



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. GUÍA

PARA DOCENTES

AUTORES:

AGUILAR AGURTO CLAUDIA VERONICA

CHICA CARRERA MARÍA DEL CARMEN

TUTORA:

LCDA. JULIA LORENA ZEBALLOS CHANG, MSC.

GUAYAQUIL, MARZO DEL 2022



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

---

**Directivos**

---

Msc. José Albán Sánchez  
**DECANO**

---

Msc. Pedro Rizzo Bajaan  
**VICE-DECANO**

---

Msc. Lidia Patricia Estrella Acencio  
**DIRECTORA DE CARRERA**

---

Ab. Sebastián Cadena Alvarado  
**SECRETARIO**



## INFORME DEL DOCENTE REVISOR

### FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

---

#### INFORME DEL DOCENTE REVISOR

Sra.

**MSc. Patricia Estrella Acencio**  
**DIRECTORA DE LA CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
Ciudad. –

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el informe correspondiente a la REVISIÓN FINAL del Trabajo de Titulación **LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. GUÍA PARA DOCENTES** de las estudiantes **AGUILAR AGURTO CLAUDIA VERÓNICA Y CHICA CARRERA MARÍA DEL CARMEN**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 17 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 6 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



**MARCO VENICIO**  
**AÑAZCO**  
**MALDONADO**

MSc. Marco Añazco Malconado  
C.I. 0915107841  
FECHA: Marzo de 2022



## CERTIFICADO DEL DOCENTE-TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Sr. /Sra.

Dra. Lidia Patricia Estrella Acencio, MSc.

DIRECTOR (A) DE LA CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS  
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
Guayaquil

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **Los Recursos Tecnológicos en el Aprendizaje Significativo en Niños de 4 a 5 Años. Guía Para Docentes.** de las estudiantes(s) **Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen**, indicando que han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,



Firmado digitalmente por:  
**JULIA LORENA  
ZEBALLOS  
ZHANG**

Julia Lorena Zeballos Chang, Msc.

C.I. 0915436927

FECHA: marzo, 2022



**DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y DE AUTORIZACIÓN DE LICENCIA GRATUITA  
INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON  
FINES NO ACADÉMICOS**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

---

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS

Nosotros, **AGUILAR AGURTO CLAUDIA VERONICA** con Cl. No. 0914888557 y **CHICA CARRERA MARÍA DEL CARMEN**, con C.I. No. 0923502355, certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **"LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. GUÍA PARA DOCENTE"** son de nuestra absoluta propiedad y responsabilidad, en conformidad al Artículo 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN\*, autorizo/amo la utilización de una licencia gratuita intransferible, para el uso no comercial de la presente obra a favor de la Universidad de Guayaquil.

CLAUDIA VERONICA AGUILAR AGURTO  
C.I.No. 09314888557

MARÍA DEL CARMEN CHICA CARRERA  
C.I.No. 0923502355

## DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi madre que me enseñó a perseverar y no desmayar porque así se llega a la meta. A mis hijos Fernando Magdiel mis compañeros incondicionales, por la comprensión y paciencia y a todas aquellas personas que me motivaron a seguir adelante, animándome con cada palabra de aliento “Esfuézate y ánimoate que si puedes”

Claudia Veronica Aguilar Agurto

Dedico a mi madre y mis niñas que han sido mi pilar, mi base para seguir adelante y no darme por vencida, que todo se puede y esforzarme cada vez que me sentía sin fuerzas, ahí están mis pilares sosteniéndome y animándome.

María del Carmen Chica Carrera

## **AGRADECIMIENTO**

Ante todo, dándole honra y gloria a Dios, testigo de mi esfuerzo, por eso dedico todo a ÉL, que ha sido mi baluarte, mi estandarte, mi caminar en todo momento; a los docentes que estuvieron en todo mi proceso; en especial a mi tutora Msc. Zeballos porque estuvo ahí ayudándonos, siendo responsable y profesional en todo momento, compartiendo sus conocimientos, gracia, muchas gracias a todos que estuvieron conmigo y creyeron en mí.

Claudia Veronica Aguilar Agurto

Ante todo, dándole la honra a Dios quien tocó los corazones de todas aquellas personas que fueron mis guías, como la Msc. Julia Zeballos Chang, con su experiencia, profesionalismo y paciencia supo ser una excelente tutora.

María del Carmen Chica Carrera

## INDICE

	Pág.
Portada .....	i
Directivos.....	ii
Informe del docente Revisor.....	iii
Certificado del Docente Tutor.....	iv
Declaración del Autor.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice.....	viii
Índice de Tablas.....	ix
Índice de Gráficos.....	x
Índice de anexos.....	xi
Resumen.....	xii
Abstrac.....	xiii
Introducción.....	ivx
CAPITULO I	
1. EL PROBLEMA	
1.1 Planteamiento del problema.....	1
1.2 Formulación del problema.....	3
1.3 Sistematización.....	3
1.4 Objetivos de investigación.....	4
1.5 Justificación.....	4
1.6 Delimitación del problema.....	8
1.7 Premisas de investigación.....	9
1.8 Operacionalización de las variables.....	9
CAPÍTULO II	
2. MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes de investigación.....	12

2.2	Marco Teórico Conceptual.....	14
2.2.1	Definición de Recursos Tecnológicos.....	14
2.3	Importancia de los Recursos tecnológicos en la Educación Inicial	16
2.4	Tipos de Recursos Tecnológicos.....	18
2.4.1	Recursos Tecnológicos Tangibles.....	19
2.4.2	Recursos Tecnológicos Intangibles.....	21
2.4.3	Medios Audiovisuales.....	24
2.4.3.1	Tipos de medios Audiovisuales.....	26
2.4.3.2	Innovación Pedagógica.....	32
2.4.4	Aplicación de los Recursos Tecnológicos en la educación inicial.	34
2.4.4.1	Interactividad.....	36
2.4.4.2	Habilidades Investigativas en la Educación Inicial.....	39
2.4.5	Clasificación de los recursos tecnológicos en la Educación Inicial	41
2.4.5.1	Recursos Tecnológicos y su incidencia en el Ambiente de Aprendizaje.....	44
2.4.5.2	El currículo de Educación Inicial y su incidencia con los Recursos Tecnológicos.....	47
2.5	Aprendizaje Significativo.....	49
2.6	Importancia del Aprendizaje Significativo.....	51
2.6.1	Características del Aprendizaje Significativo en la Educación Inicial.....	53
2.6.2	Actividades Innovadoras en el aula de Clases en Niños de Educación Inicial.....	56
2.7	Procesos del Aprendizaje Significativo.....	58
2.7.1	Ciclo del Aprendizaje Significativo en la Educación Inicial.....	60
2.7.2	Ventajas de Utilizar Recursos Tecnológicos para lograr Aprendiza- je Significativo.....	64
2.8	Tipos de Aprendizajes Significativos.....	65
2.8.1	Aprendizaje de Representaciones.....	65
2.8.2	Aprendizaje de Conceptos.....	65
2.8.3	Aprendizaje de Proposiciones.....	65

2.8.4	Aprendizaje de Moslow.....	66
2.9	Aprendizaje Significativo en relación al desarrollo curricular del Nivel Inicial.....	67
2.10	Fundamentación Epistemológica.....	68
2.11	Fundamentación Pedagógica.....	68
2.12	Marco Contextual.....	69
2.13	Marco Legal.....	70
CAPÍTULO III		
3.1	Diseño de Investigación.....	72
3.2	Modalidad de Investigación.....	72
3.3	Tipo de Investigación.....	72
3.2.1	Investigación Cualitativa – Cuantitativa.....	72
3.3	Tipo de Investigación.....	73
3.3.1	Investigación de campo.....	73
3.3.2	Investigación Descriptiva.....	73
3.3.3	Investigación Bibliográfica.....	74
3.4	Métodos de investigación.....	75
3.4.1	Método Inductivo.....	75
3.4.2	Método Deductivo.....	76
3.5	Técnicas de investigación.....	76
3.6	Instrumentos de Investigación.....	76
3.7	Población y muestra.....	77
3.8	Análisis e interpretación de los Resultados.....	79
3.9	Análisis de Resultados de la entrevista a la Directora.....	94
3.10	Análisis de Resultados de las lista de cotejo.....	106
3.11	Conclusiones.....	109
3.12	Recomendaciones.....	110
CAPITULO IV		
LA PROPUESTA		
4.1	Título de la Propuesta.....	112
4.2	Justificación.....	112
4.3	Objetivos de la Propuesta.....	113

4.3.1	Objetivo General.....	113
4.3.2	Objetivos Específicos.....	113
4.4	Aspectos de la propuesta.....	114
4.4.1	Aspecto Pedagógico.....	114
4.4.2	Aspecto Sociológico.....	115
4.4.3	Aspecto Legal.....	115
4.5	Factibilidad de la propuesta.....	118
4.6	Descripción de la propuesta.....	119
	BIBLIOGRAFIA.....	351
	ANEXOS.....	358

#### INDICE DE TABLAS

Tabla No.1	Desarrollo de habilidades del pensamiento.....	79
Tabla No.2	Empleo de los recursos tecnológicos intangibles.....	80
Tabla No.3	Beneficios de los recursos tecnológicos audiovisuales.....	82
Tabla No.4	Implementar Recursos Tecnológicos.....	83
Tabla No.5	Acompañamiento del padre de familia.....	84
Tabla No.6	Interacción con el medio y el recurso.....	85
Tabla No.7	Aplicar métodos tradicionales.....	86
Tabla No.8	Aplicación de historias interactivas.....	87
Tabla No.9	Implementar una guía de recursos tecnológicos.....	88
Tabla No.10	Utilización por parte del docente de una guía de recursos Tecnológicos.....	89
Tabla No.11	Entrevista a docentes.....	96
Tabla No.12	Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.....	105

#### INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No.1	Desarrollo de habilidades del pensamiento.....	80
Gráfico No.2	Empleo de los recursos tecnológicos intangibles.....	81
Gráfico No.3	Beneficios de los recursos tecnológicos audiovisuales.....	82

Gráfico No.4 Implementar Recursos Tecnológicos.....	83
Gráfico No.5 Acompañamiento del padre de familia.....	84
Gráfico No.6 Interacción con el medio y el recurso.....	85
Gráfico No.7 Aplicar métodos tradicionales.....	86
Gráfico No.8 Aplicación de historias interactivas.....	87
Gráfico No.9 Implementar una guía de recursos tecnológicos.....	88
Gráfico No.10 Utilización por parte del docente de una guía de recursos Tecnológicos.....	89
Gráfico No.11 Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.....	105

## INDICE DE CUADROS

Cuadro No.1 Operacionalización de las variables.....	9
Cuadro No.2 Recursos tecnológicos tangibles y su utilización en la educa ción inicial.....	21
Cuadro No.3 Recursos tecnológicos intangibles y su utilización en la edu- cación inicial.....	23
Cuadro No.4 Tipos de medios audiovisuales.....	26
Cuadro No.5 Recursos tecnológicos en la educación inicial.....	41
Cuadro No. 6 Ventajas y Desventajas del uso de la tecnología en la educación inicial.....	46
Cuadro No. 7 Características del aprendizaje en la educación inicial.....	54
Cuadro No. 8 Procesos de aprendizaje.....	59
Cuadro No. 9 Ciclos del aprendizaje significativo.....	61
Cuadro No. 10 Ventajas de los Recursos Tecnológicos.....	63
Cuadro No. 11 Distribución de la población.....	77
Cuadro No. 12 Distribución de la muestra.....	78

## INDICE DE ANEXOS

I. Formato de Evaluación de la Propuesta del trabajo de titulación.....	360
II. Acuerdo del plan de tutorías.....	361
III. Informe de Avance de la gestión tutorial.....	362
IV. Rubrica de evaluación del trabajo de titulación.....	365
V. Certificado de porcentaje de similitud.....	366
VI Rubrica de evaluación memoria escrita del trabajo de titulación.....	368
VII. Carta de la carrera dirigida al plantel.....	369
VIII. Carta del colegio de autorización para la investigación.....	370
IX. Foto del estudiante durante la aplicación de los instrumentos de investigación.....	371
X. Foto de los padres de familia durante la aplicación de los instrumentos de investigación.....	373
XI. Fotos de la autoridad durante la aplicación de los instrumentos de investigación.....	374
XII. Certificado de prácticas docentes de los estudiantes.....	375
XIII. Certificado de vinculación.....	377
XIV. Formato de los instrumentos de investigación encuesta y Cuestionario.....	379
XV. 6 Fotos de tutorías de tesis.....	382
XVI. Ficha de registro de trabajo de titulación.....	385



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO**

Los Recursos Tecnológicos en el Aprendizaje Significativo  
en niños de 4 a 5 años. Guía  
para docentes

AUTORES: Aguilar Agurto Claudia Veronica.  
Chica Carrera María del Carmen  
TUTORA: Lcda. Julia Zeballos Chang MSc.

Guayaquil, marzo del 2022

**RESUMEN**

En este proyecto se investiga la importancia de aplicar los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso” de la ciudad de Guayaquil. El objetivo general es el de determinar la incidencia de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años por medio de métodos científicos basados en estudio de campo para el diseño de una guía para docentes. Se elabora una definición de recursos tecnológicos y aprendizaje significativo acorde a la edad del niño. Para el desarrollo del presente estudio se emplearon métodos y técnicas tales como: científico, deductivo, inductivo, entrevista, encuesta y lista de cotejo las cuales sirvieron para obtener información pertinente al tema. Este trabajo investigativo se considera una estrategia pedagógica apoyada en el diseño de una guía para docentes como herramienta tecnológica de información.

**Palabras Claves:** Recursos Tecnológicos. Aprendizaje Significativo, Guía para docente



GUAYAQUIL UNIVERSITY  
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATIONAL SCIENCES  
CAREER: EARLY CHILDHOOD EDUCATORS  
TITLE OF THE RESEARCH WORK PRESENTED  
Technological Resources in Meaningful Learning  
in children 4 to 5 years old. Guide  
for teachers

AUTHORS: Aguilar Agurto Claudia Veronica.  
Chica Carrera María Del Carmen  
TUTOR: Lcda. Julia Zeballos Chang MSc.

Abstract:

This project investigates the importance of applying technological resources in meaningful learning in children aged 4 to 5 years of the "Jorge Villacrés Moscoso" School of General Basic Fiscal Education in the city of Guayaquil. The general objective is to determine the incidence of technological resources in meaningful learning in children from 4 to 5 years old through scientific methods based on field study for the design of a guide for teachers. A definition of technological resources and meaningful learning is elaborated according to the child's age. For the development of this study, methods and techniques such as: scientific, deductive, inductive, interview, survey and checklist were used, which served to obtain information relevant to the subject. This investigative work is considered a pedagogical strategy supported by the design of a guide for teachers as an information technology tool.

Keywords: Technological Resources. Meaningful Learning, Teacher's Guide

## INTRODUCCIÓN

La educación inicial es la base para el desarrollo integral del niño por eso es indispensable el fortalecimiento del aprendizaje significativo, las instituciones educativas tienen la responsabilidad de fomentarlos, por esta razón es necesario poner la atención debida al aspecto curricular y la metodología del proceso educativo. Una educación basada en experiencias de aprendizajes es aquella que propicia la investigación científica, tecnológica y la innovación aplicada en el proceso educativo.

En la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso” la aplicación de los recursos tecnológicos es de gran importancia pues permite que los estudiantes de educación inicial se vean involucrados en la utilización de medios interactivos que facilitarán su aprendizaje y el docente pasara a ser el guía para la construcción del nuevo conocimiento.

**Capítulo I** Se realiza una descripción del planteamiento del problema, formulación del problema, sistematización, objetivos general y específicos, la justificación, delimitación del problema, premisas de la investigación y la operacionalización de las variables realizando el analisis de cada uno de estos temas para la aplicación de este proyecto.

**Capítulo II** en esta fase se encuentra el marco teórico, antecedentes históricos, marco conceptual, contextual y legal, cuenta también con el resumen de investigaciones de trabajos anteriores con similitud a este en donde se puede fundamentar este trabajo investigativo contienen además con una descripción de las variables en estudio con referencias que citan a expertos para su comprensión.

**Capítulo III** en esta fase se describe la metodología, los instrumentos que se utilizaron en este proyecto, la población, la muestra, la descripción estadística y gráfica de los datos recogidos, su análisis e interpretación, las conclusiones y recomendaciones.

**CAPITULO IV** Se refiere a la propuesta su descripción, objetivo general, objetivos específicos, su factibilidad, formulación y el desarrollo de actividades interactivas con sus planeaciones de clases.

## **CAPITULO 1**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. Planteamiento del problema de investigación**

Se conoce a nivel mundial que la labor docente en la etapa inicial de los estudiantes es muy importante por lo cual se debe detectar desde una edad temprana que los niños adquieran aprendizajes significativos es decir integrales que no presenten diferentes dificultades comunicativas, cognitivas y motrices, este problema puede depender de circunstancias sociales, personales o biológicas así como también la didáctica empleada en el ámbito escolar por la maestra para que los que indudablemente provocan serias alteraciones en el desarrollo.

En América Latina la educación inicial se encuentra afectada por las situaciones de índole social y económicas, no han podido alcanzar niveles satisfactorios en la enseñanza, la calidad de aprendizaje significativo que los niños reciben es deficiente particularmente el caso de las escuelas públicas esto se debe a la falta de programas para promover la calidad de enseñanza, en consecuencia, muchos niños no logran alcanzar los aprendizajes requeridos en esta etapa integral.

Según la (UNESCO, 2021)

Comparte los conocimientos respecto a las diversas formas en que la tecnología puede facilitar acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los

docentes mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación.

La Unesco trata de buscar las formas necesarias para incrementar a manera global en las escuelas ya sea en países con bajos o altos recursos creando políticas direccionadas a fomentar un aprendizaje que sean inclusivos Que llegue a todos los estratos de la sociedad. Los recursos tecnológicos, la infraestructura, la capacitación a docentes deben ser prioridad para fortalecer el aprendizaje significativo dentro de las instituciones educativas en todos los niveles primordialmente en la educación inicial puesto que este nivel educativo es la base de la educación y el futuro de la población.

Uno de los objetivos del Plan decenal de educación (2006) (Ministerio de Educación, 2007).en el Ecuador es “garantizar que los estudiantes que egresan del sistema educativo cuenten con competencias pertinentes para su correcto desarrollo e inclusión social” La realidad de la educación en el Ecuador es muy diferente existen grandes falencias en las etapas de la educación producidas por factores económicos, la baja calidad de los textos educativos, docentes no capacitados adecuadamente, la falta de recursos didácticos y tecnológicos que no permiten un aprendizaje significativo.

A pesar que en nuestro país se habla de estándares educativos que fueron establecidos mediante acuerdo ministerial 482 en noviembre del 2012 en los últimos 30 años el Ministerio de Educación ha pasado por diferentes reformas que no han alcanzado los resultados requeridos puesto que se ha visto reflejada la poca trascendencia de la educación inicial en la vida real. El Ministerio cuenta con varios programas adaptados al currículo para fortalecer la problemática del aprendizaje significativo con el enfoque biopsicosocial y cultural de educación inicial.

En la ciudad de Guayaquil en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacres Moscoso” que se encuentra ubicada en la calle 39 av y Dr. Rafael García Goyena, en el salón de clases de educación inicial se viene presentando un escaso logro de las destrezas a nivel de dominio lo que implica que los niños no tienen el aprendizaje significativo, una de las causas es la escasa capacitación pedagógica necesaria de los docentes para implementar estrategias de enseñanza activas y significativas que vayan de acuerdo a los cambios que exige la sociedad moderna mucho más en estos tiempos de pandemia ,así como también el manejo de recursos didácticos, herramientas pedagógicas y tecnológica que proporcionan a la enseñanza en la educación inicial destrezas para fortalecer los aprendizajes y consolidar las bases pedagógicas para las demás etapas educativas de los niños y niñas.

.

## **1.2. Formulación del Problema.**

¿De qué manera inciden los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativos en niños de 4 a 5 años de la Escuela Básica Fiscal “Jorge Villacres Moscoso” perteneciente a la Zona 8 Distrito 4 Parroquia Febres Cordero Provincia del Guayas Cantón Guayaquil periodo 2021 – 2022?

## **1.3. Sistematización.**

1.- ¿De qué manera el uso de los recursos tecnológicos influye en el aprendizaje significativo en la educación inicial?

2.- ¿Qué importancia tiene el aprendizaje significativo en la enseñanza de niños de 4 a 5 años?

3.- ¿De qué manera favorecerá a la comunidad educativa el diseño de una guía para docentes como instrumento para alcanzar un aprendizaje significativo?

## **1.4 Objetivos de Investigación**

### **Objetivo General**

Determinar la incidencia de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años por medio de métodos científicos basados en estudio de campo para el diseño de una guía para docentes.

### **Objetivos Específicos**

- 1.- Identificar el uso de los recursos tecnológicos como herramientas indispensables en el proceso de enseñanza y aprendizaje de niños de 4 a 5 años mediante una investigación bibliográfica y de campo.
- 2.- Analizar el proceso del aprendizaje significativo por medio de una investigación teórica y descriptiva.
- 3.- Seleccionar los datos obtenidos más importantes de la investigación para diseñar una guía para docentes utilizando los instrumentos tecnológicos apropiados.

### **1.4. Justificación e Importancia**

La presente investigación tiene una relevancia social porque permite conocer las falencias presentada en los aprendizajes significativos en estudiantes de 4 a 5 años por medio de un estudio de campo, la observación y el interés supremo de la sociedad es brindar una educación en el nivel inicial integral y significativa .Ahora en estos tiempo que debe responder a las demandas del entorno como es la utilización de los recursos tecnológicos desde tempranas edades para lograr aprendizajes significativos.

(Gómez Gallardo & Macedo Buleje, 2017) “Con el uso de los recursos tecnológicos los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así al proceso de aprendizaje significativo en los alumnos” Este proyecto: tiene una implicación práctica debido a que en la actualidad en la mayoría de las instituciones se presentan procesos educativos tradicionales que no permiten desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes partiendo de esta inquietud se hace relevante la implementación de los recursos tecnológicos como herramientas que ayudaran al estudiante adquirir mayores conocimientos.

La conveniencia de esta investigación radica en el reconocimiento de las necesidades de aportar con estrategias ,recursos para el logro de aprendizaje significativo en el nivel inicial y nace desde el reto de esta era digital de implementar activamente el uso de recursos tecnológicos en el aula de clases mucho más en estos tiempos de pandemia donde lo tecnológico es una herramienta indispensable para fortalecer aprendizajes permitiendo al niño descubrir y ser protagonista de su aprendizaje descartando los métodos tradicionales.

Como indica (Moreira Sánchez, 2019)

El aprendizaje significativo es un enfoque teórico que establece que el principal protagonista es el estudiante quien construye su conocimiento haciéndolo parte de su esquema cognoscitivo mediante un proceso de aprendizaje dinámico y autocrítico. De allí el rol importante que cumplen en la actualidad las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), pues vertiginosamente se han convertido en uno de los pilares principales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, brindando aportes relevantes para el desarrollo futuro de la educación.

La utilidad práctica de este proyecto se basa en la aplicación de una propuesta que dará una solución al problema investigado y a partir de los resultados se puede reconocer a los recursos tecnológicos una herramienta útil donde se ingresa la información para actualizar sus aprendizajes significativos en la educación inicial transformándolos en amenos y divertidos dentro del aula de clase.

La utilidad teórica de esta investigación radica en utilizar referencias bibliográficas actualizadas de teorías que sustenten este proyecto y sus variables entre estas teorías se encuentran la de Piaget.

Según el (Instituto Piaget, 2018)

Este autor entiende el aprendizaje como una reorganización de las estructuras cognitivas existentes en cada momento. Es decir: para él, los cambios en nuestro conocimiento, esos saltos cualitativos que nos llevan a interiorizar nuevos conocimientos a partir de nuestra experiencia, se explican por una recombinación que actúa sobre los esquemas mentales que tenemos a mano tal como nos muestra la Teoría del Aprendizaje de Piaget.

Esta teoría está relacionada con los tipos de aprendizaje y sus estructuras que se van construyendo por etapas que van cambiando conforme interactuamos con el entorno de ahí la importancia de fortalecer los aprendizajes significativos desde muy temprana edad mediante métodos y técnicas pedagógicas entre las que se puede resaltar los recursos tecnológicos y didácticos.

Según (Martín, 2018)

“Para Vygotsky, el desarrollo sigue al aprendizaje y no viceversa. Es decir, para que haya desarrollo, las personas tenemos que aprender primero. Y el aprendizaje se produce en situaciones sociales significativas en las que se producen procesos de mediación. Desde este punto de vista, todo avance en el desarrollo de una persona se produce primero fuera, en un entorno de interacción social, para después internalizarse y convertirse en pensamiento individual.”

Según este reconocido teórico el aprendizaje se basa en situaciones sociales por medio de la interacción social es decir que responde a los procesos que se relacionan con el entorno que lo rodean, también Vygotsky manifiestas que existen herramientas del pensamiento y estas son: herramientas psicológicas y técnicas entre estas últimas podemos reconocer todo tipo de herramientas y recursos que ayudan al estudiante a fortalecer su aprendizaje significativo. Basándonos en estas dos teorías podemos concluir que:

(Rodríguez Morocho, 2020)

Piaget y Vygotsky concluyen que el conocimiento ni se hereda ni se adquiere por transmisión directa. Para ambos el conocimiento es una construcción producto de la actividad del sujeto en su interacción con el medio ambiente físico y social por lo que convergen en adaptar premisas constructivistas e interaccionistas.

Entre la utilidad metodológica de esta investigación se recalca que es una herramienta importante para fortalecer el aprendizaje significativo mediante los recursos tecnológicos que ayudaran a la formación integral del niño con una

nueva visión educativa donde el alumno es la parte principal del proceso con la incorporación de nuevas técnicas pedagógicas y nuevos recursos tecnológicos.

Como manifiesta (UNESCO, 2018)

La UNESCO trabaja con el fin de asegurar que las TIC –desde la radio hasta los dispositivos móviles de última generación- ponen la innovación y las oportunidades gratuitas de aprendizaje al alcance de las personas, a lo largo de toda la vida, especialmente en contextos donde mayor urgencia reviste las necesidades en materia de educación.

La investigación en curso tiene como principal objetivo fortalecer el aprendizaje significativo utilizando recursos tecnológicos que ayudaran al docente y estudiante a incrementar sus saberes en las distintas áreas educativas que se aplique, dotando al docente de herramientas prácticas que puedan ser aplicadas de acuerdo a la capacidad de cada estudiante.

## **1.6. Delimitación del Problema**

Campo: Educativo

Área: Educación Inicial.

Aspectos: Constructivistas, interactivo.

Título: Los Recursos Tecnológicos en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años.

Propuesta: Elaboración de una guía para docentes.

Contexto: Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacres Moscoso”

## 1.7. Premisas de la investigación

Los recursos tecnológicos son una herramienta fundamental para fortalecer el aprendizaje significativo.

Para lograr aprendizajes significativos es importante la mediación docente y utilización de recursos tecnológicos que promuevan la indagación, creatividad el desarrollo de destrezas en los niños.

Los docentes hacen poco de usos de los recursos tecnológicos produciendo aprendizajes tradicionales y monótonos.

## 1.8. Operacionalización de las Variables

**OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**  
**CUADRO No.1**

<b>VARIABLES</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL ASPECTOS DIMENCIONES</b>	<b>INDICADORES</b>
RECURSOS TEGNOLÓGICOS  Variable Independiente	Son instrumentos de apoyo para los estudiantes y docentes en el desarrollo de las tareas educativas, debido a su soporte	Tipos de Recursos Tecnológicos  Medios Audiovisuales.	Fichas de observación

	tecnológica que permite actuar e interactuar con el contenido de los materiales didácticos en sus diversas formas, más allá de la simple consulta a libros o material escrito. (Vargas, 2014)	Clasificación de los recursos tecnológicos en la educación inicial.	Entrevista a docentes y directivos.  Lista de cotejo.
<p>APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO</p> <p>Variable Dependiente.</p>	<p>El Aprendizaje significativo es un instrumento potencialmente útil y valioso para el análisis y la reflexión psicopedagógica. (Coll, 2016)</p>	<p>Procesos del Aprendizajes significativos.</p> <p>Tipos de Aprendizajes Significativos.</p> <p>El Aprendizaje significativo en relación al desarrollo curricular del nivel inicial.</p>	<p>Observación áulica y aplicación de la lista de cotejo.</p> <p>Encuesta a padres de familia, entrevista a docentes y directivos.</p>

Fuente: Investigación para el proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de Investigación**

La aplicación de los recursos tecnológicos es una nueva forma de innovar la enseñanza dentro del aula y motiva al estudiante a ser más creativo y se sienta interesado a utilizarlos como una herramienta para el aprendizaje, también su uso mejora la comunicación entre el docente y el alumno. Los modelos educativos deben aplicar prácticas educativas diferentes a las que se conocen para que esto suceda se requiere de actualizaciones de los modelos educativos donde los recursos tecnológicos funcionan como instrumento innovador que transforma los procesos educativos.

(Saquisilí Guaman & Holguín Beltran, 2018) Proyecto Influencia de los Recursos tecnológicos en la calidad de Aprendizaje Significativo en la Asignatura de Matemáticas cuyo objetivo es: Determinar la influencia de los Recursos Tecnológicos en la calidad del Aprendizaje Significativo en la asignatura de Matemáticas mediante el Método Científico para el Diseño de un Software Educativo para su Aplicación en el Aula. Su metodología se basa en el enfoque cualitativo.

Este Proyecto trata de emplear los recursos tecnológicos como una herramienta de apoyo que les permita la innovación de sus clases transformándose en mecanismos que favorecen las actividades del aprendizaje significativo. La relación con este proyecto radica en que los dos tienen como su principal propósito de utilizar los recursos tecnológicos como una herramienta para consolidar los aprendizajes significativos.

(Peña Fernandez & Peña Nunez, 2016) Proyecto “Uso de las nuevas tecnologías en la fase preescolar de 3 a 6 años en la estructuración de proyectos didácticos” de la Universidad de los Andes en Mérida Venezuela su objetivo general es investigar el uso de las nuevas tecnologías por parte del docente en la estructuración de los proyectos didácticos en la fase preescolar de 3 a 6 años del nivel inicial, atendida en aulas integradas del sector público urbano. La metodología es descriptiva porque detalla los hechos tal y como se presentan en la realidad.

Las autoras de este proyecto tratan de investigar como la inclusión y uso de los recursos tecnológicos en proyectos didácticos y en las aulas de clases, como recursos didácticos proporciona ambientes propicios de aprendizaje para docentes y estudiantes. La relación con esta investigación radica en la utilización de recursos tecnológicos como una herramienta significativa en los procesos de enseñanza dotando al estudiante de recursos para su aprendizaje significativo.

(Lara Otalora, Tobar Quintero, & Martinez Barreto, 2015) Proyecto “Aprendizaje Significativo y atención en niños y niñas del grado primero del colegio Rodrigo Lara Bonilla.” Fundación Universitaria los libertadores, Bogotá, objetivo general determinar los aportes del aprendizaje significativo en la atención en niños y niñas del primero A, su metodología se basa en el enfoque cualitativo ya que se hizo necesaria la observación y el análisis de dificultades dentro del contexto educativo.

Este proyecto trata de investigar como las estrategias basadas en Aprendizajes significativos como el uso de pistas e instrucciones, uso de ilustraciones, la lúdica, los trabajos manuales, Recursos tecnológicos y el juego pueden mejorar la enseñanza en los niños de primer grado. La relación con

nuestro proyecto radica en que el docente debe de crear situaciones de aprendizaje significativo donde el niño o niña pueda analizar problemas ajustados a su propia realidad a través de diferentes recursos didácticos utilizados en el aula.

(Neira Neira, Ortiz Donoso, & Salinas Silva, 2017) Proyecto Tema: "Como incide la utilización de recursos tecnológicos en el aprendizaje de la asignatura de lenguaje en estudiantes de 1° básico de una escuela municipal rural de la comuna de Romeral (VII Región) Santiago de Chile y de una escuela municipal urbana de la comuna de graneros (VI Región); el objetivo de este proyecto es Comprender cómo el uso de los recursos tecnológicos favorece el aprendizaje en estudiantes de 1° de básico su metodología es orientada a la investigación cualitativa.

Este proyecto trata de investigar el alcance de los recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje de lengua dentro del aula de clases y facilitar en el estudiante su creatividad individualizada del aprendizaje interactivo. Guarda relación con el nuestro en la forma en que aplica los recursos tecnológicos tanto tangibles como intangibles aplicándolos en las planeaciones de clases para vincularlos en el proceso de enseñanza - aprendizaje como herramientas pedagógicas dirigidas a fortalecer los conocimientos y el aprendizaje significativo en los estudiantes de educación inicial.

## **2.2. Marco Teórico - Conceptual**

### **2.2.1 Definición de Recursos Tecnológicos**

Para que los estudiantes de educación inicial puedan familiarizarse con la tecnología es necesario dotarlos de recursos tecnológicos que hagan más llevadera su aplicación, estas herramientas le abrirá puertas para experimentar nuevos conocimientos y desarrollar destrezas tecnológicas que beneficiaran a su educación integral, pero para que esto suceda los docentes de educadores de párvulos debe contar con metodologías necesarias acordes a estos avances.

Para (Vargas, 2014).

Son instrumentos de apoyo para los estudiantes y docentes en el desarrollo de las tareas educativas, debido a su soporte tecnológico que permite actuar e interactuar con el contenido de los materiales didácticos en sus diversas formas, más allá de la simple consulta a libros o material escrito.

Los recursos tecnológicos son herramienta tecnológica de apoyo en el aula tanto para los docentes como estudiantes debido a que facilitara la enseñanza individual de cada niño dotándolos de estrategias interactivas que fomentan en el estudiante el deseo de indagar por sí solo. El uso de la tecnología en el área educativa promueve en el niño o niña de educación inicial la oportunidad de ser más creativo e innovador y se sientan interesados por utilizar estas herramientas.

Según (Cervera & Lázaro Cantabrana, 2020, pág. 15) “Los Recursos Tecnológicos es una plataforma Perfecta para extender el proceso de un aprendizaje informal de manera permanente.” Establece que por medio de los Recursos Tecnológico el estudiante desde la educación inicial podrá desarrollar destrezas que le permitirán aprender en línea de forma interactiva, lúdica favoreciendo sus habilidades en esta era digital adquiriendo un aprendizaje significativo.

(Sánchez Ramos, 2019, pág. 229) “Lo importante es que los niños y niñas utilicen los recursos tecnológicos para investigar, comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos. Aprender conceptos nuevos y repasar los adquiridos.” De las palabras expuestas por la autora se conceptualiza a los Recursos Tecnológicos como una herramienta informática educativa que permite al niño y niña conocer nuevos aprendizajes de una manera divertida.

En la actualidad el uso de la tecnología se ha convertido en un aliado para la realización de todo tipo de tareas principalmente en la educación son muchas las ventajas que estos recursos ofrecen a los docentes entre las cuales podemos indicar el dinamismo que ofrecen a la hora de impartir las distintas materias y también que facilitan el Aprendizaje significativo en los estudiante y que por medio de la tecnología los alumnos cuentan con una variedad de recursos como: textos ,videos, audiovisuales que le ayudaran a comprender las diferentes asignaturas.

### **2.3. Importancia de los Recursos Tecnológicos en la Educación Inicial.**

La Educación Inicial brinda al niño en sus primeros años de vida aprendizajes integrales que le ayudaran a adquirir destrezas para el desarrollo bio-psico- social y cultural necesario para continuar con su proceso educativo

de los otros niveles escolares: por lo expuesto es importante que entre las metodologías abordadas en los niños de 4 a 5 años se implemente el uso de recursos tecnológicos de acuerdo como avanza el ritmo vertiginoso de la ciencia y tecnología en la sociedad.

Para (Velastegui López, 2017)

Las prácticas tradicionales en el nivel preescolar van quedando atrás ya que el modelo educativo que actualmente se maneja por disposición oficial educativa tiene un carácter flexible, por lo que para favorecer las competencias en los niños los docentes pueden idear y crear situaciones didácticas he innovadoras, en las modalidades de implementación de proyectos, talleres etc. En donde cada vez más se observa el uso de la tecnología de uso habitual para los niños.

La enseñanza en la educación inicial es flexible porque permite una enseñanza humanizada con aprendizajes únicos. E innovadores pues está abierta a los avances tecnológicos y a una sociedad futurista y el docente tienen que innovar su pedagogía acorde a las nuevas tecnologías implementando proyectos educativos como estrategias de enseñanzas que favorezcan las competencias en los estudiantes de educación inicial puesto que esta es la puerta para el inicio de la escolaridad y es necesario asumir los cambios que surgen en la sociedad, los recursos tecnológicos ofrecen cambios como implementos periódicos en el curso del aprendizaje.

(Peregrino , 2019) Asegura “que incorporar herramienta tecnológica en la educación aporta beneficios que promueven el conocimiento y la interacción, además la eficiencia y la productividad en el salón de clases entre los profesores.” La educación inicial se beneficia de los recursos tecnológicos

porque animan al estudiante aprender de forma interactiva también otorga materiales de apoyo y fomentan la comunicación entre docentes y alumnos, también promueven el interés de los estudiantes por conocer aprendizajes nuevos.

(María Matilde & , 2019) Menciona que: “El conocimiento y el uso de los Recursos tecnológicos es importante ya que permiten a los niños desarrollar distintas destrezas.” Partiendo de lo citado por la autora uno del objetivo de la educación inicial es de desarrollar destrezas que serán la base para la educación primaria, entre las habilidades que los recursos tecnológicos permiten desarrollar en los niños son las auditivas, visuales y táctiles. La utilización de estos medios en esta etapa escolar guiados por su docente permite un desarrollo cognitivo que facilita su aprendizaje aportando creatividad, experimentación, curiosidad, motivan al aprendizaje y coordinación.

En síntesis, podemos agregar que el uso de la tecnología en la educación inicial está mejorando la enseñanza transformándola de tradicional a una educación flexible e innovadora mejorando el aprendizaje y creando condiciones propicias para que el docente y el estudiante interactúen en la práctica – aprendizaje, el uso de estas tecnologías en la educación inicial proporciona a los alumnos conocimientos y destrezas digitales básicas adecuadas a cada edad.

## **2.4 Tipos de Recursos Tecnológicos**

Existen múltiples tipos de recursos tecnológicos que son de gran ayuda tanto para los maestros como los estudiantes, pero es necesario que los docentes puedan reconocer que tipos de medios tecnológicos vayan acordes a las capacidades y necesidades del estudiante como lo indica:

(Garrote Salazar, 2019, pág. 247)

“La variedad de recursos tecnológicos que nos ofrece internet y las TIC es inmensas. Podríamos estar navegando por la red días y días y no se agotarían las posibilidades. Por ello, aquí simplemente mencionaremos algunos de los sitios web y herramientas que nos parecen de utilidad, dejando a muchos de ellos sin citar.”

(Carrión Moroto, 2007, pág. 122) Manifiesta que: Por ejemplo: “Grant clasifica a los recursos en tres tipos: tangibles (físicos y financieros), intangibles (tecnología, reputación y cultura) y humanos (conocimientos y destrezas especializadas, capacidad de comunicación y de relación y finalmente la motivación)” los recursos tecnológicos para su estudio se han clasificado en 3 grupos: Tangibles, Intangibles y humanos. Estos medios son beneficiosos para la humanidad y forman parte del diario vivir pues facilitan llevar a cabo una gran variedad de tareas.

#### **2.4.1 Recursos Tecnológicos Tangibles**

Son aquellos implementos físicos que se pueden medir y contar esto quiere decir que se pueden palpar, son utilizados por los docentes en la educación inicial para poder complementar, guiar o evaluar los aprendizajes, el

uso de estos recursos tecnológicos tangibles no se basa solo en emplearlos didácticamente si no que es necesario utilizarlos con normas de calidad educativa y metodologías basadas en los procesos de innovación pedagógica. Entre los recursos tecnológicos tangibles utilizados en la educación inicial tenemos:

## RECURSOS TECNOLOGICOS TAMGIBLES Y SU UTILIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN INICIAL

CUADRO N. 2

NOMBRE	CARACTERISTICAS
Pizarra digital interactiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecta cualquier información que provenga del portátil.</li> <li>• Se puede proyectar contenidos de herramientas multimedia mediante la conexión de un cable: CD, DVD, cámara de fotos.</li> <li>• Incorpora sus propias herramientas y recursos didácticos</li> </ul>
Mesas interactivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pueden ser utilizadas por grupos de niños hasta seis integrantes que trabajan en contenidos digitales.</li> <li>• Han sido diseñadas para que los estudiantes tengan un momento de reflexión y debate entre ellos gracias al contenido digital que poseen.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Su función es la de cualquiera otra herramienta digital, su diferencia radica es que está adaptada a la estatura de los estudiantes.</li> <li>• Incorpora juegos didácticos con los cuales el niño puede aprender mientras juega.</li> </ul>
Tabletas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son dispositivos que se caracterizan por tener un tamaño entre el ordenador y un móvil.</li> <li>• Se puede manejar con un lápiz electromagnético.</li> <li>• Es muy útil para los niños de educación inicial puesto que pueden aplicar la función de la escritura sobre la pantalla porque permite el aprendizaje de la escritura de manera digital.</li> </ul>
Portátiles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fueron las primeras herramientas tecnológicas que llegaron al aula después de la televisión y los videos.</li> <li>• Permiten el trabajo tanto individual como en grupo.</li> <li>• Al aprender a utilizarlos adquieren nuevos conocimientos.</li> </ul>

Fuente: <https://recursostecnologicosenelpa.blogspot.com/2019/06/recursos-tecnologicos-tangibles-e.html>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen.

## 2.4.2 Recursos tecnológicos intangibles

Denominados también transversales son aquellos que no pueden medirse ni tocarse son informaciones o conocimientos inmateriales indispensables para llevar acabo el desarrollo de todos los proyectos existentes, imprescindibles en las empresas, hogares y en todos los ámbitos culturales, entre los recursos intangibles estan los programas informáticos que son fundamentales para el trabajo en estos días, dentro de las aplicaciones que tiene este recurso se encuentra el ámbito educativo los alumnos aprenden de una manera divertida y práctica mejorando los resultados académicos.

### RECURSOS TECNOLOGICOS INTAMGIBLES Y SU UTILIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN INICIAL

CUADRO N. 3

NOMBRE	CARACTERÍSTICAS
Softwares específicos de aplicación online	<ul style="list-style-type: none"><li>• Actividades tipo online que se pueden utilizar para trabajar las diferentes áreas del conocimiento.</li><li>• Se puede utilizar como apoyo a las tareas que se le mandan a los niños en formato papel.</li></ul>
Los multimedia	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siempre se han utilizado en el aula para hacer menos monótono el aprendizaje.</li><li>• Actualmente se utilizan como complemento de las herramientas más modernas.</li></ul>

Plataformas de enseñanza virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es muy conocida por la cantidad de beneficios que brinda a los estudiantes.</li> <li>• Permite al alumno estudiar la materia a distancia sin desplazarse a la escuela.</li> <li>• Ha permitido diferentes modalidades de estudio.</li> </ul>
Los blogs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son lectores a través de enlaces que se acceden por medio de hipervínculos a la información que se solicite.</li> <li>• Su ventaja pedagógica y formativa es de fomentar el aprendizaje cooperativo, motivación y capacidad para manejar información.</li> </ul>
Software power point	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Su utilidad radica en el diseño y uso de poster académicos.</li> <li>• Plantea una metodología activa en lo que el alumno desarrolla sus contenidos a parte de sus conocimientos previos.</li> </ul>

Fuente: <https://recursostecnologicosenelpa.blogspot.com/2019/06/recursos-tecnologicos-tangibles-e.html>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

Para (Leones, 2019)

Actualmente los diferentes tipos de Recursos Tecnológicos han venido hacer un cambio en nuestras vidas y en los centros escolares obligando a los docentes hacer uso de las mismas. Empleando nuevas metodologías, aunque muchos docentes tienen miedo de hacer uso de ellas, puesto que tienen fobia de estas.

En lo que se refiere a los diferentes tipos de recursos tecnológicos estos han permitido cambios fundamentales en la vida de las personas dentro de la sociedad su aplicación ha facilitado una gran cantidad de tareas rápida y eficientemente, en lo relacionado a la educación la implementación de computadores, laptops, entre otros recursos tecnológicos permite al docente innovaciones en el aprendizaje dotándolos de herramientas interactivas necesarias para guiar al niño en el aprendizaje.

Es necesario que el maestro esté capacitado para poder enfrentar las nuevas tecnologías la formación del docente no debe ser solamente en función de la asimilación de contenidos sino en la necesidad de proponer objetivos que determinen el modelo de aprendizaje que se quiere desarrollar.

### **2.4.3. Medios Audiovisuales**

Incluir los medios audiovisuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación inicial se considera indispensable, el interactuar con juegos y espacios divertidos facilitan la rápida comprensión, Las nuevas tecnologías integran habilidades en diferentes entornos educativos que estimulan la curiosidad de aprender, al mismo tiempo ayudaran a construir un

aprendizaje por medio de los sentidos, que se utilizan cuando se realiza un desempeño adecuado dentro del aula de clases.

(Ochoa, 2013)

Denominamos como medios audiovisuales a aquellos medios de comunicación masiva que apelan a la utilización de los sentidos de la vista y el oído para transmitir sus mensajes. Es decir, los medios audiovisuales combinan imágenes y sonidos, y por caso, el receptor puede ver y escuchar el mensaje en cuestión. Entre los medios audiovisuales más destacados se cuentan la televisión, el cine e internet, quien se ha incorporado a la categoría en las últimas décadas.

Los medios audiovisuales son un canal para la comunicación puesto que por medio de ellos podemos ver y oír lo que se quiere presentar estos tipos de medios son de trascendental importancia para la sociedad debido a que su utilidad radica en informar temas que son de interés para el receptor. Estos medios audiovisuales junto con los Recursos tecnológicos han hecho cambios en el mundo porque en estos tiempos es posible ver imágenes en vivo o saber lo que está sucediendo del otro lado del planeta.

(Alejandre Marco, 2019, pág. 79) Manifiesta: “El medio audiovisual está cada vez más presente en la educación. Los conceptos y conocimientos ya no se transmiten únicamente en formato escrito sino también utilizando medios audiovisuales” El trabajo conjunto de los medios audiovisuales y la educación promueven en el estudiante la capacidad de explorar nuevas formas de enseñanzas que con imágenes y grabaciones comunican mensajes específicos, constituyen una herramienta para reconocer los canales comunicativos (emisor – mensaje – receptor) puesto que toda la información que recibe el niño es a

través de la vista y el oído y es por eso que se los considera como un recurso que facilitara esta conexión comunicativa.

El avance de la tecnología en el ámbito educativo permite al docente de educación inicial producir medios audiovisuales adecuados generando en el estudiante a que procese la información de una mejor manera como indica: (Burgos Romero, 2021) “Los materiales audiovisuales en la educación inicial son muy pertinentes y acertados ya que es una muy buena manera de captar la atención.”

En conclusión, podemos indicar que los medios audiovisuales como la radio, la televisión, el cine entre otros son importantes en todos los ámbitos del ser humano y si lo aplicamos en la educación inicial fortalecerá los aprendizajes significativos en los niños, pero si se llega al abuso pueden ser dañinos en muchos aspectos de nuestra vida como las relaciones interpersonales que pueden causar que las personas se aislen de los demás.

#### **2.4.3.1 Tipos de medios Audiovisuales**

(Barros & Barros, 2015) Manifiesta: “Entre los medios audiovisuales más populares se encuentran las diapositivas, la transparencia, la proyección de opacos, los diaporamas, el video y los nuevos sistemas multimediales de la informática” Los medios audiovisuales son herramientas que ayudan a hacer una presentación más comprensible entre los más usados tenemos:

## TIPOS DE MEDIOS AUDIOVISUALES

CUADRO No.4

<b>Nombre</b>	<b>características</b>	<b>ventajas</b>
Diapositivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es utilizada por el docente para su aprendizaje-enseñanza.</li> <li>• Son fotografías de finas láminas de vidrio recubierto por plástico lateral.</li> <li>• Se necesita un proyector para su utilización.</li> <li>• Son colocados en cajita para seguir su orden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene la atención de los alumnos mediante el uso de video, gráfico y música.</li> <li>• Incrementa la participación e interacción de los alumnos.</li> <li>• Amplia el lenguaje al comprender la tecnología.</li> <li>• Proporciona un enfoque efectivo tanto para el aprendizaje del alumno como para la enseñanza del docente.</li> <li>• Permite incorporar texto, video, audio y fotografías con facilidad.</li> </ul>
Retroproyectores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aparato óptico que proyecta imagen de una pantalla.</li> <li>• La pantalla que reproduce la imagen tiene una película transparente.</li> <li>• Se realiza mediante impresión fotográfica en impresora.</li> <li>• Docente utiliza para transferir información y controlar el nivel de conocimiento de sus alumnos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se utiliza como pizarra principalmente como un rollo de acetato.</li> <li>• Se puede escribir con rotuladores y borrar con facilidad con paños húmedos.</li> <li>• Se usa como proyector de transparencia.</li> <li>• El docente tiene de frente a sus alumnos, no pierde el contacto visual con ellos.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fácil manejo incluso para el niño de educación inicial.</li> </ul>
Radio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramienta de enseñanza-aprendizaje, sumamente enriquecedora.</li> <li>• Es el uso de la comunicación oral que estimula el pensamiento y la razón, la cual permite la creación de significados mediante la percepción e interpretación del mensaje.</li> <li>• Medios tecnológicos que ofrece diversos beneficios a los programas educativos.</li> <li>• Es mensaje sonoro y es recibido por el sentido auditivo de las personas, repercutiendo en el nivel de atención del mensaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite mejorar la expresión oral y ampliar su vocabulario.</li> <li>• El mensaje auditivo tiene mayor memorización que la palabra escrita o visual.</li> <li>• Mejora y fortalece el desempeño comunicativo lingüístico y social.</li> <li>• Desarrolla la imaginación del niño inventando personajes, lugares insólitos y sucesos increíbles que y les permitirá compartir momentos de creación junto a sus compañeros.</li> <li>• Identifican las situaciones que ellos se han imaginado.</li> <li>• Atención activa en donde se denotan estímulos de pensamiento y se reflexiona en el mensaje que se está recibiendo.</li> </ul>
Videos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sirve para facilitar a los profesores la transmisión de conocimientos y a los alumnos la asimilación de estos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede ser utilizado para lograr desarrollar una clase donde el estudiante participe activamente para llegar al aprendizaje.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posee imágenes en Movimientos, colores, música, sonido e incluso texto, estos elementos inciden de alguna manera en la motivación de los estudiantes.</li> <li>• Da permanencia a los mensajes y permite su intercambio y conservación.</li> <li>• Permite la reproducción instantánea de lo grabado.</li> <li>• Requiere de la intervención del docente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumple la función de transmitir información al estudiante y de formación para los docentes.</li> <li>• Genera motivación en el estudiante.</li> <li>• Cumplen con propósitos pedagógicos y por lo cual es preciso identificar el público al que va dirigido.</li> <li>• Facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje para la educación inicial.</li> </ul>
Televisión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmite sonido e imagen.</li> <li>• Naturaleza audiovisual, siendo un medio muy completo con imagen en movimiento y sonido.</li> <li>• Medio didáctico con capacidad de mostrar contenido que motive el interés y el aprendizaje del televidente.</li> <li>• Herramienta para la educación que hace más grato el proceso de aprendizaje que permite el desarrollo de tipos de actitudes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brinda una multitud de posibilidades que pueden y deben ser aprovechadas por la sociedad.</li> <li>• Es un medio de socialización: Es un trasmisor de normas, valores y conceptos que hace que el tercer agente socializador detrás de la familia y la escuela ya que brinda a los niños modelos de conducta.</li> <li>• Actúa como fuente de entretenimiento y de aprendizaje: sin fin de programas que ayudan a entretener al niño</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilita la educación y enriqueciendo la experiencia del estudiante para propiciar el aprendizaje, haciéndolo más ameno por medio de imágenes en movimientos.</li> </ul>	<p>mientras se divierte y aprende.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es audiencia masiva y no requiere gran esfuerzo para verla, ya que llama mucho la atención.</li> </ul>
Reproductor de Sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tecnología empleada analógica y digital.</li> <li>• Sonido en lo que interviene la técnica amplificadores, sintetizadores, grabadores, reproductores generados.</li> <li>• Son reproducciones de voces, ruidos, sonidos, música, etc.</li> <li>• Esta relaciona con la educación sensorial motriz y corporal, atención de memoria, afectividad, expresión corporal, educación del gusto y de lo estético.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es comunicación activa y permite la relación entre docente y estudiantes.</li> <li>• Desarrolla una serie de conocimiento en el niño como: sonido, timbre, intensidad, altura, duración, acento, compas, etc.</li> <li>• Despierta sensibilidad en el niño, su sentido estético, la agudeza de oído, responde a estímulo sonoro.</li> <li>• Aprende a escuchar, conocer sonidos de una manera instintiva irá adquiriendo su buen gusto.</li> <li>• Potenciar habilidades, emocionales y capacidades sensoriales, perceptivas y creativas.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es su rol de testigo y prueba gráfica de la realidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla la capacidad expresiva, favoreciendo sus capacidades imaginativas.</li> </ul>

<p>Fotografía</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capta no solo la belleza de las cosas, sino también cosas no gratas, a veces cosas que son difícil de observar.</li> <li>• La fotografía posee un enorme potencial pedagógico, es muy bien usado al momento del aprendizaje-enseñanza en niños de educación inicial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla la sensibilidad, la creatividad y la identidad personal.</li> <li>• A través de la fotografía busca que el niño conozca los aspectos técnicos, estéticos y éticos de la disciplina ayudándolos a fortalecer su capacidad de observar el entorno de manera crítica y permitiéndoles expresar un punto de vista propio.</li> <li>• Valoren nuestro patrimonio fotográfico como expresión artística y memoria histórica.</li> </ul>
<p>Pantalla Digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pantalla de gran dimensión con un sonido extraordinario, que nos permite utilizarla como soporte de proyección de película.</li> <li>• Contiene archivos, flash y gif animados que permite preparar la participación para los niños muy divertido.</li> <li>• Esta herramienta digital impulsa la innovación pedagógica y profundiza en el conocimiento de las mejoras que en los procesos de enseñanza y aprendizaje generalizada de este sistema tecnológico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material didáctico que puede ser usado desde la etapa de educación inicial a las nuevas tecnologías.</li> <li>• Potencia la creatividad del niño.</li> <li>• Crea un ambiente cálido y relajado en el aula.</li> <li>• Despierta el interés y la motivación del niño hacia la nueva tecnología especialmente cuando participa en los juegos en la pizarra.</li> <li>• Potencia un aprendizaje autónomo,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizado con su lápiz digital que ayuda a las actividades del niño, desde 3 años en adelante.</li> </ul>	<p>cooperativo y lúdico, en los niños de 4 a 5 años, que realizan su propio aprendizaje de conocimiento, y sus iguales quienes interactúan y verifican los conocimientos adquiridos, siempre mediante una herramienta imprescindible, el juego.</p>
Videos Proyectores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso didáctico de un gran valor educativo, porque proyecta películas o documentales, todo sobre un tema concreto.</li> <li>• Buena herramienta de trabajo debido a la amplia visualización de los contenidos, que al ser más grande permite una participación del grupo de clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se consigue en el niño, una motivación en el proceso de aprendizaje.</li> <li>• Nos permite que el niño tome conciencia del proceso de aprendizaje si proyectamos las fotos de la actividad realizada de forma secuenciada.</li> <li>• Capta la atención del niño ya que se puede utilizar proyectando animaciones que hace que la clase sea más a menos y agradable.</li> </ul>

Fuente: <https://educrea.cl/medios-audiovisuales/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen.

### 2.4.3.2 Innovación Pedagógica.

El sistema educativo se ha visto en la obligación de efectuar cambios en los procesos de enseñanza aprendizaje, reconociendo que dentro de los salones de clases existen estudiantes con diferentes características y cuyas necesidades

educativas deben ser atendidas con equidad social. La Innovación Pedagógica dota al docente de métodos didácticos, tecnológicos y pedagógicos que mejoren la enseñanza en el salón de clases.

Para: (García Flores, 2020) Innovación Pedagógica “Es una estrategia de desarrollo pedagógico que en la escuela busca la transformación de prácticas educativas a partir de la reorganización intencional y explícita de relaciones, estructuras y contenidos” El autor nos manifiesta que las Innovaciones pedagógicas permiten cambios en el proceso de aprendizaje que modifican las estrategias y técnica por medio de herramientas tecnológica, pedagógicas y didácticas que conllevan a una educación de calidad con un currículo que permita al estudiante de una manera justa e inclusiva desarrollar sus conocimientos y capacidades.

En este sentido (UNESCO, 2016) Ha planteado que “la innovación está fundamentada sobre el aprendizaje y que el siglo XXI la innovación se ha vinculado, por una parte, con la incorporación de los TIC en la educación por otra con el protagonismo de las Instituciones Educativas.” De acuerdo con la UNESCO la Innovación Pedagógica está relacionada a cambios y mejoras, animando al sistema escolar en la búsqueda de caminos nuevos para aprender, los Recursos Tecnológicos y los centros educativos tienen que promover estos recursos para obtener una enseñanza apegada a la exigencia de una sociedad globalizada.

(Educo, 2021)

La Innovación Pedagógica es un proceso que implica un cambio en la enseñanza y se basa en cuatro elementos fundamentales las personas, el conocimiento, los procesos y la tecnología. Si no se

considera los cuatro elementos conjuntamente es probable que la innovación educativa no tenga el éxito esperado.

Estos elementos descritos en la cita permiten que la innovación pedagógica cumpla su objetivo que es el de hacer que la enseñanza sea conjunta es decir que tanto el docente como el estudiante participen activamente en el aprendizaje y que los conocimientos impartidos incluyan procesos que ofrezcan cambios y la utilización de los recursos tecnológicos por lo contrario la innovación pedagógica no tendrá el realce esperado.

#### **2.4.4 Aplicación de los recursos tecnológicos en la educación inicial.**

La educación inicial es una etapa de educación integral que inicia desde los 3 hasta los 6 años de edad donde los padres cumplen un papel importante en su formación, este vínculo padre, docente y estudiante fortalecerá el área pedagógica facilitando su experiencia de aprendizaje formando bases sólidas. Por tanto, es necesario plantear la necesidad de aplicar estrategias que vayan de acuerdo al avance tecnológico, utilizando estos recursos en los aprendizajes para crear una atmosfera lúdica que proporcionara la imaginación, creatividad, dedicación y esfuerzo.

Para (Velasquí López, 2017)

“Las practicas tradicionalistas en el nivel preescolar van quedando atrás, ya que el modelo educativo que actualmente se maneja por disposición oficial educativa tiene un carácter flexible, por lo que, para favorecer las competencias en los niños, los docentes pueden idear y crear situaciones didácticas innovadoras en las modalidades

de implementación de proyectos, talleres, etc., en donde cada vez más se observa el uso de la tecnología de uso habitual por los niños.”

La enseñanza en el nivel inicial ha ido cambiando de lo tradicional a una educación abierta y flexible creando espacios donde se pueda implementar recursos innovadores que faciliten el aprendizaje significativo y la participación activa de los docentes y estudiantes entre estas herramientas se encuentran los recursos tecnológicos que aplicados en talleres lúdicos y proyectos que activen en el estudiante la curiosidad por descubrir y experimentar los niños alcance destrezas necesaria para los siguientes niveles educativos.

Según (Camacho, 2020)

“Los recursos tecnológicos ayudan a ser más llevadera la tecnología en forma rápida y sencilla que le permitan al alumno reconocer problemas y establecer soluciones y le permitan al niño socializar tanto lo que aprende en la escuela como en la casa”

En efecto los recursos tecnológicos son esas herramientas virtuales que facilitan al niño de educación inicial familiarizarse con la tecnología permitiendo un aprendizaje dinámico e innovador a través de actividades interactivas que ayuden en su desarrollo integral, el docente tiene que brindar al estudiante una adecuada orientación para el uso de estos recursos sacando el máximo provecho de esta herramienta tecnológica.

(Velasategui Lopez, 2019) Dice que “La integración de las nuevas tecnologías a los procesos educativos con los niños pequeños constituye un reto

y una oportunidad para modelar y optimizar nuestras prácticas docentes”. En esta era digital el rol del docente no es solo de adecuar contenidos y metodologías de enseñanza a las nuevas tecnologías sino de adquirir conocimientos y habilidades digitales generando entornos de aprendizaje que el docente debe adaptar de acuerdo al momento de aprendizaje.

Como docentes estamos en el deber de realizar cambios en el proceso educativo dejando el tema de enfrentarnos a nuevos retos, realizando capacitaciones que nos permitan actualizar nuestros conocimientos para brindar a los estudiantes espacios donde puedan compartir, crear, promover ideas y socializar y familiarizarse con estas tecnologías en este nivel.

#### **2.4.4.1. Interactividad**

Interactividad es la relación que existe entre las personas y los contenidos digitales por medio de un ordenador y responde a los requerimientos de las personas que la utilizan en otras palabras la interactividad es la que permite navegar por los diferentes sitios web.

Para (Obrega, 2020) “Tanto en el aprendizaje a distancia como en la enseñanza presencial, la interactividad o comunicación pedagógica sigue siendo factor esencial para el aprendizaje”. La interactividad son los medios de cualquier tipo que ayude al alumno a aprender y es considerada como un elemento motivador en todos los procesos de aprendizaje pues se considera como una relación con el medio tutor y recursos pedagógicos, la calidad de esta interacción es un factor que determinara el interés o desinterés de las actividades educativas.

(Castro Arbeláez, 2020) “El aprendizaje interactivo es cada vez más potente. A través de herramientas tradicionales e innovadoras nos muestra todo lo que pueden aportar las nuevas corrientes y recursos en educación”. Los recursos interactivos son herramientas digitales que se utilizan en sistemas computarizados y permiten que los usuarios puedan interrelacionarse con otras personas, en este ambiente de interactividad es indispensable contar con los diferentes tipos de usuarios, una audiencia que se tiende a ignorar son los niños en edad preescolar pues se piensa que ellos no están familiarizados con la tecnología por lo contrario ellos también pueden estar en línea , a continuación les presentamos algunos sitios web que son ejemplos de los diferentes usos de la interactividad actual en la educación inicial.

**Mundos virtuales:** Es una comunidad virtual que simula el mundo real donde el usuario puede interactuar con objetos, personas, lugares virtuales con fines educativos como por ejemplo MOODLE que tiene beneficios importantes en el aprendizaje del estudiante pues muestra contenidos en forma visual y crear situaciones visuales que se utilizan para enseñar habilidades a los niños. Como ejemplo podemos mencionar los siguientes:

- Club Penguin – [www.clubpenguin.com](http://www.clubpenguin.com)
- Hotel Habbo - [www.habbo.com](http://www.habbo.com)
- Word of Warcraft – [www.worlofwarcraft.com](http://www.worlofwarcraft.com)

**Comunidades virtuales:** (Avantel, 2020) “Una comunidad es un conjunto de personas que trabajan de manera coordinada para ordenar los datos que han sido procesados en internet” Las comunidades virtuales son grupos de personas que se unen para comunicarse y recolectar información ordenada que se obtiene por medio de las páginas web. Entre las ventajas de las comunidades web es que se pueden conectarse con personas de todo el mundo en la educación estas

comunidades pueden intercambiar información, archivos y documentos que permitan continuar con el aprendizaje de manera rápida, también se puede estudiar donde y cuando se quiere sin asistir a una institución. Entre las principales comunidades virtuales mencionamos las siguientes:

- **Twitter:** Una red social que permite leer, anunciar y compartir noticias con personas de otras partes del mundo.
- **Microsoft community:** Un foro virtual que agrupa a usuarios de Microsoft.
- **Wikipedia:** Comunidad de colaboradores que debaten, corrigen, crean artículos, traducen y mantienen actualizado el proyecto enciclopédico colectivo.
- **Tinder:** Red social con fines de interés romántico.
- **eMule:** software de conexión.

**Contenidos para niños** (Romero, 2020) “Un ambiente virtual es el espacio que se crea en internet para propiciar el intercambio de conocimiento entre instituciones educativas y estudiantes a partir de plataformas que favorecen las interacciones estos usuarios para realizar un proceso de aprendizaje”. Como se ha dicho los contenidos virtuales para niños son ambientes virtuales que tienen la finalidad de proporcionar contenidos educativos a docentes para crear aulas virtuales que proporcionen al estudiante nuevas experiencias de aprendizaje donde es posible realizar actividades programadas, intercambiar ideas, tener acceso a materiales de acuerdo a la asignatura estudiada.

**Historias Interactivas:** Para (Rodríguez Juárez, 2020) “Interactivo significa que da lugar a la interacción que permite un diálogo, en este caso entre la tecnología que contiene la historia y el usuario”. Las historias interactivas permiten la comunicación del niño y el medio virtual en el que está desarrollando

una actividad sea estos juegos, videos o una historia, existen historias interactivas no lineales y lineales. Los lineales le dan al usuario una ilusión de tener elección, y las no lineales aportan ilusiones reales de esta manera se puede conseguir historias donde el usuario puede intervenir en el desarrollo y desenlace de la historia.

**Libro Juegos:** En este espacio ofrece juegos en donde el lector puede decidir qué hace el protagonista de la historia en este espacio los niños además de divertirse activan los sentidos y mejoran sus destrezas manuales, reconocen y entienden del entorno que lo rodea esto permite aún más desarrollar su creatividad.

#### **2.4.4.2 Habilidades investigativas en la educación inicial**

Durante estos últimos años se ha buscado formas de mejorar el desempeño escolar en la educación inicial el profesor tiene una gran responsabilidad pues es considerado el líder en el desempeño del aula y tiene que estar actualizándose permanentemente para dar las respuestas necesarias a las necesidades e intereses de los estudiantes, por eso el Ministerio de educación deben implementar medidas para la formación del profesorado que mediante nuevas políticas en la carrera docente exija mayor formación de profesionales dotados con estrategias metodológicas que guíen al estudiante a fortalecer sus habilidades investigativas.

Para: (Corredor Gómez, González Restrepo , & Gálvez Pineda, 2016, pág. 58)

Las habilidades básicas de investigación hacen alusión a las relaciones multidisciplinarias que se establecen en el currículo. Y

están representadas por habilidades lógicas del pensamiento (análisis – síntesis, comparar, abstraer y generalizar) (observar, describir, comparar, definir, caracterizar, ejemplificar, explicar, argumentar, demostrar, valorar, clasificar, ordenar, modelar y comprender problemas) y las habilidades docentes generales.

Las habilidades investigativas es el vínculo que relaciona las diferentes disciplinas que están establecidas en el currículo como son las capacidades intelectuales y sociales que deben desarrollar el niño y las competencias docentes para desempeñarse en el nivel inicial pues encierra criterios y experiencias de cómo guiar al estudiante a desempeñarse en este nivel.

(Salazar Bejar, 2019) “En este sentido el desarrollo de habilidades investigativas como eje transversal en el proceso de enseñanza aprendizaje es una de las vías que permite integrar la auto capacitación permanente y la actualización sistemática de los conocimientos” En el currículo de educación los ejes transversales son temas de la realidad social que aparecen enlazados en cada área curricular en tal sentido el desarrollo de habilidades es un medio que conduce a un aprendizaje que favorezca la cultura científica – científica y ética – moral de las personas.

Para (Valencia, 2010, pág. 265) “Cuando los niños, niñas y jóvenes reciben el estímulo adecuado y convierten las habilidades investigativas en hábitos cognitivos, es más probable que desarrollen mejor las actividades que desean asumir como parte de su proyecto de vida.” Los estímulos en el niño a muy temprana edad favorecen su aprendizaje y curiosidad, atención y concentración y obtienen los instrumentos para relacionarse con su entorno esto potencia en la capacidad de transformarlos en habilidades investigativas que lo llevarán a descubrir nuevos conocimientos que incrementa el aprendizaje significativo.

Una de las labores del docente de educación inicial es de implementar métodos para estimular en el niño habilidades investigativas que deben ser realizadas mediante los estándares de calidad educativa ajustándolos al currículo orientándolos a despertar el interés hacia el estudio de un tema en cuestión, la indagación de hechos y fenómenos la especificación de ideas para describir nuevos hechos y ordenar las indagaciones más importantes.

#### **2.4.5 Clasificación de los Recursos Tecnológicos en la educación inicial**

En el sistema educativo actual en nuestro país en el nivel de educación inicial se está aplicando nuevos métodos educativos encaminados a mejorar el aprendizaje en los niños tal es el caso de los Recursos tecnológicos que son considerados innovadores a la hora de aplicarlos en el aula, resultan una experiencia satisfactoria por lo divertido que lo pasan y la alegría que se sienten al estar en contacto con dichas actividades.

Para (Tecnología Educativa, 2015)“El uso de la tecnología educativa como recurso de apoyo para la educación está enriqueciendo el proceso de enseñanza tradicional.” Los recursos tecnológicos mejoran el aprendizaje creando las condiciones apropiadas para que el docente y el estudiante de educación inicial interactúen dentro de un espacio de practica – aprendizaje pues estos recursos atraen la atención del niño, su uso en la educación inicial da a los estudiantes el conocimiento y destrezas básicas de informática como base de una enseñanza tecnológica adaptada a su edad.

## RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA EDUCACIÓN INICIAL

**CUADRO No.5**

Recursos Tecnológicos en la Educación Inicial	Importancia	Beneficio
Computadora	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla la motivación para experimentar la adopción de actividades antes los errores.</li> <li>• Es un instrumento lúdico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refuerza, complementa, amplía los temas de trabajo.</li> <li>• Estimulan al niño a conocer este recurso sin miedo.</li> <li>• Disfruta de cuentos, canciones, nociones espaciales y temporales, conceptos lógicos matemáticos.</li> </ul>
Televisión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporciona un elevado nivel de experiencias pedagógicas o profesores y alumnos incrementando la motivación.</li> <li>• Recurso importante en la enseñanza, proceso muy dinámico que ayuda al cambio físico y social del hombre.</li> <li>• Mantener al día de los contenidos de las áreas de los programas.</li> <li>• Ejerce una gran influencia en la sociedad, desde un punto de vista global podemos afirmar que la televisión educa, forma, influye en la cultura socia, en las actitudes, en los valores, pensamientos, ideología.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprende tanto con la televisión educativa como la enseñanza tradicional.</li> <li>• En algunos casos los programas educativos por televisión dan resultados pedagógicos superiores a la enseñanza personal del maestro.</li> <li>• Se emplea variados recursos materiales y técnicas de enseñanza audiovisual que no están al alcance de los maestros en el aula.</li> </ul>

<p style="text-align: center;">Radio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantener al día de los contenidos de las áreas de los programas.</li> <li>• Radio escolar puede trabajar con un equipo básico de un micrófono, mezcladora de audio y altoparlantes.</li> <li>• De presentar la educomunicación en el ámbito radiofónico como una tarea imprescindible en una sociedad cada día más influenciada por lo que transmiten los medios.</li> <li>• Importante el docente actúa y usa la radio en la escuela no solo como herramienta didáctica de complemento en las clases sino como un contenido a aplicar en el proceso constructivo de la enseñanza desde los primeros niveles educativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramienta que ayuda a reforzar el aprendizaje, ya que su utilidad estimula a la reflexión y a la crítica a través de la emisión de comentarios.</li> <li>• Mejora la expresión oral y escrita entre los alumnos, así como la utilización de los signos de puntuación.</li> <li>• Favorece la integración del niño, aproximándolo a su entorno.</li> <li>• Desarrolla una nueva forma de educar: activa, abierta a la vida, crítica y solidaria,</li> </ul>
<p style="text-align: center;">Videos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso valioso para la enseñanza-aprendizaje.</li> <li>• Es necesario resaltar que la capacidad de retención del estudiante suele ser mayor, puesto que atrae la atención por la combinación de estímulos, lo que repercute en la retención de los contenidos.</li> <li>• Importante que el video educativo de una duración aproximadamente de 6 a un máximo de 10 minutos, la brevedad es</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencia la creatividad y la atención del niño y se tiene resultados directos en el aprendizaje.</li> <li>• Herramienta perfecta para la participación del niño en clase.</li> <li>• Con el video el niño captara información de la posición corporal de los interlocutores, gestos y miradas.</li> <li>• Desarrollaran empatía.</li> <li>• Aprende de manera visual y con un lenguaje de fácil comprensión.</li> </ul>

	clave para mantener viva la atención del niño.	
Imágenes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencia la creatividad y la atención del niño y se tiene resultados directos en el aprendizaje.</li> </ul>	

Fuente:

<file:///C:/Users/user/Downloads/DialnetElVideoComoRecursoDidacticoEnLaEducacionInfantil-3628295.pdf>  
[file:///C:/Users/user/Downloads/2130%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/2130%20(1).pdf)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen.

### **2.4.3.1 Recursos tecnológicos y su incidencia en el ambiente de aprendizaje del nivel inicial**

El rol del docente de educación inicial frente a la tecnología se considera un reto es por ello que los maestros han incluido la tecnología en el proceso de aprendizaje pues son implementos necesarios con los que se trabaja en la enseñanza en estos tiempos, el educador de párvulos tiene que buscar los métodos de cómo llegar a sus estudiantes pues en esta etapa es un poco difícil llamar su atención y es importante que los docentes tengan un conocimiento de cómo utilizar de manera correcta la tecnología y estén en constante preparación y poder brindar aprendizaje significativo de calidad.

(UNESCO, 2013)

Vivimos en tiempos de grandes transformaciones tecnológicas que modifican de manera profunda las relaciones humanas. El acceso y generación de conocimientos pasan hacer los motores del desarrollo. Las nuevas formas de conectividad están en el corazón de procesos de cambios en las esferas económicas política y cultural que han dado lugar a lo que se denomina “globalización”

El uso de la tecnología se ha vuelto indispensable en estos tiempos conocidos como la sociedad de la información donde el uso de la tecnología forma parte de su día a día, las personas pueden estar informadas de lo que está pasando alrededor del mundo. La tecnología proporciona diferentes funciones que hacen más fácil la vida de los individuos, de ahí parte la reflexión acerca de la influencia que la tecnología tiene en el proceso de enseñanza – aprendizaje es negativa o positiva.

(Santiago Benítez, Caballero Álvarez, Gómez Mayén, & Domínguez Cuevas, 2013)

Su incorporación en los procesos educativos implica considerarlas tanto como en la definición del currículo, como en el diseño y la implementación de estrategias pedagógicas y recursos didácticos que apoyen el desarrollo de nuevos aprendizajes, competencias y relaciones con el conocimiento.

De acuerdo a las circunstancias actuales de la sociedad, se busca adaptarse a los cambios que se presentan, uno de ellos es la adaptación de los recursos tecnológicos al proceso de enseñanza como una forma de mejorar los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes de los estudiantes, docentes y demás miembros de la comunidad educativa en general es importante también investigar la influencia que la tecnología puede llegar a tener en la educación debido a que en ocasiones la información que se procesa no es verídica. Para ello es necesario el trabajo conjunto entre alumnos, padres y docentes como guías para el uso responsable de estos medios pues hoy en día existen riesgos que ponen en peligro si se utiliza de forma inadecuada.

(Ayala Romero & Pérez Romero, 2019)

El uso de la tecnología en la educación es un tema que tiene pros y contras dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje por lo que resulta indispensable conocer esas ventajas y desventajas que se generan cuando se emplea ésta como recurso y/o herramientas dentro de las instituciones educativas.

Cabe señalar que las ventajas y desventajas de los recursos tecnológicos no solo implican para los ámbitos educativos sino para las otras actividades que realiza la sociedad a continuación mencionaremos algunas de ellas.

## **VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

**CUADRO No. 6**

<b>VENTAJAS</b>	<b>DESVENTAJAS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Autoaprendizaje</li><li>• Favorece la creatividad</li><li>• Facilita la comunicación</li><li>• Acceso a la información</li><li>• Aumenta el interés</li><li>• Capacita la adaptación</li><li>• Flexibilidad</li><li>• Almacenamiento de grandes cantidades de información</li><li>• Optimización de tiempo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Confiabilidad de la información</li><li>• Vulnerabilidad de la seguridad del niño</li><li>• Adicción</li><li>• Distracción</li><li>• Problemas de salud</li><li>• Aislamiento social</li><li>• Requiere de mantenimiento</li><li>• Resistencia al cambio</li></ul>

Fuente: <https://vinculando.org/educacion/educacion-y-tecnologia-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje.html>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

Sobre la influencia que tiene la tecnología en la educación podemos decir que es positiva al 50% y negativa al otro 50% puesto que las personas la miran como una balanza en equilibrio. Es positiva porque facilita al estudiante y al maestro a obtener instrumentos que beneficien el proceso de aprendizaje contribuyendo en sus conocimientos con habilidades y destrezas con las que pueda realizar diferentes actividades y se considera negativo en la educación porque se presentan diferentes situaciones como la adicción, dependencia, acoso escolar, acoso cibernético, pornografía entre otros.

#### **2.4.5.2 El currículo de Educación Inicial y su incidencia con los recursos tecnológicos.**

El currículo de educación inicial es una guía para el desempeño de la labor docente pues encierra criterios y experiencias para la formación de los niños con una enseñanza más equitativa, los estudiantes pueden gozar de las mismas oportunidades y ser la base de una sociedad más justa. El currículo de educación inicial está basado en la teoría de Vygotsky que manifiesta que el niño adquiere el conocimiento a través de sus experiencias con sus compañeros, maestros, y el entorno que lo rodea.

Para (Valencia A. , 2019)

Currículo flexible es aquel que mantiene los mismos objetivos generales para todos los estudiantes, pero da diferentes oportunidades de acceder a ellos: es la diversidad social, cultural de estilo de aprendizaje de sus alumnos tratando de dar a todos la oportunidad de aprender.

La flexibilidad en el currículo de educación inicial permite trabajar con los mismas planificaciones de área pero con metodologías de enseñanza – aprendizaje diferentes, adaptadas a estas diferencias, la flexibilidad curricular es

un reto para todas las instituciones educativas es parte fundamental de la inclusión incluye en sus postulados una serie de principios, metodologías didácticas que permiten la participación del estudiante en el ámbito educativo busca acercar al estudiante a las propuestas del currículo de una manera didáctica respetando su ritmo de aprendizaje.

Los recursos tecnológicos en los planes curriculares de los docentes son significativos pues propone experiencias de enseñanza que empleen las herramientas virtuales para que todos los estudiantes experimenten nuevos conocimientos y los asocien con aquellos que conocen. La integración de estos contenidos digitales como ejes transversales en el sistema de educación inicial son facilitadores pues se adaptan a las necesidades y características independientes de cada alumno y así conseguir con ellos una verdadera formación facilitando los procesos de aprendizaje.

(Villón Tomalá, 2019) Manifiesta:

Los ambientes de aprendizaje hacen referencia a los espacios o lugares para la actividad caracterizados por los objetos materiales, didácticos, movilización y decoración. Un ambiente de aprendizaje constituye un escenario de creación y construcción de conocimiento, cuya finalidad es garantizar la consecución de un objeto de aprendizaje, necesario para el desarrollo de competencias en uno o varios dominios de potencialidades.

Los espacios donde los niños de educación inicial se desenvuelven son importantes para su desarrollo educativo pues aportan con experiencias de aprendizajes significativo, el salón de clases tiene que ser ese ambiente donde el docente puede dirigir y acompañar estas experiencias en otras palabras los ambientes de aprendizajes es el camino a la construcción del saber que pueden ser aplicados en situaciones diferentes que se presenten en la vida de un individuo y las relaciones que puede realizar en su entorno.

Estos espacios de aprendizaje deben estar dotados de recursos educativos acordes a los lineamientos del currículo en el caso de los recursos tecnológicos los espacios de aprendizaje tienen un concepto diferente pues al tratarse de entornos virtuales simulan mucho de las características de un entorno físico el uso de las competencias podría facilitar la comprensión lectora, las relaciones lógico matemática, descubrimiento del medio natural y social. Los recursos tecnológicos son herramientas complementarias del aprendizaje que se adquieren en la relación con la realidad y refuerza los temas abordados que no pueden ser comprendidos con facilidad sin el uso de los soportes multimedia.

## **2.5 Aprendizaje Significativo**

Según David Ausubel el aprendizaje significativo es cuando el estudiante relaciona el conocimiento nuevo con ya existente reajustando y reconstruyendo ambas informaciones, es decir que los fundamentos de los aprendizajes que se posee influyen en los nuevos conocimientos y lo modifican formando los aprendizajes significativos que de acuerdo con la práctica docente se presenta de manera diferente conforme al entorno del alumno, a los tipos de vivencias de cada uno y a la forma en que los relaciones.

(Coll, 2016) manifiesta: “El Aprendizaje significativo es un instrumento potencialmente útil y valioso para el análisis y la reflexión psicopedagógica.” El Aprendizaje Significativo para el alumno es una necesidad de conocimiento que se manifiesta en una condición de crisis cognitiva este conflicto es un contraste por el desacuerdo entre los conocimientos previos y los nuevos presentados por el docente, quien incita el desarrollo del aprendizaje a travez del planteamiento de retos o para su solución.

Para (Guerrero Sánchez, 2014, pág. 5) “El Aprendizaje significativo se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza – aprendizaje.” Cuando el alumno es capaz de

construir un significado esta aprendiendo los contenidos por eso es necesario procurar que los aprendizajes que se implementen en la educación inicial y en cada etapa de escolaridad sean los mas significativos posibles por lo tanto el aprendizaje debe obrar de manera que los alumnos indaguen y amplifiquen los significados que construyen mediante intervención en las actividades de aprendizaje que se desarrollan en dos ejes elementales que son la actividad constructivista y la interacción con los otros.

(Arrau, 2003, pág. 45)

Todo Aprendizaje significativo se produce a través del diálogo, en un marco de interacción cultural en que los sujetos se relacionan entre si reconociendose como iguales y diferentes a la vez cuando en el proceso de aprendizaje no hay dialogo se niega al sujeto de Aprendizaje.

Es solo por medio del diálogo que se comparte la cultura y los aprendizajes, se hace significativa una convivencia en la variedad que favorece el contexto cultural de los estudiantes y llevándolo a conocer y valorar sus raíces, para desde ese punto entra a un dialogo con otras formas culturales sin perder su identidad, todo esto favorece en los estudiantes el desarrollo de las competencias sociales. Para aprender a convivir juntos en la educación inicial no solo se enseña a aprender ser, a aprender a conocer, a aprender hacer sino a vivir juntos, respetando las variedades culturales.

En conclusión, el aprendizaje significativo es cuando hay una transformación cognitiva pasando de no saber algo a saberlo, su característica es ser permanente, basado en experiencias y necesitara de los conocimientos previos, su diferencia entre los aprendizajes de memoria es que utiliza los conocimientos en forma novedosa e innovadoras. En la tarea docente el aprendizaje significativo podrá darse de manera distinta dependiendo del entorno del alumno y el tipo de destreza que el estudiante posea.

## 2.6 Importancia del Aprendizaje Significativo

Dentro de las Instituciones Educativas son los docentes los encargados de impartir los conocimientos a través de dinámicas, técnicas, métodos que despierten interés por una profunda comprensión de los conceptos que son importantes para el conocimiento. El Aprendizaje Significativo busca el interés del estudiante por el saber e impulsa los procesos educativos para que sea un individuo competente. Los docentes deben tomar en cuenta la preparación de actividades dinámicas que estén basadas en temas que los estudiantes ya conozcan para incorporar información nueva que fortalezca los conceptos para mejorar los aprendizajes.

(Aina, 2018) Manifiesta que:

Para Ausubel, el conocimiento profundo es construido y estructurado por el aprendizaje mediante su propia interpretación. El niño, por lo tanto, es el sujeto encargado de que las nuevas realidades se asienten en su estructura mental. Y los nuevos saberes adquiridos podrán ser utilizados posteriormente en nuevas situaciones y contextos.

La teoría de Ausubel destaca la importancia de los saberes previos de los niños para aprender conocimientos nuevos, hace hincapié que a través del razonamiento deductivo se logra la comprensión de las ideas y que el aprendizaje significativo es mejor que la memorización así pues este teórico considera que la construcción de los conocimientos empiezan en la observación y el registro de los acontecimientos y objetos por medio del tema ya existente denominados organizadores previos que pueden ser gráficos o de frases y permiten la comprensión del niño.

(Servian Franco, 2021) Indica que:

Para Piaget El objetivo principal de la educación en las escuelas debería ser la creación de hombres y mujeres que son capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente respetar lo que otras generaciones han hecho; hombres y mujeres que son creativos, inventivos y descubridores, que pueden ser críticos, verificar y no aceptar, todo lo que se le ofrece.

Para Piaget la importancia del aprendizaje significativo radica en que es un medio que solo se desarrolla cuando hay cambios, por eso aprender es parte de ese cambio mediante el cual los alumnos desarrollan procesos que estimulen cuando hay situaciones de cambios, la dinámica de esta teoría es la adaptación mediante los procesos de asimilación y acomodación por medio de estas actividades se restaura cognitivamente el aprendizaje a lo largo del desarrollo. También en esta teoría Piaget ofrece pautas en el ámbito educativo pues manifiesta que el profesor es el que debe facilitar el aprendizaje tomando encuentra la etapa en que se encuentre el alumno.

Para (García Amilburu & Landeras Cervantes, 2011, pág. 29)

El pensamiento de Vygotsky se apoya sobre la convicción de que el aprendizaje se produce en un medio social y colaborativo, nunca de manera aislada. Sostiene que es posible compartir dudas, verbalizar hipótesis y que, a partir de la externalización, surge una interacción social que permite al alumno aprender por la generación y asimilación de conocimiento.

Para Vygotsky la importancia de la interacción en el desarrollo cognitivo radica en el entorno, que juega un rol importante en el proceso de dar significado,

en otras palabras, la relación social viene antes que el desarrollo los procesos mentales superiores del individuo tiene su origen en los procesos sociales. En su teoría afirma que los niños nacen con habilidades básicas para el incremento intelectual y necesita de un tutor para que le dé instrucciones verbales esto es conocido como diálogo cooperativo o diálogo colaborativo y el niño busca entender instrucciones proporcionadas por el tutor interiorizando y utilizando la información para guiar o regular sus acciones propias.

Estas tres teorías son de gran utilidad pues permiten entender el funcionamiento del área cognitiva y la importancia de las ideas previas. El aprendizaje significativo, la zona de desarrollo próximo, el lenguaje ha revolucionado introduciendo ideas que fueron ejemplo para el constructivismo. Estos Teóricos han aportados ideas que coordinadas pueden alcanzar altos niveles de aprendizaje generando una educación de calidad y favorecen la habilidad de solución de problemas, amplían el pensamiento crítico y deductivo, la imaginación entre otros y formara ciudadanos que vivan en libertad y justicia social.

### **2.6.1 Características del Aprendizaje Significativo en la Educación Inicial**

En la etapa inicial el aprendizaje significativo se da cuando el niño relaciona información nueva con vivencia y se crea un conocimiento con un sentido propio puesto que cada uno tiene su punto de vista acerca de un mismo tema. Es un aprendizaje activo y constructivo que se basa en la comprensión de información y no en la memorización, se considera un proceso que atribuye un sentido personal a todo lo que se va aprendiendo

(Educación, 2020) Manifiesta:

Ausubel planteó esta teoría con el objetivo de establecer un antes y un después en las formas de enseñanza/aprendizaje. Se trata de un

modelo que dista en general de los sistemas actuales de evaluación, basados fundamentalmente en pruebas objetivas que implican la memorización de conceptos, fórmulas, fechas y nombres.

Por lo contrario, la teoría de Ausubel considera que una metodología constructivista busca que los estudiantes entiendan la asignatura más allá de la memorización. El aprendizaje significativo se basa en las siguientes características.

**CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA  
EDUCACIÓN INICIAL  
CUADRO No 7**

CARACTERÍSTICAS	EJEMPLOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conecta el conocimiento previo con el nuevo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno asocia saberes nuevos con los ya existentes.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencia el interés del alumno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporciona un conocimiento de valor y que el alumno comprende.</li> <li>• Incrementa el interés por seguir aprendiendo.</li> <li>• Relaciona los nuevos contenidos con su propio esquema conceptual.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza ejemplos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje contextualizado basado en ejemplos.</li> <li>• Es uno de los mejores recursos para explicar el significado de un concepto.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es la forma más práctica para que un niño pueda comprender un concepto.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomenta la participación y el debate</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno desempeña un rol activo.</li> <li>• Es el propio protagonista de su desarrollo intelectual.</li> <li>• Intercambia ideas, debate, opina sobre distintas áreas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene en cuenta el contexto social y cultural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todo proceso educativo se desarrolla en un ambiente socio cultural.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera una mayor conexión entre el alumno y profesor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un vínculo cercano entre alumno y docente.</li> <li>• El docente es el máximo guía de su aprendizaje.</li> </ul>

Fuente: <https://formainfancia.com/aprendizaje-significativo-caracteristicas-ejemplos/>  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen.

Para fortalecer el aprendizaje significativo el maestro tiene que ser el facilitador del conocimiento para ello es necesario tomar en consideración cada característica que proporciona este aprendizaje y las ponga en práctica, así como emplear de manera ordenada los materiales que tiene al alcance. Para finalizar es necesario implementar el trabajo colaborativo pues juega un papel importante en el fomento del aprendizaje significativo por lo que es necesario incorporarlo de manera permanente en el aula.

### **2.6.2 Actividades Innovadoras en el aula de clases en niños de Educación Inicial.**

Para mejorar el aprendizaje significativo dentro del aula de clase el docente debe crear estrategias educativas para fortalecer la enseñanza en el estudiante. Estas enseñanzas deben realizarse de una manera consiente donde se facilite el aprendizaje al preparar una clase con técnicas pedagógicas los resultados se verán en el proceso evaluativos del niño, es por eso que es necesario aplicar las herramientas pedagógicas de forma efectiva y adecuada conociendo los temas, el entorno escolar y el ambiente para favorecer un mejor aprendizaje.

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2020) Afirma:

En este sentido se ha propuesto el fortalecimiento de los ambientes pedagógicos, en los cuales las dotaciones tienen un sentido y facilitan experiencias relacionadas con experimentación, juegos, cuerpo y movimiento, expresión gráfica, visual y plástica; narrativa, construcción, sonido y música para transformar las aulas en espacios cálidos seguros e inspiradores.

El Ministerio de Educación se ha propuesto fomentar desde el nivel inicial fortalecer los ambientes educativos que faciliten experiencias, relacionadas con el juego, música, cuerpo en movimiento entre otros, convirtiendo el aula en espacios transformados en entorno donde predomine la experimentación y la exploración para el descubrimiento del conocimiento de forma didáctica, para este cambio el Ministerio avanza en la elaboración de una guía que proponga ideas acerca de los materiales, recursos y espacios que permitan desarrollar el aprendizaje significativo.

Entre las herramientas pedagógicas que deben aplicar los docentes en un aula innovadora de educación inicial podemos mencionar:

- **El juego:** (Collado de la Garza, 2010) manifiesta que:” Para que el juego sea considerado una actividad educativa, la función del docente es básica: debe crear contextos estimulantes para apoyar dicho desarrollo y poner una variedad de materiales y recursos” El juego es una actividad natural del ser humano, en la educación inicial se considera como una estrategia de enseñanza – aprendizaje que favorece la personalidad y el desarrollo de la dimensión permitiendo dinamizar los contenidos, los diferentes tipos de juegos brindan enormes beneficios en la motivación , exploración, aprendizaje y habilidades del pensamiento.
- **El Ambiente** (Garcia, 2013) Indica que: “María Montessori ha promovido el uso de dichos ambientes escolares, para potencializar en los niños sus habilidades de una forma espontánea y vivencial.” El ambiente es una herramienta que el maestro debe implementar para promover el aprendizaje adecuando, es un espacio donde el estudiante por medio de la observación y el entorno pueda llegar al aprendizaje diariamente. Estos rincones deben estar provistos de materiales didácticos que aporten a la enseñanza requerida.
- **Artes plásticas** (Pérez , 2012) “Las artes plásticas en la educación no deben tomarse solo como una materia en el plan de estudio” El arte es una materia complementaria que abre la puerta a la exploración, creatividad y experimentación en el niño llegando a construir conocimiento por medio de las experiencias, permite realizar actividades dinámicas como el dibujo, la pintura, el diseño, el moldeado permitiendo que el niño seleccione interprete y planee sus vivencias.
- **La Lectura** En la edad preescolar es necesario estimular al niño para que desarrolle la habilidad lectora por medio de actividades que promuevan su aprendizaje uno de los grandes problemas que se ha evidenciado en el ámbito educativo tiene que ver con la lectura y su comprensión uno de estos factores son los recursos tecnológicos pese a que son herramientas educativas muchas veces son utilizadas como entretenimiento y hace que el amor por la lectura se vaya perdiendo, el docente debe buscar los medios como desarrollar habilidades Lingüísticas en los estudiantes,

diseñando estrategias para que el niño desarrolle las destrezas necesarias para su proceso lector.

- **La tecnología** (Rámirez & Burgos, 2010) concuerdan que: “Siendo esta una herramienta de enseñanza, pero su huso debe hacerse con responsabilidad de manera reflexiva con una buena y adecuada preparación para que no se desvíe del arte pedagógico que ofrece este.” Es necesario que en todas las escuelas se implementen el uso cotidiano de la tecnología a la práctica docente para que el niño tenga la posibilidad de relacionarse en el buen uso de ella por medio de herramientas tecnológicas apropiadas a la edad de ellos.

## **2.7 Procesos del Aprendizaje Significativo**

El aprendizaje significativo es el resultado de procesos mentales donde se asimila información se arman nuevas representaciones mentales significativas que se pueden aplicar en situaciones diferentes, este proceso depende de la relación entre profesores - alumnos – alumnos – en el aula, a la ayuda de los profesores y el grado en que estas ayudas se ajusten a los recursos y relaciones que el estudiante dispone y pone en marcha.

(Pérez Marquez, 2011) Manifiesta: “Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretende” Estos procesos de aprendizajes se realizan de manera individual donde el estudiante interioriza los nuevos conocimientos con estructuras cognitivas previas se consiguen a partir de accesos que determinada la información y la realización de operaciones cognitivas. Los procesos del aprendizaje significativo se representan en el siguiente cuadro.

## PROCESOS DE APRENDIZAJE

CUADRO No 8

ACCESO A LA INFORMACIÓN	PROCESO DE LA INFORMACIÓN (Operaciones Cognitivas)	PRODUCTO OBTENIDO (Concepciones del aprendizaje)	APLICACIONES DEL CONOCIMIENTO/ EVALUACIÓN (Operación Cognitiva)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entorno físico, otras personas.</li> <li>• Materiales didácticos.</li> <li>• Entornos más mediáticos.</li> <li>• internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Captación, análisis.</li> <li>• Interacción, experimentación.</li> <li>• Comunicación con otros, negociación de significados.</li> <li>• Elaboración, reestructuración, síntesis,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memorización (conceptos, hechos, procedimientos, normas)</li> <li>• Habilidad rutinaria/motriz.</li> <li>• Comprensión.</li> <li>• Conocimiento.</li> <li>• Estrategias cognitivas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En situaciones conocidas (repetición)</li> <li>• En nuevas situaciones.</li> <li>• (procesos de comunicación, transferencia)</li> </ul>

Fuente: <http://peremarquez.net/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen.

(Gómez, 2017) “De acuerdo a la teoría de Piaget (1969) el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje es la manera de manifestarse la inteligencia.” La inteligencia forma una base y un funcionamiento que va modificando la estructura, la construcción del pensamiento se elabora mediante la interacción del organismo con el medio ambiente en los procesos de aprendizaje el encargado del aprendizaje es el estudiante y el profesor un orientador y este requiere de una continuidad o secuencia y las diferencias individuales de los estudiantes debe ser respetada.

Los docentes deben entender que el aprendizaje es personal y basado en objetivos y que necesita retroalimentarse y poder cumplir su misión de ser un

vínculo entre los elementos del proceso de enseñanza – docente, estudiante y compañeros Ser facilitadores del aprendizaje es lo primordial en el maestro de educación inicial apoyando al alumno a construir esas bases solidas que le servirán para continuar el ciclo educativo.

### **2.7.1 Ciclo del Aprendizaje significativo en la Educación Inicial**

Dentro del desarrollo diario de las actividades docentes esta la elaboración de planes de clases caracterizados por ciclos de enseñanzas donde la experiencia del aprendizaje, la observación y procesamiento de datos, la conceptualización y generación y la aplicación son las fases que deben ir incluidos en ciclos que ayudan a entender cómo funciona el proceso de enseñanza – aprendizaje.

(Pico Ilerena, 2011) Señala: “La educación es una secuencia de aprendizaje a seguir para mejorar la calidad de educación en el ámbito primario, la misma que orienta las actividades del docente en beneficios de los estudiantes” En este sentido se comprende que el ciclo de aprendizaje es un método que se utiliza para planificar las clases esta secuencia inicia con la exploración en esta etapa se realiza la manipulación del material concreto y luego continua con actividades que favorecen el desarrollo conceptual por medio de experiencias recogidas por los estudiantes durante la exploración a continuación se realizan actividades para explicar y evaluar el entendimiento de conceptos.

El ciclo del aprendizaje describe cuatro fases básicas que son:

## CICLOS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

CUADRO No 9

EXPERIENCIA	REFLEXIÓN	ABSTRACCIÓN	APLICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consigue la atención del niño al iniciar una actividad de resolución de problemas antes de darle la instrucción.</li> <li>• Elabora un aprendizaje que permite respuestas de los estudiantes.</li> <li>• Actividades individuales, lúdicas significativas del alumno relacionado con su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propicia al estudiante hacia el entendimiento del tema.</li> <li>• Transformar el concepto que va hacer enseñando en imágenes para los alumnos.</li> <li>• Usar recursos para conectar el conocimiento de los alumnos con los nuevos conceptos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta la información secuencialmente para evidenciar la continuidad de manera sistemática.</li> <li>• Enfatiza los aspectos más significativos del tema en forma organizada.</li> <li>• Propicia el análisis de conceptos, hechos y teorías.</li> <li>• Favorece el pensamiento conceptual.</li> <li>• Provee de los conceptos que sean necesarios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueba límites y contradicciones del entendimiento de los estudiantes.</li> <li>• Propicia con ideas relaciones, conexiones que los alumnos estén interesados en desarrollar sus propias aplicaciones.</li> <li>• Respeta que los alumnos organicen su aprendizaje forma y significado personal.</li> </ul>

Fuente: <http://tareas-rolando.blogspot.com/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen.

Los ciclos de Aprendizajes modifican la condición de enseñar y aprender por eso es importante tener en cuenta al momento de presentar, elaborar y valorar las prácticas educativas, propone también la apreciación en un camino amplio y efectivo en el que se debe considerar la diversidad de los estudiantes y el compromiso del educador, así como la urgencia de perfeccionar los procesos a la práctica de la docencia.

### **2.7.2 Ventajas de utilizar Recursos Tecnológicos para lograr Aprendizajes Significativos**

En estos tiempos en los que los niños son considerados nativos digitales, llamados así así porque han crecido en la era digital, es necesario adaptar nuevas tecnologías a la educación pues aportan beneficios que mejoraran la eficiencia en el aula y despertaran el interés de los niños en las actividades educativas, las ventajas que ofrecen estos recursos a los aprendizajes significativos de los estudiantes de educación inicial son necesarias pues les permite desenvolverse de manera más practica en este proceso de enseñanza aprendizaje.

(Suárez , 2020) Indica que: “La UNESCO cree firmemente en las amplias oportunidades que podrían brindar estas tecnologías si su expansión y uso son correctos.” Es un hecho que los recursos tecnológicos forman parte de la vida cotidiana de la sociedad actual, su introducción en el ámbito educativo se ha ido incrementando como una herramienta importante para la enseñanza sin embargo su mala utilización puede ser una amenaza pues su uso desmedido y no vigilado afecta al rendimiento de los niños en las áreas del desarrollo.

Entre las ventajas que los Recursos tecnológicos aportan al Aprendizaje Significativo podemos mencionar los siguientes:

## VENTAJAS DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS

CUADRO No.10

VENTAJAS	EJEMPLOS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Acceso a materiales didácticos alternativos.</li><li>• Aprendizaje autónomo.</li><li>• Enseñanza personalizada.</li><li>• Fomenta el trabajo de equipo.</li><li>• Ameniza las clases.</li><li>• Se mejora la comunicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños pueden acceder a una gran variedad de materiales didácticos.</li><li>• El uso de las tecnología favorece a la educación autónoma puesto que el niño aprende solo.</li><li>• Basada en cada tipo de estudiantes.</li><li>• Se utiliza apps educativas para trabajar diferentes áreas.</li><li>• Los niños pueden ingresar a diferentes apps y juegos para trabajar en equipo.</li><li>• En la clase siempre hay niños tímidos que se les dificulta la comunicación por medio de estos Recursos la comunicación mejorara.</li></ul>

Fuente: <https://www.pekebook.com/blog/uso-de-la-tecnologia-en-la-educacion-ventajas-desventajas/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen.

Desde sus primeros años los niños ya se encuentran en contacto con los medios tecnológicos como, por ejemplo: móviles, Tablet, entre otros por eso es necesario reconocer las ventajas y desventajas de estos recursos en el aprendizaje de los pequeños, la guía y supervisión de los padres y docentes es relevante en esta etapa pues permite el control por parte de ellos del buen uso de estos recursos.

## **2.8 Tipos de Aprendizaje Significativos**

Los estudiantes aprenden de sus experiencias reales que se presentan en medio de su entorno y por medio de este aplican lo que saben y encuentran un significado de lo aprendido, el aprendizaje significativo provee a los estudiantes de habilidades y destrezas que le permitirán continuar con sus aprendizajes de manera permanente y con autonomía de acuerdo a sus necesidades.

(Rodríguez Cepeda, 2021, pág. 47) Indica que: “Para ayudar a relacionar las nuevas ideas de una manera razonable, no aleatoria y no lineal con una estructura cognitiva apropiada Ausubel (2002) propone tres tipos de aprendizajes significativos basados en la forma de recibir la información” Basadas en la teoría de Ausubel del Aprendizaje Significativo recalcamos que se distinguen tres tipos de aprendizajes relacionados entre sí:

### **2.8.1 Aprendizajes de representaciones**

(Fingermann, 2010)“El aprendizaje por representaciones consiste en retener el nombre de las palabras y otros símbolos y asociarlos con lo que representan.” Este aprendizaje es el más elemental y va relacionado con los demás tipos de aprendizaje es parecido al memorístico ocurre cuando el significado de un símbolo es semejante con el relacionado como por ejemplo

objetos, eventos o conceptos asociados en forma lógica. Aprender representaciones es atribuir una imagen a una idea.

### **2.8.2 Aprendizaje de Conceptos**

(Arancibia, 2014, pág. 103)

Los conceptos representan regularidades de eventos u objeto. El aprendizaje de conceptos constituye en cierta forma, un aprendizaje representacional ya que los conceptos son representados también por símbolos particulares o categorías y representan abstracciones de los atributos esenciales de los referentes.

Podemos adicionar que el aprendizaje por conceptos está basado en Ambientes de descubrimiento que a medida que el niño reciba más información va aumentando en mayor grado. Su función principal es relacionar los nuevos conocimientos evidentes en la mente del estudiante, se sustenta en el aprendizaje de representaciones, su objetivo no es asociar símbolos con objetos concretos sino el de atribuir un significado más personal, por Ejemplo: El lobo y el perro se pueden diferenciar por sus características aun cuando se reconoce que son animales cuadrúpedos que ladran.

### **2.8.3 Aprendizaje de proposiciones**

(Gallardo Vázquez & Caamacho Herrera, 2014, pág. 46)“Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, aisladas o combinada, ya que requieren captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.” Este aprendizaje involucra la coordinación y la conexión de varias palabras y cada una de las cuales forman un referente unitario para combinarse de manera tal, es la suma de los

significados de las palabras elaborando un nuevo sentido que es relacionada a la estructura cognitiva.

#### **2.8.4 Aprendizaje de Maslow**

Para (García Pérez, 2015)

El esquema sobre “la jerarquía de necesidades de Maslow” es una conocida ayuda visual que clarifica su teoría sobre las necesidades humanas, físicas y psicológicas. El objetivo que persiguió Maslow con este estudio fue establecer y jerarquizar las diferentes necesidades que poseemos los humanos.

Según Abraham Maslow en su teoría del proceso de aprendizaje consta de cuatro fases: Incompetencia inconsciente, incompetencia consciente, competencia consciente y competencia inconsciente que van desde no saber nada hasta lograr conseguir el aprendizaje. Fue uno de los precursores de la psicología humanista que manifiesta que las personas tienen la tendencia de buscar su autorrealización su teoría más famosa es la pirámide de las necesidades que consiste en coloca las más básicas debajo de todas y a medida que se van cubriendo surge la superior.

#### **2.9 El Aprendizaje Significativo en relación al desarrollo curricular del nivel inicial.**

La Educación inicial es regulada por el Ministerio de Educación y según la constitución de la república la educación en el Ecuador es gratuita en todos los niveles, la educación inicial es un proceso de acompañamiento del desarrollo integral de los niños menores de 5 años y cuyo objetivo es estimular su aprendizaje y fomentar su bienestar mediante vivencias significativas que se

desarrollan en entornos motivadores y seguros como finalidad se garantiza y respeta los derechos de los niños su diversidad cultural y lingüística , el ritmo de aprendizaje y favorecer sus destrezas y habilidades .

(Pesante , 2016)

El currículo de Educación Inicial define a las experiencias de aprendizaje como un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surge del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

Según indica el currículo de educación inicial la intención de las experiencias de aprendizaje desde la educación inicial es formar individuos capaces de reflexionar indagar, explorar promoviendo un pensamiento lógico que permita desarrollar capacidades para la edificación de conocimientos con sus experiencias y vivencias, para poder lograrlo el docente debe dotar un entorno de aprendizaje adecuado donde el alumno pueda incrementar sus conocimientos y habilidades que le ayuden a crear nuevos pensamientos con el apoyo del adulto que lo impulse a sentirse seguro frente a los desafíos.

## **2.10 Fundamentación Epistemológica**

(Alvarado Barrera , Pacheco Pillajo, Quimi Franco , & Calderón Muñoz, 2016)“La Epistemología es la ciencia que estudia el conocimiento humano y el modo en que el individuo actúa para desarrollar las estructuras del pensamiento.” La Epistemología es la ciencia del conocimiento aplicada a la educación cumple la función de estructurarla críticamente con la finalidad de perfeccionarla, analiza los hechos de modo crítico y reflexivo para diagnosticar los avances buscando

lo cierto o verdadero estudia todos los factores que influyen en el proceso aportando soluciones se ocupa también de la organización curricular de las relación entre las área de aprendizaje, de la formación docente, del contexto escolar, del sentir social y de la calidad educativa.

Esta fundamentación se da dentro de la organización de las variables y la relación que existe entre el aprendizaje significativo y los recursos tecnológicos permite promover una enseñanza práctica al incluir actividades que requieren uso de herramientas tecnológica permitiendo el desarrollo de habilidades cognitivas.

### **2.11 Fundamentación pedagógica**

Desde la implementación de los recursos tecnológicos en el ámbito educativo este se convirtió en un gran aliado para los docentes y una herramienta por el estudiante para adquirir los conocimientos y generar nuevos a través de la práctica con el objetivo de adquirir aprendizajes de calidad. (Remache, 2013, pág. 21) “La generación del conocimiento se fundamenta en la relación dialéctica entre teoría y práctica” Partiendo de esta cita cada individuo fabrica su conocimiento en el cual se lleva a cabo un proceso didáctico, participativo e interactivo esta investigación se fundamenta en el constructivismo de Jean Piaget que se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo de la interacción con el medio por el contrario Lev Vygotsky relaciona el medio social con una construcción interna.

En el proceso de aprendizaje la didáctica cumple un rol importante debido a que es un conjunto de técnicas necesarias para una enseñanza de calidad pues permite al estudiante un aprendizaje de calidad. La didáctica entrega información y otorga interacción factible de aprendizaje a los estudiantes por medio de recursos que son orientados por los docentes tanto en un entorno presencial como virtual de enseñanza, por lo tanto, la importancia de la didáctica radica en la sistematización y regularización de los procesos de aprendizaje.

## **2.12 Marco contextual**

El presente proyecto se lo realizo en la escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacres Moscoso” Dirección calle 39 y García Goyena esquina durante el periodo lectivo 2021 - 2022 su directora actual es Lcda. Geoconda Chóez Medina, Msc. La visión de esta institución educativa es ser reconocida al 2022 como una institución con tecnología innovadora, optima infraestructura que forme de manera integral e inclusiva, niños y jóvenes emprendedores con dominios en todas las áreas de conocimiento, desarrollando potencialidades, intelectuales, sociales y morales, promoviendo una conciencia ambiental, con la participación de la comunidad educativa.

Su misión consiste en ofertar desde el nivel inicial, EGB y el subnivel medio, educamos en familia con calidad, calidez, principios y valores contando con docentes profesionales que educamos con vocación, formando estudiantes inclusivos con pensamiento crítico para tomar decisiones acertadas siendo responsables y con proyectos de vida dentro de un marco de respeto al medio ambiente, con el respaldo de los representantes legales que colaboran con las actividades del plantel, demostrando responsabilidad, solidaridad para un buen vivir.

Esta Institución educativa consta de 800 estudiantes distribuidos en la jornada matutina y vespertina y 22 docentes en los diferentes niveles, en lo relacionado a su infraestructura posee: un patio con cancha, un bar, una pequeña sala de cómputo, un salón de actos y áreas verdes. Para el trabajo de investigación se tomó como referencia los estudiantes de educación inicial repartidos en dos paralelos respectivamente.

## 2.13 Marco Legal

Para fundamentar este proyecto en el marco legal hemos tomado los artículos 2 literal u y 6 literal j y m

(Ley Organica de Educación Intercultural, 2015)

**Art. 2.- Principios.** - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

**u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.** - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica;

**Art. 6.- Obligaciones.** - La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley.

**j.** Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales;

**m.** Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.

## **CAPITULO III**

### **3.1 Diseño de investigación**

La presente investigación presenta dos diseños primero es Interpretativa puesto que busca por medio de la recolección de datos no solo conocimientos generales, sino que analiza la realidad y características del individuo, su enfoque es cualitativo por la naturaleza de sus datos pues es una vía de análisis e interpretación del entorno donde se realiza la investigación. También se la considera Descriptiva porque describe y analiza las variables, los recursos tecnológicos y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años por medio de recolección de datos con un enfoque cuali cuantitativo.

Para (Martinez Zambrana, 2020)“El diseño de investigación proporciona un marco de referencia para la recopilación y el análisis de datos. Define líneas, guías para la generación de evidencia adaptadas tanto al conjunto de criterios determinados, como a las preguntas de investigación.”

### **3.2 Modalidad de Investigación**

#### **3.2.1 Investigación Cualitativa - Cuantitativa**

La investigación cuali cuantitativa se la considera una investigación mixta como manifiesta: (Rus Arias, 2020) “La investigación mixta es aquella que aúna los métodos cuantitativos y cualitativos, con el fin de disponer de las ventajas de ambos y minimizar sus inconvenientes.” Esta investigación es cuali cuantitativa pues parte de la obtención de datos a través de los instrumentos de investigación

como la encuesta, cuyos resultados serán analizados y tabulados por medio de cuadros estadísticos que significaría el enfoque cuantitativo, las interpretaciones de las entrevistas para determinar respectivas conclusiones y una lista de cotejo que se realizó por medio de la observación en la sala virtual sería la parte cualitativa.

### **3.3 Tipos de investigación**

#### **3.3.1 Investigación de campo**

(Escarcega, 2018) “La investigación de campo es la recopilación de datos nuevos de fuentes primarias para un propósito específico. Es un método de recolección de datos cualitativos encaminado a comprender, observar e interactuar con las personas de su entorno natural.” Esta investigación de campo ha aportado a nuestro proyecto técnicas como la encuesta, la entrevista y una lista de cotejo direccionadas a los docentes padres de familia, directora y estudiantes de educación inicial de la escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacres Moscoso” para extraer información, para luego examinar los resultados para obtener respuestas del problema planteado.

#### **3.3.2 Investigación Descriptiva**

(Bilbao Ramírez & Escobar Gallegas, 2020, pág. 56)

La investigación descriptiva busca especificar las propiedades importantes de las personas, grupos, poblaciones, cosas o cualquier otro fenómeno. Este estudio es independiente de cada

característica, con la posibilidad de integrar alguna medición de dos o más características en un concepto o variable con el fin de determinar “cómo es”, “cómo esta”, o “cómo se manifiesta” el fenómeno. Pero en ningún momento se pretende establecer la relación entre las características de un concepto variable.

El diseño de esta investigación es descriptivo pues busca las propiedades de las personas objetos de estudio también midió y describió las características de las variables de los recursos tecnológicos y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacres Moscoso”

### **3.3.3 Investigación Bibliográfica**

(Zorrilla, 2021) Manifiesta que: “La investigación bibliográfica es una técnica de investigación a través de la cual se explora lo que se ha escrito y publicado antes acerca de un determinado tema.” En esta investigación hemos recabado información a través de libros, revistas, artículos de páginas web confiables que nos han permitido obtener información necesaria para desarrollar el tema en estudio: Los recursos tecnológicos y el aprendizaje significativo y lograr resultados necesarios para el avance de nuestro proyecto.

### **3.4 Métodos de investigación**

(Ayala, 2021) Destaca que: “Llamamos métodos de investigación a los pasos que debemos seguir en un estudio, para que sus resultados sean reconocidos como válidos. Los métodos incluyen herramientas para conseguir la información, como entrevistas, cuestionarios, muestreos, experimentos, etc.” Los

métodos de investigación son implementos que el investigador uso para obtener datos como, por ejemplo: los cuestionarios, las entrevistas, los estudios de casos, entre otros. En este proyecto se utilizó cuestionario de preguntas en entrevista encuestas y una lista de cotejo para obtener información sobre las dos variables en estudio que son los Recursos Tecnológicos y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacres Moscoso

### **3.4.1 Método inductivo**

(Zarzar Charur, 2015, pág. 81) Considera que: “Es el más propicio de las ciencias sociales consiste en ir de lo particular a lo general. A partir de la observación de los hechos se crean leyes mediante la generalización del comportamiento observando métodos y pensamiento crítico.” Este método es aplicable a este proyecto pues podemos obtener conclusiones generales a partir de hipótesis propias donde se distingue cuatro pasos principales; la observación, la clasificación, la derivación y la contrastación, mediante estos pasos colocando a la hipótesis como una solución al problema planteado.

### **3.4.2 Método Deductivo**

(Vázquez, 2017) Recalca que: “El método deductivo consiste en explicar la realidad a partir de la lógica. Es un proceso que va desde lo general o abstracto hasta lo particular.” Por lo tanto, en esta investigación este método sirvió para el empleo de reglas o situaciones concretas para agilizar la toma de decisiones, fue útil también cuando no podemos distinguir el origen de un fenómeno y nuestro grado de intuición por medio de la observación es limitado.

### 3.5 Técnicas de Investigación

- **Entrevista** está dirigida a la directora de la escuela conformada por 10 preguntas flexibles y abiertas con el propósito de conocer cómo piensa la entrevistada y demostrar el problema detectado con relación a los Recursos Tecnológicos y el Aprendizaje Significativo en niños de 4 a 5 años.
- **Encuesta** está estructurada por 10 preguntas a representantes legales de la Institución Educativa, cuyo objetivo principal es la recolección de información sobre los recursos tecnológicos y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años con el fin de mejorar el problema detectado.
- **Observación** permitió recolectar información por medio de una lista de cotejo de manera directa en el aula virtual de inicial dos recaudando la evidencia necesaria y visualizando todo hecho o situación que se desarrolló al emplear este medio interactivo.

### 3.6 Instrumentos de investigación

- **Cuestionario de encuestas.** Permitted conocer por medio de un conjunto de preguntas escritas las perspectivas básicas en el análisis de una investigación descriptiva, fue aplicada a docentes y representantes legales de niños de 4 a 5 años.
- **Cuestionario de Entrevista** en este proyecto se utilizó cuestionarios con preguntas abiertas que son expresadas en el propio lenguaje del entrevistado que fueron las dos docentes y la directora de la Institución educativa y fueron útiles para profundizar en el tema, este instrumento de investigación permitió analizar los aspectos principales de las evidencias

identificadas por la directora de la institución educativa y las docentes con la finalidad de recolectar información sobre el problema en estudio.

- **Lista de Cotejo** En esta investigación se utilizó también una lista de cotejo para evaluar los conocimientos y habilidades que logrará mejorar los aprendizajes en los niños de 4 a 5 años.

### 3.7 Población y Muestra

#### Población

(Angélica, 2016) Afirma “Una población es un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones” Por tal motivo la población de la comunidad educativa de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso” para el presente estudio está conformada por los actores educativos de los niveles de interés: 1 director 70 estudiantes, 70 representantes legales y 2 docentes. La población de investigación está conformada por los siguientes estratos:

**CUADRO No.11**

#### Distributivo de Población

Ítem	Detalle	Frecuencia
1	Director	1
2	Docentes	2
3	Estudiantes	70
4	Representantes legales	70
Total		143

Fuente: Investigación para el proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Muestra

La muestra es una pequeña parte de la población que se toma para estudiar el problema estadístico. (Moncada González & Mejía Marcillo, 2018, pág. 56) Que citan a Tamayo:” La muestra es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” La muestra que se aplicara la encuesta está conformada por 70 representante legales de las dos jornadas tanto matutina como vespertina, la entrevista se empleara a las 2 docentes junto con la directora y la Lista de Cotejo a los 70 estudiantes de educación inicial de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso”

Esta muestra tiene carácter de no probabilístico porque el tamaño de la población no supera los 500 individuos por lo tanto el tamaño de la muestra es igual al de la población.

### CUADRO No.12

#### Distributivo de Muestra de investigación

Ítem	Detalle	Frecuencia
1	Director	1
2	Docentes	2
3	Estudiantes	70
4	Representantes Legales	70
Total		143

Fuente: Investigación para el proyecto

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

### 3.8 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los Representantes legales de los estudiantes de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Jorge Villacres Moscoso”

1.- ¿Considera usted que, si la maestra aplica recursos tecnológicos los niños desarrollan el pensamiento, la motricidad y las relaciones sociales?

**Tabla No. 1**

#### Desarrollo de Habilidades del Pensamiento

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0 %
	Mediamente de acuerdo	16	23%
	De acuerdo	25	36%
	Totalmente de Acuerdo	29	41%
		70	100%

Fuente: Encuesta a representante legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Gráfico No.1**

#### Desarrollo de Habilidades del Pensamiento



Fuente: Encuesta a representante legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Análisis:** Según este análisis un gran porcentaje de representantes legales consideran que la aplicación de los recursos tecnológicos por parte de la

maestra permite desarrollar en el estudiante habilidades del pensamiento que le permitirán desenvolverse en todas las áreas educativas y en su relación social con su entorno solo un porcentaje bajo no está totalmente de acuerdo en esta pregunta.

2.- ¿Está usted de acuerdo, que es necesario el empleo de recursos tecnológicos intangibles como: juegos educativos online, plataformas educativas, plataformas educativas e interactivas, diapositivas entre otros?

**Tabla No. 2**

**Empleo de Recursos Tecnológicos intangibles**

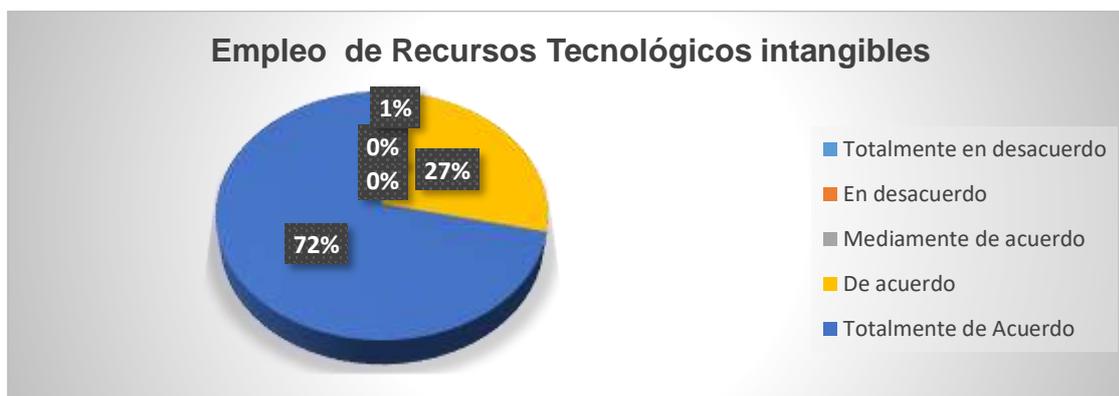
Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
2	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Mediamente de acuerdo	1	1%
	De acuerdo	19	28%
	Totalmente de Acuerdo	50	71%
		70	100%

Fuente: Encuesta a Representantes legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Gráfico No. 2**

**Empleo de Recursos Tecnológicos intangibles**



Fuente: Encuesta a Representantes legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Análisis:** Por medio de este resultado los representantes legales en su mayoría consideran que el empleo de los recursos tecnológicos intangibles como sitios web, plataformas de enseñanza digital son necesarios como ayuda para fortalecer los aprendizajes significativos solo un porcentaje del 1% esta medianamente de acuerdo en esta aseveración.

3.- ¿Está usted de acuerdo que el uso de recursos tecnológicos audiovisuales beneficia los aprendizajes de sus representados?

**Tabla No. 3**

**Beneficios de los recursos tecnológicos Audiovisuales**

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
3	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Mediamente de acuerdo	3	4%
	De acuerdo	33	47%
	Totalmente de Acuerdo	34	49%
		70	100%

Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Gráfico No. 3**

**Beneficios de los recursos tecnológicos audiovisuales**



Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Análisis:** En consideración a los datos obtenidos en un 96% entre totalmente de acuerdo y de acuerdo manifestaron que el uso de recursos tecnológicos audiovisuales es una beneficiar al niño en el desarrollo de la atención, el descubrimiento de conocimientos.

4.- ¿Considera usted que el docente debe implementar recursos tecnológicos para lograr un aprendizaje significativo de su representado?

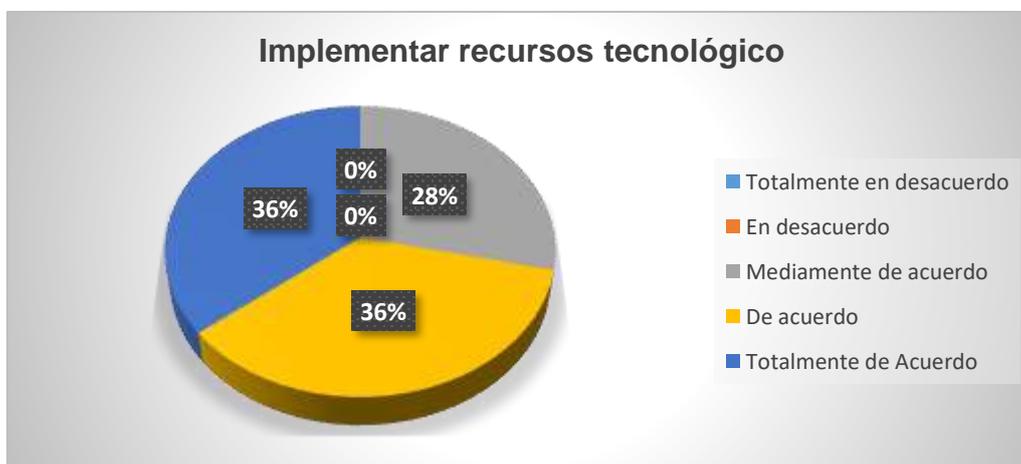
**Tabla No.4**  
**Implementar recursos tecnológicos**

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
4	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Mediamente de acuerdo	20	28%
	De acuerdo	25	36%
	Totalmente de Acuerdo	25	36%
		70	100%

Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Gráfico No. 4**  
**Implementar recursos tecnológicos**



Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Análisis:** Los padres en un 72% manifestaron que el docente logre aprendizajes significativos en los niños de educación inicial es recomendable la correcta implementación de recursos tecnológicos y también se hace necesario la capacitación para el educador para lograr mejores resultados.

5.- ¿Cree usted que es importante el acompañamiento del padre de familia en el proceso de aprendizaje significativo de sus hijos?

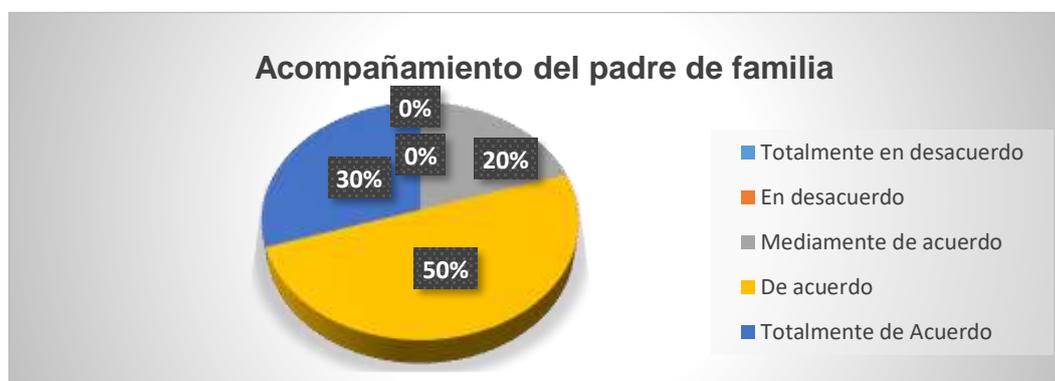
**Tabla No. 5**  
**Acompañamiento del padre de familia**

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
5	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Mediamente de acuerdo	14	20%
	De acuerdo	35	50%
	Totalmente de Acuerdo	21	30%
		70	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Gráfico No. 5**  
**Acompañamiento del padre de familia**



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Análisis:** En lo que respecta al análisis de esta pregunta se considera relevante para el niño de educación inicial el acompañamiento de los padres en este proceso de aprendizaje significativo de esta etapa integral, pues se considera un pilar importante en este proceso de enseñanza.

6.- ¿Considera usted que el aprendizaje significativo se desarrolla a través de la motivación, la interacción con el medio y recursos?

**Tabla No. 6**  
**Interacción con el medio y recurso**

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
6	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Mediamente de acuerdo	2	3%
	De acuerdo	33	47%
	Totalmente de Acuerdo	35	50%
		70	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Gráfico No. 6**  
**Interacción con el medio y recurso**



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Análisis:** Este resultado permite establecer que para mejorar los aprendizajes dentro del aula de clases el docente debe crear estrategias para fortalecer la enseñanza en el estudiante la motivación y la interrelación con el medio y el recurso aplicados como herramientas tendrá resultados que se verán en el proceso evolutivo del niño.

7.- ¿Considera usted que los docentes aplican a los niños métodos tradicionales que no generan aprendizajes significativos?

**Tabla No. 7**  
**Aplican métodos tradicionales**

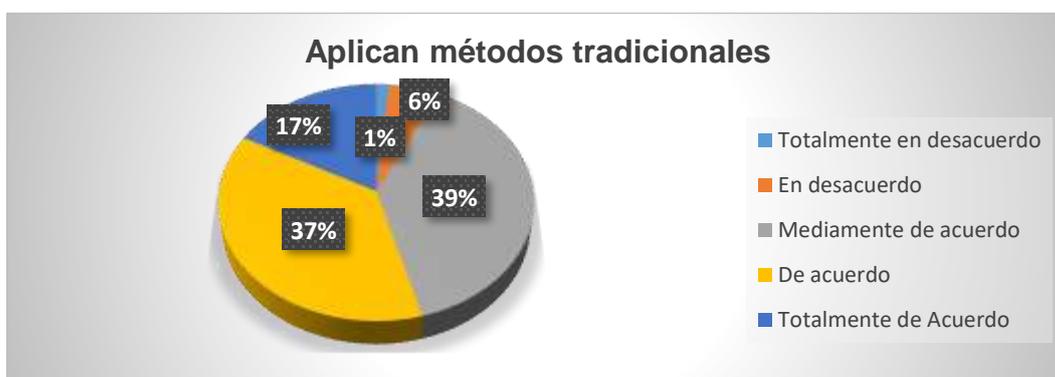
Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
7	Totalmente en desacuerdo	1	1%
	En desacuerdo	4	6 %
	Mediamente de acuerdo	27	39%
	De acuerdo	26	37%
	Totalmente de Acuerdo	12	17%
		70	100%

Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

**Gráfico No. 7**

**Aplican métodos tradicionales**



Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

**Análisis** Estos datos demuestran que los docentes no están aplicando las didácticas necesarias, el profesorado necesita de estrategias educativas como respuestas pedagógicas para dotar a los estudiantes de herramientas intelectuales permitiéndoles así adaptarse a la transformación y expansión del conocimiento.

8.- ¿Cree usted que el aprendizaje de los niños se fortalece la comunicación y la creatividad con la aplicación historias interactivas?

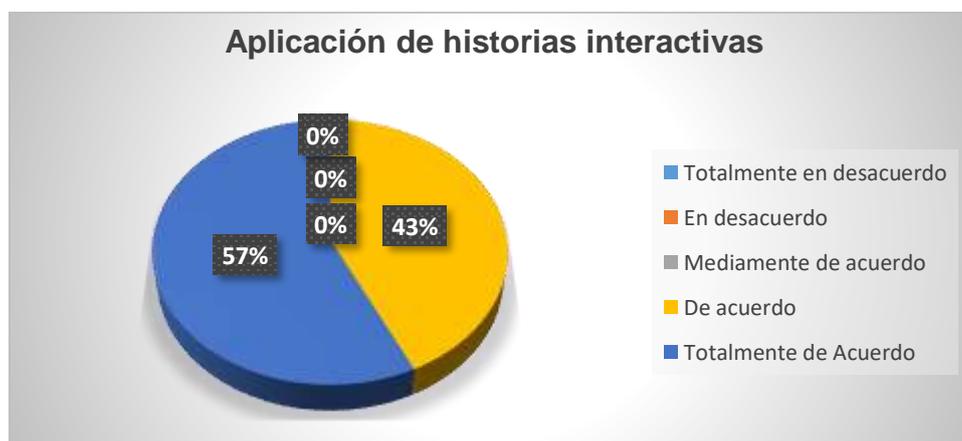
**Tabla No. 8**  
**Aplicación de historias interactivas**

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
8	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Mediamente de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	30	43%
	Totalmente de Acuerdo	40	57%
		70	100%

Fuente: Encuesta a Representantes legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Gráfico No. 8**  
**Aplicación de historias interactivas**



Fuente: Encuesta a Representantes legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

**Análisis:** Por medio de estos resultados podemos concluir que la aplicación de las historias interactivas como herramientas pedagógicas le permite al niño desarrollar habilidades comunicativas como escuchar hablar e imaginar para crear experiencias de su entorno.

9.- ¿Está de acuerdo que se implemente una guía de recursos tecnológicos para docentes?

**Tabla No. 9**  
**Implementar una guía de recursos tecnológicos**

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
9	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Mediamente de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	24	34%
	Totalmente de Acuerdo	46	66%
		70	100%

Fuente: Encuesta a Representantes Legales  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

**Gráfico No. 9**  
**Implementar una guía de recursos tecnológicos**



Fuente: Encuesta a Representantes Legales  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Análisis:** Estos resultados permiten reconocer la importancia de la aplicación de una guía que proporciona al docente de educación inicial facilitar el aprendizaje en temas complejos y que se encuentren encaminados al mejoramiento de los aprendizajes significativos mediante el uso apropiado de los recursos tecnológicos para motivar a los estudiantes a participar activamente.

10.- ¿cree usted que la utilización por parte del docente de una guía de implementación de recursos tecnológicos favorece los aprendizajes significativos?

**Tabla No. 10**

**Utilización por parte del docente de una guía de recursos tecnológicos**

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
10	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Mediamente de acuerdo	1	1%
	De acuerdo	29	42%
	Totalmente de Acuerdo	40	57%
		70	100%

Fuente: Encuesta a Representantes legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Gráfico No. 10**

**Utilización por parte del docente de una guía de recursos tecnológicos**



Fuente: Encuesta a Representantes legales

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Análisis:** De acuerdo a estos resultados se considera que el uso de esta guía favorece al docente como un recurso de apoyo en donde el estudiante aprende de una forma diferente, creativa autónoma en constante interacción con los compañeros y docentes.



*Universidad de Guayaquil*  
*Facultada de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*  
*Educadores de Párvulos*



### **ENTREVISTA A LA DIRECTORA**

**Objetivo:** Recolectar información de la incidencia Fomentar que tiene la utilización de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de los niños de 4 a 5 años.

**Nombre de la Institución:** Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso”

**Nombre:** Msc. Geoconda Chóez Medina

**Fecha:**

**Entrevistadores:** Aguilar Agurto Claudia y Chica Carrera María

**1.-) ¿Cuál es la incidencia para usted de la utilización de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años?**

Fundamental ya que ellos necesitan la manipulación física, explicativa para tener un aprendizaje significativo.

**2.-) ¿Desde su punto de vista, describa los recursos tecnológicos que serían factibles de usar para lograr el aprendizaje significativo para los niños de 4 a 5 años?**

Se puede usar los dispositivos electrónicos con aplicaciones guiadas, se usa el celular, Tablet y computadora personal.

**3.-) ¿Con que tipos de recursos tecnológicos cuenta la institución educativa?**

Se usa el propio de cada docente, celular y computadora personal.

**4.-) ¿Cuáles serían los beneficios que los maestros manejen recursos tecnológicos tangible e intangibles en su proceso de enseñanza?**

Motivación, atraer la atención de los estudiantes y así pueden asimilar los contenidos de manera más rápida.

**5.-) ¿Los docentes de la institución están preparados para enfrentar las nuevas tecnologías e innovaciones? ¿Por qué?**

Estamos aprendiendo en el largo del camino instruyéndonos por iniciativa propia y con la colaboración de docentes que usan Tics.

**6.-) ¿Por qué es importante la selección de recursos tecnológicos de los docentes en base al estilo de aprendizaje de sus estudiantes para lograr aprendizajes significativos?**

Porque permite reforzar los aprendizajes de los estudiantes, así mismo exige al docente a prepararse en el uso de estos recursos para diseñar su metodología y enseñanza.

**7.-) ¿Cuáles son las ventajas que el docente sea mediador de la construcción de aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años?**

- Aporta más calidad al sistema educativo.

- Incrementa los resultados académicos.
- Mejora la motivación en los estudiantes.

**8.-) ¿Describa como sus docentes trabajan el currículo de educación inicial, para garantizar un proceso didáctico, metodológico, lúdico, contextualizado, creativo alcanzando el ciclo de aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años?**

Lo realizan mediante experiencias de aprendizajes, elaboran agendas semanales con actividades diarias.

**9.-) Psicólogo y pedagogo David Ausubel sostiene que “era mucho más complicado incorporar un conocimiento nuevo que añadir un conocimiento a otro anterior de modo tal que el nuevo conocimiento se ancle con el conocimiento anterior”; ¿qué podría decir al respecto?**

Depende de cómo va a implementar el nuevo conocimiento, es verdad que explica un conocimiento de algo que ya se sabe es más guíal, pero explicar de cero sería la forma como introducir el nuevo conocimiento en el estudiante y que lo asocie.

**10) ¿Cuáles serían los beneficios de la aplicación de una guía de recursos tecnológicos que fortalecer las buenas prácticas de sus docentes?**

Motivar y hacer que el estudiante mantenga la atención más fácilmente los contenidos se asimilan más rápido.

**11) ¿Por qué cree usted que al utilizar una guía de implementación de recursos tecnológica favorecerá los procesos de enseñanza y aprendizaje significativo del estudiante?**

Ya que se escogerá una manera de enseñanza creativa sencilla y que se hará de fácil entendimiento y esto logre un aprendizaje real.

### **3.9 Análisis de Resultados de la entrevista a la directora Institucional**

En base a la entrevista realizada a la directora la MSc. Geoconda Chóez Medina podemos mencionar que en las tres primeras preguntas manifestó que la utilización de los recursos tecnológicos mejora los aprendizajes significativos, promueve y facilita la actitud participativa, creadora de los estudiantes. Así mismo mencionó que las nuevas tecnologías apoyadas por la computadora provocan una transformación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años ya que se convertir en el protagonista del desarrollo de habilidades y destrezas perdurables para la vida.

La autoridad institucional en la pregunta de Los diferentes tipos de recursos tecnológicos aplicados en la educación inicial manifiesta que son procedimientos que el niño emplea como un instrumento flexible para aprender significativamente, el uso de estas tecnologías como recurso de apoyo está enriqueciendo el proceso de enseñanza tradicional la manipulación de estas herramientas tecnológica tiene que ser de forma adecuada con la guía del docente y del padre de familia.

Cabe resaltar que referente a los recursos tecnológicos que serían factibles de usar en la institución educativa se debe mencionar que este centro de enseñanza necesita ser dotado de herramientas tecnológica para la realización de sus actividades diarias puesto que la falta de estas herramientas

inciden en la disminución de la calidad de aprendizaje, es importante la presencia en clase de computadoras desde los primeros cursos como un instrumento con finalidades lúdicas, informativas, comunicativas e instructivas.

Del análisis de la cuarta pregunta se puede detallar que: muchos son los beneficios que los recursos tangibles e intangibles ofrecen dentro de ámbito docente entre los que se destacan el dinamismo al impartir la clase y facilitan y el aprendizaje de los alumnos puesto que el estudiante tiene a su disposición una gama de textos, videos, archivos, audiovisuales.

También es importante recalcar que la educación en el sector público aún no se encuentra preparada para recibir nuevos cambios por diferentes factores, quienes son el eje fundamental para la integración curricular de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje y necesitan estrategias tecnológicas nuevas para mejorar la enseñanza.

Se puede indicar también en este análisis que la incorporación de los recursos tecnológicos permite crear nuevos escenarios de aprendizaje y afianzar y complementar el conocimiento a través de la didáctica y la tecnología que aproxima al estudiante a las técnicas interactivas.

Analizando las respuestas de las preguntas séptima, octava y novena podemos indicar que la ventaja del docente como mediador es fijar metas y objetivos de aprendizaje orientando su consecución, también organiza y dirige generando responsabilidad y disciplina diseñando el proceso formativo basado en estrategias de aprendizaje, también que este descubra los significados de dichos contenidos.

De acuerdo al currículo de educación inicial este facilita al docente el identificar enfoques de enseñanza, objetivos de aprendizaje y contenidos y contar con sugerencias encaminadas a orientar la construcción de estructuras didácticas relevantes y pertinentes para este grupo de educación inicial para que adquieran y desarrollen capacidades fundamentales para lograr los aprendizajes necesarios.

La teoría de David Ausubel ha hecho aportaciones a la educación, se basa en conocer y estudiar los mecanismos para la retención y adquisición de grandes cantidades de información que son manejadas en las instituciones educativas.

La directora de la Institución indica la importancia de diseñar una guía de recursos tecnológicos para los docentes que es de gran ayuda en el proceso de aprendizaje significativo y contar con docentes actualizados en el manejo de estas herramientas tecnológica que favorecerán en un cambio positivo ya que los estudiantes demuestran un interés en aprender.



## ENTREVISTA A DOCENTES

**Objetivo:** Recolectar información de la incidencia Fomentar que tiene la utilización de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de los niños de 4 a 5 años

**Nombre de la Institución:** Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso”

**Fecha:** 25/02/2022

**Entrevistadores:** Aguilar Agurto Claudia y Chica Carrera María

**Tabla No.11**

Ítems	Preguntas	Docente 1	Docente 2
1	¿Describa por qué es conveniente la aplicación de recursos tecnológicos para que el niño desarrolle el pensamiento, la motricidad y las relaciones sociales?	Porque la aplicación de recursos tecnológicos permite un aprendizaje más interactivo y participativo, los estudiantes se sientan más motivados a la hora de aprender permitiendo que dejen volar su imaginación en sus propias	Es conveniente porque nos sirve de apoyo en esta era educativa digital.

		aventuras y que exploren y descubran cosas nuevos mientras juegan.	
2	¿Por qué es importante la implementación de recursos tecnológicos para lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes?	Porque da la facilidad para intercambiar información científica y facilita la comunicación.	Es importante implementar este recurso tecnológico para llegar a obtener un aprendizaje fructífero y aprovechar la tecnología para llegar obtener un aprendizaje fructífero y aprovechar la tecnología en el ámbito educativo.
3	¿Explique usted porque la utilización de recursos tecnológicos innovadores fortalece los aprendizajes de los estudiantes? ¿Mencione un ejemplo?	Los juegos interactivos, estos ayudan a desarrollar en los estudiantes sus habilidades físicas, cognitivas y sociales.	Uno de los recursos más recientes son las fichas interactivas educativas, fortalece el aprendizaje, es algo novedoso para los niños.

4	¿Cuáles son las ventajas de los recursos tecnológicos audiovisuales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años?	Motivan a los estudiantes, les facilita la comprensión y el aprendizaje de la escritura, potencia su creatividad, complementa su lenguaje oral y escrito, les permite observar hechos de la vida diaria y acercarse a la realidad.	Facilita la comprensión, es novedoso, interesante para los niños, es eficaz en el aprendizaje y fácil de entender.
5	¿Por qué es necesario el acompañamiento del padre de familia en el proceso de aprendizaje?	Porque mejora en el estudiante su autoestima, su rendimiento académico, su comportamiento y la comunicación intrafamiliar.	Es necesario el acompañamiento, ya que genera confianza, favorece los lazos familiares. Además, el padre de familia siempre tiene que estar presentes en las etapas de desarrollo de sus hijos.
6	¿Desde su punto de vista, describa la importancia que	La motivación hace que el	Son importante los recursos

	<p>tiene la motivación, la interacción con el medio y los recursos tecnológicos que favorece lo visual, kinestésico, auditivo y analítico respetando los estilos de aprendizaje en sus estudiantes?</p>	<p>estudiante esté dispuesto e interesado en el aprendizaje, la interacción propicia el desarrollo de las capacidades de comunicación y los recursos tecnológicos estimulan la función de los sentidos para acceder de una manera más fácil a la adquisición de las destrezas</p>	<p>tecnológicos porque facilita y mejora la forma de impartir conocimientos a los estudiantes, apegándose a la etapa digital, virtual, donde la tecnología siempre está presente y avanza a pasos agigantados.</p>
7	<p>¿Por qué la aplicación de métodos tradicionales no genera aprendizaje significativo en los alumnos? De no ser así, explique por qué.</p>	<p>Los métodos tradicionales no generan aprendizajes significativos porque con este método el docente solo se limita a la exposición continua de los contenidos y el estudiante solo</p>	<p>No genera aprendizaje, porque muchas veces aplicamos métodos obsoletos y mecánicos.</p>

		se limita a coger apuntes y a hacer una que otra pregunta, sin que haya participación activa del estudiante.	
8	¿Qué opinión tiene usted sobre la implementación de actividades como: historias interactivas, juegos educativos y recursos tecnológicos que favorecen lo visual, kinestésico, auditivo y analítico respetando los estilos de aprendizaje en sus estudiantes?	Me parece excelente la aplicación de estos recursos didácticos porque los podemos aplicar tanto en la enseñanza virtual como presencial y enriquecen y nos son de gran ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje.	Estos recursos tecnológicos son de gran ayuda, favorece el aprendizaje, son llamativos, interesantes.

9	¿Por qué cree usted que al utilizar una guía de implementación de recursos tecnológicos favorecerá los procesos de enseñanza y aprendizaje significativo del estudiante?	Porque estas guías a través de lineamientos facilitan al estudiante el aprendizaje de un tema o asignatura para un desarrollo claro de su proceso de aprendizaje.	Favorece el proceso educativo y nos sirve de apoyo para que los niños desarrollen habilidades y aprendizaje significativo de una práctica y de la mano de la tecnología que está presente día a día.
10	¿Cuáles serán los beneficios de la aplicación de una guía de implementación de recursos tecnológicos para fortalecer sus buenas prácticas de enseñanza?	Una guía orienta y optimiza el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje y promueve el aprendizaje autónomo y la creatividad del estudiante.	Favorece la interacción. Motiva la enseñanza aprendizaje. Sirve de apoyo al docente. Es interesante para el estudiante.

Fuente: Entrevista a docentes de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Jorge Villacrés Moscoso"

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

### **3.10 Análisis de las respuestas a las preguntas de las docentes entrevistadas:**

Según el análisis de las respuestas de las tres primeras preguntas de la entrevista a las docentes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscos” podemos mencionar que las docentes concuerdan en que los estudiantes desarrollan habilidades del pensamiento que pueden ser transmitidas a todas las ramas del saber cómo a la vida cotidiana.

Se indica también que los recursos tecnológicos permiten reforzar los aprendizajes significativos en los estudiantes, pero por otro lado exigen preparación del docente en el uso de estos recursos, las docentes entrevistadas manifiestan que los juegos y las fichas interactivas como recursos tecnológicos son las que más utilizan en su clase puesto que son una herramienta que fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje convirtiéndolo en un gran aliado para su desarrollo integral.

En el análisis de las preguntas referente a las ventajas de los recursos audiovisuales e importancia de la motivación en el aprendizaje, así como también al acompañamiento del padre en el proceso del aprendizaje significativo las docentes concuerdan que la relevancia de los recursos tecnológicos audiovisuales radica en la ayuda que aportan a la construcción del aprendizaje significativo, su utilización se basa de acuerdo a las necesidades del estudiante buscando la calidad del conocimiento por medio de la aplicación técnica y metodológica para obtener resultados favorables.

También manifiestan que el acompañamiento de los padres en el proceso de aprendizaje los hace sentir motivados y desarrollan un amor a los estudios por otro lado los docentes ven cambios positivos en el aula de clases cuando los

padres se involucran. Se puede argumentar también que la motivación y la relación con el medio y los recursos tecnológicos influyen en el estudiante permitiendo una conducta activa en su progreso de formación esta interacción es un elemento primordial para el aprendizaje y la adquisición de conocimiento.

Se indica por parte de las entrevistadas que los métodos tradicionales solo se limitan a un papel pasivo del estudiante dentro del salón de clases mientras que el peso del proceso educativo radica en el docente el cual debe ser un experto en la materia.

En lo referente a la implementación de recursos tecnológicos interactivos a las docentes les parece una excelente idea puesto que aumenta la comprensión y retención del conocimiento por medio del aprendizaje visual despierta el interés de los alumnos para aprender, investigar, cuestionar los temas vistos en clases.

En el análisis de las preguntas nueve y diez indican las docentes que el diseño de una guía de implementación de recursos tecnológicos para los docentes es de gran ayuda en el proceso de aprendizaje para tener profesores actualizados en el manejo de estos recursos y su importancia radica en que los maestros pueden aplicarla ya que la guía es de fácil manejo.

**Análisis de los resultados de la lista de cotejo aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso”**

**Tabla No.12**

Ítems	Indicadores	Total		Porcentaje	Porcentaje
		Si	No	Si	No
1	Muestra motivación, placer y alegría al utilizar recursos tecnológicos	62	8	89%	11%
2	Aplica recursos tecnológicos intangibles como: juegos educativos online, plataformas educativas e interactivos	24	46	34%	66%
3	Participa de los juegos online respetando reglas.	16	54	23%	77%
4	Demuestra atención, concentración, creatividad y resuelve problemas en los juegos educativos. Expresa sus aprendizajes	24	46	34%	66%
5	Maneja con facilidad los recursos tecnológicos tangible “mouse, teclado, parlante, cámara, entre otros” al realizar juegos educativos online.	20	50	29%	71%
6	Interactúa con los compañeros mediante el dialogo reflexivo.	33	37	47%	53%
7	Desarrolla juego educativo con manejo de recursos tecnológicos que responden a sus estilos de aprendizaje.	15	55	21%	79%
8	Resuelve juegos de historietas interactivas y juegos educativos de (nociones, pre numéricos temperos espaciales, formas, color, tamaño) y argumenta su respuesta.	7	63	49%	51%
9	El niño sigue instrucciones que involucra la ejecución de las actividades auditivas, visuales, cognitivas, kinestésico y analíticos.	25	45	36%	64%

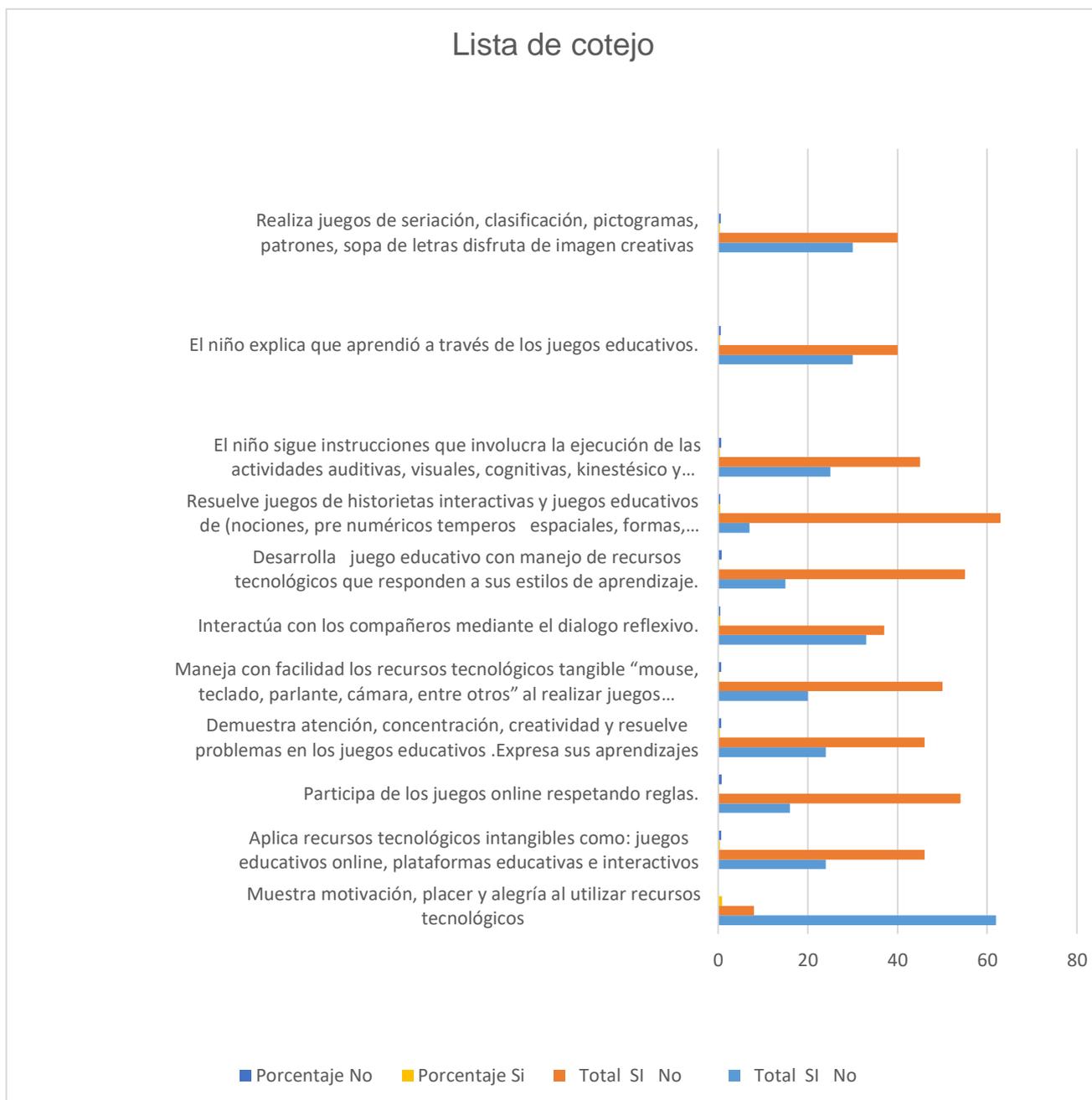
10	El niño explica que aprendió a través de los juegos educativos.	30	40	43%	57%
11	Realiza juegos de seriación, clasificación, pictogramas, patrones, sopa de letras disfruta de imagen creativas	30	40	43%	57%

Fuente: Lista de cotejo a estudiantes de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Jorge Villacrés Moscoso"

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

### Gráfico No.11

## Análisis de los resultados de la lista de cotejo aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso”



Fuente: Lista de cotejo a estudiantes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso”

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

### **3.10 Análisis de resultados de la lista de cotejo**

En la lista de cotejo realizada a 70 estudiantes de 4 a 5 años de edad de la Escuela de Educación Básica “Jorge Villacrés Moscoso” en los cuatros primeros indicadores que se enfocan en los recursos tecnológicos el 89% de estudiantes muestran agrado utilizando estas herramientas digitales en las clases, que les parecen amenas y divertidas mientras que el porcentaje restante se encontraban un poco desmotivados por la metodología usada mencionando que los recursos tecnológicos son medios que fortalecen el aprendizaje significativo que el docente tienen que poner en práctica de una manera planificada y direccionada a mejorar los aprendizajes.

También se puede observar que un 66% no logro aplicar los recursos tecnológicos intangibles de una manera adecuada y ordenada sin embargo el 34% lo hizo de una manera adecuada. Aclaremos que estos recursos facilitan los aprendizajes y las clases se vuelven más dinámicas y atractivas intercambiando información con el docente poniendo en práctica los nuevos conocimientos.

Además, se visualizó que un 23% de los niños participo en los juegos online respetando las reglas expuestas y un 77% no respeto las reglas en su participación en estos juegos, indicamos que las reglas de juego ayudan a que los niños respeten normas dentro del juego para que se puedan llevar a cabo y el docente tiene como función observar la participación de los niños y el acatamiento de las normas.

En este análisis un 29% de niños demuestran atención, concentración, creatividad y resuelven problemas en los juegos, mientras que un 71% no demostraron la atención y concentración debida. Recordemos que los juegos

educativos fomentan la concentración hace que los niños reaccionen a sus reflejos y evolucionan muy rápido en su aprendizaje, el desarrollo de su capacidad de atención previniendo problemas que pueden surgir posteriormente.

Se pudo evaluar que en el manejo de los recursos tecnológicos tangibles el 47% demostraron sus habilidades, en la práctica de estos recursos a la hora de realizar actividades interactivas utilizando estos recursos tangibles adecuadamente con el asesoramiento de la docente mientras que un 53% aún no se acopla a estas herramientas tecnológicas.

En cuanto a los Indicadores del Aprendizaje significativo se puede evaluar que el 79% de los estudiantes no interactúan con los compañeros mediante el dialogo reflexivo reconociendo que este tipo de dialogo posibilita la creación de espacios expresivos en el que todos pueden sentirse estimulados debido a la experiencia y vivencia que se manifiesta y dan cabida a la construcción de conocimiento e ideas nuevas, el rango de diferencia entre sí y no de este indicador es el del 21% que si interactuaron mediante un diálogo reflexivo.

Se observó en este análisis que un 49% del total de niños logro un estilo de aprendizaje basado en juegos educativos utilizando recursos tecnológicos. Cabe indicar que los estilos de aprendizaje es la forma en que los estudiantes responden a utilizar los estímulos en el entorno del aprendizaje en otras palabras son las condiciones educativas bajo las cuales un estudiante es más probable que aprenda y el 51% de los niños aun no cuentan con este estímulo.

Al observar a los niños realizar juegos e historietas educativas se detalla que un 49% dio una respuesta positiva, esto indica que los recursos tecnológicos

refuerzan los aprendizajes y así mismo exigen al docente a prepararse en el uso de estos y diseñar sus estrategias de enseñanza incorporándolos en ellas.

Del 100% de estudiantes evaluados un 36% siguen instrucciones a la hora de ejecutar actividades y un 64% restante no alcanzo a desarrollar dichas actividades de aprendizaje puesto que no acataron correctamente las instrucciones indicadas por la docente cabe indicar que todo el proceso de enseñanza se basa en instrucciones que el docente da al alumno y el éxito de un buen aprendizaje está en la capacidad que tengan los alumnos en seguir la orden o instrucción.

En este indicador se manifiesta que el 43% aprendió por medio de juegos educativos interactivos implementados por la docente y un 57% no tuvo tanta motivación para aprender con estos recursos este resultado se debe a la falta de suficientes recursos tecnológicos tangibles en la institución que no permite el correcto desarrollo de las actividades y por ende un aprendizaje significativo.

Para finalizar podemos indicar que un 43% de los niños se vio un interés en realizar juegos que estimulen los aprendizajes y el 57% no presentaron interés en realizar los juegos podemos concluir que los juegos permiten que el niño exprese sus deseos, intereses, inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con el docente.

### **3.11 Conclusiones**

- Se determina la necesidad de la implementación del uso de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de niños de 4 a 5 años de la

Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso” de la ciudad de Guayaquil.

- En esta investigación se logró determinar que en la escuela investigada no se utiliza con frecuencia los recursos tecnológicos por lo consiguiente no garantiza un aprendizaje significativo aceptable en los niños.
- Se define que los recursos tecnológicos innovadores como páginas interactivas y demás sitios educativos son herramientas que utilizadas correctamente reforzaran los aprendizajes.
- La implementación de recursos tecnológicos principalmente los medios audiovisuales fueron muy importante puesto que se obtuvo de las situaciones vividas experiencias de aprendizaje.
- Los docentes poco utilizan los recursos tecnológicos tangibles como computadoras, proyectores entre otros a la hora de realizar actividades pedagógicas dentro de la enseñanza - aprendizaje.
- Los maestros emplean recursos tradicionales, no utilizan los suficientes recursos tecnológicos como computadoras, proyectores, videos sitios web, entre otros en el proceso de enseñanza aprendizaje y esto no permiten que el niño se desarrolle de mejor manera.
- En la Institución Educativa los profesores consideran importante fomentar un ambiente agradable para el aprendizaje de los niños sin embargo solo un porcentaje menor utiliza recursos tecnológicos como medio complementario enseñanza.
- Los niños de la institución educativa su área cognitiva y la imaginación requieren ser estimuladas por cuanto se encontró deficiencia en esta área.
- La propuesta de una guía didáctica basada en el uso de recursos tecnológicos para fortalecer el Aprendizaje significativo ayudara a consolidar los conocimientos adquiridos y desarrollar el nivel de comprensión de los estudiantes de educación inicial.

### 3.12 Recomendaciones

- En la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso” se necesita capacitar a los docentes para mejorar los recursos tecnológicos y fortalecer el aprendizaje significativo de los niños, puesto que no existe la cultura educativa de aprovechar dichos recursos que están al alcance de todos nosotros.
- Los docentes deben tener en cuenta la relevancia del uso de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de los niños de 4 a 5 años promoviendo un entorno que lo conduce a descubrir y desarrollar sus propios conocimientos y habilidades.
- Se sugiere a la directiva y personal docente de la institución educativa recibir capacitaciones en lo referentes a los recursos tecnológicos y validar el uso de la guía como instrumento didáctico para fortalecer el aprendizaje tanto de los docentes como de los estudiantes.
- Se recomienda la implementación de ambientes o áreas donde se implementen los recursos tecnológicos acorde a la edad del niño y que estimulen su aprendizaje.
- Los docentes de la institución educativa deben elaborar las planificaciones micro curriculares incrementando en los contenidos la utilización de los recursos tecnológicos acorde al desarrollo de sus clases.
- Que los docentes innoven la metodología de enseñanza y los contenidos en base a la propuesta que sugiere este proyecto.
- Que se aplique la guía de recursos tecnológicos presentada como herramienta para que los docentes tengan un medio de consulta y se los aplique en los planes de clases diarios.

## **CAPÍTULO IV**

### **LA PROPUESTA**

#### **Guía para docentes de Recursos Tecnológicos**

##### **4.1 Título de la propuesta:**

EXPLORANDO MUNDOS VIRTUALES APRENDEMOS JUGANDO

##### **4.2 Justificación**

Esta propuesta fue elaborada con el propósito de contribuir en el mejoramiento de la calidad del aprendizaje significativo con la aplicación de recursos tecnológicos de los niños de 4 a 5 años de la Escuela Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso” y se espera que con la aplicación de esta propuesta se obtenga resultados para mejorar la adquisición de aprendizajes.

Con la utilización de los recursos tecnológicos los estudiantes podrían mejorar su enseñanza por medio de la tecnología, los docentes compartirán información necesaria para fortalecer los conocimientos y que reciban nuevos para así alcanzar aprendizajes significativos, los docentes con estos nuevos recursos eliminarán la metodología tradicional logrando clases amenas y divertidas. Desde el punto de vista social es factible de realizar puesto que su objetivo general está centrado en solucionar el problema educativo que afecta el rendimiento escolar y esto impide el aprendizaje significativo de los niños.

La relevancia práctica de estas propuestas se basa en la facilidad con que puede ser aplicada por el docente convirtiéndose en una aliada de importancia para la ejecución de las actividades, estrategias, juegos, planificaciones

adaptadas a los ejes de aprendizaje de educación inicial con el que ayudaran al desarrollo del aprendizaje en las diferentes áreas.

El uso de la tecnología en el salón de clases constituye un factor importante, pues sirve de acompañamiento y ayuda para obtener aprendizajes de calidad. Mediante el uso de estos recursos los estudiantes recibirán los contenidos con métodos activos de enseñanza creando en ellos un sentido de autoconstrucción, los beneficios que proporcionas los recursos tecnológicos en la enseñanza son muchos por ello se considera importante el diseño de esta guía.

### **4.3 Objetivos de la propuesta**

#### **4.3.1 Objetivo General**

Diseñar una guía para la aplicación de los recursos tecnológicos como herramienta didáctica para mejorar el aprendizaje significativo.

#### **4.3.2 Objetivos Específicos**

- Indagar la conceptualización y aplicación de recursos tecnológicos tangibles e intangibles que desarrollo el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años
- Seleccionar los recursos tecnológicos plataformas virtuales y actividades para el desarrollo de juegos promoviendo en aprendizaje significativo en el infante
- Desarrollar la guía de implementación de recursos tecnológicos mediante 2 fases, que describe la conceptualización y descripción del uso de herramientas tecnológicas dando a conocer el beneficio para proponer

actividades que el docente puede aplicar en el proceso enseñanza aprendizaje.

#### **4.4 Aspectos teóricos de la propuesta**

##### **4.4.1 Aspecto pedagógico**

En este aspecto pedagógico la didáctica revela las bases teóricas de la educación y la formación es decir los principios de enseñanza, tareas, contenidos y las formas y métodos de aprendizaje, estimula y controla el proceso educativo en todos los ámbitos y etapas de formación.

El conectivismo es una teoría del aprendizaje para la era digital ocurre dentro de una variedad de ambientes que no están en control del individuo y pueden residir fuera del ser humano como por ejemplo una base de datos, se enfoca en la inclusión de la tecnología como parte de la distribución de conocimientos, el docente es el guía de este aprendizaje su aplicación como modelo pedagógico ayuda al desarrollo de todas las competencias tecnológicas y a familiarizarse con el uso de las redes sociales.

Los componentes curriculares establecen las bases para los aprendizajes, el uso permanente de los componentes curriculares garantiza que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos, en este sentido la guía de recursos tecnológicos es un elemento curricular que pretende en su aplicación mejorar el aprendizaje significativo a través del uso didáctico de estos recursos.

Esta guía es un instrumento que permite aprendizajes inclusivos, mueve posibilidades de aprendizajes cooperativos garantiza que los docentes den un buen uso del tiempo y la implementación adecuada de los recursos tecnológicos

en el aula, la implementación de la tecnología en la educación la convirtió en una gran aliada para el docente y una herramienta importante para el estudiante con un solo objetivo que es el de conseguir un aprendizaje de calidad.

#### **4.4.2 Aspecto Sociológico**

(Días Martínez & Rodríguez Rodríguez, 2018, pág. 9) “Se describe a la sociología como la ciencia que estudia las relaciones humanas de manera sistemática utilizando la observación y la verificación empírica a partir de la teoría” Considerando esta cita el aprendizaje es un proceso activo con diferentes elementos como la interacción, la selección y la motivación esta guía pretende vincular estos aspectos socio educativos que buscan que los estudiantes se conviertan en actores principales del aprendizaje, reconociendo las funciones sociales de la escuela pues es la encargada de contribuir en el desarrollo del pensamiento de los escolares de manera que no solo se conviertan en simples receptores de información si no que dejen huellas en el desarrollo de capacidades y habilidades que les permitan participar en actividades sociales con alto grado de responsabilidad.

#### **4.4.3 Aspecto Legal**

(Palomeque, 2017)

Conocer el marco legal en la educación es de suma importancia ya que es el que nos proporciona las bases sobre las cuales las instituciones construyen y determinan los caminos que hay que seguir de manera correcta y tomar siempre lo que está estipulado.

Esta propuesta tiene una base legal amparada en la Constitución de la República (2008) en la sección quinta en los artículos 26 y 27:

**Artículo 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 versión estatal garantía de igualdad e inclusión social y de condición indispensable para el buen vivir. Las personas, la familia y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

**Artículo 27:** La educación se centra en el ser humano y garantizara su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte, la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

### **Acuerdo Ministerial para promover la educación virtual en la pandemia**

**Artículo 1.-** Disponer la suspensión de clases en todo el territorio nacional para todas las instituciones educativas públicas, fiscomisionales y particulares del régimen Sierra – Amazonía 2019-2020, en todas sus jornadas y modalidades, hasta el 30 de abril de 2020.

**Artículo 2.-** Disponer el inicio de clases para régimen Costa y Galápagos, en todas sus jornadas y modalidades, a partir del 04 de mayo de 2020.

**Artículo 3.-** Disponer al personal administrativo y docente del Sistema Nacional de Educación, continuar ejecutando sus labores mediante la modalidad de teletrabajo.

**Artículo 4.-** Disponer al personal de Planta Central y del nivel desconcentrado del Ministerio de Educación, que no ejerzan sus funciones dentro de las instituciones educativas, continuar sus actividades en la modalidad de teletrabajo, en cumplimiento de las disposiciones que el Comité de Operaciones de Emergencia Nacional emita para el efecto.

**Disposiciones generales:**

**PRIMERA.** - Durante el periodo de suspensión de clases dispuesto con el presente Acuerdo Ministerial, las instituciones educativas podrán utilizar las plataformas tecnológicas que el Ministerio de Educación establezca, con el fin de impartir clases de manera virtual y/o a distancia.

**SEGUNDA.** - Las Subsecretarías y Coordinaciones del nivel central, en el ámbito de sus competencias, deberán realizar las acciones y mecanismos idóneos para la implementación y ejecución del presente instrumento.

**TERCERA.** - Las instituciones educativas del régimen Sierra – Amazonía continuarán con el cumplimiento del cronograma escolar a partir del 04 de mayo de 2020, conforme a los lineamientos que la Autoridad Educativa Nacional

expida para el efecto a través de la Subsecretaría de Apoyo, Seguimiento y Regulación.

#### **a. Factibilidad Técnica**

En la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscos” se cuenta con materiales técnicos tales como: Diagnósticos, recolección de datos, planificación y evaluación de cada evento, también se usará computadora, proyectores, marcadores laser, medios impresos entre otros.

#### **b. Factibilidad Humana**

El personal docente, Directivos, estudiantes y padres de familia están dispuestos en apoyar la realización de esta propuesta pues esta guía representa beneficios para los docentes y estudiantes en el proceso de aprendizaje significativo. Los docentes del área para la cual se desarrolló esta propuesta se mostraron dispuestas a desarrollar los contenidos de esta guía.

#### **c. Factibilidad financiera**

En la parte financiera de este proyecto no se demuestra ningún problema, porque al ser diseñada en plataformas gratuitas no implica inversión económica. La unidad educativa en donde se elaboró la investigación cuenta con un pequeño laboratorio de cómputo e internet que es un recurso necesario para realizar esta propuesta además cuenta con impresora y hojas para sacar copias de la guía para su distribución a las docentes de este material.

#### **4.6 Descripción de la propuesta**

El diseño de esta propuesta de recursos tecnológicos cuyo título es Explorando Mundos Virtuales Aprendemos Jugando que favorecerá el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso” de la provincia del Guayas Cantón Guayaquil periodo lectivo 2021-2022 dirigida a las docentes de educación inicial que serán las encargadas de aplicar los recursos que se elaboraron en beneficio del aprendizaje.

Las actividades presentadas en esta guía están elaboradas con la finalidad de desarrollar el aprendizaje en los estudiantes mediante recursos tecnológicos donde el educando desarrolla sus competencias cognitivas mediante el juego. Esta guía contribuye al desarrollo de habilidades de los estudiantes de educación inicial y se realiza por ámbitos de aprendizaje aplicados para la educación inicial.

Este recurso valioso como herramienta para orientación en clases como una estructura técnica favorece al desarrollo integral de los estudiantes mediante el trabajo individual, de grupo y en casa. Esta guía presenta primeramente una caratula con el tema de la misma una introducción y sus objetivos, presenta dos fases en la primera se encuentran conceptos con temas relevantes en relación a esta guía, lineamientos pedagógicos, ámbitos de aprendizaje y los nombres de plataformas web gratuitas donde se harán las actividades interactivas.

En la fase segunda esta guía presenta 5 actividades por cada ámbito de aprendizaje para evidenciar la factibilidad de la misma, de forma fácil y accesible, para poder aplicar la guía de recursos tecnológicos con actividades interactivas

para el aprendizaje significativo en los estudiantes de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso”.

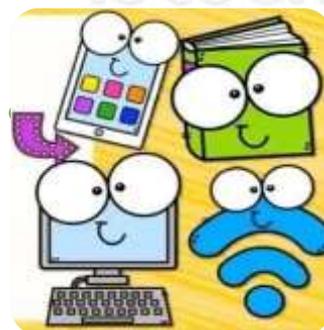
El avance que aporta para la educación es innovador lo cual la vuelve una herramienta importante al ser utilizada por las docentes cada una de las actividades estaran planificadas considerando los siguientes aspectos: tema, objetivos, destrezas, contenidos, duración, materiales y logros alcanzados.



**GUÍA PARA DOCENTES**

**EXPLORANDO  
MUNDOS VIRTUALES  
APRENDEMOS JUGANDO**

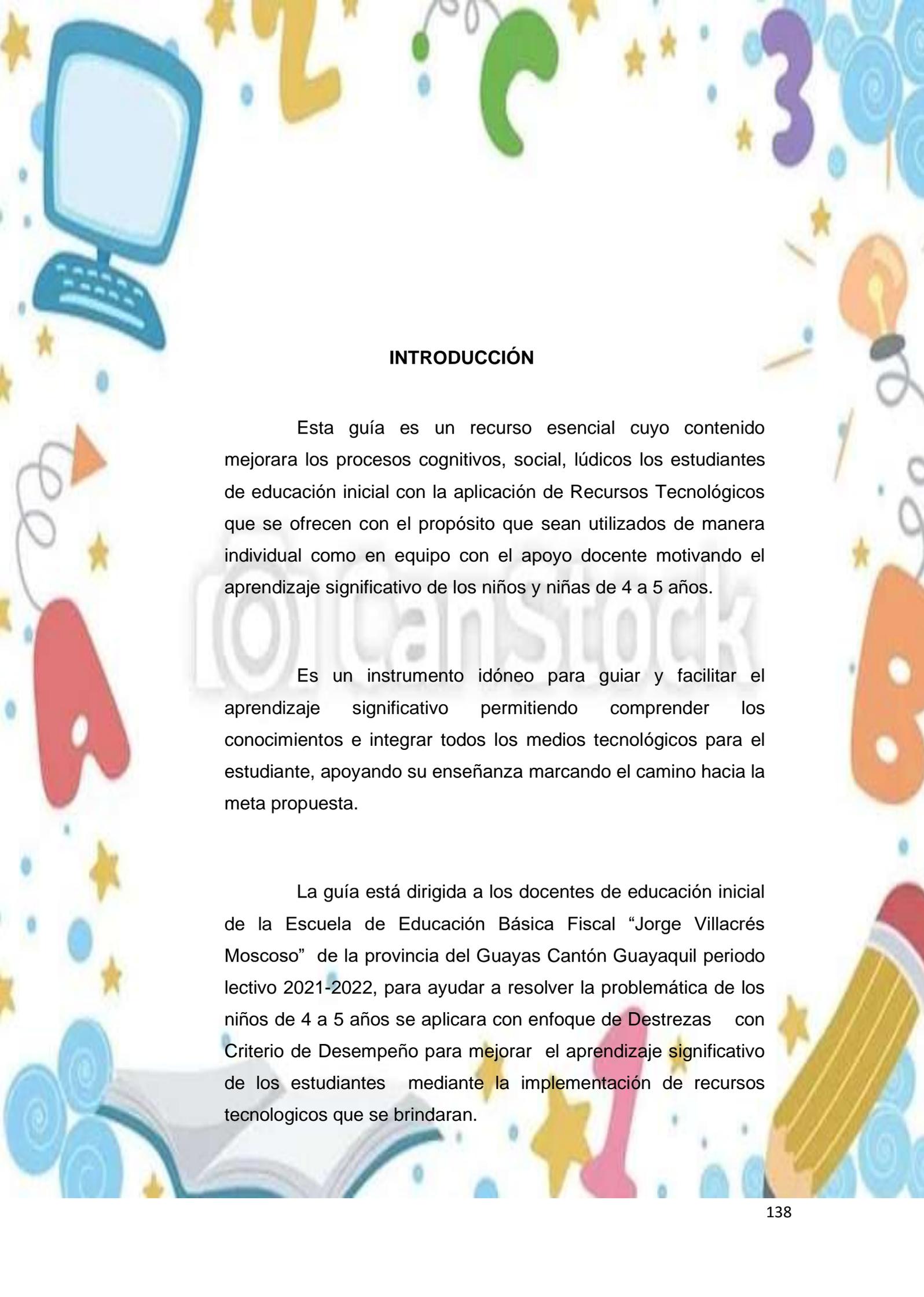
**AUTORAS:  
AGUILAR AGURTO CLAUDIA  
CHICA CARRERA MARÍA**



## ÍNDICE

	Pág.
Introducción.....	136
Objetivos.....	137
FASE	
Conceptualización	
Recursos Tecnológicos.....	139
Recursos tecnológicos tangibles.....	140
Recursos tecnológicos intangibles.....	141
Medios audiovisuales.....	142
Medios interactivos.....	143
Plataformas educativas gratis.....	144
Ámbito del currículo de educación inicial.....	150
Desarrollo de cada ambiente.....	151
FASE II	
Ámbito Identidad y Autonomía.....	153
Actividad 1.....	154
Actividad 2.....	159
Actividad 3.....	166
Actividad 4.....	172
Actividad 5.....	177
Ámbito Convivencia.....	183
Actividad 1.....	184
Actividad 2.....	189
Actividad 3.....	196
Actividad 4.....	201
Actividad 5.....	208
Ámbito Relaciones con el medio natural.....	213

Actividad 1.....	214
Actividad 2.....	220
Actividad 3.....	226
Actividad 4.....	232
Actividad 5.....	239
Ámbito Relaciones Lógico – matemáticas.....	245
Actividad 1.....	246
Actividad 2.....	252
Actividad 3.....	257
Actividad 4.....	261
Actividad 5.....	265
Ámbito Comprensión y expresión del Lenguaje.....	270
Actividad 1.....	271
Actividad 2.....	277
Actividad 3.....	281
Actividad 4.....	286
Actividad 5.....	291
Ámbito Expresión Artística.....	296
Actividad 1.....	297
Actividad 2.....	303
Actividad 3.....	308
Actividad 4.....	313
Actividad 5.....	319
Ámbito Expresión Corporal.....	324
Actividad 1.....	325
Actividad 2.....	330
Actividad 3.....	335
Actividad 4.....	340
Actividad 5.....	345



## INTRODUCCIÓN

Esta guía es un recurso esencial cuyo contenido mejorara los procesos cognitivos, social, lúdicos los estudiantes de educación inicial con la aplicación de Recursos Tecnológicos que se ofrecen con el propósito que sean utilizados de manera individual como en equipo con el apoyo docente motivando el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 4 a 5 años.

Es un instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje significativo permitiendo comprender los conocimientos e integrar todos los medios tecnológicos para el estudiante, apoyando su enseñanza marcando el camino hacia la meta propuesta.

La guía está dirigida a los docentes de educación inicial de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Jorge Villacrés Moscoso” de la provincia del Guayas Cantón Guayaquil periodo lectivo 2021-2022, para ayudar a resolver la problemática de los niños de 4 a 5 años se aplicara con enfoque de Destrezas con Criterio de Desempeño para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes mediante la implementación de recursos tecnologicos que se brindaran.



**Objetivos:**

- Orientar a los docentes en la aplicación de recursos tecnológicos en su metodología de enseñanza para promover aprendizaje significativo.
- Proveer a los docentes de planificaciones didácticas con el uso de recursos tecnológicos para promover aprendizaje significativo en los niños.
- Describir los diferentes recursos tecnológicos determinando sus beneficios, aplicación en los diferentes ámbitos de aprendizaje de la educación inicial.

CanStock



© iStock

# ***FASE I***

## **CONCEPTUALIZACIONES.**

Es importante que conozcamos las conceptualizaciones que abarca nuestra guía en el ámbito de recursos tecnológicos para el manejo de términos, comprensión y aplicación de los mismos



## **RECURSOS TECNOLÓGICOS**

Un recurso es una ayuda o un medio que una persona se vale para conseguir un fin o satisfacer una necesidad, tecnológico es una palabra relacionada a tecnología relativa al grupo o conjunto que se dedica a los estudios de los medios y técnicas orientadas al progreso y desarrollo, por lo tanto los recursos tecnológicos son aquellos medios que provienen de la tecnología que facilitan una labor productiva haciendo posible y rápido alcanza un objetivo se los emplea comúnmente en la administración, la economía y la educación.

En la educación los Recursos Tecnológicos es una nueva forma de facilitar a los estudiantes y docentes herramientas innovadoras para desarrollar actividades dentro y fuera del aula mejorando la educación y ahorrando tiempo y dinero estos recursos aplicados a las inteligencias múltiples es una forma innovadora ya que los seres humanos no tenemos las mismas inteligencias y los estudiantes se sentirán a gusto con estas opciones de aprendizaje.

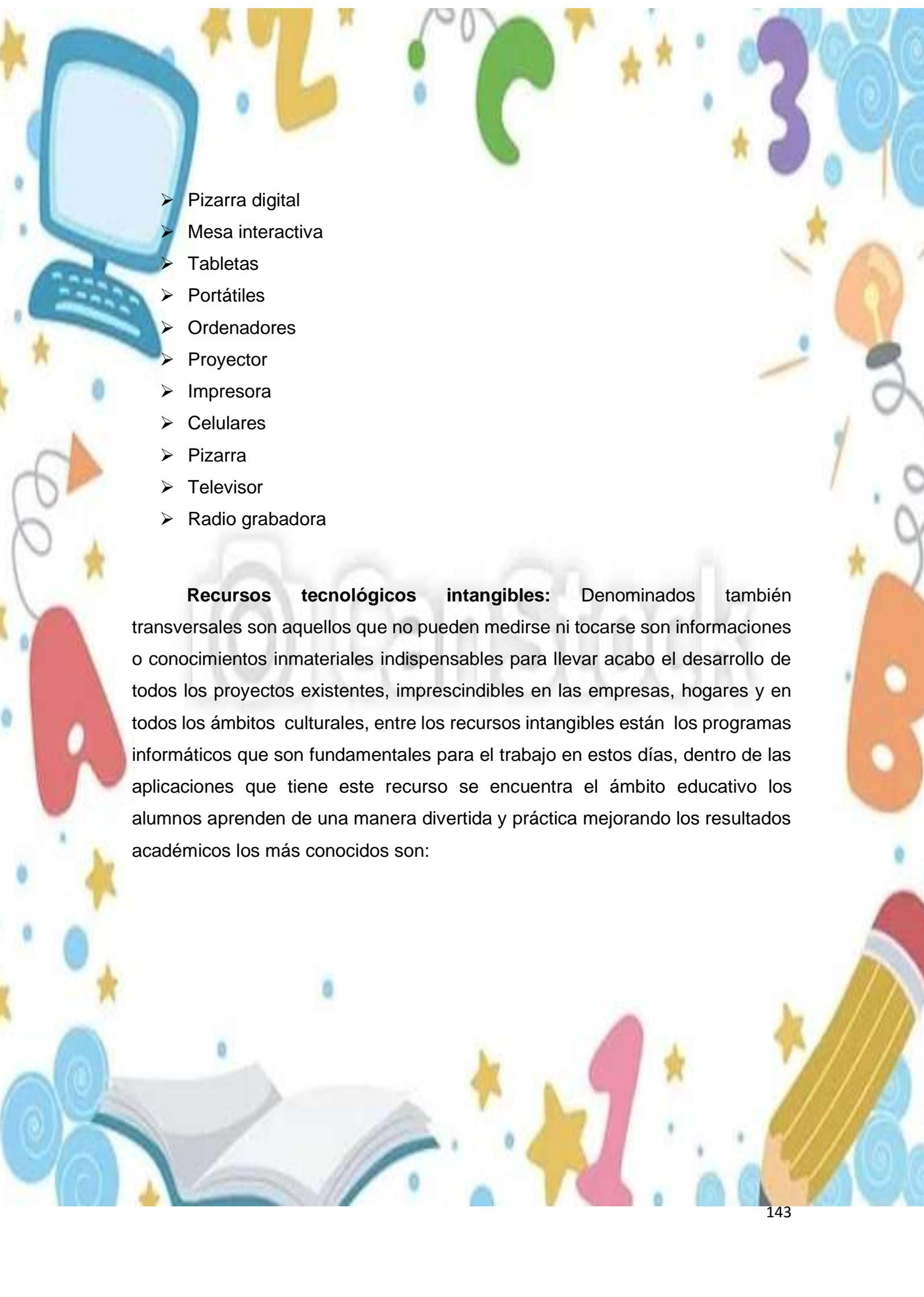


Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/22799541842879822/>

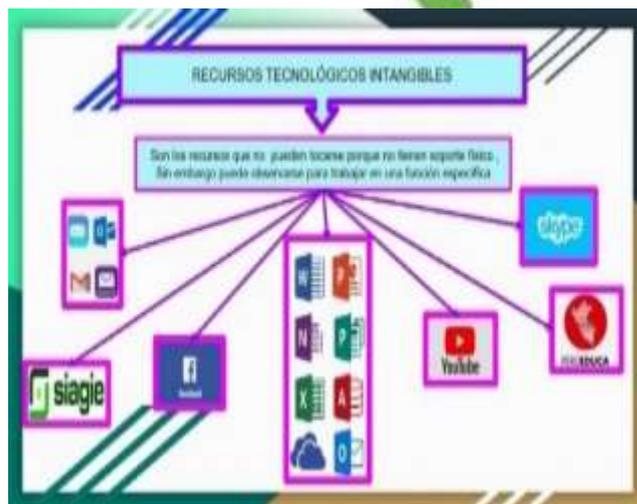
**Recursos Tecnológicos Tangibles:** Son aquellos implementos físicos que se pueden medir y contar esto quiere decir que se pueden palpar, son utilizados por los docentes en la educación inicial para poder complementar, guiar o evaluar los aprendizajes, el uso de estos recursos tecnológicos tangibles no se basa solo en emplearlos didácticamente si no que es necesario utilizarlos con normas de calidad educativa y metodologías basadas en los procesos de innovación pedagógica. Entre los recursos tecnológicos tangibles utilizados en la educación inicial tenemos:



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=Mll5jkzJWx4&ab\\_channel=Fely](https://www.youtube.com/watch?v=Mll5jkzJWx4&ab_channel=Fely)

- 
- Pizarra digital
  - Mesa interactiva
  - Tablet
  - Portátiles
  - Ordenadores
  - Proyector
  - Impresora
  - Celulares
  - Pizarra
  - Televisor
  - Radio grabadora

**Recursos tecnológicos intangibles:** Denominados también transversales son aquellos que no pueden medirse ni tocarse son informaciones o conocimientos inmateriales indispensables para llevar a cabo el desarrollo de todos los proyectos existentes, imprescindibles en las empresas, hogares y en todos los ámbitos culturales, entre los recursos intangibles están los programas informáticos que son fundamentales para el trabajo en estos días, dentro de las aplicaciones que tiene este recurso se encuentra el ámbito educativo los alumnos aprenden de una manera divertida y práctica mejorando los resultados académicos los más conocidos son:



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=MII5jkzJWx4&ab\\_channel=Fely](https://www.youtube.com/watch?v=MII5jkzJWx4&ab_channel=Fely)

- Software específico de aplicación online.
- Multimedia.
- Plataforma de enseñanza digital.
- Blog.
- Software Power Point.

El uso de los recursos tecnológicos en la educación inicial como apoyo en el proceso de la enseñanza integral del estudiante, crea y mejora las condiciones apropiadas para que el estudiante y el profesor interactúen dentro de un ambiente de práctica y aprendizaje, creando una cultura de tecnología a la edad temprana, el uso de los diferentes medios y recursos tecnológicos proporciona nuevas metodologías para llevar a la práctica actividades innovadoras. Existen diferentes recursos tecnológicos para la educación inicial entre ellos tenemos:

**Medios audiovisuales:** son un canal para la comunicación puesto que por medio de ellos podemos ver y oír lo que se quiere presentar estos tipos de medios son de trascendental importancia para la sociedad debido a que su utilidad radica en informar temas que son de interés para el receptor entre los más utilizados tenemos:



Fuente: <http://frusfil.blogspot.com/2011/06/audiovisuales-en-el-aula.html>

- Retroproyectores
- Diapositivas
- Radio
- Videos
- Televisión
- Reproductor de sonido
- Fotografías
- Pantalla digital
- Video proyector

**Medios interactivos:** Interactividad es la relación que existe entre las personas y los contenidos digitales por medio de un ordenador y responde a los requerimientos de las personas que la utilizan en otras palabras la interactividad es la que permite navegar por los diferentes sitios web.



Fuente: <https://prezi.com/mld-lr0jbyvpv/medios-interactivos-en-educacion/>  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

- Libros
- juego
- Historias interactivas
- Contenidos para niños
- Comunidades virtuales.
- Mundos virtuales.

### Plataformas educativas Gratis

Las plataformas educativas son herramientas interactivas que ayudan al estudiante a aprender jugando. Existen varias páginas con contenidos de diferentes asignaturas entre las cuales tenemos:

**Pipoclub.com** contiene juegos para que los niños de 0 a 12 años trabajen asignaturas como: matemáticas, geografía, música e inglés; entre las destrezas que se adquieren se encuentran la comprensión lectora, la coordinación, mano – ojo la visión espacial.



Fuente: <http://pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/juego-nubes-2.html>  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carne

**Árbol ABC** Fomenta el aprendizaje a través de juego en niños de 3 a 10 años incluye ejercicios basados en la teoría de inteligencia múltiple a través de adivinanzas, chistes, lecturas interactivas y juegos entre otros.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-vocales>  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carne

**Science & Fun by Elesapiens** Esta herramienta está diseñada para la enseñanza de la ciencia en primaria en inglés y español, combina videos y actividades interactivas con actividades prácticas, experimentos y juegos. Es un personaje animado llamado Elesapiens que tiene mucha información y conocimiento del mundo científico. Cuenta con herramientas para el seguimiento de los alumnos y se alinea al currículo escolar.



Fuente: <https://elesapiens360.com/science-and-fun/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

**Planetanimado para aprender jugando.** Creado para alumnos de educación inicial en sus primeros pasos con el ordenador y refuerza su aprendizaje sobre temas como: colores, formas, números y letras de una forma interactiva y muy sencilla.



Fuente: <https://sweetmoom.wordpress.com/planetanimado/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

**Smile and Learn:** Está formado por una colección de apps dispone de una librería de más de 30 historias y juegos interactivos para que los niños puedan reforzar contenidos y habilidades mientras exploran diferentes mundos jugando en ellos.



Fuente: <https://smileandlearn.com/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

**Little Smart Planet:** Plataforma de juegos dirigido a estudiantes de 6 a 11 años que permite el refuerzo de 3 materias principales matemáticas, lengua e inglés. Además de reforzar sus conocimientos los alumnos trabajan otras competencias transversales.



Fuente: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/little-smart-planet-plataforma-juegos-matemáticas-lengua-e-ingles-primaria/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

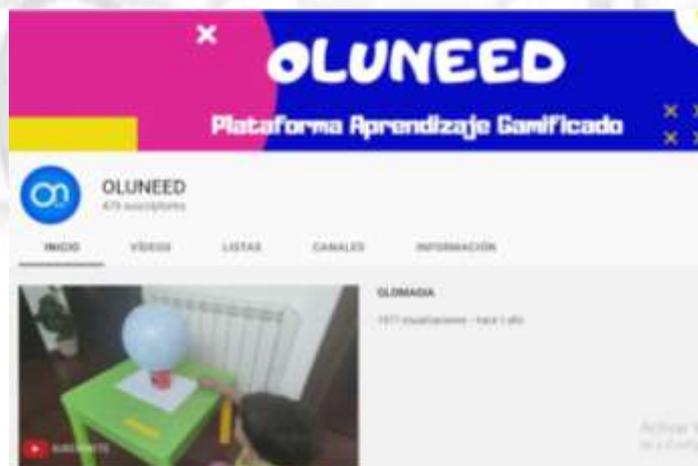
**Liveworksheets:** Es una herramienta digital que permite crear ejercicios interactivos a los que se les puede añadir audio, videos, ejercicios, rellena huecos, actividades de unir con flecha, arrastrar y soltar incluso ejercicios de pronunciación.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/search.asp?content=>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

**OLUNEEED:** Plataforma digital dinámica, donde los juegos es una técnica de aprendizaje, para conseguir buenos resultado y mejorar las habilidades que tenga el niño.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/search.asp?content=>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

**Mundo primario:** Es una plataforma creada especialmente para niños de primaria, en la cual se van a encontrar con una gran variedad de fichas relacionados con sus temas, edades y cursos, el cual les ayudara a reforzar y mejorar lo aprendido con sus maestras,



Fuente: <https://www.mundoprimary.com/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme



Fuente: <https://wordwall.net/es>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

**Word Wall:** Es una herramienta de enseñanza, posee actividades lúdicas, creas tus propios contenidos ósea actividades interactivas como imprimible; Los estudiantes pueden realizar la actividad sin ayuda del docente ya que su manejo es fácil y sencillo de manejar.

## Ámbitos del Currículo de Educación Inicial

Los ámbitos del currículo de educación inicial sirven como una ruta de aprendizaje para alcanzar destrezas y competencias educativas, son generadores de unidades didácticas en la que cada ámbito se desarrolla en un tiempo determinado con actividades relacionadas con cada uno de los temas a desarrollarse. En la guía trabajaremos cada uno de ellos con juegos y tareas interactivas que produzcan aprendizajes donde se utilicen los sentidos, y se vinculen con los nuevos conocimientos de la tecnología, los docentes emplearan estrategias que fortalezcan los conocimientos en cada una de las experiencias educativas del currículo.

### Desarrollo de cada ámbito del currículo de Educación Inicial.

- **Identidad y Autonomía:** Aprende a reconocer su sexo, identifica sus prendas de vestir según el clima y hacer independiente.
- **Convivencia:** Práctica normas de convivencia les ayuda a ser solidarios e interactúan con las demás personas de su entorno.
- **Relaciones con el medio natural y cultural:** Los estudiantes conocen el cuidado de las plantas, animales y el medio ambiente.
- **Comprensión y expresión del lenguaje:** Aprenden trabalenguas, canciones, cuentos símbolos verbales y no verbales.
- **Expresión artística:** El estudiante puede plasmar sus ideas emociones y sentimientos por medio de las artes plásticas.
- **Relaciones lógico – matemáticas:** Aprende nociones espaciales y temporales, los números, formas y colores.
- **Expresión Corporal y motricidad:** Aprende el desarrollo de su cuerpo y ejercita la motricidad fina; manos y rostro, y la motricidad gruesa que son los movimientos coordinados de su cuerpo



# ***FASE II***

CanStock



*IDENTIDAD*

CanStock  
Y

*AUTONOMIA*

## Actividades 1

### Partes del cuerpo



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE&ab\\_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol](https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE&ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Identidad y Autonomía.

**Objetivo:** Desarrolla su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

**Importancia:** Es muy importante que el niño conozca su cuerpo, ya que aprenderá a quererse, diferenciarse de su entorno, y cuidarlo de no tener posturas incorrectas todo esto le ayudará a tener mayor seguridad, autonomía motriz, equilibrio y desarrollar su coordinación.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Demuestra curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño o niña.

**Indicadores:** Enseña a través del video las partes del cuerpo humano (Cabeza, Tronco y Extremidades inferiores y Superiores).

**Recursos para la Actividad:**

- Computadora
- Proyector
- Internet
- página web Smile con video del cuerpo humano
- página liveworksheets para la actividad
- hoja y colores.

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



**Proceso:**

1. Ingresa a página liveworksheets
2. Se registra con sus datos, llenando todos los cuadros



3. Da clic en registrarse, saldrá una página donde le dice, gracias por suscribirte.



4. En la parte de arriba hay unos iconos que dicen ficha para crear, usted hará clic, y saldrán 3 opciones y presionará el que diga video tutorial, para ver paso a paso como hacer sus fichas a su elección.



5. Una vez visto el video de tutorial ya usted podrá realizar sus fichas.
6. En el clic que está aquí, es de la actividad a realizar <https://es.liveworksheets.com/tz1472709gz>
7. Se abre la página de la actividad mi cuerpo humano
8. Se da clic sobre la página de la actividad para proceder a realizarla.
9. Con el mouse se selecciona las partes del cuerpo para arrastrar y colocar donde corresponde.
10. Una vez concluida la actividad hacer clic en la palabra terminado y automáticamente saldrá la calificación.



**Fuente:** <https://es.liveworksheets.com/tz1472709gz>

**Nota:** Si la activada no resulto se le vuelve a motivar a volverlo hacer.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Desarrollo personal y social					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identidad y Autonomía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mostrar curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño o niña.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Videos: observa y escucha "Mi cuerpo" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE&amp;ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol">https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE&amp;ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación del video.</li> <li>¿te gusto el video?</li> <li>¿Cuántas partes está dividido el cuerpo?</li> <li>¿Cuál es la parte superior del cuerpo?</li> <li>¿Cuál es la parte inferior del cuerpo?</li> <li>Lluvias de respuestas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Proyector</li> <li>Internet</li> <li>página web Smili con video del cuerpo humano</li> <li>hoja</li> <li>colores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Enseña a través del video las partes del cuerpo humano (Cabeza, Tronco y Extremidades inferiores y Superiores).</li> </ul>

			<p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúan con los compañeros, señalando sus extremidades.</li> <li>• Toca sus extremidades y dice el nombre.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presenta la actividad a realizar.</li> <li>• Interactuamos de manera verbal la actividad, dando indicaciones para que puedan trabajarla de manera correcta.</li> <li>• Link de la actividad:  <a href="https://es.liveworksheets.com/tz1472709gz">https://es.liveworksheets.com/tz1472709gz</a></li> </ul>		
--	--	--	--	--	--



Fuente: Investigación de proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica & Chica Carrera María

## Actividad 2

### Hábitos de Higiene



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=YM-1Lki38wE>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Identidad y Autonomía.

**Objetivo:** Adquieren niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.

**Importancia:** Que el niño desarrolle hábito de higiene, para que sepa que es necesario mantenerlo limpio, por salud y por su personalidad que le hará sentir bien consigo mismo., donde este le ayudara a desarrollar su personalidad, su autoestima.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Realiza independientemente normas de aseo al ir al baño.

**Indicadores:** Actúa con autonomía en la higiene, alimentación, vestido y descanso.

**Recursos de la actividad:**

- Internet
- Computadora
- Página web YouTube para el video
- página web: Word Wall
- actividad de la ruleta de hábitos de higiene
- Recurso tecnológico intangible power point, Word
- Hoja y colores

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



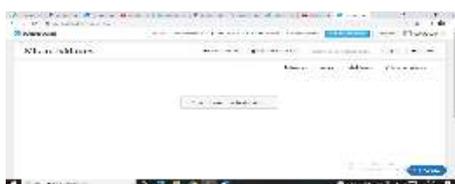
**Fuente:** <https://estilosdeaprendizaje.org/aprendizaje-kinestesico/>

## Proceso:

1.- Ingresas a la página wordwell



2.- Se registra con su correo en la parte donde le indica



3.- Una vez lleno los datos, hacer clic en registrarse

4.- Le saldrá una hoja donde le indicara que tiene que crear una actividad, en la cual usted, hará clic y le saldrán una página así.



5.- Usted escogerá la de su agrado, dándole clic la escogida por usted.

6.- El siguiente paso es buscar imágenes según el tema que usted vaya a trabajar con el niño.

7.- En este caso yo escogí la ruleta en la cual se le agrego imágenes de limpieza para su cuerpo.

8.- Se dará clic en donde indica la flecha para que la ruleta empezará a girar.

9.- Ingresar al siguiente link:

<https://wordwall.net/es/resource/13729756/h%C3%A1bitos-de-higiene>

10.- Se activará un audio que indicará la pregunta que está escrita en el casillero

11.- Se contestará la pregunta observando la imagen que está a lado de la pregunta que indica la flecha cuando pare la ruleta.



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/13729756/h%C3%A1bitos-de-higiene>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** El niño para que gane el dominio, se le puede hacer repetir la actividad. Podrás realizar esta actividad las veces que desee.

CanStock

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Desarrollo personal y social					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identidad y Autonomía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar independiente mente normas de aseo al ir al baño.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimientos previos Videos: observa y escucha la canción “hábito de higiene”</li> <li>Video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=YM-1Lki38wE">https://www.youtube.com/watch?v=YM-1Lki38wE</a></li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Motivación observar fichas, láminas de los habito de higiene proyectada en power point.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Página web</li> <li>Hoja.</li> <li>Colores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actúa con autonomía en la higiene, alimentación, vestido y descanso.</li> <li>Realiza la actividad en Word</li> </ul> 

			<p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del video.</li> <li>• ¿te gusto el video?</li> <li>• ¿Qué nos dice la canción?</li> <li>• ¿Qué es lo que tenemos que hacer para mantenernos sin bacterias?</li> <li>• ¿qué vamos a utilizar para limpiar nuestro cuerpo?</li> <li>• ¿Qué debemos de hacer cada vez que vamos al baño?</li> <li>• Lluvias de respuestas</li> </ul> <p><b>CONTEXTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los hábitos que realizas.</li> <li>• Interactúa con las diapositivas.</li> <li>• Realiza la actividad de mover con el mouse las imágenes y coloca donde corresponde.</li> </ul>  <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presenta la actividad a realizar.</li> </ul>		
--	--	--	--	--	--

- Interactuamos de manera verbal dando las ultimas indicaciones.
- Se ingresa a la plataforma de wordwall. Link de la actividad: <https://wordwall.net/es/resource/13729756/h%C3%A1bitos-de-higiene>



Fuente: Investigación de proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica & Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 3

### La Responsabilidad en la casa y escuela



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=qe4CPsqRguQ&ab\\_channel=CristyCastillo](https://www.youtube.com/watch?v=qe4CPsqRguQ&ab_channel=CristyCastillo)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Identidad y Autonomía

**Objetivo:** Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

**Importancia:** Aprende habilidades que le ayudaran en el futuro, como colaborativo, responsable, respeto, autonomía y a la vez comparte con la familia de forma divertida y armoniosa.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Identificarse como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.

**Indicadores:** Demostrar autonomía en su aseo y cuidado personal, tanto en la escuela como en su entorno familiar.

### Recursos:

1. computadora.
- 2 Internet.
3. Sitio web: YouTube para el video de inicio del tema a tratar.
4. plataforma educativa liveworksheets
- 5.- recurso tecnológico intangible power point.

### Estilo de Aprendizaje:

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.



### Proceso:

1. Entramos a la plataforma educativa Liveworksheets
2. Entrar a inicio con tus datos que ya está registrado
3. Te diriges a las fichas interactivas haces clip y saldrá una columna de opciones en el cual tendrás que escoger el tema a tratar.
4. Armas tus fichas para los niños de acorde a la edad que tienen
5. Selecciona la edad y el tema y comienzas hacer tus propias fichas.
6. Una vez hechas la actividad interactiva compartes el link con los niños.
7. Ingresar al link: <https://es.liveworksheets.com/ly1085241h>

8. Selecciona los recuadros donde se encuentran los nombres de las palabras que significan responsabilidad, la maestra las leerá y el estudiante seleccionará haciendo clip.
9. En la siguiente actividad el estudiante deberá seleccionar cuales son las responsabilidades a cumplirse en casa y dentro del salón de clases la docente las leerá y el niño debe arrastrarlas con el mouse a la casilla que corresponda.
10. Por último, el alumno deberá arrastrar los recuadros según correspondan a las acciones correctas o incorrectas del comportamiento en la clase virtual como indiquen los gráficos. 
11. Después de realizar estas actividades virtuales hacer clip en ¡terminado! Y automáticamente saldrá el resultado obtenido en la actividad.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/ly1085241lh>

**Nota:** Si el niño no logro, el puntaje alto, se puede reforzar, permitiéndole volver a realizar la actividad.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Desarrollo Personal y Social					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identidad y Autonomía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar su identidad mediante reconocimiento de características personales y manifestaciones emocionales que se diferencian de las demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificarse como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escuchar los videos con atención.” La responsabilidad en la escuela y en la casa”</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ge4CPsgRguQ&amp;ab_channel=CristyCastillo">https://www.youtube.com/watch?v=ge4CPsgRguQ&amp;ab_channel=CristyCastillo</a></p>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Responder las siguientes preguntas.</li> <li>¿Cumplir con tus deberes te hace responsable?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora.</li> <li>Sitio web.</li> <li>Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demostrar autonomía en su aseo y cuidado personal, tanto en la escuela como en su entorno familiar.</li> </ul>

• ¿Ayudar en las tareas de la casa te hace responsable?

• ¿Quién es responsable?

**CONCEPTUALIZACIÓN:**

• Interactúan en las diapositivas escogiendo y moviendo imágenes que muestran ser responsable.

• Link de la diapositiva

[https://docs.google.com/presentation/d/1JHrMW\\_5NfAicQsm7ZZP7WZfPy\\_nHMqNX/edit?usp=sharing&oid=100879368450151723440&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/presentation/d/1JHrMW_5NfAicQsm7ZZP7WZfPy_nHMqNX/edit?usp=sharing&oid=100879368450151723440&rtpof=true&sd=true)



**APLICACIÓN:**

- Se presenta la actividad a realizar.
- Link de la actividad <https://es.liveworksheets.com/ly1085241h>



Fuente: Investigación para el proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen



## Actividad 4

### Típos de familia



Fuente: [https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search\\_query=tipos+de+familia](https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=tipos+de+familia)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Identidad y Autonomía

**Objetivo:** Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

**Importancia:** Que el niño sepa de qué clase de familia pertenece va a ayudar a su autoestima, a su personalidad que sepa identificarse como un miembro más en la cual el pertenece; por eso es importante ya que de ahí va a determinar sus valores, actitudes, desde su inicio de vida.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Identificarse como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.

**Indicadores:** Reconoce los tipos de familia y se identifica como miembro de una

**Recursos:**

- Computadora
- Sitio web
- Internet
- Página web YouTube para video
- Página web liveworksheets para la actividad.

**Estilo de Aprendizaje:**

- Audiovisual. aprende viendo y escuchando.



Fuente: <https://blog.uclm.es/ricardofdez/2014/05/27/los-medios-audiovisuales-en-el-aula/>

**Proceso:**

- 1.- Ingresamos a la página web
- 2.-Con el link que está pegado abajo de la imagen, presionamos entre
- 3.-Nos lleva donde está el video, hacemos clip sobre el video para producirse. procedemos a escuchar. el video de la familia presentado por la docente.

[https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search\\_query=tipos+de+familia](https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=tipos+de+familia)

- 4.-Una vez finalizado, viene la reflexión con los niños.
- 5.-preguntas que hace la maestra de acuerdo al contenido del video.
- 6.-Respuestas de los niños.
- 7.-Realiza la actividad interactiva del siguiente link:  
➤ [https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias\\_Sociales/La\\_familia/Tipos\\_de\\_familia\\_zv1297414au](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias_Sociales/La_familia/Tipos_de_familia_zv1297414au)
- 8.-Con el mouse van arrastrar los recuadros que contiene los nombres de los diferentes tipos de familia que leerá la maestra.
- 9.-Ubicar los recuadros en la imagen que corresponda.
- 10.-Hacer clip en ¡Terminado! Y automáticamente saldrá el resultado de esta actividad interactiva.



Fuente:[https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias\\_Sociales/La\\_familia/Tipos\\_de\\_familia\\_zv1297414au](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias_Sociales/La_familia/Tipos_de_familia_zv1297414au)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Si el niño no logro, el puntaje alto, se puede reforzar, permitiéndole volver a realizar la actividad.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Desarrollo personal y social					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identidad y Autonomía</li> </ul>	<p>Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificarse como miembro de una familia reconociendo se como parte importante de la misma.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escuchar el video "Tipo de familia" <a href="https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&amp;search_query=tipos+de+familia">https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&amp;search_query=tipos+de+familia</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuáles son los tipos de familia?</li> <li>¿A qué familia perteneces?</li> <li>¿quieres a tu familia?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Sitio web</li> </ul>	<p>Reconoce los tipos de familia y se identifica como miembro de una.</p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactuar entre ellos mencionando a sus familias</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar la actividad del link <a href="https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias_Sociales/La_familia/Tipos">https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias_Sociales/La_familia/Tipos</a></li> </ul> 		
--	--	--	---	--	--

Fuente: investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 5

### Prevención de accidentes



Fuente: <https://es.slideshare.net/juandam10/prevencion-de-accidentes-3617422>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Identidad y Autonomía

**Objetivo:** Practicar acciones de autocuidado para evitar accidentes y situaciones de peligro cumpliendo ciertas normas de seguridad.

**Importancia:** En edad de 4 a 5 años los niños suben, baja, escaleras son más independiente tiene más soltura al momento de realizar ciertas actividades, y es por eso que ellos deben de saber la importancia de prevenir un accidente, con ayuda de sus familiares explicarle el riesgo que puede tener si no toman

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas

precauciones; comienza a desarrollar su interés de cuidarse, ser responsables de sus actos, ser cuidadosos, afectivo y social.

**Indicador:** Identifica las situaciones de peligro que hay en tu hogar socializa con sus compañeros.

**Recursos:**

- Computadora
- sitio web
- internet
- diapositivas en slideshare
- proyector

**Estilo de Aprendizaje:**

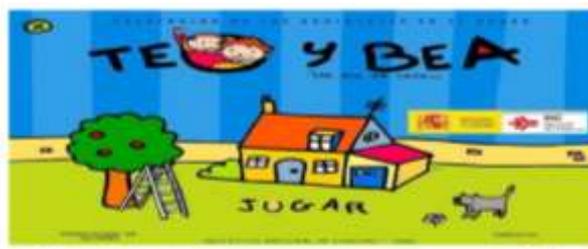
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas, incorpora el movimiento corporal, el niño aprende haciendo.



**Fuente:** <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/prevencion-riesgos-laborales-centros-educativos/>

### Proceso:

1. Vamos a copiar el link que está debajo de la imagen del comienzo de la actividad
2. Copio y la pego en la página de Google, y doy clip, espero que aparezca la página en la cual voy a ver las diapositivas.
3. Esta página tiene diapositivas, para la explicación de la clase de acuerdo al tema que se vaya a tratar.
4. Escucha con atención la explicación de la docente por medio de diapositivas sobre las situaciones de peligro dentro de la escuela y el hogar.
5. Una vez ya reflexionado, con todos los niños con preguntas y respuesta, se procede a la actividad activa.
6. Presentar el juego online “Teo y Bea” en el siguiente link:  
<https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/teo-y-bea-juego-online-para-prevenir-los-accidentes-domesticos>
7. El juego consiste en que Teo y Bea deben evitar los peligros de la casa, los protagonistas son hermanos que se van encontrando con diversas situaciones de juego con algún peligro.
8. Se escoge una de las opciones que se plantean y puede equivocarse si realiza alguna actividad peligrosa.
9. En el juego los padres de Teo y Bea van indicando por medio de un audio porque no deben jugar con artefactos del hogar que pueden ser peligrosos.



Fuente: <https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/teo-y-bea-juego-online-para-prevenir-los-accidentes-domesticos>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** El niño no interactuó se le puede compartir de nuevo la actividad, y con ayuda de su docente, puede volver a intentarlo.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Desarrollo Personal y Social					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identidad y Autonomía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Practicar acciones de autocuidado para evitar accidentes y situaciones de peligro cumpliendo ciertas normas de seguridad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>video “Prevención de accidentes”  <a href="https://es.slideshare.net/juan-dam10/prevencion-de-accidentes-3617422">https://es.slideshare.net/juan-dam10/prevencion-de-accidentes-3617422</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con preguntas y respuestas de los niños ¿te gusto lo que vistes?</li> <li>¿A quién le ha pasado un accidente?</li> <li>¿Te asustaste?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Sitio web</li> <li>Tijera</li> <li>Revistas</li> <li>Goma</li> <li>Hoja</li> <li>Proyector</li> <li>Diapositivas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las situaciones de peligro que hay en tu hogar socializa con sus compañeros</li> </ul>

• ¿Vas a escuchar a tus papitos?

• ¿Vamos a pedir ayuda?

**CONCEPTUALIZACIÓN:**

• Comenta sobre lo que más te gusto.

• Socializa con tus compañeros sobre los peligros que pueden suscitarse en tu hogar.

**APLICACIÓN:**

• Realiza el juego interactivo

• Recorta y pega figuras que demuestren situaciones de peligro en tu hogar.

Link del cuento:  
<https://www.bebesymas.com/juegos-y-juquetes/teo-y-bea-juego-online->

[paraprevenir-los-accidentes-domesticos](#)



Fuente: investigación para el proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

# CONVIVENCIA

## Actividad 1

### Oficios y Profesiones



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=a3k23UbXs1U&ab\\_channel=ProfeMarilyn](https://www.youtube.com/watch?v=a3k23UbXs1U&ab_channel=ProfeMarilyn)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Convivencia

**Objetivo:** Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

**Importancia:** Que el niño conozca cada papel que desempeña una persona que tiene una profesión y que material usa en su área de trabajo, le va ayudar a desarrollar nuevos aprendizajes y valorar y respetar a los de su entorno.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

**Indicadores:** Identifica profesiones que brindan servicio a la comunidad

**Recursos:**

- Computadora
- Internet
- página web de YouTube para ver el video de los oficios.
- Página web educativa Word Wall

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, aprende viendo



**Fuente:** <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>

**Proceso:**

1. Empezamos a copiar el link que está pegado en la parte de abajo de la imagen, de oficios y profesiones esto lo vamos hacer con el mouse.
2. Hacemos clip sobre la imagen con el mouse para reproducir el video que será proyectado en la computadora.
3. Escuchar y observar con atención el video de las profesiones y oficios que presenta la maestra en el siguiente link que es de YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=a3k23UbXs1U&ab\\_channel=ProfeMarilin](https://www.youtube.com/watch?v=a3k23UbXs1U&ab_channel=ProfeMarilin)

- Una vez terminado, se procede con a la interacción con los alumnos Comenta sobre lo que más te gusto del video.
- Luego la docente copiara el link de la actividad a realizar, ya que no se va a registrar, porque se hizo de primer instante para crear fichas interactivas al comienzo de esta guía.
- Ingresa al juego interactivo en el siguiente link de Word Wall  
<https://wordwall.net/es/resource/19363795/profesiones-y-oficios-herramientas->
- Saldrá la hoja de la actividad donde el niño esperará las indicaciones de la docente.
- Este juego consiste en hacer clip en el recuadro del grafico que indique cual es la herramienta que utiliza el personaje de la imagen.
- La actividad tiene un límite de tiempo para que el estudiante selecciones la opción correcta.



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/19363795/profesiones-y-oficios-herramientas-de-trabajo>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Abra momentos que el alumno se equivoque, pero el docente le permitirá que realice la actividad, para reforzarle y así obtener buenos resultados en el estudiante.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Desarrollo personal y social					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Convivencia</li> </ul>	<p>Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.</p>	<p>Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.</p>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y observa con atención el video de los oficios y profesiones.</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=a3k23UbXs1U&amp;ab_channel=ProfeMarilyn">https://www.youtube.com/watch?v=a3k23UbXs1U&amp;ab_channel=ProfeMarilyn</a></p>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntas y respuestas <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué color es el traje de policía?</li> <li>¿Cuál es tu favorita?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora.</li> <li>Internet.</li> <li>Sitio web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica profesiones que brindan servicio a la comunidad</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lluvias de respuesta</li> <li>• Identifica las profesiones y oficios.</li> <li>• Socializa con tus compañeros.</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los trajes de cada oficio.</li> <li>• Interactúan con el juego</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de la actividad</li> </ul> <p>Link: <a href="https://wordwall.net/es/resource/19363795/profesiones-y-oficios-herramientas-de-trabajo">https://wordwall.net/es/resource/19363795/profesiones-y-oficios-herramientas-de-trabajo</a></p> 		
--	--	--	--	--	--

Fuente: Investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto claudia Veronica & Chica Carrera maría del Carmen

## Actividad 2

### *Aprendo a Ponerme en su Lugar*



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=QXQorU0o-eE&ab\\_channel=LizEvelynLauraManrique](https://www.youtube.com/watch?v=QXQorU0o-eE&ab_channel=LizEvelynLauraManrique)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Convivencia

**Objetivo:** Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

**Importancia:** Desde muy pequeño se le debe hacer saber cuan importantes son en la vida, que se sienta motivado, comprendido, y apoyado; sintiéndose seguro, y así ayudar a otro, ponerse en el lugar de otro, respetando y entendiendo a la otra persona.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Demostrar actitudes de solidaridad antes situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.

**Indicadores:** Demostrar actitudes de solidaridad con sus compañeros y adultos.

**Recursos:**

- Computadora
- internet.
- Sitio web
- Página de YouTube para ver el video del tema a tratar
- Página web educativa liveworksheets para la actividad a realizar

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo, aprende viendo y aprende escuchando.



**Fuente:**<https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-clase-de-la-escuela-primaria-que-sienta-legged-cruzado-usando-las-tabletas-image71529532>

**Proceso:**

1. Ingresamos a la página de YouTube para poder buscar el video de la empatía
2. con el mouse escogemos el video relacionado sobre el tema haciendo clip sobre él.

3. Escuchar y observar con atención el video de la empatía presentado por la docente en el siguiente link:

[https://www.youtube.com/watch?v=QXQorU0oeE&ab\\_channel=LizEvelynLauraManrique](https://www.youtube.com/watch?v=QXQorU0oeE&ab_channel=LizEvelynLauraManrique)

4. Pasamos al siguiente paso, que es copiar el link y pegarlo en la página de liveworkwall.

5. Saldrá la hoja de la actividad y ya la docente, da las indicaciones para comenzar.

6. Realizar la actividad interactiva haciendo clic en el siguiente link:

<https://es.liveworksheets.com/ej1301728jx>

7. En la primera actividad el niño tiene que unir con líneas la imagen al concepto correcto de empatía haciendo clic en ella aparecerá un lápiz con el que relacionará la respuesta correcta.

8. En la segunda actividad el estudiante debe hacer clic en la imagen que se relacione a la empatía.

9. En la tercera actividad debe seleccionar haciendo clic con el mouse a la reacción de la situación representada por la imagen. Estas actividades deben realizarse con ayuda del docente.

10. Para concluir debe hacer clic en ¡Terminar! Para obtener los resultados.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/ej1301728jx>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Esta actividad se la puede repetir si un caso el niño obtuvo nota baja, él puede realizarla de nuevo, con ayuda de la docente reforzando el aprendizaje lo logrará,

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Desarrollo Personal y Social					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Convivencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra actitudes de solidaridad antes situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y observa con atención el video “Aprendo a ponerme en su lugar” Video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QXQorU0oeE&amp;ab_channel=LizEvelynLauraManrique">https://www.youtube.com/watch?v=QXQorU0oeE&amp;ab_channel=LizEvelynLauraManrique</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntas y respuesta</li> <li>¿Te gustó que enseñó el video?</li> <li>¿Cómo puedes ayudar a otra persona?</li> <li>¿Te molesta esa actitud?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Sitio web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demostrar actitudes de solidaridad con sus compañeros y adultos.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Vas ayudar para que no se sientas triste?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenta sobre lo que más te gusto del video.</li> <li>• Identifica las situaciones que puedas realizar y ayudar que a otros.</li> <li>• Socializa con tus compañeros.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza las actividades interactivas.</li> <li>• Link:  <a href="https://es.liveworksheets.com/ej1301728jx">https://es.liveworksheets.com/ej1301728jx</a> </li> </ul> 		
--	--	--	--	--	--

Fuente: investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto claudia Veronica & Chica Carrera maria del Carmen

## Actividad 3

### El Respeto



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=i3OIUXZG2bQ&ab\\_channel=MarieLeiner](https://www.youtube.com/watch?v=i3OIUXZG2bQ&ab_channel=MarieLeiner)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Convivencia

**Objetivo:** Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.

**Importancia:** El respeto es un valor importante que ayuda al ser humano tener aprecio y consideración hacia la otra persona, y así saber que hay un límite, condiciones, sentimientos y limitaciones en la cual debemos respetar.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.

**Indicadores:** Asume y respeta normas de convivencia en la escuela y en el hogar.

**Recursos:**

- Computador
- Sitio web
- Internet.
- Página web YouTube del video de Marie Leiner, con el tema a tratar,
- Página web Liveworksheets para la actividad que va hacer el niño.

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración, el niño aprende viendo.



**Fuente:** <https://www.goconqr.com/slide/11193475/estilos-de-aprendizaje>

**Proceso:**

1. Entramos al sitio web, buscamos videos que el tema que vamos a tratar, en este caso es el you tube video del relato sobre el respeto.
2. Como ya tenemos el link del video, solo vamos a copiar y pegar.
3. Con el mouse presionado seleccionamos el link del video, haremos Clip para copiarlo.

4.- Entramos a la página web y procedemos a pegar en el recuadro de búsqueda presionando la tecla enter que está en el teclado, donde saldrá el video a reproducirse.

5.- Presionamos con el mouse clip, para que se reproduzca el video.

6.- Escucha y observa con atención el video “El Respeto”, ingresando al link:

[https://www.youtube.com/watch?v=i3OIUXZG2bQ&ab\\_channel=MarieLeiner](https://www.youtube.com/watch?v=i3OIUXZG2bQ&ab_channel=MarieLeiner)

7.- Una vez terminado se empieza la reflexión con los niños con preguntas y respuestas.

8.- El siguiente paso es la actividad que se realizará en la página liveworksheets link: <https://es.liveworksheets.com/ph2012642rn>

8.- Saldrá la hoja de actividad donde el niño comenzará hacer guiado por la docente.

9.- Haz clic con el mouse en las imágenes que correspondan a los dibujos donde los niños y niñas demuestren respeto.

10.- Luego hacer clic en la palabra ¡Terminado! Automáticamente te saldrá la calificación.

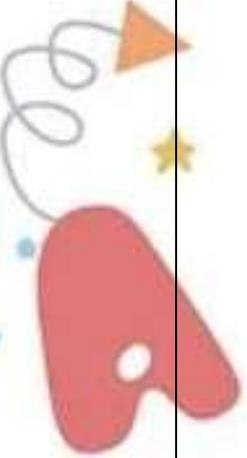
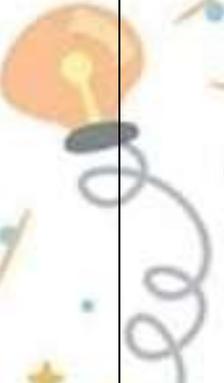


Fuente: <https://es.liveworksheets.com/ph2012642rn>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Si el niño no a logrado, el resultado alto, la maestra puede, volver a compartir, para que vuelva hacer la actividad.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador:					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Convivencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y observa con atención el video "El Respeto".</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=i3OjUXZG2bQ&amp;ab_channel=MarieLeiner">https://www.youtube.com/watch?v=i3OjUXZG2bQ&amp;ab_channel=MarieLeiner</a></p>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿A quién tenemos que respetar?</li> <li>¿Qué debo hacer?</li> <li>Lluvia de respuestas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computador</li> <li>Internet</li> <li>Sitio web</li> <li>actividad:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asume y respeta las normas de convivencia.</li> </ul>

 			<p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comenta sobre lo que más te gusto del video.</li><li>• Identifica la situación, socializa con los compañeros.</li></ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Paso a la actividad.</li><li>• Indicación a seguir.</li><li>• Link <a href="https://es.liveworksheets.com/ph2012642rn">https://es.liveworksheets.com/ph2012642rn</a></li></ul> 		 
--	--	--	--	--	---

Fuente: investigación para el proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen



## Actividad 4

### Ocupaciones de la Familia



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=oeqhZHKLfto&ab\\_channel=Laeducadorapropone](https://www.youtube.com/watch?v=oeqhZHKLfto&ab_channel=Laeducadorapropone)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Convivencia

**Objetivo:** Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.

**Importancia:** Que cada miembro de la familia desempeña múltiples roles en el hogar, conocer las reglas y normativas que existen en casa, es necesario tener un ingreso económico, una atención y cuidado de los hijos, para el buen funcionamiento es importante, la responsabilidad, saber organizarse para cumplirlos, en la preparación de los alimentos, limpieza y orden de la vivienda,

lavar la ropa, etc. Con el buen ejemplo se logrará un buen desarrollo personal en el niño.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.

**Indicadores:** Reconoce las profesiones y oficios que realizan cada uno de los miembros de su familia.

**Recursos:**

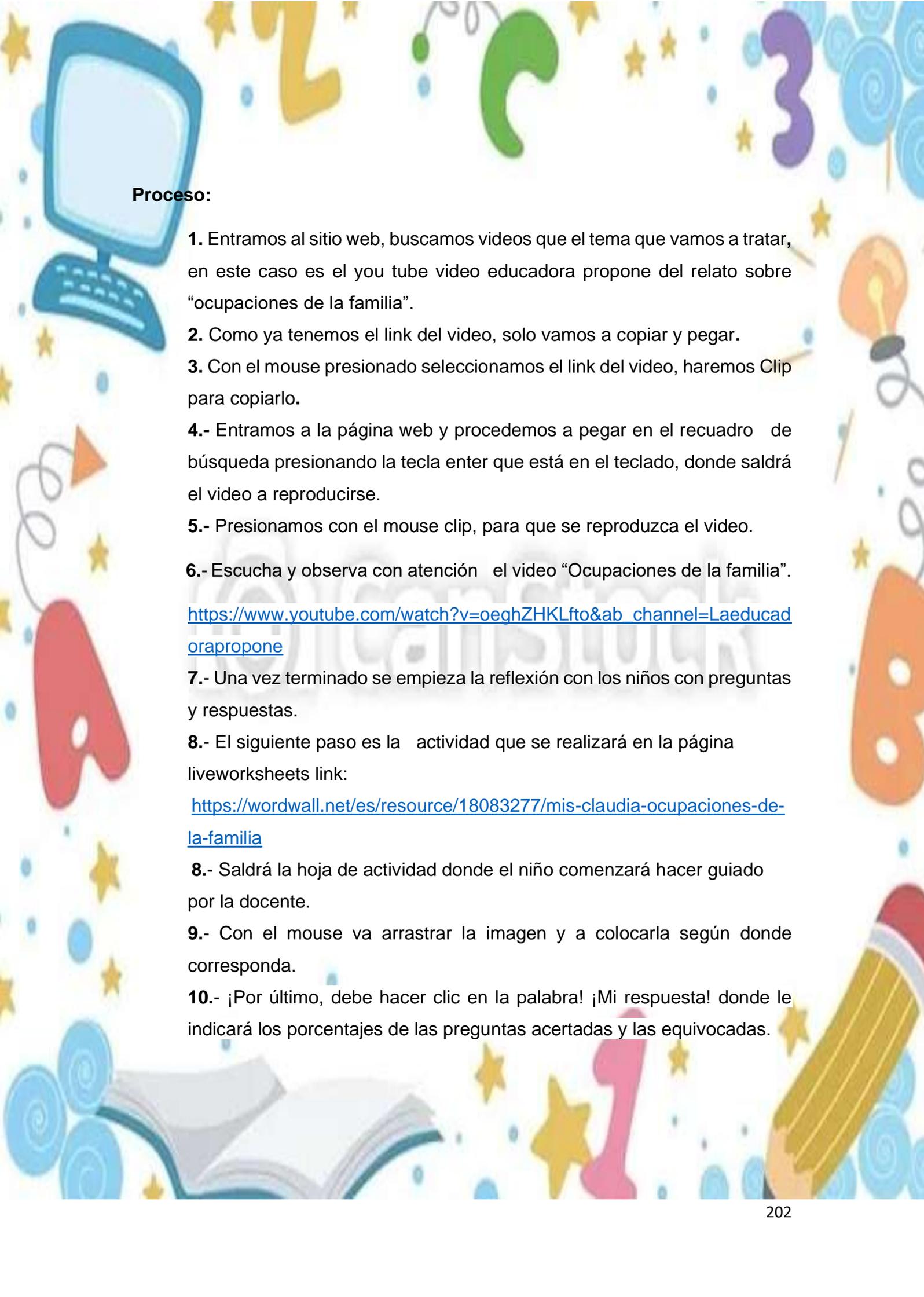
- Computador
- Sitio web
- Internet.
- Página web YouTube del video de la educadora propone, con el tema a tratar,
- Página web Word Wall para la actividad que va hacer el niño.

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



**Fuente:** <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>



**Proceso:**

1. Entramos al sitio web, buscamos videos que el tema que vamos a tratar, en este caso es el you tube video educadora propone del relato sobre “ocupaciones de la familia”.

2. Como ya tenemos el link del video, solo vamos a copiar y pegar.

3. Con el mouse presionado seleccionamos el link del video, haremos Clip para copiarlo.

4.- Entramos a la página web y procedemos a pegar en el recuadro de búsqueda presionando la tecla enter que está en el teclado, donde saldrá el video a reproducirse.

5.- Presionamos con el mouse clip, para que se reproduzca el video.

6.- Escucha y observa con atención el video “Ocupaciones de la familia”.

[https://www.youtube.com/watch?v=oeghZHKLfto&ab\\_channel=Laeducadorapropone](https://www.youtube.com/watch?v=oeghZHKLfto&ab_channel=Laeducadorapropone)

7.- Una vez terminado se empieza la reflexión con los niños con preguntas y respuestas.

8.- El siguiente paso es la actividad que se realizará en la página liveworksheets link:

<https://wordwall.net/es/resource/18083277/mis-claudia-ocupaciones-de-la-familia>

8.- Saldrá la hoja de actividad donde el niño comenzará hacer guiado por la docente.

9.- Con el mouse va arrastrar la imagen y a colocarla según donde corresponda.

10.- ¡Por último, debe hacer clic en la palabra! ¡Mi respuesta! donde le indicará los porcentajes de las preguntas acertadas y las equivocadas.



Fuente <https://wordwall.net/es/resource/18083277/mis-claudia-ocupaciones-de-la-familia>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Podrá repetir el ejercicio, si no ha obtenido el resultado deseado y así va a fortalecer su aprendizaje.

CanStock

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Desarrollo Personal y Social					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Convivencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y observa con atención el video "Ocupaciones de la familia".</li> <li>Link del video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oeghZHKLf0&amp;ab_channel=Laeducadorapropone">https://www.youtube.com/watch?v=oeghZHKLf0&amp;ab_channel=Laeducadorapropone</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b> Responder a preguntas como:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora.</li> <li>Internet.</li> <li>Sitio web</li> <li>Hoja</li> <li>colores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce las profesiones y oficios que realizan cada uno de los miembros de su familia.</li> </ul>

- ¿Qué hace el papá?  
¿Mamá en que trabaja?  
¿En qué ayudas en tu casa?  
¿Cuál es tu tarea?
- comenta sobre lo que más te gusto del video.

#### **CONCEPTUALIZACIÓN:**

- Realiza la actividad interactiva.
- Comenta de los roles de cada familia.
- Realiza actividad en la hoja de Word.



			<p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar la actividad de la página web.</li> <li>• Link de la actividad  <a href="https://wordwall.net/es/resource/18083277/mis-claudia-ocupaciones-de-la-familia">https://wordwall.net/es/resource/18083277/mis-claudia-ocupaciones-de-la-familia</a></li> </ul> 		
--	--	--	--	--	--

Fuente: Investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto claudia Veronica & Chica Carrera maría del Carmen

## Actividad 5

### Igualdad de Género



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=NxOsMraF2tI>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Convivencia

**Objetivo:** Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

**Importante:** Desde temprana edad se debería educar al niño sobre la igualdad de género para estar libres de prejuicios, que las condiciones igualitarias existen y que no debe establecerse la oposición de roles sociales; favorecerá al niño a desarrollar un comportamiento respetuoso, responsable en la sociedad.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Respetar las diferencias individuales que existen entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

**Indicadores:** Respetar las diferencias individuales que existen entre sus compañeros.

**Recursos:**

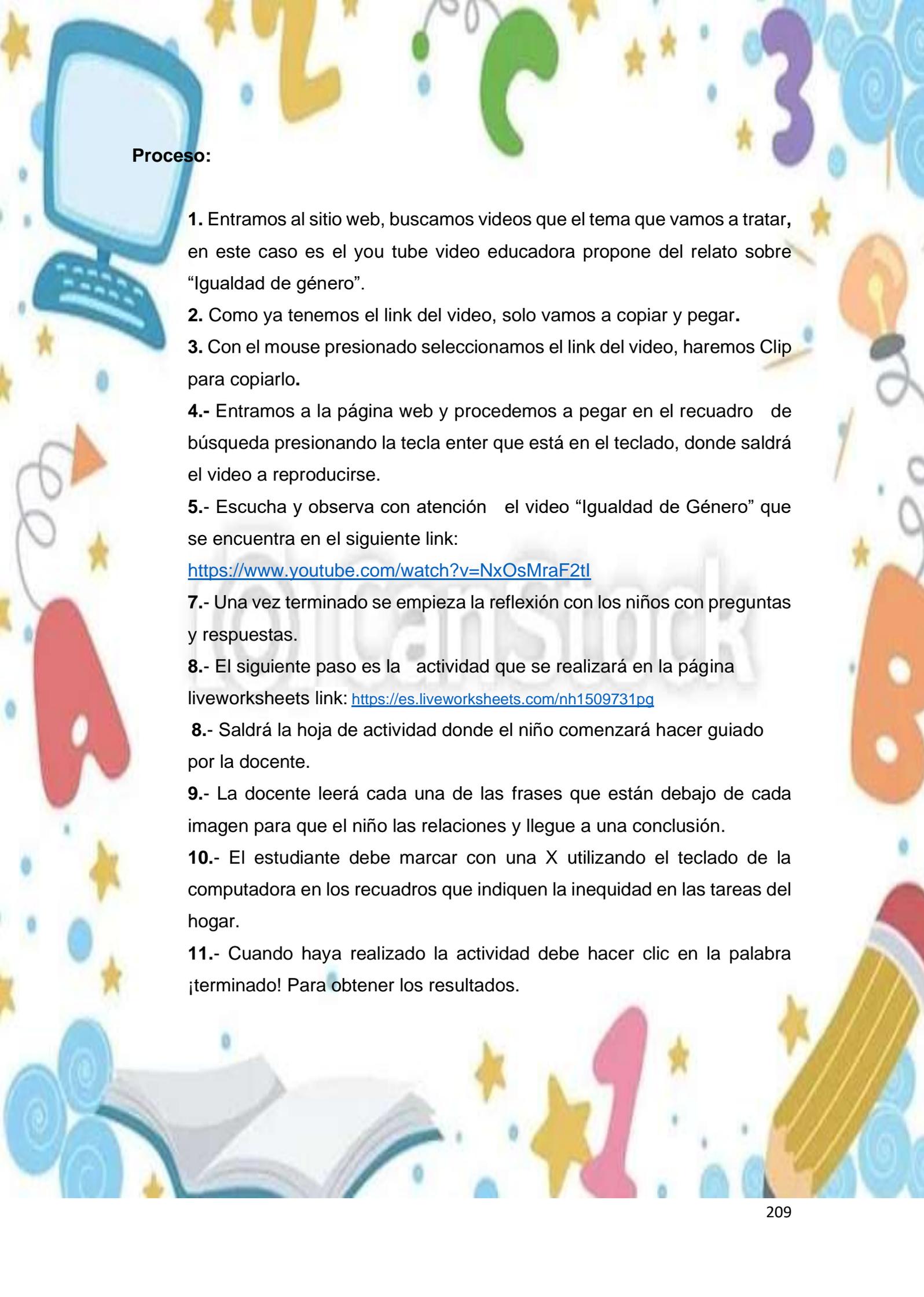
- Computadora
- Sitio web
- Internet
- Página web YouTube para video
- Página web liveworksheets para la actividad

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.

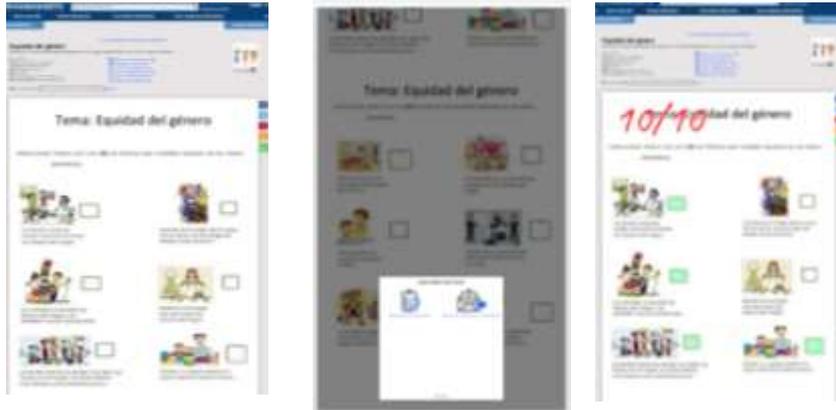


**Fuente:** <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>



**Proceso:**

1. Entramos al sitio web, buscamos videos que el tema que vamos a tratar, en este caso es el you tube video educadora propone del relato sobre “Igualdad de género”.
2. Como ya tenemos el link del video, solo vamos a copiar y pegar.
3. Con el mouse presionado seleccionamos el link del video, haremos Clip para copiarlo.
- 4.- Entramos a la página web y procedemos a pegar en el recuadro de búsqueda presionando la tecla enter que está en el teclado, donde saldrá el video a reproducirse.
- 5.- Escucha y observa con atención el video “Igualdad de Género” que se encuentra en el siguiente link:  
<https://www.youtube.com/watch?v=NxOsMraF2tI>
- 7.- Una vez terminado se empieza la reflexión con los niños con preguntas y respuestas.
- 8.- El siguiente paso es la actividad que se realizará en la página liveworksheets link: <https://es.liveworksheets.com/nh1509731pg>
- 8.- Saldrá la hoja de actividad donde el niño comenzará hacer guiado por la docente.
- 9.- La docente leerá cada una de las frases que están debajo de cada imagen para que el niño las relaciones y llegue a una conclusión.
- 10.- El estudiante debe marcar con una X utilizando el teclado de la computadora en los recuadros que indiquen la inequidad en las tareas del hogar.
- 11.- Cuando haya realizado la actividad debe hacer clic en la palabra ¡terminado! Para obtener los resultados.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/nh1509731pg>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Si el niño no logro, el puntaje alto, se puede reforzar, permitiéndole volver a realizar la actividad.

CanStock

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Desarrolló Personal y Social					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Convivencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respetar las diferencias individuales que existen entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y observa con atención el video "Igualdad de género".</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=NxOsMraF2tl">https://www.youtube.com/watch?v=NxOsMraF2tl</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Te gusto el video?</li> <li>¿De quién hablaba?</li> </ul> <p>Lluvias de respuestas.</p> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computador.</li> <li>Internet.</li> <li>Sitio web</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeta las diferencias individuales que existen entre sus compañeros.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la situación, socializa con los compañeros.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar la actividad interactiva</li> </ul> <p><a href="https://es.liveworksheets.com/nh1509731pg">https://es.liveworksheets.com/nh1509731pg</a></p>		
--	--	--	---	--	--



Fuente: Investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto claudia Veronica & Chica Carrera maria del Carmen



**RELACIONES  
CON EL  
MEDIO NATURAL  
Y CULTURAL**

## Actividad 1

### Los seres vivos



Fuente: [https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search\\_query=los+seres+vivos](https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=los+seres+vivos)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Relaciones con el medio Natural y cultural

**Objetivo:** Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.

**Importancia:** Es necesario que el niño conozca la importancia de la vida, que cada ser vivió le da un equilibrio a la ecología, tienen su función desde el animal, planta y el ser humano; promover en ellos el amor, respeto y responsabilidad por la naturaleza.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.

**Indicadores:** Identificar los seres vivos y explorar el medio.

**Recursos:**

- Computadora
- Sitio web
- Internet
- Página web YouTube para video
- Página web Word Wall para la actividad

**Estilo de Aprendizaje:**

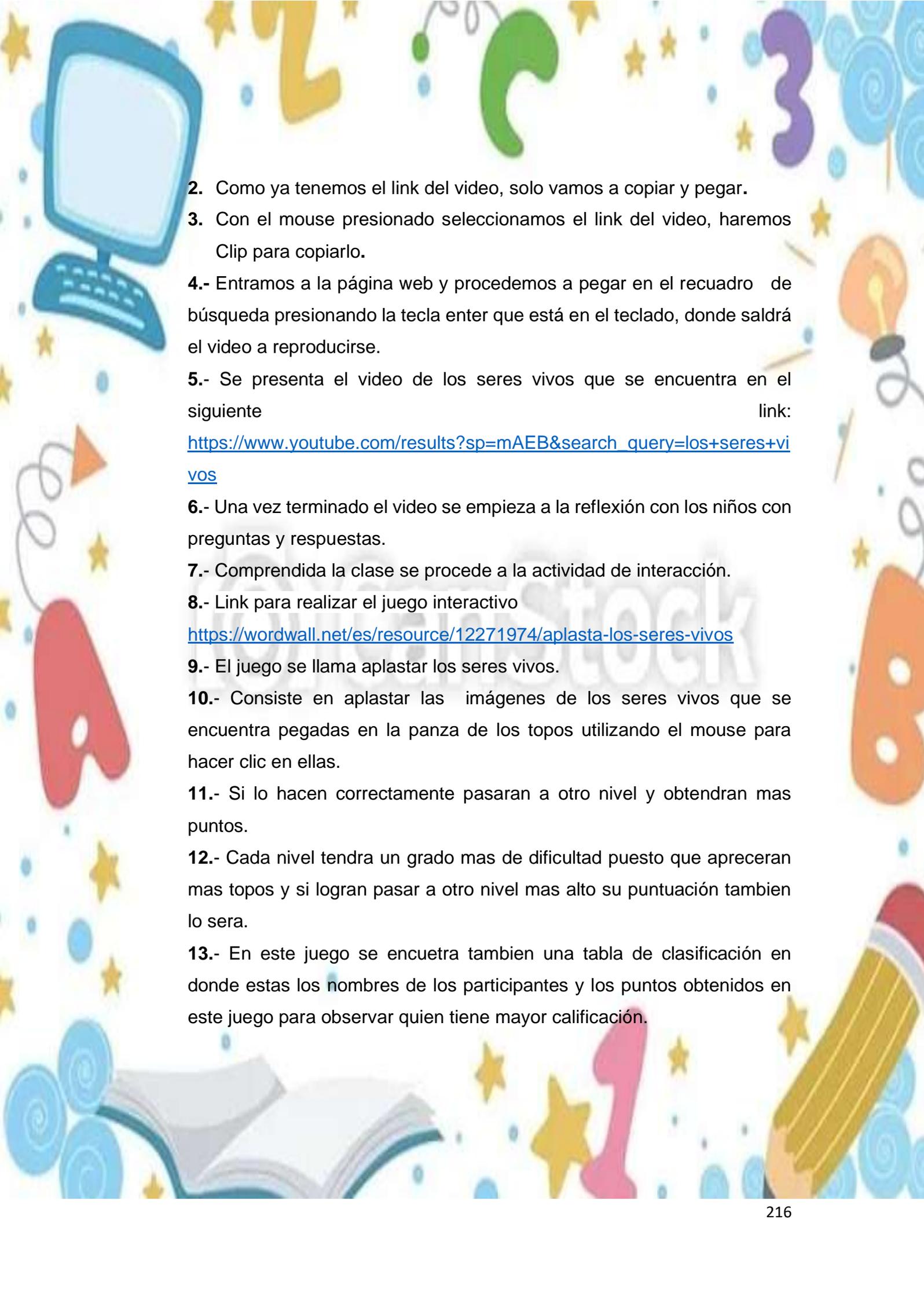
- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.

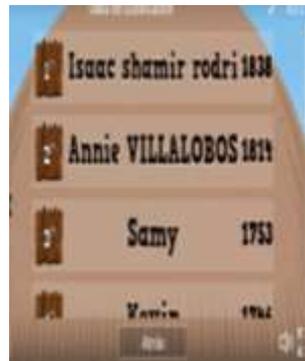


**Fuente:** <https://www.xataka.com/especiales/79-recursos-educativos-online-apps-apoyo-casa-para-vuelta-al-cole>

**Proceso:**

1. Entramos al sitio web, buscamos videos que el tema que vamos a tratar, en este caso es el you tube video sobre “Los seres vivos”.

- 
2. Como ya tenemos el link del video, solo vamos a copiar y pegar.
  3. Con el mouse presionado seleccionamos el link del video, haremos Clip para copiarlo.
  - 4.- Entramos a la página web y procedemos a pegar en el recuadro de búsqueda presionando la tecla enter que está en el teclado, donde saldrá el video a reproducirse.
  - 5.- Se presenta el video de los seres vivos que se encuentra en el siguiente link:  
[https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search\\_query=los+seres+vivos](https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=los+seres+vivos)
  - 6.- Una vez terminado el video se empieza a la reflexión con los niños con preguntas y respuestas.
  - 7.- Comprendida la clase se procede a la actividad de interacción.
  - 8.- Link para realizar el juego interactivo  
<https://wordwall.net/es/resource/12271974/aplasta-los-seres-vivos>
  - 9.- El juego se llama aplastar los seres vivos.
  - 10.- Consiste en aplastar las imágenes de los seres vivos que se encuentra pegadas en la panza de los topos utilizando el mouse para hacer clic en ellas.
  - 11.- Si lo hacen correctamente pasaran a otro nivel y obtendrán más puntos.
  - 12.- Cada nivel tendrá un grado más de dificultad puesto que apreciarán más topos y si logran pasar a otro nivel más alto su puntuación también lo será.
  - 13.- En este juego se encuentra también una tabla de clasificación en donde están los nombres de los participantes y los puntos obtenidos en este juego para observar quien tiene mayor calificación.



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/12271974/aplasta-los-seres-vivos>

CanStock

**Nota:** El niño para que gane el dominio, se le puede hacer repetir la actividad. Podrás realizar esta actividad las veces que desee.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Relaciones lógico - matemáticas					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciones con el medio Natural y cultural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar el video de los seres vivos <a href="https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&amp;search_query=los+seres+vivos">https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&amp;search_query=los+seres+vivos</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Contesta las siguientes preguntas:</li> <li>¿De qué trata el video</li> <li>¿Cuál es el ciclo de vida de los seres vivos?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Video</li> <li>Sitio web</li> <li>Revistas</li> <li>Hojas</li> <li>Goma</li> <li>tijera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los seres vivos y explorar el medio</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>Recorta de revistas o textos de reciclaje imágenes de seres vivos.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Indicación de la actividad interactiva</li> <li>Link de la actividad <a href="https://wordwall.net/es/resource/12271974/aplasta-los-seres-vivos">https://wordwall.net/es/resource/12271974/aplasta-los-seres-vivos</a></li> </ul>		
--	--	--	---	--	--



Fuente: Investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto claudia Veronica & Chica Carrera maría del Carmen

## Actividad 2

### Seres vivos y no vivos



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=2h4HPvrtE8Y&ab\\_channel=JuliethMurciaSarria](https://www.youtube.com/watch?v=2h4HPvrtE8Y&ab_channel=JuliethMurciaSarria)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Relaciones con el medio Natural y cultural

**Objetivo:** Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.

**Importancia:** Que el niño conozca la importancia de la vida, que cada ser vivió le da un equilibrio a la ecología, tienen su función desde el animal, planta y el ser humano; promover en ellos el amor, respeto y responsabilidad por la naturaleza.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.

**Indicadores:** Identificar los seres vivos y explorar el medio

**Recursos:**

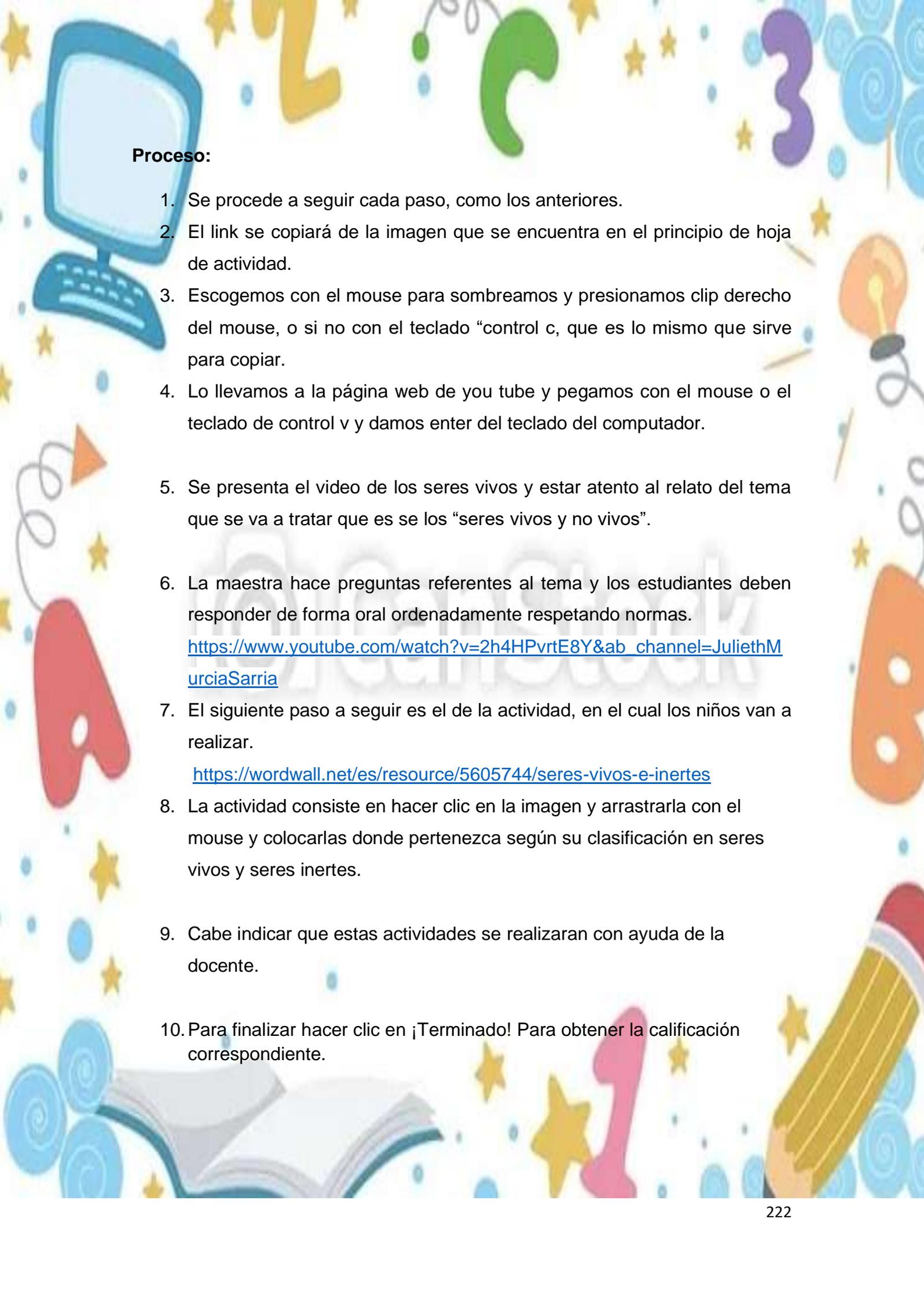
- Computadora
- Sitio web
- Internet
- Página web YouTube para video
- Página web Word Wall para la actividad

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.



**Fuente:** <https://www.xataka.com/especiales/79-recursos-educativos-online-apps-apoyo-casa-para-vuelta-al-cole>



**Proceso:**

1. Se procede a seguir cada paso, como los anteriores.
2. El link se copiará de la imagen que se encuentra en el principio de hoja de actividad.
3. Escogemos con el mouse para sombreamos y presionamos clip derecho del mouse, o si no con el teclado “control c, que es lo mismo que sirve para copiar.
4. Lo llevamos a la página web de you tube y pegamos con el mouse o el teclado de control v y damos enter del teclado del computador.
5. Se presenta el video de los seres vivos y estar atento al relato del tema que se va a tratar que es se los “seres vivos y no vivos”.
6. La maestra hace preguntas referentes al tema y los estudiantes deben responder de forma oral ordenadamente respetando normas.  
[https://www.youtube.com/watch?v=2h4HPvrtE8Y&ab\\_channel=JuliethMurciaSarria](https://www.youtube.com/watch?v=2h4HPvrtE8Y&ab_channel=JuliethMurciaSarria)
7. El siguiente paso a seguir es el de la actividad, en el cual los niños van a realizar.  
<https://wordwall.net/es/resource/5605744/seres-vivos-e-inertes>
8. La actividad consiste en hacer clic en la imagen y arrastrarla con el mouse y colocarlas donde pertenezca según su clasificación en seres vivos y seres inertes.
9. Cabe indicar que estas actividades se realizaran con ayuda de la docente.
10. Para finalizar hacer clic en ¡Terminado! Para obtener la calificación correspondiente.



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/5605744/seres-vivos-e-inertes>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** El niño no interactuó se le puede compartir de nuevo la actividad, y con ayuda de su docente, puede volver a intentarlo.

CanStock

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Relaciones lógico - matemáticas					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Relacione s con el medio Natural y cultural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar el video de los seres vivos y no vivos.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2h4HPvrtE8Y&amp;ab_channel=JuliethMurciaSarria">https://www.youtube.com/watch?v=2h4HPvrtE8Y&amp;ab_channel=JuliethMurciaSarria</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntas y respuestas.</li> <li>¿De qué trata el video?</li> <li>¿Cuál es la diferencia de los seres vivos y no vivos?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computador</li> <li>Internet.</li> <li>Video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los seres vivos y explora el medio</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparte con sus compañeros historias vividas.</li> <li>• Intercambian sus opiniones y sus expresiones.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza la actividad de la página educativa.</li> <li>• Link de la actividad.</li> </ul> <p><a href="https://wordwall.net/es/resource/5605744/seres-vivos-e-inertes">https://wordwall.net/es/resource/5605744/seres-vivos-e-inertes</a></p> 		
--	--	--	---	--	--

Fuente: investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 3

### *Cuidado y protección del medio ambiente*



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0&ab\\_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol](https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0&ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Relaciones con el medio Natural y cultural

**Objetivo:** Practicar acciones que evidencien actitudes de respeto y cuidado del medio ambiente apoyando a la conservación del mismo.

**Importancia:** Si queremos conservar el lugar donde vivimos es importante enseñar al niño, como cuidar el medio ambiente, importante que aprendan a temprana edad como se debe realizar; en no botar basura en la calle, aprender a reciclar, y el cuidado de las plantas. Comprender y ser consciente del problema que causaría si no se le enseña eso al niño.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Practicar hábitos de cuidado y conservación del medio ambiente que eviten la contaminación del aire, suelo y agua.

**Indicadores:** Identifica los seres vivos y explora el medio.

**Recursos:**

- Computadora
- Sitio web
- Internet
- Página web YouTube para video Smile and Learn
- Página web Liveworksheets para la actividad

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



Fuente: <https://www.guiainfantil.com/1214/educar-en-valores-el-amor-a-la-naturaleza.html>

**Proceso:**

1. Lo primero que vamos a realizar es copiar el link de video que está en youtube eso lo hacemos con el mouse o el teclado del computador.

2. Nos ubicamos en el link que está pegado en la parte de arriba de la hoja, sombreamos con el mouse, soltamos y hacemos clip derecho y se copia el link o también con la tecla “Control c “.
3. Nos llevará al video directamente en el cual haremos clip sobre la imagen del video y automáticamente se reproducirá.
4. Se presenta el video del cuidado del medio ambiente.
5. Ingresar al siguiente link para el video:  
[https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0&ab\\_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol](https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0&ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol)
6. Después de la explicación, la maestra hace preguntas referentes al tema y los estudiantes deben responder de forma oral ordenadamente respetando normas.
7. Luego se hará los mismos procedimientos para la siguiente actividad en la cual es interactiva.
8. Link: <https://es.liveworksheets.com/bp1261985sh>
9. El estudiante deberá observar las imágenes y hacer clic con el mouse en la carita triste en las acciones que destruyen el medio ambiente o en la carita feliz en las acciones que ayudan a cuidar el planeta.
10. Después de terminar tiene que hacer clic en la palabra ¡Terminado!  
 Aparecerá dos opciones: comprobar las respuestas o enviar mis respuestas a la profesora



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0&ab\\_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol](https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0&ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol)

**Nota:** El niño para que gane el dominio, se le puede hacer repetir la actividad. Y así reforzar lo aprendido.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Relaciones lógico - matemáticas					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciones con el medio Natural y cultural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Practicar acciones que evidencien actitudes de respeto y cuidado del medio ambiente apoyando a la conservación del mismo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Practicar hábitos de cuidado y conservación del medio ambiente que eviten la contaminación del aire, suelo y agua.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar el video del cuidado del planeta <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0&amp;ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol">https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0&amp;ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El niño responderá las preguntas que el docente haga.</li> <li>¿Qué es el medio ambiente?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Video</li> <li>Link</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los seres vivos y explora el medio.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo cuidas tú el medio ambiente?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparte con sus compañeros, sus experiencias vividas.</li> <li>• Menciona lo que tiene en su casa.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza la actividad interactiva</li> <li>• Link de la actividad</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0&amp;ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol">https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0&amp;ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol</a></p> 		
--	--	--	--	--	--

Fuente: investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 4

### Alimentación saludable



Promoviendo hábitos de Alimentación Saludable

Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=QeXzKq95H8c&ab\\_channel=AndyOlivera](https://www.youtube.com/watch?v=QeXzKq95H8c&ab_channel=AndyOlivera)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Relaciones con el medio Natural y cultural

**Objetivo:** Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través del sentido.

**Importancia:** Es importante llevar una alimentación saludable, prevenir enfermedades en el presente y futuro ya que podría afectar en el niño tanto físico como mental y a la vez su desarrollo conductual y cognitivo.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.

**Indicadores:** Reconoce los alimentos nutritivos y sus beneficios

### Recursos para la Actividad:

- Computadora
- Proyector
- Internet
- página web Mili con video del cuerpo humano
- página liveworksheets para la actividad
- hoja y colores.

### Estilo de Aprendizaje:

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.

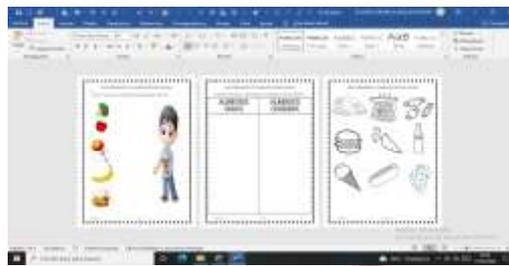


Fuente: <https://www.vittal.com.ar/la-importancia-de-la-alimentacion-saludable-en-los-ninos-una-inversion-para-toda-la-vida/>

### Proceso:

1. Procedemos con los mismos pasos que se realizó en la actividad anterior, pero con tema diferente que es “Alimentación saludable”.
2. Se presenta el video de la alimentación saludable link: [https://www.youtube.com/watch?v=QeXzKg95H8c&ab\\_channel=AndyOlive](https://www.youtube.com/watch?v=QeXzKg95H8c&ab_channel=AndyOlive)
3. Después de la explicación, la maestra hace preguntas referentes al tema y los estudiantes deben responder de forma oral ordenadamente respetando normas del salón de clases.

4. En la actividad interactiva se va a trabajar con diapositivas de power point, en donde el niño, mirará y participará con el mouse de su computadora.
5. La docente compartirá pantalla en el computador para que el niño realice la actividad.
6. Esta actividad tiene imágenes de alimentación saludable y la alimentación chatarra.
7. Consiste en seleccionar la imagen correcta.
8. Todos los niños participan.
9. Tendrá que arrastrar con el mouse del computador las imágenes que representan los tipos de alimentación donde correspondan según el gráfico (los alimentos saludables en el niño que está sano y fuerte y los alimentos chatarra en la niña que le duele la barriga)
10. Después de realizar la actividad la maestra les indicará que lo hicieron muy bien.
11. La última actividad es en hoja de Word este es un recurso tecnológico intangible.
12. El niño con el lápiz digital de la página de Word cogerá con el mouse y marcará las imágenes correctas y unirá con línea según corresponda.
13. La maestra le da el paso al niño que no logra hacerlo en las diapositivas de power point, y así logrará reforzar el aprendizaje del niño. Aprendizaje.
14. Los demás niños podrán realizar la actividad en la hoja que su representante le imprimió.



Fuente: investigado para proyecto

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Esta actividad se puede repetir si la docente lo crea necesario, para así lograr la habilidad adquirida en el niño.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Relaciones lógico - matemáticas					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciones con el medio Natural y cultural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través del sentido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video y canción de los alimentos sanos y nutritivos.</li> <li>Link del video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QeXzKg95H8c&amp;ab_channel=AndyOlive">https://www.youtube.com/watch?v=QeXzKg95H8c&amp;ab_channel=AndyOlive</a></li> </ul>  <p>Video. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9K2iU5NgmHo">https://www.youtube.com/watch?v=9K2iU5NgmHo</a></p>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Video</li> <li>Link</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los alimentos nutritivos y sus beneficios.</li> </ul> 

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de diapositivas.</li> <li>• Fichas demostrativas.</li> <li>• Preguntas a los niños</li> <li>• ¿ que te parecio?</li> <li>• ¿ cual es alimento favorito?</li> <li>• ¿ Qué no te gusta?</li> <li>• Lluvia de respuesta.</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación de cada niño llamado por nombre.</li> <li>• Buscando el tesoro. la maestra dira el nombre de una fruta.</li> <li>• Niños mencionan el nombre y diran que clase de alimento es.</li> <li>• <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1ZNL36T8K1FSVGMGB6PZ5AOLJJK6IWC99/EDIT?USP=SHARING&amp;UID=100879368450151723440&amp;RTP_OF=TRUE&amp;SD=TRUE">HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/PRESENTATION/D/1ZNL36T8K1FSVGMGB6PZ5AOLJJK6IWC99/EDIT?USP=SHARING&amp;UID=100879368450151723440&amp;RTP_OF=TRUE&amp;SD=TRUE</a></li> <li>• </li> </ul>		
			<p><b>APLICACIÓN:</b></p>		

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicaciones a los niños sobre la actividad a realizar.</li> <li>• Aprobar el tesoro encontrado.</li> <li>• Hoja de trabajo: -Unir con línea -Recortar y pegar.</li> <li>• Link de la actividad <a href="https://es.liveworksheets.com/tx905479qq">https://es.liveworksheets.com/tx905479qq</a></li> </ul> 		
--	--	--	--	--	--

Fuente: investigación para el proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 5

### *Costumbres y tradiciones de mi País*



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=s1a0jWWOp-g>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Relaciones con el medio Natural y cultural

**Objetivo:** Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.

**Importancia:** Es fundamental que los niños conozcan sus raíces, su origen ya que así se sentirá identificado e integrados a una comunidad, también aprende historia, costumbre, valores y conocimiento cultural.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales.

**Indicadores:** Colabora, participa y disfruta de fiestas de su entorno

**Recursos para la Actividad:**

- Computadora
- Proyector
- Internet
- página web you tube con video de “Costumbres y tradiciones de mi país”
- página liveworksheets para la actividad
- hoja y colores.

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



**Fuente:** <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>

**Procesos:**

1. El link del video esta pegada en la imagen del tema a tratar.
2. Presentar el video que está en la página de YouTube el “Costumbres y tradiciones de mi País. <https://www.youtube.com/watch?v=sla0jWWOp-g>

3. Una vez terminado el video, llega la reflexión con los niños con preguntas y respuestas responderán oralmente respetando las normas de clase.
4. El siguiente paso es ir al link de la actividad, claro se copiará con la tecla “control c” o con el mouse del computador que es sombread y hacer clip en el lado derecho del mouse para copiar.
5. Se pega en la página web de liveworksheets
6. Realizar la actividad interactiva ingresando al siguiente link:

<https://es.liveworksheets.com/rq1898098yb>

7. Esta página interactiva tiene tres actividades en la primera tiene que arrastrar con el mouse las imágenes con cada color de la bandera del Ecuador y colocarlos en orden correcto en el recuadro de arriba.
8. En La segunda actividad tiene que seleccionar las manifestaciones culturales del Ecuador haciendo clic en las imágenes correctas.
9. En la tercera actividad tiene que relacionar con líneas los platos típicos con las fiestas que se consumen, haciendo clic en la imagen aparecerá un lápiz el cual arrastrara con el mouse a la respuesta correcta.
10. Después de realizar las actividades hacer clic en ¡Terminar! Y elige la opción que indique la maestra.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/rq1898098yb>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Se realizará la actividad las veces necesarias para que el niño no logró, tenga la oportunidad de volverlo hacer, así podrá reforzar su aprendizaje.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Relaciones lógico - matemáticas					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciones con el medio Natural y cultural</li> </ul>	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradicionales	Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales.	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar el video que está en la página de YouTube “Costumbres y tradiciones de mi País.”</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=sla0jWWOp-g">https://www.youtube.com/watch?v=sla0jWWOp-g</a></p>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntas y respuestas</li> <li>¿Te gustan las fiestas?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Video</li> <li>Proyector</li> <li>Revistas</li> <li>Tijeras</li> <li>goma</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colabora y participa y disfruta de fiestas de su entorno.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo son las fiestas tradicionales en tu localidad?</li> <li>• ¿Has participado en alguna de ellas?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir con los compañeros sus experiencias.</li> <li>• Mencionar lo que más le llama la atención de las fiestas tradicionales.</li> </ul> <p><b>APLICACIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza un collage de lo que más te gusta.</li> <li>• Realizar la actividad interactiva</li> <li>• Link  <a href="https://es.liveworksheets.com/r/q1898098yb">https://es.liveworksheets.com/r/q1898098yb</a> </li> </ul>		
--	--	--	---	--	--

Fuente: investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen



**RELACIONES  
LÓGICO - MATEMÁTICAS**

## Actividad 1

### Números Ascendente y Descendente



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=EnGRtLBWdlc&ab\\_channel=AprendiendoconMissDiana](https://www.youtube.com/watch?v=EnGRtLBWdlc&ab_channel=AprendiendoconMissDiana)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Relaciones Lógico Matemáticas

**Objetivo:** Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

**Importancia:** Los números ascendente y descendente son importante que el niño aprenda desde temprana edad, porque contribuye a la formación de los valores, actitudes, conducta, y le da seguridad y confianza en los resultados obtenidos.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Comprender la relación de número-cantidad hasta 10.

**Indicadores:** Comprende la relación de numero cantidad hasta el 10

**Recursos para la Actividad:**

- Computadora
- Proyector
- Internet
- página web you tube con video de “Números ascendente y descendentes”
- página liveworksheets para la actividad
- hoja y colores.

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



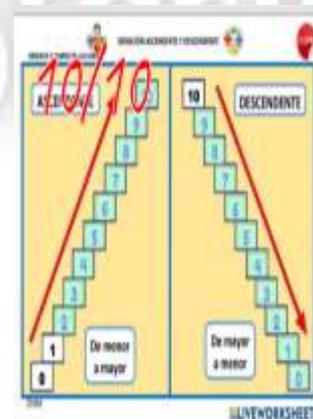
**Fuente:** <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>

**Proceso:**

1. Vamos a utilizar el computador el mouse y parlante del mismo.
2. Los pasos a seguir se han indicado en las anteriores actividades, como reproducir el video.

[https://www.youtube.com/watch?v=EnGRtLBWdlc&ab\\_channel=AprendiendoconMissDiana](https://www.youtube.com/watch?v=EnGRtLBWdlc&ab_channel=AprendiendoconMissDiana)

3. Observar con atención el video que se indica el siguiente link.
4. EL siguiente paso es la reflexión con preguntas y respuestas que la docente hará con los niños sobre el video de los “números ascendentes y descendentes.
5. La docente abrirá la página que tiene la actividad interactiva de liveworksheets.
6. Ingresar al siguiente link para realizar la actividad indicada por la maestra.  
<https://es.liveworksheets.com/sb2027480jz>
7. Se hará clip con el mouse, en la hoja de la actividad y se abrirá para dar inicio.
8. El estudiante tiene que realizar las series ascendente y descendente utilizando el teclado y el mouse de la computadora colocando los números según la secuencia que indica la actividad.
9. Una vez concluida la actividad hacer clip en ¡terminada! Y se elegirá la opción que indique la docente.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/sb2027480jz>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** En caso que el niño no ha acertado, o se le haya dificultado, la actividad se procederá a repetir la actividad, para reforzarle.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Descubrimiento del Medio Natural y cultural					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciones Lógicos Matemáticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender la relación de número- cantidad hasta 10.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y observa con atención el video “Números Ascendente y Descendentes”.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EnGRtLBWdlc&amp;ab_channel=AprendiendoconMissDiana">https://www.youtube.com/watch?v=EnGRtLBWdlc&amp;ab_channel=AprendiendoconMissDiana</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿te gusto el video?</li> <li>¿Qué es contar de manera ascendente?</li> <li>¿Cómo contamos de manera descendente?</li> </ul> <p>Lluvias de respuestas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Sitio web</li> <li>Recursos tecnológico Intangibles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende la relación de número – cantidad hasta 10.</li> </ul>

### CONCEPTUALIZACIÓN:

- Menciona los números de manera ascendente y descendente.
- Realiza la actividad en las diapositivas de power point.
- Cuenta con facilidad.



### APLICACIÓN:

- Realización de la actividad. Interactiva.
- Link de la actividad

<https://es.liveworksheets.com/sb2027480jz>



Fuente: investigación para el proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 2

### Mis vecinos los números



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=DpKYCL4fVBI>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Relaciones Lógico Matemáticas

**Objetivo:** Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

**Importancia:** Los números ascendente y descendente es importante que el niño aprenda desde temprana edad, porque contribuye a la formación de los valores, actitudes, conducta, y le da seguridad y confianza en los resultados obtenidos.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Comprender la relación de número-cantidad hasta 10.

**Indicadores:** Comprender la relación número – cantidad hasta el 10

**Recursos para la Actividad:**

- Computadora
- Proyector
- Internet
- página web you tube con video de “Mis vecinos los números”
- página web cokitos para la actividad
- hoja y colores.

**Estilo de Aprendizaje:**

- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



**Fuente:** <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>

**Proceso:**

- 1.- Observar y escuchar con atención el video que se encuentra en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=DpKYCL4fVBI>
- 2.- Para empezar la actividad se tendrá que ir al recurso tecnológico intangible, el cual es el programa de power point.
- 3.- La actividad a realizar en las diapositivas es de arrastrar con el mouse las imágenes a lugar donde indica la orden en la diapositiva.

4.- Link de la diapositiva:



<https://docs.google.com/presentation/d/1hSyVOTcM1CTZAXTyOeBUFHFA0SsNdEpZ/edit?usp=sharing&oid=100879368450151723440&rtpof=true&sd=true>

5.- En estas diapositivas hay video musical, video concepto, ejemplos y ejercicios.

6.- En la actividad que se va a realizar tendrá que utilizar el mouse de la computadora. Tendrá que tener presionado el clip de lado izquierdo.

7.- La siguiente actividad es en la página web de cokitos.

8.- Esta página es educativa y gratuita la cual la puede utilizar el docente, padre de familia y el estudiante guiado por los mencionados. El link:

<https://www.cokitos.com/completar-los-numeros-que-faltan/play/>

9.-Juego educativo para completar los números que faltan en los trenes con vagones.

10.-Arrastra con el mouse los números a los vagones, de forma que aparezcan ordenados en ellos.

11.- completa los vagones con números para que las series contengan los números correctos.

12.-En cada tren aparecerá un número que te ayuda a saber los números anteriores y posteriores.



Fuente: <https://www.cokitos.com/completar-los-numeros-que-faltan/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Repite la actividad hasta que puedas realizarla solo.

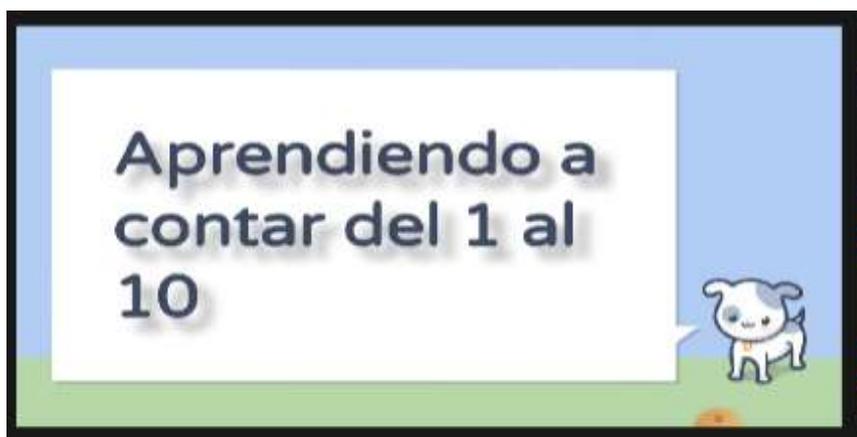
Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Descubrimiento del Medio Natural y cultural					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciones Lógicas Matemáticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender la relación de número-cantidad hasta 10.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y observa con atención el video “Números Ascendente y Descendentes”.</li> </ul> <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿te gusto el video?</li> <li>¿Qué es contar de manera ascendente?</li> <li>¿Cómo contamos de manera descendente?</li> </ul> <p>Lluvias de respuestas.</p> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Sitio web</li> <li>Diapositivas</li> <li><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1hSyVOTcM1CTZAXTyOeBUFHFA0SsNdEpZ/edit?usp=sharing&amp;oid=100879368450151723440&amp;rtpof=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/presentation/d/1hSyVOTcM1CTZAXTyOeBUFHFA0SsNdEpZ/edit?usp=sharing&amp;oid=100879368450151723440&amp;rtpof=true&amp;sd=true</a></li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende la relación de número – cantidad hasta 10.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra interés en el tema.</li> <li>• Comparte con sus compañeros sus ideas.</li> <li>• Realización del juego interactivo.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Link de la actividad interactiva.</li> </ul> <p><a href="https://www.cokitos.com/completar-los-numeros-que-faltan/">https://www.cokitos.com/completar-los-numeros-que-faltan/</a></p> 		
--	--	--	---	--	--

Fuente: investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 3

### Asocio número con cantidad Aprendiendo a Contar



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=rMiN6qz0Scs>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Relaciones Lógico Matemáticas

**Objetivo:** Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

**Importancia:** Es necesario que el niño de educación inicial cuente con las nociones numéricas del 0 al 10 reconociéndolos, realizando sus trazos y ubicándolos en el orden correcto.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Comprender la relación de número-cantidad hasta 10.

**Indicadores:** Comprende la relación de número – cantidad hasta 10.

**Recursos para la actividad:**

- Computadora
- Sitio web
- Internet

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



**Fuente:** <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>

**Proceso:**

1. Ingresa al siguiente link utilizando el mouse y el teclado de la computadora  
<https://www.youtube.com/watch?v=rMiN6gz0Scs>
2. Observar y escucha con atención el video con la actividad de los numero del 1 al 10 interactúa con tus compañeros en base a lo proyectado, responde preguntas que hace la docente referente al tema.
3. Para la siguiente actividad ingresa al link utilizando el mouse haz clic  
<https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/conecta-los-puntos-1-10>

4. Juego educativo completar los puntos.
5. Utilizando el mouse haz clic en el recuadro que se encuentra en la parte inferior derecha que dice jugar.



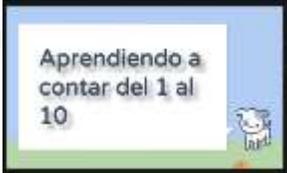
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=rMiN6qz0Scs>  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

6. Aparecerá los números del uno al diez conecta cada número haciendo clic con el mouse siguiendo la secuencia del 1 al 10 para poder encontrar los objetos.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=rMiN6qz0Scs>  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Se podrá jugar las veces que quiera hasta completar todos los objetos.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Descubrimiento del Medio Natural y cultural					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciones Lógicos Matemáticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender la relación de número- cantidad hasta 10.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y observa con atención el video “Asocio número con cantidades”.</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=rMiN6qz0Scs">https://www.youtube.com/watch?v=rMiN6qz0Scs</a></p>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuántos números contaron?, ¿te aprendiste cada uno de ellos? ¿Te gusta contar?; Lluvias de respuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Hoja</li> <li>Lápiz</li> <li>colores</li> <li>Sitio web</li> </ul> <p><a href="https://es.liveworksheets.com/cp1293357">https://es.liveworksheets.com/cp1293357</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende la relación de número – cantidad hasta 10.</li> </ul>

**CONCEPTUALIZACIÓN:**

- Nombra los números.
- Dice y hace en el aire el número.
- Intercambia opiniones con sus compañeros.

**APLICACIÓN:**

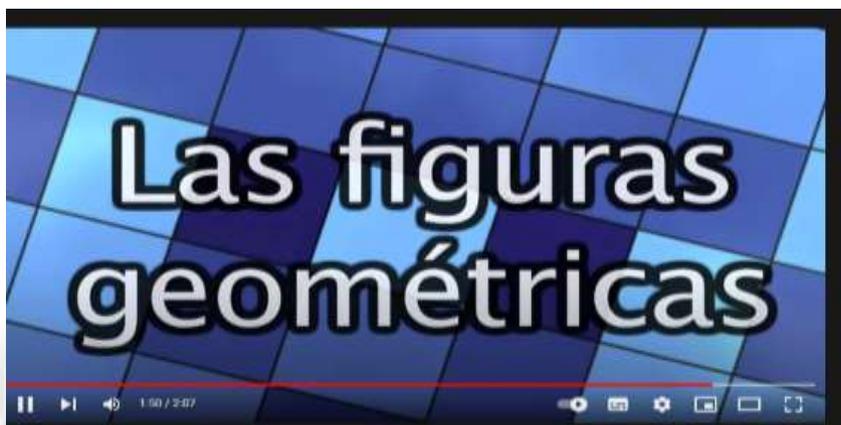
- Realización del juego interactivo.
- Realizar la actividad de la hoja elaborada por la maestra.
- <https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/conecta-los-puntos-1-10>



Fuente: investigación para el proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 4

### Las figuras Geométricas



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=qW\\_JOES7rOQ&ab\\_channel=lunacreciente](https://www.youtube.com/watch?v=qW_JOES7rOQ&ab_channel=lunacreciente)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Relaciones Lógico Matemáticas

**Objetivo:** Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

**Importancia:** Esta actividad es importante porque reforzara los conocimientos de las formas geométricas y su reconocimiento en objetos del entorno.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.

**Indicadores:** Discrimina formas y colores

### Recursos para la actividad:

- Computadora
- Mouse
- Teclado
- parlante
- Sitio web
- Internet.

### Proceso:

1. Observar con atención el video que se encuentra en el siguiente link:  
[https://www.youtube.com/watch?v=qW\\_JOES7rOQ&ab\\_channel=lunacreciente](https://www.youtube.com/watch?v=qW_JOES7rOQ&ab_channel=lunacreciente)
2. Ingresar al siguiente link para realizar el juego interactivo  
<https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas>
3. Juguemos con la forma en la finca de Lulú traza formas.
4. Haz clic en el botón inicio utilizando el mouse para empezar el juego.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

5. Escoge el amigo con quien vayas a ir a la granja haciendo clic en la imagen seleccionada.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

6. Prepara la tierra para el cultivo trazando las figuras geométricas utilizando el mouse.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** La docente, permitirá que cada niño realice la actividad, pronunciando el nombre de la figura armada.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Descubrimiento del Medio Natural y cultural					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciones Lógicos Matemáticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCTRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y observa con atención el video “Las Figuras Geométrica”</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=qW_JOES7rOQ&amp;ab_channel=lunacreciente">https://www.youtube.com/watch?v=qW_JOES7rOQ&amp;ab_channel=lunacreciente</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De quién habla el video?, ¿te aprendiste los nombres de ellos? ¿Cuántos eran?; Lluvias de respuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Sitio web</li> </ul> <p><a href="https://es.liveworksheets.com/cp1293357">https://es.liveworksheets.com/cp1293357</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discrimina forma y colores.</li> </ul>

			<p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuentas los lados de las figuras.</li> <li>• Forman figuras con sus dedos.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza la actividad interactiva de las formas</li> <li>• <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas">https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas</a></li> </ul>		
--	--	--	---	--	--



Fuente: investigación para el proyecto

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 5

### Mayor Menor e Igual que



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=HUGID1AdXBw&ab\\_channel=Smartick](https://www.youtube.com/watch?v=HUGID1AdXBw&ab_channel=Smartick)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Relaciones Lógico Matemáticas

**Objetivo:** Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

**Importancia:** permite entender comparaciones de números naturales y de esa forma poder ordenarlos según sean mayor, menor o igual que.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.

**Indicadores:** Arma colecciones de más, igual y menos objetos.

**Recursos:** computadora, sitio web, internet.

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



**Fuente:** <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>

**Proceso:**

1. Escuchar detenidamente el video presentado por la docente:  
[https://www.youtube.com/watch?v=HUGID1AdXBw&ab\\_channel=Smarti ck](https://www.youtube.com/watch?v=HUGID1AdXBw&ab_channel=Smarti ck)
2. Contesta las preguntas de manera oral relacionada a la actividad presentada en el video.
3. Entrar al siguiente link para realizar la actividad.  
<https://es.liveworksheets.com/jv1720609ms>
4. Resuelve las operaciones.
5. Los estudiantes tienen que arrastrar con el mouse los recuadros donde se encuentran las imágenes de los signos mayor menor o igual que.

6. Deben colocarlos en los casilleros correspondientes según la ubicación de las cantidades.



Fuente: [https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Matem%C3%A1ticas/Mayor\\_y\\_menor/Mayor\\_que\\_-\\_Menor\\_que\\_jv1720609ms](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Matem%C3%A1ticas/Mayor_y_menor/Mayor_que_-_Menor_que_jv1720609ms)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

7. Cuando se termine la actividad hacer clic en la palabra ¡Terminada! Y se elegirá la opción que indique la maestra.



Fuente: [https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Matem%C3%A1ticas/Mayor\\_y\\_menor/Mayor\\_que\\_-\\_Menor\\_que\\_jv1720609ms](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Matem%C3%A1ticas/Mayor_y_menor/Mayor_que_-_Menor_que_jv1720609ms)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** La maestra permitirá que el niño se tome el tiempo, para poder realizar la actividad.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Descubrimiento del Medio Natural y Cultural					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión y Expresión del Lenguaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y observa con atención el video “Mayor, Menor e Igual que”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HUGID1AdXBw&amp;ab_channel=Smartick">https://www.youtube.com/watch?v=HUGID1AdXBw&amp;ab_channel=Smartick</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué habla el video?, ¿te aprendiste los signos que indica el video?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Palitos de helado</li> <li>goma</li> <li>Internet.</li> <li>Sitio web  <a href="https://es.liveworksheets.com/jv1720609ms">https://es.liveworksheets.com/jv1720609ms</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arma colecciones de más, igual y menos objetos.</li> </ul>

¿Cuántos eran?; Lluvias de respuestas.

**CONCEPTUALIZACIÓN:**

- Interpretan lo aprendido con sus dedos.
- Intercambia sus ideas.

**APLICACIÓN:**

- Realiza la actividad interactiva.
- Elabora con palito de helados los signos mayor, menor e igual que.
- [https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Matem%C3%A1ticas/Mayor\\_y\\_menor/Mayor\\_que\\_-\\_Menor\\_que\\_iv1720609ms](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Matem%C3%A1ticas/Mayor_y_menor/Mayor_que_-_Menor_que_iv1720609ms)



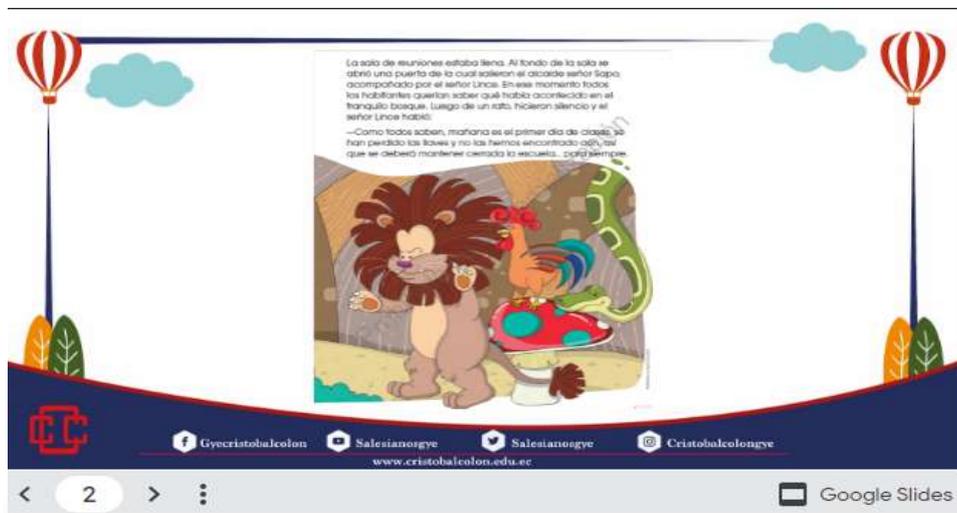
Fuente: investigación para el proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen



*CONPRENSIÓN  
Y EXPRESIÓN  
DEL  
LENGUAJE*

## Actividad 1

### Cuento “El caso de las llaves perdidas”



Fuente: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=cuento+el+erizo+y+el+globo](https://www.youtube.com/results?search_query=cuento+el+erizo+y+el+globo)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Comprensión y Expresión del Lenguaje

**Objetivo:** Comprender el significado de palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.

**Importancia:** el cuento ayuda al desarrollo de las emociones e imaginación es una herramienta valiosa para la educación de los pequeños.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, relacionadas a los personajes y acciones principales.

**Indicadores:** Responde preguntas sobre un texto narrado por el adulto

### Recursos:

- Computadora
- Video
- Internet
- Materiales del entorno.

### Estilo de Aprendizaje:

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



Fuente: <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>

### Proceso:

1. Observar el video presentado por la docente del cuento el caso de las llaves perdidas.

[https://www.youtube.com/results?search\\_query=cuento+el+erizo+y+el+globo](https://www.youtube.com/results?search_query=cuento+el+erizo+y+el+globo)

2. Responde a las preguntas sobre la lectura indicando cuales son los personajes de la obra, el escenario y reconociendo las partes de un cuento.

3. Para realizar la actividad ingresa al link:

<https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos>

4. Dibujemos
5. En esta actividad el niño hará clic en jugar.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

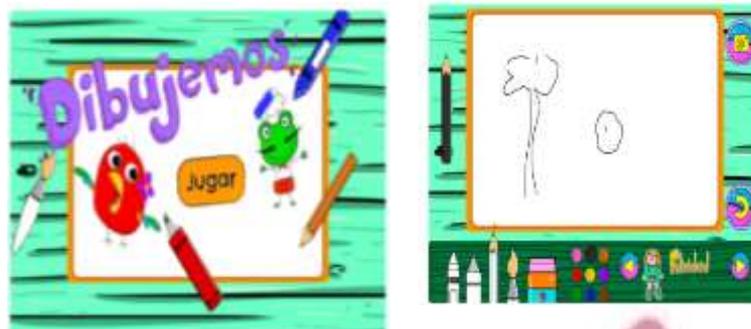
6. Se presentará una pizarra con herramientas como borrador, pinceles, lápices y paletas de colores.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

7. El estudiante podrá dibujar utilizando las herramientas haciendo clic en las flechas y botones utilizando el mouse en el instrumento que requiera para realizar la actividad.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** En esta actividad deberá dibujar y colorear lo que más le gusto del cuento presentado en el video.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años				Número de niños:	
Tiempo: 45 minutos				Fecha:	
Eje integrador: Expresión y Comunicación					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión y Expresión del Lenguaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender el significado de palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, relacionadas a los personajes y acciones principales</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar el video del cuento "Las llaves perdidas".</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/results?search_query=cuento+el+erizo+y+el+globo">https://www.youtube.com/results?search_query=cuento+el+erizo+y+el+globo</a></p>  <p><b>REFLEXIONO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Para qué sirven las llaves?</li> <li>¿Qué se puede hacer con las llaves?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet.</li> <li>Sitio web <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos">https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos</a></li> <li>Video</li> <li>Materiales del medio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Es necesario asegurar una puerta con las llaves? ¿Por qué?</li> <li>• ¿Qué animales aparecen en el cuento?</li> <li>• ¿A qué lugar se dirigen todos los animales?</li> <li>• ¿Por qué no podían ingresar a la escuela los animales?</li> <li>• ¿Quién escondió las llaves?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenta con los compañeros.</li> <li>• Menciona lo que había en el cuento.</li> <li>• Observa el video luego dramatiza utilizando materiales del medio</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresa al link y realiza la actividad interactiva.</li> <li>• Utilizando las herramientas interactivas dibuja el</li> </ul>		
--	--	--	---	--	--

			<p>personaje principal del cuento.</p> <p><a href="https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos">https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos</a></p> 		
--	--	--	---	--	--

Fuente: investigación para el proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 2

### Rimas



Fuente: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=cuento+el+erizo+y+el+globo](https://www.youtube.com/results?search_query=cuento+el+erizo+y+el+globo)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Comprensión y Expresión del Lenguaje

**Objetivo:** Discriminar auditivamente los fonemas (sonidos) que conforman su lengua materna para cimentar las bases del futuro proceso de lectura.

**Importancia:** ayudan a aprender patrones de sonidos familiares lo que a su vez es la base para la leer y deletrear.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Producir palabras que riman espontáneamente tomado en cuenta los sonidos finales de las mismas.

**Indicadores:** Reproduce rimas mejorando su pronunciación

### Recursos para la actividad

- Computadora
- Video
- Internet,
- Sitio web

### Estilo de Aprendizaje:

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.

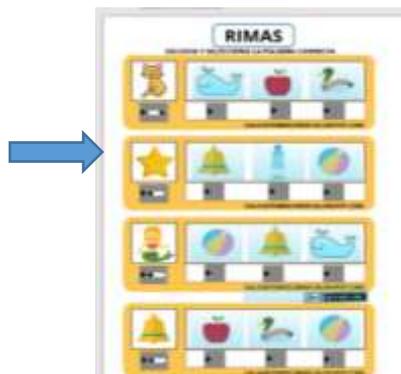


Fuente: <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>

### Proceso:

1. Ingresar al link para interactuar en el juego de las rimas. [https://www.youtube.com/watch?v=TR7HZ43lwI8&ab\\_channel=Eu geniaRomero](https://www.youtube.com/watch?v=TR7HZ43lwI8&ab_channel=Eu%20geniaRomero)
2. En este juego el estudiante tiene que responder oralmente la opción correcta de que palabra rima con la que indica el audio del video.
3. Ingresa al siguiente link para realizar la actividad interactiva <https://es.liveworksheets.com/lp586305fo>
4. En esta actividad el estudiante tiene que escuchar para seleccionar la palabra que rima.

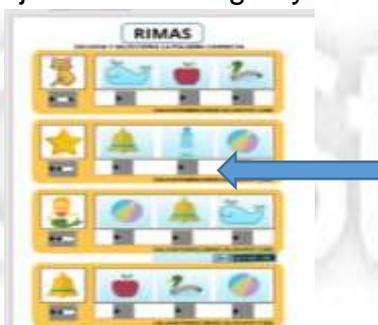
5. Hacer clic con el mouse en el audio que está debajo de la imagen de la izquierda.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/lp586305fo>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

6. Luego para descubrir la palabra que rima tiene que hacer clic en los audios que estan debajo de cada imagen y seleccionar la correcta.



7. Terminada la actividad hacer clic en ¡Terminar! Elegir la opción del comprobar mi respuesta si desea saber el puntaje obtenido.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/lp586305fo>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** La docente, permitirá que cada niño realice la actividad, pronunciando el nombre de cada imagen.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años			Número de niños:		
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Expresión y Comunicación					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Comprensión y Expresión del Lenguaje.	Discriminar auditivamente los fonemas (sonidos) que conforman su lengua materna para cimentar las bases del futuro Proceso de lectura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Producir palabras que riman espontáneamente tomado en cuenta los sonidos finales de las Mismas.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observar el video” del Juego de las rimas”.  <a href="https://www.youtube.com/results?search_query=cuento+el+erizo+y+el+globo">https://www.youtube.com/results?search_query=cuento+el+erizo+y+el+globo</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntas y respuestas</li> <li>Escucha el audio con la palabra.</li> <li>Responde indicando la opción correcta.</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con los compañeros</li> <li>Compartes sus ideas.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>internet</li> <li>Sitio web  <a href="https://es.liveworksheets.com/lp586305fo">https://es.liveworksheets.com/lp586305fo</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduce rimas mejorando su pronunciación</li> </ul>

- Realiza la actividad interactiva.
- Ingresa al link.  
<https://es.liveworksheets.com/lp586305fo>



Fuente: investigación para el proyecto  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 3

### Las vocales



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=DDg0cHSR1wY&ab\\_channel=lunacreciente](https://www.youtube.com/watch?v=DDg0cHSR1wY&ab_channel=lunacreciente)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Comprensión y Expresión del Lenguaje

**Objetivo:** Emplear el lenguaje gráfico como medio de comunicación y expresión escrita para cimentar las bases de los procesos de escritura y producción de textos de manera creativa.

**Importancia:** Las vocales son las bases o el inicio de todo el proceso de lecto – escritura permitiendo un desarrollo integral del niño o niña.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Comunicar de manera escrita sus ideas intentando imitar letras o formas parecidas a letras.

**Indicadores:** Comunica de manera escrita sus ideas.

### Recursos para la actividad:

- Computadora
- Video
- Internet
- Sitio web

### Estilo de Aprendizaje:

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



Fuente: <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>

### Proceso:

1. Escucha el video de las vocales que se encuentra en el siguiente link.
2. [https://www.youtube.com/watch?v=DDg0cHSR1wY&ab\\_channel=lunacreciente](https://www.youtube.com/watch?v=DDg0cHSR1wY&ab_channel=lunacreciente)
3. Para realizar la actividad interactiva primeramente ingresar al link.
4. <https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria>
5. Memoria de vocales hacer clic con el mouse en la palabra jugar.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

6. Escoger el nivel del juego haciendo clic en fácil, medio o fuerte



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

7. Elige el juego letras u objetos



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

8. Hacer clic en el juego que elegiste.
9. Si eliges el juego de memorias tienes que encontrar todas las parejas de cartas iguales cada vez que encuentres una pareja igual se borran y así hasta que no quede ninguna.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carme

**Nota:** La actividad se puede repetir, en caso de que el niño aun no haya logrado obtener aciertos.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años			Número de niños:		
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Expresión y Comunicación					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Comprensión y Expresión del Lenguaje.	Emplear el lenguaje gráfico como medio de comunicación y expresión escrita para cimentar las bases de los procesos de escritura y producción de textos de manera creativa	Comunicar de manera escrita sus ideas intentando imitar letras o formas parecidas a letras.	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video con la canción de las vocales.</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DDg0cHSR1wY&amp;ab_channel=lu_nacreciente">https://www.youtube.com/watch?v=DDg0cHSR1wY&amp;ab_channel=lu_nacreciente</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde las preguntas que realiza la docente referente al tema expuesto.</li> <li>• ¿Qué pronunciaba el monosílabo?</li> <li>• ¿Contestas cuantas eran?</li> <li>• ¿Las conoces?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora.</li> <li>• Rincón de lectura.</li> <li>• fichas</li> <li>• internet</li> <li>• Sitio web</li> <li>• <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria">https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica de manera escrita sus ideas.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visitar el rincón de lectura.</li> <li>• Observa las fichas presentadas por la docente</li> <li>• Interactúa con los compañeros.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza el juego interactivo.</li> <li>• <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria">https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria</a></li> </ul>		
--	--	--	---	--	--



Fuente: investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 4

### Pictogramas



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=nISLnSVTSxs&ab\\_channel=tinykids](https://www.youtube.com/watch?v=nISLnSVTSxs&ab_channel=tinykids)

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Comprensión y Expresión del Lenguaje

**Objetivo:** Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo de adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con nosotros.

**Importancia:** los pictogramas llaman la atención al niño y ayudan a establecer una comprensión y son una ayuda a la orientación visual.

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.

- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



Fuente: <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.

**Indicadores:** Describe oralmente imágenes gráficas y digitales.

**Recursos para la actividad:**

- Computadora
- Video
- Internet
- Sitio web

**Proceso:**

1. Observa la diapositiva interactiva donde se presenta una historia con pictogramas presentada en el siguiente link: [https://www.youtube.com/watch?v=nISLnSVTSxs&ab\\_channel=tinykids](https://www.youtube.com/watch?v=nISLnSVTSxs&ab_channel=tinykids)
2. Para la actividad interactiva en clase ingresa al siguiente link: <https://es.liveworksheets.com/lv1817424vm>

3. Utilizando el mouse y el teclado de la computadora realiza la actividad de los pictogramas
4. Consiste en completar el pictograma con los siguientes pasos:
5. Observa y escucha el audio aplastando el icono de la bocina que indica la flecha con el mouse.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/lv1817424vm>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

6. Completa el cuento seleccionando y arrastrando las imágenes a los casilleros correspondientes en el orden que se narra la historia.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/lv1817424vm>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

7. Luego de realizada la actividad hacer clic en ¡Terminada!  
Elige la opción que te indique la maestra



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/lv1817424vm>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

8. Si eliges “comprobar tus resultados” obtendrás la puntuación de la a



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/lv1817424vm>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** La docente facilitará la actividad al niño que no haya podido hacerlo, así reforzará en el niño el tema tratado.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años				Número de niños:	
Tiempo: 45 minutos				Fecha:	
Eje integrador: Expresión y Comunicación					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Comprensión y Expresión del Lenguaje.	Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con nosotros	Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video con las diapositivas interactivas <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nISLnSVTSxs&amp;ab_chanel=tinykids">https://www.youtube.com/watch?v=nISLnSVTSxs&amp;ab_chanel=tinykids</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde las preguntas que realiza la docente referente al tema expuesto.</li> <li>• ¿Te gusto la historia?</li> <li>• ¿De quién hablaba en el cuento?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora.</li> <li>• fichas</li> <li>• internet</li> <li>• Sitio web <a href="https://es.liveworksheets.com/lv1817424vm">https://es.liveworksheets.com/lv1817424vm</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe oralmente imágenes gráficas y digitales.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Estaba difícil reconocerlo?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar fichas para armar pictogramas.</li> <li>• Armar pictogramas en grupos de 4.</li> <li>• Presentar sus trabajos en clase.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar la actividad interactiva.  <a href="https://es.liveworksheets.com/lv1817424vm">https://es.liveworksheets.com/lv1817424vm</a></li> </ul>		
--	--	--	---	--	--



Fuente: investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 5

### Adivinanzas



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/2890379/adivanzas-para-ni%C3%B1os>  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Comprensión y Expresión del Lenguaje

**Objetivo:** Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo de adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con nosotros.

**Importancia:** Permiten al niño asociar ideas abstractas y a escuchar con atención, amplía su vocabulario y fomenta la reflexión, imaginación e inteligencia

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.

**Indicadores:** Reproduce adivinanzas sencillas potenciando su capacidad imaginativa.

**Recursos:** Computadora, video, internet, sitio web

**Estilo de Aprendizaje:**

- Visual: aprende a través de la observación, disfruta imaginando la escena, buena capacidad de concentración.
- Auditiva: Aprende a través de instrucciones verbales, disfruta del dialogo.
- Kinestésico: Aprende haciendo las cosas.



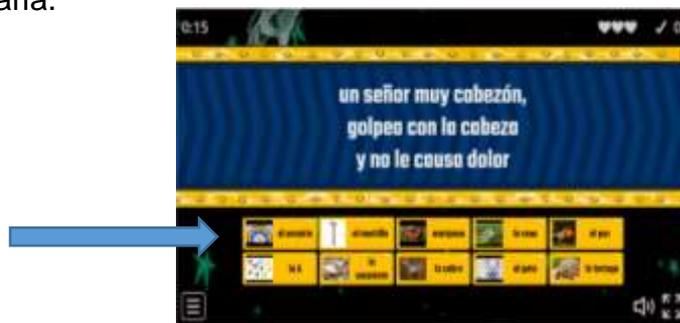
Fuente: <https://www.editorialmd.com/blog/estilos-de-aprendizaje-visual>

**Proceso:**

1. Realiza el juego de adivinanzas ingresando al siguiente link <https://wordwall.net/es/resource/2890379/adivinanzas-para-ni%C3%B1os>
2. En este juego de adivinanzas tienes que buscar las coincidencias.



3. La maestra lee la adivinanza escrita en la actividad.
4. El estudiante toca la respuesta correspondiente con el mouse para eliminarla.



5. Repetir hasta que todas las respuestas se hayan ido.
6. Para realizar la actividad interactiva ingresa al siguiente link  
<https://www.aulapt.org/2020/05/13/adivina-adivinanza-escucha-y-escoge-la-solucion/>
7. Esta actividad consiste en escuchar el audio haciendo clic en el icono de la bocina con el mouse.



8. Al seleccionar la imagen con la respuesta correcta cambiara de color



9. Hay 8 adivinanzas una en cada diapositiva después de adivinarlas todas haz clic en ¡Terminada! Para obtener tu puntuación.



Fuente: <https://www.aulapt.org/2020/05/13/advina-advinanza-escucha-y-escoge-la-solucion/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Para reforzar la actividad la docente puede repetir.

CanStock

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años			Número de niños:		
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Expresión y Comunicación					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Comprensión y Expresión del Lenguaje.	Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo de adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con nosotros	Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas y canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza el juego interactivo de las adivinanzas <a href="https://wordwall.net/es/resource/2890379/adivinanzas-para-ni%C3%B1os">https://wordwall.net/es/resource/2890379/adivinanzas-para-ni%C3%B1os</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Responde las preguntas que realiza la docente referente al tema expuesto.</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Intercambian ideas sobre la actividad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora.</li> <li>internet</li> <li>Sitio web <a href="https://www.aulapt.org/2020/05/13/adivina-adivinanza-escucha-y-escoge-la-solucion/">https://www.aulapt.org/2020/05/13/adivina-adivinanza-escucha-y-escoge-la-solucion/</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduce adivinanzas sencillas potenciando su capacidad imaginativa.</li> </ul>

realizada de las adivinanzas.

**APLICACIÓN:**

- Realizar la actividad interactiva.
- Colorear las actividades con adivinanza que estan impresas en la hoja elaborada por la docente

<https://www.aulapt.org/2020/05/13/adivina-adivinanza-escucha-y-escoge-la-solucion/>



Fuente: Investigación para el proyecto

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen



*EXPRESIÓN*

CanStock

*ARTÍSTICA*

## Actividad 1

### Juego de roles



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=a2AevdV-YzE>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Expresión Artística

**Objetivo:** Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.

**Importancia:** Es importante los juegos de roles en los niños porque le ayuda a desarrollar su creatividad, va estimular su imaginación, que va creciendo continuamente entre los roles imaginarios; estimula el desarrollo del lenguaje aprende nuevas palabras y expresiones al momento que juega con otros niños; regula sus emociones, ya que le permite mostrar su mundo a través del

personaje que representa, desarrolla habilidades sociales aprende a comunicarse con otras personas.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.

**Indicadores:** Interactúa con sus compañeros y asume el rol de su elección, desarrollando sus emociones.

**Recursos:**

- Computadora
- Internet
- Sitio web
- Video

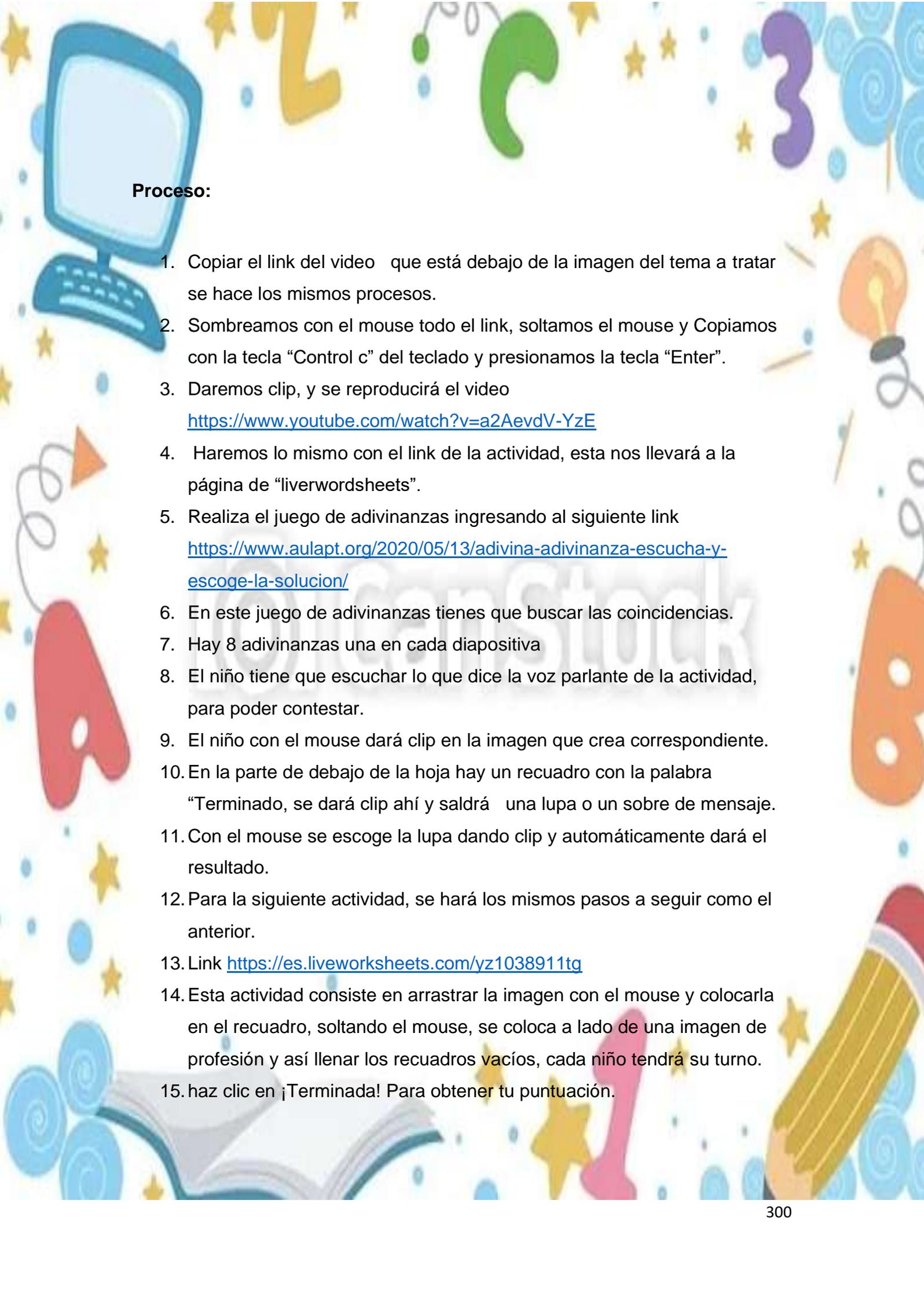
**Estilo de Aprendizaje:**

Auditivo: Escucha con atención, los videos y todos los sonidos que produce.

Kinestésico: Relaciona los nuevos conocimientos con lo que ya conoce.



Fuente: <https://www.etapainfantil.com/importancia-juego-roles-desarrollo-infantil>



**Proceso:**

1. Copiar el link del video que está debajo de la imagen del tema a tratar se hace los mismos procesos.
2. Sombreamos con el mouse todo el link, soltamos el mouse y Copiamos con la tecla “Control c” del teclado y presionamos la tecla “Enter”.
3. Daremos clip, y se reproducirá el video  
<https://www.youtube.com/watch?v=a2AevdV-YzE>
4. Haremos lo mismo con el link de la actividad, esta nos llevará a la página de “liverworksheets”.
5. Realiza el juego de adivinanzas ingresando al siguiente link  
<https://www.aulapt.org/2020/05/13/adivina-adivinanza-escucha-y-escoge-la-solucion/>
6. En este juego de adivinanzas tienes que buscar las coincidencias.
7. Hay 8 adivinanzas una en cada diapositiva
8. El niño tiene que escuchar lo que dice la voz parlante de la actividad, para poder contestar.
9. El niño con el mouse dará clip en la imagen que crea correspondiente.
10. En la parte de debajo de la hoja hay un recuadro con la palabra “Terminado, se dará clip ahí y saldrá una lupa o un sobre de mensaje.
11. Con el mouse se escoge la lupa dando clip y automáticamente dará el resultado.
12. Para la siguiente actividad, se hará los mismos pasos a seguir como el anterior.
13. Link <https://es.liveworksheets.com/yz1038911tg>
14. Esta actividad consiste en arrastrar la imagen con el mouse y colocarla en el recuadro, soltando el mouse, se coloca a lado de una imagen de profesión y así llenar los recuadros vacíos, cada niño tendrá su turno.
15. haz clic en ¡Terminada! Para obtener tu puntuación.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/vz1038911tg>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** La maestra al realizar esta actividad verificará si el niño ha aprendido, caso contrario, ella podrá reforzarlo con las actividades ya realizadas, ya que se puede volver hacer.

CanStock

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador:					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Expresión Artística.	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.</li> </ul>	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observar y escuchar video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=a2AevdV-YzE">https://www.youtube.com/watch?v=a2AevdV-YzE</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntas y respuestas</li> <li>¿Te gusto el video?</li> <li>¿Qué estaban haciendo los niños?</li> <li>¿Cuál de este rol te gusto más?</li> <li>¿Cuál les gustaría hacer?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Internet</li> <li>Sitio web</li> <li>Imágenes</li> </ul>	Participa en dramatización asumiendo roles.

			<p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los personajes del rol</li> <li>• Comento sobre las imágenes viste.</li> <li>• Comparte sus ideas.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de la actividad interactiva en liveworksheets</li> <li>• Link <a href="https://es.liveworksheets.com/yz1038911tg">https://es.liveworksheets.com/yz1038911tg</a></li> </ul>		
--	--	--	--	--	--



Fuente: Investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 2

### Juguemos con los colores



Fuente: <https://youtu.be/bVq4LXfonNE>

**Ámbito de Aprendizaje:** Expresión Artística

**Objetivo:** Desarrollar habilidades sensoriales y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.

**Importancia:** Por medio de colores el niño va expresar sus emociones, sensaciones, a la vez despierta su creatividad y la imaginación.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Realizar actividades creativas utilizando las técnicas gráficas con variedad de materiales.

**Indicadores:** Realiza la actividad creativa utilizando técnicas gráficas.

### Recursos:

- Computador
- Internet
- Sitio web

### Estilo de Aprendizaje:

- Visual: Le gusta observar crear y pintar.



Fuente: <https://www.lavanguardia.com/vivo/psicologia/20210227/6258435/dibujar-beneficios-cerebro.html>

### Proceso:

1. Para ver el video de you tube, copiamos el link de la imagen de arriba que dice “Juguemos con los colores”
2. Sombreamos todo el link con el mouse y soltamos y con el lado del mouse hacemos clip para copiar o si no “control c”
3. Pegamos con la tecla del computador con “control v”. y damos “Enter”
4. Se reproduce el video <https://youtu.be/bVq4LXfonNE>
5. En la Siguiete actividad se procede con los mismos pasos a seguir aquí entramos a la página web de cokitos <https://www.cokitos.com/>
6. Pero puede escoger otra actividad de acorde a la edad esta página web es para realizar actividades grafo plásticas.

<https://www.cokitos.com/pintar-animales-de-colores/play/>

7. El primer paso es entrar a la página web y pegamos el link de cokitos
8. Con el mouse de la computadora te colocaras en donde está una lupa y escribes el tema y la edad; existen variedad, Daremos clip ya escogido y se abrirá las fichas interactivas en la cual daremos clip.
9. Abrir la pizarra digital para hacer la actividad



Fuente: <https://www.cokitos.com/pintar-animales-de-colores/play>

Elaborado: claudia Veronica Aguilar Agurto y María del Carmen Chica Carrera

CanStock

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años			Número de niños:		
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Expresión y Comunicación					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Expresión Artística	: Desarrollar habilidades sensoriales y visomotorias para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.	: Realizar actividades creativas utilizando las técnicas gráficas con variedad de materiales.	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar y escuchar video <a href="https://youtu.be/bVq4LXfonNE">https://youtu.be/bVq4LXfonNE</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde las preguntas que realiza la docente referente al tema expuesto.</li> <li>• ¿Te gusto el video?</li> <li>• ¿Qué mencionada el video?</li> <li>• ¿Te gustan los colores?</li> <li>• ¿Cuál es tu color favorito?</li> <li>• ¿Qué color te gustaría formar?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora.</li> <li>• internet</li> <li>• Sitio web</li> <li>• Pizarra digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza la actividad creativa utilizando técnicas gráficas.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los colores favoritos.</li> <li>• Comparte con sus compañeros colores conocidos</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de la actividad interactiva</li> <li>• Link  <a href="https://www.cokitos.com/pintar-animales-de-colores/play/">https://www.cokitos.com/pintar-animales-de-colores/play/</a> </li> </ul>		
--	--	--	--	--	--



Fuente: Investigación para el proyecto  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

## Actividad 3

### Los sonidos de los Animales



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=d7rZdHwF-Vg>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Expresión Artística

**Objetivo:** Desarrollar las habilidades auditivas a través de la discriminación de sonidos y reproducción de ritmos sencillos.

**Importancia:** Es importante que el niño aprenda los sonidos de los animales que va ayudar a desarrollar su sensibilidad auditiva y facilita su lenguaje; aprenden palabras y la capacidad de leer y escribir.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Discrimina sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales.

**Indicadores:** Interactúa con sus compañeros y asume el rol de su elección, desarrollando sus emociones.

### Recursos:

- Computadora
- Internet
- Sitio web
- Video

### Estilo de Aprendizaje:

Auditivo: Escucha con atención, los videos y todos los sonidos que produce.

Kinestésico: Relaciona los nuevos conocimientos con lo que ya conoce.



Fuente: <https://concepto.de/sonido/>

### Proceso:

16. Copiar el link del video que esta debajo de la imagen del tema a tratar se hace los mismos procesos.
17. Sombreamos con el mouse todo el link, soltamos el mouse y Copiamos con la tecla "Control c" del teclado y presionamos la tecla "Enter".
18. Daremos clip, y se reproducirá el video  
<https://www.youtube.com/watch?v=d7rZdHwF-Vg>
- 19.
20. Haremos lo mismo con el link de la actividad, esta nos llevará a la página de "Cokito".
21. Realiza el juego de los sonidos de animales de la granja ingresando al siguiente link  
<https://www.cokitos.com/sonidos-de-la-granja/>

22. En este juego tienen que unir con línea según el animal que escuchan en la bocina.
23. Se hará clic sobre la bocina para escuchar el sonido del animal y de acuerdo a lo que escuche, unirá el sonido con la imagen que está en el otro extremo.
24. El niño tiene que escuchar lo que dice la voz parlante de la actividad, para poder contestar.
25. El niño con el mouse dará clic en la imagen que crea correspondiente.
26. Con el mouse se escoge la lupa dando clic y automáticamente dará el resultado.



Fuente: <https://www.cokitos.com/sonidos-de-la-granja/>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Esta actividad la puedes repetir con tus niños las veces que sea necesario.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Expresión y comunicación					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Expresión Artística.	Desarrollar las habilidades auditivas a través de la discriminación de sonidos y reproducción de ritmos sencillos.	Discrimina sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales.	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar y escuchar video</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=d7rZdHwF-Vg">https://www.youtube.com/watch?v=d7rZdHwF-Vg</a></p>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas y respuestas</li> <li>• ¿De quienes hablaban en el video?</li> <li>• ¿Te gustan los animales?</li> <li>• ¿Cuál de ellos te gusta?</li> <li>• ¿Qué animal te gustaría tener?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el nombre de los animales visto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> <li>• Sitio web</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	Discrimina sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenta el nombre de su mascota</li> <li>• Comento sobre las imágenes viste.</li> <li>• Comparte sus ideas.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de la actividad interactiva en Cokito</li> <li>• Link</li> </ul> <p><a href="https://www.cokitos.com/sonidos-de-la-granja/">https://www.cokitos.com/sonidos-de-la-granja/</a></p>		
--	--	--	--	--	--



Fuente: Investigación para el proyecto  
 Elaborado: Claudia Veronica Aguilar Agurto / María del Carmen

## Actividad 4

### Mis Manos son Arte



Fuente: <https://youtu.be/NrVg3HYTHKU>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Expresión Artística

**Objetivo:** Desarrollar habilidades sensorperceptivas y viso motrices para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.

**Importancia:** Las actividades artísticas en el niño ayudan a desarrollar todas sus capacidades como personal, su autoestima y el concepto de uno mismo; social, a trabajar en cooperación a otros; físico coordina mano-ojo, lateralidad y el sentido del ritmo; de lenguaje, no puede ser verbal sino por medio de su arte.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.

**Indicadores:** Expresa sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.

**Recursos:**

- Computadora
- Internet
- Sitio web
- Video

**Estilo de Aprendizaje:**

**Kinestésico:** Relaciona los nuevos conocimientos con lo que ya conoce; captan a través de sensaciones y movimientos, realizan dibujos o esquema en vez de copiar.



**Fuente:** <https://www.lucaedu.com/aprendizaje-kinestetico/#:~:text=Este%20es%20un%20m%C3%A9todo%20de,travel%C3%A9s%20de%20recuerdos%20y%20est%C3%ADmulos>

**Proceso:**

1. Copiar el link del video que esta debajo de la imagen del tema a tratar se hace los mismos procesos.
2. Sombreamos con el mouse todo el link, soltamos el mouse y Copiamos con la tecla “Control c” del teclado y presionamos la tecla “Enter”.
3. Daremos clip, y se reproducirá el video de la página web criatura de arte



<https://www.criaturadelarte.com/arte/como-hacer-una-obra-de-arte-para-ninos.html>

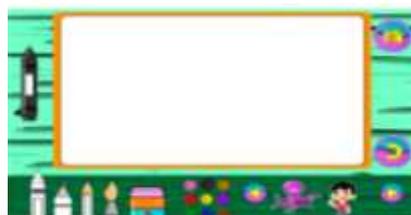
4. Para la actividad a realizar nos iremos con el mouse del computador a la página web “Árbol ABC”. En el cual puede suscribirse con datos personales.
5. En la parte de arriba de la página web, hay un recuadro color morado donde dice suscribir. Hará clip con el mouse sobre el recuadro daremos “enter” con el teclado.
6. Saldrá una página en la cual te indicará si deseas plan. pero si no lo deseas, puedes escoger actividad gratuita, donde salen fichas con temas que desees, solo tiene que hacer clip sobre la imagen y salen diversas actividades, usted escoge.



7. En este caso solo cogeremos la actividad de dibujo libre, para que el niño, realiza el dibujo libre.
8. Esta actividad está en la página web “Árbol ABC. ingresando al siguiente link <https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos>



9. Saldrá una pizarra digital. Donde hay variedad lápiz, para que el niño escoja, el que desee usar.



10. Todo esto lo are con el mouse del computador solo tendrá que hacer clip sobre el material que vaya usar.
11. Es muy fácil y divertido.

12. El niño con el mouse dará clip en la imagen que crea correspondiente.
13. Una vez terminado puede tomarle una foto con la cámara que esta de lado derecho de la pizarra digital, y se guardara. En su computador.



Fuente: <https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Esta actividad la puedes repetir con tus niños las veces que sea necesario.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Expresión y Comunicación					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Expresión Artística.	Desarrollar habilidades sensorial y visomotrices para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.	Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar y escuchar video : <a href="https://youtu.be/NrVg3HYTHKU">https://youtu.be/NrVg3HYTHKU</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas y respuestas</li> <li>• ¿te gusto lo que había en el video?</li> <li>• ¿Te gusta dibujar?</li> <li>• ¿qué te gustaría hacer de dibujo?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona lo que dibuja.</li> <li>• Comento sobre las imágenes viste.</li> <li>• Comparte sus ideas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> <li>• Sitio web</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Video</li> <li>• Hoja Word</li> <li>• Tempera</li> <li>• mano</li> </ul>	Expresa sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.

			<p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realización de la actividad interactiva en Árbol ABC</li><li>• Link</li></ul> <p><a href="https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemo">https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemo</a></p> 		
--	--	--	--	--	--

Fuente: Investigación para el proyecto  
Elaborado: Claudia Verónica Aguilar Agurto / María Del Carmen Chica Carrera

## Actividad 5

### Mantengo el Ritmo



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=E9ZrtoFG1Pk&ab\\_channel=ElUniverso](https://www.youtube.com/watch?v=E9ZrtoFG1Pk&ab_channel=ElUniverso)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito de Aprendizaje:** Expresión Artística

**Objetivo:** Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.

**Importancia:** Esta actividad tiene muchos beneficios para el desarrollo del niño mejora la autoestima, aprende el sentido y del oído, coordinación, memoria, concentración, va a fortalecer sus músculos, y equilibrio.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Mantener el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de coreografía.

**Indicadores:** Mantiene el ritmo y las secuencias de pasos sencillos.

**Recursos:**

- Computadora
- Internet
- Sitio web
- Video

### **Estilo de Aprendizaje:**

Kinestésico: Relaciona los nuevos conocimientos con lo que ya conoce; captan a través de sensaciones y movimientos, realizan movimientos corporales sincronizados



**Fuente:** <https://sp.depositphotos.com/stock-photos/ni%C3%B1os-bailando.html?qview=152160672>

### **Proceso:**

1. Copiar el link del video que esta debajo de la imagen del tema a tratar se hace los mismos procesos.
2. Sombreamos con el mouse todo el link, soltamos el mouse y Copiamos con la tecla “Control c” del teclado y presionamos la tecla “Enter”.
3. Daremos clip, y se reproducirá el video de la página web you tube

[https://www.youtube.com/watch?v=E9ZrtoFG1Pk&ab\\_channel=ElUniverso](https://www.youtube.com/watch?v=E9ZrtoFG1Pk&ab_channel=ElUniverso)

4. Para la actividad a realizar nos iremos con el mouse del computador a la página web “Árbol ABC”. En el cual puede suscribirse con datos personales.

5. En la parte de arriba de la página web, hay un recuadro color morado donde dice suscribir. Hará clip con el mouse sobre el recuadro daremos “enter “con el teclado.
6. Saldrá una página en la cual te indicará si deseas plan. pero si no lo deseas, puedes escoger actividad gratuita, donde salen fichas con temas que desees, solo tiene que hacer clip sobre la imagen y salen diversas actividades, usted escoge.



7. En este caso solo cogemos la actividad de dibujo libre, para que el niño, realiza el dibujo libre.
8. Esta actividad está en la página web “Árbol ABC. ingresando al siguiente link <https://arbolabc.com/dibujos-animados/rockalingua/partes-del-cuerpo>
9. Saldrá una pizarra con imagen de un baile, en cual daremos clip, y se reproducirá la canción.
10. Es muy fácil y divertido.
11. El niño empezara hacer los movimientos que la canción le indica, en todo su cuerpo
12. .Mantendrá el equilibrio y coordinación del cuerpo del niño.



Fuente: <https://arbolabc.com/dibujos-animados/rockalingua/partes-del-cuerpo>  
 Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Esta actividad la puedes repetir con tus niños las veces que sea necesario, es cuestión de actitud y movimiento corporal.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Expresión y Comunicación					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Expresión Artística.	Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.	Mantener el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de coreografía.	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar y escuchar video</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=E9ZrtoFG1Pk&amp;ab_channel=EIUniverso">https://www.youtube.com/watch?v=E9ZrtoFG1Pk&amp;ab_channel=EIUniverso</a></p>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas y respuestas</li> <li>• ¿Te gusto el video?</li> <li>• ¿Sabes bailar?</li> <li>• ¿Qué música te gusta bailar?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> <li>• Sitio web</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Video</li> <li>• Hoja Word</li> <li>• música</li> </ul>	Mantiene el ritmo y las secuencias de pasos sencillos

			<p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona lo traje del video.</li> <li>• Comento las canciones que le gusta bailar.</li> <li>• Comparte sus ideas.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de la actividad interactiva en Árbol ABC</li> <li>• Link:</li> </ul> <p><a href="https://arbolabc.com/dibujos-animados/rockalingua/partes-del-cuerpo">https://arbolabc.com/dibujos-animados/rockalingua/partes-del-cuerpo</a></p>		
--	--	--	---	--	--



Fuente: Investigación para el proyecto  
 Elaborado: Claudia Veronica Aguilar Agurto / María Del Carmen Chica Carrera



*EXPRESIÓN CORPORAL  
Y  
MOTRICIDAD*

## Actividad 1

### *Bailando como mis amigos los animales*



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=HRs7DfxI2-c&ab\\_channel=ElReinoInfantil](https://www.youtube.com/watch?v=HRs7DfxI2-c&ab_channel=ElReinoInfantil)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito:** Expresión Corporal y Motricidad

**Objetivo:** Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.

**Importancia:** Esta actividad tiene muchos beneficios para el desarrollo del niño mejora la autoestima, aprende el sentido y del oído, coordinación, memoria, concentración, va a fortalecer sus músculos, y equilibrio.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo.

**Indicadores:** Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico.

### Recursos:

- Computadora
- Internet
- Sitio web
- Video
- Diapositiva Power point
- Parlante
- Música

### Estilo de Aprendizaje:

Kinestésico: Relaciona los nuevos conocimientos con lo que ya conoce; captan a través de sensaciones y movimientos, realizan movimientos corporales sincronizados



Fuente: <https://sp.depositphotos.com/stock-photos/ni%C3%B1os-bailando.html?qview=152160672>

### Proceso:

13. Copiar el link del video que esta debajo de la imagen del tema a tratar se hace los mismos procesos.
14. Sombreamos con el mouse todo el link, soltamos el mouse y Copiamos con la tecla "Control c" del teclado y presionamos la tecla "Enter".
15. Daremos clip, y se reproducirá el video de la página web you tube [https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2c&ab\\_channel=ElReinoInfantil](https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2c&ab_channel=ElReinoInfantil)
16. Para este ejercicio solo tenemos que estar atento a la canción y a moverse.
17. Vamos a mover todo nuestro cuerpo al son de las indicaciones de la letra de la canción.
18. Una terminado resoco de 5 minutos.

19. Para el siguiente ejercicio copiaremos el link de la manera que a usted se le haga más fácil, que puede ser con la tecla del monitor “Control C” o con el movimiento del ratón del computador.

20. Una vez copiado lo pegamos con las teclas de “Control v” o con el mouse de arrastrar y soltar el link en la parte de arriba de la página web donde esta una lupa, que indica buscar damos “Enter”, para buscar, y saldrá el video.

21. Link:

[https://www.youtube.com/watch?v=n9g1Ov6eIYg&ab\\_channel=ProfeNachoTrujillo](https://www.youtube.com/watch?v=n9g1Ov6eIYg&ab_channel=ProfeNachoTrujillo)



22. Empezaremos hacer movimientos de acuerdo como vayan saliendo la imagen del animal, imitando sus movimientos.



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=n9g1Ov6eIYg&ab\\_channel=ProfeNachoTrujillo](https://www.youtube.com/watch?v=n9g1Ov6eIYg&ab_channel=ProfeNachoTrujillo)

**Nota:** Darle tiempo al niño para que se anime, y descanse, siempre motivarlo y dándole ánimo.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador:					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Expresión Artística.	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.	Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar y escuchar video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c&amp;ab_channel=ElReinoInfantil">https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c&amp;ab_channel=ElReinoInfantil</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas y respuestas</li> <li>• ¿Te gusto la canción?</li> <li>• ¿A quién nombran en la canción?</li> <li>• ¿Se te hizo fácil los movimientos?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona lo nombres de los personajes de la canción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> <li>• Sitio web</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Video</li> <li>•</li> </ul>	Mantiene el ritmo y las secuencias de pasos sencillos

		<p>incrementando el lapso de tiempo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comento las canciones que le gusta bailar.</li> <li>• Comparte sus ideas.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de la actividad interactiva en you tube</li> <li>• Link:</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=n9g1Ov6eIYg&amp;ab_channel=ProfeNachoTrujillo">https://www.youtube.com/watch?v=n9g1Ov6eIYg&amp;ab_channel=ProfeNachoTrujillo</a></p>		
--	--	--	---	--	--



Fuente: Investigación para el proyecto.

Elaborado por: Claudia Veronica Aguilar Agurto / María del Carmen Chica Carrera

## Actividad 2

### Moviendo el Esqueleto



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPpLkTA&ab\\_channel=DiverplaybailaCoreokids](https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPpLkTA&ab_channel=DiverplaybailaCoreokids)

**Ámbito:** Expresión Corporal y Motricidad

**Objetivo:** Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).

**Importancia:** El movimiento corporal promueve confianza en el niño, desarrolla su conocimiento su capacidad, su autonomía y fortaleza en sus extremidades.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).

**Indicadores:** Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico.

**Recursos:**

- Computadora
- Internet

- Sitio web
- Video
- Diapositiva Power point
- Parlante
- Música

### Estilo de Aprendizaje:

**Kinestésico:** Relaciona los nuevos conocimientos con lo que ya conoce; captan a través de sensaciones y movimientos, realizan movimientos corporales sincronizados.



Fuente: <https://lecto-escritura.es/escritura-el-movimiento/>

### Proceso:

1. En esta página web vamos a ver canciones y ejercicios, para movimientos corporales,
2. Como en los anteriores videos vamos a copiar el link para ver el video.
3. Estos videos están en la página de you tube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPpLkTA&ab\\_channel=DiverplaybailaCoreokids](https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPpLkTA&ab_channel=DiverplaybailaCoreokids)
4. Usando el teclado del computador y mause los parlantes, serán suficiente para esta actividad, claro el ánimo y actitud del presente en este caso los niños.
5. Una vez terminado el video se le da un receso de descanso, para volver al otro video, que se procederá con los mismos pasos que se hizo en el primero.
6. Sombrear con el mouse, o con las teclas ya mencionada anteriormente, una vez ya copiado y pegado.
7. Empezamos a reproducir y arrancamos con los ejercicios de movimientos corporales.

8. Estos ejercicios tiempo sincronizado, para realizarlos, tiempo de 5 minutos. Cada ejercicio.
9. Link [https://drive.google.com/file/d/1YemCoR\\_k-HMLZUbTgwesyEvpXQTjo5B0/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1YemCoR_k-HMLZUbTgwesyEvpXQTjo5B0/view?usp=sharing)
10. Estos ejercicios lo harán el niño guiado por la docente.



Fuente:

[https://drive.google.com/file/d/1YemCoR\\_kHMLZUbTgwesyEvpXQTjo5B0/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1YemCoR_kHMLZUbTgwesyEvpXQTjo5B0/view?usp=sharing)

**Nota:** Es importante que tomen mucha agua y ser supervisados por un tutor.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador:					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Expresión Artística.	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar y escuchar video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPpLkTA&amp;ab_channel=DiverplaybailaCoreokids">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPpLkTA&amp;ab_channel=DiverplaybailaCoreokids</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas y respuestas</li> <li>• ¿Te gusto la canción?</li> <li>• ¿Te cansaste?</li> <li>• ¿Es fácil hacer estos movimientos?</li> <li>• ¿Quiere seguir moviendo tu cuerpo?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> <li>• Sitio web</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Video</li> <li>•</li> </ul>	Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comento las canciones que le gusta bailar.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de la actividad interactiva en you tube</li> <li>• Link:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1YemCoR_kHMLZUbTqwesyEvpXQTjo5B0/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1YemCoR_kHMLZUbTqwesyEvpXQTjo5B0/view?usp=sharing</a> </li> </ul>		
--	--	--	---	--	--



Fuente: Investigación para el proyecto.  
 Elaborado por: Claudia Veronica Aguilar Agurto / María del Carmen Chica Carrera

## Actividad 3

### Mis manitos voy a Mover



Fuente: <https://drive.google.com/drive/my-drive>  
Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=ZprnC1w2t6Q&ab\\_channel=DuoTiempoDeSol](https://www.youtube.com/watch?v=ZprnC1w2t6Q&ab_channel=DuoTiempoDeSol)  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Ámbito:** Expresión Corporal y Motricidad

**Objetivo:** Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).

**Importancia:** Es de suma importancia que el niño realice ejercicios que movimiento corporal promueve confianza en el niño, desarrolla su conocimiento su capacidad, su autonomía y fortaleza en sus extremidades

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).

**Estilo de Aprendizaje:**

**Kinestésico:** Le gusta realizarlo una y otra vez de manera sincronizado.

**Audiovisual:** Escucha y sigue las indicaciones.



**Fuente:** <http://tengohijos.com/un-dia-en-un-aula-montessori-lllegada-al-aula-y-el-circulo/>

**Indicadores:** Realiza ejercicios de equilibrio estético y dinámico.

**Recursos:**

- Computadora
- Internet
- Sitio web
- Video

**Proceso:**

1. Se empezará con un video musical en cual el link está en la parte de arriba de hoja.
2. Copiaremos con el mismo paso que se ha hecho al inicio de esta guía.
3. El link de la canción  
[https://www.youtube.com/watch?v=ZprnC1w2t6Q&ab\\_channel=DuoTiempoDeSol](https://www.youtube.com/watch?v=ZprnC1w2t6Q&ab_channel=DuoTiempoDeSol)
4. Una vez terminado podemos seguir con la actividad de la página de liveworksheets
5. <https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Educaci%C3%B3n%20Infantil/Evaluaci%C3%B3n/Ambito%20Expresi%C3%B3n%20Corporal%20y%20Motricidad/py284670rs>

6. Aquí trabajara con el mouse del computador
7. Escogerá con el mouse la imagen correcta y la arrastrará y la colocará en el lugar que corresponde.
8. Siempre escuchando las indicaciones que dice la voz parlante que está en la actividad.
9. Cada vez que arrastre una imagen tendrá que presionar con el mouse el parlante para escuchar la nueva orden.
10. Así se hará hasta que termine todas de realizarlos.
11. Lo último se colocará en la parte de debajo de la hoja y presionará con el mouse, clip, saldrá una imagen de lupa y un sobre.
12. Presionará donde está la lupa hará clip y saldrá la calificación en la parte de arriba de la hoja.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Educaci%C3%B3n%20Infantil/Evaluaci%C3%B3n/Ambito%20Expresi%C3%B3n%20Corporal%20y%20Motricidad/py284670rs>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Esta actividad se la puede realizar las veces que sea necesario para el niño.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: expresión y comunicación					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Expresión Artística.	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar y escuchar video</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZprnC1w2t6Q&amp;ab_channel=DuoTiempoDeSol">https://www.youtube.com/watch?v=ZprnC1w2t6Q&amp;ab_channel=DuoTiempoDeSol</a></p>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas y respuestas</li> <li>• ¿Te gusto la canción?</li> <li>• ¿Te cansaste?</li> <li>• ¿Es fácil hacer estos movimientos?</li> <li>• ¿Quiere seguir moviendo tu cuerpo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> <li>• Sitio web</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Video</li> <li>•</li> </ul>	Realiza ejercicios de equilibrio estético y dinámico.

			<p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comento las canciones que le gusta bailar.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de la actividad interactiva en you tube</li> <li>• Link:<a href="https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Educaci%C3%B3n%20Infantil/Evaluaci%C3%B3n/Ambito%20Expresi%C3%B3n%20Corporal%20y%20Motricidad/py284670rs">https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Educaci%C3%B3n%20Infantil/Evaluaci%C3%B3n/Ambito%20Expresi%C3%B3n%20Corporal%20y%20Motricidad/py284670rs</a></li> </ul>		
--	--	--	---	--	--



Fuente: Investigación para el proyecto  
 Elaborado: Claudia Verónica Aguilar Agurto / María Del Carmen Chica Carrera

## Actividad 4

### Círculo de Ejercicios



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=4ZD1TnylL64&ab\\_channel=Pica-PicaOficial](https://www.youtube.com/watch?v=4ZD1TnylL64&ab_channel=Pica-PicaOficial)

**Ámbito:** Expresión Corporal y Motricidad

**Objetivo:** Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

**Importancia:** Es de suma importancia que el niño realice ejercicios que movimiento corporal promueve confianza en el niño, desarrolla su conocimiento su capacidad, su autonomía y fortaleza en sus extremidades

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.

**Estilo de Aprendizaje:**

**Kinestésico:** Le gusta realizarlo una y otra vez de manera sincronizado.

**Audiovisual:** Escucha y sigue las indicaciones.



**Fuente:** <https://www.menudospeques.net/recursos-educativos/actividades-manualidades/juegos-bebes/globos-aros-musica>

**Indicadores:** Realiza ejercicios de equilibrio estético y dinámico.

**Recursos:**

- Computadora
- Internet
- Sitio web
- Video

**Proceso:**

1. Procedemos a copiar el link de la actividad que se vaya a realizar, que está en la página de you tube.
2. Las indicaciones se la han indicado en las anteriores actividades.
3. Link de la página you tube
4. [https://www.youtube.com/watch?v=4ZD1TnylL64&ab\\_channel=PicaPicaOficial](https://www.youtube.com/watch?v=4ZD1TnylL64&ab_channel=PicaPicaOficial)
5. Seguimos usando los recursos tecnológicos es este caso los tangibles como el computador, mouse, teclado, parlante. Para las actividades que se realiza en esta guía.
6. Ya indicado como se copia, se pega, se escoge, y arrastra.
7. Procedemos a la siguiente actividad que es en diapositivas de power point.
8. En este caso es uno de los recursos tecnológicos intangibles, el cual nos va ayudar a realizar la actividad interactiva con los niños.
9. Link <https://docs.google.com/presentation/d/1KKKnhNlhQLAekgwiwpJA7wU>

[h9B\\_bnJD/edit?usp=sharing&oid=100879368450151723440&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/presentation/d/1KKKnhNihQLAekgwiwpJA7wU_h9B_bnJD/edit?usp=sharing&oid=100879368450151723440&rtpof=true&sd=true)

10. Se va presentando cada diapositiva con el mouse haciendo click en las flechas indicadoras.
11. Estas diapositivas contienen videos musicales. Video circuito, y actividades interactivas de la pagina liverworksheets.
12. Hay variedad de ejercicios.



Fuente: [https://docs.google.com/presentation/d/1KKKnhNihQLAekgwiwpJA7wU\\_h9B\\_bnJD/edit?usp=sharing&oid=100879368450151723440&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/presentation/d/1KKKnhNihQLAekgwiwpJA7wU_h9B_bnJD/edit?usp=sharing&oid=100879368450151723440&rtpof=true&sd=true)

**Nota:** Estos ejercicios circuitos se los realizara, guiados por el docente a cargo, y con la mayor precaución en el niño, para evitar algún accidente. Tener todos los materiales listos al momento de empezar. Se recomienda tomar receso de 2 minutos, al momento de cambio de circuito.

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Expresión y Comprensión					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Expresión Artística.	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferente y en superficies planas e inclinadas con obstáculos	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar y escuchar video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4ZD1TnylL64&amp;ab_channel=PicaPicaOficial">https://www.youtube.com/watch?v=4ZD1TnylL64&amp;ab_channel=PicaPicaOficial</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas y respuestas</li> <li>• ¿Te gusto la canción?</li> <li>• ¿A quién están imitando?</li> <li>• ¿Es fácil hacer estos movimientos?</li> <li>• ¿Estas cansado?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> <li>• Sitio web</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Video</li> <li>• Diapositivas</li> </ul>	Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el nombre de la canción.</li> <li>• Interactúa con los compañeros.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización del ejercicio circuito interactiva en OneDrive</li> <li>• Link: de las diapositivas hechas en power point</li> </ul> <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1KKKnhNlhQLAekqwiwpJA7wU_h9B_bnJD/edit?usp=sharing&amp;ouid=100879368450151723440&amp;rtf=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/presentation/d/1KKKnhNlhQLAekqwiwpJA7wU_h9B_bnJD/edit?usp=sharing&amp;ouid=100879368450151723440&amp;rtf=true&amp;sd=true</a></p> 		
--	--	--	---	--	--

Fuente: Investigación para el proyecto

Elaborado: Claudia Veronica Aguilar Agurto / María Del Carmen Chica Carrera

## Actividad 5

### Muévete muévete



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk&ab\\_channel=Doremi](https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk&ab_channel=Doremi)

**Ámbito:** Expresión Corporal y Motricidad

**Objetivo:** Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

**Importancia:** El niño desarrolla el pensamiento lógico matemático, despierta sus habilidades en contar, razonar, le permite potenciar su imaginación, creatividad, a través de lenguaje oral y corporal.

**Destrezas con Criterio de Desempeño:** Saltar de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma.

**Estilo de Aprendizaje:**

**Kinestésico:** Le gusta realizarlo una y otra vez de manera sincronizado.

**Audiovisual:** Escucha y sigue las indicaciones



**Fuente:** <https://es.dreamstime.com/el-muchacho-salta-jugando-la-rayuela-image120513854>

**Indicadores:** Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico.

**Recursos:**

- Computadora
- Internet
- Sitio web
- Video

**Proceso:**

13. Seguimos usando los recursos tecnológicos es este caso los tangibles como el computador, mouse, teclado, parlante. Para las actividades que se realiza en esta guía.
14. Procedemos a copiar el link de la actividad que se vaya a realizar, que está en la página de you tube.
15. Las indicaciones se la han indicado en las anteriores actividades.

16. Link de la página you tube

[https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk&ab\\_channel=Doremi](https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk&ab_channel=Doremi)

17. Ya indicado como se copia, se pega, se escoge, y arrastra.

18. Procedemos a la siguiente actividad que está en la página web de liveworksheets

19.

20. En este caso es uno de los recursos tecnológicos intangibles, el cual nos va ayudar a realizar la actividad interactiva con los niños.

21. Link <https://es.liveworksheets.com/qj1809920dh>

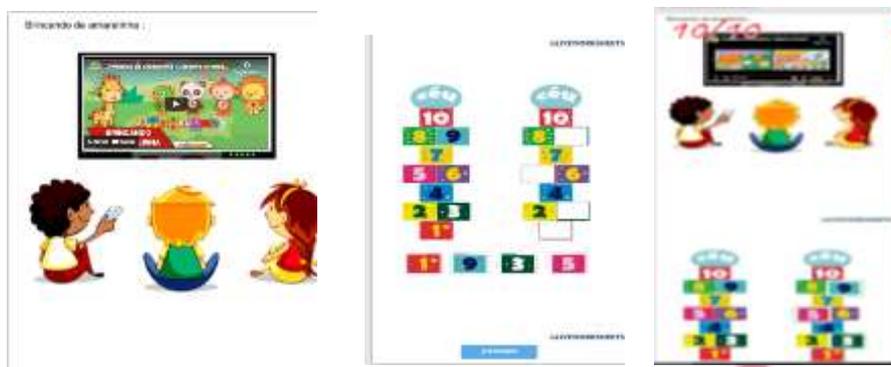
22. Link <https://es.liveworksheets.com/ue1315190oj>

23. Aquí vamos a trabajar dos actividades el primer link tiene un video indicador que explica como saltar la rayuela , el cual se escuchara presionando clip sobre la flecha indicadora de play.

24. Una terminado los niños escogerán el número que falta con el mouse del computador, arrastrando el número para ubicarlo en los espacios en blanco, una vez colocado soltará el mouse. Y así llenará todos los espacios vacíos de los números faltante.

25. Ya termina se procederá a dar clip en la palabra de abajo que dice "Terminado".

26. Así se hará con el siguiente link, los mismos procedimientos.



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/qj1809920dh>

Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica carrera María del Carmen



Fuente: <https://es.liveworksheets.com/ue1315190oj>  
Elaborado por: Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen

**Nota:** Volverle a repetir la actividad al niño hasta que se sienta seguro de haberlo logrado con éxito.

CanStock

Experiencia de Aprendizaje					
Grupo de edad: 4 a 5 años					
Tiempo: 45 minutos			Fecha:		
Eje integrador: Expresión y Comprensión					
ÁMBITO	OBJETIVO	DESTREZAS	ACTIVIDAD	RECURSO	INDICADORES
Expresión Artística.	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	Saltar de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma.	<p><b>EXPERIENCIA CONCRETA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar y escuchar video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk&amp;ab_chann el=Doremi">https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk&amp;ab_chann el=Doremi</a></li> </ul>  <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas y respuestas</li> <li>• ¿Te gusto la canción?</li> <li>• ¿Qué parte del cuerpo mueven?</li> <li>• ¿Qué parte del cuerpo menciona?</li> <li>• ¿Puedes moverlos tu también?</li> <li>• ¿Te sientes cansado?</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador</li> <li>• Internet</li> <li>• Sitio web</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Video</li> <li>• Diapositivas</li> </ul>	Salta de pie a otro alternadamente, de manera autónoma.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona Las partes del cuerpo.</li> <li>• Interactúa con los compañeros.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización la actividad interactiva.</li> <li>• Link  <a href="https://es.liveworksheets.com/qj1809920dh">https://es.liveworksheets.com/qj1809920dh</a> </li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Link  <a href="https://es.liveworksheets.com/ue1315190oj">https://es.liveworksheets.com/ue1315190oj</a> </li> </ul> 		
--	--	--	---	--	--

Fuente: Investigación para el proyecto  
 Elaborado: Claudia Verónica Aguilar Agurto / María Del Carmen Chica Carrera

## BIBLIOGRAFÍA

- Ahumada Méndez, L. S. (2019). *Estrategia de Enseñanza t Aprendizaje: Una mirada desde la investigación*. Bogota: Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia.
- Ahumada Méndez, L. S. (2019). *Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje: Una mirada desde la investigación*. Bogota: Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia.
- Ahumada Méndez, L. S. (2019). *Estrategia de Enseñanza Y Aprendizaje: Una mirada desde la investigación*. Bogota: Ediciones Universidad Cooperativa .
- Aina. (8 de 4 de 2018). *El Aprendizaje Significativo Infantil*. Obtenido de alevin:  
<https://www.alevin.es/el-aprendizaje-significativo-en-edad-infantil/>
- Alejandre Marco, J. L. (2019). *Buenas Practicas en la docencia universitaria con aopoyo de TIC.Experiencias del 2018*. Zaragoza: Publicaciones Universidad de Zaragoza.
- Alvarado Barrera , I., Pacheco Pillajo, C. M., Quimi Franco , D. I., & Calderón Muñoz, E. R. (11 de 2016). *EPISTEMOLOGÍA DEL CONOCIMIENTO EN LA EDUCACIÓN*. Obtenido de Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo:  
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2016/11/epistemologia.html>
- Angélica. (3 de 3 de 2016). *Metodología*. Obtenido de Población y muestra:  
<http://m3todologia1.blogspot.com/2016/03/poblacion-y-muestra.html>
- Arancibia, V. (2014). *Manual de Psicología Educacional*. Santiago: Salesianos Impresores S.A.
- Arrau, A. (2003). *Bases para la competencia en Chile la educación en una sociedad desigual*. santiago: Ril Editores.
- Avantel. (8 de 2020). *Que es una comunidad virtual*. Obtenido de Comunidad virtual:  
[google.com/amp/s/www](https://www.google.com/amp/s/www)
- Ayala Romero, D., & Pérez Romero, D. (4 de 7 de 2019). *Educación y Tecnología en el proceso de enseñanza - aprendizaje*. Obtenido de Revista vinculado:  
<https://vinculando.org/educacion/educacion-y-tecnologia-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje.html>
- Ayala, M. (22 de 2 de 2021). *¿Qué son los métodos de investigación?* Obtenido de Lifeder:  
<https://www.lifeder.com/tipos-metodos-de-investigacion/>
- Barros, & Barros. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista universidad y Sociedad.*, 45.
- Bilbao Ramírez, J. L., & Escobar Gallegas, P. H. (2020). *Investigación y Educación Superior*. BARRANQUILLA: LULU.COM.

- Bisono, M. (15 de 08 de 2016). *Educación inicial juega y aprende*. Obtenido de La computadora en el nivel inicial: [relisogando.blogspot.com](http://relisogando.blogspot.com)
- Burgos Romero, B. (15 de 10 de 2021). *29material audiovisual -UTILIZACIÓN DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL. 2013*. Obtenido de SCRIBD: <https://es.scribd.com/document/532825318/29material-audiovisual-UTILIZACION-DE-LOS-MEDIOS-AUDIOVISUALES-EN-EL-APRENDIZAJE-DE-LOS-NINOS-Y-NINAS-DE-EDUCACION-INICIAL-2013>
- Camacho, J. (30 de 03 de 2020). *Recursos Tecnologicos* . Obtenido de Retrieved: [fromhttps://recursosdelaempresa.com/recursos-tecnologicos/](http://fromhttps://recursosdelaempresa.com/recursos-tecnologicos/)
- Carrión Moroto, J. (2007). *Estrategia de la visión a la acción*. Madrid: ESIC EDITORIAL.
- Castro Arbeláez, M. A. (2 de 13 de 2020). *Lamentees Maravillosa*. Obtenido de ¿De qué trata el aprendizaje interactivo?: <https://lamenteesmaravillosa.com/>
- Cervera, M., & Lázaro Cantabrana, J. (2020). *De las aulas a los espacios globales del aprendizaje*. Barcelona: Octaedro.
- Coll, C. (13 de 2 de 2016). *Significado y sentido en el aprendizaje escolar: Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo*. Obtenido de [https://www.google.com/search?q=aprendizaje+significativo+concepto&sxsrf=AOaemvJG\\_dXoYC7P4g4ekWBMJ63oraUg8A:1640043477044&ei=1RPBYa6dAoSMwbkPvP290Ac&start=70&sa=N&ved](https://www.google.com/search?q=aprendizaje+significativo+concepto&sxsrf=AOaemvJG_dXoYC7P4g4ekWBMJ63oraUg8A:1640043477044&ei=1RPBYa6dAoSMwbkPvP290Ac&start=70&sa=N&ved)
- Collado de la Garza, G. (2010). *El Juego Debates y Aortes desde la Didactica la educación en los primeros años*. Barcelona: Novedades Educativas.
- Corredor Gómez, A., González Restrepo , A. A., & Gálvez Pineda, A. M. (2016). *Educación en la primera infancia*. Barranquilla: Coruniamericana.
- Días Martínez, J. A., & Rodríguez Rodríguez, R. M. (2018). *Introducción a la Sociología para Ciencias Sociales*. Madrid: Epub.
- Educación. (05 de 08 de 2020). *Características del aprendizaje significativo y ejemplos*. Obtenido de Formainfancia: <https://formainfancia.com/aprendizaje-significativo-caracteristicas-ejemplos/>
- Educo. (9 de 4 de 2021). *Cuaderno de valores*. Obtenido de ¿Que es la innovación educativa y por qué es importante: <https://www.educo.org/blog/innovacion-educativa-que-es>
- Escarcega, D. (26 de 01 de 2018). *Investigación de campo*. Obtenido de Questionpro: <https://www.questionpro.com/es/investigacion-de-campo.html>
- Fingermann, H. (20 de 07 de 2010). *Tipos de Aprendizajes Significativos*. Obtenido de Laguia: <https://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/tipos-de-aprendizaje-significativo>
- Flores, G. (3 de 5 de 2011). *Universidad de Guadalajara*. Obtenido de Formación docente para la integración de las TIC en la práctica educativa: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/181/196>

- Gallardo Vázquez, P., & Caamacho Herrera, J. M. (2014). *Teorías de aprendizaje y prácticas docentes*. Sevilla: wanceulem.
- García Amilburu, M., & Landeras Cervantes, B. (2011). *TEORIA Y PRÁCTICA DEL ANÁLISIS PEDAGÓGICO DEL CINE*. Madrid: Ediciones Digital.
- García Flores. (17 de 10 de 2020). *Que es la innovacion pedagogica segun autores?* Obtenido de la respuesta: <https://la-respuesta.com/preguntas-mas-frecuentes/Que-es-la-innovacion-pedagogica-segun-autores/>
- García Pérez, J. (20 de 5 de 2015). *MASLOW Y EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE*. Obtenido de Pedagogía: <https://ined21.com/maslow-y-el-diseno-de-experiencias-de-aprendizaje/>
- García, r. (2013). *Enseña y Aprende en Educación Infantil a Través de Proyectos*. Santander: Universidad Catiamba.
- Garrote Salazar, M. (2019). *Didáctica de Segundas Lenguas y Lenguas Extranjeras en educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones ParaninfoS.A.
- Gómez Gallardo, L., & Macedo Buleje, J. (15 de 5 de 2017). *Importancia de las TIC en la educación básica regular*. Obtenido de Educrea: <https://educrea.cl/importancia-de-las-tic-en-la-educacion-basica-regular/>
- Gómez, M. (28 de 09 de 2017). *Como funciona el proceso de enseñanza - aprendizaje*. Obtenido de Enseñanza virtual: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/#:~:text=El%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza-aprendizaje%20est%C3%A1%20compuesto%20por%20cuatro%20elementos,relaciona n%20en%20>
- Guerrero Sánchez, M. R. (2014). *Metodologías activas y Aprendizajes por descubrimiento las TIC y la educación*. Albacete: Marpadal.
- Imnstituto Piaget. (21 de 12 de 2018). *Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget Featured*. Obtenido de Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget Featured: <https://iJeanpiaget.edu.mx/index.php/blog-noticias/item/1-teoria-del-aprendizaje-de-jean-piaget>
- Lara Otalora, L., Tobar Quintero, L. K., & Martínez Barreto, L. (2015). *Repositori Libertadores*. Obtenido de Fundacion Universitaria los Libertadores: [epository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/584/LaraOtaloraLizeth.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositorio.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/584/LaraOtaloraLizeth.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Leones, T. (29 de 6 de 2019). *RECURSOS TECNOLÓGICOS TANGIBLES E INTANGIBLES EN LA EDUCACIÓN*. Obtenido de RECURSOS TEWGNOLÓGICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE: <https://recursostecnologicosenelpa.blogspot.com/2019/06/recursos-tecnologicos-tangibles-e.html>

- Ley Organica de Educación Intercultural. (06 de 2015). *Registro oficial*. Obtenido de Registro oficial: <https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/06/Anexo-b.-LOEI.pdf>
- María Matilde, & . (30 de 4 de 2019). *Eres mamá*. Obtenido de La importancia de las TIC en preescolar: <https://eresmama.com/la-importancia-de-las-tic-en-preescolar/>
- Martín, B. (23 de 2 de 2018). *La teoría del aprendizaje y el desarrollo de Lev Vygotski*. Obtenido de Educacion, Innovación y lengua escrita: <https://blog.uclm.es/beatrizmartin/autora/>
- Martinez Zambrana, C. (2 de 7 de 2020). *Diseño de investigación, muestreo y métodos de recolección de datos*. Obtenido de Investigación Social: <https://escueladedatos.online/disenio-de-investigacion-muestreo-y-metodos-de-recoleccion-de-datos/>
- Ministerio de Educación. (2007). *Plan Decenal*. Obtenido de Consejo Nacional de Educación: [omunidadhaderej.com/\\_files/ugd/a1af06\\_8d58e5085fdb4394b57ebb42b90eb650.pdf](omunidadhaderej.com/_files/ugd/a1af06_8d58e5085fdb4394b57ebb42b90eb650.pdf)
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (14 de 01 de 2020). *La Educación Preescolar se transforma*. Obtenido de MINEDUCACIÓN: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-391877.html?\\_noredirect=1](https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-391877.html?_noredirect=1)
- Moncada González , J., & Mejía Marcillo, G. (01 de 2018). *Repositorio Universidad de Guayaquil*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25724/1/Moncada%20-%20Mejia.pdf>
- Moreira Sánchez, P. (5 de 2019). *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. Obtenido de LAS TIC EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y SU ROL EN EL DESARROLLO: [file:///C:/Users/User1/Downloads/Dialnet-LasTicsEnElAprendizajeSignificativoYSuRolEnElDesar-7047160%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/User1/Downloads/Dialnet-LasTicsEnElAprendizajeSignificativoYSuRolEnElDesar-7047160%20(2).pdf)
- Neira Neira, I. B., Ortiz Donoso, A. E., & Salinas Silva, M. F. (2017). *Biblioteca Digital*. Obtenido de Universidad Academica de Humanismo Cristiano: <http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/bitstream/handle/123456789/4344/TPEB%20892.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Obrega, A. M. (24 de 5 de 2020). *Las tres dimensiones de la interactividad en la Educación onlin*. Obtenido de Interactividad: <https://www.disruptiva.media/las-tres-dimensiones-de-la-interactividad-en-la-educacion-online/>
- Ochoa, F. (10 de 2013). *Definición ABC*. Obtenido de Medios audiovisuales: <https://www.definicionabc.com/comunicacion/medios-audiovisuales.php>
- Palomeque, Y. (16 de 11 de 2017). *Lo maravilloso de educar*. Obtenido de Marco Legal : <http://lomaravillosodeeducar.blogspot.com/2010/11/marco-legal.html>
- Peña Fernandez, M. J., & Peña Nunez, O. M. (2016). *bdigital*. Obtenido de bdigital: [http://bdigital.ula.ve/storage/pdftesis/pregrado/tde\\_arquivos/4/TDE-2007-05-23T10:20:31Z-266/Publico/Maria%20Pena.pdf](http://bdigital.ula.ve/storage/pdftesis/pregrado/tde_arquivos/4/TDE-2007-05-23T10:20:31Z-266/Publico/Maria%20Pena.pdf)
- Peregrino , A. (1 de 2019). *La importancia de la tecnología en la educación*. Obtenido de Knotion: <https://www.knotion.com/news/la-importacia-de-la-tecnologia>

- Pérez , S. (2012). *Didáctica de la Expresión Musical en educación infantil*. Valencia: Psycicom.
- Pérez Marquez, G. (09 de 08 de 2011). *Procesos de aprendizajes*. Obtenido de El Aprendizaje, requisito y factores operaciones cognitivas roles del estudiante:  
<http://peremarquez.net/>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2021). *Definición de*. Obtenido de Definición de Recursos tecnológicos: <https://definicion.de/recursos-tecnologicos/>
- Pesante , A. (24 de 11 de 2016). *Curriculo de educación inicial*. Obtenido de <https://efemerideseceblogspot>
- Pico Ilerena, E. R. (22 de 12 de 2011). *Ciclo de Aprendizaje*. Obtenido de Descripción de las Etapas del Ciclo de Aprendizaje: <http://tarearolando.blogspot.com/>
- Rámirez, m., & Burgos, j. (2010). *Recursos Educativos Abiertos en Ambientes enriquecidos con tecnología*. Madrid: Rústica.
- Remache, S. (2013). *Influencia de los recursos tecnológicos utilizados por el docente en el rendimiento académico de los estudiantes*. Quito.
- Rodríguez Cepeda, R. (2021). *Estilo de Aprendizaje y enseñanza de la química*. Bogotá: Universidad pedagógica Nacional.
- Rodríguez Juárez, M. (24 de 9 de 2020). *Historias Interactivas*. Obtenido de Historias interactivas, cuando te conviertes en protagonistas del cuento:  
<https://revistadigital.inesem.es/disenoyartesgraficas/historias-interactivas/>
- Rodríguez Morocho, W. C. (2020). El Legado de Vygotsky y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología* , 31.
- Romero, D. (7 de 3 de 2020). *Descubre como funcionan los ambientes virtuales de aprendizaje y que aportan a la educación*. Obtenido de (AVA):  
<https://www.google.com/search?q=rockcontent.com%2Fes%2Fblo&oq=rockcontent.com%2Fes%2Fblo&aqs=chrome..69i58j69i57j5i5i30i44i6.42992j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Rus Arias, E. (10 de 12 de 2020). *Investigación mixta*. Obtenido de Economipedia:  
<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-mixta.html>
- Salazar Bejar, J. E. (2019). Preliminares para la elaboración del estado de la cuestión sobre habilidades investigativas y su aplicación en los procesos enseñanza y aprendizaje. *Revista Metropolitana*, 6 .
- Sánchez Ramos, V. (2019). *Los TIC en educación infantil (Expresión y Comunicación)*. Madrid.: Editex.
- Sánchez, X. (31 de 8 de 2020). *La tecnología es vida*. Obtenido de Recursos tecnológicos:  
<https://xiomisancheztecnologia.blogspot.com/2020/08/recursos-tecnologicos.html>
- Santiago Benítez, g., Caballero Álvarez, R., Gómez Mayén, D., & Domínguez Cuevas. (2013). El uso de las TIC en escuelas de educación básica en Mexico. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 99-131.

- Saquisilí Guaman , D. G., & Holguín Beltran, A. M. (2018). *Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/28103>
- Servian Franco, F. (24 de 11 de 2021). *Piaget y su teoria sobre el Aprendizaje*. Obtenido de Lamentemaravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/piaget-y-su-teoria-sobre-el-aprendizaje/>
- Suárez , A. (5 de 5 de 2020). *Ventajas de los Recursos Tecnologicos*. Obtenido de Importancia de las TIC en educación: Ventajas y desventajas del e-learning: <https://www.armadilloamarillo.com/blog/las-tic-la-educacion-ventajas-desventajas-del-e-learning/>
- Tecnología Educativa. (5 de 11 de 2015). *Recursos tecnologicos en el nivel inicial*. Obtenido de Recursos tecnologicos: [cativaferiluz.blogspot.com](http://cativaferiluz.blogspot.com)
- Trejo, L. (20 de 6 de 2019). *Recursos Tecnológicos en los Procesos de Enseñanza Aprendizaje*. Obtenido de RECURSOS TECNOLÓGICOS TANGIBLES E INTANGIBLES EN LA EDUCACIÓN: <https://recursostecnologicosenlpea.blogspot.com/2019/06/recursos-tecnologicos-tangibles-e.html>
- Un gran sitio worr press.com. (11 de 2021). *Uso de los recursos tecnologicos*. Obtenido de Tipos de recursos tecnológicos: [osrecursostecnologicos.wordpress.com/acerca-de/](http://osrecursostecnologicos.wordpress.com/acerca-de/)
- (2013). *UNESCO*. sANTIAGO: UNESCO.
- UNESCO. (2016). *Educación y Habilidades para el Siglo 21*. Obtenido de Habilidades: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Habilidades-SXXI-Buenos-Aires-Spa.pdf>
- UNESCO. (4 de 1 de 2018). *¿Qué hace la UNESCO en relación con el uso de las TIC en la educación?* Obtenido de Construir la paz en la mente de los hombres y de las mujeres: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/accion>
- UNESCO. (13 de 12 de 2021). *UNESCO*. Obtenido de Las TIC en la educación: [es.unesco.org/themes/](http://es.unesco.org/themes/)
- Valencia , A. (14 de 08 de 2019). *Flexibilización Curricular*. Obtenido de ¿Qué es la flexibilización curricular?: <http://eduincluye.blogspot.com/2012/10/flexibilizacion-curricular.html>
- Valencia, A. (2010). *Universidad del valle 65 años de excelencia*. Mexico: Universidad del valle.
- Vargas, N. (24 de 2 de 2014). *Uso de los recursos tecnológicos en el salón de clases*. Obtenido de recursos tecnológicos: [recursostecnologicos en educacion.blogspot.com/2014/02/introducción.html](http://recursostecnologicos en educacion.blogspot.com/2014/02/introducción.html)
- Vázquez, J. (4 de 9 de 2017). *El método inductivo-deductivo*. Obtenido de D'economía Blog: <http://www.deconomiablog.com/2017/09/el-metodo-inductivo-deductivo.html>
- Velasteguí López, E. (13 de 4 de 2017). *ED Digital*. Obtenido de El avance tecnológico y su impacto en la educación: [file:///C:/Users/User1/Downloads/314-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1338-3-10-20190525%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User1/Downloads/314-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1338-3-10-20190525%20(1).pdf)

- Velastegui López, E. (2017). El avance tecnológico y su impacto en la educación inicial. *Explorador Digital*, 13.
- Velastegui Lopez, E. (30 de 3 de 2019). *Explorador Digital*. Obtenido de Recursos tecnológicos en la educación inicial: <https://doi.org/1033262/exploradordigital-1i1314>
- Villón Tomalá, A. M. (2019). Analisis del currículo ecuatoriano de educación inicial. *Illari*, 28-33.
- Zarzar Charur, C. A. (2015). *Métodos y Pensamiento Crítico 1*. Mexico D.F: Patria,S.A.
- Zorrilla, A. (08 de 01 de 2021). *Investigación documental o bibliográfica*. Obtenido de Identidad y Desarrollo: <https://identidadydesarrollo.com/tecnica-de-investigacion-documental-o-bibliografica/>

# ANEXOS



## ANEXO I.- FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

**FACULTAD:** Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación **CARRERA** Educadores de Párvulos Semestral

### TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación:	LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. GUÍA PARA DOCENTES.		
Nombre del estudiante (s):	AGUILAR AGURTO CLAUDIA VERONICA, CHICA CARRERA MARIA DEL CARMEN		
Facultad:	Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación	Carrera:	Educadores de Párvulos Semestral
Línea de Investigación:	Tendencias educativas y didácticas contemporáneas del aprendizaje	Sub-línea de Investigación:	La infopedagogía en el proceso de enseñanza aprendizaje.
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de Titulación:	Noviembre 5, 2021	Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de Titulación:	Noviembre 9, 2021
ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Titulo de la propuesta de trabajo de Titulación:	x		
Línea de Investigación / Sublínea de Investigación:	x		
Planteamiento del Problema:	x		
Justificación e importancia:	x		
Objetivos de la Investigación:	x		
Metodología a emplearse:	x		
Cronograma de actividades:	x		
Presupuesto y financiamiento:	x		

APROBADO  
 APROBADO CON OBSERVACIONES  
 NO APROBADO



**JOSE DIONEL ALBAN**

Firma del Presidente del Consejo de Facultad  
 MSc. José Daniel Albán Sánchez

CC: Director de Carrera

Gestor de Integración Curricular

Revisado por: Dra. Lidia Patricia Estrella Acencio MSc. – Directora de Carrera



## ANEXO II. - ACUERDO DEL PLAN DE TUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

---

Msc Lidia Patricia Estrella Acencio  
Director (a) de Carrera

En su despacho. -

De nuestra consideración:

Nosotros, Msc Julia Zeballos Chang, docente tutor del trabajo de titulación y las estudiantes Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen de la Carrera EDUCADORES DE PÁRVULOS, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario los jueves de 19:00 a 22:00, durante el periodo ordinario T2 2021 2022,

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

Asistir a las tutorías individuales 2 horas a la semana\* con un mínimo de porcentaje de asistencia de 70%.

Asistir a las tutorías grupales (3 horas a la semana), con un mínimo de porcentaje de asistencia de 70%.  
Cumplir con las actividades del proceso, conforme al Calendario Académico,

Tengo conocimiento que son requisitos para la presentación a la sustentación del trabajo de titulación, haber culminado el plan de estudios, y haber aprobado las fases de tutoría y revisión y las materias del módulo de actualización de conocimientos (en el caso que se encuentre fuera del plazo reglamentario para la titulación). Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente.

Aguilar Agurto Claudia Veronica

C. I. 091488855-7

Chica Carrera María del Carmen

C. I. 092350235-5



JULIA LORENA  
ZEBALLOS  
CHANG

Msc Julia Zeballos Chang

C.I: \_\_\_\_\_



### ANEXO III.- INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Msc. Julia Lorena Zaballós Chang

Tipo de trabajo de titulación: Individual Título del trabajo: Los Recursos Tecnológicos En El Aprendizaje

Significativo En Niños de 4 a 5 Años. Guía Para Docentes. Carrera: Educadores de Párvulos

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS
			INICIO	FIN	
1	11/12/2021	Introducción: Explicación de anexos y preliminares. Explicación del capítulo 1 desde 1.1 hasta el 1.5	19h00	21h00	Iniciar: Planteamiento y formulación del problema. Justificación, objetivos
2	18//12/2021	Revisión: Puntos explicados. Explicación: Segunda parte del capítulo I Cuadro de las variables	19h00	21h00	Información, macro, meso, micro; Buscar plantear problema, redactar causas. Justificación poner referencias Cuadro de variables Agregar conceptos y autores.
3	21/12/2022	Explicación Capítulo II 2.1 Antecedentes hasta Revisión y corrección del capítulo I Cuadro de las variables	19h00	21h00	Realizar el estudio de arte. Buscar conceptos, importancias, tipos de recursos tecnológicos
4	13/01/2022	Revisión y corrección del capítulo I y capítulo II Explicación de la segunda parte del capítulo II Fundamentaciones Marco Contextual y legal	19h00	21h00	Corregir el capítulo I Buscar citas largas y cortas. Desarrollar con cada tema de recursos, ventajas. Mejoramiento de la redacción. Realizar tabla
5	21/01/2022	Explicación capítulo III desde 3.1 hasta 3.7	19h00	20h00	procedimiento técnicas metodología Población y muestra

6	27/01/2022	Explicación del capítulo III desde 3.1 hasta 3.7 Corrección de capítulo II Explicación sobre la encuesta a los padres de familia.	19h00	21h00	Últimas modificaciones del capítulo I y II Desarrollar el diseño y modalidad de investigación.
7	04/02/2022	Revisión de la encuesta a padres de familia.	19h00	21h00	Modificando la tabla de escala de Likert. Realización de preguntas para la encuesta para los docentes de la institución.
8	10/02/2022	Explicación de fichas para la evaluación de los niños. Explicación de la entrevista a la directora del plantel. Realización de cuadros estadísticos Revisión capítulo III Población y muestra	19h00	21h00	Empezar con redacción el capítulo III, ajustarlo, adaptarlo, agregar técnicas, a base del proyecto, argumentar modalidad del porqué.
9	16/02/2022	Validación de la lista de cotejo para los estudiantes	19h00	21h00	Modificación de la lista de cotejo.
10	21/02/2022	Revisión de las preguntas para la entrevista a las dos docentes de la institución	19h00	21h00	Modificación de las preguntas abiertas para las dos docentes
11	24/02/2022	Explicación del capítulo IV desde 4.1 hasta 4.3 Como armar la Guía. Estructura, portada, índice, introducción fase I, fase II, fase III	19h00	21h00	Buscar título a la propuesta. Justificación práctica valor teórico Buscar los 3 objetivos de la propuesta.
12	07/03/2022	Aprobación del capítulo I, II y III, agregar al cuadro estadísticos porcentajes Revisión de los análisis de las preguntas de la directora Corrección en la conclusión Revisión del capítulo IV título de la propuesta	19h00	21h00	Modificando los cuadros estadísticos. Agregar y mencionar en el análisis. Agregar porcentajes en la conclusión. Modificar título de la propuesta



13	13/03/2022	Corrección del capítulo IV objetivos de la guía, cambiar Agregar imágenes y link a actividades Describir paso a paso la guía	19h00	21h00	Agregando y modificando cada punto del capítulo 4 Modificar Fase 1 agregarle conceptualización Redactar las actividades
14	14/03/2022	Revisión y corrección de la guía Nombrar los recursos tangibles, intangibles Nombrar las plataformas	19h00	21h00	Modificar el proceso, incluyendo paso a paso las actividades.
15	16/03/2022	Revisión del objetivo específico. Explicación como mandar el proyecto para prueba de urkund	19h00	21h00	Cambiando los objetivos específicos. Sacar los cuadros, citas referencias.
16	21/03/2022	Revisión del proyecto completo Sesoria de las diapositivas	19h00	21h00	Aceptación e al proyecto



Firmado digitalmente por:  
**JULIA LORENA ZEBALLOS CHANG**

MSc. Julia Lorena Zaballo Chang  
Docente-tutor  
C.I: 0915436827

MSc. Rita  
Elena Garcés  
Silva

Firmado digitalmente por  
MSc. Rita Elena Garcés Silva

Dra. Rita Elena Garcés Silva  
Gestor de Integración Curricular  
C.I: 0907881697

Aguilar Agurto Claudia Verónica

C.I. No. 0914888557

Chica Carrera María del Carmen

C.I. No. 0923502355

## ANEXO IV. CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

### ANEXO I.- RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: Los Recursos Tecnológicos En El Aprendizaje Significativo En Niños De 4 A 5 Años. Guía Para Docentes. Autor(s): Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen.		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALIFICACIÓN
<b>ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA</b>	4,5	4,5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0,3	0,3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad /Facultad/Carrera.	0,4	0,4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo a políticas públicas de desarrollo.	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión.	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0,4	0,4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0,4	0,4
<b>RIGOR CIENTÍFICO</b>	4,5	4,5
El título identifica de forma correcta las variables de la investigación.	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0,8	0,8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica.	0,7	0,7
<b>PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL</b>	1	1
Pertinencia de la investigación.	0,5	0,5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional.	0,5	0,5
<b>CALIFICACIÓN TOTAL * 10</b>		<b>10</b>
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		
**El estudiante que obtiene una calificación menor a 7/10 en la fase de tutoría de titulación, no podrá continuar a las siguientes fases (revisión, sustentación).		



JULIA LORENA  
ZEBALLOS  
CHANG

MSc. JULIA LORENA ZEBALLOS CHANG  
DOCENTE TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN  
No. C.I. 0915436927  
FECHA: marzo, 2022



**ANEXO V. FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**ANEXO I.- CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD**

Habiendo sido nombrado **Msc. Julia Zeballos Chang**, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por, **Aguilar Agurto Claudia Veronica y Chica Carrera María del Carmen**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **Los Recursos Tecnológicos En El Aprendizaje Significativo En Niños de 4 a 5 Años. Guía Para Docente.**

Se informa que el trabajo de titulación: **Los Recursos Tecnológicos En El Aprendizaje Significativo En Niños de 4 a 5 Años. Guía Para Docente.**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND en la dirección <https://secure.arkund.com/view/125020462-881936-862262#/> quedando el 1% de coincidencia acorde al informe anexo.



**Document Information**

Analyzed document	LOS RECURSOS TECNOLOGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS GUIA PARA DOCENTES MARZO-2 022.pdf (D130882878)
Submitted	2022-03-18T19:52:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	claudia.aguilar@ug.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	julia.zeballos@ugpanalysis.arkund.com

**Sources included in the report**

<b>SA</b>	<b>UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL / TESIS SALVATIERRA-VERA_ ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL AMBITO DE LA EXPRESION CORPORAL.docx</b>	
	Document TESIS SALVATIERRA-VERA_ ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL AMBITO DE LA EXPRESION CORPORAL.docx (D112747077)	3
	Submitted by: alexandra.huertac@ug.edu.ec	
	Receiver: alexandra.huertac@ugpanalysis.arkund.com	

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL / EP-T-GY-1329.docx**



### CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS



Firma digitalizada por:  
**JULIA LORENA  
 ZEBALLOS  
 CHANG**

Msc. Julia Lorena Zeballos Chang  
 DOCENTE TUTOR  
 C.I. 0915436927  
 FECHA: marzo,2022



**ANEXO VI. FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**ANEXO VI. - RÚBRICA DE EVALUACIÓN DOCENTE REVISOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN  
FACULTAD FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PARVULOS**

Título del Trabajo: <b>LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. GUÍA PARA DOCENTES</b>			
Autor(s): <b>AGUILAR AGURTO CLAUDIA VERÓNICA; CHICA CARRERA MARÍA DEL CARMEN</b>			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALIFICACIÓN	COMENTARIOS
<b>ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
Formato de presentación acorde a lo solicitado.	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras.	0.6	0.6	
Redacción y ortografía.	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación.	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras.	0.6	0.6	
<b>RIGOR CIENTÍFICO</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación.	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece.	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar.	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general.	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación.	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación.	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos.	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta.	0.4	0.4	
Las conclusiones expresan el cumplimiento de los objetivos específicos.	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas.	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia Bibliográfica.	0.5	0.5	
<b>PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta.	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional.	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera.	0.3	0.3	
<b>CALIFICACIÓN TOTAL * 10</b>		<b>10</b>	
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral. ****El estudiante que obtiene una calificación menor a 7/10 en la fase de tutoría de titulación, no podrá continuar a las siguientes fases (revisión, sustentación).			



CARRERA EDUCACIÓN INICIAL Y 2022  
**MARCO VINICIO**  
**AÑAZCO**  
**MALDONADO**

MSc. Marco Añazco Maldonado  
 C.I. 0915107841  
 FECHA: Marzo de 2022



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

Anexo VII.- Escanea la carta de la carrera dirigida al plantel



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERAS: EDUCACIÓN INICIAL - EDUCADORES DE PÁRVULOS

OFICIO EPP- 003

Guayaquil, 03 de enero de 2022

MSc.  
Geoconda Choez Medina  
Directora Escuela de Educación Básica Fiscal Jorge Villacrés Moscoso  
Ciudad

De mi consideración:

Saludos cordiales. Concedora de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que las egresadas **AGUILAR AGURTO CLAUDIA VERONICA** y **CHICA CARRERA MARIA DEL CARMEN** realicen el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educadores de Párvulos.

TEMA: **LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.**

PROPUESTA: **GUÍA PARA DOCENTES.**

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,



LIDIA PATRICIA  
ESTRELLA  
ACENCIO

Lcda. Patricia Estrella Acencio, MSc.  
Directora

Carreras Educación Inicial - Educadores de Párvulos

	FUNCIONARIO RESPONSABLE	CARGO
Elaborado por:	Lic. Janina Centeno Fuentes	Asistente de Secretaría de Facultades 2
Revisado y aprobado por:	Lcda. Patricia Estrella Acencio, MSc.	Directora Carreras Educación Inicial Educadores de Párvulos



FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
Cda. Universitaria – Universidad de Guayaquil  
Av. Delta S/N y Av. Kennedy



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

Anexo VIII.- Escanea la carta de la institución de autorización para la investigación



Ministerio de Educación

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL**  
**"JORGE VILLACRÉS MOSCOSO"**  
Correo: [jvillacres021@gmail.com](mailto:jvillacres021@gmail.com)  
Guayaquil - Ecuador  
2021- 2022

Guayaquil, 04 de enero de 2022

**Lic. Patricia Estrella Acencio, Msc.**

**Directora Carrera Inicial – Educadores de Párvulos**

Ciudad

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo, en contestación al OFICIO EPP-003 me complace aceptar que las egresadas Srtas. **AGUILAR AGURTO CLAUDIA VERONICA** y **CHICA CARRERA MARÍA DEL CARMEN** realicen el PROYECTO EDUCATIVO, previo a la obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación. Mención Educadores de párvulos.

Con su tema: **LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIJAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.**

Propuesta: **GUÍA PARA DOCENTES.**

El mismo que será de gran utilidad para los niños y niñas de la institución que actualmente dirijo.

Atentamente,

MSc. Geoconda Chóez Medina  
DIRECTORA  
C.I 0911979003



Dirección

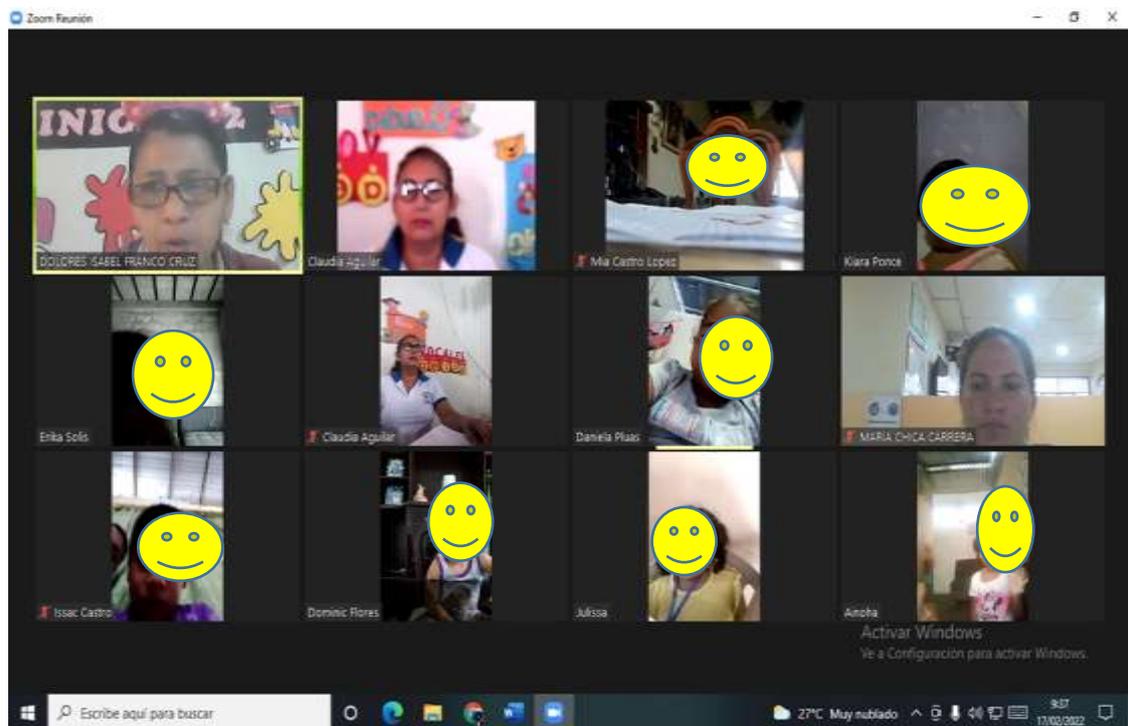
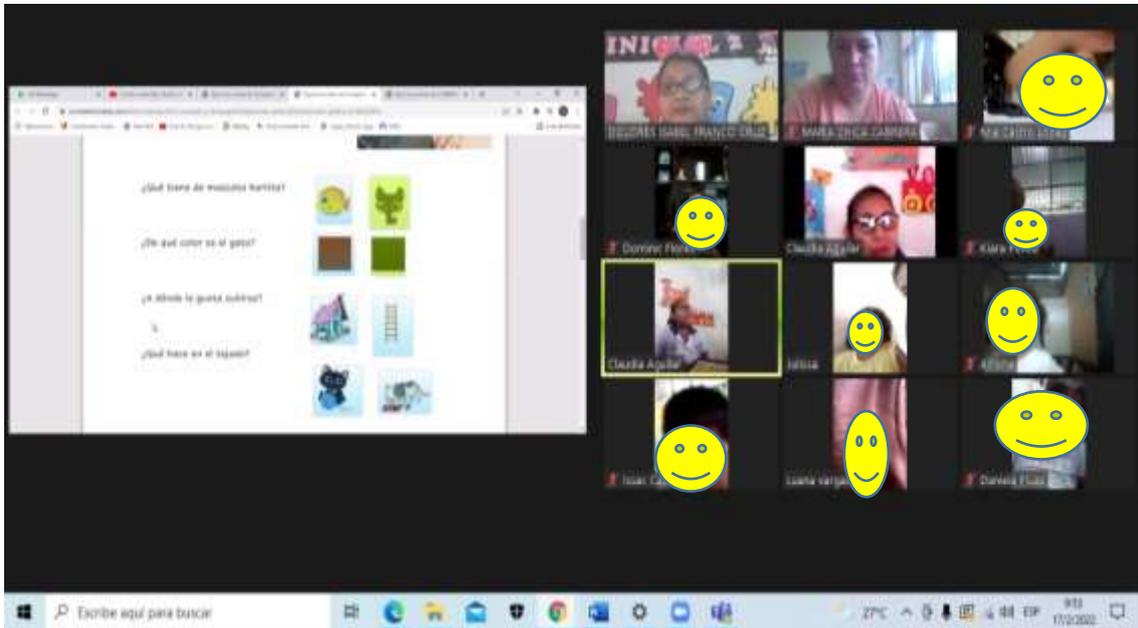




FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

Anexo IX. Escanear fotos de los estudiantes durante la aplicación de los instrumentos de investigación.

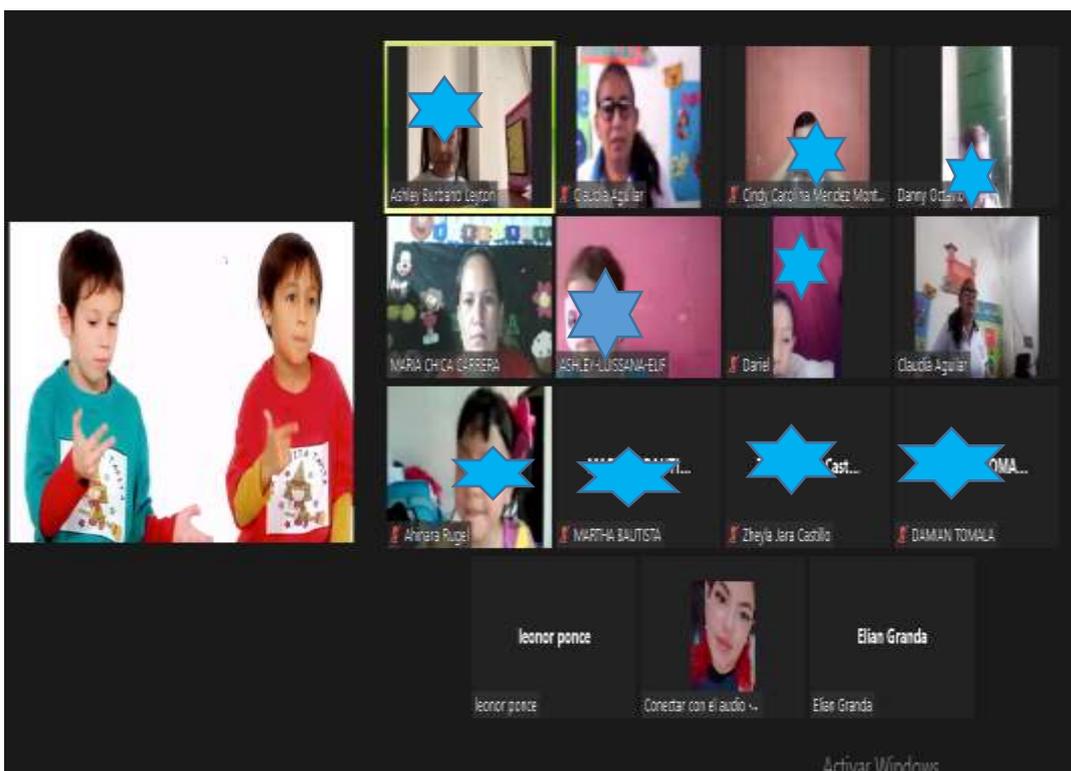
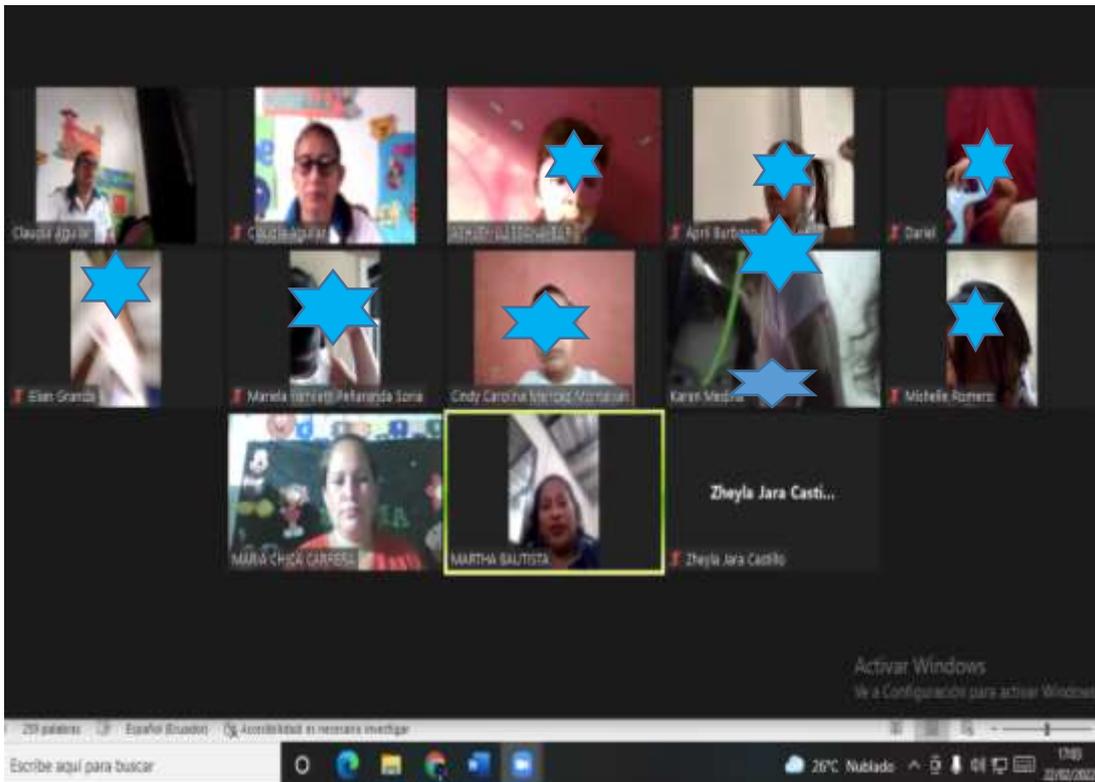
CLASES DE LOS NIÑOS DE LA MATUTINA DE INICIAL 2



Fuente: investigación de proyecto

Elaborado por: Claudia Veronica Aguilar Agurto y María del Carmen Chica Carrera

**INICIACIÓN DE LA CLASE CON LOS NIÑOS DE LA VESPERTINA DE INICIAL 2**



**Fuente:** investigación de proyecto

**Elaborado por:** Claudia Veronica Aguilar Agurto y María del Carmen Chica Carrera



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

---

**Anexo X.** Escanea fotos de los padres de familia durante la aplicación de los instrumentos de investigación.



**Fuente:** investigación de proyecto

**Elaborado por:** Claudia Veronica Aguilar Agurto y María del Carmen Chica Carrera

**Anexo XI. Escanea fotos de la autoridad durante la aplicación de los instrumentos de investigación.**

**ENTREVISTA A LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN**



**Fuente:** Investigación de proyecto

**Elaborado por:** Claudia Veronica Aguilar Agurto y María del Carmen Chica Carrera



**Fuente:** investigación de proyecto

**Elaborado por:** Claudia Veronica Aguilar Agurto y María del Carmen Chica Carrera



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

## Anexo XII. Escanear certificado de práctica docente de los dos estudiantes.



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

Guayaquil, 6 de Septiembre del 2021



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

El(La) Secretario(a) de la Facultad de FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION de la Universidad de Guayaquil, CERTIFICA QUE:

El estudiante **AGUILAR AGURTO CLAUDIA VERONICA** con cédula de ciudadanía **0914888557** del **OCTAVO** nivel de la Carrera de **EDUCADORES DE PARVULOS (SEMESTRAL)** realizó sus prácticas pre profesionales en la empresa **UNIDAD EDUCATIVA SAN AGUSTIN** desde **11/06/2021** hasta el **22/07/2021** cumpliendo un total de **240** horas, actividades que fueron evaluadas y monitoreadas por el Tutor Académico **ZEBALLOS CHANG JULIA LORENA**.

Por lo antes expuesto esta Secretaría le otorga la presente certificación como constancia de haber cumplido con este proceso de formación teórico práctico, estipulado en la Ley Orgánica de Educación y en el Reglamento de Régimen Académico.

Es todo cuanto puedo certificar y autorizo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,



**CADENA ALVARADO FILOTEO S.**  
**SECRETARÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS**  
**Y CIENCIAS DE LA EDUCACION**





## UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL



Guayaquil, 14 de Abril del 2022

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
CIUDAD.-**

De mis consideraciones:

El(La) Secretario(a) de la Facultad de FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION de la Universidad de Guayaquil, CERTIFICA QUE:

El estudiante **CHICA CARRERA MARIA DEL CARMEN** con cédula de ciudadanía **0923502355** del **OCTAVO** nivel de la Carrera de **EDUCADORES DE PARVULOS (SEMESTRAL)** cumplió con todos los requisitos para acreditar **240** horas de Prácticas Preprofesionales, con la modalidad de **VALIDACIÓN DE EXPERIENCIA LABORAL**, esta experiencia fue realizada en la Institución **FUNDACION DE ACCION SOCIAL BUJO HISTORICO F.A.S.B.H.**

Por lo antes expuesto esta Secretaría le otorga la presente certificación como constancia de haber cumplido con este proceso de formación teórico práctico, estipulado en la Ley Orgánica de Educación y en el Reglamento de Régimen Académico.

Es todo cuanto puedo certificar y autorizo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,



FILOTEO S. CADENA ALVARADO

---

**AB. FILOTEO S. CADENA ALVARADO**  
**SECRETARÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y**  
**CIENCIAS DE LA EDUCACION**



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

## Anexo XIII. Escanear certificado de vinculación de los dos estudiantes.

AGUILAR AGURTO CLAUDIA



# UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

## FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### La Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil

**Certifica:**

Que, revisadas las evidencias correspondientes, el/la Sr.(a.) (ta.) AGUILAR AGURTO CLAUDIA VERONICA con C.I. 0914888557 de la Carrera de Educadores de Párvulos, realizó y aprobó las prácticas de servicio comunitario mediante el convenio con el CNE y cooperación con el Ministerio de Salud Pública, representada por el Dr. Harold Vinuesa; realizada en el punto de vacunación; desde el 30/08/2021 hasta el 06/09/2021 bajo la tutoría de la MSc. Nelly Yanchapaxi Sánchez, cumpliendo un total de 96 horas.

Revisado y registrado en la Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil  
Guayaquil, 25 de octubre de 2021

Firmado digitalmente  
por IVAN ROBERTO  
CHUCHUCA BASANTES  
Fecha: 2021.10.28  
11:02:30 -05'00'

IVAN ROBERTO  
CHUCHUCA  
BASANTES

MSc. Iván Chuchuca Basantes.  
Gestor de Vinculación y Bienestar Estudiantil  
Facultad de Filosofía, Letras y  
Ciencias de la Educación

Activar Win  
Ve a Configuración



# UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

## FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



### La Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil

#### Certifica:

Que, revisadas las evidencias correspondientes, ella Sr.(a.) (ta.) CHICA CARRERA MARIA DEL CARMEN, con C.I. 0923502355, de la Carrera de Educadores de Párvulos, realizó y aprobó las prácticas de servicio comunitario mediante el convenio de cooperación con el Ministerio de Salud Pública, representada por el Dr. Harold Vinuesa; realizada en el punto de vacunación; desde el 23/08/2021 hasta el 14/09/2021 bajo la tutoría del MSc. Ibsen Maldonado Ríos, cumpliendo un total de 96 horas.



Revisado y registrado en la Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil  
Guayaquil, 25 de octubre de 2022

IVAN ROBERTO CHUCHUCA BASANTES  
Fueción digitalmente por  
MARCOLINO CHUCHUCA BASANTES  
Fecha: 2022.10.26 11:55:06  
d570r

MSc. Iván Chuchuca Basantes  
Gestor de Vinculación y Bienestar Estudiantil  
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Activar Windows

Ver Configuración de Activación de Windows

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

**Anexo XV. Instrumentos de investigación (encuesta, cuestionario y lista de cotejo).**

**PREGUNTAS PARA LAS ENTREVISTAS A LAS DOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN DE INICIAL 2**



*Universidad de Guayaquil  
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Educadores de Párvulos*



**Entrevista Docentes**

**Nombre de la institución:** Escuela de Educación Básica Fiscal "Jorge Villacrés Moscoso"

**Fecha:** 25/02/2022

**Docente:** Lcdá. Isabel Franco

**Objetivo:** Recolectar información necesaria sobre la incidencia que tiene los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años.

1.- Describa por qué es conveniente la aplicación de recursos tecnológicos para que el niño desarrolle el pensamiento, la motricidad y las relaciones sociales

2.- ¿Por qué es importante la implementación de recurso tecnológico para lograr un aprendizaje significativo en su estudiante?

3.- Explique usted que utilización de recurso tecnológicos innovadores fortalece los aprendizajes de los estudiantes. Mencione un ejemplo.

4.- ¿Cuáles son las ventajas de los recursos tecnológicos audiovisuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de 4 a 5 años?

5.- ¿Por qué es necesario el acompañamiento del padre de familia en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes?

6.- Desde su punto de vista, describa la importancia que tiene la motivación, la interacción con el medio y los recursos tecnológicos en el fortalecimiento del aprendizaje significativo de sus estudiantes

7.- ¿Por qué la aplicación de métodos tradicionales no genera aprendizaje significativo en los alumnos? De no ser así, explique porque

8.- ¿Qué opinión tiene usted, sobre la implementación de actividades como: historias interactivas, juegos educativos y recursos tecnológico que favorece lo visual, kinestésico, auditivo y analítico respetando los estilos de aprendizaje en sus estudiantes?

9.- ¿Por qué cree usted que al utilizar una guía de implementación de recursos tecnológica favorecerá los procesos de enseñanza y aprendizaje significativo del estudiante?

10.- ¿Cuáles serían los beneficios, de la aplicación de una guía de implementación de recursos tecnológicos para fortalecer sus buenas prácticas de enseñanza?

## PREGUNTAS PARA LAS ENTREVISTAS A LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS

**Objetivo:** Recolectar información de la incidencia Fomentar que tiene la utilización de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de los niños de 4 a 5 años

**Nombre:** Msc. Geoconda Choez Medina

**Fecha:** 04/02/2022

**Entrevistadores:** Claudia Aguilar Agurto y Chica Carrera María

1.-) ¿Cuál es la incidencia para usted de la utilización de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años?

2.-) ¿Desde su punto de vista, describa los recursos tecnológicos que serían factibles de usar para lograr el aprendizaje significativo para los niños de 4 a 5 años?

3.-) ¿Con que tipos de recursos tecnológicos cuenta la institución educativa?

4.-) ¿Cuáles serían los beneficios que los maestros manejen recursos tecnológicos tangible e intangibles en su proceso de enseñanza?

5.-) ¿Los docentes de la institución están preparados para enfrentar las nuevas tecnologías e innovaciones? ¿Por qué?



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS

6.-) ¿Por qué es importante la selección de recursos tecnológicos de los docentes en base al estilo de aprendizaje de sus estudiantes para lograr aprendizajes significativos?

7.-) ¿Cuáles son las ventajas que el docente sea mediador de la construcción de aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años?

8.-) ¿Describa como sus docentes trabajan el currículo de educación inicial, para garantizar un proceso didáctico, metodológico, lúdico, contextualizado, creativo alcanzando el ciclo de aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años?

9.-) Psicólogo y pedagogo David Ausubel sostiene que "era mucho más complicado incorporar un conocimiento nuevo que añadir un conocimiento a otro anterior de modo tal que el nuevo conocimiento se ancle con el conocimiento anterior"; ¿qué podría decir al respecto?

10.-) ¿Cuáles serían los beneficios de la aplicación de una guía de recursos tecnológicos que fortalecer las buenas prácticas de sus docentes?

11.-) ¿Por qué cree usted que al utilizar una guía de implementación de recursos tecnológica favorecerá los procesos de enseñanza y aprendizaje significativo del estudiante?

Activ  
Ve a C

## LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACION DE LOS NIÑOS



Universidad de Guayaquil  
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Educadores de Párvulos

### Lista de cotejo para los niños de 4 a 5 años

**Nombre de la Institución:** Escuela de Educación Básica Fiscal "Jorge Villacrés Moscoso"

**Fecha:** 17/02/2022

**Objetivo:** Recolectar información necesaria sobre la incidencia que tiene los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años.

Alternativas		SI	NO	Observaciones
1	Muestra motivación, placer y alegría al utilizar recursos tecnológicos			
2	Aplica recursos tecnológicos intangibles como: juegos educativos online, plataformas educativas e interactivos.			
3	Participa de los juegos online respetando reglas.			
4	Demuestra atención, concentración, creatividad y resuelve problemas en los juegos educativos .Expresa sus aprendizajes			
5	Maneja con facilidad los recursos tecnológicos tangible "mouse, teclado, parlante, cámara, entre otros" al realizar juegos educativos online.			
6	Interactúa con los compañeros mediante el dialogo reflexivo.			
7	Desarrolla juego educativos con manejo de recursos tecnológicos que responden a sus estilos de aprendizaje.			
8	Resuelve juegos de historietas interactivas y juegos educativos de (nociónes, pre numéricos, temperos, espaciales, formas, color, tamaño) y argumenta su respuesta.			
9	El niño sigue instrucciones que involucra la ejecución de las actividades auditivas, visuales, cognitivas, kinestésico y analíticos.			
10	El niño explica que aprendió a través de los juegos educativo.			
11	Realiza juegos de seriación, clasificación, pictogramas, patrones, sopa de letras disfruta de imagen creativas			

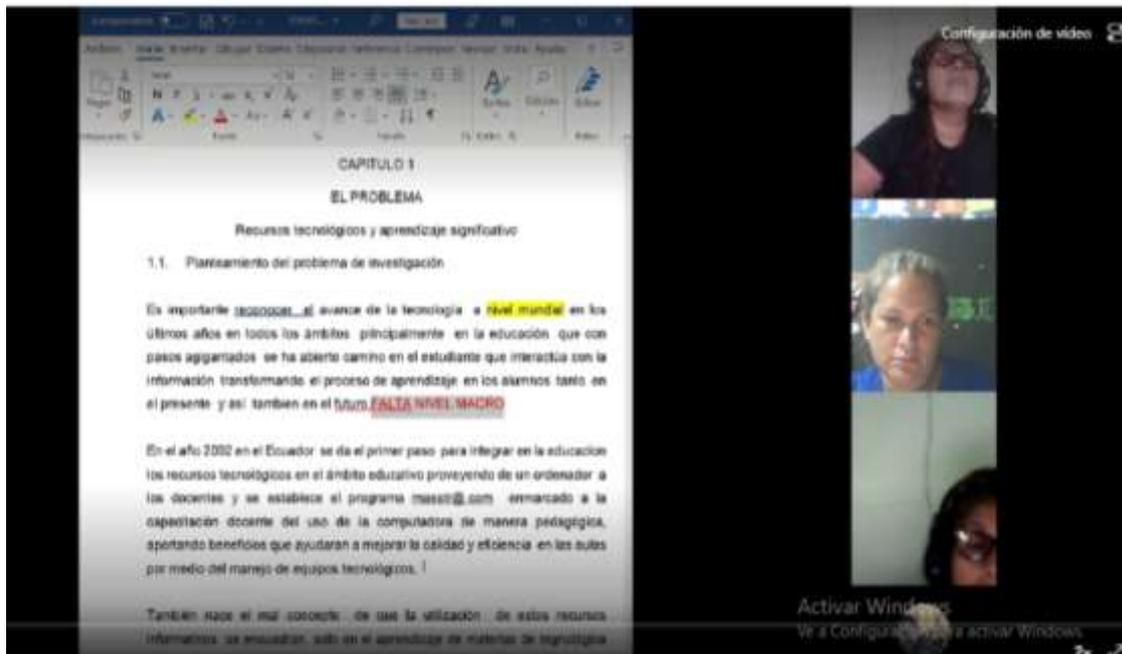
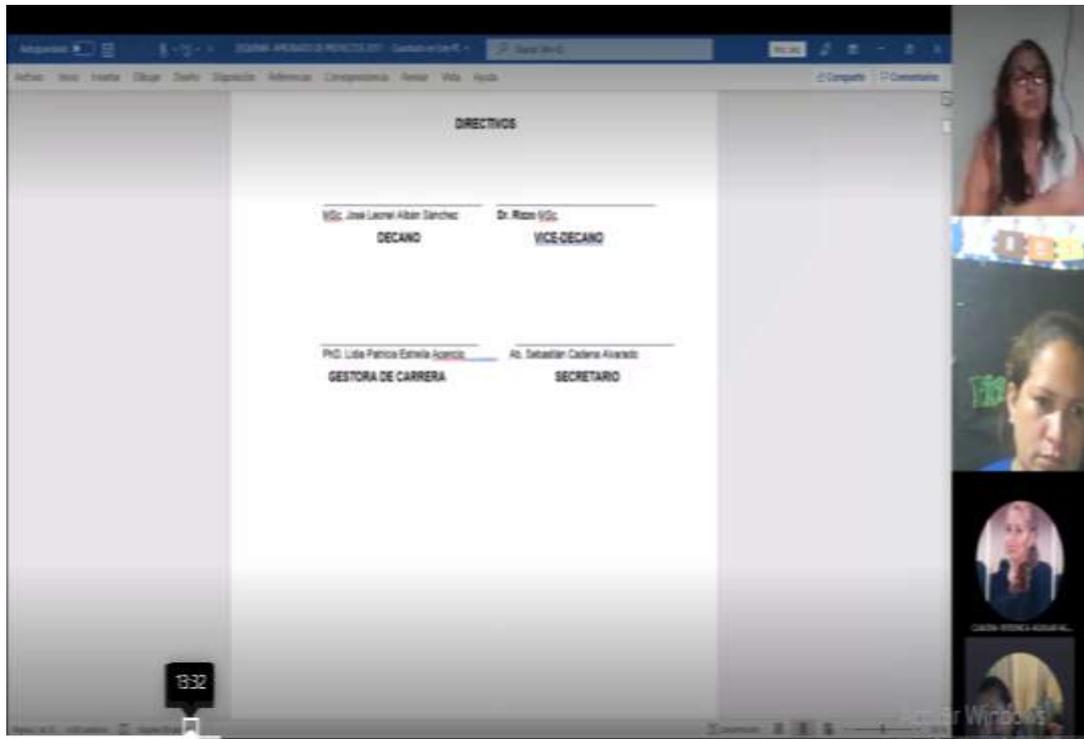
Fuente: investigación de proyecto

Elaborado por: Claudia Veronica Aguilar Agurto y María del Carmen Chica Carrera



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

Anexo XV. 6 fotos de tutorías de tesis



Configuración

Microsoft Word - CAPÍTULO II - Marco Teórico

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

**2.1. Antecedentes de la investigación**

Describe tesis, artículos, ponencias y otras investigaciones relacionadas con su título de investigación (título, autor, año, su metodología, de qué trata y relaciones analógicamente con su trabajo, puede adjuntar la matriz en anexo (mínimo 3 máximo 5, de preferencia considerar internacionales, nacionales y locales)

**2.2. Marco Teórico - Conceptual**

- Desarrollo de acuerdo con las variables
- Plan de la operacionalización de las variables
- Argumentativa, bibliográfica de fuentes teóricas

18:45

Windows

Compartir Copiar vínculo Descargar Eliminar Copiar en Historial de versiones

1 de 1 X

Microsoft Word - CAPÍTULO III - Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta

### 3. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la.....

**Resumen a seguir**

1- ¿DESCRIBE LA PREGUNTA DE LA ENCUESTA ?

Tabla No. 5

**Matriz del cuadro APLICACIÓN DE RECURSOS**

Item	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
1	Siempre	50	50%
	A menudo	30	30%
	Ocasionalmente	15	15%
	Rara vez	5	5%
	Nunca	0	0%
	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia de los datos.  
Elaborado por: [Nombre] y [Apellido] del estudiante de la encuesta

Windows

30°C Muy nublado 13:17 24/03/2022



Microsoft Word interface showing a document titled "CAPÍTULO IV LA PROPUESTA". The document content includes:

- Guía para docente de recursos tecnológico-educativos
- 4.1. Título de la Propuesta
- 4.2. Justificación  
Por que es importante obtenerlo
- 4.3. Objetivos de la propuesta  
Objetivo General de la propuesta  
Objetivos Especificos de la propuesta
- 4.4. Aspectos Teóricos de la propuesta  
Aspecto Pedagógico

The screenshot also shows the Microsoft Word ribbon (File, Home, Layout, References, Mailings, Review, Send, Help) and the Windows taskbar at the bottom with several open applications.



## ANEXO XVI. FICHA DE REGISTRO DE TRABAJO DE TITULACIÓN

REPOSITORIO NACIONAL ENCIENCIAY TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TRABAJO DE TITULACIÓN		
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS	
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	AGUILAR AGURTO CLAUDIA VERONICA CHICA CARRERA MARÍA DEL CARMEN	
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	TUTORA : ZEBALLO CHANG JULIA LORENA.MSC. REVISORA : AÑAZCO MALDONADO MARCO VINICIO	
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	
UNIDAD/FACULTAD:	FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	EDUCADORES DE PÁRVULOS	
GRADO OBTENIDO:	3er NIVEL	
FECHA DE PUBLICACIÓN:	No. de PÁGINAS:	385
ÁREAS TEMÁTICAS:	Recursos Tecnológicos- Aprendizaje Significativo	
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	<b>Palabras Claves:</b> Recursos Tecnológicos. Aprendizaje Significativo, Guía para docente <b>Keywords:</b> Technological Resources. Meaningful Learning, Teacher's Guide.	
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<b>Resumen</b>	
<p>En este proyecto se investiga la importancia de aplicar los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación General Básica Fiscal "Jorge Villacrés Moscoso" de la ciudad de Guayaquil. El objetivo general es el de determinar la incidencia de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años por medio de métodos científicos basados en estudio de campo para el diseño de una guía para docentes. Se elabora una definición de recursos tecnológicos y aprendizaje significativo acorde a la edad del niño. Para el desarrollo del presente estudio se emplearon métodos y técnicas tales como: científico, deductivo, inductivo, entrevista, encuesta y lista de cotejo las cuales sirvieron para obtener información pertinente al tema. Este trabajo investigativo se considera una estrategia pedagógica apoyada en el diseño de una guía para docentes como herramienta tecnológica de información.</p>		
<b>Abstract</b>		
<p>This project investigates the importance of applying technological resources in meaningful learning in children aged 4 to 5 years of the "Jorge Villacrés Moscoso" School of General Basic Fiscal Education in the city of Guayaquil. The general objective is to determine the incidence of technological resources in meaningful learning in children from 4 to 5 years old through scientific methods based on field study for the design of a guide for teachers. A definition of technological resources and meaningful learning is elaborated according to the child's age. For the development of this study, methods and techniques such as: scientific, deductive, inductive, interview, survey and checklist were used, which served to obtain information relevant to the subject. This investigative work is considered a pedagogical strategy supported by the design of a guide for teachers as an information technology tool.</p>		
ADJUNTO PDF:	SI	NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	<b>Teléfono:</b> 0988250856 0994808061	<b>E-mail:</b> <a href="mailto:claudia.aguilara@ug.edu.ec">claudia.aguilara@ug.edu.ec</a> <a href="mailto:maria.chicac@ug.edu.ec">maria.chicac@ug.edu.ec</a>
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	<b>Nombre:</b> Universidad de Guayaquil <b>Teléfono:</b> 2-287072/2-284505 <b>E-mail:</b>	

