



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMI PRESENCIAL

PROYECTO EDUCATIVO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS

**TEMA: LA TECNOLOGÍA COMO RECURSO INNOVADOR EN EL
APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO**

PROPUESTA: DESARROLLAR UN CD INTERACTIVO INNOVADOR EN

LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA APLICADA EN LA EDUCACIÓN

PRE – ESCOLAR ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

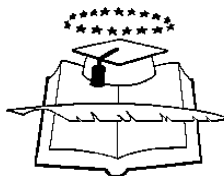
PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES

COGNITIVAS

Autora: Angélica María Plua Chancay

CONSULTORA: Lucia Concepción Tandazo Díaz

Guayaquil, 2015



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

**SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMI PRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS**

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

DECANA

Lic. José Zambrano García, MSc.

SUBDECANO

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO

CARTA DE APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO

Arq. Silvia Moy-Sang Castro MSc.
Decana de la Facultad De Filosofía Letras y Ciencias de la Educación
Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud de la Resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, me designó Consultor Académico del Proyecto Educativo de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención:Educadores de Párvulos.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la egresadas,: **Angélica María Plua Chancay CON C.C.:0920136652** diseño y ejecuto el Proyecto Educativo con el Tema: : **“LA TECNOLOGÍA COMO RECURSO INNOVADOR EN EL APRENDIZAJE LOGICO MATEMATICO”**. **PROPUESTA: DESARROLLAR UN CD INTERACTIVO INNOVADOR EN LA PRACTICA PEDAGOGICA APLICADA EN LA EDUCACION PRE – ESCOLAR ENSEÑANZA – APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS.**

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por la suscrita.

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del Proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

MSc Lucia Concepción Tandazo Díaz
CONSULTORA ACADÉMICA

**MSc. SILVIA MOY-SANG CASTRO Arq.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CIUDAD.-**

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo **Tema: “La tecnología como recurso innovador en el aprendizaje lógico matemático”.con los estudiantes de primer año básico de la Escuela Fiscal Mixta Simón Bolívar Propuesta: Desarrollar un cd Interactivo Innovador en la Práctica Pedagógica Aplicada en la Educación Pre – Escolar Enseñanza – Aprendizaje para Desarrollar las Habilidades Cognitivas.** Pertenece a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente

Angélica María Plua Chancay

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Yo, Lcda. Nora Ordóñez Anastacio, Certifico que he revisado la redacción y la ortografía del contenido de la Tesis con el Tema: "LA TECNOLOGÍA COMO RECURSO INNOVADOR EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO" PROPUESTA: DESARROLLAR UN CD INTERACTIVO INNOVADOR EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA APLICADA EN LA EDUCACIÓN PRE – ESCOLAR ENSEÑANZA – APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS, elaborado por: ANGÉLICA MARÍA PLUA CHANCAY, previo a la obtención del Título de: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS.

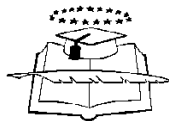
Para el efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido y anexos. Concluyendo que:

- Se denota la pulcritud en la escritura en todas sus partes.
- La acentuación es precisa.
- Se utilizaron los signos de puntuación de manera acertada.
- En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción.
- Hay concreción y exactitud en las ideas.
- No incurre en errores en la utilización de las letras.
- La aplicación de la sinonimia es correcta.
- Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis.
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como Lcda. en Literatura y Castellano, recomiendo la VALIDEZ ORTOGRÁFICA de su tesis previo a la obtención del Título de: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS.

Atentamente,

Lcda. Nora Ordóñez Anastacio
Docente Universitaria
Reg. 1006 – 03 – 420899



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMI PRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS

PROYECTO

TEMA: “La tecnología como recurso innovador en el aprendizaje lógico matemático” en los estudiantes de primer año básico de la Escuela Fiscal Mixta Simón Bolívar zona 8 distrito 5 provincia del Guayas, cantón Guayaquil parroquia Tarqui periodo 2014-2015.

PROPUESTA: Desarrollar un cd Interactivo Innovador en la Práctica Pedagógica Aplicada en la Educación Pre – Escolar Enseñanza – Aprendizaje para Desarrollar las Habilidades Cognitivas.

APROBADO

Tribunal N° 1

Tribunal N° 2

Tribunal N° 3

Angélica María Plua Chancay

**TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

LA CALIFICACIÓN DE : _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

DEDICATORIA

Quiero dedicarle este trabajo a Dios que me ha dado la vida y fortaleza para terminar este proyecto de investigación, A mi amado esposo e Hija, por estar conmigo en todo momento y en toda circunstancia, ya que su apoyo, presencia y amor me han dado la fuerza y constancia para terminar es trabajo; A mi madre que siempre me apoya con palabras y consejos y me anima para cumplir mis metas.

Angélica María Plua Chancay

AGRADECIMIENTO

La concepción de este proyecto está dedicado a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora, me ha dado fortaleza, a mi madre por sus consejos y sapiencia y a mi querido hija con su cariño y apoyo me impulsan para seguir adelante cada día para alcanzar la meta deseada.

A mi esposo por ser mi apoyo y seguridad. Va dedicado a ellos porque siempre están a mi lado, sintiéndome realizada y capaz de cumplir exitosamente los ideales propuestos.

Angélica María Plua Chancay

INDICE GENERAL

Páginas preliminares	Página
CARÁTULA	
PÀGINAS DE DIRECTIVOS	II
INFORME DEL PROYECTO.....	III
DERECHOS INTELECTUALES.....	IV
PÁGINAS DE REDACCIÓN Y ORTO.....	V
PAGINA DE TRIBUNAL.....	VII
DEDICATORIA	VIII
AGRADECIMIENTO.....	IX
ÍNDICE GENERAL.....	X
ÍNDICE DE GRAFICOS.....	XIV
ÍNDICE DE CUADROS.....	XVII
INDICE DE IMAGEN.....	XX
RESUMEN	XXII
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
ANTECEDENTES.....	3
SITUACIÓN DE CONFLICTO.....	4
HECHO CIENTÍFICO.....	5
CAUSAS Y CONSECUENCIAS	6
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTESEDENTE DE ESTUDIO.....	10
FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICO	10
FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	23
FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA	24
FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA.....	25
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	26
FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	27

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	30
TIPOS DE INVESTIGACIÓN	32
POBLACIÓN Y MUESTRA	35
Población.....	35
Muestra.....	36
CUADRO DE OPERACIONABILIDAD DE LAS VARIABLES.....	38
MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	39
TECNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION.....	41
PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	46
RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	46
CRITERIOS PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA	47
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	47
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	69
CONCLUSIONES.....	69
RECOMENDACIONES.....	70

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	71
-----------------------------	----

JUSTIFICACIÓN.....	71
OBJETIVOS GENERALES	73
OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	73
FACTIBILIDAD.....	73
IMPORTANCIA.....	76
UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.....	77
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	79
Actividades.....	85
Aspectos Legales.....	92
Aspectos Pedagógicos.....	93
Aspectos Sociológicos.....	94
Aspectos Psicológicos.....	94
Visión	95
Misión.	95
Beneficiarios	95
Impacto Social.....	95
DEFINICIÓN DE TERMINOS RELEVANTES.....	96
BIBLIOGRÁFICAS.....	98
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	99
REFERENCIAS TECNOLÓGICAS	100
ANEXOS.....	102

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1

Cree usted que los Cd`s interactivos son una herramienta necesaria para los docentes?.....52

GRÁFICO N° 2

Piensa usted que los estudiantes mejoraran su nivel académico con el Cd interactivo?.....53

GRÁFICO N° 3

Cree usted que con el Cd interactivo los estudiantes van a desarrollar su pensamiento creativo en el área lógico matemático?.....54

GRÁFICO N° 4

Le gustaría a usted que se den talleres explicativos para conocer el uso del Cd interactivo?.....55

GRÁFICO N° 5

Cree usted que es necesario que el Cd interactivo también se realice en las diferentes áreas del conocimiento.....56

GRÁFICO N° 6

Cree usted que con los avances tecnológicos los docentes debemos actualizarnos académicamente?57

GRÁFICO N° 7

Cree usted que es importante el uso de la web como recurso didáctico?.....58

GRÁFICO N° 8

Considera usted importante utilizar materiales didácticos en la enseñanza de matemáticas?59

GRÁFICO N° 9

Cree usted que es importante una plataforma educativa?.....60

GRÁFICO N°10

Utiliza usted la tecnología para impartir clases a sus estudiantes?.....61

GRÁFICO N° 11

Cree usted que los estudiantes con los avances tecnológicos mejorara su rendimiento escolar?.....62

GRÁFICO N° 12

Su hijo/a realiza tareas investigativas con la ayuda del internet?.....63

GRÁFICO N°13

Su hijo/a utiliza plataformas educativas para sus estudios?.....64

GRÁFICO N°14

Está de acuerdo que se trabaje con un cd interactivo en la materia de matemáticas?.....65

GRÁFICO N°15

Cree usted que las plataformas educativas serán útiles y reforzaran los conocimientos de su hijo/a en la materia de lógico matemático?....66

GRÁFICO N°16

Considera usted que los docentes están preparados para utilizar los Cd interactivos para impartir sus clases?.....67

GRÁFICO N°17

Cree usted que los estudiantes recibirán con agrado la utilización de los Cdinteractivos en el desarrollo de las clases.....68

GRÁFICO N°18

Cree usted que es necesario que se dicten talleres a los padres para mostrar el manejo de nuevas herramientas tecnológicas.....69

GRÁFICO N° 19

Considera usted que es necesario trabajar con los Cd interactivo con los niños de primer año de educación básica.....70

GRÁFICO N°20

Ha utilizado usted las herramientas tecnológicas para trabajar con su hijo en casa?.....71

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág
CUADRO 1	
Causas del problema y consecuencias.....	6
CUADRO 2	
Representación de la población	44
CUADRO 3	
Representación de la muestra.....	45
CUADRO 4	
Cree usted que los Cd`s interactivos son una herramienta necesaria para los docentes?.....	52
CUADRO 5	
Piensa usted que los estudiantes mejoraran su nivel académico con el Cd interactivo?.....	53
CUADRO 6	
Cree usted que con el Cd interactivo los estudiantes van a desarrollar su pensamiento creativo en el área lógico matemático?.....	54
CUADRO 7	
Le gustaría a usted que se den talleres explicativos para conocer el uso del Cd interactivo?.....	55

CUADRO N° 8

Cree usted que es necesario que el Cd interactivo también se realice en las diferentes áreas del conocimiento?.....56

CUADRO N° 9

**Cree usted que con los avances tecnológicos los docentes
debamos actualizarnos académicamente?57**

CUADRO N° 10

**Cree usted que es importante el uso de la web como recurso
didáctico.....58**

CUADRO N° 11

**Considera usted importante utilizar materiales didácticos en la
enseñanza de matemáticas?59**

CUADRO N° 12

Cree usted que es importante una plataforma educativa?.....60

CUADRO N° 13

Utiliza usted la tecnología para impartir clases a sus estudiantes?.....61

CUADRO N° 14

**Cree usted que los estudiantes con los avances tecnológicos
mejoraran su rendimiento escolar?.....62**

CUADRO N° 15

Su hijo/a realiza tareas investigativas con la ayuda del internet?.....63

CUADRO N° 16

Su hijo/a utiliza plataformas educativas para sus estudios?.....64

CUADRO N° 17

Está de acuerdo que se trabaje con un cd interactivo en la materia de matemáticas?.....65

CUADRO N° 18

Cree usted que las plataformas educativas serán útiles y reforzaran los conocimientos de su hijo/a en la materia de lógico matemático?.66

CUADRO N° 19

Considera usted que los docentes están preparados para utilizar los Cd interactivos para impartir sus clases?.....67

CUADRO N° 20

Cree usted que los estudiantes recibirán con agrado la utilización de los Cd interactivos en el desarrollo de las clases?.....68

CUADRO N° 21

Cree usted que es necesario que se dicten talleres a los padres para mostrar el manejo de nuevas herramientas tecnológicas?.....69

CUADRO N° 22

Considera usted que es necesario trabajar con los Cd interactivo con los niños de primer año de educación básica?.....70

CUADRO N° 23

Ha utilizado usted las herramientas tecnológicas para trabajar con su hijo en casa?.....71

ÍNDICE DE IMAGEN

IMAGEN N° 1

La tecnología.....	11
--------------------	----

IMAGEN N° 2

Avance tecnológico.....	12
-------------------------	----

IMAGEN N° 3

El computador.....	15
--------------------	----

IMAGEN N° 4

Recursos didácticos.....	17
--------------------------	----

IMAGEN N° 5

Fachada de la escuela	78
-----------------------------	----

IMAGEN N° 6

Patios de la Escuela.....	78
---------------------------	----

IMAGEN N° 7

Ubicación sectorial y física.....	79
-----------------------------------	----

IMAGEN N° 8

Foto Satelital.....	80
---------------------	----

IMAGEN N° 9

Diseño de la propuesta.....	82
-----------------------------	----

IMAGEN N° 10
.....83

IMAGEN N° 11
.....84

IMAGEN N° 12
.....85

IMAGEN N° 13
.....86

IMAGEN N° 14
.....87

IMAGEN N° 15
.....88

IMAGEN N° 16
.....89

IMAGEN N° 17.....90



UNIVERSIDAD DE GUYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN: SEMI PRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN: EDUCADORES DE PARVULOS

TEMA: La tecnología como recurso innovador en el aprendizaje lógico matemático en los estudiantes de primer año básico de la escuela Simón Bolívar, zona 8, distrito 5 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui del periodo lectivo 2014- 2015

PROPUESTA: Desarrollar un Cd interactivo innovador en la práctica pedagógica aplicada en la educación pre-escolar enseñanza aprendizaje para desarrollar las habilidades cognitivas

AUTORA: ANGELICA MARÍA PLUA CHANCAY

CONSULTORA: MSc. Lucia Landázuri Díaz

RESUMEN

La educación es y será por siempre la base fundamental en la formación de los niños, la tecnología constituye un factor importante en el desarrollo educativo en las diferentes áreas del conocimiento y saberes, estas herramientas son necesarias para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje, por tener a su alcance una gran variedad de productos tecnológicos destinados a niños de preescolar

Es por eso que este proyecto es interesante, porque expone como la tecnología incide en el desarrollo del niño pretendiendo dar a conocer los beneficios que aporta a cada uno de ellos, con la orientación del maestro para su mejor utilización.

Este proyecto recoge aspectos en relación a la elaboración de un Cd interactivo para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños de pre-escolar el cual va a ser una herramienta de gran ayuda para docentes y directivos de las diferentes instituciones educativas, que realizan un trabajo con párvulos para que incluyan en el desarrollo de sus currículos pedagógica.

En un mundo cambiante no debemos olvidar la importancia del aprendizaje y el papel que juegan las nuevas tecnologías en los niveles educativos logrando así proyectar nuestros niños hacia ese ritmo en el cual el mundo se encuentra inmerso dándole las herramientas necesarias para su total desarrollo.

Tecnología	Aprendizaje	Habilidades cognitivas
------------	-------------	------------------------



UNIVERSIDAD DE GUYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN: SEMI PRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN: EDUCADORES DE PARVULOS

TEMA: La tecnología como recurso innovador en el aprendizaje lógico matemático en los estudiantes de primer año básico de la escuela Simón Bolívar, zona 8, distrito 5 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui del periodo lectivo 2014- 2015

PROPUESTA: Desarrollar un Cd interactivo innovador en la práctica pedagógica aplicada en la educación pre-escolar enseñanza aprendizaje para desarrollar las habilidades cognitivas

AUTORA: ANGELICA MARÍA PLUA CHANCAY

CONSULTORA: MSc. Lucia Landázuri Díaz

SUMMARY

Education is and will always be the fundamental basis for the formation of children, technology is an important educational development in different areas of knowledge and knowledge factor, these tools are necessary to strengthen the teaching-learning process, having at its disposal a wide range of technological products for preschoolers

That's why this project is interesting because it shows how technology affects the development of children pretending to publicize the benefits to each, under the guidance of the teacher to their best use.

This project includes aspects related to the development of an interactive CD to develop cognitive skills in children of pre-school which will be a helpful tool for teachers and managers from different educational institutions, performing work with nursery to include in the development of their educational curricula.

In a changing world, we must not forget the importance of learning and the role of new technologies in education levels achieving project our children had the pace at which the world is immersed giving you the tools necessary for their development.

Technology	Learning	Cognitive habilyties
------------	----------	----------------------

INTRODUCCIÓN

No cabe duda que nuestra forma de vivir está cambiando con rapidez, la tecnología, es quizás el indicador más visible en el cambio social, la escuela, la familia, el trabajo.

La tecnología forma parte de nuestra cultura, la escuela no debe estar ajena a los cambios y corresponde estar preparada para ofrecer experiencia y entrenamiento a los estudiantes.

La tecnología constituye un potencial factor del desarrollo de diversas áreas.

Hay una variedad de productos destinados a niños de preescolar que tienen aspectos tecnológicos, como teclados musicales, computadoras, grabadoras, juguetes programables y controlados por radio controles remotos el teléfono móvil y las tabas.

Todas estas tecnologías inciden en el desarrollo de los niños ya sea positiva o negativamente todas forman parte de las herramientas necesarias para su total desarrollo que fortalecerá el proceso enseñanza-aprendizaje.

Es por eso que este proyecto es interesante, porque expone como la tecnología incide en el desarrollo del niño pretendiendo dar a conocer que beneficios aporta, pero en que puede perjudicar.

El proyecto consta de cinco capítulos, divididos de la siguiente manera:

El capítulo I enfoca el problema con todo lo relacionado al Planteamiento, formulación y delimitación del mismo, el objetivo general y los específicos, los logros que se pretende conseguir. La justificación plantea la trascendencia,

factibilidad e interés educativo de la investigación, así como la información del contexto en que se ha desarrollado.

El capítulo II muestra el Marco Teórico que contiene: los antecedentes investigativos donde se profundiza en la trascendencia de la adecuada operacionalización de la Actualización y Fortalecimiento Curricular en la Educación de primer año de básica, la importancia de la metodología de los Centros de Interés, y que será objeto de estudio de los maestros, la fundamentación científica, donde se ubican los contenidos teóricos de Epistemología de la Educación con el fin de que los maestros conozcan los lineamientos planteados por el Ministerio de Educación con miras a que se brinde una educación de calidad y con calidez. La Fundamentación Filosófica, Psicológica y Pedagógica, donde se evidencian las diferentes teorías que sustentan y respaldan el trabajo de investigación y finalmente la idea a defender donde se puede constatar las variables: independientes y dependiente.

El capítulo III enfoca lo referente al marco investigativo, allí se puede visualizar: la modalidad, el tipo de investigación, la población, métodos, técnicas e instrumentos de la investigación.

El capítulo IV comprende la interpretación de los resultados obtenidos con el cuadro de las variables y su respectivo gráfico, el análisis e interpretación del mismo y su respectiva conclusión determina la validez del problema planteado.

En el capítulo V en base a los resultados de las encuestas se obtiene las conclusiones y recomendaciones finales, aspectos que llevarán a la elaboración de la propuesta. Como parte final constan los anexos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

ANTECEDENTES

Con los avances de la tecnología todos los niños tienen a su alcance un medio tecnológico -Las posibilidades digitales exige diseñar nuevas acciones educativas, que guíen al niño a un mejor aprendizaje.

“Las computadoras son una valiosa herramienta para el aprendizaje de los niños en edad preescolar, pero es necesario darles tiempo a los niños para explorar y experimentar”

El aula debe dejar de ser exclusividad de un profesor de Informática y para ello es necesario que todos los docentes sean capacitados no en el uso de un computador que seguramente todos saben hacer, sino en la utilización didáctica de las herramientas.

Este proyecto didáctico pretende favorecer la creación de estrategias de organización de los conocimientos escolares

Los recursos tecnológicos en la enseñanza por sí mismos no garantizan el mejoramiento del aprendizaje; sólo mediante prácticas pedagógicas adecuadas contribuyen a promover en los estudiantes la comprensión conceptual, el desarrollo de capacidades y habilidades y la construcción de conocimiento.

En consideración a los resultados obtenidos y al trabajo realizado. Se hace necesario que los docentes siempre estén dispuestos a innovar, y crear

situaciones nuevas en el aula de clase a partir de los materiales de su cotidianidad y con el apoyo de las computadoras desarrollar el potencial creador del niño, así como sus capacidades intelectuales.

Situación Conflicto

Actualmente los niños cuentan con mayor acceso a las tecnologías desde que nacen y no tiene restricciones para explorar cada dispositivo que se pone a su alcance.

. Si bien es cierto que estas son un instrumento que puede facilitar el aprendizaje y sana diversión, no hay que olvidar que existe la posibilidad del uso inadecuado de cualquiera de estos recursos. Por ello es fundamental acompañarlos y protegerlos en el uso de estos dispositivos.

Factores individuales y familiares que afectan la influencia de los medios Tecnológicos. El contexto familiar juega un papel significativo en cómo los niños perciban e interpreten la Tecnología

En los primeros tiempos de la televisión, cuando una familia tenía un solo televisor y el número de programas era limitado, los padres todavía podían controlar la exposición de sus niños a lo que entraba en la casa.

La tecnología y el internet y la violencia influyen en los niños. En cuanto a Los juegos de video que ven los niños regularmente contienen escenas explícitas de violencia. Se ha demostrado que la exposición excesiva a un contenido violento eleva la ansiedad, causa un entorpecimiento de la auto respuesta a la violencia y a sus consecuencias, y aumenta la agresión.

La tecnología puede ayudar a un niño de 2 años a aprender palabras y desarrollar su curiosidad, en la actualidad los niños de preescolar tienen una

habilidad sorprendente para saber cómo dominar las nuevas tecnologías. Desde teléfonos inteligentes hasta tabletas y juegos de consola, se dice que los niños de hoy han nacido con el chip integrado.

Por tanto, se requiere de padres y docentes que promuevan una nueva generación que se desenvuelva cómodamente en un ambiente digital, lo cual facilita el acceso a diversas fuentes de información y contacto con las más diversas formas de pensar.

Hecho científico

Baja calidad de desempeño escolar en el aprendizaje lógico matemático en estudiantes de primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Simón Bolívar, zona 8, distrito 5, Provincia del Guayas, Cantón: Guayaquil, Parroquia Tarqui , periodo 2014– 2015?

En la Escuela Simón Bolívar no hay una utilización correcta al aplicar las técnicas para en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área lógico matemático los estudiantes, creando así, un bajo rendimiento en los niños(as) al no tener una idea clara o no prestar la debida atención a lo que se intenta explicar.

CAUSAS DEL PROBLEMA, CONSECUENCIAS

CUADRO N° 1

CAUSAS	CONSECUENCIAS
Inexistencia de aplicaciones educativas didácticas para el desarrollo lógico y creativo del estudiante.	Impide el desarrollo intelectual de los estudiantes.
Carencia de espacios que permitan promover esta plataforma en laboratorios de informática.	Actitud crítica de los estudiantes con niveles bajos de comunicación o deficiencia de expresión.
Desinterés de las estrategias y métodos por parte de los docentes y padres de familia para estimular el interés de enseñanza-aprendizaje.	Desconocimiento por desenvolver una cultura de sabiduría en diferentes campos por parte de los estudiantes.
Falta de utensilios didácticos que mejoren al desarrollo del pensamiento lógico y crítico.	Estudiantes desalentados y poco atentos porque no se dedican a su texto.
El personal docente no capacitado con técnicas adecuadas.	Provoca bajo rendimiento educativo en el estudiante.

Formulación Del Problema

¿De qué manera influyen la tecnología como recurso innovador en el aprendizaje lógico matemático en los docentes y estudiantes de primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Simón Bolívar, zona 8, distrito 5, Provincia del Guayas, Cantón: Guayaquil, Parroquia Tarqui , periodo 2014–2015?

OBJETIVOS

GENERAL

Examinar la influencia de la tecnología como recurso innovador en el aprendizaje lógico matemático mediante el estudio bibliográfico y de campo para diseñar un cd interactivo.

ESPECÍFICOS

- ✓ Definir la influencia de la tecnología como recurso innovador mediante un estudio bibliográfico y de campo.
- ✓ Seleccionar las teorías educativas que se relacionan con las Tic de software libre en el aprendizaje significativo.
- ✓ Cuantificar las causas del bajo desarrollo de las actitudes positivas mediante aplicaciones de encuestas.

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACION

- 1¿Qué es la tecnología?
- 2¿Qué es una educación virtual?
- 3¿Qué son las Estrategias de Aprendizaje?,
- 4¿Cómo mejorar la tecnología en la educación básica?
- 5¿Cómo los docentes nos adaptamos a los diferentes cambios tecnológicos?
- 6¿Cómo aplicar los diferentes recursos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes?
- 7¿Por qué es importante utilizar materiales didácticos?
- 8¿Qué es la plataforma educativa?
- 9¿Cómo ayuda la tecnología educativa en el aprendizaje?
- 10 ¿Cómo beneficiar a la institución educativa con la elaboración de una Cd interactivo en el área lógico matemático?
- 11¿Por qué es importante que la sociedad este inmersa en la era tecnológica?
- 12 ¿Qué importancia tienen las plataformas educativas como soporte didáctico?
- 13 ¿Cómo ayuda en uso de software Educativo en las aulas escolares?
- 14 ¿Cómo promover la calidad de desempeño en las aulas escolares?

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es importante porque es un tema de mucho énfasis en la actualidad, como podemos darnos cuenta actualmente la tecnología ha tenido un avance sorprendente, nos preguntamos si esta incide en el desarrollo de los niños si se les es inculcada desde edades tempranas.

La tecnología trae consigo un beneficio muy fructífero, actualmente las reformas educativas mencionan que en este momento se plantea que se eduque para que los alumnos sean unas personas competentes para la vida y esto trae consigo el incluir a la tecnología, dado el caso que estamos en un mundo en constante cambio, pero más que nada debemos tener muy consciente que la tecnología incide en la forma en que el docente o el padre de familia quiera que afecte o beneficie, nuestro objetivo primordial seria el enseñar a los niños el buen uso de la tecnología y al mismo tiempo hacer un uso dinámico de las mismas, ya es común ver a niños de 2 a 3 años interactuando con computadores, teléfonos inteligentes o una tablet.

Todas estas tecnologías inciden en el desarrollo de los niños ya sea positivas o negativamente todas forman parte de las herramientas necesarias para su total desarrollo que fortalecen el proceso enseñanza – aprendizaje. Especialmente en el área de lógico matemático el cual debe de ser interesante, variable, mediante prácticas pedagógicas adecuadas para los estudiantes y desarrollar las habilidades y la construcción de conocimientos.

El propósito de la investigación es potenciar la calidad de enseñanza-aprendizaje con aptitud y eficiencia, incrementando el rendimiento escolar dentro de las aulas de clases y el enriquecimiento del nivel académico de la institución.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Después de hacer una revisión en los archivos correspondientes de la Facultad de Filosofía e Internet no encontramos temas relacionadas con La Tecnología como recurso innovador en el aprendizaje lógico matemático ni propuesta: **La práctica Pedagógica en la educación Pre-escolar enseñanza – aprendizaje para desarrollar las habilidades cognitivas dirigida a estudiantes de primer año básico de la Escuela Simón Bolívar ubicada en la parroquia Tarqui provincia del Guayas cantón Guayaquil.**

FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

TECNOLOGÍA

. Es el conjunto de saberes que comprende aquellos conocimientos prácticos, o técnicos, de tipo mecánico o industrial, que posibilitan al hombre modificar las condiciones naturales para hacer su vida más útil y placentera.

La tecnología en la era de la globalización está dando grandes pasos y este proyecto nos acercarnos al concepto de Nuevas tecnologías educativas.

Es necesario contribuir a una mayor utilización de las computadoras como recurso didáctico y herramienta enriquecedora para la enseñanza y el aprendizaje, integrando el conocimiento informático y el manejo de la PC con los contenidos temáticos que se desarrollan en el aula.

Imagen N° 1



Las nuevas tecnologías posibilitan al hombre a través del empleo de estas herramientas construidas artificialmente, abrir un mundo sin fronteras a través del uso de computadoras, que incorporaron servicios como Internet, donde el conocimiento y la interacción humana superan las distancias. También puede referirse el término para aludir las tecnologías concretas, como las máquinas industriales, la computadora, la cosechadora, etcétera

Es muy difícil establecer la diferencia entre tecnología y técnica, afirmándose, en sentido estricto que la tecnología es un saber más racional, y la técnica está mayormente basada en la experiencia.

La tecnología ha avanzado tanto, que si bien es fuente de progreso, sin control ni previsiones, compromete el futuro del planeta al contribuir a

la contaminación ambiental. El uso de tecnología no es nuevo para el hombre, que incorporó estas herramientas a su vida casi simultáneamente a su aparición en la Tierra. Sin embargo, las tecnologías surgidas en la revolución industrial, significaron un antes y un después en el trabajo humano, del artesanal al fabril donde las máquinas iniciaron la producción en serie. Desde fines del siglo pasado la informática revolucionó nuevamente el campo de la tecnología.

El avance tecnológico tuvo un gran logro con la creación del microchip (circuito cerrado, sobre todo microprocesadores, usados en electrodomésticos, computadoras o teléfonos celulares). Esta tecnología tan moderna crea productos que se renuevan constantemente, por la aparición de modelos cada vez más sofisticados.

Imagen Nª 2



Dentro de las tecnologías de la información, cabe destacar la invención de la imprenta en el siglo XV, pasando por telégrafo eléctrico en 1835, el teléfono en 1876, la proyección de la primera película en 1895, y la televisión que fue vista por primera vez en Inglaterra en 1936, asombraron al propio hombre por la capacidad de avance tecnológico en este tema. Pero allí no se detuvo: En 1943 apareció la primera computadora electrónica, comenzando en 1950

el uso de transistores, hasta llegar a una sociedad como la actual totalmente informatizada, que permitió la aceleración del intercambio intercultural y la aproximación de los mercados.

La tecnología empieza en un simple boceto donde se plasma una idea y acaba en un producto terminado y para ello es necesario un conjunto de procesos que pasan por equipos de diseño, de fabricación, de seguridad, de marketing

El conocimiento y los procesos utilizados para crear elementos tecnológicos (ingeniería) ha experimentado un enorme auge en los últimos tiempos.

Cómo podemos imaginar este planeta sin tecnología o al menos sin esta tecnología, es un planteamiento que nadie quiere hacerse.

Para crear tecnología hay que entender la naturaleza y las reglas que la rigen y por ello es de vital importancia el conocimiento de “por qué” y “cómo” de la naturaleza. De ello se encargan otras ciencias como la física o la química.

Otros factores que incluyen en la creación de elementos de tecnología son el costo, la confiabilidad, seguridad, impacto ambiental, facilidad de uso, los recursos humanos y materiales, la fabricación, regulaciones gubernamentales, leyes, e incluso política. En resumen, la tecnología pasa necesariamente por la ciencia y la ingeniería.

CLASES DE TECNOLOGÍA

TECNOLOGÍA FIJA: la característica sobresaliente reside en el hecho de que no es posible utilizarla para la realización de otro bien o servicio. Por otra parte, la tecnología fija es aquella que no cambia de manera continua. Por ejemplo, las refinerías de petróleo.

TECNOLOGÍA FLEXIBLE: término utilizado para referirse al conocimiento técnico y a los elementos físicos con los que es posible elaborar otros productos o servicios. Es por ello, que puede ser observada de acuerdo a

una variedad de formalidades. Ejemplos de tecnología flexible son: las industrias de medicamentos y alimenticia.

TECNOLOGÍA BLANDA: el término engloba a los conocimientos de planificación, administración y comercialización, dejando de lado al saber técnico al respecto. Se denomina blanda ya que hace referencia a información no tangible, en contraposición con la tecnología dura, que sí lo es.

TECNOLOGÍA DURA: término que se utiliza para designar a los saberes exclusivamente técnicos, aplicados a la producción de maquinarias, productos, materiales, etc.

TECNOLOGÍA DE EQUIPO: para este tipo de tecnología se presentan dos significados.

a) tecnología de equipo entendida como el conjunto de reglas, procedimientos, destrezas y conocimiento empírico aplicado a la producción, utilización y mantenimiento de maquinarias.

b) tecnología de equipo entendida como aquella en la que el desarrollo de la misma es realizado por quien produce el equipo o maquinaria. Incluye a las industrias textiles, plásticas, etc.

TECNOLOGÍA DE OPERACIÓN: aquí la tecnología es el resultado de la observación y la aplicación de lo contemplado durante años. Es decir, es aquella producida luego de un proceso de evolución. Habitualmente es afectada por las tecnologías de proceso y de equipo.

TECNOLOGÍA DE PRODUCTO: engloba a todos aquellos procedimientos, características específicas, reglas y técnicas, utilizadas en la fabricación de un producto o servicio. Es decir, incluye habilidades manuales y conocimientos teóricos aplicados a un bien determinado.

Imagen N° 3

EL COMPUTADOR



Es una maquina electrónica diseñada para la manipulación y procesamiento de datos de datos, capaz de desarrollar complejas operaciones a gran velocidad. Tareas que manualmente requieren días de trabajo, el computador puede hacerlas en solo fracciones de segundo.

El computador es una máquina de propósito general, lo que significa que se utiliza en diversos campos de la actividad humana, solo por mencionar algunas, las finanzas, la investigación, edición de imágenes, edición de texto, cálculos matemáticos, administración de pequeñas y grandes bases de datos, entre muchos otros.

Para lograr cumplir con sus funciones el computador requiere de dos partes principales, una que es física, tangible, la maquinaria, a la que técnicamente se le llama hardware y otra que es intangible, pero que está allí y hace que el computador funcione, está formada por los programas y toda la información, esta se llama software. Tanto el Hardware como el Software se clasifican según la función que desempeñan, como se puede apreciar en la gráfica siguiente:

ORGANIZACIÓN FÍSICA DEL COMPUTADOR (HARDWARE)

El computador, habiendo sido diseñado para el procesamiento de datos, su organización es similar a la de cualquier otro proceso. Indiferente de lo que se desee procesar, siempre se tendrán tres elementos importantes, la materia prima, la transformación que es el proceso en sí, y el producto final, es decir la materia prima transformada en un nuevo producto. Así, el computador está conformado por dispositivos de entrada, unidad central de procesamiento, dispositivos de salida y adicionalmente memoria externa o dispositivos de almacenamiento.

Dispositivos de entrada

Estos son, teclado, ratón, escáner, micrófono, entre muchos otros, todos ellos permiten entrar datos al sistema. Los datos son transformados en señales eléctricas y almacenados en la memoria central, donde permanecerán disponibles para ser procesados o almacenados en medios de almacenamiento permanente.

Unidad central de procesamiento

Comúnmente se la conoce como CPU, que significa *Central Processing unit*, ésta es quizá la parte más importante del computador, ya que en ella se encuentra la unidad de control y la unidad aritmético-lógica, las cuales en constante interacción con la memoria principal (también conocida como memoria interna) permiten manipular y procesar la información, y controlar los demás dispositivos de la unidad computacional.

¿Qué es un Recurso Didáctico?

Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo.

Imagen N° 4



¿Qué Funciones desarrollan los recursos didácticos?

A continuación lo resumiremos en seis funciones:

1. Los recursos didácticos proporcionan información al alumno.
2. Son una guía para los aprendizajes, ya que nos ayudan a organizar la información que queremos transmitir. De esta manera ofrecemos nuevos conocimientos al alumno.
3. Nos ayudan a ejercitar las habilidades y también a desarrollarlas.
4. Los recursos didácticos despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés hacia el contenido del mismo.
5. Evaluación. Los recursos didáctico nos permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente suelen contener una serie de cuestiones sobre las que queremos que el alumno reflexione.
6. Nos proporcionan un entorno para la expresión del alumno. Como por ejemplo, rellenar una ficha mediante una conversación en la que alumno y docente interactúan ...

Consejos Prácticos para crear un recurso didáctico.
Debemos tener claras las siguientes cuestiones:

1. Qué queremos enseñar al alumno.
2. Explicaciones claras y sencillas. Realizaremos un desarrollo previo de las mismas y los ejemplos que vamos a aportar en cada momento.
3. La cercanía del recurso, es decir, que sea conocido y accesible para el alumno.
4. Apariencia del recurso. Debe tener una aspecto agradable para el alumno, por ejemplo añadir al texto un dibujo que le haga ver rápidamente el tema del que trata y así crear un estímulo atractivo para el alumno.
5. Interacción del alumno con el recurso. Qué el alumno conozca el recurso y cómo manejarlo.

¿Qué capacidades debe lograr un niño de 3 a 5 años en el área lógico-matemático?

El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivencia el significado de los siguientes conceptos; entre los principales objetivos de enseñanza destacan:

- Identificar conceptos “adelante-atrás”
- Identificar “arriba-abajo”
- Ubicar objetos: dentro-fuera
- Ubicar objetos: cerca-lejos
- Ubicar objetos: junto-separado
- Reproducir figuras geométricas y nombrarlas.

- Clasificar objetos de acuerdo a su propio criterio.
- Realizar conteos hasta diez
- Comprar conjuntos muchos-pocos
- Reconocer tamaños en material concreto: grande, mediano, pequeño

Es por ello que actualmente se considera de suma importancia apropiarse de estrategias que se utilizan para enseñar o ser un mediador de dichos aprendizajes. La etapa de 0 a 6 años es la etapa más importante en la vida del ser humano y en la que los aprendizajes son más rápidos y efectivo dado la plasticidad del cerebro del niño, esto además de las estrategias lúdicas que se utilicen con materiales concretos y experiencias significativas para el niño, un clima de enseñanza agradable hará que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido e interiorizado de manera sólida.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE UTILIZAR MATERIALES DIDÁCTICOS?

El docente tiene el rol de desarrollar habilidades en sus estudiantes no solo como un transmisor sino que debe enseñar a aprender, aprender hacer, aprender a ser y aprender a convivir juntos. Guiando a niños y niñas a la construcción de sus propios conceptos que serán aplicados a su realidad. Para logra el desarrollo de habilidades se empleara metodologías activas centradas en los niños y niñas, considerando sus interés y necesidades, partiendo con la utilización de los materiales didácticos (Vargas De Avella & Báez Oliveros, 2003, p. 251).

El uso de los materiales didácticos no deben ir separado del proceso didáctico, debe ir relacionado con cada área de educación: lengua y literatura, lógico – matemática, ciencias naturales, estudios sociales y demás áreas de aprendizaje.

Lo que se pretende con este sitio web es dar una mejor visión al uso de los materiales didácticos en el proceso de enseñanza. Y poner a disposición del docente una breve explicación de uso de estos en el aula, además se podrá encontrar videos explicativos o enlaces acerca de estos materiales. Con el único propósito de colaborar en mejorar la práctica pedagógica del docente y adquisición de conocimientos de los estudiantes, cuenta con una sección de materiales virtuales, software educativo que permitan afianzar más sus conocimientos.

Los materiales didácticos cumplen una variada función: servir de apoyo al proceso de enseñanza del maestro desde el punto de vista de desarrollo de contenidos y del proceso metodológico, recrear el aprendizaje del estudiante, incorporarse a su proceso de aprendizaje particular, estimular la curiosidad, el deseo de descubrir por si mismos; formular hipótesis, elaborar preguntas, comparar, expresar qué y cuanto saben sobre lo que observaron con ayuda del material, expresar como aprendieron aquello que el material contribuyo a desarrollar (Vargas De Avella & Báez Oliveros, 2003).

Los materiales didácticos cumplen una variada función: servir de apoyo al proceso de enseñanza del maestro desde el punto de vista de desarrollo de contenidos y del proceso metodológico, recrear el aprendizaje del estudiante, incorporarse a su proceso de aprendizaje particular, estimular la curiosidad, el deseo de descubrir por si mismos; formular hipótesis, elaborar preguntas, comparar, expresar qué y cuanto saben sobre lo que observaron con ayuda del material, expresar como aprendieron aquello que el material contribuyo a desarrollar (Vargas De Avella & Báez Oliveros, 2003).

PLATAFORMA EDUCATIVA

La plataforma educativa o aplicación didáctica es una herramienta física, virtual o una combinación de ambas, que nos brinda la capacidad de desarrollar nuestros conocimientos con fines pedagógicos. Se considera también, que contribuyen en el proceso de aprendizaje y enseñanza, presentando alternativas a las prácticas de educación normal o tradicional.

En la actualidad, la mayor parte de las plataformas educativas son programas computacionales (software), o equipos electrónicos (hardware).

En cualquiera de sus modificaciones, las tecnologías educativas han sido un utensilio valioso para la distribución de enseñanza.

La implementación de nuevas tecnologías informáticas de plataformas educativas para la mejora de la educación ha sido un tema de debate en diferentes ámbitos. Sin embargo, es apropiado advertir que en muchos casos, las opiniones siguen inclinándose por disposición de las mismas como un recurso importante en lo referente a técnicas de enseñanza.

Éstas técnicas de enseñanza son acogidas por teóricos que señalan como las escuelas virtuales ayudan a facilitar el acceso a la cultura. Las plataformas didácticas, o plataformas telemáticas, son avances informáticos que buscan representar la acción educativa en su conjunto y que brinden diversos recursos para optimizar la elaboración, desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la tecnología.

¿Qué es una plataforma educativa?

Una plataforma educativa es una herramienta física, virtual o una combinación de ambas, que brinda la capacidad de interactuar con uno o

varios usuarios con fines pedagógicos. Se considera además, que contribuyen en la evolución de los procesos de aprendizaje y enseñanza, complementando o presentando alternativas a las prácticas de educación tradicional.

Juan Rivera Palomino

Juan Rivera Palomino acotaba que: "si la tecnología general podemos definirla como la aplicación del conocimiento científico a la resolución de problemas prácticos, la tecnología educativa es la aplicación de los resultados de las ciencias de la conducta y campos conexos a los problemas de currícula, de enseñanza - aprendizaje, de medición - evaluación educacionales y planificación" . (Perú).

Prof. Alejandro Galarza

Destaca que se trata en definitiva de lograr que, a partir del conocimiento de los enfoques de la Ciencia, Tecnología y Sociedad en la enseñanza, los estudiantes y profesores, sepan más sobre la ciencia, su rol en la sociedad y el papel crítico que deberán ocupar en este contexto".

LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA COMO AYUDA DE APRENDIZAJE

La aplicación de los principios del aprendizaje al conocimiento ha llevado a la creación de la técnica de la Enseñanza Programada, técnica que históricamente fue creada por **Skinner** para solucionar el problema del control del aprendizaje de los estudiantes en el curso.

El instrumento fundamental del Conocimiento Programada o del Aprendizaje Programado, es el Programa, que se elabora como un producto de la aplicación de los principios y procedimientos propios de dicha técnica.

Los programas pueden ser usados por el docente como ayuda en las distintas situaciones de aprendizaje en que se encuentra el alumno, y pueden ser presentados a través de computadoras y bajo la forma de textos programados.

Esta idea de la tecnología educativa sigue pues interesada en el material y los recursos didácticos, pero sólo en cuanto son expresión de unos métodos y técnicas precisos. Eso explica la importancia prioritaria que se dan a los programas con respecto a las computadoras y material de equipo.

Marx

Marx concretamente decía: que toda ciencia debería tener una utilidad social para transformar la realidad.

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

En sus comienzos la tecnología educativa fue una innovación y un campo de acción con una orientación psicológica fundamentalmente conductista. Puso énfasis en la caracterización de situaciones de educación como sistemas, con el consiguiente uso de objetivos específicos, y diseño de enseñanza notablemente controlado y a veces rígido. Pero el campo también ha sido caracterizado por evolución crecimiento e innovación, y por lo tanto las bases conductistas han ido cediendo terreno hacia una posición de conductismo cognoscitivo y más recientemente a una situación de Cognoscitivismo pleno. Esto ha permitido el progreso de la tecnología educativa desde el uso de los medios masivos como los audiovisuales hasta llegar a medios

individualizados con propósitos específicos como lo es el uso de microcomputador, las redes de computación y el internet. Las promesas iniciales de la tecnología educativas fueron muchas y alentadoras.

En el informe de la Comisión de Tecnología Instruccional en 1970, por ejemplo, se propuso: a) que era factible hacer más productiva la educación, b) dar a la enseñanza una base científica, c) hacer más inmediato el aprendizaje, d) hacer más igualitario el acceso a la educación. Hoy en día la tecnología educativa hace uso de un proceso de transferencia y de innovación en la educación, han habidos significativos cambios en las últimas décadas los cuales deben ser incorporados plenamente en la tecnología educativa de manera que pueda asumir más responsabilidad social, más compromiso con los fines de la educación y con las implicaciones psicosociales de sus métodos y ayudar a encontrar programas, procedimientos y estrategias que hagan factible no sólo la igualdad de acceso a los sistemas de enseñanza aprendizaje, sino la igualdad de supervivencia y resultados.

FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Para la Sociología, en la imaginación constructiva intervienen tres variables: el campo (jueces o grupos sociales), el dominio (área o disciplina) y el individuo que hace las transformaciones. De esta manera, una persona realiza transformaciones en un dominio, que son evaluadas como creativas o peligrosas, por parte de los grupos sociales.

El enfoque histórico-cultural de Vigostky desempeña un importante papel en el diálogo como constructor del pensamiento de la interacción social del aprendizaje desarrollador de las potencialidades individuales, se proyecta aquí en el plano constructivo de lo social, creativo y humano.

La aplicación de instrumentos o formas de aprendizaje específicas, los enfoques y estrategias de desarrollo reflexivo-creativo pasan a formar nuevos estilos y estructuras de relación y dirección social para fomentar maneras diferentes humanizadas de la construcción colectiva de la vida social y la solución conectada de sus problemas.

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

La psicología puede entenderse como la ciencia que se ocupa de atender cuestiones que atañen al espíritu, a la forma de sentir de un individuo o un pueblo, sus aspectos morales y la forma en la que se desenvuelven con el entorno. Dicho de otro modo, al estudio de la vida subjetiva, y de las relaciones que se establecen entre el aspecto psíquico y físico de los individuos

(Sentimientos, ideología, reacciones, tendencias, instintos).

La psicología moderna se ha encargado de recopilar hechos sobre las conductas y las experiencias de los seres vivos, organizándolos en forma sistemática y elaborando teorías para su comprensión. Estos estudios permiten explicar su comportamiento y hasta en algunos casos, predecir sus acciones futuras.

A aquellas personas que desarrollan el estudio de la psicología se las denomina psicólogos. Esto significa, aquellos que analizan el comportamiento de los seres vivos desde un enfoque científico. Sigmund Freud, Carl Jung y Jean Piaget son considerados como algunos de los psicólogos pioneros.

Los fundamentos psicológicos se realizan bajo un enfoque histórico cultural de **L. Vygostky**, quien parte de la idea, que el proceso cognitivo tiene su origen en la interacción del hombre con su cultura y en la sociedad. **L. Vygostky** y sus colaboradores, relatan acerca del área de desarrollo,

señalando que es la distancia que hay entre el nivel real, lo que ya conoce el estudiante y el nivel potencial, lo que está por conocer y llega a conocer con ayuda de otros más expertos.

(Galperin, 1986: 114-117)

Galperin plantea que para que se de el proceso enseñanza-aprendizaje, deben de existir cuatro momentos fundamentales de la actividad:

- La fase preparatoria,
- La material o materializada,
- La verbal
- La mental.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La pedagogía clínica se ocupa de los aspectos educativos en cuanto al proceso enseñanza-aprendizaje. Este proceso pedagógico nos permitirá interactuar con los estudiantes en la asimilación de los conocimientos. Coherente con las tendencias presentadas acerca del desarrollo y aprendizaje del conocimiento, el aprendizaje significativo, la globalización de los aprendizajes y la definición del/la docente de Educación Inicial como mediador(a) en el proceso del desarrollo y aprendizaje infantil. La concepción del conocimiento que se privilegia en la acción educativa inicial, en articulación con la Educación Básica, supone, tanto la acción del acervo o subjetividad en la construcción del objeto, como la particular perspectiva del sujeto, derivada de su ubicación en un entorno ecológico, histórico y social desde donde se construye ese saber. Esta orientación supone la integración de los cuatro pilares fundamentales de la educación, señalados en el Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (1996):

Conocer: el conocimiento se infantil, el currículo concreta su base pedagógica en la concepción constructivista verifica como comprensión, como acciones, como conducta, como lenguaje, parte de la interacción con el objeto de estudio y otros sujetos.

Hacer: para influir en el entorno hacen falta técnicas y métodos, utilizados con intencionalidad.

Convivir: la necesidad de "aprender a vivir juntos conociendo a los demás, su historia, sus tradiciones y su espiritualidad" en la búsqueda de "crear un espíritu nuevo que impulse la realización de proyectos comunes o la solución inteligente y pacífica de los inevitables conflictos", **(Delors 1996)**.

Ser: la síntesis de los tres pilares anteriores, lo que demuestra que el ser humano es la construcción de las experiencias de toda una vida.

El consiguiente desarrollo de la sociedad y la información hizo que se considerara con mayor seriedad la inclusión en el entorno educativo de medios de comunicación de avanzada dando al traste con el concepto de tecnología educativa. Esta sufrió de iguales embates conductistas por parte de sus seguidores en la primera etapa, pero comenzó a vislumbrar otros caminos más prometedores para vigorizar sus potencialidades y otorgarle una mayor importancia al maestro y al estudiante como seres capaces de pensar y construir el conocimiento en perfecta colaboración.

FUNDAMENTACION LEGAL

Constitución de la República del Ecuador

(Art. 66-b) La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollara un pensamiento crítico fomentará el

civismo; proporcionara destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulara la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especialidades habilidades de cada persona; impulsara la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.

e) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social.

DE LOS FINES DE LA EDUCACIÓN

Art.12 Son fines del sistema educativo ecuatoriano:

b) Desarrollar en los estudiantes la capacidad para actuar de manera reflexiva, autónoma, y creativa en sus decisiones para la resolución de problemas y en el logro de propósitos en su vida personal, familiar, laboral y social.

DE LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

Art. 13 La calidad es un objetivo permanente del Sistema Nacional de Educación. El Estado debe atender en forma permanente los factores que favorecen la calidad y mejoramiento de la educación.

Art. 14 El mejoramiento continuo de la calidad del sistema educativo comprende la eficaz interrelación entre los siguientes aspectos:

- a) La coherencia entre conocimientos, aprendizajes, necesidades y demandas de los estudiantes, las familias, las comunidades y la sociedad.
- b) La participación de todos los actores en el proceso educativo, cada uno en su ámbito.
- m) Un ambiente de trabajo en las instituciones educativas que valore la relación docente alumno y estimule la apropiación crítica de los conocimientos.

DE LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LOS SUBSISTEMAS EDUCATIVOS

De los objetivos de la educación regular:

Art. 19

B. Nivel Primario

- a) Orientar la formación integral de la personalidad del niño y el desarrollo armónico de sus potencialidades intelectivas, afectivas y sicomotrices de conformidad de su nivel evolutivo.
- b) Fomentar el desarrollo de la inteligencia, las aptitudes y destrezas útiles para el individuo y la sociedad.
- d) Procurar el desarrollo de las actitudes artísticas del niño en todas sus manifestaciones.
- e) Facilitar la adquisición del conocimiento y el desarrollo de destrezas y habilidades que le permitan al educando realizar actividades prácticas.
- f) Preparar al alumno para una participación activa en el desarrollo socio-económico y cultural del país.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico

Para lograr cambios metodológicos en algunos objetivos debemos solucionar problemas en las que incluyamos los siguientes métodos de Investigación.

- Inductivo
- Deductivo
- Experimental
- Observación directa e indirecta

La decisión que se tome en un proceso de investigación definida debe ser objetiva y metódica. También se podría decir que el método es un proceso riguroso, cuidadoso y sistematizado en el que se busca resolver problemas, bien sea de vacío epistemológico o de gerencia, empero en ambos casos es organizado y garantiza la producción de conocimiento o de alternativas de solución viables.

Lizardo Carvajal (2013) define que: En la Ciencia contemporánea se emplea el método deductivo de investigación en la formulación o enunciación de sistemas de axiomas o conjunto de tesis de partida en una determinada Teoría. Ese conjunto de axiomas es utilizado para deducir conclusiones a través del empleo metódico de las reglas de la Lógica.

Según Lizardo se utiliza el método deductivo en la investigación como hipótesis de un determinado tema la cual nos lleva a una conclusión a través de reglas lógicas

La modalidad que se ha escogido para esta investigación es la de proyecto factible, investigación bibliográfica y de campo.

Proyecto Factible.- El proyecto es factible cuando se brinda al mismo todas las facilidades para desempeñarlo y se cuenta con el apoyo de las personas que conforman la comunidad educativa, consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El Proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades.

En la estructura del Proyecto Factible, debe constar las siguientes etapas: diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta, procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución; análisis y conclusiones sobre la viabilidad y realización del proyecto; en caso de su desarrollo, la ejecución de la propuesta y evaluación tanto del proceso como de sus resultados.

ESTRADA, C. (2003) al respecto nos dice:

“Es el que permite la elaboración de una propuesta de un modelo operativo viable, o una solución posible, cuyo propósito es satisfacer una necesidad o solucionar un problema. Los proyectos factibles se deben elaborar respondiendo a una necesidad específica, ofreciendo soluciones de manera pedagógica” (p.53)

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Investigación Bibliográfica

Consiste en recopilar datos, valiéndose del manejo adecuado de textos, revistas, folletos resultados de otras investigaciones, entrevistas, etc. El investigador busca la información en las bibliotecas, que son lugares donde se guardan ordenadamente los libros, diccionarios especializados, los manuales científicos y toda clase de libros impresos.

Muñoz, V. (2002) “La investigación bibliográfica constituye el punto de partida para la realización de todo proceso de investigación, ya que permite analizar y evaluar aquello que se ha investigado y lo que falta por indagar del objeto o fenómeno de estudio.” (Pág.21).

PONCE Cáceres, (2002) Vicente.- Indica en su obra:
“Es la que sirve para la búsqueda, recopilación valoración crítica de la investigación bibliográfica como fundamento para ponerse al tanto del estado de un tema específico” (p.69)

Investigación de campo

Es la que se realiza en el mismo lugar en la que se desarrollan y producen los acontecimientos, en contacto con quien o quienes son los gestores del problema que se investiga. Aquí se obtiene la información de primera mano de forma directa, fuera del laboratorio pero no tiene el investigador el control absoluto de las variables.

En este tipo de investigación, el mismo objeto de estudio sirve de fuente de información para el investigador y conduce a la observación en vivo y en directo de las personas, de las cosas, de las circunstancias en que ocurren ciertos hechos; por lo tanto, la naturaleza de las fuentes determina la manera de obtener los datos.

Investigación explicativa

Es la que estudia, analiza o describe la realidad presente y actual en cuanto a hechos, personas, situaciones. Puede emplearse la investigación descriptiva en una gran variedad de casos.

El método descriptivo consiste en la observación actual de hechos fenómenos y casos; se ubica en el presente pero no se limita a la simple recolección y tabulación de datos sino que procura la interpretación real y el análisis objetivo de los mismos con alguna finalidad que ha sido establecida previamente. Este método no trata de interferir o modificar la realidad, sino que refiere minuciosamente e interpreta lo que es. Las principales características de la investigación descriptiva son:

- ✓ El conocimiento detallado de los rasgos externos del objeto o fenómeno.
- ✓ El objetivo de la investigación es obtener una descripción fotográfica de aquello que se investiga.
- ✓ Por su propio carácter descriptivo no cuenta con los suficientes elementos teóricos y metodológicos para demostrar científicamente la problemática descrita en la investigación.

Investigación Descriptiva

Comprende la descripción registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos. Es la búsqueda de respuesta a la formulación del problema en estudio requirió de una Investigación de tipo descriptivo, bajo la modalidad de un diseño de Proyecto Factible y apoyada en una investigación de campo.

El estudio es de carácter descriptivo, por cuanto se describen las propiedades de un hecho real, con el propósito de analizar el problema, para entender su naturaleza y los factores que lo constituyen a fin de inferir y proponer la propuesta factible de aplicar. Al respecto.

HERNÁNDEZ, Fernández y Baptista (1998) señalan:

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar... los estudios descriptivos miden de manera más bien independiente los conceptos o variables con los que se tiene que ver... Se centran en medir con la mayor precisión posible. (p. 61- 62)

La investigación exploratoria o sensorial.- Consiste en la observación inmediata del área, los elementos y las relaciones de los mismos en lo que se ha determinado como objeto de la investigación. Es una especie de comprender las cosas a primera vista tratando, sin embargo, de fijar los puntos clave de referencia.

La investigación informativa.- Es una forma de lograr la recepción de cada hecho u objeto materia de análisis y comprensión. Por medio de la información verdadero detalle descriptivo resalta las características que permiten reconocer los elementos sobresalientes del estudio.

La investigación de diagnóstico.- Pretende conocer la situación de lo que se estudia tal cual se encuentra. Es la revelación de una realidad mediante la captación e interpretación del síntoma.

POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

Es un conjunto de sujetos u objetos a los cuales se refiere la investigación o el proyecto en cuestión, también se lo conoce como el conjunto de todas las unidades de muestreo.

JIMENEZ, Carlos (1999) en su documento sobre población o universo cita a D'onofre y señala:

“es el conjunto agregado del número de elementos con caracteres comunes, es en un espacio y tiempo determinado sobre los cuales se pueden realizar observaciones” (p.117).

La población es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

Cuadro N° 2

No.	Estratos	Población	Porcentaje
1	Directivos	1	0.33%
2	Docentes.	11	3.67%
3	Estudiantes	144	48%
4	Representantes legales	144	48%
5	Total	300	100%

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

MUESTRA

Se le define como muestra a una parte o subconjunto de una población o universo. Una muestra debe tener dos características básicas: Tamaño y representatividad.

Tamaño.- Debe ser suficientemente amplio para que permita deducir el valor futuro de una variable en función de sus valores anteriores de una manera correcta.

Representatividad.- Los diferentes elementos que compone una población tienen que encontrarse comprendidos proporcionalmente en la muestra. ´

En este caso se va a tomar una muestra estratificada, que es una forma de representación estadística que muestra cómo se comporta una característica o variable en una población a través de hacer evidente el cambio de dicha variable en sub-poblaciones o estratos. Consiste en la división previa de la

población de estudio en grupos o clases que se suponen homogéneos respecto a característica a estudiar y que no se solapen.

Según la cantidad de elementos de la muestra que se han de elegir de cada uno de los estratos, existen dos técnicas de muestreo estratificado:

Asignación proporcional: el tamaño de cada estrato en la muestra es proporcional a su tamaño en la población.

PÉREZ, C (2005) indica al respecto:

“Muestra es el porcentaje que se toma de la población en si para poder determinar las bases de determinada investigación” (p.88)

Cuadro N° 3

Muestra estratificada

No	Estratos	Muestra	Porcentaje
1	Directivos	1	2.22%
2	Docentes.	4	8.89%
4	Representantes legales	40	88.89%
	Total	45	100%

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Cuadro de Operacionalización de Variables

Cuadro N° 4

Variables	Dimensiones	Indicadores	Verificador
DEPENDIENTE CD Interactivo La tecnología como recurso innovador	Tecnología Factibilidad	-Técnicas básicas fundamentales Aprendizaje eficaz	Aplicación del cd interactivo en la educación preescolar

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Cuadro N° 5

Variables	Dimensiones	Indicadores	Verificador
INDEPENDIENTE Recurso innovador La tecnología como recurso en el aprendizaje lógico matemático	- Actividades de juegos didácticos -Aprendizaje -Recursos físicos y tecnológicos	-Condiciones para un aprendizaje óptimo -Medios Didácticos Audiovisuales Convencionales	Proceso y desarrollo de aprendizaje lógico matemático

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Cuadro N° 6

Variables	Dimensiones	Indicadores	Verificador
PROPUESTA Desarrollar un Cd interactivo innovador en la práctica pedagógica aplicada en la educación pre-escolar Enseñanza-Aprendizaje para desarrollar las habilidades cognitivas	Enseñanza - Aprendizaje	- Juegos interactivos	Evaluación con herramientas tecnológicas

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Métodos de investigación

Es el camino apropiado para llegar al conocimiento de la verdad. Para su realización se han empleado los siguientes métodos:

Método de investigación.- Permite al estudiante despertar el interés sobre algún problema, lo cual induce a la investigación para que por sí mismo construya su conocimiento.

Etapas:

- Identificación del problema.
- Planteamiento de soluciones.
- Búsqueda de información.
- Comprobación.
- Análisis de resultados.

Método global analítico.- Es utilizado para la interpretación de textos, investigaciones bibliográficas, consultas por internet, es decir busca la actualización de conocimientos formativos.

Etapas:

- Síncresis
- Análisis
- Síntesis

Método heurístico.- Este método crea en el estudiante el cuestionamiento por ciertos fenómenos, lo que facilita la investigación por el tema y así llegar al descubrimiento y comprensión de éste, además ellos desarrollan todo su potencial como capacidad, experiencias y opiniones para llegar a un conocimiento eficaz.

Etapas:

- Observación situacional
- Exploración experimental
- Experimento
- Comparación
- Generalización
- Verificación

Método inductivo.- Es un método guía para el estudiante, parte del estudio de casos particulares para llegar a hechos generales, para luego ser comprobados y aplicados en su momento.

Etapas:

- Observación
- Experimentación
- Comparación
- Abstracción
- Generalización

Método deductivo.- Este método parte de los hechos generales,

definiciones, reglas para ir a hechos particulares para llegar al resultado y a la aplicación de dicha investigación.

Etapas:

- Aplicación
- Comprobación
- Demostración

Método Experimental.-El método experimental ha sido uno de los que más resultados ha dado. Aplica la observación de fenómenos, que en un primer momento es sensorial. Con el pensamiento abstracto se elaboran las hipótesis y se diseña el experimento, con el fin de reproducir el objeto de estudio, controlando el fenómeno para probar la validez de las hipótesis.

Rossignoli David (2014) nos menciona que según Sampieri **“El método experimental se fundamenta en el método científico y utiliza como procesos lógicos la inducción y la deducción. Consiste en realizar actividades con la finalidad de comprobar, demostrar o reproducir ciertos fenómenos hechos o principios en forma natural o artificial.”(p.21)**

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas.- Las técnicas que se han utilizado para el desarrollo de este proyecto son las siguientes:

- Encuesta
- Cuestionario

Encuesta.- Técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre una muestra de sujetos, representativa de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, al utilizar procedimientos

estandarizados de interrogación con el fin de conseguir mediaciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características de la población.

La encuesta cuenta con una estructura lógica, rígida que permanece inalterable a lo largo de todo el proceso investigativo. Las repuestas se recogen de modo especial y se determinan del mismo modo las posibles variantes de respuestas estándares, lo que facilita la evaluación de los resultados por métodos estadísticos.

Según su estructura las encuestas pueden ser:

- Estandarizadas
- Semi estandarizadas
- No estandarizadas

Según las vías de obtención de la información:

- Directa: Se aplica directa al sujeto.
- Indirecta: Se aplica por correo, teléfono, etc.

Pasos fundamentales al elaborar una encuesta:

- Determinación de los objetivos específicos.
- Selección del tipo de encuesta.
- Diseño del cuestionario.
- Pilotaje del cuestionario.
- Condiciones indispensables para su realización.
- Aplicación del instrumento a la muestra.

- Evaluación de la muestra recogida.

La investigación por encuesta es considerada como una rama de la investigación social científica orientada a la valoración de poblaciones enteras mediante el análisis de muestras representativas de la misma.

Ventajas.- la principal ventaja del uso de la encuesta es que, dependiendo de la profundidad de la misma, se pueden obtener datos muy precisos. Entre otras ventajas tenemos:

Bajo costo

Mayor rapidez en la observación de resultados.

Es la técnica más utilizada que nos permite obtener información de casi cualquier tipo de población.

Desventajas.- la desventaja radica en la posibilidad de que los encuestados puedan brindar respuestas falsas, o que los encuestadores puedan recurrir a atajos. Entre otras desventajas tenemos:

Se requiere de vastos conocimientos de teoría y habilidad en su aplicación.

Es necesario dar un margen de confiabilidad de los datos, una medida de error estadístico posible al no haber encuestado a la población completa.

La escala de Likert.

Si quiere medir las actitudes o los comportamientos de alguien, la escala Likert es una de las formas más utilizadas (y confiables) para hacerlo. La escala Likert mide las actitudes y los comportamientos utilizando opciones de respuestas que van de un extremo a otro (por ejemplo, muy improbable a extremadamente probable). A diferencia de las preguntas simples con

respuesta sí/no, la escala Likert le permite descubrir distintos niveles de opinión, lo que puede resultar particularmente útil para temas o asuntos delicados o desafiantes. Contar con un rango de respuestas también le permitirá identificar fácilmente las áreas de mejora, Independientemente de que esté enviando un cuestionario para comprender los niveles de eficacia del curso que está dictando o recogiendo las opiniones de sus clientes respecto de la calidad del servicio de empresa o trabajo etc.

Ventajas

La escala es de fácil construcción y aplicación.

La confiabilidad de este método ha sido confirmada, incluso con menor número de enunciados

Desventajas

Puede obtenerse una misma puntuación, con diferentes combinaciones de ítems, lo que demuestra que la misma puntuación puede tener significados distintos.

Modelo de escala a usar

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

Cuestionario.- El cuestionario es un procedimiento considerado clásico en las ciencias sociales para la obtención y registro de datos. Su versatilidad permite utilizarlo como instrumento de investigación y como instrumento de evaluación de personas, procesos y programas de formación.

Es una técnica de evaluación que puede abarcar aspectos cuantitativos y cualitativos. Su característica singular radica en que para registrar la información solicitada a los mismos sujetos, ésta tiene lugar de una forma menos profunda e impersonal, que el "cara a cara" de la entrevista. Al mismo tiempo, permite consultar a una población amplia de una manera rápida y económica.

Técnica de Observación.- Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; ya que en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

Pasos de la observación

Se Determinara el objeto, situación, caso que se va a observar
Se Determinara los objetivos de la observación (para qué se va a observar)
Se Determinar la forma con que se van a registrar los datos
Observar cuidadosa y críticamente
Registrar los datos observados
Analizar e interpretar los datos
Elabora el informe de observación
Elaborar conclusiones

Técnica de Fichaje.- Es una técnica auxiliar de todas las demás técnicas empleada en investigación científica; consiste en registrar los datos que se

van obteniendo en los instrumentos llamados fichas, las cuales, son elaboradas y ordenadas.

PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

Para el proceso de la investigación se seguirán los siguientes pasos en los cuales se ha basado el trabajo de investigación propuesto:

- ❖ Seleccionar los temas de investigación.
- ❖ Recolección de información bibliográfica
- ❖ Planteamiento del problema.
- ❖ Marco teórico.
- ❖ Metodología.
- ❖ Diseño de la investigación.
- ❖ Recolección de la información.
- ❖ Análisis e interpretación de los resultados.
- ❖ Conclusiones y Recomendaciones.
- ❖ La propuesta.

RECOLECCION DE LA INFORMACION

Para la recolección de la información se utilizó lo siguiente:

En primer lugar se dialogó con el director de la institución para comunicarle sobre la importancia de la aplicación del tema, haciendo unas encuestas y siendo aceptado lo planteado.

Luego de las encuestas a los respectivos estudiantes que participaron en forma activa para obtener los resultados correspondientes, así como también fueron evaluados los docentes y padres de familia para obtener un mayor

resultado, para así iniciar con los cambios que se pretende lograr con la ayuda de este proyecto.

CRITERIO PARA ELABORAR LA PROPUESTA

Los aspectos que contiene mi proyecto está enfocado en diseñar un cd interactivo para mejorar el nivel cognitivo de los estudiantes y que también tendrá como objetivo ayudar al docente en el desarrollo de su clase. Este cd interactivo constara de una serie de preguntas, videos, galerías y todo tipo de conocimiento basado en el bloque curricular de la materia, intentando llegar al estudiante al estudiante de una manera fácil y entretenida.

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

Los estudiantes tienen más interés en el internet y en lo que se puede llegar a encontrar ahí, los diversos tipos de entretenimiento, y para esto, se hace el llamado a una plataforma educativa que tiene ambos aspectos que pueden determinar el desarrollo cognitivo del estudiante y la atención de este.

Con las formulaciones realizadas para este problema se analizaron las consecuencias y de qué manera ha repercutido la ausencia de estudiantes y docentes en la biblioteca así como la falta del empleo de una guía que fortalezca y desarrolle el proceso lector. Entonces se hace imperioso el trabajar aspectos y técnicas relacionadas a la lectura crítica mediante procesos metodológicos, utilizando varias estrategias que hagan posible el cambio y por ende las mejoras en los estudiantes.

Para conocer el grado de satisfacción de los estudiantes y maestros se realizó un cuestionario, a una muestra seleccionada mediante la técnica de la encuesta.

Para la elaboración de este instrumento se analizaron tres tipos de aspectos: bibliotecológicos, tecnológicos y de interacción usuario-sistema, para medir el comportamiento de indicadores que ayuden a mejorar el servicio bibliotecario. Característicamente, la persona creativa tiene la habilidad de mirar el problema de un marco de referencia o esquema y luego de manera consciente cambiar a otro marco de referencia, dándole una perspectiva completamente nueva. Este proceso continúa hasta que la persona ha visto el problema desde muchas perspectivas diferentes.

De los resultados obtenidos mediante el instrumento utilizado a cada uno de los estratos tipificados, se procedió luego a tabularlos y luego a su correspondiente representación gráfica después del proceso estadístico respectivo, añadiendo a cada uno su correspondiente análisis.

Como un medio para conocer los diversos criterios de los Directivos docentes, se procedió a aplicar la técnica de la entrevista a la cual se accedió en un marco profesional, respondiendo desde sus apreciaciones y experiencias vivenciales a las preguntas formuladas.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES Y DIRECTIVOS

1 ¿Cree usted que los Cd`s interactivos son una herramienta necesaria para los docentes?

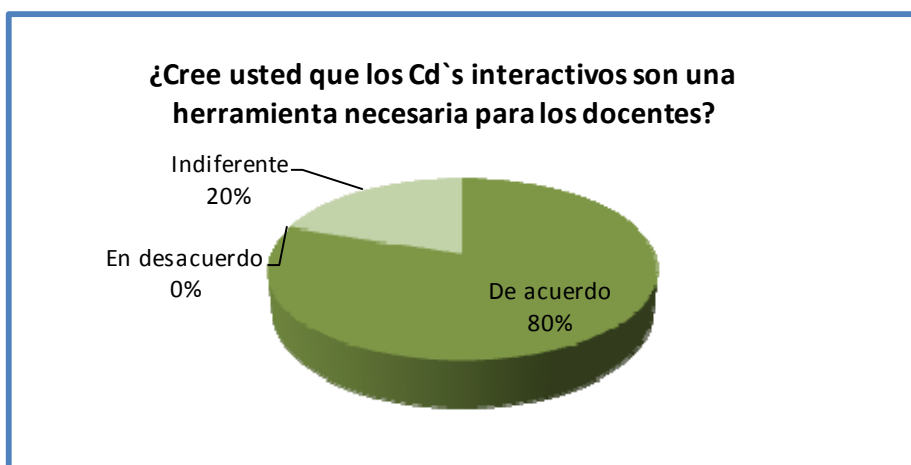
Cuadro N° 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
De acuerdo	4	80%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	1	20 %
TOTAL	5	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua Chancay

GRÁFICO N° 1



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 80% de los docentes creen que los cd interactivos son una herramienta necesaria para los docentes y a un 20% le es indiferente.

2 ¿Piensa usted que los estudiantes mejoraran su nivel académico con el Cd interactivo?

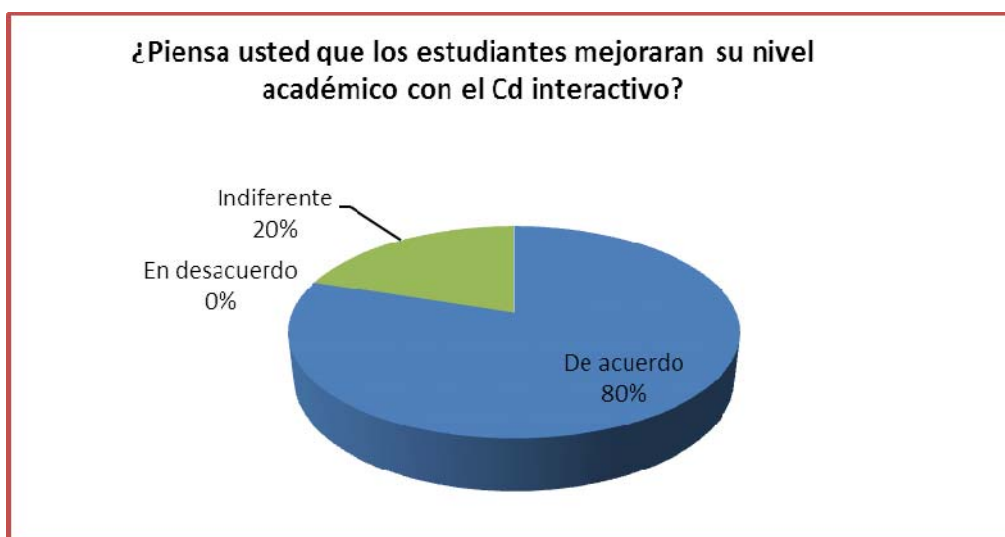
Cuadro N° 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
De acuerdo	4	80%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	1	20 %
TOTAL	5	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 2



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 80% de los docentes piensan que los estudiantes mejoraran su nivel académico con el cd interactivo y un 20% nos indica que les es indiferente

3.¿Cree usted que con el Cd interactivo los estudiantes van a desarrollar su pensamiento creativo en el área lógico matemático?

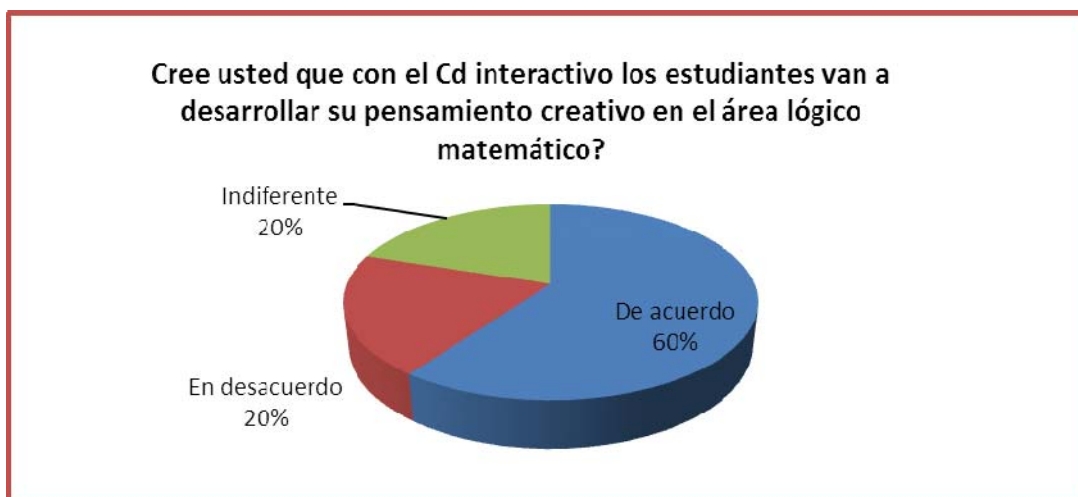
Cuadro N° 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
De acuerdo	3	60%
En desacuerdo	1	20%
Indiferente	1	20 %
TOTAL	5	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 3



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 60% de los docentes están de acuerdo que con el cd interactivo los estudiantes van a desarrollar su pensamiento creativo en el área lógico matemático un 20% nos indica que están en desacuerdo y al 20% le es indiferente.

4¿Le gustaría a usted que se den talleres explicativos para conocer el uso del Cd interactivo?

Cuadro N° 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
De acuerdo	5	100%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	0	0 %
TOTAL	5	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 4



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 100% de los docentes les gustaría que se den talleres explicativos para conocer el uso del cd interactivo.

5.¿Cree usted que es necesario que el Cd interactivo también se realice en las diferentes áreas del conocimiento?

Cuadro N°8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
De acuerdo	3	60%
En desacuerdo	1	20%
Indiferente	1	20 %
TOTAL	5	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 5



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 80% de los docentes creen que es necesario que el cd interactivo se realice en diferentes áreas del conocimiento y el 20% está en desacuerdo

6.¿Cree usted que con los avances tecnológicos los docentes debamos actualizarnos académicamente?

Cuadro N° 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
De acuerdo	5	100%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	0	0 %
TOTAL	5	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 6



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 100% de los docentes creen que si se debe actualizarse académicamente por los avances tecnológicos que se van desarrollando.

7. ¿Cree usted que es importante el uso de la web como recurso didáctico?

Cuadro N° 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
-------------	------------	---

De acuerdo	5	100%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	0	0 %
TOTAL	5	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 7



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 100% de los docentes creen que es importante el uso de la web como recurso didácticos .

8. Considera usted importante utilizar materiales didácticos en la enseñanza de matemáticas?

Cuadro N° 11

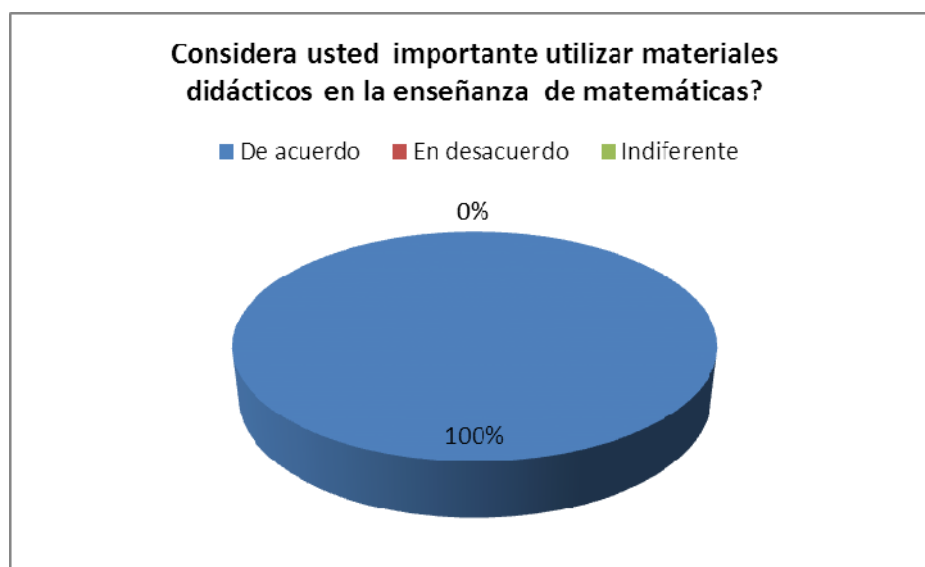
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
De acuerdo	5	100%

En desacuerdo	0	0%
Indiferente	0	0 %
TOTAL	5	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 8



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 100% de los docentes consideran importante utilizar materiales didácticos en la enseñanza de matemáticas

9. ¿Cree usted que es importante una plataforma educativa?

Cuadro N° 12

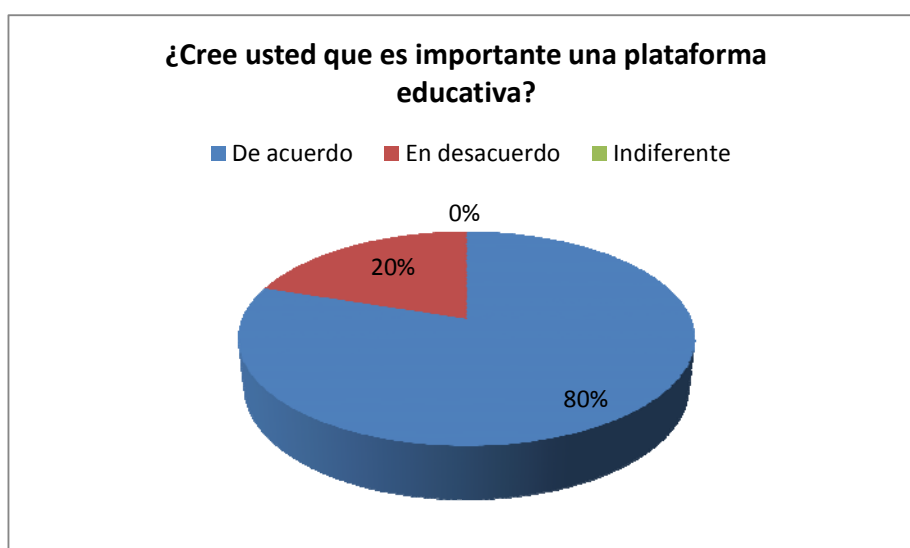
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
-------------	------------	---

De acuerdo	4	80%
En desacuerdo	1	20%
Indiferente	0	0 %
TOTAL	5	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 9



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 80% de los docentes consideran importante una plataforma educativa. El 20% está en desacuerdo.

10.¿ Utiliza usted la tecnología para impartir clases a sus estudiantes?

Cuadro N° 13

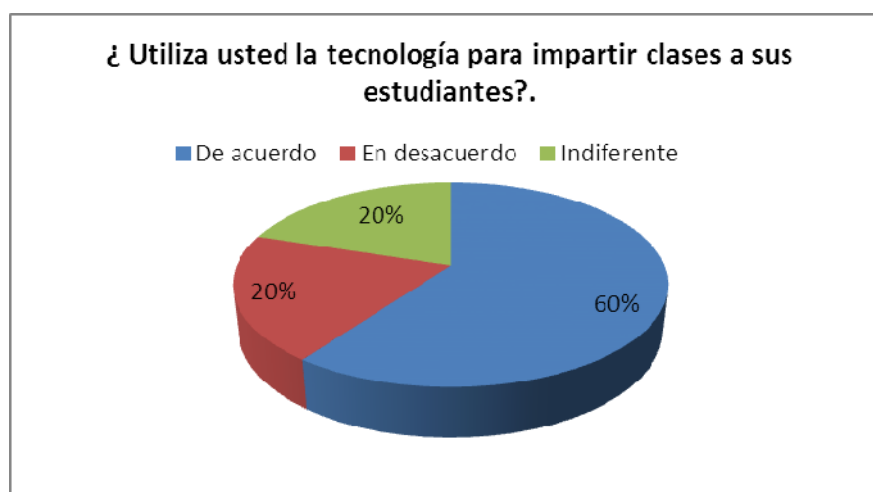
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
-------------	------------	---

De acuerdo	3	60%
En desacuerdo	1	20%
Indiferente	1	20%
TOTAL	5	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 10



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 600% de los docentes utilizan la tecnología para impartir sus clases. El 20% está en desacuerdo. V el otro 20% es indiferente.

ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA

1. ¿Cree usted que los estudiantes con los avances tecnológicos mejoraran su rendimiento escolar?

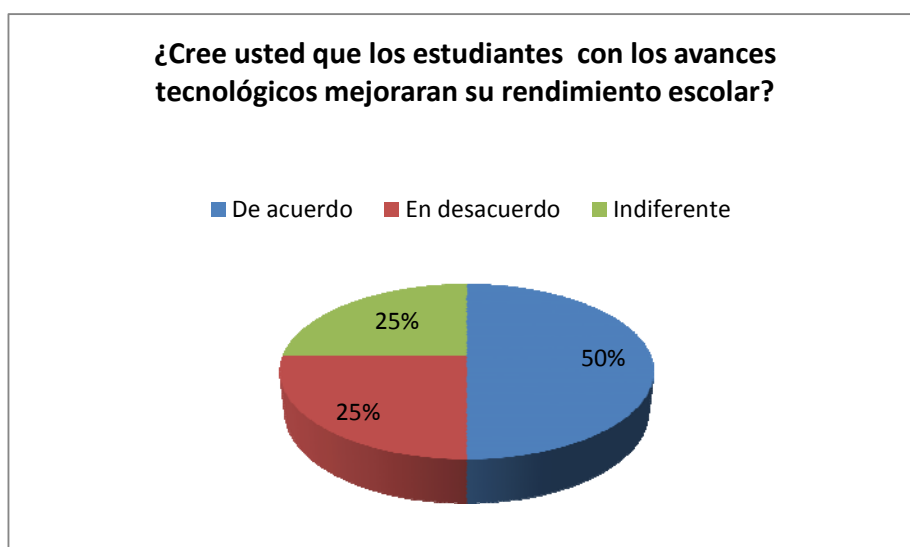
Cuadro N° 14

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
De acuerdo	20	50%
En desacuerdo	10	25%
Indiferente	10	25%
TOTAL	40	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 11



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 50% de los padres de familia creen que con los avances tecnológicos mejoraran su rendimiento escolar 25% en desacuerdo y el otro 25% le es indiferente.

2 ¿Su hijo/a realiza tareas investigativas con la ayuda del internet?

Cuadro N° 15

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
-------------	------------	---

De acuerdo	10	25%
En desacuerdo	20	50%
Indiferente	10	25 %
TOTAL	40	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 12



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 50% de los padres de familia mencionan que sus hijos/as realizan tareas investigativas con la ayuda de internet un 25% de los de familia mencionan que sus hijos/as no realizan tareas investigativas y al otro 25% le es indiferente

3 ¿Su hijo/a utiliza plataformas educativas para sus estudios?

Cuadro N°16

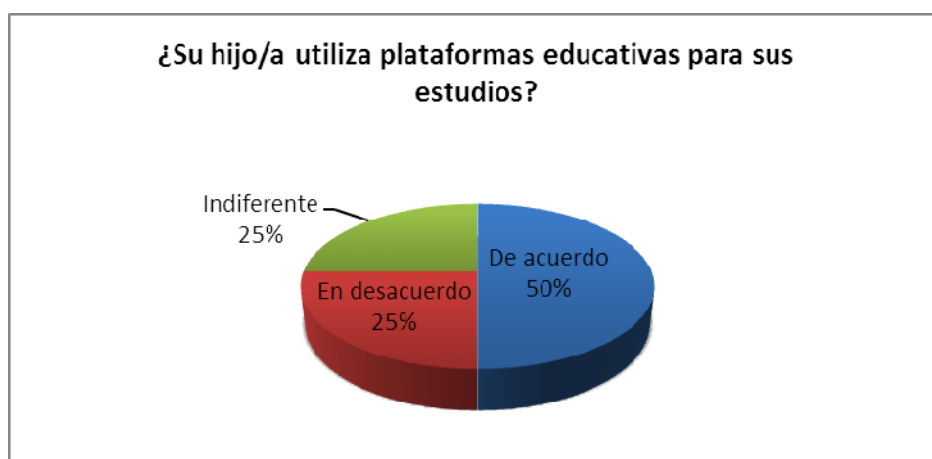
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
-------------	------------	---

De acuerdo	20	50%
En desacuerdo	10	25%
Indiferente	10	25%
TOTAL	40	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 13



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 50% de los padres de familia están de acuerdo que sus hijos/as utilizan plataformas educativas para sus estudios y un 25% de los padres de familia en desacuerdo y el otro 25% indiferente.

4 ¿Está de acuerdo que se trabaje con un cd interactivo en la materia de matemáticas?

Cuadro N° 17

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
-------------	------------	---

De acuerdo	30	75%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	10	25 %
TOTAL	40	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 14



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 75% de los padres de familia están de acuerdo que se trabaje con un cd interactivo en la materia de lógico matemático un 25% de los padres de familia están en desacuerdo que se trabaje con un cd interactivo

5 ¿Cree usted que las plataformas educativas serán útiles y reforzaran los conocimientos de su hijo/a en la materia de lógico matemático?

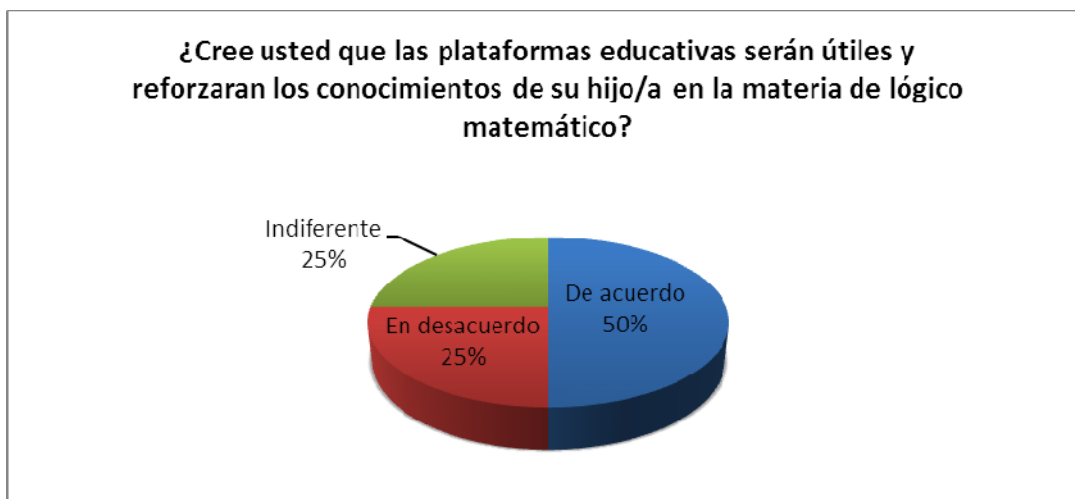
Cuadro N° 18

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
De acuerdo	20	50%
En desacuerdo	10	25%
Indiferente	10	25%
TOTAL	40	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 15



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 50% de los padres de familia están de acuerdo que las plataformas educativas serán útiles y reforzaran los conocimientos de su hijo/a un 25% de los padres de familia están en desacuerdo y el otro 25% le es indiferente.

6. ¿Considera usted que los docentes están preparados para utilizar los Cd interactivos para impartir sus clases?

Cuadro N° 19

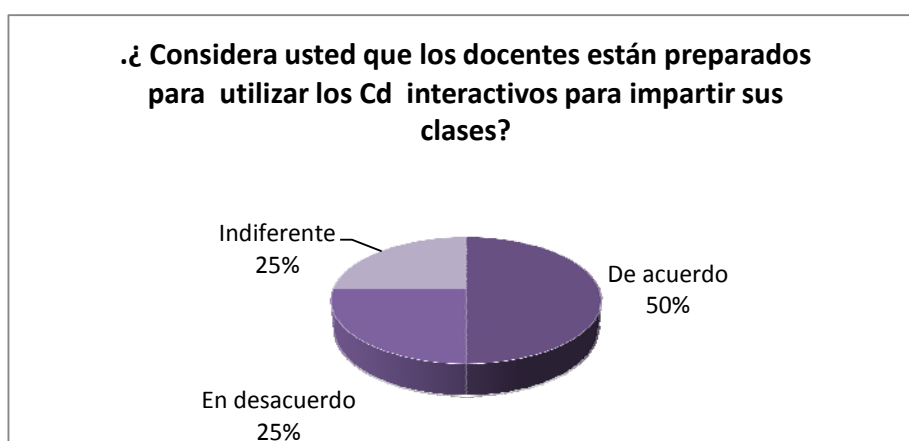
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
-------------	------------	---

De acuerdo	20	50%
En desacuerdo	10	25%
Indiferente	10	25%
TOTAL	40	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 16



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 50% de los padres de familia están de acuerdo que los docentes están preparados para utilizar los Cd interactivo para impartir sus clases 25% de los padres de familia están en desacuerdo y el otro 25% le es indiferente.

7¿Cree usted que los estudiantes recibirán con agrado la utilización de los Cd interactivos en el desarrollo de las clases?

Cuadro N° 20

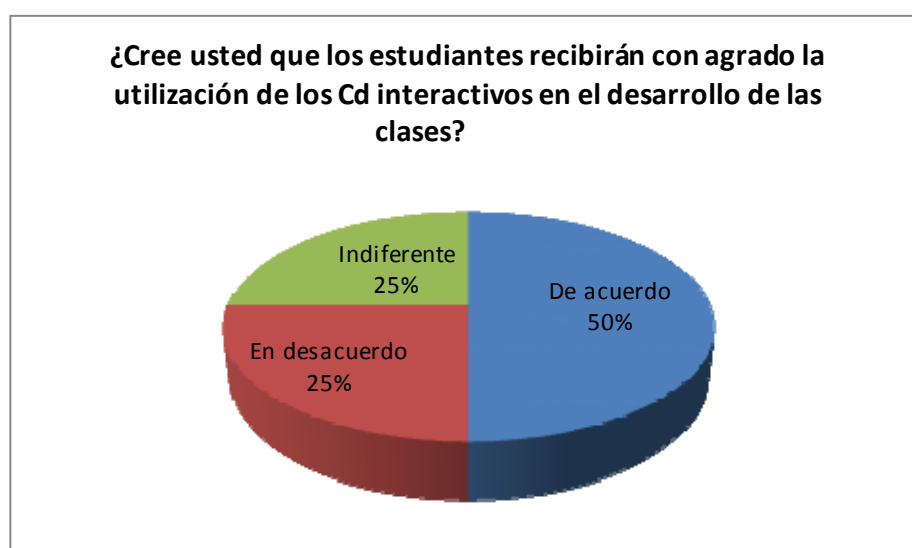
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
-------------	------------	---

De acuerdo	20	50%
En desacuerdo	10	25%
Indiferente	10	25%
TOTAL	35	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 17



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 50% de los padres de familia están de acuerdo que los estudiante recibirán con agrado la utilización de los Cd interactivos en el desarrollo de las clases 25% están en desacuerdo y el otro 25% le es indiferente.

8 ¿Cree usted que es necesario que se dicten talleres a los padres para mostrar el manejo de nuevas herramientas tecnológicas?

Cuadro N° 21

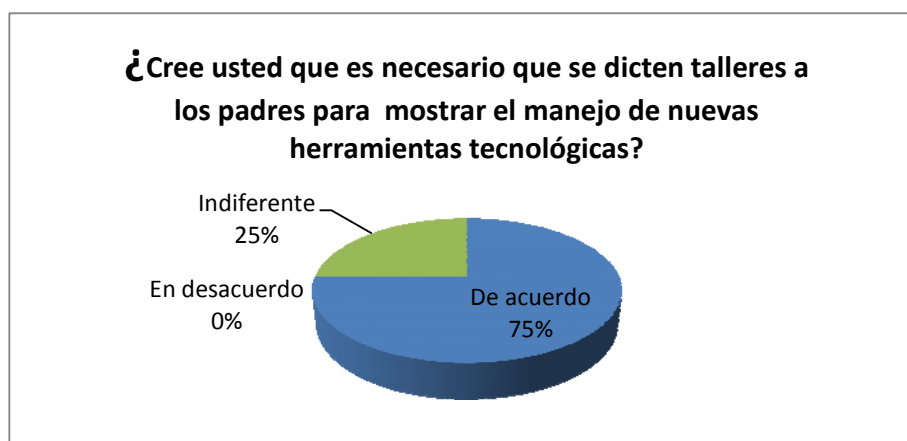
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
-------------	------------	---

De acuerdo	30	75%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	10	25 %
TOTAL	40	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 18



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 75% de los padres de familia están de acuerdo que es necesario se dicten talleres a los padres para mostrar el manejo de nuevas herramientas tecnológicas y el otro 25% le es indiferente.

9 ¿Considera usted que es necesario trabajar con los Cd interactivo con los niños de primer año de educación básica?.

Cuadro N° 22

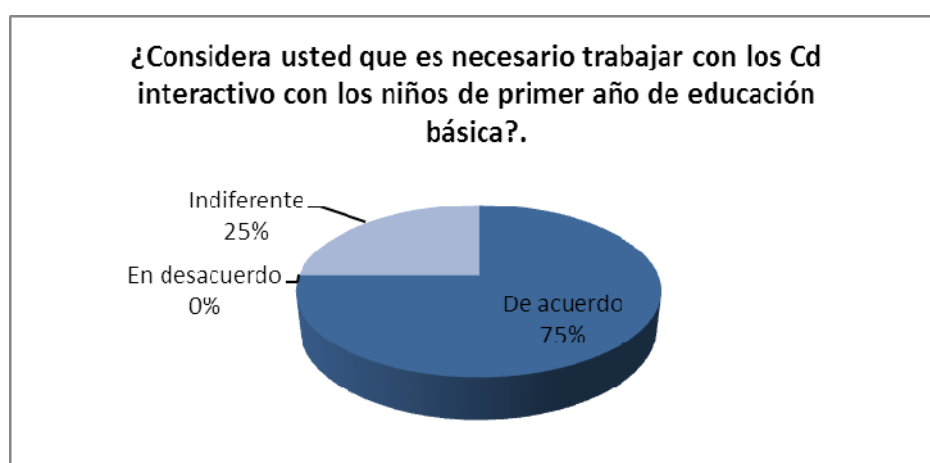
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
De acuerdo	30	75%

En desacuerdo	0	0%
Indiferente	10	25 %
TOTAL	40	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 19



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 75% de los padres de familia están de acuerdo que es trabajar con los cd con los niños de primer año de educación básica y el otro 25% le es indiferente.

10¿Ha utilizado usted las herramientas tecnológicas para trabajar con su hijo en casa?.

Cuadro N° 23

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
-------------	------------	---

De acuerdo	30	75%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	10	25 %
TOTAL	40	100 %

Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

GRÁFICO N° 20



Fuente de información: Escuela Simón Bolívar

Elaborado por: Angélica Plua

Análisis: El 75% de los padres de familia están de acuerdo utilizar las herramientas tecnológicas y el otro 25% le es indiferente.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Después de culminado el proceso de investigación además de analizar y discutir los resultados de la investigación, considerándose los aspectos teóricos expuestos se procedió a presentar las siguientes conclusiones de éste estudio. Un porcentaje de los docentes desconocen el uso de las herramientas tecnológicas como la computadora. Esta herramienta pedagógica puede ser aprovechada por los docentes del nivel.

Las docentes deben conocer las técnicas y/o estrategias a utilizarse para la aplicación de las herramientas tecnológicas en el nivel de educación inicial, esto les permitirá mantener la motivación del infante hacia las actividades y además desarrollar su potencial creativo e intelectual. Se debe hacer más énfasis en las intenciones educativas de las actividades, las cuales van en función del desarrollo integral del niño, así como la atención integral del mismo, sobre todo al desarrollo del potencial creador del individuo. Los contenidos de las actividades deben dirigirse hacia el desarrollo de las potencialidades de los infantes, así como a todas sus áreas. Las docentes del nivel de educación inicial deben estar conscientes que las computadoras son una herramienta innovadora que permite, como actividad lúdica mantener la atención y concentración de los infantes y con la utilización del cd interactivo ,van hacer mas dinámicas y divertidas las clases , logrando asi la atención y participación de todos los estudiantes.

RECOMENDACIONES

En consideración a los resultados obtenidos y al trabajo realizado, se recomienda: Implementar una propuesta educativa como es el cd interactivo que contempla la aplicación de herramientas tecnológicas en el nivel de educación inicial Se hace necesario que las docentes siempre estén

dispuestas a innovar, y crear situaciones nuevas en el aula de clase a partir de los materiales de su cotidianidad y con el apoyo de las computadoras desarrollar el potencial creador del niño, así como sus capacidades intelectuales. Estimula al cerebro en todos sus ámbitos, motivado a que participa activamente con todos sus métodos de percepción, asociando ideas, imágenes, frases, recuerdos, etc. Es una herramienta efectiva y dinámica en el proceso de aprendizaje y de adquisición de información. Rompe paradigmas con respecto a los métodos estructurados y lineales de aprendizaje. Pueden ser utilizados en todos los aspectos de la vida diaria, tanto en lo personal, como en lo familiar, social y lo profesional. Incorporar a los docentes en procesos de formación permanente para el manejo adecuado de las herramientas tecnológicas como un recurso para el aprendizaje.

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

Título

“DESARROLLAR UN CD INTERACTIVO”

Justificación

La idea principal de usar la Web como recurso didáctico es poner a disposición a estudiantes y docentes un sitio en Internet donde puedan acudir en busca de material de apoyo, que le permita interiorizar los conocimientos de manera lúdica.

La utilización de recursos informáticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje hacen posible un proceso más efectivo.

La web sirve de apoyo al docente y la información se puede emplear como retroalimentación a los conocimientos

La implementación de este sitio es una contribución al empleo de las TIC como una herramienta que permiten elevar la calidad del proceso educativo que ayuda incorporar al niño con la tecnología

Actualmente en el sistema educativo en el nivel de educación inicial se están aplicando nuevas tendencias educativas que conlleven a un mejor aprendizaje de los niños, tal es el caso de las herramientas tecnológicas, estos son considerado como un recurso innovador, práctica y útil al momento de ser utilizada dentro de la labor educativa

el uso de las herramientas tecnológicas, como las computadoras en la edad preescolar, que va desde los tres a los seis años de edad, se convierte en un actividad lúdica y divertida para los niños puesto que, la falta de dominio de la escritura y lectura, puede convertirse en el uso de objetos naturales, dibujos, fotos y símbolos gráficos. Al mismo tiempo el párvulo puede comprender el significado de inclusión y jerarquización, ya que puede relacionar se los conceptos dentro y arriba-abajo, clasificación, entre otros, manejados la teoría cognoscitiva de Piaget (1969). Es por ello que se considera que con esta herramienta pedagógica se les inicia a los infantes en las formas de pensar u obtener conocimientos, incluyendo a la vez los niveles evolutivos del pensamiento.

Es por esta razón que resultan una experiencia muy satisfactoria para los niños por lo divertido que lo pasan y la alegría que sienten al estar en contacto con dichas actividades. Sería conveniente que los docentes del nivel inicial lo utilizarán

Por otra parte, debemos entender que durante muchos años el docente preescolar ha dedicado su atención en el desarrollo de la inteligencia verbo-lingüística y lógico matemática, es por ello que a través del uso de las computadoras se tiene la oportunidad de que esos niños y niñas desarrollen todas las habilidades potenciales que poseen, así como sus destrezas. Sin embargo, uno de los grandes beneficios de la tecnología interactiva y multimedia es su poder para atraer la atención de los infantes a través de una experiencia entretenida y divertida. Actualmente existen en el mercado programas adecuados que le permiten a los niños y niñas dibujar, rellenar con colores figuras diseñadas, añadir efectos de sonido y movimiento.

Objetivos de la propuesta.

General

- Conocer las ventajas que tiene el cd interactivo como recursos didácticos virtuales en el aprendizaje de las matemáticas,. para el desarrollo las destrezas que contribuyan a mejorar la práctica docente con los niños de primer año básico..

Específicos:

- Elaborar un cd interactivo innovador en la práctica pedagógica aplicada a la educación pre-escolar para desarrollar la enseñanza – aprendizaje.
- Determinar los diferentes tipos de materiales manipulables en el área de matemáticas para desarrollar las habilidades cognitivas
- Concienciar la importancia de la utilización de material didáctico para el área de matemáticas.

FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN

Factibilidad Financiera

Se dispone de recursos propios para el desarrollo del presente trabajo de investigación y la inversión para la elaboración de una Guía Didáctica de Aprendizaje en Movimiento.

Factibilidad Legal

La fundamentación legal la encontramos en primera instancia en La Constitución de la República del año 2008 aprobada por consulta popular, en la sección quinta trata sobre Educación y está amparada en los siguientes artículos:

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

Art.28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El estado promoverá el dialogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

En el Título VII del Capítulo primero, el artículo No. 343 de la sección primera de educación, se expresa: “El sistema nacional de Educación tendrá

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

En el artículo No. 347, numeral 3, de la misma sección, se establece lo siguiente: “Será responsabilidad del Estado fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas”.

Estos principios constituyen mandatos orientados a la calidad de la educación nacional, para convertirla en el eje central del desarrollo de la sociedad ecuatoriana.

El proyecto “Aprendiendo en movimiento” desea formar ciudadanos autónomos, críticos, libres, saludables, que gocen de calidad de vida, tal como se desprende de la Constitución, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y el Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017.

Factibilidad Técnica

Para el desarrollo e implementación del proyecto y su propuesta, los recursos técnicos y tecnológicos fueron puestos a disposición por la autoridad del plantel, servirán para el desarrollo del proyecto, capacitación de los docentes y representantes legales y posteriormente para la ejecución del mismo que se traduce en lograr los aprendizajes pertinentes en los niños.

Factibilidad de Recursos Humanos

Se cuenta con el permiso del director de la institución para la realización del presente proyecto, además que autoridades de otros establecimientos educativos han demostrado interés en apoyar el desarrollo de la presente investigación, por lo tanto se considera que el proyecto es factible.

Factibilidad

El proyecto es factible porque tienen la aceptación de todos los grupos involucrados en la investigación, el mismo que facilita la solución de un problema presente dentro de la institución educativa y cuenta con la aceptación y apoyo de las autoridades, docentes y estudiantes de la “Escuela Simón Bolívar” de la ciudad de Guayaquil, en el periodo lectivo 2014-2015.

Importancia

La culminación de este proyecto es importancia, ya que permitirá que los estudiantes, conozcan y utilicen el Cd. Interactivo y lo apliquen en su ámbito escolar y puedan realizar un trabajo armonioso en el salón de clase.

Determinará acerca de las estrategias didácticas los cuales deben ser aplicados dentro y fuera de las aulas de clases, de esta manera lograr como resultado positivo, estudiantes creativos y con gran desenvolvimiento ante la sociedad.

Ubicación sectorial y física

La Escuela Simón Bolívar se encuentra ubicado en la ciudad de Guayaquil, en la parroquia Tarqui ciudadela los Álamos Norte Mz. 16 S. 1

Imagen N° 5

**Fachada de la Escuela
“Simón Bolívar”**

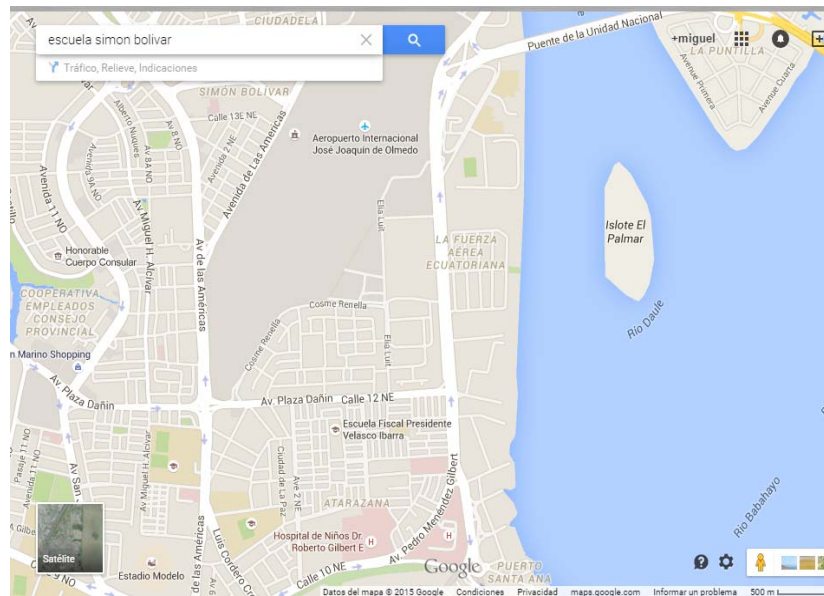


Imagen N° 6
Patios de la escuela



Imagen No7

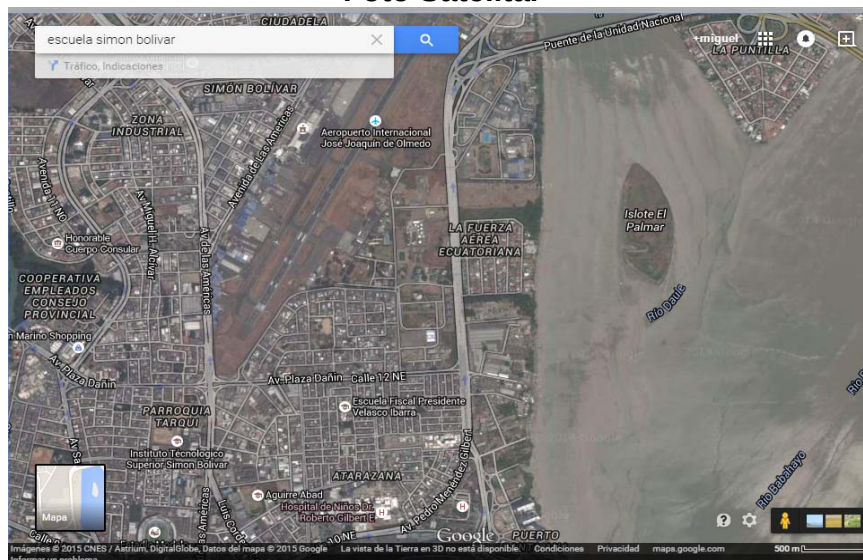
Ubicación sectorial y física



Fuente: Google mapas

Imagen No. 8

Foto Satelital



Fuente: www.Google mapas

Descripción de la propuesta

La presente propuesta consiste en desarrollar un Cd interactivo innovador en la práctica pedagógica aplicada en la educación preescolar para el desarrollar las habilidades cognitivas.

El Cd interactivo permitirá al docente obtener conocimiento de la importancia del uso de la tecnología en el proceso enseñanza- aprendizaje y así construir un ambiente armonioso y participativo que conlleve a un aprendizaje eficaz.

En la educación de los niños de 4 a 5 años se evidencia una falta de materiales interactivos que permitan al niño/a involucrarse en el desarrollo de operaciones lógico matemáticas, la poca importancia que se da a este desarrollo y respondiendo a la condición actual de los niños que necesitan una mayor estimulación y participación de la tecnología en su aprendizaje, hacen que sea necesario pensar en la construcción de programas, CD multimedia que logren este cometido.

Además, en la actualidad la tecnología está presente en la vida de los niños/as en todo momento, específicamente la computadora, con la cual los niños se sienten cada vez más familiarizados, y en las edades de 4 a 5 años, no se considera la aplicación de esta herramienta en su educación, además no poseen una buena estimulación en la enseñanza de las operaciones lógico matemáticas, el trabajo que ellos realizan en lo que tiene que ver con esta enseñanza es monótono y tradicionalista, e incluso hace falta dar la importancia al desarrollo y adquisición de estas operaciones lógico matemáticas en los niños/as. De tal modo que si el computador es una herramienta que cada vez más hogares tienen, es entonces importante que

la misma se incluya en la enseñanza de los niños/as, para que de esta manera puedan ampliar sus horizontes y mejorar su desempeño académico.

Imagen N° 9



Diseño de la propuesta.

El diseño del Cd interactivo innovador en la práctica pedagógica surge como una de las necesidades educativas de la institución y exigencias del Ministerio de Educación para fortalecer los conocimientos de la Actualización Curricular con los avances tecnológicos que se presentan día a día, la utilización de recursos informáticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje hacen posible un proceso más efectivo, la web sirve de apoyo al docente y la información se puede emplear como retroalimentación a los conocimientos de los estudiantes.

La implementación de un Cd interactivo como una herramienta que permita elevar la calidad del proceso educativo que ayuda incorporar al niño con la tecnología.

El Cd está diseñado en adobe directo 11.5 con un lenguaje lingo que permite diseñar páginas web plataformas educativas didácticas la cual posee un mejor manejo, que facilita la edición y el diseño del mismo. Esta aplicación contiene Galerías, juegos interactivos, videos e información sobre los objetivos e introducción.

Imagen N° 10



Desarrollar un Cd interactivo innovador en la práctica pedagógica aplicada en la educación pre-escolar enseñanza - aprendizaje para desarrollar las habilidades cognitivas.

Imagen N° 11



ANÁLISIS PREVIO DE LAS NECESIDADES.

Se necesita que a los docentes se los capacite y pongan en práctica los conocimientos sobre tecnología para que los estudiantes sean los protagonistas de su propio conocimiento en su contexto.

Las metodologías dirigidas al aprendizaje de los estudiantes necesitan la aplicación y uso de diferentes métodos, técnicas y estrategias de aprendizaje para desarrollar sus habilidades cognitivas y desempeñarse de manera óptima en el ámbito escolar.

PRESENTACIÓN

El presente Cd. está concebida para apoyar al docente en la comprensión de su nuevo rol y para facilitar su tarea diaria en el uso de medios tecnológicos, en el área de lógico- matemático y en las diferentes áreas de conocimiento.

De acuerdo con lo que el Ministerio de Educación manifiesta en varios documentos de la Reforma, la propuesta es abierta y flexible. Apoyada en este antecedente, se propone el presente trabajo.

Esta propuesta no constituye una camisa de fuerza para el docente sino una herramienta para el desarrollo de un trabajo pedagógico y didáctico porque se considera que la tarea docente es un acto de pensamiento y de acción.

OBJETIVOS GENERALES DEL CD INTERACTIVO

Al finalizar El Cd interactivo los participantes serán capaces de:

- ❖ Valorar la importancia que tienen los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- ❖ Proponer estrategias metodológicas innovadoras de aplicación en las aulas, coherentes con la propuesta conceptual del currículo actualizado.

¿Qué es un Cd interactivo?

Un Cd Interactivo, es aquel que presenta un contenido multimedia, como sonido, texto, imágenes, movimiento, video entre otros, destinado a ser visto especialmente en las PC, y en casos especiales en las computadoras Mac.

Características principales

Posee un autorun, que hace que una vez insertado en la lectora de cd, se empiece a reproducir automáticamente, generalmente a pantalla completa.

El contenido generalmente está realizado con dos softwares especiales, uno de ellos el Director de Macromedia, con mayores alcances, y el otro que se está desarrollando es el software de Flash, que es la tendencia en la elaboración de sitios web , y se usa para aplicaciones interactivas, ambos tienen capacidad de realizar lo que llamamos un proyector que hace que tras el diseño, se pueda ver correctamente en las computadoras, sin necesidad de instalar ningún software, esto claro si el diseño está correcto.

ACTIVIDADES

EL ÁBACO

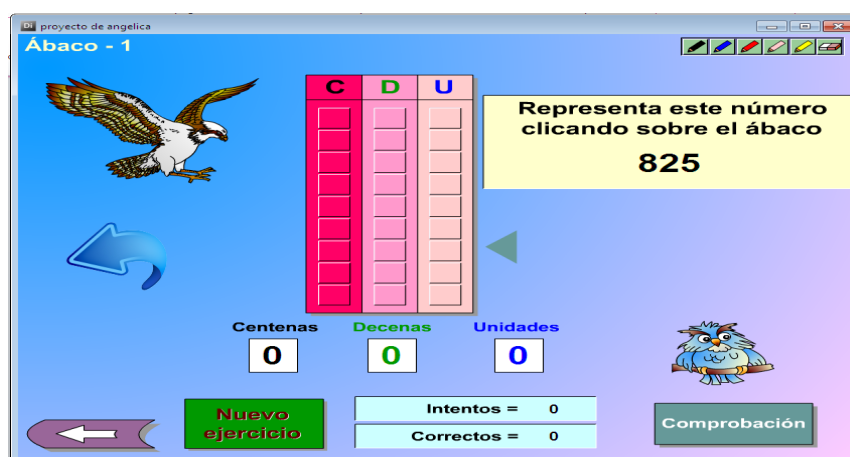
Objetivo: Comprender el uso y ventajas del ábaco como material didáctico para ayudar a mejorar el rendimiento de los estudiantes.

Conocemos el material

El ábaco es un material fundamentado en el principio de valor posicional de los sistemas de numeración. Sirve para realizar operaciones aritméticas sencillas como sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

Consta de un marco de madera y una serie de varillas metálicas ubicadas en forma paralelas que pueden estar en forma horizontal o vertical. Cada varilla representa un orden posicional.

Imagen N° 12



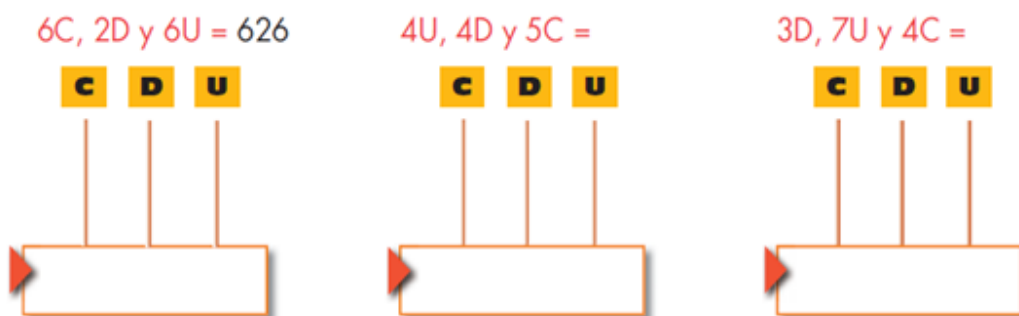
¿Qué se puede desarrollar con el material?

El ábaco sirve básicamente para iniciar y afianzar el cálculo de las operaciones matemáticas. A través del ábaco los niños pueden comprender los sistemas de numeración, el valor relativo de las cifras en función de las posiciones que ocupan.

- ❖ Se puede afianzar el cálculo de las operaciones con números naturales
- ❖ Comprensión de los sistemas de numeración y el valor posicional de cada número
- ❖ Desarrollar la representación mental de las operaciones, lo que facilita el cálculo mental de las operaciones
- ❖ Relaciones "mayor que" , "menor que" e "igual a"

Actividades con el ábaco

Representa cantidades en el ábaco



LA SUMA

Como operación matemática, la suma o adhesión consiste en añadir dos **números** o más para obtener una cantidad total. El proceso también permite reunir dos grupos de cosas para obtener un único conjunto. Por

ejemplo: si tengo tres manzanas y tomo otras dos, tendré cinco manzanas ($3+2=5$). Lo mencionado respecto a las cantidades homogéneas hace referencia a que, si a cinco manzanas le sumo cuatro peras, obtendré como resultado nueve, pero no nueve manzanas o nueve peras. La operación lógica es la misma ($5+4=9$), pero las cantidades no son homogéneas, a menos que se agrupen las manzanas y las peras en el conjunto de las frutas. Es importante señalar que la suma y la resta son las operaciones matemáticas

Imagen N° 13



Spore Cubes

Todavía no se conocen muchos detalles de **Spore**, el nuevo concepto de juego que está siendo desarrollado por Electronic Arts. Lo que sí parece claro es que será un juego online y multijugador con una temática nunca vista hasta ahora.

En **Spore** los usuarios podrán crear sus propias especies prácticamente desde cero, partiendo de una etapa microscópica, y hacerlas evolucionar por distintas fases (hasta cinco, según indica Electronic Arts). Elimina los cuadrados hasta que consigas que al final no quede ni uno. Solo podrás eliminar un mínimo de dos siempre del mismo color y solo los que estén en horizontal o en vertical.

Imagen N°14



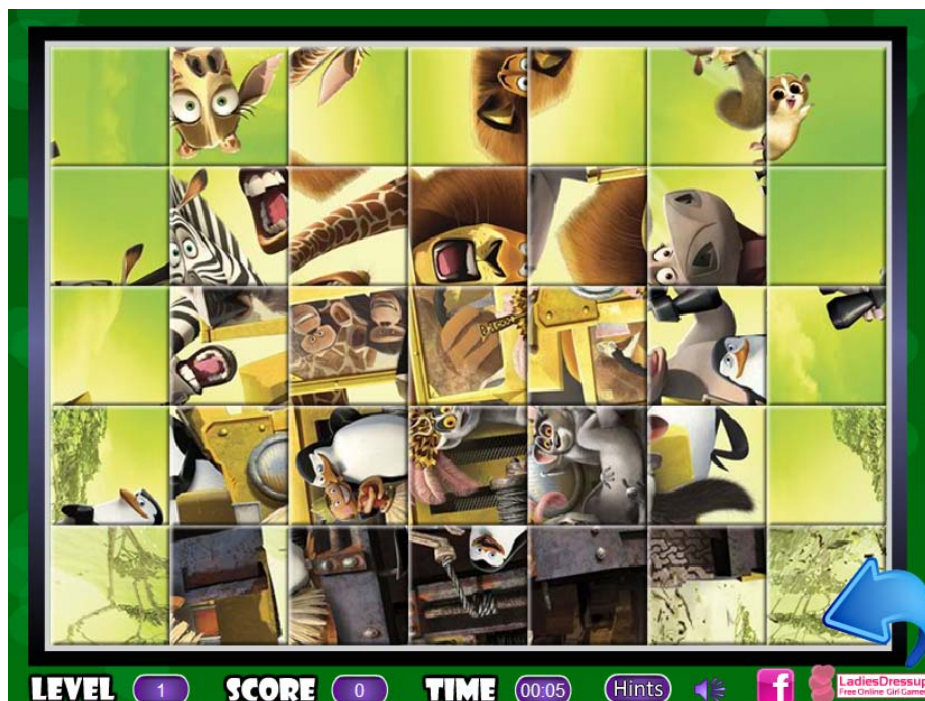
ROMPECABEZAS

Rompecabezas en línea (online) con enlaces a actividades y materiales educativos apropiados para apoyar la educación infantil y preescolar en español o inglés. Estos son efectivos para presentar varios temas educativos, desarrollar las destrezas para solucionar problemas, y usar el ordenador.

Los rompecabezas se inician con **seis piezas**. Los niños arrastran las piezas con el ratón electrónico y tienen una imagen pequeña a la cual se pueden

Orientar para ayudarles a ensamblarlos.

Imagen N° 15



Memorama

Memorama o memorice es un juego de mesa o de la categoría de juego de tarjetas que trata de encontrar cartas parejas.

Los juegos ayudan a potenciar la memoria y la inteligencia de los niños. la formas más divertida de aprender jugando.

Imagen N°16



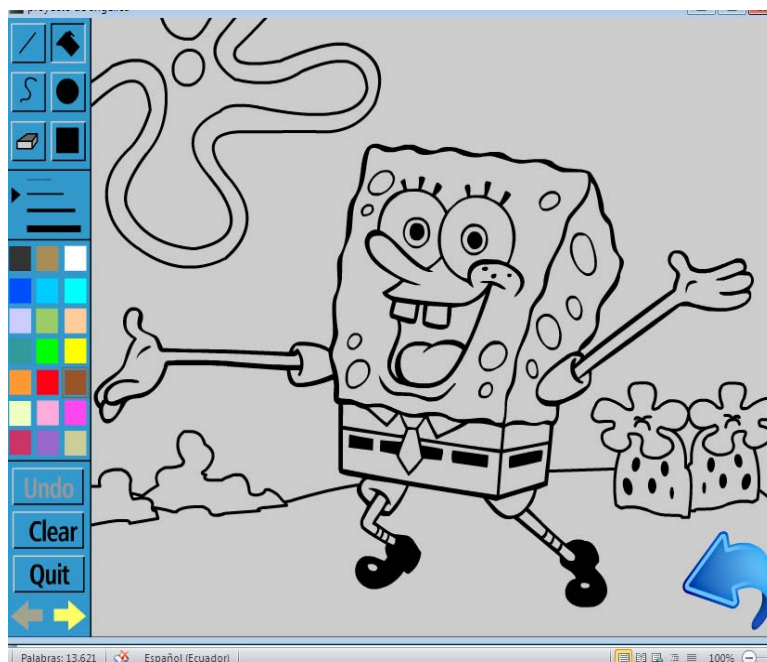
Dibujos para colorear y pintar

Actividades diseñadas para utilizar dibujos para colorear y pintar organizados en temas educativos para actividades infantiles y educación preescolar. Muchas de los dibujos están disponibles en blanco y negro o en colores. La versión en color puede ser utilizado: como póster, cartel o lámina educativa, como portada de un libro casero o libro para colorear, decoración, regalito de fiestas y muchos otros usos.

Los dibujos y láminas de actividades para colorear han sido cuidadosamente seleccionados por su valor educativo y muchos están incluidas como parte de una actividad específica.

Colorear en línea para preescolar, nivel inicial y primaria. Cada categoría tiene enlaces a materiales imprimibles relacionados: dibujos para colorear, pintar.

Imagen N°17



Aspecto Legal

El proyecto que presentado constituye un aporte a la educación por lo cual se fundamenta en las siguientes leyes que están decretadas en la Constitución Política de la República del Ecuador.

CONSTITUCION POLITICA DEL ECUADOR

SECCION QUINTA

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

Educación

ilidad de derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

LEY ORGÁNICA GENERAL DE EDUCACIÓN

TITULO I

PRINCIPIOS GENERALES

CAPITULO III

DE LOS FINES DE LA EDUCACIÓN

Art.12 Son fines del sistema educativo ecuatoriano:

- a) Fomentar en los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos el conocimiento crítico, la investigación y su consecuente aplicación práctica, disponiéndolos positivamente al trabajo;
- b) Desarrollar en los estudiantes la capacidad para actuar de manera reflexiva, autónoma, y creativa en sus decisiones para la resolución de problemas y en el logro de propósitos en su vida personal, familiar, laboral y social;

Con el estudio de la Mercadotecnia el estudiante tendrá la capacidad de actuar de manera investigativa, ayudándolo a ser creativo y capaz de

resolver problemas obteniendo el logro de sus propósitos en su vida personal y laboral.

LEY DE EDUCACIÓN SUPERIOR

CAPÍTULO IX

DE LOS ESTUDIANTES

Art. 60.- Son alumnos de los centros de educación superior quienes, previo el cumplimiento de los requisitos establecidos en esta ley, se encuentren legalmente registrados o matriculados y participen, de acuerdo a la normatividad vigente, en cursos regulares de estudios de carácter técnico o tecnológico y de pregrado o posgrado.

Art. 7 DE LOS SERVICIOS A LA COMUNIDAD.- Los servicios a la comunidad se realizaran mediante practicas y pasantías preprofesionales, en los ámbitos urbano y rural, según las propias características de la carrera y las necesidades de la sociedad.

El modelo pretende la formación de personas como sujetos activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor,

Aspecto Pedagógico

Para realizar la propuesta nos fundamentamos en la teoría del constructivismo.

Pedagogía Constructivista

lo que implica la participación activa de profesores y alumnos que interactúan en el desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, preguntar, criticar y reflexionar sobre la comprensión de las estructuras profundas del conocimiento.

El eje del modelo es el aprender haciendo. El maestro es un facilitador que contribuye al desarrollo de capacidades de los estudiantes para pensar, idear, crear y reflexionar. El objetivo de la escuela es desarrollar las habilidades del pensamiento de los individuos de modo que ellos puedan progresar, evolucionar secuencialmente en las estructuras cognitivas para acceder a conocimientos cada vez más elaborados

Aspecto Sociológico

La educación representa un papel muy importante en la sociedad, es por eso que cada día tratamos de avanzar en conocimiento y tecnología, para que los estudiantes estén preparados para desempeñar cualquier actividad que se les presente en el transcurso de su vida.

Por esta razón Autoridades del plantel, profesores, estudiantes y padres de familia, vieron con agrado la realización del proyecto porque es un aporte fundamental a la educación y al desarrollo de la Escuela Simón Bolívar

Aspectos Psicológicos

Emilia Ferreiro, enfoca su estudio en la teoría de Piaget, el cual considera la memoria como un fenómeno evolutivo, que incluye el reconocimiento basado en esquemas perceptivos y sensomotores, la construcción de la realidad depende de la asimilación y comprensión del sujeto y la evocación apoyada por imágenes mentales de situaciones y acontecimientos, que se basan como consecuencia, en la dificultad de asimilación, comprensión, almacenamiento y recuperación de la información, donde es posible que esta problemática, este ligada con sus procesos visuales, auditivos y otros implicados en el aprendizaje.

Visión

- Convertir a la Escuela Simón Bolívar en un modelo de establecimiento de desarrollo tecnológico, que va a permitir a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y destrezas.
- Que todos los estudiantes sean seres capaces de tener éxitos en su vida personal y profesional.
- Utilizar el Cd en forma consecutiva para que no desmaye el propósito con el que fue creado este proyecto.

Misión

- Ser una institución de servicios educativos e ir al a par del avance con la tecnología e ir guiando a los educando por los senderos del saber.
- Comprometer a los docentes para que ayuden a superar los déficit que se presentan en el proceso de enseñanza –aprendizaje al momento de impartir a sus estudiantes la tecnología

Beneficiarios.- Con este proyecto se pretende beneficiar a los estudiantes de la Escuela Simón Bolívar de la parroquia Tarqui ,cantón Guayaquil, provincia del Guayas, y a los docentes con la entrega del CD interactivo para incentivar el uso de la tecnología.

Impacto Social

El impacto será positivo ya que mejoraremos aún más la imagen que tiene nuestra carrera al exterior de los predios universitarios, habremos cumplido con las metas de desarrollar proyectos de mejora en un ámbito de la sociedad y pondremos en práctica los conocimientos y habilidades desarrolladas en la vida universitaria.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS RELEVANTES

Actitud. Posición adoptada por un individuo ante determinada situación.

Análisis. Operación intelectual consistente en estudiar un hecho o fenómeno mediante la separación y descripción de sus partes.

Aprendizaje. Es un cambio en la disposición o capacitación del hombre con posibilidad de ser retenido.

Aptitud. Disposición natural o adquirida hacia alguna cosa.

Áreas. Es un conjunto de fenómenos que tienen alguna característica común unificadora.

Cognitivo: Es aquello que está relacionado al conocimiento. Éste, a su vez, es una aglomeración de información que se dispone por medio a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.

Didáctica. Ciencia encargada para enseñar y orientar al alumno.

Educación. Acción que desarrolla las facultades físicas, intelectuales y morales de un individuo y significa el complemento de la instrucción.

Encuesta. Técnica de investigación dirigida al estudio cuantitativo de las opiniones y comportamientos de conjunto de personas.

Estrategias: Procedimiento utilizado por los sujetos para procesar eficazmente la información.

Estrategias de Aprendizaje: Conjunto de procedimientos y/o actividades que emplean los educandos para realizar de manera efectiva y eficaz la acción educativa.

Instrumento. Es el medio que se emplea para alcanzar un resultado.

Interactivo. el término interactivo, en la informática, se designa a aquel programa a través del cual se permite una interacción, a modo de diálogo, entre un ordenador y un usuario.

Marco Teórico. Conjunto de experiencias, leyes, teorías e hipótesis que justifican y explican la importancia, necesidad y enfoques adoptados en una investigación.

Método. Es el camino a seguir mediante una serie de operaciones y reglas prefijadas de antemano aptas para alcanzar el resultado propuesto.

Metodología. Ciencia que trata de método.

Orientación. Sistema que permite ayudar a las personas a escoger la mejor forma para realizar un oficio que corresponda sus aptitudes.

Plataforma Educativa: Es una herramienta virtual, física o una combinación de las dos, que brinda la capacidad de interactuar con uno o varios usuarios (personas) con fines pedagógicos.

Web: Conjunto de información que se localiza en una dirección específica del internet.

BIBLIOGRAFÍAS

DE SÁNCHEZ, Margarita A. "Psicología una Perspectiva Científica." Academia ADUNI, Lima: 2001.

Good, Thomas L. y Jere Brophy Psicología Educativa Contemporánea 5ta ed. Editorial Mc. Graw – Hill. Mexico.

HERNÁNDEZ, Gerardo y Otros. "Signos Educativos (Enseñar a Pensar. Teoría Genética Piaget)". Ed. Bruño Año 77 ° 69

HERNÁNDEZ. S. Roberto y Otros. "Metodología de la Investigación". 2da. Edición. México 1991 – 1998.

LEIVA ZEA, Francisco. Nociones de Metodología de Investigación Científica en 200 preguntas y respuestas.- 2ª.ed.- Quito: Tipoffset Ortiz, 1980. p.11-24

MENDOZA, HERNÁNDEZ, Carlos. "Corrientes Psicopedagógicas Contemporáneas". Ed. Vallejiana. Trujillo – Perú 2001.

NÉRICI, Imideo Giuseppe.- Hacia una didáctica general Dinámica.- Kapelusz.

Quintanal, J. La lectura. Sistematización didáctica de un Plan Lector.- Bruño. Madrid. 1997.

Santrack, John.- Psicología de la Educación Edición 2004 Volumen I.- Editorial Mc. Graw. Hill.

VIGOTSKY, GUILFORD, y Otros. "Psicología de una Perspectiva Científica "(Academia ADUNI). Lima 2001 Pág. 239 – 248.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Barrera, Vilchis y Prado (2009).“Las Tecnologías de la Información y Comunicación en Educación” Consultada en la memoria Electrónica del X Congreso Nacional de Investigación Educativa ISBN 968-7542-18-7

Jiménez, C.“Tecnología Educativa en educación básica: el uso de Enciclomedia en la escuela primaria Octavio Paz” **Odisea revista electrónica de pedagogía en el 2010**

Burgos, J. V. **(2010)** “Distribución de conocimientos y acceso libre a la información con recursos educativos abiertos (REA)” **Revista Digital (143) edición especial Innov@ción Educativa para el desarrollo humano, organización de los estados unidos de americanos (OEA-OAS), recuperación en mayo,23,2011**

Serrano, J.; González, R. ; Pons Parra**2011**El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. **Revista Electrónica de Investigación Educativa** Volumen 13, Núm. 1, Universidad de Murcia - Campus Universitario de Espinardo s/n, C. P. 30071 Murcia, España.
<http://redie.uabc.mx/index.php/redie/article/viewFile/268/431>

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Asamblea Nacional del Ecuador

www.asambleanacional.gov.ec

Carvajal, L. **(2013)**. “Método Deductivo”

<http://www.lizardo-carvajal.com/el-metodo-deductivo-de-investigacion/>

Blog Tipo de investigación Bibliográfico de Campo

http://planificaciondeproyectosemirarismendi.blogspot.com/2013/04/tipos-y-diseno-de-la-investigacion_21.html

Franco, Y. **(2011)**. Blog “Tesis de Investigación”

<http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/11/tipos-de-investigacion-segunder-egg.html>

Franco, Y. **(2011)**. Blog “Tesis de Investigación Población y muestra”.

<http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/poblacion-y-muestra-tamayo-y-tamayo.html>

Ramos, A. **(2011)**. “Tamaño óptimo de la muestra”.

<http://es.slideshare.net/anthonymaule/tamao-optimo-de-la-muestra>

Arismendi, E. **(2013)**. Blog “Tipo y diseños de Investigación”.

http://planificaciondeproyectosemirarismendi.blogspot.com/2013/04/tipos-y-diseno-de-la-investigacion_21.html

Moreno, E. **(2013)**. Blog “Representatividad de la Muestra”.

<http://tesisinvestigaciocientifica.blogspot.com/2013/08/representatividad-de-la-muestra.html>

Ávila, N. **(2011)**. Investigación descriptiva ensayo.

<http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Investigacion-Descriptiva/1513938.html>

Método Analítico

<http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/el-metodo-analitico.html>

Definición de técnicas e instrumentos de la investigación

<https://es.scribd.com/doc/77185549/Tecnicas-e-Instrumentos-de-Investigacion>

<http://www.monografias.com/trabajos15/invest-cientifica/invest-cientifica.shtml>

<http://www.tecnicas-destudio.org/lecturaveloz/ejercicios/textos9.htm>

<http://tiposde.info/tipos-de-lectura-que-existen/>

<http://www.definicionabc.com/general/interactivo.php>

<http://educacion.gob.ec>

Anexos

ANEXO N° 1

Carta de aprobación del tutor

Imagen N° 1

Carta de permiso a la Institución

Imagen N°2

Carta de aceptación de institución educativa

Imagen N°3

Certificado firmado por responsable del sistema Anti-plagio

Imagen N°4

ANEXO N° 2

Evidencias Fotográficas

Imagen N°5



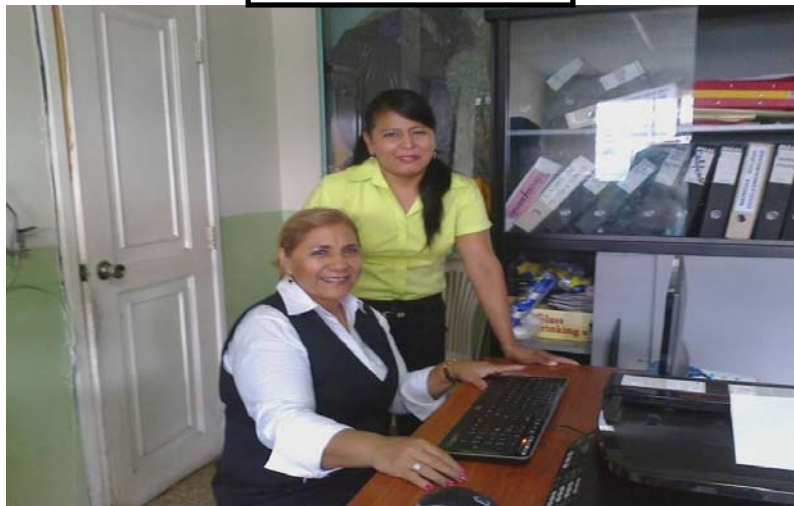
Fachada de la Escuela "Simón Bolívar"

Imagen N°6



Patios de la escuela

Imagen N°7



Directora de la Escuela

Imagen N°8



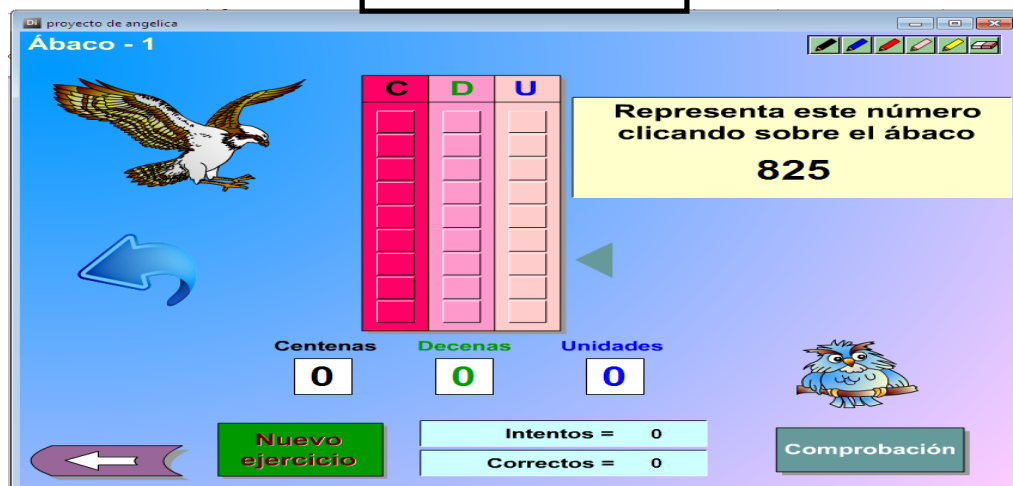
Juego Interactivo

Imagen N°9



Juego Interactivo

Imagen N°10



EL ÁBACO

Imagen N°11



LA SUMA

Imagen N°12



Spore Cubes

Imagen N°13



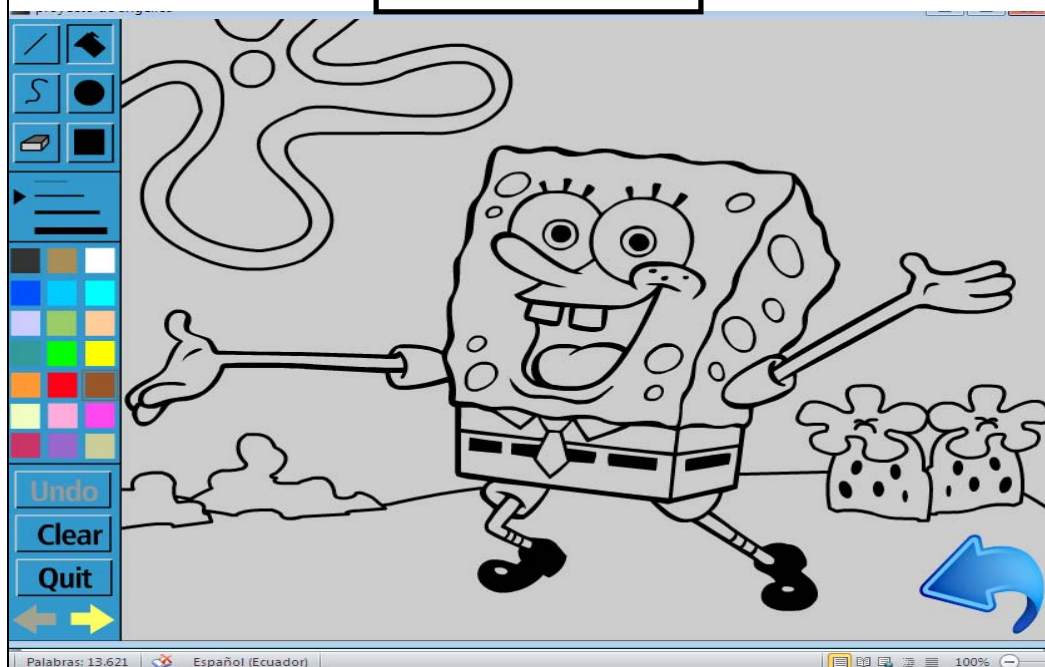
ROMPECABEZA

Imagen N°14



Memorama

Imagen N°14



Dibujos para colorear y pintar

ANEXO N° 3

ENCUESTAS APLICADAS

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMI-PRESENCIAL**

EDUCADORES DE PARVULOS

Instructivo para la aplicación de la Encuesta a Directivos Docentes Y Estudiantes que acuden al Centro Cultural Comunitario Joaquín Gallegos Lara.

OBJETIVO:

La siguiente encuesta que se aplica pretende recolectar información para conocer diferentes opiniones sobre la biblioteca y su incidencia en el desarrollo del proceso lector y propuesta del diseño de una guía para incentivar la lectura crítica en el Centro Cultural Comunitario Joaquín Gallegos Lara.

INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y conteste con mucha seriedad. Marque con una x el casillero que corresponda según su criterio, tomando en consideración los siguientes parámetros.

ALTERNATIVAS	X
DE ACUERDO	
EN DESACUERDO	
INDIFERENTE	
TOTAL	

INFORMACIÓN GENERAL:

Condición General:

Fiscal

☐

Particular

☐

Fiscomisional

☐

IMPORTANTE:

Señale su criterio en todos los ítems

Revise su cuestionario antes de entregarlo

La encuesta es anónima

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ENCUESTA A LOS DOCENTES

N	ENCUESTA	DA	ED	IN
1	¿Cree usted que los Cd`s interactivos son una herramienta necesaria para los docentes?			
2	¿Piensa usted que los estudiantes mejoraran su nivel académico con el Cd interactivo?			
3	¿Cree usted que con el Cd interactivo los estudiantes van a desarrollar su pensamiento creativo en el área lógico matemático?			
4	¿Le gustaría a usted que se den talleres explicativos para conocer el uso del Cd interactivo?			
5	¿Cree usted que es necesario que el Cd interactivo también se realice en las diferentes áreas del conocimiento?			
6	¿Cree usted que con los avances tecnológicos los docentes debemos actualizarnos académicamente?			
7	¿Cree usted que es importante el uso de la web como recurso didáctico?			
8	¿Considera usted importante utilizar materiales didácticos en la enseñanza de matemáticas?			
9	¿Conoce usted lo que es una plataforma educativa?			
10	¿ Utiliza usted la tecnología para impartir clases a sus estudiantes?			

N° ALTERNATIVAS

3 DE ACUERDO (DA)

2 EN DESACUERDO (ED)

1 INDIFERENTE (IN)

ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA

N	ENCUESTA	DA	ED	IN
1	¿Cree usted que los estudiantes con los avances tecnológicos mejoraran su rendimiento escolar?			
2	¿Su hijo/a tiene al alcance el uso del internet?			
3	¿A utilizado alguna clase de cd interactivo para la enseñarle algunas destreza de conocimientos para sus hijos?			
4	¿Está de acuerdo que se trabaje con un cd interactivo en la materia de lógico matemático			
5	¿Cree usted que con la utilización de Cd interactivo serán útiles en el área educativas y reforzaran los conocimientos de su hijo/a en la materia de lógico matemático?			
6	¿ Considera usted que los docentes están preparados para utilizar los Cd interactivos para impartir sus clases?			
7	¿Cree usted que los estudiantes recibirán con agrado la utilización de los Cd interactivos en el desarrollo de las clases?			
8	¿Cree usted que es necesario que se dicten talleres a los padres para mostrar el manejo de nuevas herramientas tecnológicas?			
9	¿Considera usted que es necesario trabajar con los Cd interactivo con los niños de primer año de educación básica?.			
10	¿Ha utilizado usted las herramientas tecnológicas para trabajar con su hijo en casa?.			

N° ALTERNATIVAS		
3	DE ACUERDO	(DA)
2	EN DESACUERDO	(ED)
1	INDIFERENTE	(IN)

