



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

Entorno Personal de Aprendizaje en Symbaloo para desarrollar la comprensión lectora en preescolar.

Línea de Investigación:

Procesos Pedagógicos e Innovación Tecnológica en el Ámbito Educativo

Autor/a:

Paola Estefanía Flores Sánchez

Tutor/a:

PhD. Ernesto Venancio Fernández Rivero +

Ing. Paúl Baldeón

Quito – Ecuador

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Paúl Francisco Baldeón Egas McS. con C.I:1002807814 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE EN SYMBALOO PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN PREESCOLAR

Elaborado por: Paola Estefanía Flores Sánchez, de C.I: 1721436002, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL), como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., marzo de 2021

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	iii
INFORMACIÓN GENERAL.....	7
Contextualización del tema	7
Pregunta Problemática	9
Objetivo general	9
Objetivos específicos	9
Beneficiarios directos	9
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	10
1.1. Contextualización general del estado del arte	10
1.2. Problema a resolver.....	19
1.3. Proceso de investigación.....	20
1.4. Vinculación con la sociedad	21
1.5. Indicadores de resultados.....	22
CAPÍTULO II: PROPUESTA.....	23
2.1. Fundamentos teóricos aplicados.....	23
2.2. Descripción de la propuesta	25
2.3. Matriz de articulación	28
CONCLUSIONES	29
RECOMENDACIONES	30
BIBLIOGRAFÍA.....	31
ANEXOS	33
ANEXO 1 – Matriz de articulación	34
ANEXO 2 – Explicación del aporte.....	37
ANEXO 3 – Formato de la Encuesta	44

Índice de tablas

Tabla 2.1 Tipos de Web.....	24
Tabla 2.2 Diferencias Web 1.0 – Web 2.0 – Web 3.0.....	25

Índice de figuras

Figura 1.1 Modelos de Aprendizaje.....	10
Figura 1.2 Características de la transformación Pedagógica	12
Figura 1.3 Definición de Sistema.....	12
Figura 1.4 Técnicas Mecánicas	14
Figura 1.5 Técnicas Dinámicas.....	15
Figura 2.1 Modelo Pedagógico Mediado por TIC	23
Figura 2.2 Entorno Personal de Aprendizaje.....	27
Figura 2.3 Estructura General de la Propuesta	27
Figura 2.4 Estructura Bloque Información.....	37
Figura 2.5 Colores - Bloque Información.....	38
Figura 2.6 Bloque Información - Sección información	38
Figura 2.7 Bloque Información - Sección Comunicación.....	39
Figura 2.8 Bloque Información - Sección Interacción.....	39
Figura 2.9 Estructura - Bloque de destrezas	40
Figura 2.10 Colores - Bloque de destrezas	40
Figura 2.11 Bloque de destrezas – Diseño Instruccional.....	41
Figura 2.12 Bloque de destrezas – Punto de Partida	41
Figura 2.13 Bloque de destrezas – Desarrollo de la habilidad	42
Figura 2.14 Bloque de destrezas – Relación.....	42
Figura 2.15 Bloque de destrezas – Indicador de logro.....	43

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

Actualmente la sociedad está experimentando cambios importantes y constantes que se acentúan en el ámbito educacional, teniendo mayor relevancia la utilización de herramientas, plataformas, etc como método de enseñanza-aprendizaje.

Por lo que el presente proyecto se aplicó en el Centro de Desarrollo Inicial “Cielo Infantil” fundada en Quito-Conocoto en el año 2016 con el denominación Centro de Desarrollo Inicial y de cuidado, sin embargo, por la necesidad poblacional y dando cumplimiento a la normativa legal del Ministerio de Educación se convierte en la actualidad en un Centro que ofrece Educación Inicial y Preparatoria, con la participación de docentes capacitados y calificados, garantizando una educación integral e incluyente con calidad y calidez.

El trabajo de la comunidad educativa está comprometido con los procesos pedagógicos planteando una propuesta metodológica basada en el modelo socio constructivista, que permite el desarrollo de las diferentes habilidades: físicas, motoras, intelectuales, afectivas, entre otras, la misma le permite relacionarse con su entorno social, aportando a construirse seres íntegros con capacidad crítica, reflexiva, creativa e investigativa.

El ente encargado de la Educación en el Ecuador a través del trabajo educativo que abarca los niveles de Educación Inicial y Preparatoria, tiene como pilar fundamental la calidez y calidad educativa en busca del desarrollo integral del infante de preescolar, en donde se atiende de forma efectiva el proceso enseñanza-aprendizaje, contribuyendo al desarrollo integral de su formación, en donde se promueva la inclusión, la interculturalidad, el valor al medio ambiente y a la coexistencia armónica, situación que debe ser desarrollada en los niños que inician su etapa escolar en los subniveles de educación, Inicial I e Inicial II.

Para esto es necesario realizar un proceso de aprendizaje creativo porque es uno de los periodos importantes de los niños y niñas, en tal virtud, las actividades lúdicas entre los tres y cuatro años de edad de los niños y niñas son determinantes, para estimular el pensamiento de la comprensión lectora y contribuir ostensiblemente con su aprendizaje, el mismo debe ser desarrollado desde los primeros años de vida, en donde gran parte de la responsabilidad lo tienen los padres de familia quienes de forma planificada o no, realizan acciones o actividades lúdicas que ayudan de alguna manera a construir esquemas del lenguaje en los niños y niñas que

Posteriormente son fortalecidos por las maestras o maestros cuando ingresa el niño a formar parte de la educación formal.

Tomando en consideración que el desarrollo en el proceso educativo dentro de la comprensión lectora es muy importante en los niños y niñas de edades tempranas en niveles iniciales, el mismo debe ser manejado con absoluta responsabilidad por las maestras de educación inicial como de preparatoria, por cuanto son las etapas o los niveles en donde de una manera creativa a través del juego se busca establecer esquemas mentales y desarrollar habilidades cognitivas en los niños y niñas que posteriormente les será de gran utilidad en una educación escolarizada, por tal motivo es importante utilizar varias estrategias didácticas como la lúdica y el juego interactivo a por medio del uso de las TIC en donde no solo es responsabilidad de las maestras o la institución educativa, sino también las personas que conviven con los niños y niñas como es la familia que tienen una gran responsabilidad para contribuir desde cada uno de sus hogares.

Por otro lado, los maestros y maestras del Centro de Desarrollo Inicial "Cielo Infantil" con respecto a la aplicación de juegos interactivos a través de las TIC lo hacen de forma limitada ya que el conocimiento en este aspecto (TICS) no es la mejor, además no cuentan con la infraestructura adecuada para el mismo.

Por otro lado, las maestras del Centro de Desarrollo Inicial "Cielo Infantil" con respecto a la aplicación de juegos interactivos a través de las TIC lo hacen de forma limitada ya que el conocimiento en este aspecto (TIC) no es la mejor, además no cuentan con la infraestructura adecuada para el mismo.

Situación que no ayuda positivamente al desarrollo de destrezas en la enseñanza-aprendizaje, en parte debe a que no les dan la respectiva importancia a las actividades lúdicas como un elemento esencial, y a la falta de preparación en la nueva era digital, de esta manera se identifica que los niños y niñas no desarrollan los conocimientos y habilidades de forma óptima, determinando que no existe la estrategia de los juegos interactivos para fortalecer el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, el cual incide en el progreso del pensamiento en la comprensión lectora en los niños y niñas de preparatoria y del Centro de Desarrollo Inicial.

Pregunta Problémica

¿Cómo beneficiar el aprendizaje de la comprensión lectora mediante la herramienta Symboloo en un entorno de aprendizaje virtual en los niños y niñas de inicial II?

Objetivo general

Desarrollar actividades interactivas mediante el uso del entorno personal de Aprendizaje (PLE) Symboloo por medio de actividades lúdicas creativas, para lograr la comprensión lectora en los niños y niñas del “Centro de Desarrollo Inicial” Cielo Infantil”.

Objetivos específicos

1. Caracterizar el uso de actividades lúdicas y recursos tecnológicos que permitan consolidar el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de Inicial II.
2. Establecer los sustentos pedagógicos y tecnológicos para la mejora de actividades lúdicas significativas que contribuyan con el fortalecimiento del desarrollo de la comprensión lectora de los niños y niñas de Inicial II.
3. Diseñar una plataforma interactiva y creativa que permita el fácil acceso de niños, niñas y docentes del Centro de Desarrollo Inicial “Cielo Infantil”.

PREGUNTAS CIENTÍFICAS

- ¿Cómo se puede determinar las actividades lúdicas y los recursos tecnológicos que permiten desarrollar y fortalecer el proceso enseñanza – aprendizaje?
- ¿Cuáles son los sustentos pedagógicos y tecnológicos que contribuyen con el progreso de la lecto-escritura de los niños y niñas de Inicial II del Centro de Desarrollo Inicial “Cielo Infantil”?
- ¿Qué tipo de medidas se deben tomar en consideración para fortalecer y mejorar el aprendizaje en los niños y niñas del Centro de Desarrollo Inicial “Cielo Infantil”?

Beneficiarios directos:

Los beneficiarios directos en el presente trabajo investigativo, son los niños y niñas de Inicial II del Centro de Desarrollo Inicial “Cielo Infantil” sin embargo, es muy evidente que también se beneficiarán todos los niños y niñas de la misma institución y porque no decir de otras instituciones aledañas, por cuanto al existir un producto interactivo a través del Entorno Personal de Aprendizaje Symboloo, despertará el interés no solo de los niños y niñas sino además de los padres de familia y autoridades quienes le mirarán como un producto educativo beneficioso para consolidar el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

Tener las bases teóricas para fundamentar el proyecto es importante, ya que de esta forma mediante la aplicación correcta de los conceptos sobre teorías de aprendizaje, metodología y modelos educativos basados en tecnología, el proyecto tendrá los resultados esperados.

“La era tecnológica, ha sido sinónimo de nuevos retos y de innovación en soluciones educativas, el mismo que ha permitido al ser humano desarrollar un sin número de habilidades del siglo XXI, basándonos también en fundamentos filosóficos, metodológicos y pedagógicos que nos permiten involucrarnos en un proceso de enseñanza aprendizaje. A continuación, se resumen sustentos teóricos que sirven de base al desarrollo del proyecto”. (Viltuña, 2020)

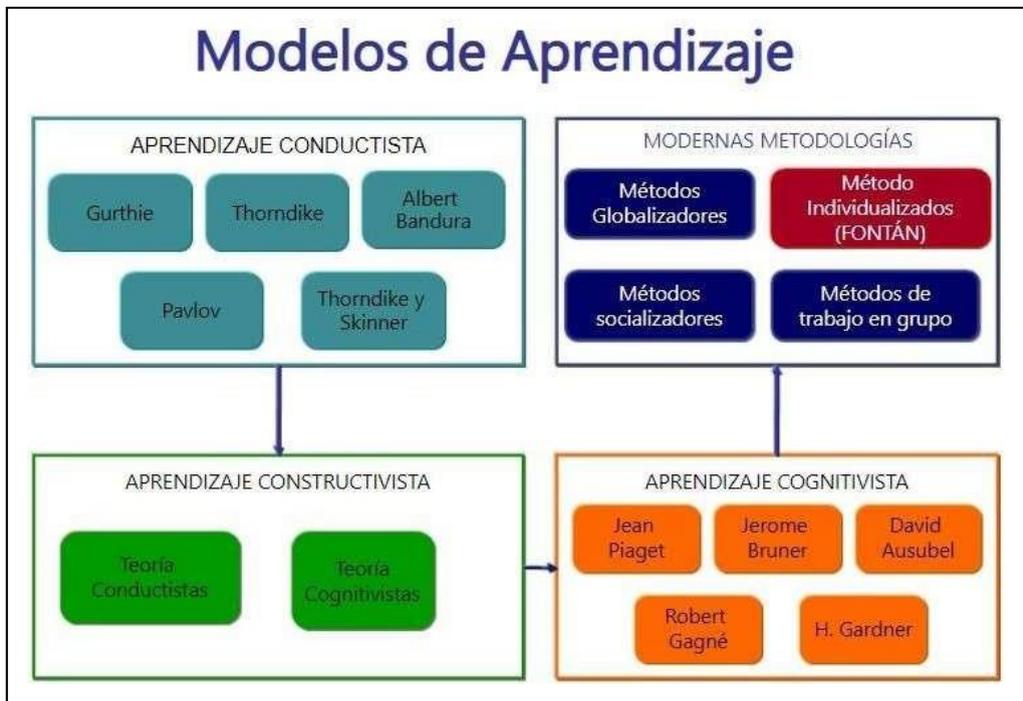


Figura 1.1 Modelos de Aprendizaje
Autor: Repositorio de Imágenes de Google

Componente teórico: Conectivismo y Constructivismo.

“El conectivismo es una teoría del conocimiento y del aprendizaje desarrollada por George Siemens y ampliada por Stephen Downes que trata de describir cómo se produce el aprendizaje del ser humano en contacto con Internet y las redes sociales. Las tres teorías del aprendizaje clásicas: conductismo, cognitivismo y constructivismo, no son suficientes para explicar el aprendizaje en la era digital”. (Vicario, 2016, p. 6)

“El constructivismo, en su rama psicológica, se basa en la forma en la que entendemos e interpretamos el mundo que nos rodea. El Constructivismo nos dice que el mundo no tiene por qué tener el mismo significado para todas las personas, sino que una misma situación puede tener diferentes lecturas en cada individuo. Con el Suizo Jean Piaget, vamos a entender todos los aspectos más importantes de esta teoría”. (constructivismo.net, 2020, p. 1)

“Jean Piaget dijo que la inteligencia y capacidad cognitiva se encontraban ligadas al medio físico y social. Para Jean Piaget, la lógica era la base del entendimiento y que la capacidad cognitiva se desarrollaba incluso antes de hablar. La teoría de Jean Piaget nos explica dos procesos: asimilación y acomodación que vamos a ver a continuación”. (constructivismo.net, 2020, p. 5)

La Asimilación.

“Según Piaget, este proceso consiste en interiorizar una cosa o evento y relacionarlo con algo ya preestablecido. Cuando el niño se relaciona con algo, comienza en su cerebro una actividad de decodificar lo que está viendo, entender lo que está ocurriendo. De este modo, si un niño ve un animal saltando muy lejos, puede entender que está viendo un pájaro volando. En este caso, el niño está asociando ese animal a un pájaro, aunque en realidad no pueda volar”. (constructivismo.net, 2020, p. 7)

La Acomodación

“Este proceso se entiende como la modificación de los esquemas previos, o sea, el perfeccionamiento de lo que se entiende, para entenderlo con más datos. En el ejemplo anterior, un animal que saltaba lejos para el niño podía ser un pájaro, con la acomodación el niño poco a poco puede comprender que no era un pájaro. Este proceso, trata de encontrar un equilibrio entre lo que sucede y lo que entiende una persona. Toda persona trata de dar una explicación a todo lo que le sucede, tratando de encontrar una lógica”. (constructivismo.net, 2020, p. 9)

Componente metodológico: Metodología FONTÁN.

“Realiza una reinterpretación del binomio enseñanza-aprendizaje, de tal forma que pueda existir una aproximación lo mayor posible entre ambas. Se parte de la observación en la práctica que demuestra que no todo lo que se enseña es aprendido, ni de la misma forma, ni extensión en el conocimiento ni profundización en el mismo por los estudiantes”. (Colimba, 2019)



Figura 1.2 Características de la transformación Pedagógica
 Autor: Repositorio de Imágenes de Google

El trabajo principal del docente es la de apoyar, ayudar, estimular y motivar al niño y niña, de forma que éste adquiera progresivamente más seguridad en el proceso de trabajo autónomo que sigue.

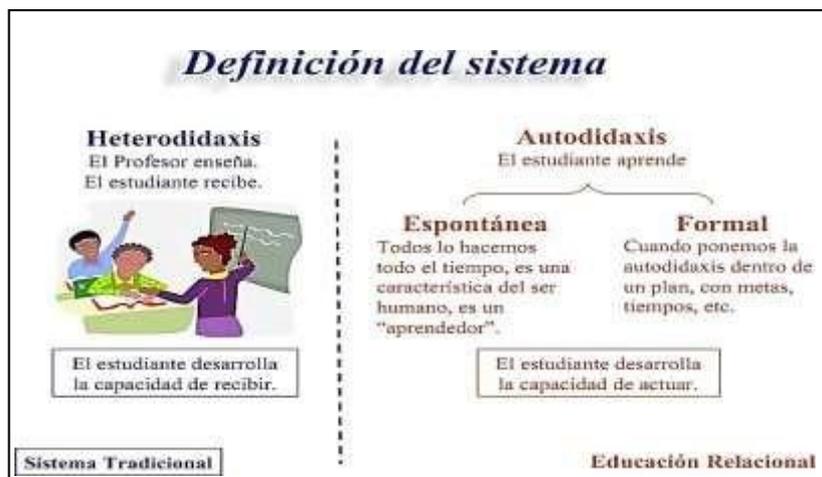


Figura 1.3 Definición de Sistema
 Autor: Repositorio de imágenes de Google

Las fases del proceso son:

- Punto de partida

“Para que un aprendizaje lo sea de verdad, debe apoyarse en lo que se conoce previamente. Es el momento en que se piensa en aquello que se sabe sobre el tema. Pueden ser experiencias personales que se hayan haya vivido y que estén relacionadas con el tema. Sobre el nuevo tema de aprendizaje se puede indicar también las metas que se desean alcanzar”. (Colimba, 2020, p.9)

- Desarrollo de la habilidad

“Lo primero que se ha de hacer es buscar la información que se necesite para empezar a comprender el tema, usando el libro de texto (principalmente), y otros recursos como otros libros o enciclopedias o cualquier otra fuente de información útil. El objetivo es que se conozca lo que otras personas han investigado y dicho sobre el tema que se está estudiando, y así lograr la claridad necesaria para comprenderlo”. (Nuevos Métodos Educativos, 2020, p. 10)

- Relación

“A partir de este momento se comienza a dar la propia significación al tema, pues los estudiantes se involucran de forma personal con él. Ahora es el turno de exponer aquello que se comprendió y la forma en que se encuentra una relación, o muchas relaciones, entre la vida cotidiana o el mundo que rodea y el tema. La comprensión y el recuerdo mejoran cuando se ayuda al estudiante a descubrir relaciones, agrupar conceptos e ideas y a apreciar el modo en que la información se relaciona con su vida”. (Colimba, 2020, p. 11)

- Indicador de Logro

“A partir de este momento se comienza a dar la propia significación al tema, pues los estudiantes se involucran de forma personal con él. Ahora es el turno de exponer aquello que se comprendió y la forma en que se encuentra una relación, o muchas relaciones, entre la vida cotidiana o el mundo que rodea y el tema. La comprensión y el recuerdo mejoran cuando se ayuda al estudiante a descubrir relaciones, agrupar conceptos e ideas y a apreciar el modo en que la información se relaciona con su vida”. (Nuevos Métodos Educativos, 2020, pág. 12)

- Evaluación

“Esto quiere decir que, al terminar un trabajo o una actividad, se deben observar las habilidades, debilidades, dificultades que se tuvieron y los logros que se alcanzaron. Cuando se descubre y conoce a uno mismo con mayor detalle, se es capaz de hacer lo

que se propone cada vez mejor. Esta evaluación irá guiada por unas preguntas, que serán sobre el resultado y sobre el proceso seguido para obtener el resultado”.

MÉTODO DE LA GAMIFICACIÓN

“La Gamificación es una técnica o método de aprendizaje que se basa en la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de lograr mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de método-aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que ayuda a la interiorización de los conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el niño y niña. La guía de juego realmente funciona porque logra motivar a los niños y niñas, desarrollando un mayor compromiso de los seres humanos, e incentivando el ánimo de superación. Se manejan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos”. (Gaitán, 2017, p. 1)



Figura 1.4 Técnicas Mecánicas
Autor: (Gaitán, 2017)

El método mecánico viene a ser la forma en la que se recompensa al niño o niña en función de los objetivos que el mismo haya alcanzado. Los métodos mecánicos utilizados con mayor frecuencia son:



Figura 1.5 Técnicas Dinámicas
Autor: (Gaitán, 2017)

“La idea de Gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos. En el mercado hay muchas plataformas que simulan entornos con distintas mecánicas, los cuales pueden facilitarnos poner en práctica estas técnicas, o bien echarles imaginación y crear nuestras propias reglas”. (Escobar, 2017, p.5)

La Gamificación e-Learning

La ludificación o gamificación, cada día ocupa más terreno dentro del ámbito educativo, es decir está presente desde la infancia, pasando por las etapas intermedias como son la primaria, secundaria hasta llegar a la educación de nivel superior, facilitando el aprendizaje significativo con juegos, simulaciones y un sin fin de actividades que van a permitir llamar la atención del estudiante aprovechando los sistemas de puntuación y recompensa para obtener los resultados esperados en el aprendizaje .

Dentro de las ventajas de la gamificación para la modalidad de educación e-Learning, podemos mencionar las siguientes:

La gamificación refuerza la motivación del niño y niña.

“Esta técnica de idea genera experiencia que compromete totalmente al niño y niña a su formación online. Así, la gamificación retiene la atención, motiva y facilita el estado de objetivos.

Una vez que se aprecie el proceso de aprendizaje, los niños y niñas no son observadores pasivos sino colaboradores activos. Estos últimos pueden asimilar mejor las investigaciones y utilizarlas a largo plazo” (Stalle, 2020, p. 1)

La gamificación incita la competencia amistosa.

“La competitividad amistosa lleva a los niños y niñas en línea a rendir al máximo y a superar a sus amigos. Los juegos serios y el e-Learning con gamificación enfrentan a los niños y niñas en línea entre sí les permiten desafiarse a sí mismos”. (Stalle, 2020, p. 2)

La gamificación ayuda el aprendizaje por error.

“Muestran lo que el usuario controla y lo que no controla para saber lo que tendrá que trabajar. La gamificación ofrece a los niños y niñas la oportunidad de fallar y de aprender en una variedad de formas sin dañar su autoestima”. (Stalle, 2020, p. 3)

La gamificación permite un manejo concreto de los nuevos conocimientos.

“La gamificación en e-Learning permite ver aplicaciones concretas del componente. Los niños y niñas pueden tener una idea directa de los resultados de sus decisiones a través de consecuencias o recompensas.

Si cometen una caída, no son recompensados ni suben de nivel. En esencia, les da la oportunidad de explorar un tema de arriba abajo y tener una mejor idea de cómo aplicar esa información fuera del aula virtual en un entorno divertido y sin riesgos

Luego, una vez como profesional, tendrán la oportunidad de poner en práctica estos conocimientos”. (Stalle, 2020, p. 4)

La gamificación ayuda a mejorar la asimilación y retención de conocimientos.

“El objetivo final es el mismo en todas las formaciones online: impartir nuevos conocimientos. Es importante poder acceder a estos conocimientos en cualquier momento.

Así que, la gamificación en el e-Learning puede mejorar la captación de conocimientos y la conservación de conocimientos al mezclar en redes y la aplicación de beneficios tangibles.

Hay muchos métodos de juegos que podrían usarse para gamificar sus soluciones de e-Learning. Como las insignias y los puntos son los más sencillos de considerar, estos se convirtieron en los más populares.

Sin embargo, para establecer una solución realmente agradable, atractiva y divertida que estimule los comportamientos deseados, debemos perpetuar la complejidad de los juegos y utilizar todos los artefactos de manera situacional”. (Stalle, 2020, p. 5)

Diseño instruccional y tecnología

“Toma de decisión sobre la selección de contenidos de enseñanza; de los objetivos a conseguir; de la metodología a usar y del tipo de evaluación a emplear, en relación con las características de los alumnos y de otros condicionantes”. (Hernandez, 1998)

“Diseño Instruccional ADDIE ha sido un modelo monopolizado por varias décadas y ha servido de base para el desarrollo de otros modelos. Según Wegener (2006) ADDIE es un proceso con orientación sistemático y centrado en el estudiante, que sirve como guía de referencia para el desarrollo de productos educativos y recursos de enseñanza-aprendizaje”. (Chen, 2011)

Importancia de la lúdica en los niños y niñas

Las actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje de los niños, son de vital importancia para su desarrollo en todos los ámbitos, puesto que ayuda a desarrollar varias áreas, desde la motricidad fina y gruesa, hasta las habilidades cognitivas, como la capacidad de análisis, el razonamiento, la clasificación de objetos, en fin, diferentes habilidades que les servirá de gran utilidad en otros niveles de educación más escolarizados, por tal motivo es necesario, fortalecer las estrategias de juego para trabajar con niños y niñas en sus primeras etapas, puesto que la lúdica favorece en los siguientes aspectos:

Intelectual cognitivo

“Se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.” (Ortiz, Educación Infantil, 2014, p. 218).

Volitivo conductual

“Se desarrollan aspectos como: espíritu crítico y autocrítico, iniciativa, actitudes, disciplina, respeto, perseverancia, tenacidad, responsabilidad, audacia, puntualidad, sistematicidad, regularidad, compañerismo, cooperación, lealtad, seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal, entre otros” (Ortiz, Educación Infantil, 2014, p. 218).

Afectivo motivacional

“Propicia el desarrollo de aspectos como: camaradería, beneficio, el gusto por la actividad, colectivismo, solidaridad, dar y recibir ayuda, entre otros, además, ayuda al desarrollo y fortalecimiento de la creatividad, de esta manera se debe aplicar estrategias lúdicas de forma permanente puesto que le mantiene motivado al niño, y este, es un estado emocional propicio para desarrollar un aprendizaje eficiente”. (Ortiz, Educación Infantil, 2014).

Los juegos didácticos

“Los juegos didácticos son las actividades que se incluyen en el programa de estudios de una institución educativa o centro pedagógico, en el mismo se establecen lineamientos claros para contribuir y fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes a través de material concreto o tecnológico, que motive a los estudiantes a desarrollar un aprendizaje significativo, en donde el maestro se convierte en el jefe fundamental para inculcar en los estudiantes la creatividad y el trabajo colaborativo dentro de la aula de clase”. (Andreu & García, 2000)

Categorización de los juegos didácticos:

“Habiendo sido escasos, y se podría decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, se considera las siguientes clases de juegos

- Juegos que contribuyan con el desarrollo de las diferentes habilidades del niño.
- Juegos para fortalecer el conocimiento.
- Juegos que permitan el fortalecimiento de los valores humanos”. (Sabogal, 2007)

Es importante que se seleccionen correctamente los juegos didácticos, según las necesidades de los niños y la realidad en el cual se desempeñan, por otro lado, también debe considerar los

ejes de aprendizaje o temas correspondientes a la unidad didáctica y los objetivos de aprendizaje en relación al Currículo Nacional, en donde describe claramente el perfil de salida para cada uno de los subniveles de educación. La selección correcta de los juegos permitirá garantizar un aprendizaje significativo, tomando en consideración la creatividad y la planificación ejecutada por la maestra.

El Juego y el aprendizaje

“El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, pues, en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores, la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades” (Ortiz, Educación Infantil, 2014), tal como menciona el autor, los juegos tienen una aplicación significativa desde las comunidades primitivas, quienes utilizaban varias técnicas para enseñar, a los niños, niñas y los jóvenes, quienes tenían la capacidad de asimilar con mayor facilidad los nuevos conocimientos, tal situación ha venido trascendiendo de generación en generación, hoy en día dentro de los procesos educativos formales, el juego tiene gran importancia para fortalecer los procesos enseñanza aprendizaje.

Por tal motivo se conforma que el juego es un método utilizado desde la antigüedad, en las comunidades primitivas para desarrollar diferentes habilidades que le ayude a sobrevivir, lógicamente que lo hacían de una manera empírica, basados en la experiencia, los mismos resultaban ser muy efectivos por cuanto obtenían resultados satisfactorios tanto en la cacería, en la pesca y en la recolección de frutas y diferentes actividades que debían realizar las niñas y los niños, demostrando así la efectividad de los juegos lúdicos dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

1.2. Problema a resolver

Es necesario realizar un proceso de aprendizaje lúdico porque es uno de los períodos más importantes de los niños y niñas, en tal virtud, las actividades lúdicas entre los dos, tres y cuatro años de edad de los infantes son determinantes, para estimular el pensamiento de la lecto-escritura y contribuir visiblemente con su aprendizaje, el mismo debe ser desarrollado desde los primeros años de vida, en donde gran parte de la responsabilidad lo tienen los padres de familia quienes de forma planificada o no, realizan acciones o actividades lúdicas que ayudan de alguna manera a construir esquemas de lecto-escritura en los niños y niñas que posteriormente son fortalecidos por las maestras o maestros cuando ingresa el niño a formar parte de la educación formal.

1.3. Proceso de investigación

La investigación utiliza el tipo de investigación cualitativa y cuantitativa.

Enfoque metodológico

La presente investigación se enfoca dentro del ámbito de tipo cualitativo y cuantitativo, en donde le permite al investigador, analizar el tema desde diferentes ángulos, en este caso, según Gómez, (2005), el enfoque cualitativo, “se utiliza primero descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis. Con frecuencia se basan en métodos de recolección de datos, sin medición numérica o sin conteo, utiliza simplemente las descripciones y las observaciones”. Por lo tanto, a través del enfoque cualitativo, permite caracterizar cada una de las variables de estudio para identificar su importancia y la relación que tienen entre ellas, de la misma manera permitirá identificar las características de la población investigada quienes a su vez forman parte de la aplicación tecnológica educativa.

El ámbito de la investigación es cuantitativo por cuanto “Utiliza la recolección y análisis de datos para contestar las preguntas de investigación y probar la hipótesis establecida previamente, confiando en la medición numérica, el conteo y el uso de la estadística, para establecer con exactitud patrones en una población” (Gómez, 2006, p. 60). de esta forma, en la presente investigación se identificarán antecedentes numéricos en la aplicación de la plataforma tecnológica Symbaloo, en donde se aplicarán diferentes estrategias de evaluación y los resultados se determinan mediante datos numéricos que permite identificar el nivel de conocimientos de los niños a respecto a temas matemáticos específicos.

Tipo de Investigación

Martínez, (2010), la mencionada investigación “Logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta, señalar sus características y propiedades, combinada con ciertos criterios de clasificación sirve para ordenar, agrupar o sistematizar los objetos involucrados en el trabajo indagatorio” (p. 6). La investigación descriptiva buscará describir cada una de las variables con el fin de llegar al análisis de sus particularidades y determinar la relación que tienen entre la aplicación de actividades lúdicas a través de herramientas tecnológicas para contribuir con el aprendizaje de la comprensión lectora.

Métodos y técnicas de investigación

Para el proyecto podemos destacar los siguientes:

Bibliográfico documental. "Tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar, diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada basados en fuentes primarias y secundarias" (Herrera, Medina, & Naranjo, 2010, p. 95).

Dicho esto, la investigación se fundamentará en informaciones científicas encontradas en libros, artículos científicos, revistas, periódicos, medios electrónicos virtuales.

Investigación de Campo: "Mediante el estudio de forma sistemática de los hechos el investigador se pone en contacto directo con la realidad, para de esta manera obtener la información de acuerdo a los objetivos del proyecto". (Herrera, 2010, p. 95).

Para reforzar la investigación será necesario aplicarlo en el lugar de los hechos, en donde se desarrolla el proceso enseñanza-aprendizaje.

Diseño Instruccional

Según Maribe, (2009) "el Diseño Instruccional ADDIE facilita la construcción de conocimiento y habilidades durante sucesos de aprendizaje guiado, ya que todas las actividades que se planean a través de este modelo están encaminadas en guiar al niño o niña en la construcción de conocimiento en su espacio de aprendizaje"

1.4. Vinculación con la sociedad

El desarrollo del actual proyecto de investigación es muy importante por cuanto contribuye a la educación de los niños y niñas de inicial II, mediante una herramienta (PLE) lúdica que se ajusta a las exigencias tecnológicas del nuevo milenio, en donde se necesita innovar las estrategias de enseñanza-aprendizaje con el fin de formar seres humanos con un pensamiento crítico y creativo para enfrentar a los problemas de la actualidad y resolverlos de una forma creativa manejando una capacidad de razonamiento que los lleve a transformar el mundo desde su entorno social inmediato y de actualidad, por otro lado, será un producto que contribuirá también al desarrollo personal y social en beneficio de la calidad educativa de la institución educativa en general y del país.

1.5. Indicadores de resultados

Se toma en cuenta la siguiente población:

- Personal Docente: 5
- Estudiantes: 10
- Padres de Familia: 6

Formas de procesar la información:

Para identificar la realidad actual de los infantes con respecto a los conocimientos en el área de la Comprensión y Expresión del Lenguaje y de esta manera determinar los niveles la comprensión Lectora alcanzado, se aplicó la prueba de diagnóstico de 10 ítems, según los lineamientos y los ámbitos de aprendizaje que establece el Currículo Nacional del Ministerio de Educación.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

La actual propuesta se basa en la obtención de resultados basados en un proceso exhaustivo de exploración, en donde los conceptos, fuentes de otros autores e investigaciones anteriores sirven para tener claro en todo el trayecto de la investigación los componentes que son:

- Teóricos: Constructivismo (Piaget) y conectivismo (Siemens).
- Metodológicos: Fotán y Gamificación.
- Prácticos: Estrategias tecno-educativas.
- TIC: Entorno Personal de Aprendizaje (PLE).

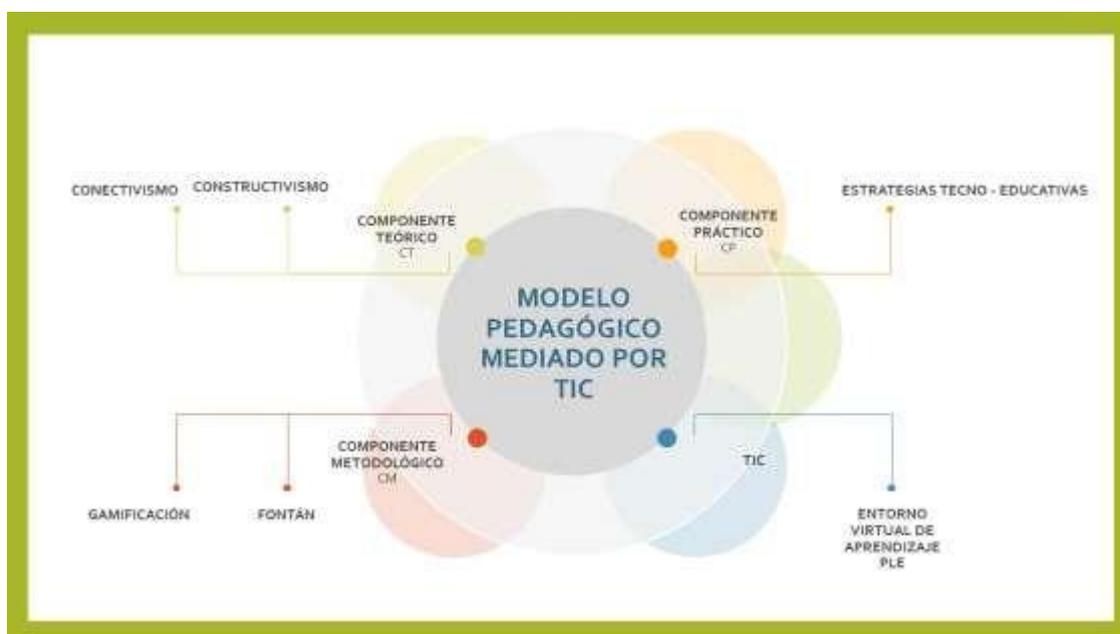


Figura 2.1 Modelo Pedagógico Mediado por TIC

Autor: Fuente Propia

También se muestra información acerca de los diferentes tipos de web.

Tabla 2.1 Tipos de Web

Autor: Fuente Propia

SIGNIFICADO	WEB 1.0	WEB 2.0	WEB 3.0
El significado es	Dictado	Construido socialmente	Construido socialmente y reinventado contextualmente.
La tecnología es	Confiscado en el aula (refugiados digitales)	Adoptado con cautela (inmigrantes digitales)	En cualquier lugar (universo digital).
La enseñanza se hace	Profesor – Alumno	Profesor- alumno Alumno-alumno	Profesor - alumno Alumno – alumno Alumno – profesor.
Las escuelas se ubican	Es un edificio	En un edificio u on -line	En cualquier lugar plenamente incluido en la sociedad.
Los padres ven la escuela como	Es una guardería	Una guardería	Un lugar en el que ellos también pueden Aprender.
Los profesores son	Profesionales calificados	Profesionales calificados	Cualquiera en cualquier Lugar.
Hardware y Software	Se compran con gran coste y luego se olvidan	Son abiertos y de bajo coste	Son abiertos y de bajo coste y se utilizan con Sentido.
La empresa ve a los graduados como	Trabajadores para una cadena de montaje	Trabajadores mal preparados en una cadena de montaje, en una economía global.	Como trabajadores y emprendedores.

Tabla 2.2 Diferencias Web 1.0–Web 2.0–Web 3.0

Autor: Fuente Propia

WEB 1.0	WEB 2.0	WEB 3.0
Interacción mínima reducida a formularios de contacto, inscripción de boletines, etc. Los visitantes no tenían posibilidad de dar su opinión, hacer preguntas, existía mayor control sobre las imágenes, los comentarios, etc.	Hay protagonismo de los usuarios en foros, blogs, en redes sociales, páginas de fotos y videos.	Aplicación web con AJAX
Discurso lineal (emisor - receptor)	Un software de escritorio transformado en una aplicación web	Pueden ser ejecutadas en cualquier dispositivo
	Separación de contenido del diseño con uso de hojas de estilo	Son muy rápidas y muy personalizables

2.2. Descripción de la propuesta

El presente trabajo investigativo es muy interesante, pues tomando como responsable a la investigadora, le permitirá demostrar que la tecnología canalizada correctamente, garantiza el aprovechamiento de las herramientas o recursos que se encuentran en línea, tal es el caso del Entorno Personal de Aprendizaje SYMBALOO, plataforma interactiva que permite crear módulos enfocados al trabajo creativo en infante innovadores en inicial II y permite la ejecución de estrategias metodológicas, que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje permiten desarrollar el pensamiento de la comprensión lectora en los infantes de educación inicial II, por cuanto es donde se debe optimizar todos los recursos necesarios para fortalecer el aprendizaje, por cuanto es una edad en donde los infantes asimilan los conocimientos y formar esquemas mentales los cuales le ayudará y le permitirá desarrollarse con mayor eficiencia en una educación más escolarizada.

El presente trabajo de investigación es original por cuanto nace de la idea de contribuir con el desarrollo de la comprensión lectora en los infantes de inicial II a través del uso de las TIC y a las docentes en donde, se propone el uso de la plataforma tecnológica Symbaloo, una herramienta que le permite organizar varias actividades en diferentes módulos, tales como: juegos didácticos en línea, videos, hojas de trabajo, canciones, cuentos, contenido científico según el currículo nacional del Ecuador, entre otros, los mismo ayudan a desarrollar un proceso de aprendizaje más creativo y alineado a las exigencias del mundo tecnológico actual.

La factibilidad de la aplicación del presente proyecto de investigación es muy pertinente, por cuanto se encuentra alineado a los requerimientos del Currículo Nacional establecido por el Ministerio de Educación, ya que la plataforma Symbaloo cuenta con módulos organizados que parte desde los contenidos científicos o ámbitos de aprendizaje de la comprensión lectora, además garantiza el uso de los juegos didácticos en línea. Por cuanto el equipamiento del Centro desde su infraestructura, los servicios de internet, los laboratorios de computación, garantizan la ejecución de la propuesta de trabajo.

El actual proyecto se desarrolla en el ámbito educativo, a través de la aplicación de la página en línea Symbaloo en donde se administran módulos interactivos de actividades lúdicas que permitan contribuir al fortalecimiento de la comprensión lectora, frente a esta realidad el paradigma de la presente investigación es crítico – propositivo de carácter cuantitativo y cualitativo, por cuanto realiza un análisis crítico y profundo de una realidad y mediante estrategias planificadas se proponen alternativas para mejorar el problema detectado y de esta manera contribuir de manera significativa en tema de comprensión lectora en la niñez del Centro, además, los resultados estadísticos son datos numéricos, los cuales permite identificar el nivel de aplicación y conocimiento que tienen los niños y niñas, de esta manera se puede asignar el valor numérico y el nivel académico en cuanto a conocimientos, por otro lado, según la escala de calificación cualitativa emitida por el Ministerio de Educación, se obtienen datos cualitativos que permiten comprobar el nivel comportamental y emocional de los niños y niñas con su entorno social y natural inmediato.



Figura 2.2 Entorno Personal de Aprendizaje
 Autor: Repositorio de imágenes GOOGLE

a. Estructura general

La propuesta se desarrolla con el objetivo de favorecer el desarrollo del proceso educativo de la comprensión lectora en Inicial II del Centro de Desarrollo Inicial “Cielo Infantil” y fue elaborada dentro de un Entorno Personal de aprendizaje o llamado también (PLE).

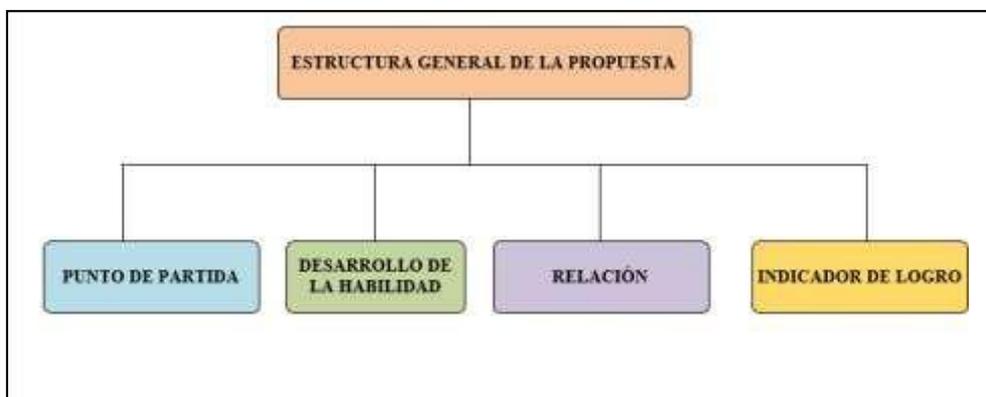


Figura 2.3 Estructura General de la Propuesta
 Autor: Elaboración Propia

b. Explicación del aporte

El proyecto se basa en la metodología FONTAN, combinada con el método de la Gamificación el cual se adjunta como Anexo 2.

c. Estrategias y/o técnicas

“Las estrategias tecno–educativas pretenden incidir en el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de la integración de las TIC, con objetivo de mejorar el Proceso de Aprendizaje Significativo (PAS) generando motivación e interacción entre el docente y el estudiante actores principales. Cabe aludir que la adquisición del aprendizaje cambia de acuerdo con el niño y la niña, puesto que existen niños y niñas que aprenden con la práctica, otras de manera visual, auditiva, etc. Esto quiere decir que las TIC nos permiten mejorar y adaptarse al Proceso de Aprendizaje Significativo de la comprensión lectora de los niños y niñas del Inicial II”. (Vilatuña, 2020, p. 7)

2.3. Matriz de articulación

Se adjunta como Anexo 1 la Matriz de Articulación del Proyecto

CONCLUSIONES

- El desarrollo de la presente investigación ha permitido determinar e identificar las actividades lúdicas que pueden contribuir con el desarrollo de la comprensión lectora, siendo las más importantes, los juegos de razonamiento, la clasificación de objetos, canciones y videos; mientras que los recursos tecnológicos más recomendados están los juegos en línea, sin embargo, con respecto a los recursos tecnológicos después de un proceso de investigación se ha determinado que la Plataforma Symbaloo tienen gran importancia por cuanto es de fácil acceso y manejo para cargar actividades que contribuyan al proceso de aprendizaje de forma creativa e interactiva.
- Las actividades de gamificación identificadas para mejorar la Comprensión Lectora en niños de Inicial II del Centro de educación inicial Cielo Infantil son las, adivinanzas, puzles, videos de percepción visual, juegos de discriminación visual, entre otros, su práctica permanente ayudará a que los infantes desarrollen sus habilidades de comprensión Lectora.
- Considerando que los niños del centro infantil y de acuerdo a los resultados obtenidos en se considera necesario diseñar la plataforma interactiva y creativa Symbaloo de fácil acceso para los niños y niñas, maestros y padres de familia de la Institución, en donde se ha cargado diferentes insumos o recursos divididos en 3 módulos: contenido científico, actividades lúdicas y actividades de refuerzo, las mismas se encuentran articuladas con el currículo nacional para Inicial II y de esta manera contribuir con el desarrollo de la Comprensión lectora.

RECOMENDACIONES

- Es importante que las maestras se comprometan con la educación de los niños de Inicial II aplicando actividades lúdicas que permita contribuir con el aprendizaje de la comprensión lectora y además entre las actividades que generan aprendizajes significativos las más utilizadas deben ser: los juegos de razonamiento, gráficos, canciones y videos; por otro lado es necesario que las maestras actualicen de forma permanente sus conocimientos, especialmente en el uso de la tecnología, aplicando juegos en línea y específicamente poniendo en práctica la Plataforma Symbaloo con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los estudiantes de forma creativa.
- Con el fin de fortalecer la comprensión de los niños en la lectura del módulo Inicial II es necesario aplicar el método de la Gamificación, videos de percepción visual, juegos de discriminación visual, para ello es necesario que se realicen gestiones para establecer una red de internet de acceso permanente y con una señal fluida para tener facilidades de navegación en la red y de esta manera conectarse con paginas interactivas que contribuyan al desarrollo de un aprendizaje significativo en el área del Lenguaje.
- Es necesario realizar evaluaciones diagnósticas de forma permanente, con el fin de obtener datos reales y de esta manera establecer estrategias de trabajo que permitan contribuir con el desarrollo del pensamiento en la Comprensión Lectora, pero, lo más importante es la aplicación de la plataforma interactiva y creativa Symbaloo, producto de la presente investigación, en donde se encuentran compiladas varias actividades, de fácil acceso y manejo, articuladas con el currículo nacional, su aplicación permanente permitirá contribuir al desarrollo de una Comprensión Lectora mejorada mediante estrategias educativas con tecnología en Centro de Desarrollo Inicial Cielo Infantil.

BIBLIOGRAFÍA

- Colimba, S. (2019). *Nuevos métodos educativos*. Obtenido de El Método Fontán y otras innovaciones en Educación:
<https://nuevosmetodoseducativos.wordpress.com/2010/05/05/el-metodo-fontan-ii-que-es-y-en-que-consiste/>
- Colimba, S. (2020). *Nuevos Métodos Educativos*. Obtenido de Nuevos Métodos Educativos:
<https://nuevosmetodoseducativos.wordpress.com/2010/05/05/el-metodo-fontan-ii-que-es-y-en-que-consiste/>
- constructivismo.net. (2020). *constructivismo.net*. Obtenido de constructivismo.net:
<https://www.constructivismo.net/constructivismo-piaget/>
- Escobar, R. (Julio de 2017). *SlideShare*. Obtenido de SlideShare:
<https://www.slideshare.net/RicardoEscobar/cartilla-juegosysoftwareeducativos?cv=1>
- Gaitán, V. (27 de Julio de 2017). *Virginia Gaitán*. Obtenido de Virginia Gaitán:
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%2C%20entre%20otros%20muchos%20objetivos.>
- Maldonado, D. (Abril de 2019). *Universidad de Cuenca*. Obtenido de Universidad de Cuenca:
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2197/1/tps700.pdf>
- mheducation. (2018). *mheducation*. Obtenido de mheducation:
<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- profesdelfuturo. (Enero de 2018). *profesdelfuturo*. Obtenido de profesdelfuturo:
<https://profesdelfuturo.wordpress.com/2018/01/02/educacion-relacional-fontan/>
- Saldarriaga, P. J. (2016). *Dominio de las Ciencias*. Obtenido de Dominio de las Ciencias:
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/298>
- Stalle, J. (26 de Octubre de 2020). *E-learning Actual*. Obtenido de E-learning Actual:
https://elearningactual.com/que-es-la-gamificacion/#La_gamificacion_refuerza_la_motivacion_del_usuario
- Vicario, C. (2016). *SlideShare*. Obtenido de SlideShare:
<https://es.slideshare.net/aimeviridiana/actividad-integradora-28868148>

Vilatuña, D.(17 de Septiembre de2020). *Repositorio Universidad Tecnológica Israel*. Obtenido de Repositorio Universidad Tecnológica Israel:
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2661/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-134.pdf>

Viltuña, M. (Septiembre de 2020). *Repositorio digital Universidad Tecnológica Israel*. Obtenido de Repositorio digital Universidad Tecnológica Israel:
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2661/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-134.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1 – Matriz de articulación

SUBTEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC									
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	O	G	R	E	S	I	O	
PROCESOS DE LA COMPRESIÓN LECTORA	Constructivismo -	Partiendo de tu realidad	Citar enlaces y videos	El enfoque radica únicamente en la adquisición de conocimientos o habilidades instrumentales de aprendizaje.	R. YouTube - Vimeo									1
			Visualización de videos		R. URL - Blog	1								
			Lluvia de ideas		R. Sutory									
			Revisión de diapositivas		R. Lucichart									
		Recolección- Construcción	Resumen	R. Prezi - Slides	1									
			Cooperación	R. Ebook								1		
			Debate	AA. Foro										
		Relación	Infografías - Ilustraciones	Se incorpora alguna actividad de aprendizaje de conocimientos o habilidades concretas	AS. Chat									
				Propia significación del tema, se expone y relaciona lo comprendido agrupando conceptos e ideas relacionando con su vida	R. YouTube (Creately)			1						
			Exposición		AA. Creately	1								
		Evaluación	Resolución de casos	Se observa habilidades, debilidades, dificultades que se tuvieron y logros	AS. Videoconferencia (Zoom)							1		
					R. Google Slides	1								
					R. Archivo PDF				1					
					AA. Quizziz -Kahoot							1		

SUBTEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC								
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	O	G	R	E	S	I	O
			Ensayo	que se alcanzaron bajo una evaluación guiada.	AA. Scratch - Code					1			
MÉTODOS DE APRENDIZAJE DE LA COMPRENSIÓN LECTORA	Constructivismo - Conectivismo	Partiendo de tu realidad	Visualización de videos	El enfoque radica únicamente en la adquisición de conocimientos o habilidades instrumentales de aprendizaje.	R. YouTube - Vimeo	1							
			Leer reportajes		R. URL - Blog				1				
			Lluvia de ideas		R. Sutory								
			Revisión de diapositivas		R. Lucichart								
					R. Prezi - Slides								
		Recolección- Construcción	Resumen	Se incorpora alguna actividad de aprendizaje de conocimientos o habilidades concretas	R. Ebook								1
			Cooperación		AA. Foro								
			Debate		AS. Chat								
		Relación	Infografías - Ilustraciones	Propia significación del tema, se expone y relaciona lo comprendido agrupando conceptos e ideas relacionando con su vida	R. YouTube (Creately)			1					
					AA. Creately		1						
			Exposición		AS. Videoconferencia (Zoom)							1	
					R. Google Slides	1							
		Evaluación	Resolución de casos	Se observa habilidades, debilidades, dificultades que se tuvieron y logros que se alcanzaron bajo una evaluación guiada.	R. Archivo PDF			1					
					AA. Quizziz -Kahoot				1				
			Ensayo		AA. Scratch - Code								
			Visualización de videos		R. YouTube - Vimeo				1				

SUBTEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC										
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	O	G	R	E	S	I	O		
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA COMPRENSIÓN LECTORA	Constructivismo - Conectivismo	Partiendo de tu realidad	Leer reportajes	El enfoque radica únicamente en la adquisición de conocimientos o habilidades instrumentales de aprendizaje.	R. URL - Blog										1
			Lluvia de ideas		R. Sutory		1								
			Revisión de diapositivas		R. Lucichart										
		Recolección- Construcción	Resumen	Se incorpora alguna actividad de aprendizaje de conocimientos o habilidades concretas	R. Prezi - Slides										
			Cooperación		R. Ebook										
			Debate		AA. Foro										
		Relación	Infografías - Ilustraciones	Propia significación del tema, se expone y relaciona lo comprendido agrupando conceptos e ideas relacionando con su vida	AS. Chat									1	
					R. YouTube (Creately)			1							
			Exposición		AA. Creately		1								
		Evaluación	Resolución de casos	Se observa habilidades, debilidades, dificultades que se tuvieron y logros que se alcanzaron bajo una evaluación guiada.	AS. Videoconferencia (Zoom)										1
					R. Google Slides	1									
					Ensayo	R. Archivo PDF			1						
					AA. Quizziz -Kahoot								1		
					AA. Scratch - Code								1		

ANEXO 2 – Explicación del aporte

BLOQUE INFORMATIVO. En este bloque se encuentra la información necesaria para el niño y niña sepa con claridad desarrollar las actividades y/o destrezas propuestas en el curso.



Figura 2.4 Estructura Bloque Información
Autor: Elaboración Propia

El código de colores del webmix de Symbaloo, para esta sección es la siguiente:

INFORMACIÓN				
COMUNICACIÓN				
INTERACCIÓN				
DISEÑO INSTRUCCIONAL				

Figura 2.5 Colores - Bloque Información

Autor: Elaboración Propia

Sección de Información: Aquí se hace referencia al objetivo y destreza a desarrollar, además se encuentra la información del Docente tanto para los padres de familia como para los niños y niñas.



Figura 2.6 Bloque Información - Sección información

Autor: Elaboración Propia

Sección de Comunicación: Aquí se encuentra el enlace que siempre nos permitirá interactuar de manera sincrónica para poder realizar el desarrollo de la destreza la cual será de forma individual.



Figura 2.7 Bloque Información - Sección Comunicación

Autor: Elaboración Propia

Sección de Interacción: Aquí encontraremos los horarios de los encuentros por cada niño y niña, adicional esta las jornadas diarias que se debería realizar con los niños y niñas si el proceso de enseñanza aprendizaje es presencial, o si requiere de cuidado.



Figura 2.8 Bloque Información - Sección Interacción

Autor: Elaboración Propia

BLOQUE DE DESTREZAS

En el presente bloque se detalla lo que es la planificación para desarrollar la destreza con las fases de la metodología FONTÄN, conjuntamente con el bloque del diseño instruccional que no permite conocer y saber cómo se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje con cada uno de nuestros niños y niñas.



Figura 2.9 Estructura - Bloque de destrezas

Autor: Elaboración Propia

Para una mejor comprensión del bloque de destrezas, se propone el siguiente código de colores, para de esta manera poder identificar mejor las fases del curso.

DESARROLLO DE LA HABILID...	🗑️	🗄️	↗️	●
DISEÑO INSTRUCCIONAL	🗑️	🗄️	↗️	●
PUNTO DE PARTIDA	🗑️	🗄️	↗️	●
INDICADOR DE LOGRO	🗑️	🗄️	↗️	●
RELACIÓN	🗑️	🗄️	↗️	●

Figura 2.10 Colores - Bloque de destrezas

Autor: Elaboración Propia

DISEÑO INSTRUCCIONAL.: En este bloque se da una breve explicación del objetivo y destreza a desarrollar, además se dirige a los padres de familia y niños de cómo se realizará el proceso de enseñanza-aprendizaje de la destreza y las diferentes herramientas que se utilizará para la misma.



Figura 2.11 Bloque de destrezas – Diseño Instruccional

Autor: Elaboración Propia

PUNTO DE PARTIDA: Este es un prerrequisito para empezar con el desarrollo de la destreza, realizamos una presentación en una herramienta de la misma, y trabajaremos de manera sincrónica y personalizada con cada uno de los niños y niñas.



Figura 2.12 Bloque de destrezas – Punto de Partida

Autor: Elaboración Propia

DESARROLLO DE LA HABILIDAD. En esta fase desarrollaremos la destreza mediante un video, valorando el mismo y aplicando las técnicas de gamificación con herramientas de simulación y juego.



Figura 2.13 Bloque de destrezas – Desarrollo de la habilidad

Autor: Elaboración Propia

RELACIÓN. En esta fase realizamos una evaluación de lo que revisamos en la fase anterior, donde se encontrara actividades lúdicas y creativas que refuercen el proceso que está encaminado al desarrollo de la destreza propuesta, según cada niño o niña.



Figura 2.14 Bloque de destrezas – Relación

Autor: Elaboración Propia

INDICADOR DE LOGRO. Esta es la última fase donde encontraremos evaluaciones de todo lo revisado anteriormente, donde de forma creativa, lúdica y con técnicas de la gamificación evidenciaremos si se logró comprender lo propuesto.

Esta evaluación irá guiada por preguntas mediante herramientas colaborativas de evaluación, que serán sobre el resultado y sobre el proceso seguido para obtener el resultado.



Figura 2.15 Bloque de destrezas – Indicador de logro

Autor: Elaboración Propia

Instrumento para validar la incidencia de la enseñanza-aprendizajes de la Comprensión Lectora en los niños y niñas del Centro de Desarrollo Inicial "Cielo Infantil"

Entorno Personal de Aprendizaje en Symbaloo para desarrollar la comprensión lectora en preescolar.

*Obligatorio

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

UD COMO DOCENTE CONOCE EL APRENDIZAJE MEDIADOS POR TIC? *

Sí

No

SI SU RESPUESTA FUE SI EN LA PREGUNTA ANTERIOR MENCIONE COMO LAS APLICA EN LA ENSEÑANAZA APRENDIZAJE DEL NIÑO Y LA NIÑA? Y SI SU RESPUESTA FUE NO, CREE QUE SE DEBE APLICAR LAS TIC EN DONDE LABORA? *

Tu respuesta

UD COMO DOCENTE UTILIZA EL MÉTODO DE GAMIFICACIÓN PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS? CÓMO LAS APLICA? *

Sí

No

SI SU RESPUESTA FUE SI EN LA PREGUNTA ANTERIOR MENCIONE COMO LAS APLICA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL NIÑO Y LA NIÑA? Y SI SU RESPUESTA FUE NO, CREE QUE SE DEBE APLICAR LAS TIC EN DONDE LABORA? *

Tu respuesta

UD COMO DOCENTE UTILIZA EL MÉTODO DE GAMIFICACIÓN PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS? CÓMO LAS APLICA? *

- Sí
- No
- Opción 3

CONOCE SOBRE PLATAFORMAS O AULAS VIRTUALES EDUCATIVAS? *

- Sí

EN DONDE UD LABORA DISPONEN DE UN AULA VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS? *

- SI
- NO

SI SU RESPUESTA FUE SI EN LA PREGUNTA ANTERIOR, PORFAVOR INDICAR EN POCAS PALABRAS COMO LA UTILIZAN? *

Tu respuesta

LE GUSTARÍA TENER UNA HERRAMIENTA 3.0 QUE PERMITE QUE EL NIÑO O NIÑA APRENDA DE DONDE SE ENCUENTRE, DONDE EL APRENDIZAJE ES RÁPIDO Y ACTUALIZADO Y PODRAN SER EJECUTADAS DESDE CUALQUIER DISPOSITIVO EN LINEA Y ASI MEJORAR LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA COMPRENSIÓN LECTOTA DEL NIÑO Y LA NIÑA? *

- Sí
- No

DISPONEN DE UN LABORATORIO DE COMPUTACIÓN PARA IMPLEMENTAR LAS TIC EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA COMPRENSIÓN LECTORA CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE DONDE LABORA? *

- Sí
- No

LE GUSTARÍA IMPLEMENTAR UN ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN DONDE LABORA? *

- Sí
- No

LE GUSTARÍA TENER UN ESPACIO MAS PERSONALIZADO DE ENSEÑANSA-APRENDIZAJE DONDE LOS PADRES VEN AL CENTRO EDUCATIVO NO COMO UNA GUARDERÍA SINO COMO UN LUGAR DONDE TAMBIÉN PUEDEN APRENDER? *

- Sí

LE GUSTARÍA TENER UN ESPACIO DONDE LA ENSEÑANZA SE HACE DOCENTE-NIÑO, NIÑO-NIÑO Y NIÑO A DOCENTE? *

- SI
- No

CONOCE SOBRE EL PERSONAL LEARNING EVIROMENT SYMBALOO??

- Sí
- No

LE GUSTARÍA IMPLEMENTAR UNA HERRAMIENTA TIC PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA COMPRENSIÓN LECTORA DE MANERA LÚDICA Y PERMITA QUE EL NIÑO O NIÑA APRENDA DE DONDE ESTA Y SIEMPRE TENGA REFUERZOS QUE LE PERMITAN DESARROLLAR SUS DESTREZAS Y HABILIDADES PROPUESTAS EN SU PLANIFICACIÓN?

- Sí
- No