



## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

### ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

*Resolución RPC-SO-22-No.558-2021*

#### PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

<b>Título del proyecto:</b>
Diseño de sitio Web sobre los ejes de desarrollo de los infantes de Educación Inicial
<b>Línea de Investigación:</b>
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
<b>Campo amplio de conocimiento:</b>
Educación
<b>Autor:</b>
Velasco Curay Segundo Israel
<b>Tutor:</b>
MSc. René Ceferino Cortijo Jacomino

Quito – Ecuador

2023

## APROBACIÓN DEL TUTOR

### APROBACIÓN DEL TUTOR



Universidad  
Israel

Yo, René Ceferino Cortijo Jacomino con C.I: 1717232035 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: **Diseño de sitio Web sobre los ejes de desarrollo de los infantes de Educación Inicial**

Elaborado por: Velasco Curay Segundo Israel, de C.I: 0503987000, 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., 04 abril de 2023

Firma

## DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Velasco Curay Segundo Israel, con C.I:0503987000 autor del proyecto de titulación denominado: **Diseño de sitio Web sobre los ejes de desarrollo de los infantes de Educación Inicial**. Previo a la obtención del título de Magister en Educación, mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M, 04 de abril del 2023

  
Firma

## Tabla de contenidos

### Contenido

APROBACIÓN DEL TUTOR	2
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	3
INFORMACIÓN GENERAL	7
Contextualización del tema	7
Problema de investigación	2
Objetivo general	3
Objetivos específicos	3
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:	3
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	5
1.1. Contextualización general del estado del arte	5
Análisis de trabajos investigativos relacionados con la presente propuesta	7
1.2. Proceso investigativo metodológico	8
1.3. Análisis de resultados	9
CAPÍTULO II: PROPUESTA	11
1.1. Fundamentos teóricos aplicados	11
1.2. Descripción de la propuesta	12
1.3. Validación de la propuesta	21
1.4. Matriz de articulación de la propuesta	22
CONCLUSIONES	24
RECOMENDACIONES	25
BIBLIOGRAFÍA	26
ANEXOS	28

## Índice de tablas

Tabla 1 .....	12
Selección de plataforma .....	12
Tabla 2 Matriz de articulación.....	22

## Índice de figuras

Figura 1 .....	11
Articulación de Educación Inicial.....	11
.....	11
Figura 2 .....	13
Estructura EVA .....	13
Figura 3 .....	14
Estructura general .....	14
Figura 4 .....	15
Página inicio .....	15
Figura 5 .....	15
“Eje de desarrollo personal y social” .....	15
Figura 6 .....	16
Ámbito de identidad y autonomía .....	16
Figura 7 .....	16
Ámbito de convivencia .....	16
Figura 8 .....	17
Eje del descubrimiento natural y social.....	17
Figura 9 .....	17
Ámbito natural y cultural .....	17
Figura 10 .....	18
Ámbito lógico matemático.....	18
Figura 11 .....	18
Eje de expresión y comunicación .....	18
Figura 12 .....	19
Ámbito de expresión del lenguaje.....	19
Figura 13 .....	19
Ámbito de expresión artística .....	19
Figura 14 .....	20
Ámbito de expresión corporal y motricidad .....	20

## INFORMACIÓN GENERAL

### Contextualización del tema

El estudio central es en la Escuela Primaria Jaime Andrade Fabara, ubicada en el sector Las Fuentes de la ciudad de Latacunga. La escuela fiscal se enfatiza por la efectividad de la educación profunda del alumno, durante la cual son participes 625 niños y 25 docentes de la mencionada escuela primaria - área donde este proyecto se enfoca en los ejes de aprendizaje de los niños del II grado de educación primaria.

En este sentido, aprender y comprender estos ejes de aprendizaje es importante para todas las personas, porque aquí se desarrollan todas aquellas habilidades y experiencias que determinarán el nivel de destreza de cada estudiante en el futuro, este eje también se enfoca en el compromiso emocional. explora el entorno natural, expresa el lenguaje, explora el cuerpo y las partes humanas, esto es clave que domines todas estas habilidades para el futuro del niño y evitar dificultades de aprendizaje.

Estos ejes de la educación inicial II son una fracción de la perspectiva donde la mayoría de los niños son sociales, sujetos a aprender en función de sus necesidades, por lo que este currículo básico trata de los valores, deseos, derechos y expectativas de los niños pequeños. donde se construye un estilo moderno con la ayuda de maestros y nuevas metodologías de enseñanza y tecnología, donde los niños abordan la tecnología en términos de aprendizaje significativo.

Debido a la enfermedad del Covid-19, la Escuela de Educación Jaime Andrade Fabara ha pasado a la virtualidad a través de plataformas técnicas como Zoom, Moodle y páginas educativas, implementando a su vez aulas en todo el ámbito educativo para brindar tanto presencial como virtual. lecciones.

La razón principal por la cual los profesores de nivel inferior y los jóvenes estudiantes tuvieron que liderar la gestión del equipo técnico y de repente comenzaron a lidiar con el equipo técnico para participar en el aprendizaje virtual. Hoy en día, los estudiantes necesitan diferentes materiales para sobrevivir y extender la tecnología en la mayor parte del mundo y en nuestro país.

La pregunta es "Cómo fortalecer la enseñanza-aprendizaje de los ejes del desarrollo del bebé en la Escuela Primaria Jaime Andrade Fabara". Esta será la parte central del proyecto, además, se explorarán herramientas tecnológicas modernas e innovadoras. las cuales permiten mejorar las habilidades de los niños pequeños en la educación básica, además de ayudar a los docentes a

fortalecer el manual de formación de los ejes educativos de los niños pequeños, también inciden en la preparación para los efectos colaterales donde los niños no pueden ingresar a las aulas.

### **Problema de investigación**

En los tiempos actuales la educación, el aprendizaje juegan un rol muy fundamental e importante en las personas, cada vez más centros educativos de distintas comunidades están adaptándose a perspectivas de enseñanza del actual siglo XXI, por tal motivo ciertos niveles de aprendizaje a los estudiantes y futuros profesionales, que desarrollen, innoven habilidades, destrezas de aprendizaje con una tendencia crítica, de solución de dificultades y destrezas con uso de tecnologías de la información para tener un alcance más próximo a los países desarrollados, al mundo globalizado e interconectado en constante cambio por nuevas tecnologías que cada día son fruto de la innovación. Es necesario que los instructores desarrollen entornos de aprendizaje para envolver así a sus alumnos desde épocas prematuras con ello lograr que los infantes desarrollen prácticas necesarias para el futuro y trabajar desde esa perspectiva de las TIC.

Cabe mencionar que el manejo de las TIC en el Ecuador para Educación Preliminar es mínimo, debido a que existe una ideología que los infantes de inicial están aprendiendo sus primeras nociones de lectura y escritura además se especulaba que no estaban preparados hacia el uso de plataformas tecnológicas y no se cuenta con herramientas digitales en las clases para el aprendizaje significativo, además, porque se pensaba que los niños necesitan otro tipos de actividades como al aire libre para el desarrollo de destrezas de motricidad, lenguaje y lógico matemático.

*“En la institución de Educación básica Lic. Jaime Andrade Fabara”* que se encuentra en la provincia de Cotopaxi cantón Latacunga específicamente son infantes de segundo grado, presentan deficiencia en diversos factores, por ejemplo: en la motricidad hay un grado de dificultad en los infantes en reconocer entre izquierda y derecha, dificultades en la expresión del lenguaje, existe además problemas en la Identidad de los infantes, además hay dificultades en reconocer distancias cortas o largas. Debido a que en inicial los docentes no envían frecuentemente tareas de refuerzo por el tiempo en que se demora en escribir en los diarios de cada infante etc.

Uno de los problemas actuales que se evidencia es la ausencia de entornos virtuales para apoyo al docente, debido a: desconocimientos de herramientas tecnológicas, no tienen el conocimiento suficiente sobre cómo tener el material alojado en una web para que las clases sean más productivas para los infantes.

Por lo antes mencionado se ve la necesidad de un proyecto virtual con ayuda de la herramienta Jimdo con esto fortificar el proceso de enseñanza en los ejes de educación en los infantes de inicial II, con esto se motivara a que los niños puedan acceder a diferentes recursos tecnológicos que pueda



proporcionar la visión de un aprendizaje significativo, ampliar el pensamiento crítico y perfeccionar las destrezas que contempla el currículo de inicial II con herramientas tecnológicas de factible manejo, apropiadas para su época e instrucción.

### **Pregunta problema**

¿El diseño de un sitio Web fortalecerá el proceso de enseñanza de los ejes de desarrollo en infantes de educación inicial en la escuela Jaime Andrade Fabara del año lectivo 2022-2023?

### **Objetivo general**

Diseñar un sitio Web en Jimdo para el fortalecimiento de enseñanza en los ejes de desarrollo de los infantes de educación inicial II en la Escuela de Educación Jaime Andrade Fabara del año lectivo 2022-2023.

### **Objetivos específicos**

- 1) Contextualizar los fundamentos teóricos relacionados a los ejes de desarrollo de los infantes de educación inicial y uso de las TIC en la Escuela de Educación Jaime Andrade Fabara del año lectivo 2022-2023.
- 2) Diagnosticar los componentes, estructura, información que aloja el Sitio Web para fortalecer la enseñanza en los alumnos de Inicial.
- 3) Proponer las actividades interactivas del sitio Web que ayude al docente a fortalecer los ejes de desarrollo en los infantes de educación inicial II.
- 4) Valorar criterios de expertos la Web 3.0 para el fortalecimiento del proceso de enseñanza en los ejes de desarrollo de los niños de educación inicial del establecimiento Jaime Andrade Fabara del año lectivo 2022-2023.

### **Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:**

El propósito es diseñar para fortalecer los ejes de educación en Inicial II del establecimiento Jaime Andrade Fabara en el periodo académico 2023, a través del diseño de una página Web 3.0 aplicando fundamentos tecnológicos, didácticos, pedagógicos. Para que los infantes desarrollen sus destrezas y habilidades con el propósito de alcanzar un aprendizaje significativo, contribuyendo a los resultados del currículum del ministerio de educación.

La estructura considerada es la Gamificación desde aprender jugando donde contiene actividades, recursos y juegos establecidas por herramientas digitales de la web 3.0 y plasmadas en una página

Web accesible para varios dispositivos utilizando una teoría de aprendizaje constructivista, cognitivista y conectivista, como un principio fundamental para robustecer la instrucción en los ejes de educación.

Además, establece así una investigación desde una planificación que responda a las metodologías de enseñanza educativa participadas por las (TIC) relacionándolo a tendencias actuales de educación, para lo cual el uso de la tecnología toma un rol muy importante ya que será la base fundamental de este presente proyecto.

Este proyecto se enfoca elaborar un sistema Web como apoyo al docente para que los infantes conjuntamente con sus padres logren reforzar esas actividades que al infante le cuesta aprender. Con el propósito, de encontrar nuevas e innovadoras estrategias de aprendizaje que serán adoptadas por los docentes del área.

Como se menciona la propuesta hay contribución para los instructivos y padres de familia porque admite que actualicen, innoven, practiquen este proceso de enseñanza, empleando métodos, habilidades, equipos tecnológicos inventoras y renovadas, ofreciendo instrucción de eficacia para los niños, formando una enseñanza significativa perfeccionando así las destrezas en los alumnos que son la base para un nuevo sistema educativo.

## CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

### 1.1. Contextualización general del estado del arte

El propósito es diseñar un sitio Web sobre los “ejes de desarrollo” de infantes en educación inicial en la Escuela Jaime Andrade Fabara del año lectivo 2022-2023, empleando fundamentos didácticos, tecnológicos y pedagógicos para que los infantes desenvuelven sus habilidades, artes de este modo logren una instrucción de calidad.

El presente proyecto cuenta con la teoría de aprendizaje del cognitivismo de Jean Piaget que según (Morales, 2018) manifiesta que “Los infantes acomodan la información a modo que Asimilan y acomodan. La asimilación es interés de algo nuevo y acomodación como ejecuta esa información”, Contribuyendo a las teorías de aprendizaje referido a el constructivismo.

Además, investigando la teoría del constructivismo de Vygotsky que según (Delgado Moreno & Solaguren-Beascoa Fernández, 2020) menciona que “La instrucción lo edifica cada individuo perteneciendo con prácticas preliminares, mediante el descubrimiento. Se expresa en aquel tiempo que instrucción significativa. Explica instrucciones como razón de concepciones y proposiciones hace énfasis en el contenido y la intervención por parte del estudiante”, contribuyendo a las teorías de aprendizaje referido a el constructivismo.

Indagando otro autor sobre la teoría del constructivismo (Carla et al., 2019) afirma que “El constructivismo origina experiencias de una ilustración más accesible, en donde las metodologías y consecuencias de la ilustración no son tan fácilmente medibles y podrían ser diferente cada estudiante tomando en cuenta la personalidad y experiencias de cada uno de ellos.”

Esta teoría del cognitivismo nos ayuda en esta investigación porque orienta a una comprensión de los infantes basándose en la percepción de la página Web su contenido, mediante la interpretación de una nueva forma de aprendizaje y almacenando su información mediante el uso de las TIC algo muy significativo y novedoso para los niños de edades tempranas.

Con ayuda de la propuesta de Cognitivo-Social de Albert Bandura que según (Morales, 2018) afirma que “El realce cómo asociarse a la información y la replicación mediante elementos cognitivos que benefician a la persona a solucionar si lo observado se copia o no”. Esta teoría de aprendizaje Cognitivo-Social nos ayuda en este proyecto de investigación por que mediante la observación los niños van a observar videos educativos motivándolos y juegos educativos esto ayudará a decidir si lo observado es satisfactorio para un bienestar escolar con ayuda de su docente.

En esta investigación usamos la teoría de aprendizaje del Conectivismo que según (Carla et al., 2019) afirma que “Constituye el manejo de redes de Internet para manejo y beneficio. Nos aproxima a la situación de necesidades presentes de los alumnos con su correspondencia estrecha con redes tecnológicas, que actualmente son principio de información y aproximación a la información”. la tecnología prospera en todo ámbito laboral y pues en la educación es de igual manera un factor importante para poder conectarnos y aprender en otras partes del mundo además a través de la tecnología podemos desarrollar una clase donde los niños se incentiven y exista un entorno de aprendizaje significativo y ayudando al docente a innovar nuevas herramientas y métodos de aprendizaje

Se opta por la metodología de aprendizaje Gamificación que según (Gómez Urquiza, 2019) afirma que “El juego es el vehículo para ejecutar la instrucción u ocuparse de un concepto. Mientras persiste el juego, al terminante la partida, el docente logra recapacitar lo que está ocurriendo en el juego y la información que quieren trabajar”

Es importante utilizar esta metodología de aprendizaje porque se va interactuar con niños de edades tempranas y por lo general aprenden mucho más jugando y observando que repitiendo es por esto que la página web va alojar juegos y videos para un aprendizaje significativo de los ejes de educación.

Según (Ministerio de Educación, 2014)El eje de educación consta de tres el primero se refiere al desarrollo y aprendizaje en donde este eje le enseña al niño a desarrollarse como persona a reconocer quien es el, su sexo, su identidad sus derechos como ser humano sus deberes además del reconocimiento de sus emociones en este eje también contempla la convivencia el respeto hacia los demás el comportamiento dentro y fuera de las aulas de educación el respeto hacia sus compañeros, padres, familia y a la sociedad.

El segundo eje de educación se centra en el conocimiento del medio natural el apego a la naturaleza y a su vez el respeto de la naturaleza, se fundamenta en los seres vivos que habitan la naturaleza y profundiza sobres los animales domésticos, salvajes donde el niño pueda reconocer animales salvajes y domésticos respetar su ambiente y su entorno.

El tercer eje de educación se centra en la expresión y comunicación donde contempla el lenguaje ejercicios de lengua para que los niños puedan pronunciar correctamente las palabras conocimiento de vocales y el aprendizaje de nuevas palabras del día a día además este eje profundiza la expresión artística donde los niños practican coreografías, bailes danza etc. Generando coordinación entre sus diferentes partes del cuerpo lo que ayuda a su desarrollo corporal por ultimo este eje atribuye la

expresión corporal y motricidad donde se trabaja dinámicas entre todo el grupo y se diferencia puntos cardinales arriba, abajo, izquierda y derecha.

En base a lo mencionado, la presente propuesta se elaboró la contextualización general del estado del arte basándose en el conocimiento más actualizado existente para ofrecer una mitigación al presente problema enfocándose en la investigación. La revisión teórica de fuentes vinculadas con el presente tema de investigación donde se realiza una identificación, síntesis, análisis y selección teórica que aporte con la presente propuesta.

### **Análisis de trabajos investigativos relacionados con la presente propuesta**

Según (Fabiana Meijon Fadul, 2019) afirma que “Las TIC se encuentran relacionadas entre proceso de enseñanza aprendizaje por recursos tecnológicos que permiten educación de calidad. Las TIC permiten al docente establecer nuevas estrategias de aprendizaje basado en necesidades de estudiantes para el cumplimiento del plan de asignatura” (p. 4), contribuyendo al estado del arte.

En este contexto se desenvuelve la propuesta de investigación titulada “Diseño de sitio Web sobre los ejes de desarrollo de los infantes”, el cual se realizó con el propósito de brindar una tecnología que motive al alumno a aprender.

Analizando sobre el uso de las TIC en la educación el autor (Israel et al., 2022), menciona que contribuyendo al Manejo de las “TIC” en la educación. Cabe enumerar que se plasmó una investigación acerca de proyectos de investigación afines, con el argumento del objetivo de apreciar como referencias en otras instituciones, así, tener una base de estudios anteriores, donde los infantes de educación inicial logren sustentar un refuerzo académico en los 3 ejes de educación.

Es así que (Andino, 2020) en su investigación “*Instrumentos de la Web 3.0 hacia la instrucción de las relaciones matemáticas con niños de inicial II*”. Contribuyendo a la estructura del sitio Web donde fue diseñada en Jimdo con una página de inicio donde contempla datos informativos además de una barra de navegación donde incluye todo lo que refiere a la segmentación de su contenido y cómo fue la recolección de datos de su investigación cabe mencionar que en esta investigación el contenido seleccionado esta en correspondencia con la malla de estudio de enseñanza inicial y su estructura donde ayuda a la posibilidad de esta investigación en la elección de la plataforma para el esquema estructural cómo abarcar los contenidos.

Por otra parte (Sánchez Vaca, 2018) menciona El *énfasis en* la elaboración de recursos digitales en la educación en función de guía para el diseño instruccional, los resultados mostraron aceptación por parte del docente al usar esta tecnología y hay un interés en utilizar la tecnología como un aliado al

proceso enseñanza-aprendizaje. Para concluir hace énfasis en la combinación de las TIC porque promueve una enseñanza no tradicional sino una enseñanza fructífera con una visión digitalizada.

Para (Andino, 2020), En su proyecto de investigación “Herramientas de la web 2.0” alude al juego, a modo primordial para la instrucción. La investigación se formaliza con la intención de desempeñar al juego y recursos visuales con material Web 3.0 esta estrategia además se menciona que es muy eficaz a la hora de un aprendizaje significativo en niños de inicial. Por consiguiente, la contribución de esta investigación al presente proyecto es el juego como una estimulación para crear relaciones demostrativas que con presencia de la tecnología son herramientas innovadoras en ambientes virtuales.

## **1.2. Proceso investigativo metodológico**

### **Tipo de investigación**

La investigación está enfocada al ámbito educativo. El enfoque de la presente propuesta tecnológica es mixto, porque se emplea un enfoque cuantitativo porque el dato numérico de la muestra se trabaja estadísticamente al momento de enumerar las actividades con esto ayudar a crear los respectivos módulos del sitio Web. Además, es de tipo cualitativo debido a que se recopila características mediante una entrevista a un administrativo para conocer con qué herramientas cuenta la Escuela y el acceso los alumnos de Inicial II , tal como lo afirma (Mendoza, 2015) que” Los métodos mixtos son conjuntos, conocimientos ordenados, y recolectan información además el análisis de información cuantitativos y cualitativos, así a modo su unificación y disputa conjunta, para ejecutar deducciones de toda la indagación alcanzada y conseguir mayor mentalidad del fenómeno”.

Los tipos de investigación que abarca la siguiente propuesta son:

### **Investigación documental bibliográfica**

Se revisa documental relevante de diferentes revistas, tesis así referirse con la investigación que facilite de esta manera al desarrollo y al enriquecimiento de elementos de las distintas fuentes y tipos de datos que ayuden a la problemática planteada y así buscar un incremento en la transformación de la educación. Tal como lo menciona (Mendoza, 2015) “Resulta sumamente significativo que examines indagaciones anteriores, manuales, capítulos y estudios en revistas acreditadas, teoría, demostraciones de especialistas y todas aquellas fuentes que correspondan con proyecto, pero invariablemente apoyadas por una distribución experta o académica”.

### **Investigación Proyectiva**

La indagación proyectiva radica en hallar solución a inconvenientes, se encarga los sucesos para lograr las soluciones y actuar apropiadamente. Consiste en la producción de una oferta o de un

modelo, para remediar dificultades o escaseces de tipo práctico, ya sea de un conjunto social, establecimiento, un área en particular de la comprensión, partiendo de un análisis exacto de las insuficiencias del instante, las técnicas aclaratorias o productores abarcados y las tendencias futuras generan interés. (Cordoba & Monsalve, 2021)

Investigación proyectiva debido a que con esta oferta se intenta dar solución al problema planteado, lo que implica describir, explicar y proponer alternativas de cambio partiendo de un análisis de acuerdo a las necesidades que competen.

### **Investigación descriptiva**

Se utilizó en el momento que se describieron las herramientas para implementar el entorno virtual, conjuntamente con sus componentes, Además, se realizará una encuesta y una entrevista a los docentes para conocer las diligencias que los infantes ejecutan en el transcurso de aprendizaje esto nos ayudará a diseñar la estructura correcta del sitio Web y nos facilitará características del diseño del sitio Web. Tal y como lo define (Guevara et al., 2020) “Se define como registro, estudio, definición del ambiente presente y la técnica de los fenómenos. El rumbo se hace sobre terminaciones dominantes o sobre cómo un hombre, cosa que traslada o mueve en el presente”.

### **Investigación de campo**

Colectivamente envuelve composición del método de observación. La indagación para seleccionar testimonios de fuentes principales. Así, la mayor porción de la exploración de campo se acuerda a terciadores que realizan encuestas, entrevistas a designación del empresario. (Cajal, 2014) “investigación de campo debido a que los datos recopilados serán en el campo de investigación en este caso la escuela de educación Jaime Andrade Fabara del año lectivo 2022-2023.”

### **Población**

Para este proyecto se estableció una cantidad que consta de 5 docentes los mismo que se desarrollan en educación inicial II de la escuela Lic. Jaime Andrade Fabara del año lectivo 2022-2023.

## **1.3. Análisis de resultados**

Como conclusión de los resultados obtenidos se logra demostrar la Escuela de Educación Jaime Andrade Fabara por sus indicadores en la entrevista y encuesta, nos hace una muestra que los docentes les gustaría trabajar y utilizar tecnología como un recurso para impartir sus clases. está información es muy importante porque ayuda a la viabilidad que tiene el uso de las TIC en esta institución además tiene los recursos tecnológicos para implementar el uso de entornos virtuales y especialmente los profesores tienen activos tecnológicos donde pueden impartir sus clases esto con el fin de motivar a los niños y que ellos alcancen un aprendizaje significativo a raíz de la problemática

de ausencia de entornos virtuales se desarrolla la propuesta y partiendo de estos indicadores se realiza el desarrollo de la propuesta como se detalla en el “anexo 1” de verificación de resultados.



## CAPÍTULO II: PROPUESTA

### 1.1. Fundamentos teóricos aplicados

Por consiguiente, se presentan las bases teóricas que patrocinan esta investigación coherente con el manejo del ambiente virtual para endurecer el proceso enseñanza-aprendizaje de los infantes de educación inicial. Es importante partir de los ejes de desarrollo y las bases teóricas de la educación porque permite centrarse en comprender, predecir, aplicar estas prácticas educativas para un aprendizaje significativo.

Dentro de la estructura del “Currículo de Educación Inicial II” comprende los tres ejes de progreso y aprendizaje son los que responden a la formación integral del infante y alinean a las oportunidades de instrucción. A su vez, los tres ejes se componen de siete ámbitos de desarrollo y aprendizaje lo mismo que son más concretos en los objetivos y las destrezas de cada estudiante en estas edades, en estos ámbitos se trabaja el sitio Web para que adquieran destrezas basadas en los mismos.

La propuesta abarca los tres ejes de desarrollo y sus siete ámbitos cabe mencionar que se trabajara únicamente con niños de 3 a 5 años que comprenden a “educación inicial II” en el siguiente cuadro muestra la relación directa de los tres ejes de educación con sus siete ámbitos de educación:

**Figura 1**

**Articulación de Educación Inicial**

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	EDUCACIÓN INICIAL	
	ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	
	0-3 años	3-5 años
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	Vinculación emocional y social	Identidad y autonomía
		Convivencia
DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural
		Relaciones lógico/matemáticas
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprensión y expresión del lenguaje
		Expresión artística
	Exploración del cuerpo y motricidad.	Expresión corporal y motricidad

Fuente: (Ministerio de Educación, 2014)

Las teorías de aprendizaje aplicados a este proyecto son cognitivismo debido a que el docente a través de los módulos de la página Web 3.0 utiliza procesos en el que el niño interprete, procese, explore, comprende un nuevo entorno, y almacene los nuevos conocimientos además actúa mediante la observación y gamificación para potenciar aspectos del pensamiento basado en los ámbitos de educación.

A su vez, el presente proyecto de investigación se basa en la teoría de aprendizaje el constructivismo porque la página Web abarca información de videos, imágenes para después mediante juegos en la página Web ellos van adquiriendo, construyendo su conocimiento y así logrando un aprendizaje significativo.

También, se aplica la teoría de aprendizaje del Conectivismo porque el presente proyecto se basa en las TIC. Esto porque la página Web desarrollada será a través de las redes de comunicación además estará disponible en cualquier momento y circunstancia que se requiera incluso para teletrabajo que en estos tiempos es muy fundamental por desastres naturales y pandemias. En este trabajo el Conectivismo estará presente a través de la comunicación de la página Web ya que será viable conectarse desde cualquier dispositivo que tenga acceso a internet.

La técnica de la gamificación es parte fundamental de este proyecto de investigación porque según varios autores los infantes obtienen mejores resultados de aprendizaje basada en juegos todo lo antes mencionado con el fin de potenciar la motivación en los niños, así mismo, reforzar su aprendizaje con el fin de resolver problemas e ir construyendo su conocimiento.

## **1.2. Descripción de la propuesta**

El ambiente virtual de aprendizaje los docentes gozarán de acceso intacta a la información que fortalecerá la construcción del conocimiento en el sitio Web Jimdo, la misma que va a estar estructurada con actividades dinámicas, eficientes para la comprensión y provecho del conocimiento

Para la selección de la plataforma Jimdo, se ejecutó un cuadro comparativamente con otras plataformas similares de libre acceso con el propósito de establecer la viabilidad del sitio Web.

**Tabla 1**

### **Selección de plataforma**

Características	Jimdo	WordPress	Moodle
-----------------	-------	-----------	--------

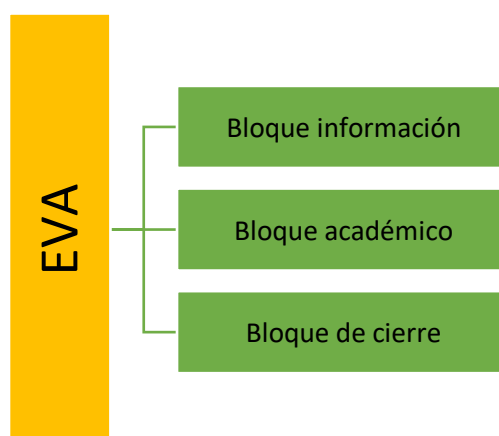
Permite incrustar contenido	X	X	X
Información de preguntas frecuentes	X		X
Escalabilidad en tiempos de actualización	X		X
Experiencia al manejar la herramienta	X		
Ajuste a las necesidades de la propuesta de investigación	X	X	

### a. Estructura general

El medio virtual de aprendizaje se desarrolló para que los docentes tengan un apoyo al momento de impartir sus clases además se lo puede utilizar para un refuerzo académico es decir se los niños con ayuda de sus padres pueden conectarse fuera de clases para reforzar las clases a continuación se presenta la estructura de la Web.

**Figura 2**

**Estructura EVA**



**Figura 3**

**Estructura general**



**b. Explicación del aporte**

El ambiente virtual de aprendizaje se distribuye de la siguiente manera:

Bloque de información, la primera parte donde se especifica a quién va dirigida la página Web 3.0 además se muestra los tres ejes de desarrollo y aprendizaje, así mismo los motivos del presente desarrollo lo más importante la información que se basa al currículo de educación de ministerio del ecuador.

Cada eje de educación contempla su ámbito de educación como menciona el currículo de educación del ecuador versión actualizada al 2023 cada ámbito a su vez contiene una sección de exposición, rebote, construcción, y comprobación del contenido.

**Inicio:** bloque informativo donde muestra a quien va dirigida el entorno de aprendizaje que información abarca y la fuente en que se relaciona la información además una bienvenida al sitio Web, datos personales de la docente y la barra de navegación con los 3 ejes de educación donde aborda los temas e información a tratar en el entorno virtual de aprendizaje.

Figura 4

Página inicio



Eje de “desarrollo personal y social”: Consta de los ámbitos identidad, autonomía y otro de convivencia.

Figura 5

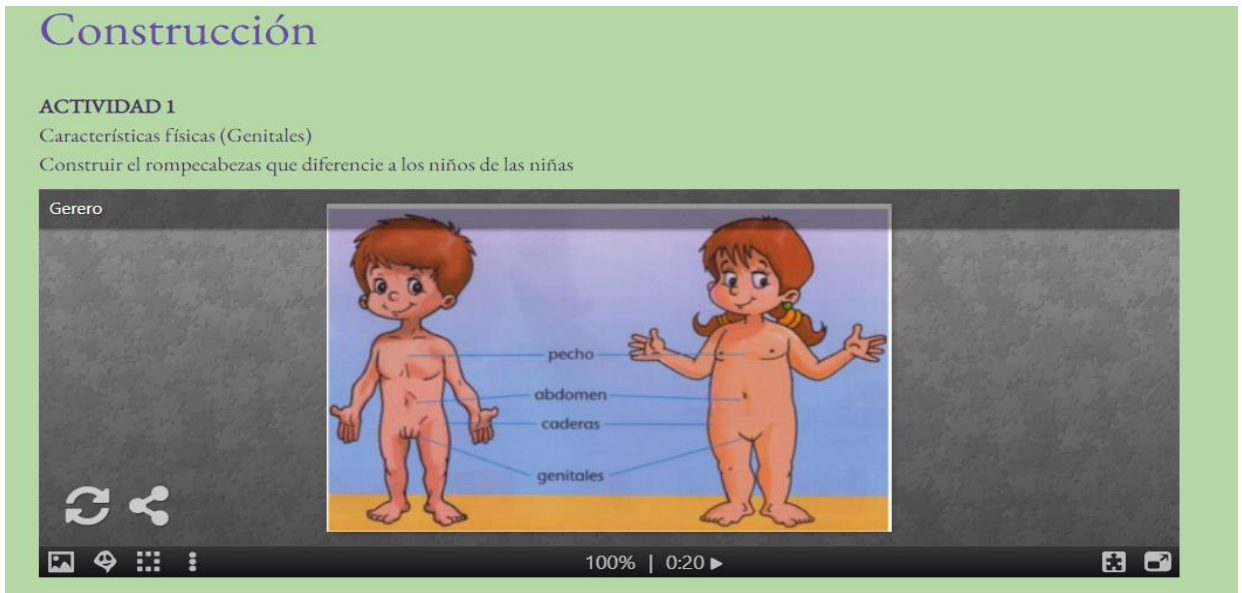
“Eje de desarrollo personal y social”



“Ámbito identidad y autonomía”: según el currículo de Educación Inicial esto consta en reconocimiento de los niños su identidad donde en la página Web se muestra cuentos e ilustraciones donde está presente el constructivismo en el apartado de construcción con la actividad para construir el rompecabezas.

**Figura 6**

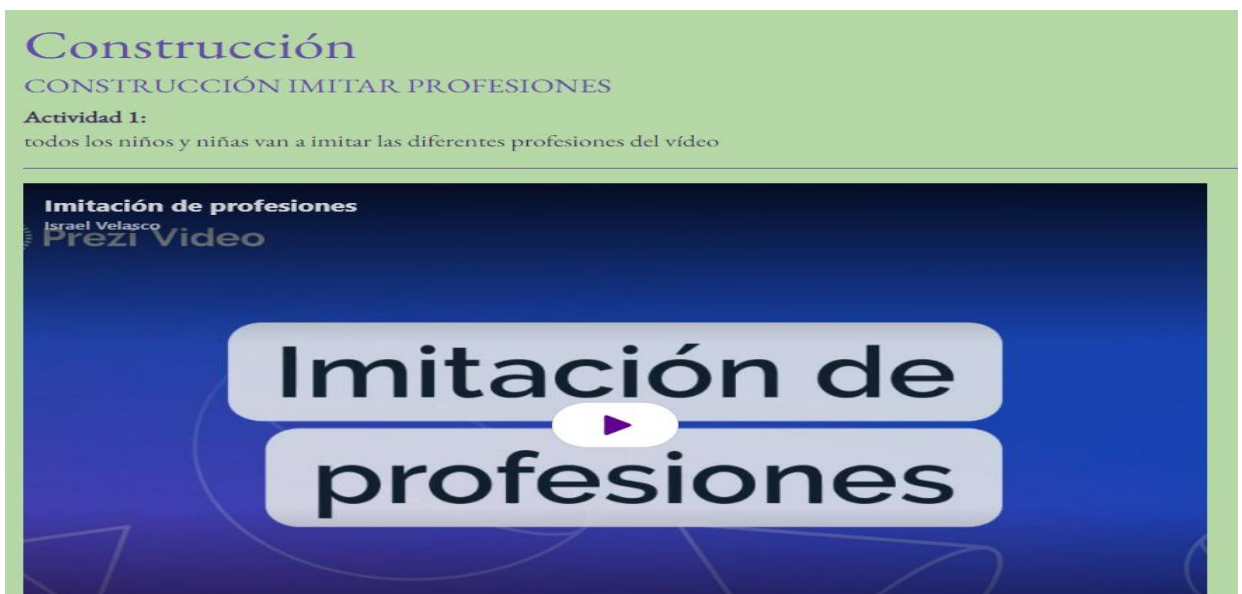
**Ámbito de identidad y autonomía**



**Ámbito de convivencia:** En este apartado muestra hábitos de convivencia a través de cuentos, videos de comportamiento ante la sociedad además este apartado según el currículo del ministerio de educación implica lo que son las profesiones donde de la misma manera está presente las teorías de aprendizaje al momento de aplicar un juego establecido en la página Web, además se encuentra una actividad constructiva donde los niños al observar el video tienen que imitar la profesión que se presente.

**Figura 7**

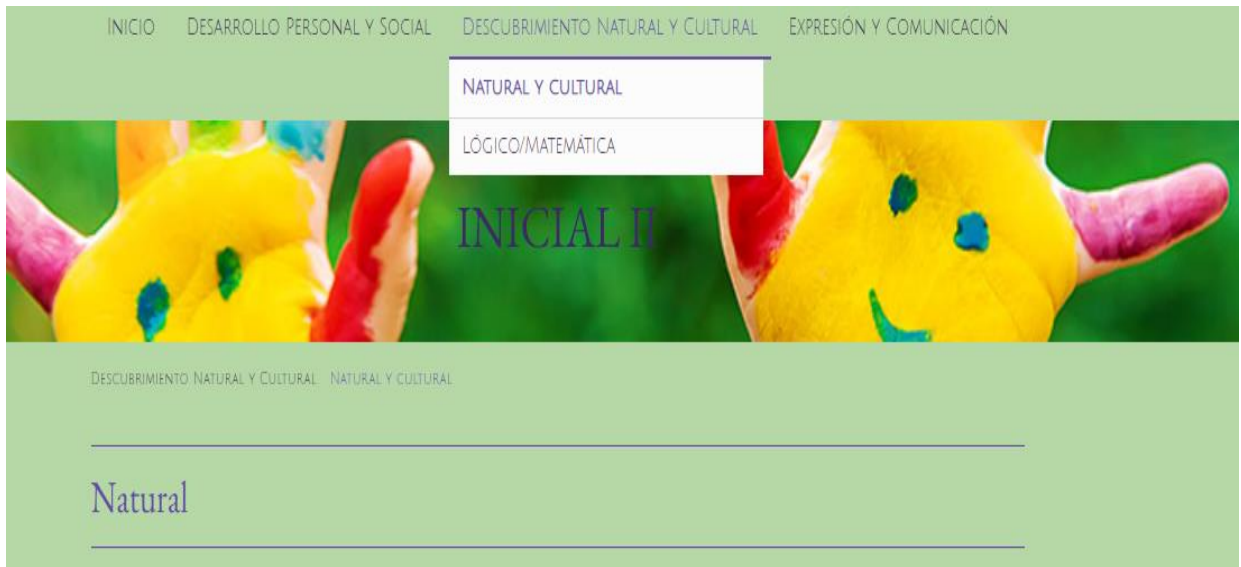
**Ámbito de convivencia**



Eje de **desarrollo descubrimiento natural y cultural**: Consta de los ámbitos natural, cultural y lógico / matemático.

**Figura 8**

### Eje del descubrimiento natural y social



**Ámbito natural y cultural**: este ámbito se compone de exposición, rebote, construcción, y comprobación del contenido. Abarca la naturaleza el cuidado y la cultura de cada niño con esto se muestra ilustraciones, cuentos, juegos acerca de lo natural y cultural en general haciendo énfasis al constructivismo al momento de crear una cara divertida con materiales de la naturaleza.

**Figura 9**

### Ámbito natural y cultural

The image shows a screenshot of a website page titled 'Construcción'. The page is part of a course on 'DESCUBRIMIENTO NATURAL Y CULTURAL'. The main heading is 'Construcción' and the sub-heading is 'ACTIVIDAD CONSTRUCTIVA NATURAL'. The text describes an activity where children create a face using cardboard, leaves, and other natural materials. The instructions are: 'Para ella vamos a necesitar un cartón – por ejemplo una caja de cereales o cualquier otra caja -, un rotulador, un bolígrafo para hacer agujeros con la punta y un poco de pegamento. Y por supuesto, flores, hojas, palos, frutos que hayamos ido recogiendo. El proceso es el siguiente: Dibujamos unas caras en el cartón con el rotulador Hacemos agujeros en la parte superior a alguna de ellas Vamos introduciendo o pegando palos, hojas, flores marchitas o reciclables etc. a modo de cabello, barba etc. El resultado son unas caras muy divertidas como la de la imagen'. There is an image of a smiling face made from cardboard with leaves for hair and a pencil for a smile.

**Ámbito lógico matemático:** este ámbito se compone de exposición, rebote, construcción, y comprobación del contenido. Abarca los números del 1 al 10, figuras geométricas, espacio y tiempo muestra ilustraciones, cuentos, juegos acerca de lógico matemático haciendo énfasis al constructivismo al momento de crear tubos con números conocidos y estudiados.

**Figura 10**

**Ámbito lógico matemático**

INICIO DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DESCUBRIMIENTO NATURAL Y CULTURAL EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

CIERRE

adrformacion  
SOLUCIONES INTEGRALES DE E-LEARNING

Formación Programada  
Certificados de Profesionalidad  
Proyectos e-learning  
LCMS Personalizado

SOLUCIONAR EL EJERCICIO GEOMÉTRICO

## Construcción

¿Te apetece una partida? Crea tus propios bolos con esta manualidad. **Materiales.**

Tubos de papel higiénico  
Temperas de colores

**Pasos**

Pinta cada tubo de papel de un color y numerarlos del 1 al 5.  
Después haz una bola de papel y juega con los niños a derribar los bolos.

Eje de **Expresión y comunicación:** Consta de los ámbitos de expresión del lenguaje, artística, corporal y motricidad.

**Figura 11**

**Eje de expresión y comunicación**

INICIO DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DESCUBRIMIENTO NATURAL Y CULTURAL EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

CIERRE

EXPRESIÓN DE LENGUAJE  
EXPRESIÓN ARTÍSTICA  
EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD

INICIAL II

EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN EXPRESIÓN DE LENGUAJE

## Exposición

APRENDIENDO VOCALES

Ronda De Las Vocales, Canticuentos, Canción Infantil - MundoCanticuentos

Copiar vin...

a e o u u

MUNDO



**Ámbito expresión del lenguaje:** este ámbito se compone de exposición, rebote, construcción, y comprobación del contenido. Abarca contenidos importantes como los vocales, ejercicios de lenguaje, palabras nuevas para los infantes haciendo énfasis al constructivismo al momento de construir un cuento con ayuda de pictogramas.

**Figura 12**

**Ámbito de expresión del lenguaje**

**Ámbito expresión artística:** este ámbito se compone de exposición, rebote, construcción, y comprobación del contenido. Abarca contenidos importantes como bailes, juegos tradicionales, roles asumiendo responsabilidades y respetar reglas haciendo énfasis al constructivismo al momento de construir manualidades en plastilina.

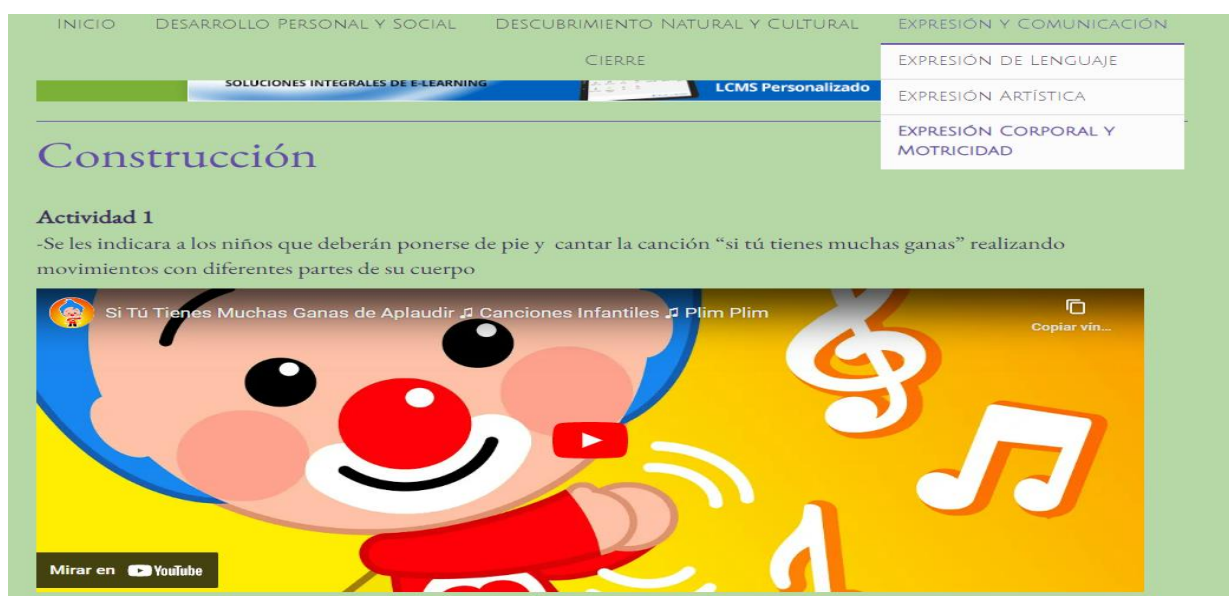
**Figura 13**

**Ámbito de expresión artística**

**Ámbito expresión corporal y motricidad:** este ámbito se compone de exposición, rebote, construcción, y comprobación del contenido. Abarca contenidos importantes como importancia de expresión corporal, lenguaje corporal, puntos cardinales, actividades de movimientos corporales haciendo énfasis al constructivismo al momento de construir la coreografía observada en el video.

**Figura 14**

### **Ámbito de expresión corporal y motricidad**



#### **c. Estrategias y/o técnicas**

Las estrategias y técnicas de enseñanza trabajadas en este ambiente virtual de aprendizaje (EVA) abarca los tres ejes de educación inicial siguientes:

- Observación de videos, esta táctica atrae la atención de los infantes de manera rápida y con gran señal, responden con rapidez al conocimiento. Para la ejecución de este entorno virtual se utilizó varios videos del repositorio de YouTube con código embebido.
- Canciones, es una táctica que le gusta al alumno principalmente a los auditivos, consiente que se repita algunos períodos sin molestar a los niños, además, es una condición de colectivizar con los compañeros.
- Juegos, son muy poderosos para ampliar destrezas de motrices, pensamiento, favorecen a perfeccionar la atención, la concentración, el implantar de normas y especialmente la resolución de problemas. Este tipo de estrategias consigue que el infante asimile, intuya y perfeccione cualquier idea de un modo divertido.

- Ejercicios y tareas con juegos participativos, favorecen a los educandos a desplegar la independencia, la investigación aplicando lo asimilado en las aulas, además facilita que los niños se constituyan y resuelvan problemas juntos.

### 1.3. Validación de la propuesta

Para validar la propuesta se empleó una herramienta de valoración al ambiente virtual este entorno es para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de los tres ejes de educación es importante tener el criterio, opinión, recomendaciones y aportes de 5 profesionales que sustenten título de cuarto nivel o especialistas de computación, educación inicial y manejo de plataformas virtuales.

Para la recolección de información se creó una encuesta como Guía para estimar la propuesta a través del criterio de profesionales

- Usabilidad
- Diseño y calidad
- Contenido
- Redacción de actividades
- Organización
- Aportes o sugerencias (pregunta abierta)

Los criterios a evaluar son los siguientes indicadores escalables:

- Muy adecuado
- Bastante adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado
- Inadecuado

Además, de los criterios mencionados se proporcionó un espacio abierto para que los profesionales mencionan su criterio, opiniones, recomendaciones y criterios sobre el entorno virtual de aprendizaje.

La valoración de los profesionales dio como resultado lo siguiente:

Los aspectos de usabilidad es bastante adecuado y muy adecuado esto nos da a entender que el sitio es fácil de usar y la navegación por el sitio es sencilla por otra parte, las herramientas digitales usadas son bastante adecuadas para el sitio y la información en la mayoría de los evaluados es bastante adecuada en cuanto a el espacio abierto para criterio, opiniones, recomendaciones y criterios mencionaron que hay que ajustar el diseño a un celular móvil e incluir material de apoyo como por ejemplo para colorear, además mencionaron en detallar mejor las actividades e incluir colores institucionales, por otra parte, mencionaron en crear más actividades en el apartado construcción del ámbito de convivencia.

#### 1.4. Matriz de articulación de la propuesta

En la matriz se resume la articulación del beneficio ejecutado con los soportes teóricos, metodológicos, estratégicos y tecnológicos empleados.

Tabla

2

Matriz de articulación

EJES O PARTES PRINCIPALES	SUSTENTO TEÓRICO	SUSTENTO METODOLÓGICO PACIE	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	INSTRUMENTOS APLICADOS
<b>DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL</b>	<b>Cognitivism</b> o <b>Constructivism</b> o <b>Conectivismo</b>	Exposición	Visualización de videos, canciones, cuentos, actividades resumen.	Actividades con el propósito de una experiencia concreta	YouTube Canciones Cuentos Dinámicas
		Rebote	Juegos interactivos	Analiza y reflexiona las experiencias a través de preguntas	Educa play Test
		Construcción	Rompecabezas	Sistematiza la información adquirida mediante una aplicación de lo aprendido	Prezi jigsawplanet
		Comprobación	Reconocer emociones	Solución de casos usando lo aprendido.	Educa play Test
<b>DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO</b>	<b>Cognitivism</b> o <b>Constructivism</b> o <b>Conectivismo</b>	Exposición	Visualización de videos, canciones, cuentos, actividades resumen.	Actividades con el propósito de descubrir el medio natural.	YouTube Canciones Cuentos Dinámicas

<b>NATURAL Y CULTURAL</b>					Pdf
		Rebote	Resolución de casos	Analiza y reflexiona las experiencias a través del dialogo	Educa play
		Construcción	Ilustraciones, pictogramas	Sistematiza la información adquirida mediante la aplicación y creación de lo aprendido	Pictogramas Material reciclado
		Comprobación	Resolución de casos Mediante juegos	Solución de casos usando lo aprendido.	Educa play Test
<b>EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN</b>	<b>Cognitivism Constructivism o Conectivismo</b>	Exposición	Visualización de videos, canciones, cuentos, actividades resumen.	Actividades con el propósito de mejorar el lenguaje, motricidad y expresión artística	YouTube Canciones Dinámicas Danza
		Rebote	Resolución de casos	Analiza y reflexiona las experiencias a través del dialogo	Educa play
		Construcción	Ilustraciones, pictogramas, cuentos, arte, danza, coreografías.	Sistematiza la información adquirida mediante la aplicación y creación de lo aprendido	YouTube Pictogramas Plastilina Coreografías Danza
		Comprobación	Resolución de casos Mediante juegos	Solución de casos usando lo aprendido.	Educa play Test

Fuente: Elaboración propia

## CONCLUSIONES

Al finalizar la presente propuesta de investigación se concluye basados a los objetivos específicos que:

Los elementos teóricos elegidos, examinados permitieron tener una idea más amplia del entorno virtual a desarrollar para los infantes de educación “Inicial II de la Escuela de Educación Básica Jaime Andrade Fabara” de la ciudad de Latacunga, con ayuda de proyectos de investigación similares se eligieron herramientas de desarrollo Web, técnicas de recolección de información, además permitió elegir teorías de aprendizaje actuales para realizar un trabajo de calidad basada en experiencias acorde a este trabajo de investigación.

Por consiguiente, los componentes, estructura e información del sitio Web fueron elegidos del currículo del “Ministerio de Educación del Ecuador” este currículo de educación es a nivel general para todo el territorio ecuatoriano por tal motivo la página web puede ser utilizada por otras instituciones que formen niños a nivel inicial II. Es por ello que la información del sitio Web es veraz y acorde a la formación del ministerio de educación.

Por otra parte. Se implementó actividades interactivas basadas en la observación y Juegos en el sitio Web para los infantes, mismos que a través de la herramienta Web Jimdo como la principal herramienta se estableció una habilidad de educación para la enseñanza de los tres ejes de educación estos ejes a su vez se componen de 7 ámbitos los mismo que son un nivel específico en base a estos ámbitos se desarrolló las actividades “Juegos”. Para la obtención de un sitio Web interactivo.

La Validación del entorno virtual de aprendizaje ejecutada a especialistas de educación inicial II se verificó la viabilidad de la estructura e información de la misma. Recalcando la buena Organización y validación de la información además se destacó las herramientas utilizadas que fortalecerán el aprendizaje del niño aumentará su motivación al momento de realizar sus actividades.

## RECOMENDACIONES

Al finalizar la presente propuesta de investigación se recomienda en base a las conclusiones lo siguiente:

Obtener información idéntica a la propuesta de investigación donde trabajé con el mismo contexto es decir si trabaja con niños de inicial encontrar trabajos de investigación que su contexto sea niños de inicial lo mismo al momento de trabajar en otro contexto.

Además, es muy fundamental trabajar en sitios Web educativos con información veraz, actual y comprobada por cualquier ente regulador puede ser el caso del ministerio de educación porque esto es muy fundamental al momento de implementar el sitio Web.

Es recomendable implementar actividades como juegos, videos interactivos en un sitio Web educativo para hacerlo más entretenido para los educandos esto fomentará la motivación y existirá un mejor aprendizaje

## BIBLIOGRAFÍA

- Andino, A. D. A. (2020). *Herramientas de la web 2.0 para el aprendizaje de las relaciones lógico matemáticas con niños de inicial 2*. 524, 101.  
<https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2362>
- Cajal, A. (2014). Investigación de campo: características, tipos y etapas. *Al-Qantara*, 13.
- Carla, J., Uribe, M., Arnold, P., & Sánchez, R. (2019). *Lex*.
- Cordoba, M., & Monsalve, C. (2021). Tipos de investigación: Predictiva, proyectiva, interactiva,. *Tipos De Investigacion*, 139–140.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). 濟無No Title No Title No Title. 189.
- Gómez Urquiza, J. L. (2019). Gamificación y aprendizaje basado en juegos en la docencia en Enfermería. *Metas de Enfermería*, 22, 5–19.  
<https://doi.org/10.35667/metasenf.2019.22.1003081391>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Educational research methodologies (descriptive, experimental, participatory, and action research). *Revista Científica Mundo de La Investigación y El Conocimiento*, 0(3), 163–173.  
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Israel, U. T., Gestión, M., Aprendizaje, D. E. L., & Por, M. (2022). Universidad tecnológica israel (Issue 189).
- Mendoza, H. y. (2015). Metodología De La Investigación: Las Rutas Cuantitativa,.  
[https://www.academia.edu/43711980/METODOLOGÍA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACIÓN\\_LAS\\_RUTAS\\_CUANTITATIVA\\_CUALITATIVA\\_Y\\_MIXTA](https://www.academia.edu/43711980/METODOLOGÍA_DE_LA_INVESTIGACIÓN_LAS_RUTAS_CUANTITATIVA_CUALITATIVA_Y_MIXTA)
- Morales, Y. A. (2018). Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje. *Revista Vinculando*, 1–8.
- Sánchez Vaca, M. C. (2018). Desarrollo De Un Cuaderno Digital Interactivo Como Herramienta Didáctica Para La Enseñanza De Matemática De Segundo Año De Educación General Básica. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2405/1/76681.pdf>
- Delgado Moreno, L., & Solaguren-Beascoa Fernández, M. (2020). ENTENDER Y APLICAR LAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Understanding and applying learning theories. *Revista Digital de Educación y Formación Del Profesorado*, 18, 1–27.



Ministerio de Educación. (2014). Currículo Educación Inicial 2014. Currículo Educación Inicial 2014, 1–69. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

## ANEXOS

### Anexo1

#### Formato de encuesta

# Encuesta a Docentes de Educación Inicial II

Objetivo: Conocer la factibilidad de los docentes para utilizar herramientas TIC



israelvelasco1998@gmail.com (no se comparten)

[Cambiar cuenta](#)



1.- ¿Considera usted importante utilizar un Sitio Web para la enseñanza de destrezas en sus niños?

- Siempre
- A veces
- Nunca

2.- ¿Piensa usted que el proceso de enseñanza aprendizaje se verá afectado si el maestro no conoce de tic?

- Siempre
- A veces
- Nunca

3.- ¿Considera usted atractivo enseñar con un Sitio web para motivar a los niños de inicial?

- Siempre
- A veces
- Nunca

4.- ¿Incentiva a los estudiantes con la construcción del conocimiento a través de la tecnología?

- Siempre
- A veces
- Nunca

5.- ¿Le agradaría utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje un Sitio web?

- Siempre
- A veces
- Nunca

6.- ¿Considera usted que el uso de recursos tecnológicos es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de inicial?

- Siempre
- A veces
- Nunca

7.- ¿Utiliza usted alguna herramienta tecnológica para impartir sus clases?

- Si
- No

8.- ¿con qué frecuencia hace uso de herramientas tecnológicas para apoyar a su labor docente?

- Siempre
- A veces
- Nunca

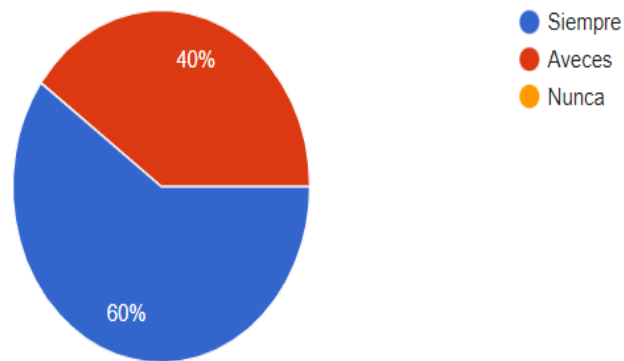
9.- ¿considera necesario capacitaciones de formación en el uso de las TIC?

- Si
- No

Dirigida a los magistrales docentes de “Educación Inicial II de la Escuela de Educación Jaime Andrade Fabara”

**Pregunta 1.** ¿Considera usted significativo manejar un Sitio Web para la instrucción y destrezas en sus niños?

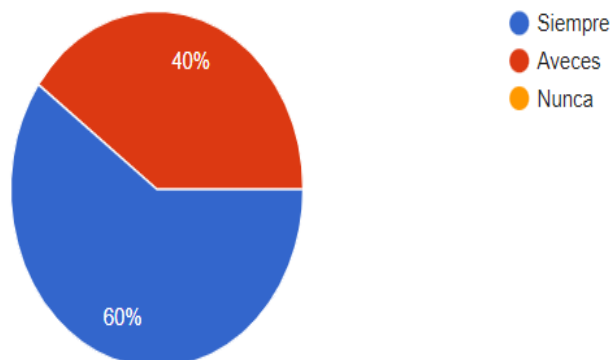
Uso de un Sitio Web para mejorar las destrezas de los niños.



Los sitios web en la actualidad son herramienta indispensable para la alineación de los infantes y jóvenes ya que brinda información relevante y a la vez plantean actividades didácticas por consiguiente el 50% los encuestados sostienen que es importante el uso de sitios Web.

**Pregunta 2.** ¿Considera que el proceso de enseñanza será afectado si el docente no aprende de las TIC?

El maestro debe conocer las TIC.

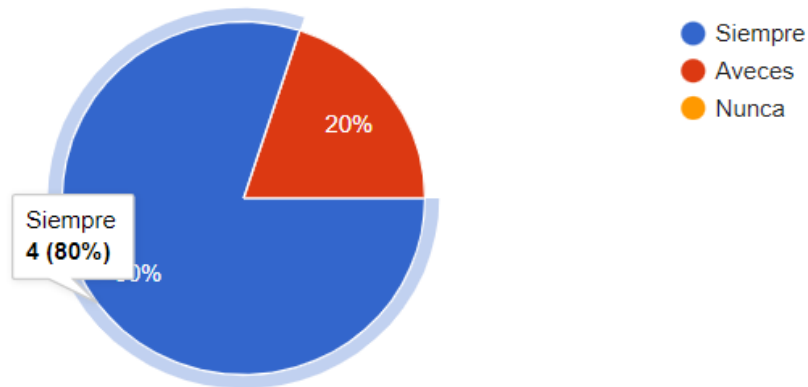


Según el 66,7% de los encuestados mantiene que se puede ver afectado el proceso de enseñanza. Puesto que la TIC ha dado un impacto positivo en el espacio pedagógico por ello es necesario que el

pedagogo esté en constante desarrollo de la misma de esta manera impulsará la creatividad de los alumnos.

**Pregunta 3.** ¿Piensa usted interesante instruir con una Web para motivar a los niños?

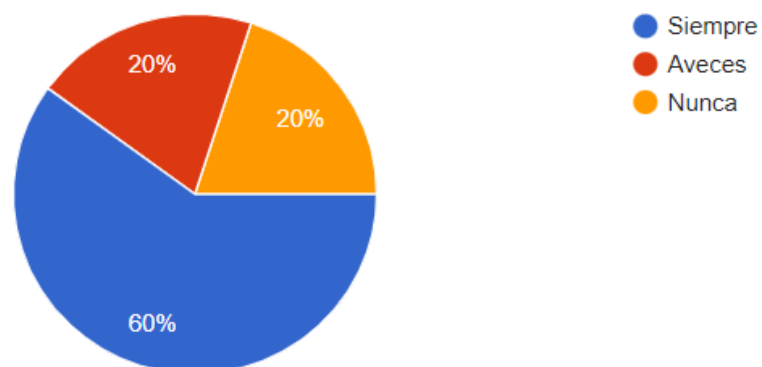
Emplear un sitio Web para la motivación



Los sitios web ayudan a conseguir mejores oportunidades de aprendizaje a los niños, el 33.3% de nuestros encuestados consideran que es atractivo enseñar con tecnologías digitales ya que accederán a información de asuntos que impactan a la sociedad de esta manera se impulsa desde corta edad a tener un pensamiento creativo para resolver posibles conflictos en la comunidad.

**Pregunta 4.** ¿El maestro debe incentivar a los estudiantes para la construcción de comprensión a través de la tecnología?

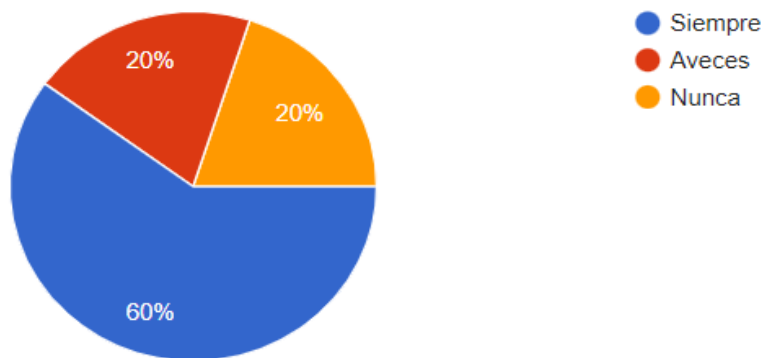
Estimulación de conocimiento a través de la tecnología.



El 33,3% afirma que el maestro debe incentivar a sus alumnos a través de la tecnología donde es un buen argumento debido a que la tecnología ayuda a fortalecer el pensamiento crítico desde tempranas edades facilitando la enseñanza-aprendizaje

**Pregunta 5.** ¿Le gustaría utilizar un sitio Web para enseñar a sus niños?

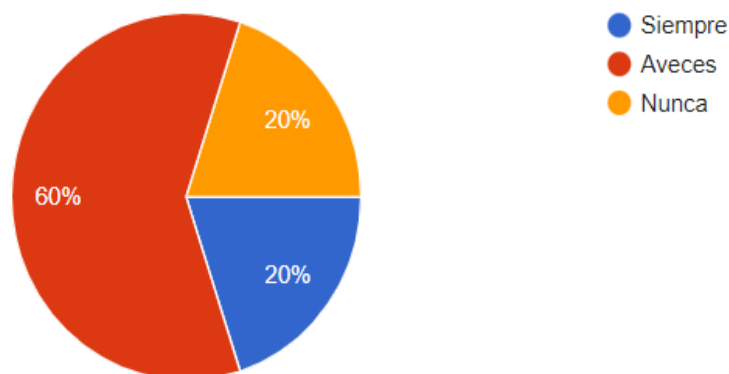
Uso de un sitio web para el proceso de aprendizaje.



Al 50% de los docentes les agrada la idea de poder utilizar un sitio tecnológico para enseñar a sus niños donde es un indicador muy satisfactorio porque ellos ven en la tecnología un medio atractivo de enseñar.

**Pregunta 6.** ¿Piensa usted que el uso de tecnología es significativo en el transcurso de instrucción de niños en nivel inicial?

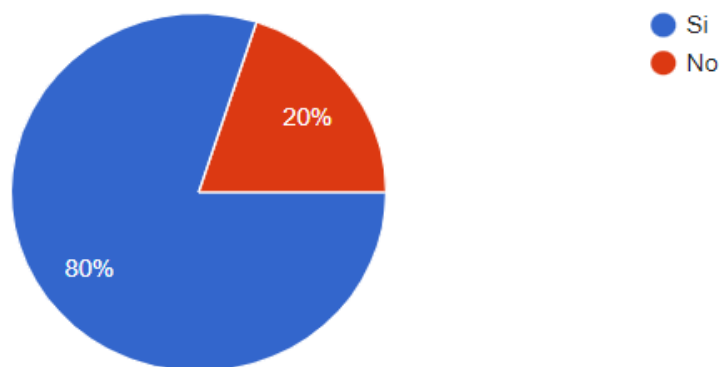
Usos tecnológicos de los niños de inicial.



El 50 % de los docentes conoce la importancia de usar la tecnología como un medio para enseñar esto es muy satisfactorio para esta investigación por que los docentes se centran en que si es significativo la tecnología para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Pregunta 7.** ¿Utiliza usted alguna herramienta tecnológica para impartir sus clases?

Manejo de materiales tecnológico.



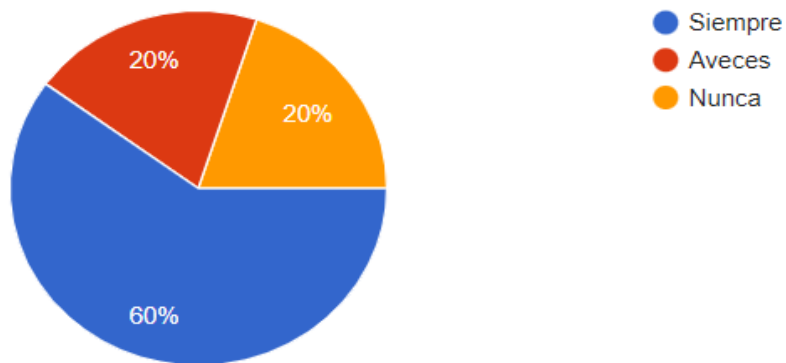
La mayoría de docentes muestra un interés bastante amplio en utilizar la tecnología como medio de enseñanza para sus infantes esto nos da entender que la mayoría de docentes utiliza por lo menos un medio tecnológico para incentivar a sus niños el uso tecnológico.

**Pregunta 8.** ¿Con qué periodicidad usa herramientas tecnológicas para armar su trabajo docente?

Uso de herramientas tecnológicas para el apoyo del docente.



El 33,3% menciona que hace uso de herramientas tecnológicas para apoyar su labor de docente lo



que indica que muy pocos docentes utilizan la tecnología como un medio para impartir sus clases.

### **Entrevista aplicada a un directivo de la “Escuela de Educación Jaime Andrade Fabara”**

La siguiente encuesta se realizó a la directora de Escuela de Educación Jaime Andrade Fabara

**Nombre:** Lic. Rosario Osorio Msc.

**Título académico:** “*Magíster en Liderazgo y Gerencia Educativa.*”

**Cargo en la Institución:** *DIRECTORA*

#### **1. ¿El establecimiento cuenta con TIC para la formación de sus alumnos?**

Sí, contamos con tecnología de la información y la comunicación que se ha fortalecido durante la pandemia y decidió continuar el proceso educativo en todos los niveles a través del aprendizaje en

## **línea.2.- ¿Qué recursos digitales Dispone la institución?**

- Dos laboratorios de informática
- Biblioteca virtual
- Internet.
- Pizarras digitales
- Proyector de video en varias aulas.
- Plataforma de videoconferencia ZOOM.
- Redes sociales (Instagram, Facebook, página web, correos electrónicos, aplicaciones de mensajería móvil como WhatsApp.

## **3.- ¿Cómo se encuentra equipada la institución?**

Infocus, computador en cada aula. Docentes de inicial con laboratorio de pantalla digital. Impresora. Computadoras e impresoras en la mayoría de las oficinas administrativas. Internet de banda ancha.

## **4.- ¿Qué opinión tiene sobre las habilidades tecnológicas de los docentes del Colegio que usted dirige?**

Nuestro equipo docente dedicado y profesional es consciente de que la enseñanza y el aprendizaje en línea es diferente al escenario presencial, adaptó e implementó nuevas herramientas didácticas y técnicas para enriquecer las experiencias de aprendizaje en esta nueva realidad, agradecemos el apoyo de la Universidad. sobre tecnología La pandemia obligó a los docentes de 2º de primaria y secundaria a experimentar con el aprendizaje en línea, incluyendo a niños de esta edad que presentan ciertos escases educativas propias de su progreso creciente, cuyo nivel de autonomía era inestable, por lo que comenzaron a formarse, investigar y crear. un pedagógico estrategias didácticas que promuevan con gran éxito la motivación de los estudiantes en estos niveles educativos. La institución educativa cuenta con docentes especializados en tecnología.

## **5.- ¿En la asignatura de educación inicial tienen dificultades los infantes en el aprendizaje?**

Los niños tienen dificultades en la motricidad en distinguir izquierda, derecha además tienen dificultades en el lenguaje donde muchos niños no fortalecen esa parte para grados superiores y no usan palabras adecuadas para expresarse, también, existe dificultades en reconocer las partes de su cuerpo, la cultura donde nosotros nos desenvolvemos, costumbres o reconocer tipos de animales sin son domésticos o salvajes, también al momento de contar los números no todos al terminar inicial tienen desarrollada esa destreza.

## **6.- ¿Estar al tanto si preexisten inconvenientes en el transcurso de enseñanza en el Establecimiento con respecto a sus niños? ¿Cuáles?**

En general, especialmente en los estudiantes de Inicial hay la dificultad para mantener una atención sostenida, generar procesos de abstracción y extrapolar lo aprendido a situaciones de la vida

real, se observa cierta tendencia a mecanizar procesos y cierta dificultad para concentrarse. Se supone que es importante y fundamentalmente en la formación en línea diseñar un ambiente virtual que ayude con un refuerzo académico con tecnologías simbolizan para los procesos de instrucción, con novedosas y creativas propuestas que impliquen acciones de gamificación, con juegos, que despierten la motivación por el aprendizaje.

**7.- ¿Cree usted que la implementación del entorno virtual aprendizaje en inicial fortalecerá el proceso enseñanza-aprendizaje?**

Considero que Si, un entorno virtual específicamente diseñado para a estudiantes de estas edades pienso que estaría provechoso para los alumnos, auxiliaría a robustecer sus conocimientos de manera creativa, avivará su interés y, por lo tanto, mejoraría su atención, permitiría que los estudiantes trabajen interés en la asignatura de fuera del programa de clases, motivados por instruirse.

## Anexo 2

### Validación de propuesta

# Validación de propuesta

objetivo :Validar el criterio de especialistas



israelvelasco1998@gmail.com (no se comparten)

[Cambiar cuenta](#)



¿Nombres ?

Tu respuesta

---

¿Nivel académico y experiencia en ejercicio de profesión?

Tu respuesta

---

1.-¿El entorno virtual de aprendizaje (EVA) es adecuada para el uso de niños de 4 a 5 años?

- Muy adecuado
- Bastante adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado
- Inadecuado

¿Las herramientas digitales utilizadas son las adecuadas para el contenido a tratar?

- Muy adecuado
- Bastante adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado
- Inadecuado

¿Los recursos de apoyo mostrados en la sección de exposición,rebote, construcción, comprobación contienen información clara, concisa y concreta?

- Muy adecuado
- Bastante adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado
- Inadecuado

¿ Aprendizaje de Los simuladores incrustados contribuyen al proceso de enseñanza e los temas expuestos?

- Muy adecuado
- Bastante adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado
- Inadecuado

¿ Las actividades de la sección de construcción tienen una instrucción clara para su respectivo desarrollo?

- Muy adecuado
- Bastante adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado
- Inadecuado

¿El entorno virtual de aprendizaje posee una estructura organizada.

- Muy adecuado
- Bastante adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado
- Inadecuado

¿Existe alguna recomendación en el diseño de colores, apariencia o actividades a mejorar?

Tu respuesta

---

Enviar

Borrar formulario

¿Nombres?

Docentes que validaron la propuesta

¿Nombres ?

5 respuestas

Tatiana Velasco

Norma Valdez

Carolina Herrera

Gabriela Saillema

Maribel Tapia

¿Nivel académico y experiencia en ejercicio de profesión?

Nivel académico que validaron la propuesta

### ¿Nivel académico y experiencia en ejercicio de profesión?

5 respuestas

Máster educación inicial. 10 años en el sector docente

Máster educación inicial

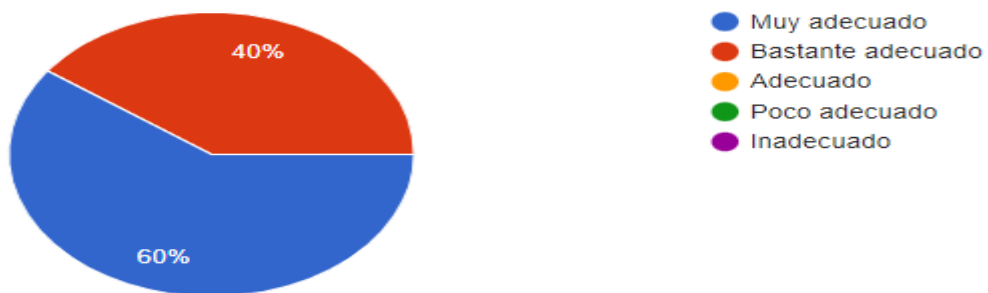
Máster en educación Básica 12 años educación inicial I Y II

máster educación inicial

Máster educación 14 años de experiencia como docente de inicial.

1.- ¿El entorno virtual de aprendizaje (EVA) es adecuada para el uso de niños de 4 a 5 años?

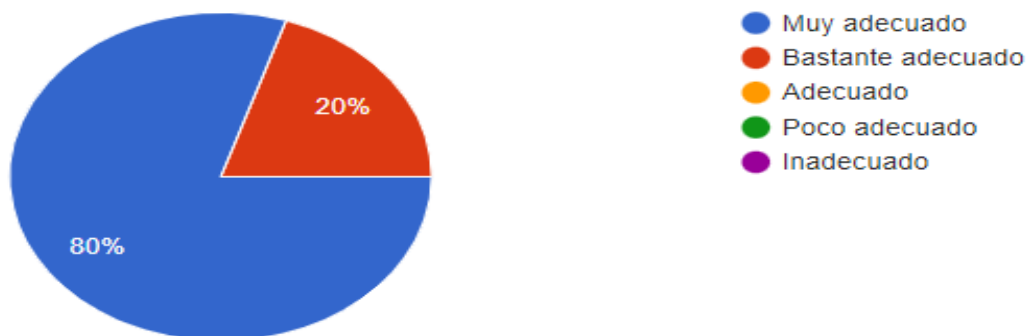
Figura 25



2.- ¿Las herramientas digitales utilizadas son las adecuadas para el contenido a tratar?

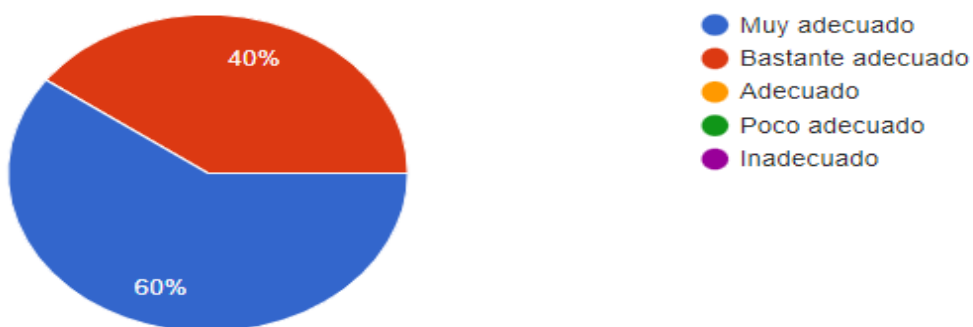
Figura 26





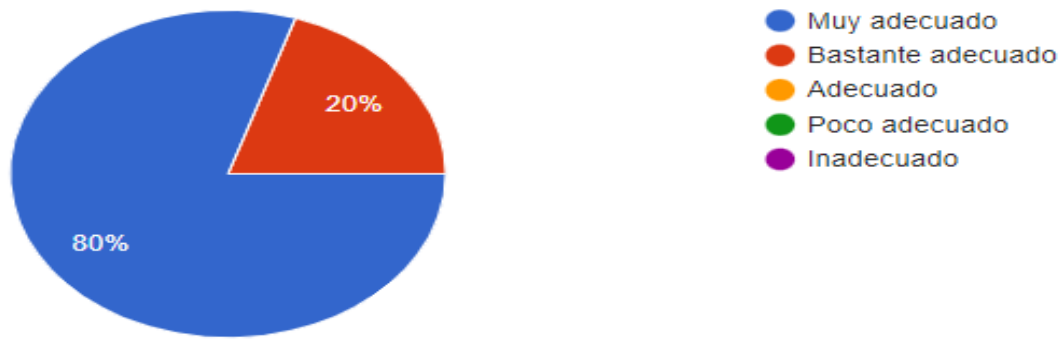
3.- ¿Los recursos de apoyo mostrados en la sección de exposición, rebote, construcción, comprobación contienen información clara, concisa y concreta?

Figura 27



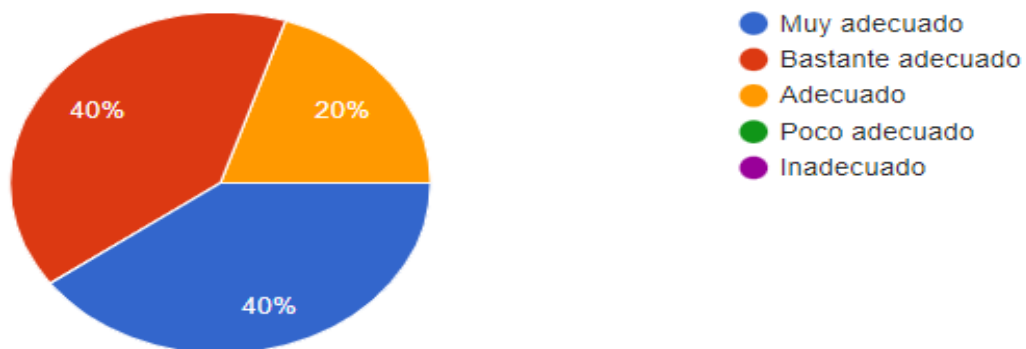
4.- ¿Aprendizaje de Los simuladores incrustados contribuyen al proceso de enseñanza e los temas expuestos?

Figura 28



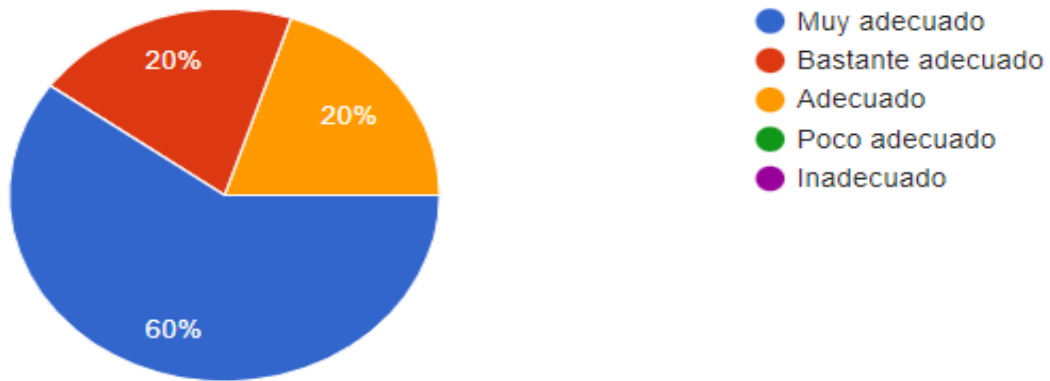
5.- ¿Las actividades de la sección de construcción tienen una instrucción clara para su respectivo desarrollo?

Figura 29



6.- ¿El entorno virtual de aprendizaje posee una estructura organizada?

Validación de organización de entorno virtual



7.-¿Existe alguna recomendación en el diseño de colores, apariencia o actividades a mejorar?

#### Recomendaciones del sitio

¿Existe alguna recomendación en el diseño de colores, apariencia o actividades a mejorar?

4 respuestas

la apariencia en dispositivo móvil ajustar al dispositivo, incluir material de apoyo para actividades para colorear.

Detallar de mejor manera las actividades, incluir colores institucionales.

Mejorar la actividad de construcción de convivencia

Implementar mas actividades constructivas

### **Anexo3**

#### **Entrevista a un directivo de la escuela de educación Jaime Andrade Fabara**

#### **Entrevista aplicada a un directivo de la Escuela de Educación Jaime Andrade Fabara**

La siguiente encuesta se realizó a la directora de Escuela de Educación Jaime Andrade Fabara

**Nombre:** Lic. Rosario Osorio Msc.

**Título académico:** Magíster en Liderazgo y Gerencia Educativa.

**Cargo en la Institución:** Rectora

1. ¿La institución cuenta con TIC para la formación de sus estudiantes?
- 2.- ¿De qué recursos digitales de comunicación Disponemos la institución
- 3.- ¿Cómo se encuentra equipada la institución?
- 4.- ¿Qué opinión tiene sobre las habilidades tecnológicas de los docentes del Colegio que usted dirige?
- 5.- ¿En la asignatura de educación inicial tienen dificultades los infantes en el aprendizaje?
- 6.- ¿Conoce si existen problemas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Institución con respecto a la asignatura de Matemáticas? ¿Cuáles?
- 7.- ¿Cree usted que la implementación del entorno virtual aprendizaje en inicial fortalecerá el proceso enseñanza-aprendizaje?