICACIÓN SEMANAL



Grado/Paralelo	Inicial 2 “B”		Mes:	Abril-Mayo	
Docente:	Evelyn Chicaiza		Semana:	Del Lunes 29 de abril al Jueves 01 de mayo de 2021	
No. Estudiantes:	15		Atributo:	Audaces	
DÍA/FECHA	ASIGNATURA	ACTIVIDAD	MATERIALES/ RECURSOS	TAREA	OBSERVACIONES
Lunes 29/04/2021	Nociones Básicas Tema: Largo - Corto	<p align="center">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción patito Juan ❖ Registro de asistencia ❖ Ver el video el video de largo y corto https://www.youtube.com/watch?v=fHUCHYTg3wI <p align="center">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as sobre el video. <p align="center">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pegar bolitas de papel en el gusano más largo, rasgar papel y pegar en el más corto ❖ Utilizar la aplicación escribo 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ Hojas de trabajo ❖ Papel brillante ❖ Celular 	Deber: Practicar en la aplicación Preescolar.	
Martes 30/04/2021	Nociones Básicas	<p align="center">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo y bienvenida ❖ Estado del clima y fecha ❖ Canción patito Juan ❖ Registro de asistencia 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Imágenes ❖ Hoja de trabajo ❖ Papel brillante 	Deber: Realizar la pág. 322	

	Tema: muchos - pocos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Observar el video de nociones mucho y pocos https://www.youtube.com/watch?v=K7oOhpPY0gs <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogar con los niños/as sobre el video. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En la hoja de trabajo identificar donde hay muchos y pocos objetos. ❖ Colorear donde hay muchos peses y marcar con una x donde hay pocos. ❖ Utilizar la aplicación preschool 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Goma ❖ Pinturas ❖ Celular 		
Miércoles 31/04/2021	Nociones Básicas Tema: cerca - lejos	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saludo y bienvenida ● Estado del clima y fecha ● Orientación tempo espacial ● Observar el video de cerca y lejos https://www.youtube.com/watch?v=xDBoF1GNk78 <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Preguntar que observamos en el video. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Observar y describir la lámina del libro. ❖ Recortar y pegar la moto cerca del semáforo y el auto lejos de semáforo colorearlo. ❖ Utilizar la aplicación preschool games for kids 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Videos ● Imágenes ● Hoja de trabajo ● Crayones ● Celular ● Plataforma zoom 	Deber: Utilizar la aplicación Colores y formas	

<p>Jueves 01/05/2021</p>	<p>Nociones Básicas</p> <p>Tema: Refuerzo de todas las nociones.</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES INICIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y bienvenida ➤ Estado del clima y fecha ➤ Canción sol solecito ➤ Registro de asistencia <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Jugar en la aplicación escribo con la noción arriba- abajo, a la vez que nos permite reforzar mucho - poco. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Observar imágenes abiertos y cerrados. ❖ Utilizar la aplicación juegos educativos, para reforzarlo. ❖ Abrimos la aplicación ABC kids y jugamos noche y día, y delgado- grueso. ❖ Utilizar la aplicación preschool games for kids con relaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Videos ❖ Celular ❖ Plataforma zoom 	<p>Deber: Realizar Repaso en las aplicaciones digitales.</p>	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	ELABORADO		
Docente: Evelyn Chicaiza	Coordinador: Lic. Ketty Cedeño	Vicerrector:	Docente:		
Firma: 	Firma: 	Firma:	Firma:		
Fecha:	Fecha:	Fecha:	Fecha:		

Anexo B. Listas De Cotejo



UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC PLANIFICACIÓN SEMANAL



TEMA: Nociones básicas

OBJETIVO: Incentivar a los estudiantes y padres de familia, la utilización de herramientas digitales para el aprendizaje de nociones básicas.

FECHA: Del Martes 2 al viernes 5 de abril de 2021

Mes: Abril		Semana: 1				Sector: Santa María				
Experiencia de aprendizaje		Respetar el ritmo de aprendizaje, ya que cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos, respetando y valorando su diversidad.								
Ámbito de desarrollo y aprendizaje		Relaciones con el medio natural y cultural								
Nº	Nómina de estudiantes	Destrezas								Observaciones
		El niño identifica la noción dentro y fuera en la aplicación digital mita.		El niño identifica la noción adelante y atrás en la aplicación digital ABC Kids.		El niño identifica la noción suave y duro en la aplicación digital preescolar.		El niño identifica la noción arriba y abajo en la aplicación digital Aprender jugando.		
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Andrés Isaac Chicaiza Ríos		X	X		X		X		Al niño le falta refuerzo en fuera-dentro
2	María José Delgado Macías	X		X		X		X		
3	Dilan José Espinoza Díaz	X		X		X		X		
4	Kevin Yampier Figueroa Mora	X		X		X		X		
5	Anthony Alexander Jumbo Abril	X		X		X		X		
6	Jeymi Elizabeth Loor Zambrano		X	X		X		X		A la niña le falta refuerzo en fuera-dentro
7	Jennifer Paola		X	X		X		X		A la niña le falta

	Mora Bastidas									refuerzo en fuera-dentro
8	Yamileth Naomi Neira Iris	X		X		X		X		
9	Miguel Ángel Pucha Masa	X		X		X		X		
10	Cristian Paul Reino Caiza	X		X		X		X		
11	Miguel Alexander Ríos Medina	X		X		X		X		
12	Klever Antonio Samaniego Quila	X		X		X		X		
13	Margarita Luisa Zurita Maldonado	X		X		X		X		
14	Ximena Martha Torres García	X		X		X		X		
15	Esperanza Gloria Vera Acevedo	X		X		X		X		



UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC
PLANIFICACIÓN SEMANAL



TEMA: Nociones básicas

OBJETIVO: Incentivar a los estudiantes y padres de familia, la utilización de herramientas digitales para el aprendizaje de nociones básicas.

FECHA: Del Lunes 8 al viernes 12 de abril de 2021

Mes: Abril		Semana: 2				Sector: Santa María				
Experiencia de aprendizaje		Facilitar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos; es decir, establecer una relación libre de tensiones y donde los niños se encuentren Inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas le provocan.								
Ámbito de desarrollo y aprendizaje		Identidad y autonomía								
Nº	Nómina de estudiantes	Destrezas								
		El niño identifica la noción alto - bajo en la aplicación digital escribo.		El niño identifica la noción todos y ninguno en la aplicación digital Juegos Educativos		El niño identifica la noción más y menos en la aplicación digital mita.		El niño identifica la noción dentro y fuera en la aplicación digital Aprender Jugando		Observaciones
Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
1	Andrés Isaac Chicaiza Ríos	X		X			X	X		Al niño le falta reforzar la noción más- menos
2	María José Delgado Macías	X		X		X		X		
3	Dilan José Espinoza Díaz	X		X			X	X		Al niño le falta reforzar la noción más- menos
4	Kevin Yampier Figueroa Mora	X		X		X		X		
5	Anthony Alexander Jumbo Abril	X		X		X		X		
6	Jeymi Elizabeth Loor Zambrano	X		X		X		X		
7	Jennifer Paola Mora Bastidas	X		X		X		X		
8	Yamileth	X		X		X		X		

	Naomi Neira Iris									
9	Miguel Ángel Pucha Masa	X		X			X	X		Al niño le falta reforzar la noción más- menos
10	Cristian Paul Reino Caiza	X		X		X		X		
11	Miguel Alexander Ríos Medina	X		X		X		X		
12	Klever Antonio Samaniego Quila	X		X		X		X		
13	Margarita Luisa Zurita Maldonado	X		X		X		X		
14	Ximena Martha Torres García	X		X		X		X		
15	Esperanza Gloria Vera Acevedo	X		X			X	X		La niña requiere refuerzo en la noción menos y más.



UNIDAD EDUCATIVA PAUL DIRAC
PLANIFICACIÓN SEMANAL



TEMA: Nociones básicas

OBJETIVO: Incentivar a los estudiantes y padres de familia, la utilización de herramientas digitales para el aprendizaje de nociones básicas.

FECHA: Del Lunes 15 al viernes 19 de abril de 2021

Mes: Abril		Semana: 3				Sector: Santa María				
Experiencia de aprendizaje		Fomentar la interacción de los niños con problemas concretos Interesantes, que respondan a situaciones de su vida diaria, planteando actividades que estimulen a realizar sus propios descubrimientos.								
Ámbito de desarrollo y aprendizaje		Relaciones con el medio natural y cultural								
Nº	Nómina de estudiantes	Destrezas								Observaciones
		El niño identifica la noción grande y pequeño en la aplicación digital Colores y Formas.		El niño identifica la noción objetos e imágenes del entorno en la aplicación digital Juegos Educativos		El niño identifica la noción relaciones en la aplicación digital educational kids game		El niño identifica la noción día-noche en la aplicación digital educational escribo		
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Andrés Isaac Chicaiza Ríos	X		X		X		X		
2	María José Delgado Macías	X		X			X	X		La niña no identifica la noción de relaciones
3	Dilan José Espinoza Díaz	X		X		X		X		
4	Kevin Yampier Figueroa Mora	X		X		X		X		
5	Anthony Alexander Jumbo Abril	X		X			X	X		La niña no identifica la noción de relaciones
6	Jeymi Elizabeth Loor	X		X		X		X		

	Zambrano								
7	Jennifer Paola Mora Bastidas	X		X		X		X	
8	Yamileth Naomi Neira Iris	X		X		X		X	
9	Miguel Ángel Pucha Masa	X		X		X		X	
10	Cristian Paul Reino Caiza	X		X		X		X	
11	Miguel Alexander Ríos Medina	X		X		X		X	
12	Klever Antonio Samaniego Quila	X		X		X		X	
13	Margarita Luisa Zurita Maldonado	X		X		X		X	
14	Ximena Martha Torres García	X		X		X		X	
15	Esperanza Gloria Vera Acevedo	X		X		X		X	

Observaciones Finales	En la primera semana a los estudiantes y padres de familia les resulto un poco complicado por la utilización de las aplicaciones, pero al transcurrir el tiempo fueron mejorando, sin tener miedo de utilizarlas, y tuvieron un buen proceso de enseñanza - aprendizaje.
----------------------------------	--

Anexo C. Solicitud para las evaluaciones

Quito 2 de abril del 2021

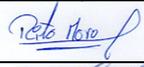
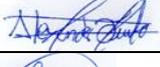
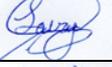
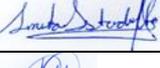
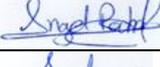
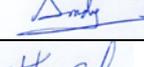
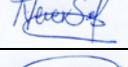
Lcda. Ketty Cedeño

Tutora de Inicial dos

Solicitud de aprobación para la evaluación diaria

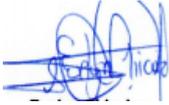
Conociendo su labor y las actividades que realiza, me dirijo a usted muy respetuosamente para exponerles mi caso y solicitarles la ayuda correspondiente.

En este preciso instante me encuentro realizando las gestiones pertinentes para llevar a cabo la evaluación de los niños de Inicial dos, por lo cual requiero de su valiosa colaboración para poder seguir adelante. Teniendo en cuenta que los padres de familia deben de aprobar la evaluación de cada uno de sus hijos, a continuación, refiero la lista para tener la aprobación de cada uno:

Nº	Nómina de estudiantes	Firma
1	María Ríos	
2	Magdalena Macías	
3	Catalina Díaz	
4	Rita Mora	
5	Alexander Jumbo	
6	Elizabeth Zambrano	
7	Jennifer Bastidas	
8	Miguel Neira	
9	Ángel Pucha	
10	Yamileth Caiza	
11	Roxana Medina	
12	Klever Samaniego	

13	Roberto Zurita	
14	Ximena García	
15	Esperanza Acevedo	

Así, pues, le pido la mayor diligencia posible para agilizar esta solicitud, de forma que yo no me retrase en la consecución de mi objetivo.



Atentamente
Evelin Chicaiza



Lcda. Ketty Cedeño
Aprobado

En caso de cualquier duda o inquietud, pongo a disposición mi dirección de correo electrónico y mi número de teléfono. Sin otro asunto a que hacer referencia, me despido agradeciéndole(s) sus buenos oficios

Anexo D. Clases practicas



Imagen No. 1 Clase uno

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 2 Clase dos

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 3 Clase tres

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 4 Clase cuatro

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen 5 Clase cinco

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 6 Clase seis

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 7 Clase siete

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 8 Clase ocho

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 9 Clase nueve

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 10 Clase diez

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 11 Clase once

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 12 Clase doce

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 13 Clase trece

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 14 Clase catorce

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 15 Clase quince

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 16 Clase dieciséis

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 17 Clase diecisiete

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 18 Clase dieciocho

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Anexo E. Entrevista

Modelo de entrevista

Fecha: 30 /05/2021

Unidades Educativas: “Paul Dirac.”, “El Buen Pastor.” y “Volcán Cotopaxi.”

Objetivo:

Conocer el perfil de cada docente que maneja herramientas interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1. ¿Maneja la Tablet o celular para aprender sobre las nociones básicas, como seriación, números o tiempo en el aula clase?
2. ¿Considera que una aplicación educativa en la Tablet le ayudará a mejorar el aprendizaje?
3. ¿Le gustaría utilizar una aplicación móvil para impartir clases en el aula?
4. ¿Usted realiza ejercicios de razonamiento sobre las nociones básicas en el aula de clase?
5. ¿Usted ayuda a desarrollar destrezas, capacidades y habilidades lógicas, al momento de impartir sus clases?
6. ¿En la enseñanza de las nociones básicas como espacio, clasificación, usted le permite participar a los estudiantes?

Anexo F. Entrevista con Docentes

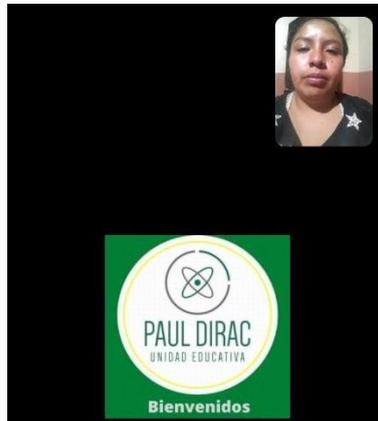


Imagen No. 19 Entrevista Unidad Educativa “Paul Dirac.”

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 20 Entrevista Unidad Educativa “Paul Dirac.”

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación



Imagen No. 20 Entrevista Unidad Educativa “Paul Dirac.”

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación

Anexo G. Encuesta a padres de familia

Encuesta de herramientas interactivas

Autor: Evelyn Chicaiza

 paolacuriocaiza@gmail.com (no compartidos) 
[Cambiar de cuenta](#)

1. Cree usted que su hijo aprendió las nociones utilizando las herramientas interactivas.

Sí

No

2. ¿El niño identificó todas las nociones según se iba aplicando todas las herramientas interactivas?

Sí

No

3. ¿Diría usted que las aplicaciones interactivas son una buena herramienta de enseñanza aprendizaje?

Sí

No

4. ¿Seguirían aplicando estas herramientas interactivas para el desarrollo del conocimiento de sus hijos?

Sí

No

Imagen No. 21 Encuesta a los padres de la Unidad Educativa “Paul Dirac.”

Elaborado por: Evelyn Michelle Chicaiza Pasato

Fuente: Datos de la investigación