



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO.
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA:

**LOS RECURSOS LÚDICOS DIGITALES EN EL DESARROLLO DEL
ÁMBITO DE RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE
CINCO A SEIS AÑOS.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación,
mención Innovación y Liderazgo Educativo

Autor:

Coronel Ospina Leslie Gabriela

Tutor:

Dr. Tomas Artieda M. Sc.

QUITO - ECUADOR

2020

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

APROBACIÓN DEL PROFESOR

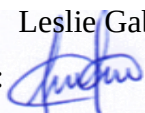
Yo Leslie Gabriela Coronel Ospina declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Los recursos lúdicos digitales en el desarrollo del Ámbito de Relación Lógico Matemático de los niños de cinco a seis años.”, como requisito para optar al grado de maestría y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI). Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 20 días del mes de julio de 2019, firmo conforme:

Autor: Leslie Gabriela Coronel Ospina

Firma:



Número de cédula: 1713389524

Dirección: Provincia: Pichincha ciudad: Quito Parroquia: Carcelén

Barrio: Carcelén

Correo electrónico: lesgaby9@hotmail.com

Teléfono: 0960573705

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LOS RECURSOS LÚDICOS DIGITALES EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE CINCO A SEIS AÑOS.” presentado por Leslie Gabriela Coronel Ospina, para optar por el Título de Maestría en Educación en Liderazgo educativo e Innovación Educativa.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 21 de enero del 2021

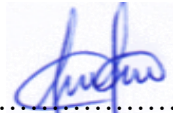


.....
Dr. Tomás Artieda M. Sc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Maestría en Educación en Liderazgo educativo e Innovación Educativa, son absolutamente originales, auténticos, personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 21 de enero del 2021



.....
Leslie Gabriela Coronel Ospina
1713389524

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LOS RECURSOS LÚDICOS DIGITALES EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS, previo a la obtención del Título de Maestría en Educación en Liderazgo educativo e Innovación Educativa, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 21 de enero de 2021

.....

M.Sc. David Rojas

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

M.Sc. Marcela Silva.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL REVISOR



.....

Dr. Tomás Artieda

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi familia y a mi tutor que siempre estuvieron apoyándome en cada momento por lo cual quedo muy agradecida hacia ellos y quedan en mi memoria las enseñanzas que han dejado en mi vida diaria.

Leslie

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer al Gran Arquitecto del Universo que sin él no hubiera culminado nada, también agradezco a la Universidad Tecnológica Indoamérica, a cada uno de los docentes que supieron guiarme y brindarme su apoyo en cada momento, en especial a mi tutor por el apoyo brindado.

Leslie

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada.....	i
Aprobación del Profesor.....	ii
Aprobación del tutor.....	iii
Declaración de autenticidad.....	iv
Aprobación tribunal.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice de tablas.....	x
Índice de gráficos.....	xii
Resumen ejecutivo.....	xiv
Abstract.....	xv
 INTRODUCCIÓN.....	 1
Importancia y actualidad.....	1
Justificación.....	2
Planteamiento del problema.....	7
Árbol del problema.....	9
Análisis crítico causa efecto.....	10
Formulación del problema.....	11
Interrogante de la investigación.....	11
Objetivos.....	11
 CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	 12
Antecedentes de la investigación (estado del arte).....	12
Desarrollo de la variable independiente Recursos Lúdicos Digitales.....	15
Didáctica.....	15
Metodología activa.....	17
Recursos lúdicos digitales.....	18
Importancia.....	19
Ventajas.....	20
Características.....	21
Clasificación.....	22
Desarrollo de la variable dependiente ámbito de relación matemática.....	22
Currículo de preparatoria.....	22
Ejes de desarrollo y aprendizaje.....	24
Ámbito de relación lógico matemática.....	26
Importancia.....	27
Habilidades específicas.....	29
Nociones.....	30

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO.....	32
Paradigma y tipo de investigación.....	32
Paradigma.....	32
Modalidad.....	32
Tipos de investigación.....	32
Niveles de investigación.....	33
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos.....	34
Población y muestra.....	34
Operacionalización de las variables.....	35
Procedimientos para la recolección de la información.....	40
Confiabilidad del instrumento.....	40
Resultados del diagnóstico de la situación actual.....	41
Análisis e interpretación de resultados.....	41
Resumen de las principales insuficiencias detectadas.....	76
Conclusiones.....	77
Recomendaciones.....	78
 CAPÍTULO III: PRODUCTO/RESULTADO.....	 79
Propuesta de solución al problema	79
caso 1: producto.....	79
Tema.....	79
Datos informativos.....	79
Antecedentes de la propuesta	79
Justificación.....	80
Beneficiarios.....	81
Definición del producto.....	81
Objetivos.....	82
Análisis de factibilidad.....	82
Fundamentación Científica.....	83
Metodología.....	83
Modelo Operativo.....	83
Guía de recursos lúdicos digitales.....	84
 BIBLIOGRAFÍA.....	 190
ANEXOS.....	192

INDICE DE TABLAS

Tabla N°1. Fundamentos pedagógicos del currículo integrador.....	25
Tabla N°2. Operacionalización de la Variable Independiente.....	35
Tabla N°3. Operacionalización de la Variable Dependiente.....	36
Tabla N°4. Plan para la recolección de la información.....	37
Tabla N°5. Estadísticas de fiabilidad.....	40
Tabla N°6. Las clases que dan los docentes atraen la atención de su niño o niña.....	41
Tabla N°7. Los recursos que utiliza el docente hacen que su niño o niña sea creativo.....	42
Tabla N°8. Su niño o niña tiene confianza en ingresar a las clases de matemática.....	43
Tabla N°9. Actividades para cada resultado y sus requerimientos.....	44
Tabla N°10. El docente maneja recursos multimedia que ayudan a su niño o niña a aprender jugando.....	45
Tabla N°11. Su niño o niña tiene acceso a la información con los recursos que presenta la docente para estudiar.....	46
Tabla N°12. Su niño o niña aprende mediante textos para el aprendizaje de matemática.....	47
Tabla N°13. Su niño o niña aprende matemática con imágenes y sonidos	48
Tabla N°14. Su niño o niña relaciona el contenido de la matemática mediante medios hipermedia (pictogramas y juegos de semejanzas).....	49
Tabla N°15. Su niño o niña diferencia varios tipos de sonidos, videos e imágenes de números, figuras, etc.....	50
Tabla N°16. Su niño o niña identifica información a través de varias imágenes llamativas.....	51
Tabla N°17. Durante el desarrollo de las clases de matemática su niño o niña reconoce visualmente los números.....	52
Tabla N°18. Su niño o niña menciona verbalmente las figuras geométricas	53
Tabla N°19. Su niño o niña representa las figuras geométricas mediante dibujos.....	54
Tabla N°20. Su niño o niña reconoce los días de la semana.....	55
Tabla N°21. Su niño o niña logra sumar utilizando objetos que se encuentran en casa.....	56
Tabla N°22. Su niño o niña reconoce los números del 1 al 20.....	57
Tabla N°23. Su niño o niña hace grupos de cantidades numéricas.....	58
Tabla N°24. Su niño o niña identifica las figuras geométricas.....	59
Tabla N°25. Su niño o niña diferencia entre lo que es más y lo que es menos.....	60

Tabla N°26. Su niño o niña identifica las nociones de clasificación (separa objetos por colores y tamaños).....	61
Tabla N°27. Su niño o niña realiza actividades de seriación al ordenar objetos por tamaño.....	62
Tabla N°28. Su niño o niña es capaz de agrupar varios elementos y contarlos.....	63
Tabla N°29. Su niño o niña logra contar hasta el número 20.....	64
Tabla N°30. Su niño o niña identifica el número de objetos que desea.....	65
Tabla N°31. Su niño o niña identifica la edad que tiene.....	66
Tabla N°32. Su niño o niña identifica nociones de espacio como arriba-abajo.....	67
Tabla N°33. Su niño o niña relaciona objetos y los diferencia.....	68
Tabla N°34. Su niño o niña disfruta de las actividades realizadas en la clase con relación al ámbito lógico matemático.....	69
Tabla N°35. Su niño o niña se siente motivado al aprender los números....	70
Tabla N°36. Su niño o niña supera desafíos importantes al aprender relación lógico matemáticas.....	71
Tabla N°37. Resumen estadístico de la variable independiente.....	72
Tabla N°38. Resumen estadístico de la variable dependiente.....	73
Tabla N°39. Resultados generales de las dimensiones de las variables.....	74
Tabla N°40. Resultados generales de las variables del estudio.....	75
Tabla N°41. Plan de Acción Propuesta.....	185
Tabla N°42. Plan de capacitación a los docentes.....	187
Tabla N°43. Administración de la propuesta.....	188
Tabla N°44. Evaluación de la propuesta.....	189

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1. Las clases que dan los docentes atraen la atención de su niño o niña	41
Gráfico N°2. Los recursos que utiliza el docente hacen que su niño o niña sea creativo.....	42
Gráfico N°3. Su niño o niña tiene confianza en ingresar a las clases de matemática.....	43
Gráfico N°4. El material creado por el docente para la clase con recursos digitales tiene un diseño atractivo.....	44
Gráfico N°5 El docente maneja recursos multimedia que ayudan a su niño o niña a aprender jugando.....	45
Gráfico N°6. Su niño o niña tiene acceso a la información con los recursos que presenta la docente para estudiar.....	46
Gráfico N°7. Su niño o niña aprende mediante textos para el aprendizaje de matemática.....	47
Gráfico N°8. Su niño o niña aprende matemática con imágenes y sonidos	48
Gráfico N°9. Su niño o niña relaciona el contenido de la matemática mediante medios hipermedia (pictogramas y juegos de semejanzas).....	49
Gráfico N°10. Su niño o niña diferencia varios tipos de sonidos, videos e imágenes de números, figuras, etc.....	50
Gráfico N°11. Su niño o niña identifica información a través de varias imágenes llamativas.....	51
Gráfico N°12. Durante el desarrollo de las clases de matemática su niño o niña reconoce visualmente los números.....	52
Gráfico N°13. Su niño o niña menciona verbalmente las figuras geométricas.....	53
Gráfico N°14. Su niño o niña representa las figuras geométricas mediante dibujos.....	54
Gráfico N°15. Su niño o niña reconoce los días de la semana.....	55
Gráfico N°16. Su niño o niña logra sumar utilizando objetos que se encuentran en casa.....	56
Gráfico N°17. Su niño o niña reconoce los números del 1 al 20.....	57
Gráfico N°18. Su niño o niña hace grupos de cantidades numéricas.....	58
Gráfico N°19. Su niño o niña identifica las figuras geométricas.....	59
Gráfico N°20. Su niño o niña diferencia entre lo que es más y lo que es menos.....	60
Gráfico N°21. Su niño o niña identifica las nociones de clasificación (separa objetos por colores y tamaños).....	61
Gráfico N°22. Su niño o niña realiza actividades de seriación al ordenar objetos por tamaño.....	62

Gráfico N°23. Su niño o niña es capaz de agrupar varios elementos y contarlos.....	63
Gráfico N°24. Su niño o niña logra contar hasta el número 20.....	64
Gráfico N°25. Su niño o niña identifica el número de objetos que desea...	65
Gráfico N°26. Su niño o niña identifica la edad que tiene.....	66
Gráfico N°27. Su niño o niña identifica nociones de espacio como arriba-abajo.....	67
Gráfico N°28. Su niño o niña relaciona objetos y los diferencia.....	68
Gráfico N°29. Su niño o niña disfruta de las actividades realizadas en la clase con relación al ámbito lógico matemático.....	69
Gráfico N°30. Su niño o niña se siente motivado al aprender los números.	70
Gráfico N°31. Su niño o niña supera desafíos importantes al aprender relación lógico matemáticas.....	71

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN Y
DESARROLLO SOCIAL MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN LIDERAZGO
EDUCATIVO E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TEMA: LOS RECURSOS LÚDICOS DIGITALES EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE CINCO A SEIS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE GEORGE WASHINGTON, DE LA CIUDAD DE QUITO, EN EL PERIODO 2020 -2021.

AUTOR: Leslie Gabriela Coronel Ospina

PROFESOR: Dr. Tomás Artieda Cajilema

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo de investigación parte de la necesidad de mejorar el aprendizaje en el ámbito de Relación Lógico Matemático en los niños y niñas de cinco a seis años, tomando en cuenta las falencias en el desarrollo de las destrezas y habilidades que se presentan como consecuencia de la poca aplicación de los recursos lúdicos digitales, importantes en la actualidad, para el desarrollo integral y cognitivo. Además, hay que considerar que es necesario motivar al niño y permitir realizar procesos matemáticos con metodologías activas en cada una de las actividades propuestas. La utilización de recursos lúdicos digitales también ayuda al niño a expresarse libremente con independencia y espontaneidad, con el fin que disfrute mientras lo hace. El marco teórico hace referencia a las principales fundamentaciones que dan origen a la investigación, la metodología acogió los principios del paradigma critico-propositivo con la modalidad bibliográfica documental y el carácter cuantitativo-cualitativo, mediante la aplicación de cuestionarios a padres de familia. A través de esta investigación se deduce que es esencial que los docentes estén actualizados para mejorar los aprendizajes de los estudiantes, siempre tomando en cuenta la importancia de la aplicación correcta del ámbito de relación lógico matemático en los niños y niñas, siendo fundamental el uso de los recursos lúdicos digitales que permite fortalecer su capacidad intelectual y desarrollen las nociones de clasificación, de seriación, de conjuntos, de cantidad, de número, de tiempo - espacio y de correspondencia, falencias que se han evidenciado en los resultados de este estudio, concordante con esto se pretende proponer una guía que coadyuve al uso de recursos lúdicos digitales en el ámbito de relación lógico matemático para niños y niñas de cinco a seis años y que mediante estos recursos ellos logren un mejor desarrollo y dominio de sus actividades diarias, permitiendo además, que el docente llegue a utilizar varios recursos lúdicos digitales de tal manera que el guiarlos en su desarrollo dentro de la unidad educativa.

Descriptores: ámbito relación lógico matemática, didáctica, recursos lúdicos digitales.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN Y
DESARROLLO SOCIAL MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN LIDERAZGO
EDUCATIVO E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

THEME: LOS RECURSOS LÚDICOS DIGITALES EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE CINCO A SEIS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE GEORGE WASHINGTON, DE LA CIUDAD DE QUITO, EN EL PERIODO 2020 -2021.

AUTHOR: Leslie Gabriela Coronel Ospina

TUTOR: Dr. Tomás Artieda Cajilema

ABSTRACT

This research is based on the need to improve the learning process in the Mathematical and Logical Relationships field in boys and girls from five to six years old, taking into account the shortcomings in the development of skills and abilities that increase as a result of the little application of today's relevant digital ludic resources for comprehensive and cognitive development. In addition, it must be considered that it is necessary to motivate the child and allow mathematical processes to be carried out with active methodologies in every single activity proposed. The use of digital and ludic resources helps children to express themselves freely, independently and spontaneously, so that they can enjoy it while doing it. The theoretical framework refers to the main foundations that give rise to this research, the methodology embraced the principles of the critical-propositional paradigm with documentary bibliographical modality and the quantitative-qualitative nature, through the application of questionnaires to parents. Through this research, it is deduced the essential part that teachers keep on updated in order to improve the student learning, always taking into account the relevance of the correct application of the logical-mathematical relationship field in children, however, it is fundamental the use of digital and ludic resources which allow to strengthen their intellectual capacity and develop notions of classification, serialization, sets, quantity, number, time - space and correspondence, issues that have been evidenced in the results of this study, In accordance with this study, it is intended to propose a guide that contributes the use of digital and ludic resources in the field of mathematical logical relationship for boys and girls from five to six years old and through these resources they achieve a better development and mastery of their daily activities, allowing the teacher to get involved in the use of various digital and recreational resources in such a way to guide them in their development within the unit.

KEYWORDS: didactics, didactic games strategies, motor coordination,

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La Universidad Tecnológica Indoamérica tiene como línea de investigación la innovación académica; y, sublínea de investigación: aprendizaje. El tema a tratar son los recursos lúdicos digitales en el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático, que se desarrollará mediante actividades dinámicas que logren incentivar el interés en conocimientos significativos y nuevas experiencias.

La pertinencia en esta investigación se respalda en algunas disposiciones legales vigentes en el Ecuador que permite a este proyecto obtener concordancia para el desarrollo de toda la comunidad educativa. A continuación, se detalla toda la normativa que será fundamental para este progreso.

Para el crecimiento y desarrollo de la educación es oportuno tomar en cuenta la Constitución de la República del Ecuador que dispone que todos los individuos tienen derecho a la educación de manera holística, equitativa y democrática. Constitución Art. 27. (2008, p 32 y 33).

Una buena aplicación de los recursos lúdicos digitales en la educación permitirá el desarrollo de habilidades, desenvolvimiento y destrezas en el ámbito relación lógico matemático, que son fundamentadas en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). Art. 6, literal m, de los fines de la educación. (2015).

m) propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística. (p.16)

Por medio de los recursos lúdicos digitales se obtendrá a futuro un aprendizaje innovador que permitirá en los estudiantes un mejor desenvolvimiento y autoconfianza tomando en cuenta el Plan Toda una Vida. (2017-2021) al revisar la historia de un país queda de evidencia que sus propósitos dependen de las decisiones y acciones que se tomen del presente [...] (p.31)

La utilización de los recursos lúdicos digitales en el ámbito de relación lógico matemático es de gran importancia ya que permite al docente impartir nuevos e innovadores conocimientos, así como recursos pedagógicos al momento de realizar sus clases presenciales y virtuales. Se desea dar un giro de lo tradicional a lo moderno mediante la utilización de una metodología más actual y dinámica, de esta manera los niños lograrán tener más confianza en sí mismos, seguridad y desarrollo de sus habilidades mediante nuevas experiencias. El aporte de este trabajo de investigación a la Pedagogía se da en cuanto contribuye al desarrollo profesional de los docentes de educación inicial fortaleciendo los conocimientos científicos sobre los recursos lúdicos digitales, para lograr resultados que propicien el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático de los niños y niñas de seis años y de esta manera el aprendizaje sea verdaderamente significativo.

Justificación

La educación se considera el punto clave para el desarrollo de cada individuo en la sociedad. Es un proceso por el cual se obtiene conocimientos, habilidades, destrezas, etc; permiten al individuo obtener un crecimiento personal de manera integral.

Las TIC, más conocidas como Tecnologías de la Información y Comunicación, son el conjunto de tecnologías que recuperan la información, la procesan y la almacenan, con el fin de aportar varios conocimientos y adquirir resultados deseados de manera inmediata.

A nivel mundial se puede evidenciar un desarrollo tecnológico avanzado que ha sido de gran utilidad a la humanidad, así como a varias ramas de estudio tales como son la ciencia y la educación, que han permitido obtener diferentes soluciones a ciertos inconvenientes que se van presentando.

Según Del Pino Romero & Fajardo (2010) exponen: “que, en base a la evolución social, la buena comunicación para expresar los diferentes requerimientos de cada

usuario se ha vuelto indispensable, por tal motivo se han creado medios de comunicación tecnológicos masivos como la televisión, la radio, el ordenador, el internet que permiten a los consumidores obtener la información deseada y realizar actividades en el menor tiempo posible y a menor costo con los negocios digitales”. (Pág.2) Se refieren a que los consumidores son personas con el deseo de adquirir objetos o elementos; por lo que desarrollan una conducta de compra de acuerdo a sus necesidades, para esto se debe emplear estrategias comerciales con el fin de que el producto esté disponible.

Ahora en el siglo XXI existe una revolución tecnológica que invade y se encuentra presente en todos los ámbitos de la sociedad, lo que ha generado la creación de varias empresas comercializadoras. Se puede decir que el uso del internet ha permitido la existencia de los consumidores digitales que se incrementan a gran velocidad, por lo que estas empresas cuentan con la necesidad de actualizar sus productos y mantener al día las nuevas herramientas digitales tecnológicas; las NTIC, mejor conocidas como las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, son el factor primordial para la comercialización, ya que brindan servicio a los clientes conocidos como consumidores, así como también han alcanzado grandes inversiones a través del internet.

En la actualidad la revolución tecnológica ha producido grandes cambios en las sociedades beneficiando su estilo de vida, la comunicación e inclusive cambiando al individuo mismo. Además, ha permitido que evolucionan las formas digitales, se puede indicar que existen varias herramientas y recursos digitales que son de gran utilidad para la humanidad, por lo tanto, estas herramientas han provocado un cambio trascendental en todas las disciplinas y el desarrollo de nuevos conocimientos.

Según investigaciones de Moya, Escobar & Remache. (2015) calcularon que: “existió aproximadamente 222.334.228 usuarios de internet que en porcentajes sería un 54.7% y de acuerdo a las estimaciones para el 2015, esto se incrementaría en un 2,3% más, deja así una tasa de penetración en cuanto a usuarios de internet

del 57%”. (Pág. 4) Se puede concluir que con el paso del tiempo los consumidores y las herramientas tecnológicas digitales siguen evolucionando y desarrollándose de manera paulatina con el fin de obtener beneficios en la humanidad.

El uso de nuevas tecnologías dentro de la educación ha provocado un cambio en las metodologías tradicionalistas, de tal forma que ahora se desenvuelven en una nueva cultura digital con recursos didácticos que amplían más los ámbitos de aprendizaje.

A nivel de Latinoamérica, la tecnología, no está tan enfocada en varios aspectos como son el caso de la educación; esta gestión tecnológica no se encuentra tan avanzada y aún mantiene la idea de la obtención del modelo lineal de desarrollo para mejorar otros elementos que son útiles para la sociedad.

Según Legorburu, P. (2020) en su libro Internet y Pandemia en las Américas expone: “La pandemia, que obligó a millones a trabajar, estudiar y consumir desde sus hogares, se consideró doce países de la región, en promedio un 81% de los hogares más ricos está conectado y esa cifra cae a 38% en los hogares más pobres. Respecto a su ubicación, el 67% de los hogares urbanos está conectado mientras que en las zonas rurales solo lo está el 23%. Y sobre la edad, el 42% de los menores de 25 años y el 54% de los mayores de 66 años no tienen conexión a Internet”. (Pág. 45) Se refiere a que producto de la pandemia se da evidencia la desigualdad en los países latinoamericanos para lograr acceder a internet, y la diferencia entre los estratos sociales y económicos para profundizar el derecho a la educación.

Si bien la era digital ha transformado a la humanidad, en Latinoamérica existe un avance tecnológico paulatino y moderado, a pesar de ello en la educación se mantiene una enseñanza tradicional que se requiere nueva actualización de implementos y recursos digitales tecnológicos que permitan actualizar nuevos conocimientos, aprendizajes en varios ámbitos de enseñanza.

Según un Grupo de Expertos (GE) de Brasil en la Integración Currículo y TIC (2016) expone: “La escuela (...) asume un papel central en la formación de

estudiantes con autonomía para tomar decisiones, argumentar en defensa de sus ideas, trabajar en grupo, actuar de manera activa y cuestionadora frente a los acontecimientos, dificultades y desafíos; y participar del movimiento de transformación social”. (p. 12). Concluyen que mediante estas actividades permite que los estudiantes obtengan un proceso de enseñanza aprendizaje incluyendo una cultura digital con el uso de las TICS y que logre alcanzar aprendizajes significativos.

En Ecuador se han desarrollado políticas para facilitar la incorporación de las TIC en el área educativa, y producir un cambio trascendental, ya la educación no es solo una enseñanza tradicional, mediante esta nueva actualidad se da un giro al utilizar herramientas tecnológicas y recursos lúdicos didácticos para un mejor aprendizaje.

Según Ineval (2018) en su informe general Educación en Ecuador expone que: “El desempeño promedio de Ecuatores de 377, enfatiza las graves dificultades que tienen muchos estudiantes de Ecuador para desenvolverse en situaciones que requieren la capacidad de resolver problemas matemáticos. El 70,9% de los estudiantes de Ecuador no alcanzan el nivel 2, categorizado como el nivel de desempeño básico en matemáticas frente al 23,4% de los estudiantes de países miembros de la OCDE, al 69,5% de estudiantes de países de ALC, y el 88,1% de estudiantes de los países que participaron en PISA-D. (Pág. 44)

Se concluye que en el Ecuador las cifras han demostrado que no se llega a obtener un nivel básico en el ámbito de las matemáticas, ya que sale a relucir la existencia de un bajo rendimiento escolar, lo cual afecta de manera primordial a la educación del país.

El Censo realizado en el Ecuador mediante al INEC en el año 2010 en la provincia de Pichincha confirma la existencia en la utilización de tecnología, así como también se evidencia el manejo del teléfono celular en un 87,2%, la computadora

en un 48% y el internet un 26,2%, lo que permite notar la existencia de un analfabetismo digital.

El Ministerio de Educación (2014) entregó: “kit’s tecnológicos a docentes de instituciones educativas, de acuerdo a la planificación la meta del proyecto fue integrar a la comunidad educativa en línea a un total de 5.500 instituciones educativas y entregar computadoras portátiles con servicio de conectividad a 147.170 docentes de todo el país”. (pág. 3). Se refiere a que al momento de entregar recursos tecnológicos en las escuelas fiscales pudieron acceder a la tecnología de mejor manera y favorecer a los docentes de estas instituciones para que logren una enseñanza y más actualizada.

Según datos oficiales del Ministerio de Educación (2014) comentan: “que de un total de 6934 docentes que laboran en los niveles de EGB superior y BGU en el cantón Cuenca, participaron en la presente investigación 365 docentes: 53% mujeres y 47% hombres; con una media de edad de 41.31 años (DE = 10.5) y una media de años de labor docente de 14.8 años (DE = 10.4). El tamaño de la muestra se calculó con un nivel de confianza del 95% y un error muestral del 5%”. (pág. 63). Se da a notar que el nivel de docentes en el Ecuador, en el cantón Cuenca, cuenta con personas adultas y preparadas para el perfil de enseñanza aprendizaje.

En la Unidad Educativa Presidente George Washington se pudo evidenciar que los niños de cinco a seis años que corresponden al nivel de preparatoria tienen problemas en el aprendizaje relacionado con números, cantidades, nociones básicas, entre otros, estos son producidos a causa de la pandemia y suspensión de clases; al momento que el docente debe impartir clases online no maneja una manera correcta de enseñar, más la ausencia de herramientas y recursos digitales, lo que provoca que exista una confusión y déficit en el aprendizaje de los niños.

La Unidad Educativa George Washington se encuentra ubicada en el sector de San José de Morán, en las calles Carlos Mantilla y José R. Andrade. En esta institución educativa mantiene como misión lo siguiente “La Unidad Educativa George

Washington brindará una educación de calidad con el uso eficiente de las herramientas y estrategias adecuadas para formar líderes emprendedores en beneficio de la sociedad y del país”; entonces se puede evidenciar que los docentes no están capacitados para el manejo de diferentes herramientas tecnológicas e innovar en sus clases tanto presenciales como de manera online, permitiendo que se provoque una desconfianza e inseguridad al momento de enseñar y de cómo lograr planificar sus clases.

Planteamiento del problema

A partir de la pandemia hubo una transición de clases presenciales a clases virtuales, este cambio drástico aparentemente no se manejó bien como consecuencia que tanto docentes como estudiantes no estaban preparados para enfrentar un problema de esa magnitud, esto provocó la improvisación y una nueva realidad para todos.

Se pudo evidenciar en la institución, que los docentes no utilizaban recursos digitales en sus clases presenciales y que se mantenía un método tradicional para la enseñanza. Con el cambio de contexto producto de la emergencia nacional los docentes presentaron una serie de falencias, pues al parecer, no fueron capacitados para una nueva realidad.

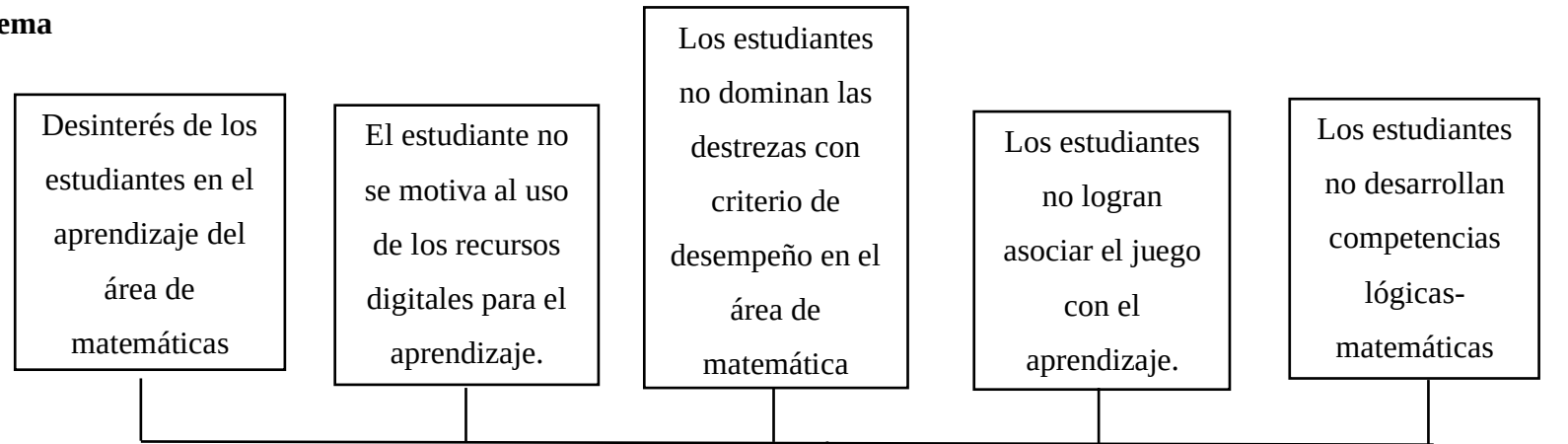
Los niños de cinco a seis años del nivel de preparatoria fueron afectados por este problema, al pasar mucho tiempo en casa afloró una serie de dificultades relacionados con el reconocimiento de números, resistencia a aprender nuevos números, cantidades, nociones, colores, entre otros aspectos del ámbito de relación lógico matemático. Esto hizo que se cree una desmotivación y desconfianza en su aprendizaje.

La necesidad de utilizar recursos lúdicos digitales en el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático, se hace más evidente para la enseñanza en época de pandemia de tal manera que se permita a los niños y niñas desarrollar sus

habilidades, destrezas, capacidades, autoconfianza y autonomía en los primeros años de vida.

Árbol del problema

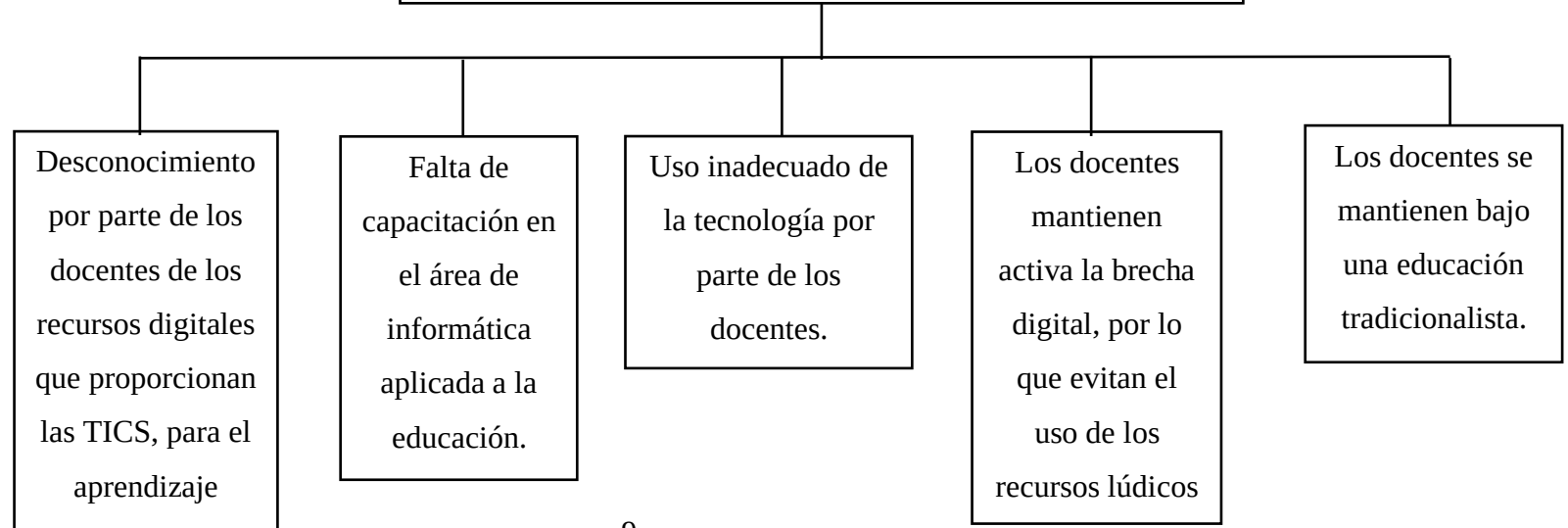
EFFECTOS
V.D.



Problema

Inadecuada aplicación de los recursos lúdicos digitales en el desarrollo del ámbito relación lógico matemático de los niños de cinco a seis años.

V.I.
CAUSAS



Análisis crítico causa efecto

La educación de hoy en día invita al docente a valerse de innumerables recursos lúdicos digitales que le permitan el desarrollo de las competencias en las diferentes áreas.

En este sentido, el problema central de la siguiente investigación se enfoca en la inadecuada aplicación de los recursos lúdicos digitales en el desarrollo del ámbito relación lógico matemático de los niños de cinco a seis años, siendo la causa principal el desconocimiento por parte de los docentes de los recursos digitales que proporcionan las TICS, para el aprendizaje, que como efecto directo, causa desinterés de los estudiantes en el aprendizaje del área de matemática.

De igual manera, otra de las causas es la falta de capacitación en el área de informática aplicada a la educación y su efecto parte del hecho de que el estudiante no se motiva al uso de los recursos digitales para el aprendizaje.

Asimismo, se evidencia que los estudiantes no dominan las destrezas con criterio de desempeño en el área de matemática de tal manera que afecta al desarrollo integral, que obedece al uso inadecuado de la tecnología por parte de los docentes.

También se evidencia que los estudiantes no logran asociar el juego con el aprendizaje y no se obtiene un aprendizaje significativo, obteniendo como efecto que los docentes mantienen activa la brecha digital, por lo que evitan el uso de los recursos lúdicos

De igual manera otra causa es que los estudiantes no desarrollan competencias lógicas- matemáticas en su aprendizaje autónomo por lo cual el efecto es que los docentes se mantienen bajo una educación tradicionalista.

Formulación del problema

Campo: Educativo

Área: Pedagógica

Aspecto: Recursos lúdicos digitales - Ámbito de relación lógico matemático

Delimitación Espacial: Unidad Educativa George Washington

Delimitación Temporal: periodo lectivo 2020-2021

Unidades de observación: Estudiantes del primer año de Educación General Básica

Interrogante de la investigación

¿Cómo el uso de recursos lúdicos digitales aporta al desarrollo del ámbito de relación lógico matemático de los niños de cinco a seis años de la Unidad Educativa George Washington?

Objetivos

General

- Analizar los recursos lúdicos digitales en el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático, en los niños de cinco a seis años de la Unidad Educativa George Washington.

Específicos

- Identificar el uso de los recursos lúdicos digitales en los docentes de preparatoria.
- Diagnosticar el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático en los niños de cinco a seis años.
- Proponer una alternativa para solucionar el problema de los recursos lúdicos digitales en el ámbito de relación lógico matemático de los niños de cinco a seis años.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación (estado del arte)

En la actualidad la tecnología avanza a pasos agigantados de tal manera que ya la humanidad la considera como parte indispensable para toda actividad. Así mismo se evidencia la utilización de varias herramientas valiosas para la formación y crecimiento de sociedades que han permitido un mejor desarrollo al mundo.

Según Quirós, E. (2009), en su revista Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea expresa que “mediante la aparición de la tecnología y el uso de las TIC’S se puede evidenciar que permite un aprendizaje y enseñanza diferente, en varias partes del mundo, aunque varias herramientas tecnológicas no fueron creadas para la educación”. A partir de la aparición de las tecnologías se han creado nuevas estrategias para una nueva actualidad, así como se implementa para la enseñanza aprendizaje en temas de educación en todo el mundo. El internet ofrece un sinnúmero de recursos y herramientas tecnológicas con diferentes características que permiten a toda la sociedad construir nuevos conocimientos.

Según Venegas, Jessica (2017) en su tesis Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria concluyó que: “se da a notar de que en la actualidad al enfrentarse con la llegada del siglo XXI se dio la revolución tecnológica, que se encuentra evolucionando a cada momento, ha pasado a ser parte de una nueva realidad y está presente en la sociedad. La tecnología ha invadido en todos los aspectos por varios años, pero a pesar de eso en temas relacionados a la educación podemos decir que se mantienen utilizando una metodología tradicional dentro del aula; se puede decir que en este aspecto es en donde

menos evoluciona ni existe un cambio. Se plantea si la educación estará dispuesta a enfrentar nuevos desafíos”.

La conclusión se refiere al avance tecnológico que ha permitido el desarrollo en varios campos importantes para el planeta, pero en educación aún no se la ha aplicado a gran escala, es por esto que aún se mantiene un aprendizaje retrógrado y tradicionalista que se debería cambiar y actualizar para llegar a la excelencia tanto en la enseñanza renovada como en el aprendizaje duradero.

Por otro lado, según Jiménez, D. A. (2019). en su tesis Herramientas digitales para la enseñanza de las matemáticas en la educación básica expresa sobre “la sociedad en la actualidad mantiene un sistema de educación decadente y tradicional, esto conlleva a que los estudiantes obtengan desmotivación en el aprendizaje, pero mediante el uso de las TIC’S dentro del aula existirá un incremento en el aprendizaje”. Esto pone de manifiesto que actualmente existe una educación tradicionalista que no permite la existencia de un aprendizaje significativo en los estudiantes y que el desarrollo tecnológico como internet es mal utilizado. Así que, la implementación de esta tecnología a la enseñanza sería de gran utilidad, ya que permitirá una mejor forma de impartir los conocimientos que permita a la sociedad educativa obtener un aprendizaje de calidad.

Según Camacho, M. y González, V. (2009) en su revista científica Desafíos de la educación preescolar en la era digital expresan que “actualmente la era digital ha producido un impacto en la sociedad y para que exista innovación en el área educativa se parte con la incorporación de computadoras e internet como herramientas digitales para el ámbito escolar. A pesar de ello, se mantiene una clase retrograda y sin motivación”. Se refiere a que a pesar de que en las instituciones educativas ya existen implementaciones tecnológicas, estas son desperdiciadas con un uso inadecuado, por lo que los docentes no son capacitados ni preparados para utilizar correctamente estas herramientas tecnológicas, así que continúan con la metodología tradicional y conductista.

Zurita, S. (2016), en su tesis Pensamiento lógico en la enseñanza-aprendizaje de pre-matemática en el nivel inicial N°.2 indica que “la educación inicial es uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de los niños, pero la utilización de estrategias antiguas y formas de enseñanza conductista provoca que los estudiantes sean pasivos en sus aprendizajes”. Se puede decir en la actualidad aún existe un método conductista que no permite que los estudiantes logren adquirir por completo sus experiencias de logro, ni aprendizajes significativos, esto es provocado por la ausencia de recursos y herramientas actualizados, así como actividades y destrezas nuevas que permiten un buen desarrollo integral en los estudiantes.

Luego de haber hecho un análisis se deduce que no existe un estudio a fondo sobre un correcto desarrollo de recursos lúdicos digitales que impartan una enseñanza actualizada y aplicada de manera correcta en el ámbito de relación lógico matemático, ya que a pesar de la revolución tecnológica existente aún se mantiene en mantener en cierta forma, una metodología tradicionalista. Esta es la motivación del presente proyecto, para que los docentes puedan desempeñar su trabajo de mejor manera.

Desarrollo de la variable independiente Recursos Lúdicos Digitales

A continuación, se detalla la base teórica de los recursos lúdicos digitales la misma que como conocimiento supra se aborda recursos lúdicos digitales, metodología activa, didáctica; y, como conocimientos infra ordenados se contemplara conceptualización, importancia, ventajas, clasificación y características. De esta manera se va a tener una fundamentación científica para fundamentar el problema de estudio.

Didáctica

Partiendo de que didáctica viene del griego didasko que quiere decir enseñar, se comprende que es el arte que permite enseñar y fundamenta varios métodos que sean eficaces para que los estudiantes en edades tempranas, puedan llegar a obtener técnicas, hábitos y conocimientos impartidos por el docente para que logre alcanzar sus objetivos.

También se puede decir que la didáctica es el conjunto sistemático que tiene principios, recursos, normas y procedimientos que todo docente debe conocer y aplicar dentro de sus aulas, para que puedan orientar con más seguridad a los estudiantes en el aprendizaje de todos los ámbitos. También tiene como función impartir el conocimiento en el área educativa, pero de una manera afectuosa, armoniosa, amable, para que ese conocimiento que obtiene se vuelva un aprendizaje significativo en el estudiante.

Existen dos modelos de didáctica la tradicional y la moderna. En la didáctica tradicional el docente es el protagonista, no se preocupa por los problemas ni dificultades que tienen los estudiantes, tampoco las consecuencias resultantes, el estudiante es un elemento pasivo, receptor del saber didáctico, donde se limita a escuchar, repetir y obedecer; las tareas escolares no se relacionan directamente con él,

ni con la vida presente o futura del estudiante; en cambio, en la didáctica moderna el estudiante es activo, para él se organiza la enseñanza, los docentes se encuentran a su servicio para orientarlo e incentivarlo en su aprendizaje con el fin de formar su carácter y personalidad. El docente es un elemento que estimula, orienta adaptando la enseñanza a su capacidad real y a sus limitaciones. Su objetivo es un factor decisivo que dinamiza todo el trabajo escolar, dándole sentido y dirección; todo el trabajo del docente y de los estudiantes se desarrolla con la vista en las metas propuestas.

En el sistema educativo no se toma en cuenta estos estilos de aprendizaje, las emociones de los estudiantes y las inteligencias múltiples permiten que puedan desarrollar sus destrezas y habilidades de una mejor manera y obtener así un aprendizaje más eficaz y significativo. Es importante identificar este tipo de inteligencias múltiples en los estudiantes.

Los componentes de la didáctica son el educando, el educador, los objetivos, las asignaturas y el método, estos permiten al docente analizar, integrar y orientar el conocimiento. La técnica del docente consiste en plantear estos componentes para llegar a obtener una solución funcional, armoniosa e integradora en los estudiantes.

En la didáctica existen varias técnicas y formas de enseñanza, las que se pueden adaptar y utilizar de acuerdo a las necesidades que tengan los estudiantes o si las circunstancias lo permiten, su objetivo es la técnica de enseñar, es decir, que es la técnica de dirigir y orientar muy eficazmente a los estudiantes en su aprendizaje. Para identificar cuál es la técnica más recomendable de enseñanza, la didáctica utiliza principios, normas y conclusiones de las ciencias educativas; los descubrimientos y conclusiones de las ciencias educativas; la experimentación y las prácticas de más comprobada eficacia de la enseñanza moderna; los criterios y normas de la moderna racionalización científica.

TIERNO GALVÁN, E (1918-1986) “la buena didáctica es aquella que deja que el pensamiento del otro no se interrumpa y que le permite, sin notarlo, ir tomando buena dirección” (pág. 179), se refiere a que la didáctica permite obtener un pensamiento libre y que exista libertad de consciencia, permitiendo que los estudiantes lleguen a ser autónomos, libres pensadores, respetando la opinión del otro, según la enseñanza que obtiene, él llega a obtener su propia verdad del conocimiento.

Pese al método tradicional que se utiliza hoy en día, con la existencia de nuevas metodologías se puede decir que la educación ha dado un giro significativo y ha desarrollado una nueva enseñanza con nuevas destrezas, logros de aprendizaje que permiten a los estudiantes obtener autonomía y seguridad en ellos mismos, así pueden analizar y construir su propio conocimiento, el docente solo es el encargado de guiarlos.

Metodología Activa

Es el proceso que parte de una idea central o un conocimiento previo para poder lograr tener un aprendizaje significativo en el que el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, el conocimiento a su manera y el docente tiene la función de ser facilitador durante todo este proceso.

Se cuenta con varios tipos de caracteres en metodología activa los cuales son de carácter lúdico, ya que por medio de este se puede aprender a través del juego, de carácter interactivo porque se puede dialogar; de carácter creativo y reflexivo por lo cual no existe un modelo rígido.

Existen diferentes aspectos en la metodología activa los cuales permiten a los estudiantes desarrollar sus capacidades motoras, destrezas, habilidades cognitivas, afectivas, y lograr prepararlos para la vida. Algunos de estos aspectos son: establecimiento de objetivos, que es la aplicación de las técnicas didácticas, permite

que el aprendizaje activo esté implicando los objetivos claros del aprendizaje. Rol del estudiante que es un ente activo porque participa en la construcción de su conocimiento y obtiene responsabilidad en el proceso. Rol del docente: que desarrollan planificar, diseñar actividades y experiencias necesarias para la adquisición de los aprendizajes previos.

Los componentes de la metodología activa son escenario referente a la escena del problema. Son todos los problemas que se le plantean al niño y que suelen llevar un objeto de información que introduce a los estudiantes en el contexto del problema, crea una necesidad de aprender; y, el otro componente es basado en el mundo real que trata de incentivar a los estudiantes a pensar como profesionales desde el inicio de sus vidas.

La aplicación de la pedagogía del amor, como disciplina pedagógica, permite el proceso de formación de competencias afectivas mediante la educación con afecto para lograr obtener un resultado cognoscitivo, fortaleciendo valores y aprendizajes duraderos y una buena autoestima.

Recursos Lúdicos Digitales

Partiendo desde la palabra lúdico que quiere decir juegos y que recursos digitales son materiales creados por medios digitales o tecnológicos, con el fin de facilitar el aprendizaje mediante actividades didácticas para lograr obtener habilidades procedimentales y permite a mejorar el conocimiento, actitudes, valores en las personas.

Los recursos digitales se representan mediante un computador, dispositivo móvil, Tablet y requiere de una conexión a internet, estos constituyen diferentes formas de presentación multimedia enriquecida con imágenes, sonido, canciones, juegos, video digital que son diseñados para el entretenimiento, el mejoramiento de la memoria, gestionar el aprendizaje de manera dinámica y contenidos educativos.

La licenciada Caroli, Sandra (2000) afirma: “niñez como sujeto sólo puede analizarse en la tensión estrecha que se produce entre la intervención adulta y la experiencia del niño, entre lo que se ha denominado la construcción social de la infancia y la historia irrepetible de cada niño, entre las regularidades que marcan el horizonte común que una sociedad construye para la generación infantil en una época y trayectorias individuales” (pág. 81). La autora se refiere a que el adulto puede analizar al niño según la experiencia que este obtiene y cómo influye en él la sociedad en la actualidad mediante las nuevas actualizaciones que existen.

A partir del siglo XX y XXI se produjo un nuevo estilo de vida que cambió el mundo conocido como lo tradicional para llegar a una nueva actualidad comprendida con grandes transformaciones como la tecnología, diferentes tipos de aprendizajes, nuevos accesos a la información, entre otros, que de alguna manera fueron de ayuda para la sociedad en general.

El niño se familiariza desde una edad muy temprana con la tecnología lo que le permite no solo aprender a operarlas sino también desarrollar habilidades como incorporar nociones de lateralidad, cuantificación, discriminar colores y sus gamas, reconocer procesos de construcción de las palabras, tener experiencias de investigación, entre otras que favorecen la conectividad y evolución.

Importancia

Es importante la utilización de los recursos lúdicos digitales ya que permiten ampliar el conocimiento de los estudiantes, mediante el manejo de diferentes actividades lúdicas que desarrollan la imaginación, creatividad y análisis de contenidos impartidos en las clases, mejorando su atención por el aprendizaje y obteniendo un aprendizaje significativo.

También es importante seleccionar de manera cuidadosa todos los recursos y actividades lúdicos dado que se desea el desarrollo de aprendizajes con contenido específico, se debe tomar en cuenta en qué momento de la clase viene la utilización de estos recursos lúdicos digitales para facilitar de mejor manera el aprendizaje.

Otra idea de importancia es que permite el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes mediante el manejo de nuevos conocimientos por medio de recursos lúdicos, y ayudan al docente a diseñar de manera más interactiva los temas a enseñar.

Se debe tomar en cuenta la importancia de que el estudiante comprenda que las máquinas tecnológicas son herramientas e instrumentos creados por el hombre y se necesita de las demás personas para su funcionamiento; así como que detrás de lo material está lo humano, donde existe un contexto social e histórico que las personas forjan sus motivaciones, esperanzas, aptitudes y necesidades.

Ventajas

Permite a los estudiantes obtener una buena motivación mediante la utilización de recursos digitales por medio de actividades que sean atractivas, dinámicas y del agrado de todos, para así fomentar la creatividad, el emprendimiento personal y el espíritu crítico; esto permite el descubrimiento constante de cosas nuevas a partir de las ya conocidas por medio de un mundo lleno de estímulos que despiertan la curiosidad.

Acceder a la utilización de los recursos lúdicos digitales por medio de juegos y actividades tecnológicas hace que el estudiante mantenga el interés en el contenido o tema que se desea enseñar en la clase por parte del docente y además, influye para que vaya obteniendo confianza y se desenvuelva de manera autónoma.

Lograr la interacción entre el estudiante con sus pares y el docente por medio de recursos lúdicos digitales, y de esta manera puedan expresar sus ideas, emociones, vivencias, experiencias de la cotidianidad y conocimientos adquiridos.

Desarrollar en los niños y niñas autonomía, confianza en sí mismos y responsabilidad en el aprendizaje mediante el uso de recursos lúdicos digitales para el fomento del ámbito de relación lógico matemática.

Características

Ahora se detallan algunas de las características más importantes sobre los recursos lúdicos digitales que pretenden lograr un cambio activo en el aula y son:

Los recursos didácticos deben mantener un diseño atractivo de las pantallas, es decir, buscar y realizar diferentes alternativas para que se pueda llamar la atención de los niños, mediante presentaciones con actividades lúdicas a través del sonido y gráficos con el fin de realizar una clase más atractiva.

Es favorable que el docente pueda facilitar el acceso a la información empleando títulos, íconos, botones, elementos multimedia como imágenes, fotos, animaciones, canciones, juegos, etc., que permitan al estudiante elegir el camino o actividad que más sea favorable para él y obtenga resultados concretos.

Permitir una adecuada integración de los sistemas multimedia en el momento de impartir los conocimientos hacia los niños, ya que es importante la correcta utilización de los contenidos que estén bien estructurados tomando en cuenta la utilización de programas originales, modernos y con tecnología avanzada, que faciliten la adquisición de aprendizajes significativos por medio de estos elementos motivadores.

Clasificación

A partir de la nueva tecnología se puede obtener una clasificación atendiendo las posibilidades informativas, así como las comunicativas que presentan, al igual en la que muestran la información y establecen una comunicación, tales como:

Medios Hipertexto: se basa en la presentación de la información mediante el texto, permitiendo desarrollar la lectura en los estudiantes para de esta forma conseguir interactuar con los contenidos.

Medios Hipermedia: son las que combinan la escritura con imágenes y sonido, como por ejemplo pictogramas, cuentos, etc.

Medios Multimedia: son los encargados de mostrar los contenidos por medio de elementos como sonido, imágenes estáticas y en movimiento, videos, presentaciones, íconos, juegos, etc.

Medios audiovisuales: son los que muestran toda la información a base de sonido e imágenes como lo es la cámara, vídeo, etc.

Desarrollo de la variable dependiente Ámbito de relación lógico matemática

A continuación, se detalla la base teórica del ámbito de relación lógico matemático, la misma que como conocimiento supra se aborda ámbito de relación lógico matemática, ejes de desarrollo y aprendizaje, currículo de preparatoria; y, como conocimientos infra ordenados se contemplará conceptualización, importancia, ventajas, clasificación y características. De esta manera se va a tener una fundamentación científica para fundamentar el problema de estudio.

Currículo de preparatoria

El currículo es la aparición de un nuevo plan en el ámbito educativo en el que permite la integración de todo un país, que mantiene como objetivo promover el

desarrollo integral en los niños y, que, mediante la utilización de esta idea, se logre socializar a las demás generaciones que continúan; el fin es mantener todos los buenos propósitos educativos en el Ecuador, de esta manera se consiga alcanzar la realidad estas intenciones y comprobar que se cumplan de manera correcta.

De acuerdo con el Ministerio de Educación en el currículo (2016) plantea: “es la expresión del proyecto educativo que elaboran los integrantes de todo un país con el propósito de promover el desarrollo y la socialización de nuevas generaciones, así de igual manera se plasman todas las intenciones de un país, se buscan pautas para llegar a lograr estas dichas intenciones y se comprueba si se han alcanzado”. (pág.4). Concluye que la educación se brinda a todas las personas con el fin de que exista un alto desarrollo integral, autónomo, cognitivo, que se logre obtener mediante pautas de acción tomando en cuenta su capacidad para desarrollar las destrezas requeridas y el aprendizaje significativo.

Es el sistema en el que se integran los subniveles educativos a través de diferentes áreas de conocimiento con el fin de identificar el perfil de salida de los estudiantes, que incluye tres aspectos esenciales: justicia, innovación y solidaridad. Los docentes del Ecuador deben comprender su estructura y progresión de la misma, evitando fraccionar el proceso con intervenciones que incidan negativamente en el aprendizaje de los niños.

Para que un currículo sea sólido, ajustado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad de referencia y bien fundamentado se debe asegurar una continuidad y coherencia en la concreción de intenciones educativas y que garanticen procesos de enseñanza aprendizaje de calidad.

Las funciones del currículo son informar a los docentes el plan que se desea lograr mediante pautas y orientaciones de cómo conseguirlo, así como constituir un

referente para rendición de cuentas del sistema educativo y evaluaciones de la calidad del sistema.

La reforma curricular se caracteriza por ser un meso currículo donde se aplican diferentes destrezas, unidades de aprendizaje que son manejadas directamente en las aulas y mantienen una programación anual por cada área de conocimiento.

El currículo está diseñado mediante destrezas con criterios de desempeño que permiten que los estudiantes puedan integrar sus conocimientos, habilidades y actitudes en diferentes situaciones, aplicándolas con operaciones mentales complejas, esquemas de conocimiento, para que sean capaces de la realización de diferentes acciones en varios contextos.

Ejes de Desarrollo y Aprendizaje

De acuerdo con la concepción curricular propuesta por el Ministerio de Educación en el currículo del 2016, los ejes de aprendizaje son campos generales que por medio del aprendizaje obtienen un desarrollo integral en los niños, el progreso de elementos curriculares proponiendo la orientación de diferentes oportunidades de aprendizaje.

Existen diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje que se toman en cuenta como espacios curriculares específicos y son derivados de los ejes de desarrollo y aprendizaje, así como también integran varios aspectos relacionados en el proceso de formación en los niños.

Su propósito es identificar y organizar las diferentes destrezas con criterios de desempeño que existen en este subnivel educativo, Así se plantean tres ejes: desarrollo personal y social, descubrimiento natural y cultural; y expresión y comunicación.

Tabla 1

Fundamentos pedagógicos del currículo integrador

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE
Desarrollo personal y social	Identidad y autonomía convivencia
Descubrimiento del medio natural y cultural	Destrezas con criterio de desempeño por ámbitos de desarrollo y aprendizaje Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural
	Relación lógico matemáticas
Expresión y comunicación	Comprensión y expresión oral y escrita Comprensión y expresión artística Expresión corporal

Fuente: Currículo de preparatoria
Elaborado por: Leslie Coronel

La tabla describe que esta división pedagógica está planteada para la organización curricular de los aprendizajes y estos se relacionan, evidencian en cada ámbito con el fin de garantizar que el trabajo en el aula de clase sea productivo y organizado.

Ahora, se da a notar cada una de las características de los ejes como son:

Eje de desarrollo personal y social: es donde se crea la construcción de la identidad del niño por medio del descubrimiento de características, diferenciación entre él y la sociedad, así suscita un desarrollo autónomo, obtiene confianza en sí mismo, autoestima, identidad, se identifica como parte de una familia, una cultura, va alcanzando un proceso paulatino de adaptación donde los estímulos que recibe generan

empatía con los demás, adquiere valores, normas y actitudes para mantener una buena convivencia con todos.

Eje de descubrimiento del medio natural y cultural: promueve en los niños el desarrollo de habilidades de pensamiento que les permite la construcción de nuevos conocimientos, interacción con elementos de su entorno, descubrir el mundo que los rodea. En esta construcción hay un aprendizaje mediante experiencias significativas y estrategias de mediación, ayudan a la comprensión de varias características y relaciones de elementos, tanto en el medio natural como medio cultural, para formar el contexto del niño.

Eje de expresión y comunicación: se fortalecen procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva en los estudiantes; se aplican diversos lenguajes para la manifestación de sus pensamientos, actitudes, experiencias, emociones, que les permitirán relacionarse e interactuar con los demás. Los procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices son considerados esenciales ya que el niño, a partir del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato.

Ámbito de relación lógico matemática

El termino matemática proviene del latín mathematica y del griego ta mathematica que, a su vez proviene mathematica, que quiere decir conocimiento. La matemática es una ciencia de naturaleza deductiva, que está avocada al estudio de las propiedades y de las entidades abstractas como son el estudio de los símbolos, los números y las figuras geométricas.

Se transmite varios conocimientos básicos en el estudiante con el fin de desarrollar el pensamiento cognitivo mediante el uso de la didáctica matemática que se está atravesada por contenidos basados en cálculo y razonamiento lógico.

En este ámbito los estudiantes obtienen conocimientos básicos de la matemática dentro de su entorno, se detallan algunas de las características que pueden realizar como son la descripción con respecto al tamaño, la cantidad, la posición y el color de los objetos; identifican los diferentes tipos, los agrupan de acuerdo a ellas y los representan en diagramas; realizan estimaciones y mediciones con unidades no convencionales, cuentan elementos del 0 al 20, describen figuras geométricas y cuerpos por sus características.

Todas estas destrezas son desarrolladas por medio de actividades con material concreto, en cada etapa evolutiva que se encuentren. Los estudiantes pueden identificar problemas de su entorno y los resuelven de manera lúdica, comunican información de manera verbal y gráfica, realizan estimaciones de cantidades, de tiempo y medidas; también reconocen y describen cuerpos geométricos; recolectan información y la representan en pictogramas. Miran a la matemática como herramienta de juego, siguen reglas del juego y descubren estrategias para solventar y enfrentar diferentes situaciones.

Importancia

En el ámbito de relación lógico matemática es importante garantizar que se mantenga una educación de alta calidad durante la primera infancia, para ello se debe tomar en cuenta el desarrollo profesional de cada uno de los docentes que se encuentran prestando servicios en este campo.

Se debe resaltar la formación de profesionales competentes que se comprometan al desarrollo social, integral y autónomo de los niños, de igual manera se toma en cuenta varios aspectos como son la toma de decisiones, brindar confianza y fraternidad, así como se debe expresar armonía, seguridad, integridad del sentir, el

pensar, el hacer en la actuación profesional, con el fin de impartir sus clases de manera apropiada.

El profesional para la enseñanza del ámbito de relación lógico matemática debe adquirir distintas competencias que le servirán para lograr ejercer la profesión con éxito en educación infantil como son: promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, fomentar la convivencia, promover la autonomía y singularidad de cada niño, conocer fundamentos de atención temprana, planificar, entre otros. Estas competencias se refieren al conocimiento de varios aspectos como los objetivos, contenido y el criterio de evaluación.

También son importantes las matemáticas en general y las matemáticas intuitivas e informales en particular en el desarrollo integral de los niños de 0 a 6 años, ya que es imprescindible favorecer a los niños con la adquisición de conocimientos matemáticos de manera dinámica, entendible, recreativa que lo puedan aplicar en su vida cotidiana.

Es importante observar las acciones que realicen los niños en su diario vivir, documentar lo observado y realizar una confrontación a través del diálogo con el fin de llegar a múltiples interpretaciones que permitan sacar conclusiones sobre el avance que han obtenido, el desarrollo autónomo, aprendizaje significativo.

Según Rinaldi (2001) expone que: “la escucha no es fácil, ya que requiere una conciencia profunda y una suspensión de juicios y prejuicios en cada uno. Requiere una gran apertura al cambio, demanda que valoren lo desconocido, y vencer los sentimientos de vacío y la precariedad que experimenta cuando las certezas son cuestionadas”. (Pág. 19). Se refiere a que es importante el detenerse a analizar y el despertar y sensibilizar los sentidos con el fin de utilizarlos con el propósito de lograr comprender y ayudar a los demás. El detenerse a escuchar lo que pasa a su alrededor y ser escuchados mediante la sensibilidad de todos los

sentidos permitirá reconocer varios lenguajes, símbolos, sonidos, gestos, códigos que realizan las personas para comunicarse. Mediante este acto facilitaría el llegar de mejor manera a los niños y comprender sus falencias para poder corregirlas de mejor forma.

En la pedagogía de Malaguzzi el docente es el que se encarga de observar, escuchar, analizar, ver cada acto detenidamente y documentarlo todo, con el fin de que estos análisis con el tiempo, se logren interpretar el proceso conforme como va evolucionando el niño y enseñar en base a los aspectos que se desee corregir de lo observado.

Habilidades específicas

Se dice que el niño es el que construye el conocimiento espacial desde que nace, a pesar de que necesita de una estimulación pedagógica enviada por el docente para que sus conocimientos espontáneos logren estructurar y pueda construir un aprendizaje significado en el ámbito de las matemáticas.

A continuación, se detallan las habilidades que son deseables para el desarrollo integral y autónomo en los niños y son:

Habilidades visuales: incluye los aspectos de coordinación visomotora, percepción figura-fondo, percepción de la posición, discriminación visual y memoria visual, estas permiten crear y manipular imágenes mentales y aplicarlas a razonamientos especiales.

Habilidades verbales o de comunicación: leer, interpretar, comunicar en forma oral y escrita mediante símbolos y el lenguaje adecuado a la idea que se requiere expresar.

Habilidades de representación: incluyen aspectos como gráficos, símbolos, dibujos y trazos se pueden expresar distintas representaciones de las ideas, también se permite representar figuras con diferentes materiales posibilitando la reproducción.

Habilidades de ubicación: posibilitan la lectura de distintas posiciones y sus relaciones espaciales con distintos sistemas de referencia.

Habilidades de lógica o de pensamiento: la abstracción y la clasificación de conceptos y sus relaciones, generar y justificar conjeturas; así como formulación de ejemplos y contraejemplos.

NOCIONES

Las nociones son el conjunto de conocimientos adquiridos por el niño mediante su desarrollo autónomo, así como el entorno que le rodea de forma inconsciente, el desenvolvimiento, experiencias, conocimientos previos, todos estos factores permiten que pueda obtener un aprendizaje significativo.

Ahora se detallarán las nociones que permiten a que el niño logre tener, autonomía, confianza, desenvolvimiento y son:

Noción de seriación: sirve para que el niño pueda establecer una relación entre varios objetos, con el fin de lograr realizar series con distintos objetos de su entorno, por ejemplo: selecciona solo los de un color, identifica los de tamaño más grande, etc.

Nociones de conjuntos: permiten determinar la atención entre varios objetos del entorno para lograr identificar sus diferencias y semejanzas, así como también ordenarlos y compararlos.

Nociones de cantidad: los niños ya logran identificar cantidades de objetos y contarlos, expresan los números, realizan el conteo de los números en forma ascendente y descendente.

Cuantificadores: son términos que significan una noción de cantidad, es decir que incluye cualquier cantidad y cuando el niño expresa un cuantificador se refiere a cantidades, números que transmite; por ejemplo, el decir quiero muchos juguetes, quiero un dulce, etc.

Noción de número: es el que se va aprendiendo por pasos o etapas y dependen de la etapa de madurez del niño, al crecer estos conocimientos evolucionan y aumentan las capacidades lógicas-matemáticas.

Nociones de tiempo-espacio: el niño es el que construye y organiza el tiempo-espacio en su entorno, al momento de realizar su vida cotidiana. El tiempo es lento ya que el niño lo relaciona con las actividades que va realizando.

Nociones de correspondencia: el niño puede establecer simetría o igualdades de objetos y las compara, con el fin de lograr diferenciarlos. Si se les presenta dos objetos, ellos pueden ver la similitud, así también pueden diferenciar a cantidad, el espacio y la forma de los objetos.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

PARADIGMA Y TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Paradigma

La investigación se basó en el enfoque cualicuantitativo, porque su accionar permite resolver problemas sociales y cotidianos en la institución; en la investigación de los recursos lúdicos digitales en el desarrollo del ámbito de relación lógico matemática aplicado en los niños de primero de básica, para lo cual se empleó un cuestionario para recolección de datos.

Modalidad

El tipo de modalidad utilizada en este trabajo de investigación fue **la modalidad aplicada** con el fin de dar solución a un problema real y práctico del ámbito educativo en la Unidad Educativa Presidente George Washington, sobre los recursos lúdicos digitales y el ámbito de relación lógico matemática.

Tipos de investigación

Los tipos de investigación seleccionados son **descriptiva y de campo** que permiten el logro de los objetivos de esta investigación, así como también permitieron estructurar y luego contrastar con los procesos de recolección, análisis e interpretación de los datos para llegar a conclusiones valederas.

La investigación es de campo porque la indagación se realizó en el sitio donde se produce el fenómeno, en primero de básica de la Unidad Educativa George

Washington, para tomar contacto directo con la realidad, de los diferentes aspectos que presentan los niños en el ámbito de relación lógico matemático.

La investigación descriptiva permitió fundamentar aspectos relacionados con el campo y el objeto de investigación. En esta, el investigador describe los fenómenos, situaciones, eventos y contextos tomando en cuenta como se detallan y se manifiestan para medir o recoger la información deseada de manera conjunta o también de manera independiente sobre las dimensiones y variables.

Niveles de investigación

Se realizó una exploración de las condiciones necesarias del objeto de estudio. Sampieri, Fernández y Baptista (2014) hace referencia a estos estudios. “Los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes” (p.91). En el desarrollo de esta investigación se analizó aspectos y factores sobre el campo de investigación, que son los recursos lúdicos digitales en el ámbito de relación lógico matemática, que permite la realización de la investigación con las diferentes unidades de observación a partir de una muestra de estudiantes y padres de familia.

Se utilizó la estadística descriptiva para el análisis de los datos, así como para describir los diferentes resultados de manera gráfica con sus respectivos análisis e interpretaciones, basadas en el marco teórico. Esta investigación tiene como fin alcanzar objetivos como describir, identificar, encontrar información para luego realizar la medición, diseñar y contrastar situaciones de la vida real (Grande y Abascal, 2017). La investigación descriptiva permitió detallar la situación problemática en la Unidad Educativa Presidente George Washington para luego dar la descripción de cada una de las variables emitidas a través de los resultados obtenidos.

La investigación permitió detallar las variables con un nivel de profundidad adecuado. Este estudio se desarrolló en la Unidad Educativa Presidente George Washington, con un nivel de análisis enfocado a la caracterización del objeto de estudio.

PROCEDIMIENTO PARA LA BÚSQUEDA Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Población y muestra

La investigación fue realizada en la Unidad Educativa Presidente George Washington ubicada en la Parroquia San José de Morán, Cantón Quito, en donde se cuenta con una población de 46 estudiantes en una edad entre los 5 y 6 años.

Es necesario mencionar que por la edad de los estudiantes se creyó conveniente aplicar el cuestionario a los representantes legales de cada uno de los niños y niñas y no fue necesario el cálculo de la muestra.

El instrumento se aplicó utilizando la herramienta tecnológica Google form por la situación mundial relacionada con la emergencia sanitaria, a continuación, los datos obtenidos fueron procesados en el Software SPSS de versión gratuita de prueba, y graficado en Excel.

Operacionalización de las variables

Tabla 2

Operacionalización de la variable independiente

VARIABLES	CONCEPTOS	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO		
					Estudiantes	Padres de familia	
Recursos lúdicos digitales en el ámbito de relación lógico matemática	Son materiales compuestos por medios recursos digitales que permiten desarrollar las habilidades cognitivas en el niño, ya que logran enfatizar la autoconfianza, progreso y	ventajas	• motivación • creatividad • confianza	Encuesta	x	x	
		características	• diseño atractivo • acceso a la información • integración de los sistemas multimedia	Observación	x	x	
		clasificación	• medios hipertexto		x	x	

VARIABLES	CONCEPTOS	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO		
					Estudiantes	Padres de familia	
	reflexión sobre lo que aprende.		• medios hipermedia • medios multimedia • medios audiovisuales		X	X	

Fuente: Autoría propia
Elaborado por: Leslie Coronel

Tabla 3

Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLES	CONCEPTOS	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO		
					Estudiantes	Padres de familia	Docentes
Recursos lúdicos digitales en el ámbito de relación lógico matemática	Son diferentes procesos de carácter lógico matemático que permiten lograr habilidades compuestas de saberes, conocimientos y un nivel de complejidad que comprende el aprendizaje que	Habilidades específicas	• visuales • verbales • representación • ubicación • lógica o pensamiento	Encuesta	X	X	X
			• reconocimiento de números • cantidades numéricas				
			• figuras geométricas	Observación	X	X	

VARIABLES	CONCEPTOS	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO		
					Estudiantes	Padres de familia	Docentes
	deben desarrollar los estudiantes al culminar un nivel educativo.	nociones	- diferenciar más y menos - noción de clasificación - noción de seriación - noción de conjuntos - noción de cantidad - cuantificadores - noción de número - noción de tiempo-espacio				
						X	
					X		
						X	
					X		

VARIABLES	CONCEPTOS	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO		
					Estudiantes	Padres de familia	Docentes
			• noción de correspondencia				
		Características	• disfrute de los niños. • Motivación • Superación de desafíos				

Fuente: Autoría propia
Elaborado por: Leslie Coronel

Procedimiento para la recolección de la información.

La metodología que aborda esta investigación es de carácter cualicuantitativo, debido a la relación que existe en las variables de recursos lúdicos digitales en el ámbito de relación lógico matemático. Como técnica para recolectar los datos se escogió la **encuesta** cuyo instrumento fue un **cuestionario** con escala tipo lickert, aplicado a padres de familia en la Unidad Educativa Presidente George Washington.

Para la aplicación del instrumento se siguieron los siguientes pasos:

- Diseño del instrumento de acuerdo a las variables de estudio
- Aplicación del instrumento mediante Google forma a padres de familia
- Ingresar los datos en el programa SPSS para comprobar el análisis de Cronbach y obtener frecuencias.
- Análisis de cada una de las preguntas utilizando triangulación de datos
- Obtención de resultados en porcentajes

Confiabilidad del instrumento

Para medir la fiabilidad de los instrumentos se aplicó coeficiente Alpha de Cronbach, arrojando el siguiente resultado

Tabla 5

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,936	31

Fuente: Base de datos de SPSS
Elaborado por: Leslie Coronel

Resultados del diagnóstico de la situación actual

Análisis e interpretación de resultados Cuestionario dirigido a padres de familia

Tabla 6

Las clases que dan los docentes atraen la atención de su niño o niña

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	25	54,3	54,3	54,3
	CASI SIEMPRE	14	30,4	30,4	84,8
	A VECES	7	15,2	15,2	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

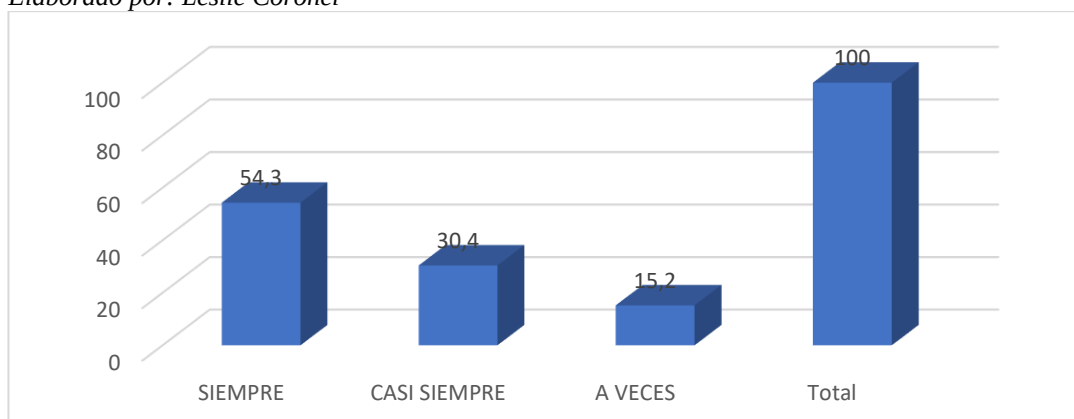


Figura 1 Las clases que dan los docentes atraen la atención de su niño o niña

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 54% de los docentes logra atraer siempre la atención de los niños en la clase; el 30% lo hace casi siempre, y, el 15% a veces.

De acuerdo al criterio de la mayoría de padres de familia indican que los docentes sí atraen la atención de los niños al momento de la clase. Esto significa que existe una motivación cuando se imparte la clase y para la realización de actividades que son las que permiten el aprendizaje. Estos datos se puede comprobar al revisar la plataforma virtual.

Tabla 7

Los recursos que utiliza el docente hacen que su niño o niña sea creativo.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	25	54,3	54,3	54,3
	CASI SIEMPRE	12	26,1	26,1	80,4
	A VECES	9	19,6	19,6	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

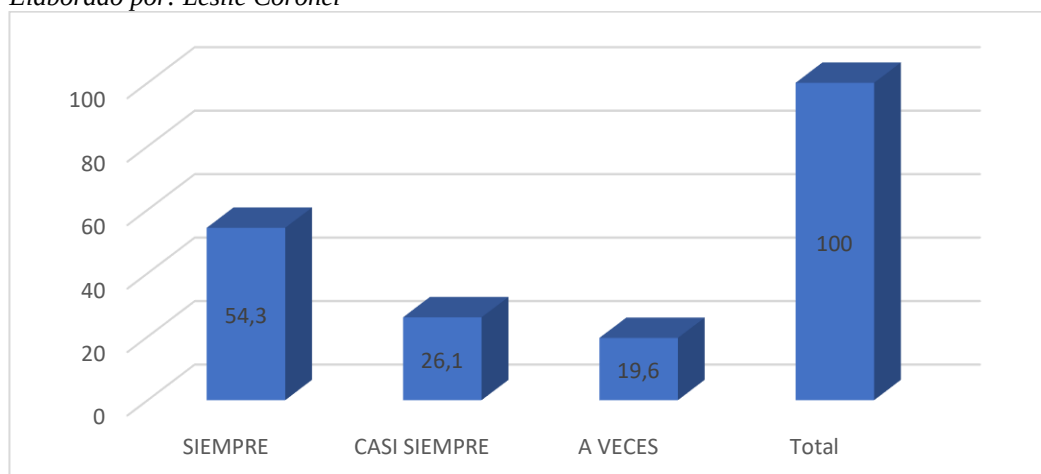


Figura 2 Los recursos que utiliza el docente hacen que su niño o niña sea creativo.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 54% de los padres de familia encuestados indica que los docentes siempre utilizan recursos en sus clases para que los niños sean más creativos; el 26% lo hace casi siempre, y, el 19% lo hace a veces.

En base al criterio de los padres de familia se indica que los docentes utilizan recursos en las clases con el fin de que los niños sean creativos. Esto significa que, al momento de utilizar los recursos en la clase, el docente va a permitir un desarrollo de la creatividad genuina en los niños para una mejor resolución de problemas lógicos. Estos datos se evidencian en las plataformas virtuales.

Tabla 8

Su niño o niña tiene confianza en ingresar a las clases de matemática.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	30	65,2	65,2	65,2
	CASI SIEMPRE	14	30,4	30,4	95,7
	A VECES	2	4,3	4,3	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

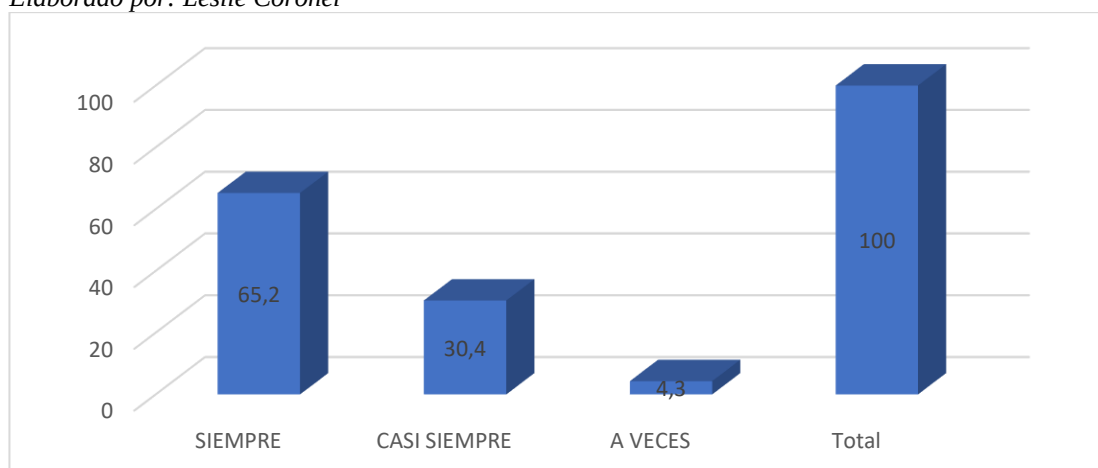


Figura 3 Su niño o niña tiene confianza en ingresar a las clases de matemática..

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 65% de los niños encuestados tiene confianza para ingresar en la clase de matemática; el 30% casi siempre; y, el 4% a veces.

De acuerdo con los padres de familia encuestados reportan que la mayoría de niños tienen siempre la confianza suficiente para ingresar en las clases de matemática, esto quiere decir que sienten la suficiente confianza para realizar sus actividades, ser autónomos al momento de desarrollar sus destrezas y sentirse ajenos con la clase de matemática. Esto se evidencia al momento que realizan las actividades.

Tabla 9

El material creado por el docente para la clase con recursos digitales tiene un diseño atractivo.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	30	65,2	65,2	65,2
	CASI SIEMPRE	12	26,1	26,1	91,3
	A VECES	4	8,7	8,7	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

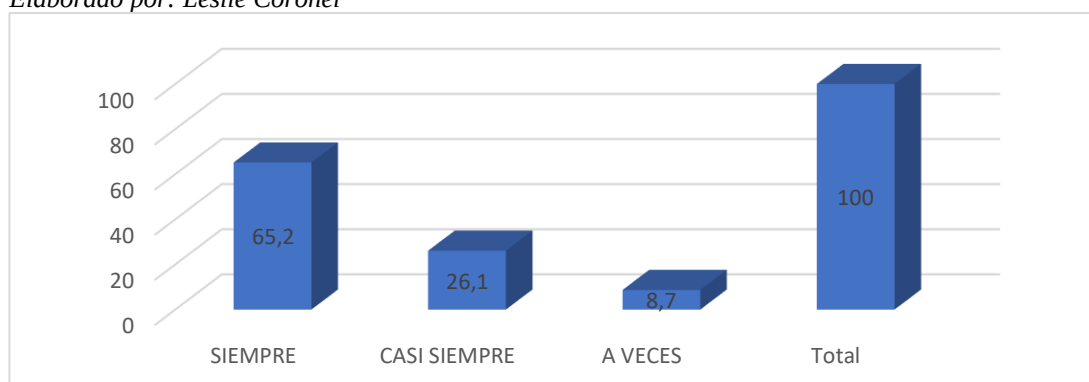


Figura 4. *El material creado por el docente para la clase con recursos digitales tiene un diseño atractivo.*

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 65% de los padres de familia encuestados confirma que el material que crea el docente con recursos digitales siempre tiene un diseño atractivo; el 26% opina que casi siempre lo tiene y el 8% a veces lo demuestra.

De acuerdo a la opinión de la mayoría de los padres de familia indican que el material creado por el docente para desarrollar las diferentes clases, son en base a recursos digitales que tienen diseños atractivos para los niños, esto significa que a través de estos recursos puedan aprender de manera autónoma y sencilla. De esta manera desarrollaremos la atención y motivación de los niños y que se sientan atraídos en participar en sus aprendizajes virtuales.

Tabla 10

El docente maneja recursos multimedia que ayudan a su niño o niña a aprender jugando.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	32	69,6	69,6	69,6
	CASI SIEMPRE	9	19,6	19,6	89,1
	A VECES	5	10,9	10,9	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

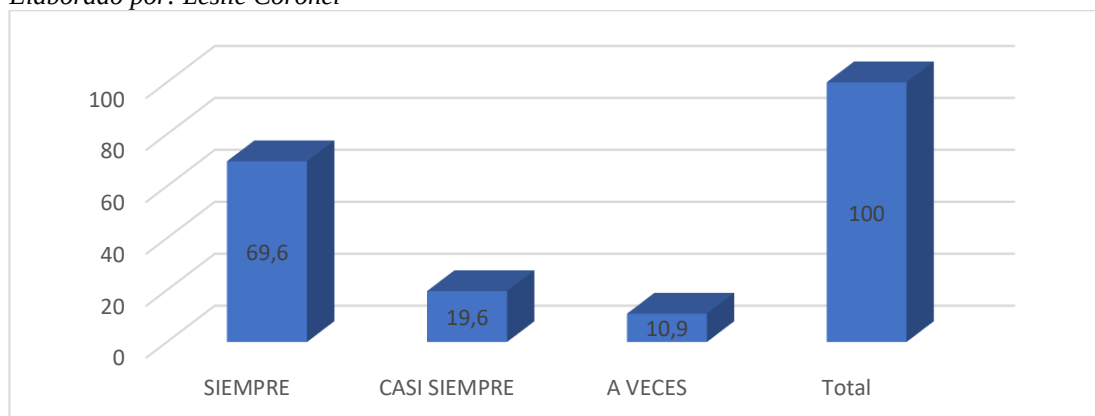


Figura 5. El docente maneja recursos multimedia que ayudan a su niño o niña a aprender jugando.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 69% de los padres de familia indica que el docente siempre utiliza recursos multimedia que ayudan a su niño a aprender jugando. El 19% opina que casi siempre, y, el 10% a veces.

En base al criterio de la mayoría de padres de familia se puede decir que los docentes utilizan recursos multimedia que ayudan al estudiante para poder aprender jugando. Es decir que mediante la utilización de recursos multimedia permite a que los niños aprendan de manera más autónoma y faciliten la adquisición de aprendizajes significativos, se puede evidenciar en aprendizajes virtuales.

Tabla 11

Su niño o niña tiene acceso a la información con los recursos que presenta la docente para estudiar.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	33	71,7	71,7	71,7
	CASI SIEMPRE	8	17,4	17,4	89,1
	A VECES	5	10,9	10,9	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

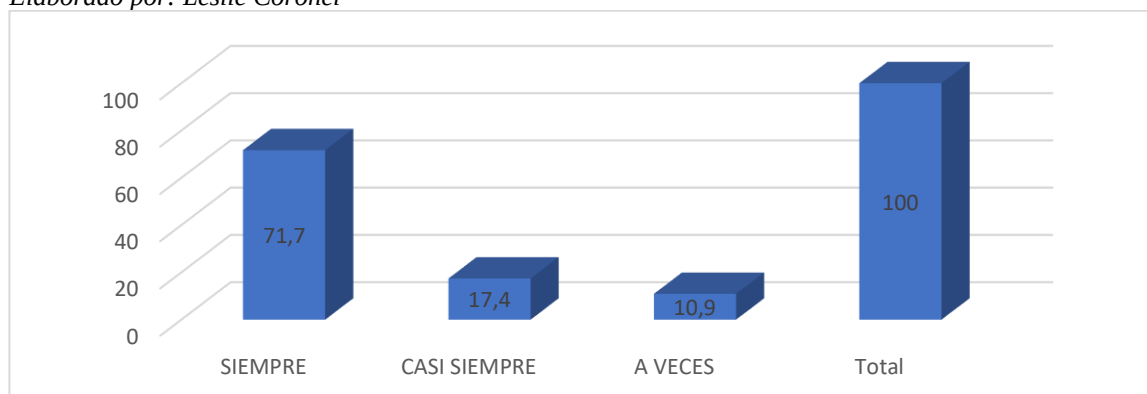


Figura 6. Su niño o niña tiene acceso a la información con los recursos que presenta la docente para estudiar.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 71% de los encuestados opina que sus niños siempre tienen acceso a la información con los recursos que presenta el docente para estudiar; el 17% muestra que es casi siempre; y el 10% a veces.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los padres de familia indican que sus niños sí tienen acceso a la información con los recursos que presenta el docente para poder estudiar. Esto significa que no solo el estudiante puede observar y analizar los contenidos en la clase, sino que también tiene acceso libre a la información para repasar las veces que desee y poder comprender de mejor manera la materia de matemática, esto se puede evidenciar en las plataformas virtuales.

Tabla 12

Su niño o niña aprende mediante textos para el aprendizaje de matemática.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	18	39,1	39,1	39,1
	CASI SIEMPRE	12	26,1	26,1	65,2
	A VECES	13	28,3	28,3	93,5
	NUNCA	3	6,5	6,5	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

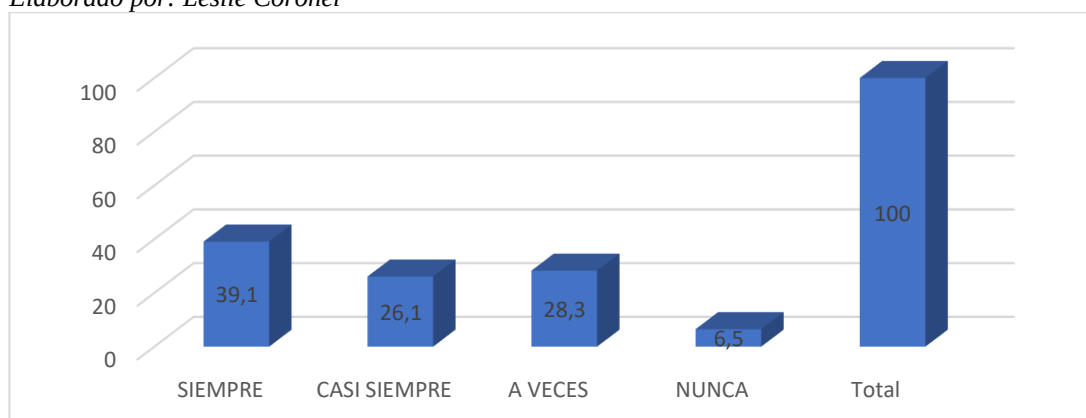


Figura 7 Su niño o niña aprende mediante textos para el aprendizaje de matemática.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

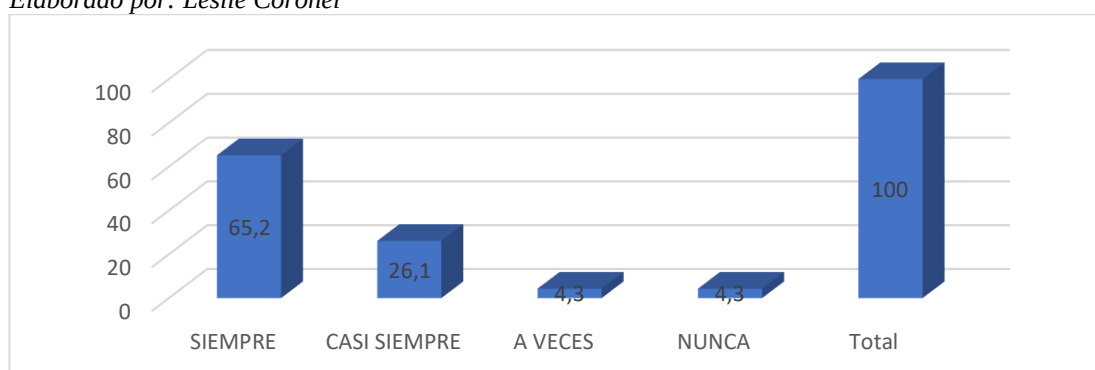
Análisis e interpretación de resultados

El 39% de los encuestados opina que siempre aprenden mediante textos para el aprendizaje de matemáticas; el 26% cree que casi siempre, el 28% a veces; y el 6% nunca.

Analizando el criterio de la mayoría de los padres de familia evidencian que sus niños aprenden mediante la utilización de textos para el aprendizaje de las matemáticas, esto quiere decir que se desarrolla la habilidad del texto con el fin de influenciar el ámbito de relación lógico matemática en las clases, motivar a un aprendizaje más ameno y se puede evidenciar en las plataformas virtuales.

Tabla 13*Su niño o niña aprende matemática con imágenes y sonidos.*

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	30	65,2	65,2	65,2
	CASI SIEMPRE	12	26,1	26,1	91,3
	A VECES	2	4,3	4,3	95,7
	NUNCA	2	4,3	4,3	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

*Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia**Elaborado por: Leslie Coronel**Figura 8. Su niño o niña aprende matemática con imágenes y sonidos.**Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia**Elaborado por: Leslie Coronel***Análisis e interpretación de resultados**

El 65% de los padres de familia confirma que sus niños siempre aprenden matemática con imágenes y sonidos; el 26% lo hace casi siempre, el 4% a veces; y, el 4% nunca.

El criterio de los padres de familia confirma que siempre sus niños aprenden matemática con imágenes y sonidos. Significa que una actividad más amena en clase de matemática se alcanza por medio de la enseñanza de imágenes y sonidos, que permiten desarrollar los sentidos y puedan interactuar e imaginar el conocimiento para una mejor concentración y aprendizaje significativo. Esto se puede evidenciar en las tareas de los estudiantes.

Tabla 14

Su niño o niña relaciona el contenido de la matemática mediante medios hipermedia (pictogramas y juegos de semejanzas).

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	28	60,9	60,9	60,9
	CASI SIEMPRE	14	30,4	30,4	91,3
	A VECES	4	8,7	8,7	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

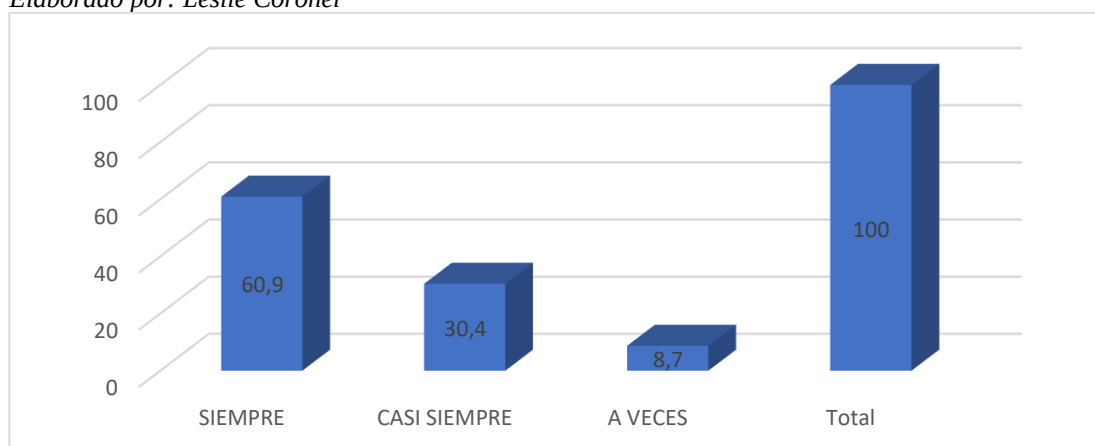


Figura 9. Su niño o niña relaciona el contenido de la matemática mediante medios hipermedia (pictogramas y juegos de semejanzas).

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 60% de los encuestados indicó que sus niños siempre relacionan los contenidos de la Matemática mediante medios hiperactivos; el 30% que casi siempre; y, el 8% a veces.

En base a los resultados de los encuestados indican que sus niños relacionan más el contenido de la Matemática mediante medios hipermedia, es decir que obtienen un aprendizaje por medio de pictogramas, juegos y actividades didácticas que permiten que los niños tengan un aprendizaje significativo y se familiaricen de mejor manera con la Matemática. Esto se evidencia mediante juegos matemáticos virtuales.

Tabla 15

Su niño o niña diferencia varios tipos de sonidos, videos e imágenes de números, figuras, etc.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	31	67,4	67,4	67,4
	CASI SIEMPRE	12	26,1	26,1	93,5
	A VECES	3	6,5	6,5	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

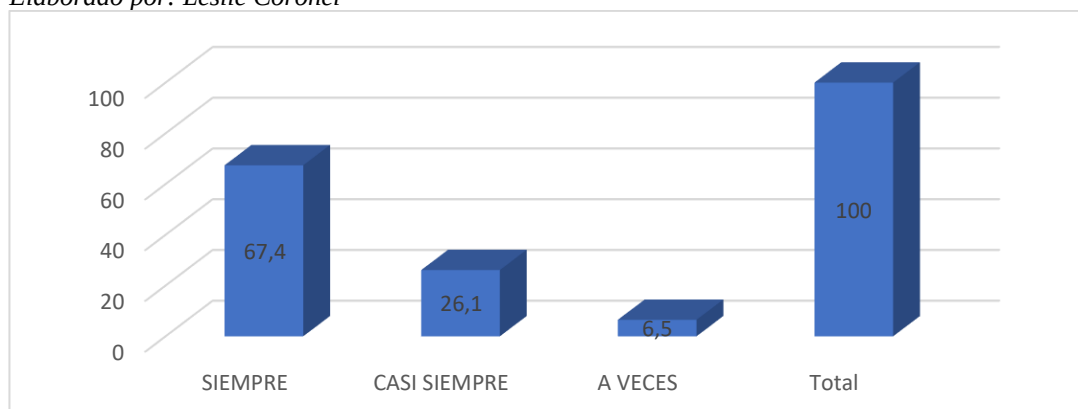


Figura 10. Su niño o niña diferencia varios tipos de sonidos, videos e imágenes de números, figuras, etc.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 67% de los padres de familia encuestados indica que su niño siempre diferencia varios tipos de sonidos, videos e imágenes de números, figuras, etc.; el 26% es casi siempre, y, el 6% a veces.

En base a la mayoría de los encuestados se puede decir que los niños logran diferenciar entre varios sonidos, videos e imágenes. Esto significa que la aplicación de varios recursos permite diferenciar varios temas de matemáticas, adquirir el conocimiento de manera más sencilla y comprenderlo. Esto se puede evidenciar en las visitas áulicas virtuales.

Tabla 16

Su niño o niña identifica información a través de varias imágenes llamativas.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	28	60,9	60,9	60,9
	CASI SIEMPRE	16	34,8	34,8	95,7
	A VECES	1	2,2	2,2	97,8
	NUNCA	1	2,2	2,2	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

*Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia
Elaborado por: Leslie Coronel*

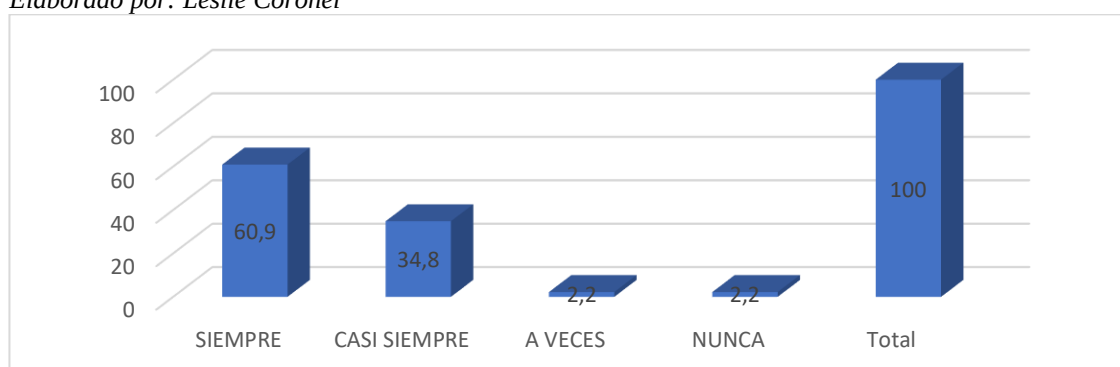


Figura 11. Su niño o niña identifica información a través de varias imágenes llamativas.

*Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia
Elaborado por: Leslie Coronel*

Análisis e interpretación de resultados

El 60% de los padres de familia encuestados indica que siempre su niño identifica la información a través de varias imágenes llamativas; el 34% opina que casi siempre, el 2% a veces; y, el 2% nunca.

En base al criterio de la mayoría de encuestados se puede decir que los niños identifican información a través de varias imágenes llamativas, esto quiere decir que el conocimiento se lo puede presentar en la clase mediante diferentes imágenes, tomando en cuenta de que los estudiantes aprenden mejor de manera visual y así ellos comprenderán mejor la materia mediante ejemplos de observación. Esto se evidencia en las plataformas virtuales.

Tabla 17

Durante el desarrollo de las clases de matemática su niño o niña reconoce visualmente los números.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	32	69,6	69,6	69,6
	CASI SIEMPRE	12	26,1	26,1	95,7
	A VECES	2	4,3	4,3	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

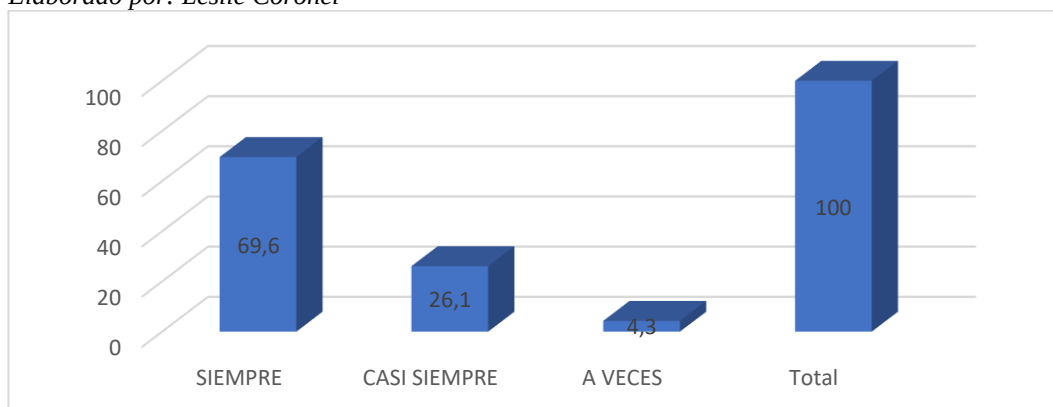


Figura 12. *Durante el desarrollo de las clases de matemática su niño o niña reconoce visualmente los números.*

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 69% de los encuestados confirma que durante el desarrollo de las clases de matemáticas siempre sus niños reconocen visualmente los números; el 26% lo realiza casi siempre; y, el 4% a veces.

De acuerdo al criterio de la mayoría de padres de familia concluye que durante el desarrollo de las clases de la matemática los niños reconocen visualmente los números, es decir que mediante la utilización de los sentidos permite que se obtenga un aprendizaje autónomo y resolución de conflictos, y se puede evidenciar en aprendizajes virtuales.

Tabla 18

Su niño o niña menciona verbalmente las figuras geométricas.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	27	58,7	58,7	58,7
	CASI SIEMPRE	17	37,0	37,0	95,7
	A VECES	2	4,3	4,3	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

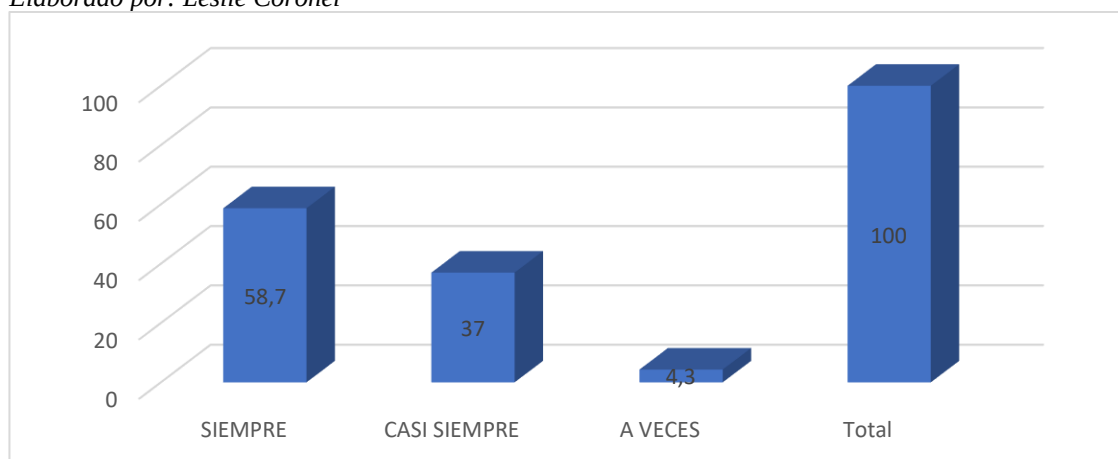


Figura 13. *Su niño o niña menciona verbalmente las figuras geométricas.*

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 58% de los padres de familias encuestados afirma que siempre sus niños mencionan verbalmente las figuras geométricas; el 37% opina que casi siempre; y, el 4% a veces.

En base al criterio de la mayoría de los padres de familia se dice que los niños logran mencionar verbalmente las figuras geométricas, esto significa que los estudiantes ya identifican y reconocen las figuras geométricas y que tienen el conocimiento para nombrarlas y reconocerlas en varias actividades o imágenes. Esto se puede evidenciar en los aprendizajes virtuales.

Tabla 19

Su niño o niña representa las figuras geométricas mediante dibujos.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	27	58,7	58,7	58,7
	CASI SIEMPRE	15	32,6	32,6	91,3
	A VECES	4	8,7	8,7	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia
Elaborado por: Leslie Coronel

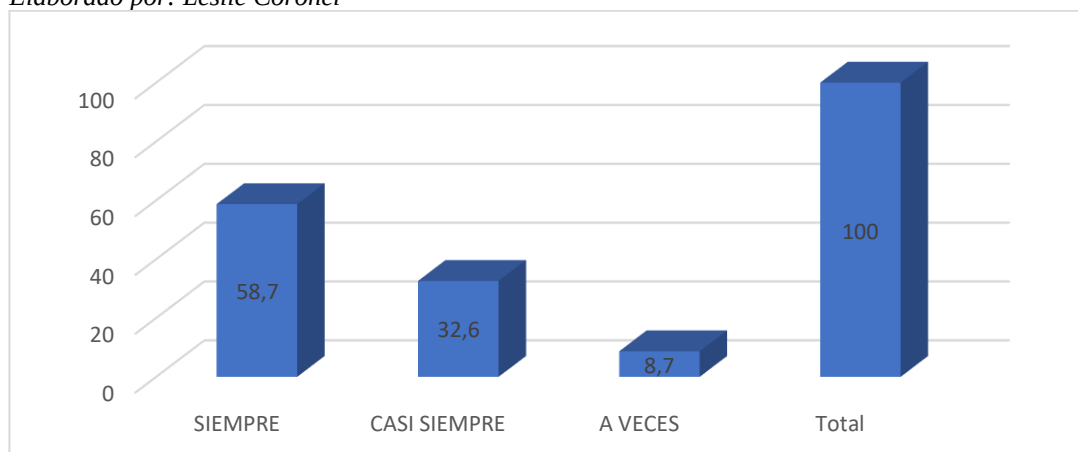


Figura 14. *Su niño o niña representa las figuras geométricas mediante dibujos.*

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia
Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 58% de los padres de familia encuestados indica que su niño siempre representa las figuras geométricas mediante dibujos; el 32% casi siempre; y, el 8% a veces.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de padres de familia, sus niños representan figuras geométricas mediante dibujos, es decir que ya van adquiriendo conocimientos de reconocimiento de figuras geométricas, a tal grado que pueden reconocerlas e identificarlas en varios tipos de gráficos, lo que se evidencia en la plataforma virtual.

Tabla 20

Su niño o niña reconoce los días de la semana.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	16	34,8	34,8	34,8
	CASI SIEMPRE	19	41,3	41,3	76,1
	A VECES	11	23,9	23,9	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

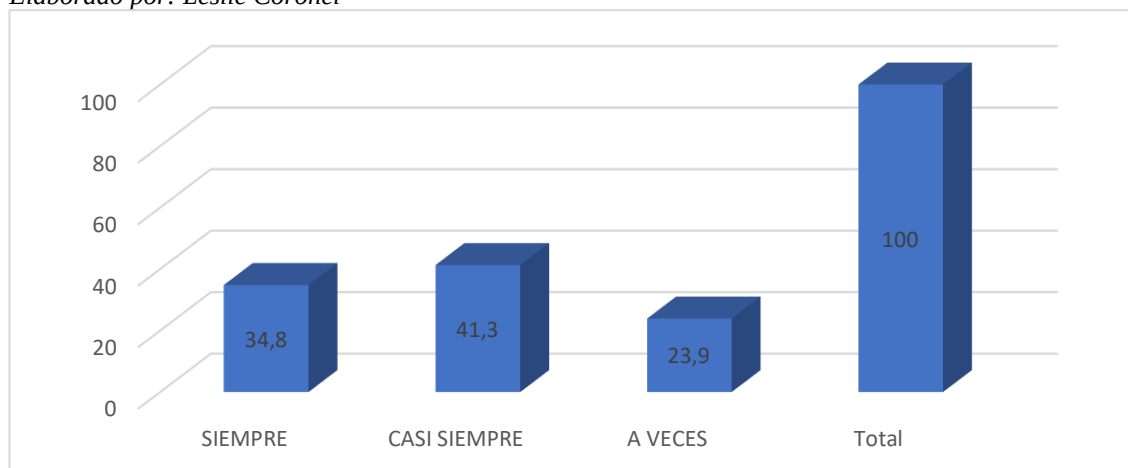


Figura 15. *Su niño o niña reconoce los días de la semana*

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 34% de los padres de familia encuestados aporta que siempre sus niños pueden reconocer los días de la semana, el 41% casi siempre; y, el 23% a veces.

De acuerdo al criterio de la mayoría de los padres de familia, los niños reconocen los días de la semana, esto quiere decir que ellos no solo saben los días de la semana, sino que también los reconocen y se ubican en el tiempo. Esto se puede evidenciar en la plataforma virtual.

Tabla 21

Su niño o niña logra sumar utilizando objetos que se encuentran en casa.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	30	65,2	65,2	65,2
	CASI SIEMPRE	14	30,4	30,4	95,7
	A VECES	1	2,2	2,2	97,8
	NUNCA	1	2,2	2,2	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

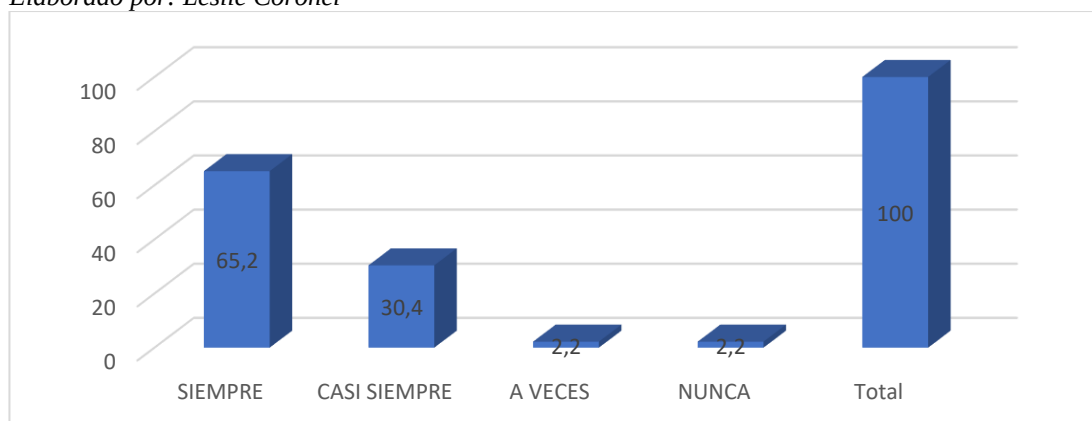


Figura 16. *Su niño o niña logra sumar utilizando objetos que se encuentran en casa.*

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 65% de los padres de familia encuestados confirma que sus niños siempre logran sumar utilizando objetos que se encuentran en casa; el 30% opina que casi siempre; el 2% a veces; y, el 2% nunca.

En base al criterio de la mayoría de padres de familia sus niños pueden sumar utilizando objetos que se encuentran en el entorno. Esto quiere decir que mediante la utilización de diferentes elementos que tengan en su entorno pueden aprender a sumar de manera autónoma y sin complicaciones. Esto se evidencia en las plataformas virtuales.

Tabla 22

Su niño o niña reconoce los números del 1 al 20.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	26	56,5	56,5	56,5
	CASI SIEMPRE	20	43,5	43,5	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

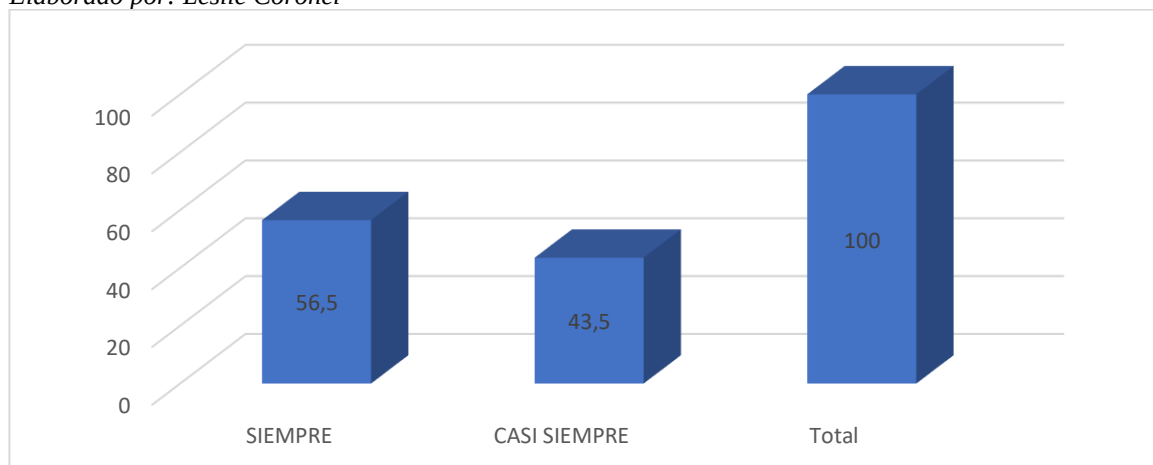


Figura 17. Su niño o niña reconoce los números del 1 al 20.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

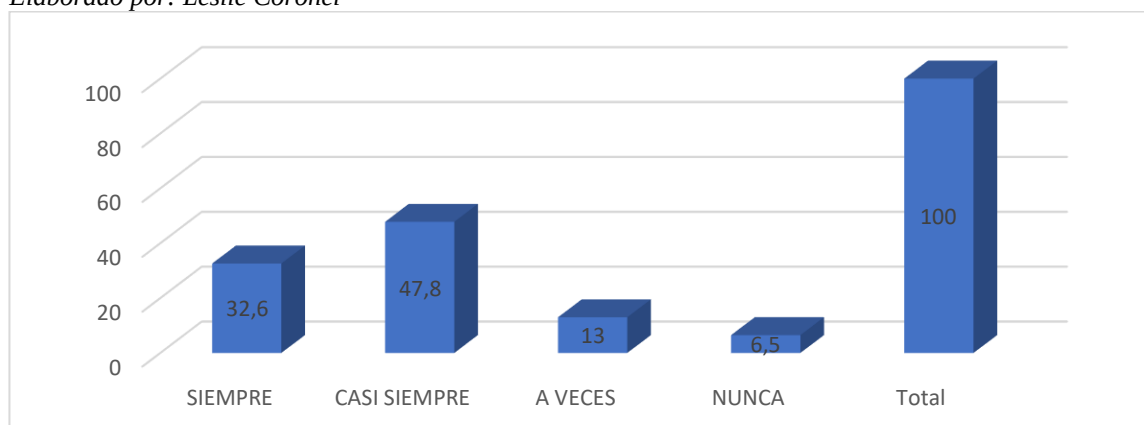
Análisis e interpretación de resultados

El 56% de los padres de familia encuestados confirma que su niño siempre reconoce los números del 1 al 20; y, el 43% casi siempre.

De acuerdo al criterio de la mayoría de padres de familia, confirman que su niño reconoce los números del 1 al 20, esto significa que mediante la aplicación de varios recursos didácticos permite que se obtenga un aprendizaje creativo, ordenado, secuencial y duradero para el estudiante. Esto se puede evidenciar en las plataformas virtuales.

Tabla 23*Su niño o niña hace grupos de cantidades numéricas.*

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	15	32,6	32,6	32,6
	CASI SIEMPRE	22	47,8	47,8	80,4
	A VECES	6	13,0	13,0	93,5
	NUNCA	3	6,5	6,5	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

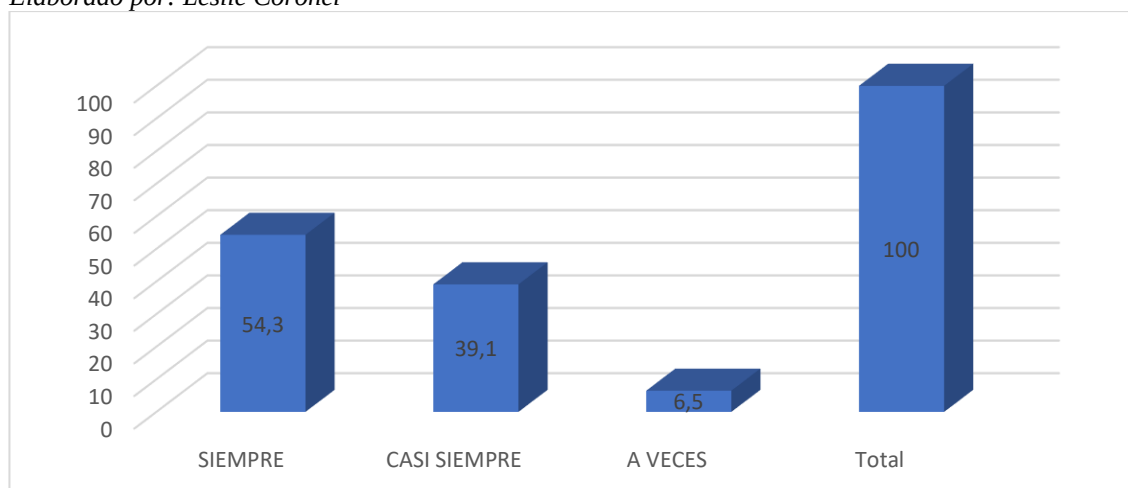
*Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia**Elaborado por: Leslie Coronel***Figura 18.** *Su niño o niña hace grupos de cantidades numéricas.**Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia**Elaborado por: Leslie Coronel***Análisis e interpretación de resultados**

El 32% de los encuestados opinan que sus niños siempre hacen grupos en cantidades numéricas, el 47% de encuestados la mayoría es casi siempre, el 13% es a veces y el 6% es nunca.

De acuerdo al criterio de la mayoría de padres de familia se puede decir que sus niños hacen grupos de cantidades numéricas, esto quiere decir que desarrolla el pensamiento lógico, cognitivo relacionando grupos con objetos del entorno y otros materiales e identifique contarlos, esto se puede evidenciar en las tareas virtuales.

Tabla 24*Su niño o niña identifica las figuras geométricas.*

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	25	54,3	54,3	54,3
	CASI SIEMPRE	18	39,1	39,1	93,5
	A VECES	3	6,5	6,5	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

*Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia**Elaborado por: Leslie Coronel**Figura 19. Su niño o niña identifica las figuras geométricas.**Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia**Elaborado por: Leslie Coronel****Análisis e interpretación de resultados***

El 54% de los encuestados indica que su niño siempre identifica las figuras geométricas; el 39% casi siempre; y, el 6% a veces.

De acuerdo al criterio de la mayoría de ellos padres de familia se puede decir que sus niños identifican las figuras geométricas, lo que significa que tienen conocimientos previos que permiten crear un conocimiento significativo en el reconocimiento de las figuras geométricas. Esto se puede evidenciar en las plataformas virtuales.

Tabla 25

Su niño o niña diferencia entre lo que es más y lo que es menos.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	23	50,0	50,0	50,0
	CASI SIEMPRE	18	39,1	39,1	89,1
	A VECES	3	6,5	6,5	95,7
	NUNCA	2	4,3	4,3	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

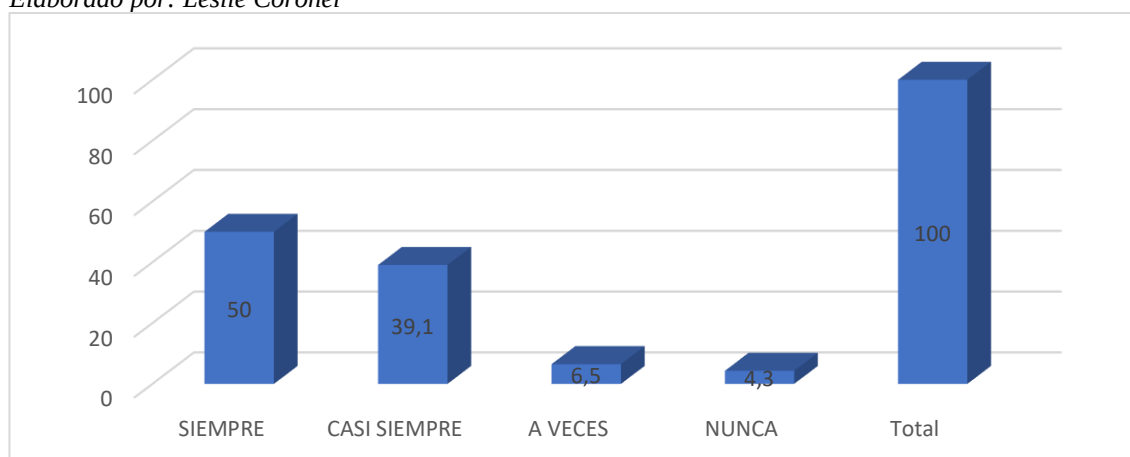


Figura 20. Su niño o niña diferencia entre lo que es más y lo que es menos.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 50% de los padres de familia encuestados, indica que la mayoría de sus niños diferencian entre lo que es más y lo que es menos; el 39% casi siempre; el 6% a veces; y, el 4% nunca.

De acuerdo al criterio de la mayoría de padres de familia que los niños diferencian entre lo que es más y lo que es menos. Esto quiere decir que los niños ya tienen una idea de lo que es cantidad y reconocen entre mucho y poco, bastante y menos. Esto se puede evidenciar en las tareas virtuales.

Tabla 26

Su niño o niña identifica las nociones de clasificación (separa objetos por colores y tamaños).

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	29	63,0	63,0	63,0
	CASI SIEMPRE	17	37,0	37,0	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

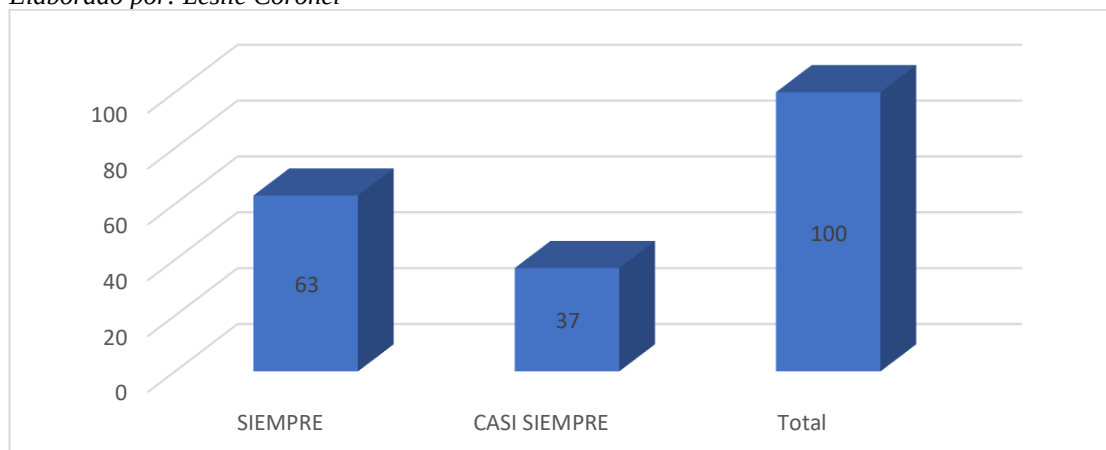


Figura 21. Su niño o niña identifica las nociones de clasificación (separa objetos por colores y tamaños).

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 63% de los padres de familia encuestados comenta que su niño siempre identifica las nociones de clasificación; y, el 37% casi siempre.

En base al criterio de la mayoría de los padres de familia se puede indicar que los niños identifican las nociones de clasificación, esto significa que ellos ya identifican la diferencia entre objetos y pueden separarlos de acuerdo a sus características. Esto se evidencia en las plataformas virtuales.

Tabla 27

Su niño o niña realiza actividades de seriación al ordenar objetos por tamaño.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	26	56,5	56,5	56,5
	CASI SIEMPRE	15	32,6	32,6	89,1
	A VECES	5	10,9	10,9	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

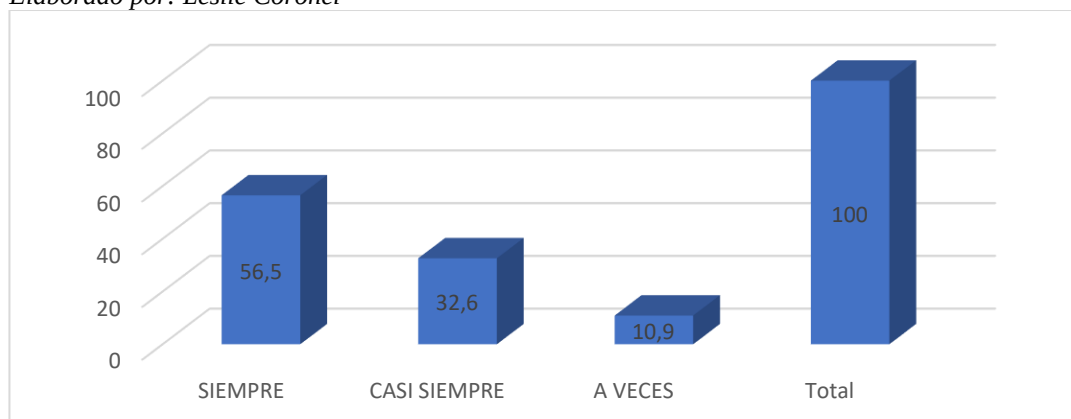


Figura 22. *Su niño o niña realiza actividades de seriación al ordenar objetos por tamaño.*

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 56% de los padres de familia encuestados indica que los niños siempre realizan actividades de seriación al ordenar objetos por tamaño; el 32% casi siempre; y, el 10% a veces.

De acuerdo al criterio de la mayoría de los padres de familia, sus niños realizan actividades de seriación al ordenar objetos por tamaño, esto significa que los niños identifican y pueden ordenar cualquier tipo de objeto del entorno, en base a algún parámetro como tamaño, colores, etc. Esto se puede evidenciar en las plataformas virtuales.

Tabla 28

Su niño o niña es capaz de agrupar varios elementos y contarlos.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	33	71,7	71,7	71,7
	CASI SIEMPRE	11	23,9	23,9	95,7
	A VECES	2	4,3	4,3	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

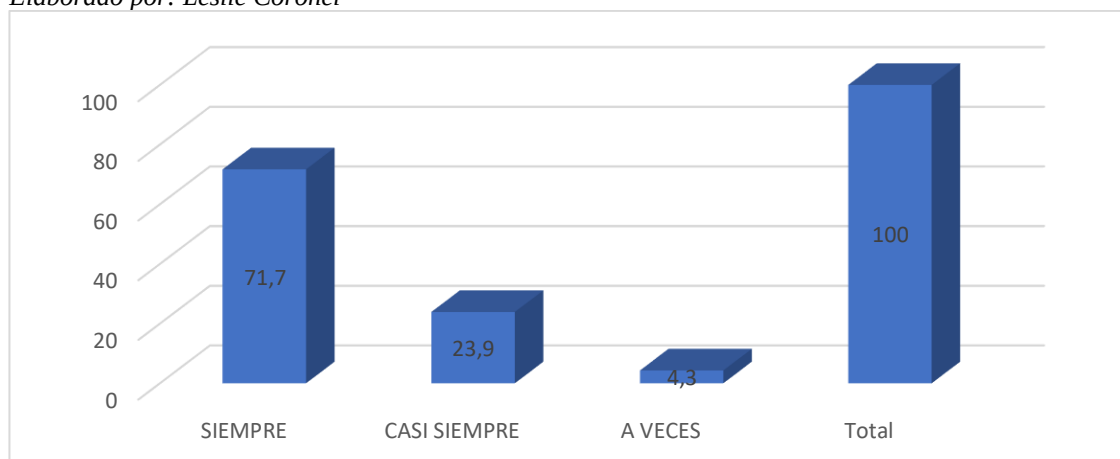


Figura 23. *Su niño o niña es capaz de agrupar varios elementos y contarlos.*

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 71% de los padres de familia encuestados opina que los niños siempre son capaces de agrupar varios elementos y contarlos; el 23% casi siempre; y, el 4% a veces.

En base al criterio de la mayoría de los padres de familia los estudiantes son capaces de agrupar varios elementos y contarlos, esto significa que mediante varias actividades que se realizan en clase los niños han desarrollado habilidades cognitivas, que les permite reconocer varios grupos de elementos y contar. Esto se evidencia en los aprendizajes virtuales.

Tabla 29

Su niño o niña logra contar hasta el número 20.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	32	69,6	69,6	69,6
	CASI SIEMPRE	13	28,3	28,3	97,8
	A VECES	1	2,2	2,2	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

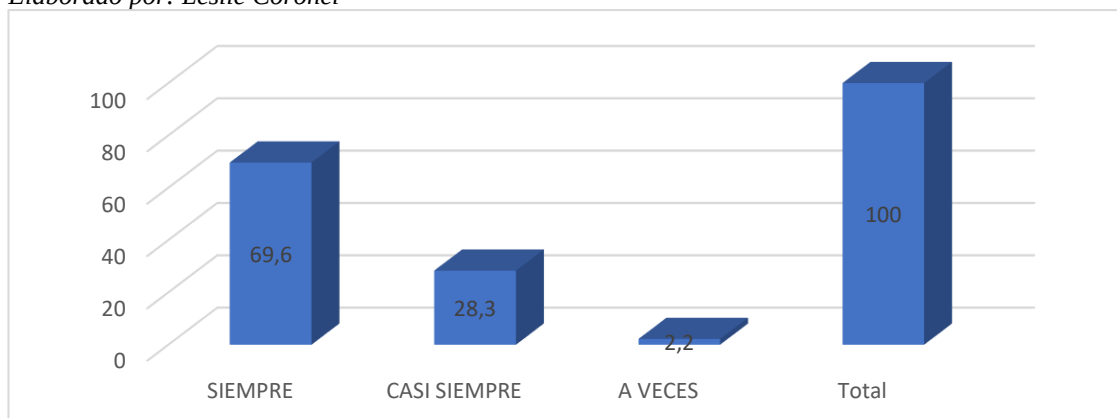


Figura 24. *Su niño o niña logra contar hasta el número 20.*

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 69% de los padres de familia encuestados indica que siempre sus niños logran contar hasta el número 20; el 28% casi siempre; y, el 2% a veces.

En base al criterio de la mayoría de padres de familia los niños logran contar hasta el número 20, esto quiere decir que los niños han desarrollado sus habilidades cognitivas matemáticas mediante actividades didácticas y se evidencia en las tareas virtuales.

Tabla 30

Su niño o niña identifica el número de objetos que desea.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	31	67,4	67,4	67,4
	CASI SIEMPRE	12	26,1	26,1	93,5
	A VECES	3	6,5	6,5	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

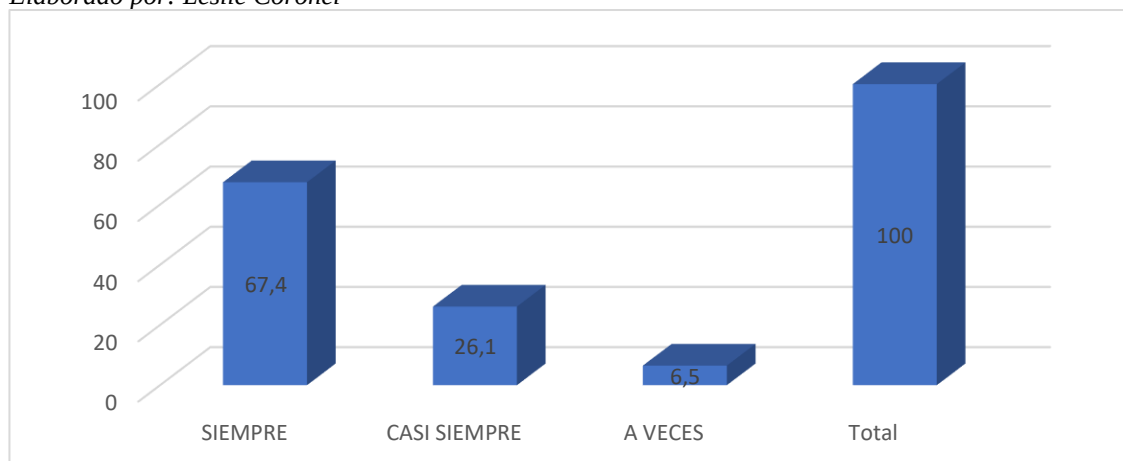


Figura 25. Su niño o niña identifica el número de objetos que desea.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

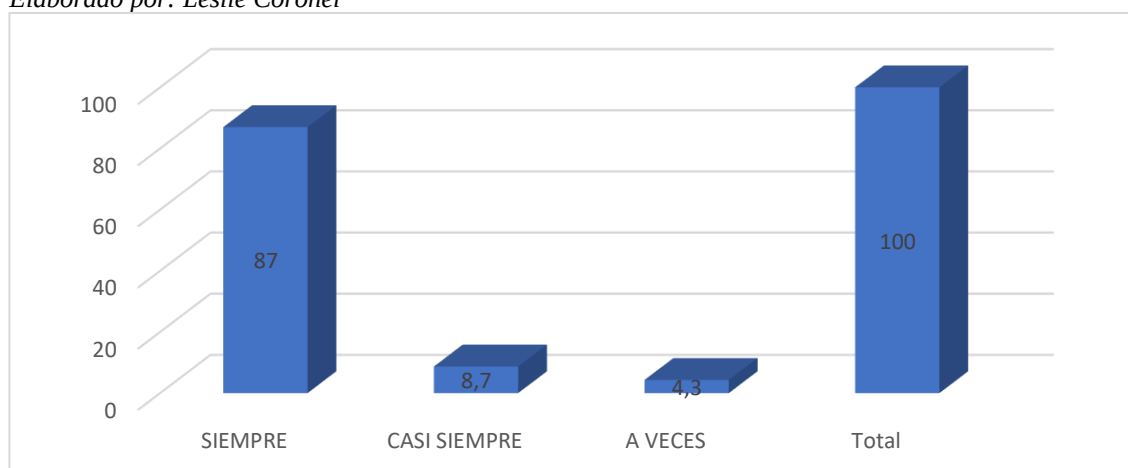
Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 67% de los padres de familia encuestados indica que sus niños siempre identifican el número de objetos que desean; el 26% casi siempre; y, el 6% a veces. En base al criterio de la mayoría de padres de familia los niños logran identificar el número de objetos que desean, esto significa que los niños ya mantienen conocimientos previos numéricos que les permite contar el valor que desean reconociendo los números, y lo que se puede evidenciar en las plataformas virtuales.

Tabla 31*Su niño o niña identifica la edad que tiene.*

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	40	87,0	87,0	87,0
	CASI SIEMPRE	4	8,7	8,7	95,7
	A VECES	2	4,3	4,3	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

*Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia**Elaborado por: Leslie Coronel**Figura 26. Su niño o niña identifica la edad que tiene.**Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia**Elaborado por: Leslie Coronel****Análisis e interpretación de resultados***

El 87% de los padres de familia encuestados indica que sus niños siempre identifican la edad que tiene, el 8% casi siempre; y el 4% a veces.

En base al criterio de la mayoría de padres de familia los niños logran identificar la edad que tienen, esto significa que los niños identifican números. Esto es producto de la influencia del entorno que les permite un desarrollo intelectual, y esto se puede evidenciar en las tareas virtuales.

Tabla 32

Su niño o niña identifica nociones de espacio como arriba-abajo.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	39	84,8	84,8	84,8
	CASI SIEMPRE	7	15,2	15,2	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

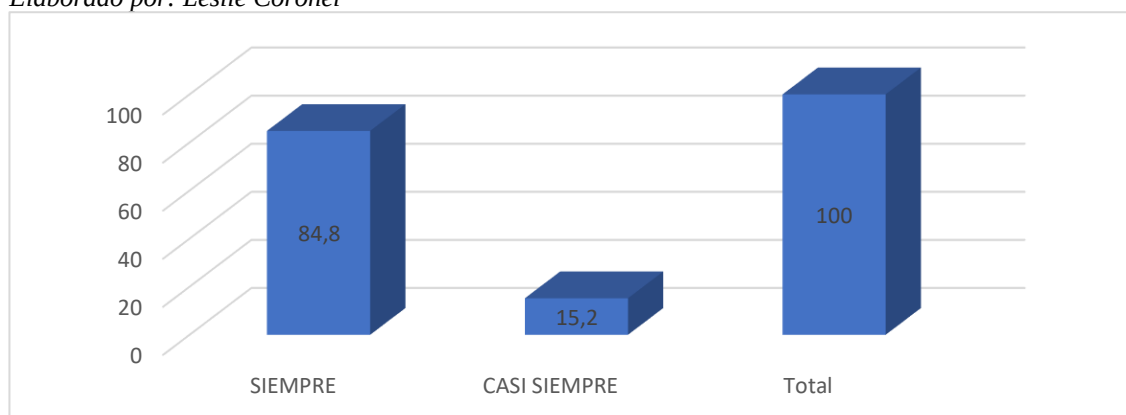


Figura 27. Su niño o niña identifica nociones de espacio como arriba-abajo.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 84% de los padres de familia encuestados indica que siempre sus niños identifican nociones de espacio como arriba-abajo; y, el 15% casi siempre.

En base al criterio de la mayoría de padres de familia los niños logran identificar las nociones de espacio arriba-abajo, esto significa que los niños realizan la noción de espacio interactuando en su vida cotidiana, desarrollando su percepción e interacción del entorno. Esto se puede evidenciar en las plataformas virtuales.

Tabla 33

Su niño o niña relaciona objetos y los diferencia.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	32	69,6	69,6	69,6
	CASI SIEMPRE	12	26,1	26,1	95,7
	A VECES	2	4,3	4,3	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

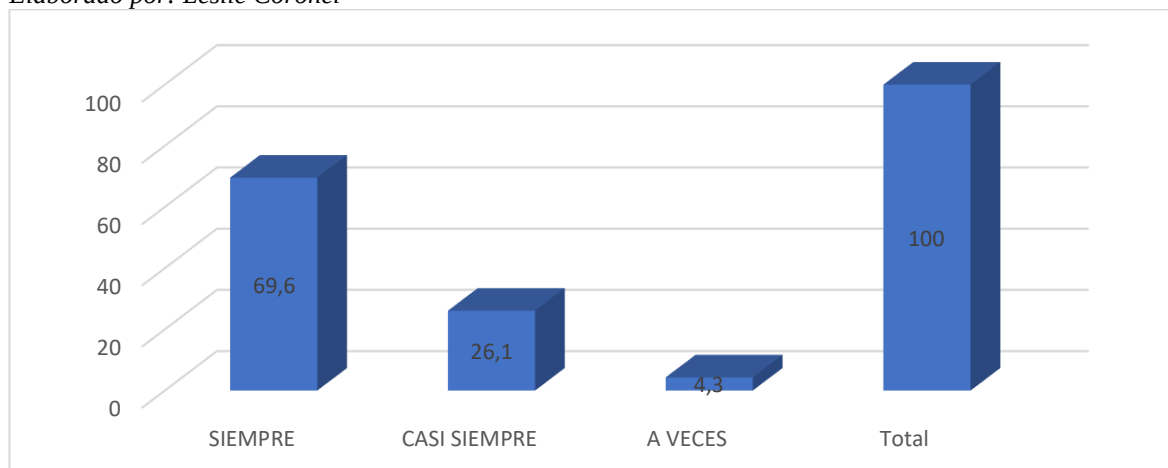


Figura 28. Su niño o niña relaciona objetos y los diferencia.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 69% de los padres de familia encuestados indica que siempre sus niños relacionan objetos y los diferencia; el 26% casi siempre; y, el 4% a veces.

En base al criterio de la mayoría de padres de familia los niños logran relacionar objetos y los diferencia, esto significa que los niños pueden relacionar diferentes elementos del entorno mediante las características de estos y de esta manera puede describirlos y desear unos en específico, y se puede evidenciar en las tareas.

Tabla 34

Su niño o niña disfruta de las actividades realizadas en la clase con relación al ámbito lógico matemático.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	26	56,5	56,5	56,5
	CASI SIEMPRE	16	34,8	34,8	91,3
	A VECES	4	8,7	8,7	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

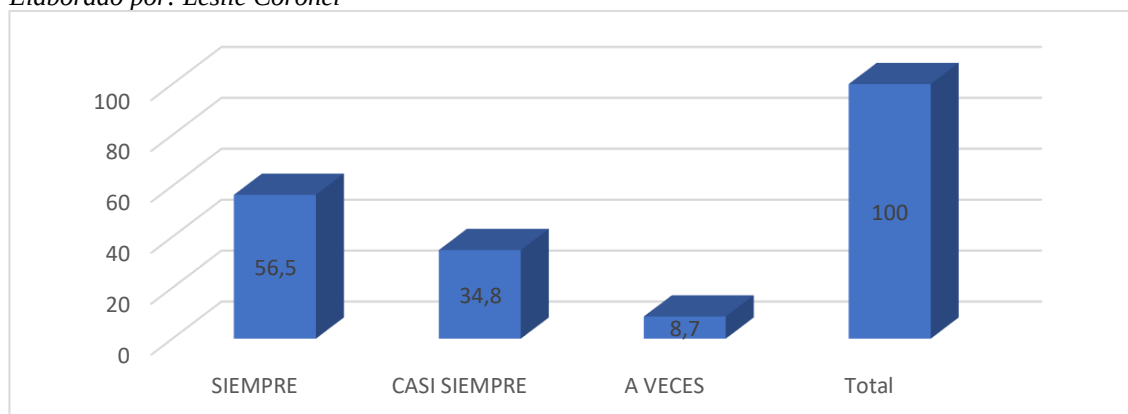


Figura 29. Su niño o niña disfruta de las actividades realizadas en la clase con relación al ámbito lógico matemático.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 56% de los padres de familia encuestados indica que siempre sus niños disfrutaban de las actividades realizadas en la clase con relación al ámbito lógico matemático, el 34% casi siempre; y, el 8% a veces.

En base al criterio de la mayoría de padres de familia los niños disfrutaban de las actividades realizadas en la clase con relación al ámbito lógico matemático, esto significa que los niños en las clases están realizando actividades didácticas que permiten mantener la autoconfianza de los niños, y se puede evidenciar en las plataformas virtuales.

Tabla 35

Su niño o niña se siente motivado al aprender los números.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	30	65,2	65,2	65,2
	CASI SIEMPRE	12	26,1	26,1	91,3
	A VECES	4	8,7	8,7	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

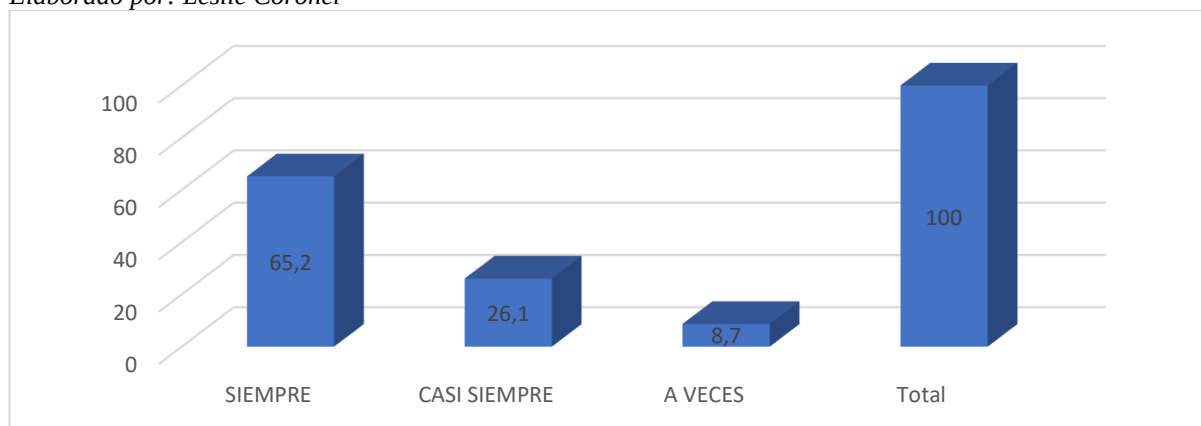


Figura 30. *Su niño o niña se siente motivado al aprender los números*

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 65% de los padres de familia encuestados indica que siempre sus niños se sienten motivados al aprender los números; el 26% casi siempre; y, el 8% a veces.

En base al criterio de la mayoría de padres de familia los niños se sienten motivados al aprender los números, esto significa que los niños, en base a su aprendizaje mediante dinámicas y enseñanzas didácticas, obtienen un aprendizaje significativo que ayuda a la autoconfianza, y se puede evidenciar en los aprendizajes virtuales.

Tabla 36

Su niño o niña supera desafíos importantes al aprender relación lógico matemáticas.

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	24	52,2	52,2	52,2
	CASI SIEMPRE	18	39,1	39,1	91,3
	A VECES	4	8,7	8,7	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

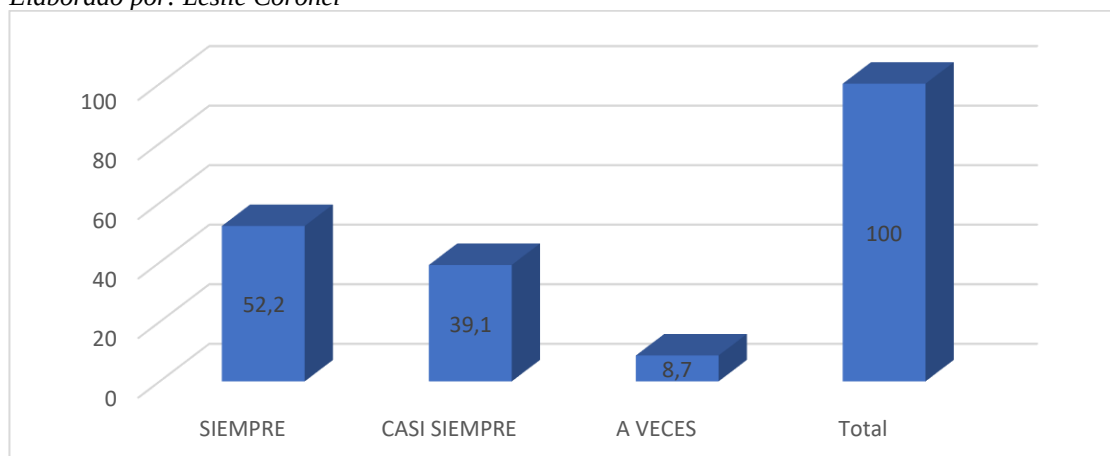


Figura 31. Su niño o niña supera desafíos importantes al aprender relación lógico matemáticas.

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis e interpretación de resultados

El 52% de los padres de familia encuestados indica que siempre sus niños superan desafíos importantes al aprender relación lógico matemática; el 39% casi siempre; y, el 8% a veces.

En base al criterio de la mayoría de padres de familia los niños logran superan desafíos importantes al aprender relación lógico matemática, esto significa que los niños al realizar actividades numéricas comprenden que son capaces de realizarlo de manera autónoma, seguridad en sí mismos, y se puede evidenciar en las plataformas virtuales.

Tabla 37*Resumen estadístico de la Variable Independiente*

DIMENSIONES		ITEM	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Ventajas	Las clases que dan los docentes atraen la atención de su niño o niña		54,3	30,4	15,2	
	Los recursos que utiliza el docente hacen que su niño o niña sea creativo.		54,3	26,1	19,6	
Características	Su niño o niña tiene confianza en ingresar a las clases de matemática.		65,2	30,4	4,3	
	El material creado por el docente para la clase con recursos digitales tiene un diseño atractivo.		65,2	26,1	8,7	
	El docente maneja recursos multimedia que ayudan a su niño o niña a aprender jugando		69,6	19,6	10,9	
	Su niño o niña tiene acceso a la información con los recursos que presenta la docente para estudiar.		71,7	17,4	10,9	
	Su niño o niña aprende mediante textos para el aprendizaje de matemática.		39,1	26,1	28,3	6,5
	Su niño o niña aprende matemática con imágenes y sonidos.		65,2	26,1	4,3	4,3
Clasificación	Su niño o niña relaciona el contenido de la matemática mediante medios hipermedia (pictogramas y juegos de semejanzas).		60,9	30,4	8,7	
	Su niño o niña diferencia varios tipos de sonidos, videos e imágenes de números, figuras, etc		67,4	26,1	6,5	
	Su niño o niña identifica información a través de varias imágenes llamativas.		60,9	34,8	2,2	2,2
PROMEDIOS			61,3	26,68	10,9	4,333

*Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia**Elaborado por: Leslie Coronel*

Tabla 38

Resumen estadístico de la Variable dependiente

DIMENSIONES		ITEM	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Habilidades específicas	Durante el desarrollo de las clases de matemática su niño o niña reconoce visualmente los números.		69,6	26,1	4,3	
	Su niño o niña menciona verbalmente las figuras geométricas		58,7	37	4,3	
	Su niño o niña representa las figuras geométricas mediante dibujos.		58,7	32,6	8,7	
	Su niño o niña reconoce los días de la semana.		34,8	41,3	23,9	
	Su niño o niña logra sumar utilizando objetos que se encuentran en casa.		65,2	30,4	2,2	2,2
	Su niño o niña reconoce los números del 1 al 20.		56,5	43,5		
Perfil de salida	Su niño o niña hace grupos de cantidades numéricas.		32,6	47,8	13	6,5
	Su niño o niña identifica las figuras geométricas		54,3	39,1	6,5	
Nociones	Su niño o niña diferencia entre lo que es más y lo que es menos.		50	39,1	6,5	4,3
	Su niño o niña identifica las nociones de clasificación (separa objetos por colores y tamaños).		63	37		
	Su niño o niña realiza actividades de seriación al ordenar objetos por tamaño		56,5	32,6	10,9	
	Su niño o niña es capaz de agrupar varios elementos y contarlos		71,7	23,9	4,3	
	Su niño o niña logra contar hasta el número 20.		69,6	28,3	2,2	
	Su niño o niña identifica el número de objetos que desea.		67,4	26,1	6,5	
	Su niño o niña identifica la edad que tiene.		87	8,7	4,3	
Características	Su niño o niña identifica nociones de espacio como arriba-abajo.		84,8	15,2		
	Su niño o niña relaciona objetos y los diferencia		69,6	26,1	4,3	
	Su niño o niña disfruta de las actividades realizadas en la clase con relación al ámbito lógico matemático.		56,5	34,8	8,7	
	Su niño o niña se siente motivado al aprender los números		65,2	26,1	8,7	
	Su niño o niña supera desafíos importantes al aprender relación lógico matemáticas.		52,2	39,1	8,7	
PROMEDIOS			61,2	31,74	7,529	4,333

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Tabla 39*Resultados generales de las dimensiones de las variables*

CATEGORÍAS		Siempre		Casi siempre		A veces		Total
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN 1	17	36,96	22	47,8	7	15,2	46
	DIMENSIÓN 2	12	26,10	28	60,9	6	13	46
	DIMENSIÓN 3	36	78,26	10	21,7	0	0	46
VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN 4	7	15,22	34	73,9	5	0	46
	DIMENSIÓN 5	10	21,74	34	73,9	2	4,3	46
	DIMENSIÓN 6	19	41,30	22	47,8	5	10,9	46
Total		17	37	25	54	4	9	46

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

El análisis general de las variables de acuerdo al resumen estadístico que se plantea por cada una de las dimensiones, arroja los siguientes resultados.

La variable independiente Recursos Lúdicos, presenta tres dimensiones claves. La primera considera las ventajas de los recursos lúdicos digitales expresadas en tres categorías básicas; atención del niño o niña, creatividad del niño y confianza que siente al niño al ingresar a la sala de clases en este caso virtual. De acuerdo a ello se presenta un 47,8% en el indicador de casi siempre.

Con relación a la segunda dimensión de la misma variable, que considera las características de los recursos lúdicos se han tomado en cuenta las categorías: diseño del recurso, uso de recurso multimedia, y acceso a la información. El resultado se ubica en el 60,9% en el indicador de casi siempre.

La tercera dimensión enfocada a la clasificación de los recursos lúdicos cuyas categorías de investigación son: uso de la herramienta de texto, imágenes, hipermedia, sonidos, videos e imágenes llamativas el porcentaje más alto se ubica en el indicador de siempre con el 78,26%.

La variable dependiente ámbito de relación lógico matemática presenta tres dimensiones. La primera se relaciona a las habilidades específicas que los niños y niñas deben desarrollar entre las categorías que conforman esta dimensión: reconocimiento visual, desarrollo verbal, representación gráfica, reconocimiento de los números del uno al diez, el promedio que mayor porcentaje tiene se ubica en el

casillero de casi siempre con el 73,9%. Para la segunda dimensión enfocada a las nociones que deben tener los niños y niñas, cuyas categorías principales son clasificación, seriación, agrupación, conteo, identificación de nociones en el espacio, y la capacidad de relación entre los objetos, el indicador promedio se ubica en casi siempre con 73,9%. Para la última dimensión, denominada características del ámbito de relación lógico matemática, las categorías son: motivación y superación de desafíos, el indicador con mayor porcentaje es de casi siempre, con el 47,8%.

Tabla 40

Resultados generales de las variables del estudio

Categorías	Minimum	Maximum	Mean	Porcentaje	Std. Deviation
INDEPENDIENTE (Agrupada)	1	3	1,96	65,22	0,515
DEPENDIENTE (Agrupada)	1	3	1,98	65,94	0,494
Valid N (listwise)	46			65,58	

Fuente: cuestionario dirigido a padres de familia

Elaborado por: Leslie Coronel

Análisis

El promedio en la variable independiente Recursos lúdicos digitales es 65,22%, que, pese a ser un buen porcentaje, no llega a niveles óptimos. Con relación a la variable dependiente ámbito de relación lógico matemático el promedio del cálculo estadístico es de 65,94%.

Entonces de acuerdo al criterio de los encuestados, la mayoría menciona que los docentes utilizan recursos lúdicos digitales y que se ha desarrollado el ámbito de relación lógico matemático. Sin embargo, existen tres de cada diez padres de familia que consideran lo contrario, esto permite inferir que aún persiste la ausencia de un desarrollo significativo del aprendizaje en el ámbito de relación lógico matemático, cuya causa, de alguna manera, es el uso de recursos lúdicos digitales.

Resumen de las principales insuficiencias detectadas

Mediante la aplicación del cuestionario a padres de familia y realizado el análisis e interpretación de resultados se pueden exponer las principales falencias obtenidas.

- Se evidencia que el 30,4% de los niños casi siempre logran identificar información a través de varias imágenes llamativas, y el 8,7% lo hace a veces, esto puede producirse por una ausencia de recursos lúdicos digitales al impartir las clases o se lo realiza de forma muy genérica, que causa un impacto en el estudiante y no relaciona la información visual con el ámbito de relación lógico matemática.
- Se puede decir que el 47,8% de los niños hacen grupos de cantidades numéricas mediante la adquisición de elementos y el 13% lo realiza a veces, lo que provoca un déficit para el desarrollo integral y cognitivo en los niños, así no lograrán desarrollar sus habilidades integrales en el ámbito de relación lógico matemática en su totalidad.
- El 39% de los niños casi siempre diferencian entre lo que es más y lo que es menos como habilidad básica y el 6% lo diferencia a veces, pero de alguna manera se infiere que los niños ya tienen una idea de lo que es cantidad y reconocen entre mucho y poco, bastante y menos.

CONCLUSIONES

A continuación, se presentan las principales conclusiones de la investigación y que están acorde a cada uno de los objetivos.

- Se concluye que mediante la aplicación del instrumento se evidencia que el 61.3% de los docentes en la Unidad Educativa Presidente George Washington aplican los recursos lúdicos digitales, pero de manera incorrecta ya que no tienen el conocimiento necesario para lograr un desarrollo integral en los niños.
- Se llegó a la conclusión que, mediante la aplicación del instrumento, se evidenció que el 61.2% de los niños tienen un entendimiento del ámbito de relación lógico matemática, pero no existe una estimulación adecuada ni continua para lograr el desarrollo de una manera integral, así como el desarrollo en sus destrezas y nociones.
- Se hace evidente que mediante la aplicación del instrumento el 26.6% de los docentes no aplicaron los recursos lúdicos digitales, por lo cual se propone la realización de una guía didáctica para que los docentes puedan aplicar de manera correcta estos recursos lúdicos digitales.

En consecuencia, el objetivo general planteado que menciona: analizar los recursos lúdicos digitales en el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático, en los niños de cinco a seis años de la Unidad Educativa George Washington, concluye que los docentes de alguna manera no identifican correctamente los recursos lúdicos digitales, presuntamente porque no tienen el conocimiento necesario para lograr un desarrollo integral en los niños y niñas.

Recomendaciones.

- Se recomienda que los docentes se capaciten de manera adecuada para la aplicación de los recursos lúdicos digitales con el fin de lograr en los niños y niñas motivación y mayor desarrollo en el ámbito lógico matemático.
- Es necesario que los docentes dediquen más tiempo y estimulen a sus estudiantes para la correcta realización del ámbito de relación lógico matemático de forma integral.
- Se recomienda a las Autoridades de la Unidad Educativa Presidente George Washington permitan la utilización de una guía didáctica de estrategias lúdicas digitales y la capacitación de la misma a los docentes con el fin de mejorar el desarrollo del proceso de clase y, con ello, aprendizaje significativo de los niños y niñas.

CAPÍTULO III

PRODUCTO/RESULTADO

Propuesta de solución al problema

CASO 1: PRODUCTO

TEMA: Guía de recursos lúdicos digitales para el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático dirigida a docentes de la Unidad Educativa George Washington en la ciudad de Quito.

Datos informativos:

- **Institución:** Unidad Educativa George Washington
- **Nivel/ subnivel:** Primero EGB
- **N° de estudiantes de la institución:** 215
- **N° de estudiantes beneficiados:** 46
- **N° de docentes:** 20
- **N° de docentes beneficiados:** 2
- **Dirección de la escuela:** Av. Carlos Mantilla Oe3-339 y Av. José R. Andrade
- **N° de teléfono:** (02)2031752 / (02)2031697
- **Correo electrónico:** liceogw@gmail.com

Antecedentes de la propuesta:

La Unidad Educativa Presidente George Washington fue fundada en el 2007. Con el tiempo el colegio fue ampliado y abre sus puertas con la oferta académica de primaria, posteriormente el nivel medio, bachillerato y primero de básica; teniendo como director a Dr. Jorge Gutiérrez padre y subsiguientemente al

Dr. Jorge Gutiérrez hijo y en la actualidad se cuenta con el apoyo de la Msc. Martha Fuentes como rectora.

En esta institución educativa de alguna manera sí se aplican los recursos lúdicos digitales, pero presuntamente no se los hace correctamente. Los datos estadísticos de la investigación demuestran que tres de cada diez padres de familia consideran que no se aplican los recursos lúdicos digitales, afectando de esta manera al desarrollo del ámbito de relación lógico matemático.

Para llegar a la propuesta de recursos lúdicos digitales se pudo evidenciar que las habilidades y nociones como dimensiones claves de la variable dependiente aún no se desarrollan adecuadamente en los niños, esto presuntamente por la aplicación de una metodología tradicional que conlleva a un aprendizaje monótono y desmotivado, por lo cual se necesita emplear nuevas estrategias que faciliten la realización y cumplimiento de todas las destrezas planificadas.

De acuerdo a ello se plantea una propuesta para que los docentes la apliquen en el aula de clase, en procura de mejorar el aprendizaje con procesos diferentes y corregir los problemas metodológicos y de uso de recursos para la enseñanza de los niños y niñas; es decir, con esta guía los docentes tendrán recursos adecuados para la edad de los niños que motiven y creen un desenvolvimiento autónomo y permita mejorar el desarrollo del ámbito lógico matemático.

Justificación

Originalidad: En el contenido de la guía didáctica vendrán varios recursos lúdicos digitales con instrucciones, dibujos y pasos a realizar que causen novedad y emoción en los niños, por medio de la explicación y aplicación de los docentes motivarán a sus estudiantes a realizar.

Importancia: Con la guía didáctica que se va a implementar en la institución los docentes tendrán una noción de lo que deben aplicar en sus estudiantes y, los estudiantes estarán más emocionados y motivados por la realización de las

actividades, mediante el uso de recursos multimedia que serán utilizados por los docentes.

Utilidad práctica: Por medio de la guía didáctica se podrá colaborar con el desarrollo integral en los niños potenciando así sus habilidades en el ámbito de la relación lógico matemática en la realización de sus habilidades, destrezas, coordinación motriz, nociones básicas que permitan que el estudiante obtenga un desarrollo integral y autonomía.

Utilidad teórica: Por medio de los recursos lúdicos digitales los niños tendrán un mejor desarrollo en su autonomía, nociones, mejor desenvolvimiento cognitivo, se incrementará el interés en ellos y se obtendrá una mejor motivación para que lleguen a desarrollar sus máximas capacidades.

Beneficiarios: Beneficiará a los niños y niñas de la Unidad Educativa Presidente George Washington y, por ende, a toda la comunidad educativa.

Definición del tipo de producto

Se realizará una guía didáctica que permitirá el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático en los niños de primero de básica mediante la utilización de recursos lúdicos digitales que serán descritas paso a paso en la guía.

Objetivos

Objetivo general

Fortalecer el ámbito de la relación lógico matemática en los niños y niñas de cinco a seis años, mediante la utilización de recursos lúdicos digitales.

Objetivos específicos

- Seleccionar los recursos lúdico digitales pertinentes para el desarrollo del ámbito de relación lógico matemática en los niños y niñas de cinco a seis años.
- Socializar a los docentes la guía didáctica de estrategias lúdicas para el desarrollo de la coordinación motriz en los niños de cinco a seis años.
- Capacitar a los docentes sobre la guía didáctica de recursos lúdicos digitales para el desarrollo del ámbito de relación lógico matemática en los niños de cinco a seis años.

Análisis de factibilidad

Técnico: Para la elaboración de la guía didáctica se necesitará los recursos de internet, computadora, hojas de papel bond, impresora, tinta, libros de apoyo.

Financiero:

Para la creación de la guía didáctica se dispone de los recursos financieros mismos que serán asumidos por la proponente.

Normativo: Art. 2.- Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo: f. Desarrollo de procesos. - Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo

cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República.

Fundamentación Científica

La guía didáctica se enfocará en los recursos lúdicos digitales para el desarrollo del ámbito de relación lógico matemática dentro y fuera del aula en la Unidad Educativa Presidente George Washington, que permitirá que los docentes la apliquen para el mejoramiento del desenvolvimiento en los niños de primero de Educación General Básica, mediante estrategias que capacite al niño a dominar sus capacidades motoras, habilidades cognitivas y su autoconfianza; permitiendo un desarrollo integral.

Metodología

En la siguiente guía didáctica se aplicará la utilización de la metodología del ERCA, que fue creada por David Kolb. Esta metodología es un modelo constructivista que parte de las experiencias obtenidas para generar nuevas experiencias específicas y de esta manera permitir un desarrollo autónomo con los estudiantes.

Modelo Operativo

En las siguientes páginas se encuentra la guía didáctica de estrategias lúdicas, documento que permitirá la aplicación mediante el ERCA.

GUÍA DE RECURSOS



LÚDICOS DIGITALES

<https://i.pinimg.com/originals/d7/df/4e/d7df4ee7d0d70d955eb2121b501cb850.pn>

g

DIRIGIDO A DOCENTES
DE PRIMERO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA



AUTOR: LESLIE CORONEL

Fuente: <https://www.generadormemes.com/imagenes/osito-en-computadora/>

INDICE DE CONTENIDOS

Presentación.....	4
Introducción.....	5
Recursos lúdicas digitales.....	6
Planificaciones.....	7
Recursos lúdicos digitales n°1: Medios Hipertexto	7
Recursos lúdicos digitales n°2: Medios Hipermedia.....	20
Recursos lúdicos digitales n°3: Medios Multimedia.....	40
Recursos lúdicos digitales n°4: Medios audiovisuales.....	66



PRESENTACIÓN

Esta es la primera guía didáctica creada en los recursos lúdicos digitales como parte del aprendizaje, desarrollo cognitivo y evolutivo en los estudiantes de la Unidad Educativa Presidente George Washington, en esta guía didáctica se encuentran varios recursos lúdicos digitales con el fin de desarrollar las habilidades cognitivas en los niños de cinco a seis años, para que de esta forma logren un aprendizaje significativo, autónomo y de calidad.

Ahora se puede evidenciar que es importante la incorporación de nuevos recursos lúdicos digitales dentro y fuera del aula para el desarrollo integral en los estudiantes y de esta manera construir en ellos seguridad, confianza en sí mismos y autonomía.

Esta guía didáctica recalca una importancia fundamental ya que por medio de la aplicación de esta existirá un desarrollo exponencial en los docentes para una mejor enseñanza en los niños de la Unidad Educativa Presidente George Washington.

Fuente: <https://tenor.com/es/ver/stitch-gif-8906546>



INTRODUCCIÓN

Esta guía didáctica es construida para el docente de preparatoria de tal manera que pueda ir direccionándose de acuerdo a los pasos de varios recursos lúdicos digitales y mediante su uso logre fortalecer el aprendizaje del ámbito de relación Lógico matemático en los niños de primero de Educación General Básica.

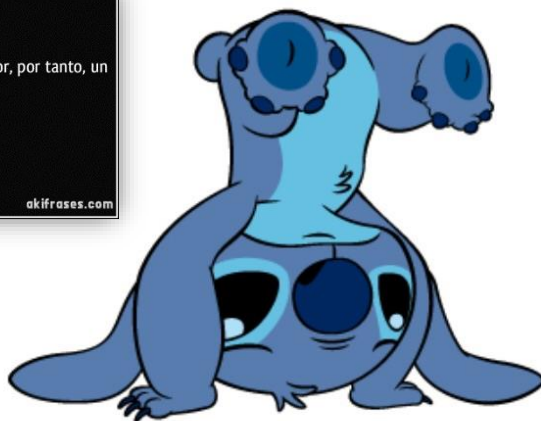
Para esta guía es fundamental el desarrollo integral y autónomo en los niños, así como el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, mediante el uso de estos recursos lúdicos digitales que permitirán alcanzar un máximo conocimiento en los docentes y podrán desenvolverse de mejor manejo en este ámbito.

Fuente: <https://weheartit.com/entry/324349804>



La educación es un acto de amor, por tanto, un acto de valor.
(Paulo Freire)

akifrases.com



RECURSOS LÚDICOS DIGITALES

El término Lúdica proviene del Latín Ludo, que significa juego, y es por esto, que se piensa que son acciones que se dan solamente en la infancia del ser humano, esto lleva a pensar que la Lúdica solo la viven los niños.

Los recursos digitales se representan mediante un computador, dispositivo móvil, Tablet y requiere de una conexión a internet, estos constituyen diferentes formas de presentación multimedia enriquecida con imágenes, sonido, canciones, juegos, video digital que son diseñados para el entretenimiento, el mejoramiento de la memoria, gestionar el aprendizaje de manera dinámica y contenidos educativos.

Fuente: <https://akifrases.com/frase/196727>

UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE
GEORGE WASHINGTON



Ciencia, Disciplina y Valores
AÑO LECTIVO
2020-2021

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

EL DESARROLLO DE LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA
HACE EFECTIVA LA APLICACIÓN DE LOS RECURSOS
LUDICOS DIGITALES

		UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE GEORGE WASHINGTON Ciencia, Disciplina y Valores				AÑO LECTIVO 2020-2021			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO									
1. DATOS INFORMATIVOS:									
Docente:		Lic. Leslie Coronel		Área/asignatura:	Relación lógico matemático	Grado/Curso:	Primero EGB	Paralelo:	“A”
N.º de unidad de planificación:		2	Título de unidad de planificación:		Descubriendo quien soy	Objetivos específicos de la unidad de planificación:		O.M.1.1. Reconocer la posición y atribución de colecciones de objetos, mediante la identificación d patrones observables a su alrededor, para la descripción de su entorno.	
2. PLANIFICACIÓN									
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:						INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:			
M.1.4.3. Contar colecciones de objetos en el círculo del 1 al 20 en circunstancias de la cotidianidad. M.1.4.33. Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 1 al 10 y el 0.						I.M.1.4.1. Utiliza unidades de medida no convencionales y el conteo de cantidades hasta el 20 para indicar la longitud, el peso o el costo de objetos del entorno, y dar solución a situaciones cotidianas sencillas. (I.2.)			

EJES TRANSVERSALES:	Interculturalidad	PERIODOS:	7	SEMANA DE INICIO:	19/10/20-23/10/20
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro			Actividades de evaluación/ Técnicas / instrume0ntos
CLASE 1 EXPERIENCIA CONCRETA: *interpretación de una adivinanza *Recordar los números y relacionarlos con la palabra escrita. *Ver imágenes de los números con su cantidad. *Ver el video de los números en YouTube https://youtu.be/pSqnI2eSu9Y REFLEXIÓN: *Contar del 1 al 10 en los dedos de la mano y otros elementos. *Responder las siguientes preguntas: ¿Cuál es tú número favorito? ¿Sabes contar hasta el 10 en forma ascendente? ¿Te gustaría aprender más números? CONCEPTUALIZACIÓN- SISTEMATIZACIÓN:	Láminas de números Computadora Internet Celular Pizarra digital	Identificar los números Reconocer los números de manera espontánea. Asocia y escribe los números del 0 al 10 en contextos significativos.			Técnica: observación Instrumento: rúbrica

<i>*Reconocer los números y realizar en la pizarra digital.</i> <i>*Ordenar los dibujos de los números de forma adecuada.</i> <i>* Realizar juego de adivinanzas en la aplicación Educaplay para la identificación de números.</i> APLICACIÓN-REPRESENTACIÓN: <i>* Agrupación de objetos en el círculo de 1 al 10.</i> <i>*Relacionar los números con elementos del entorno.</i>			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada		
E.M. D.	<i>Problema de aprendizaje grado uno:</i> <i>*Contar del 1 al 10 con objetos del entorno.</i> <i>*Reconoce las tarjetas ordenadas de los números.</i> <i>* Realizar juego de adivinanzas en la aplicación Educaplay para la identificación de números.</i>		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
Docente: Lic. Leslie Coronel	Coordinadora: Esp. Carina Chillagano	Rectora: Msc. Martha Fuentes	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha: 04/01/21	Fecha: 04/01/21	Fecha: 04/01/21	

		UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE GEORGE WASHINGTON Ciencia, Disciplina y Valores			AÑO LECTIVO 2020-2021		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:	Lic. Leslie Coronel		Área/asignatura:	Relación lógico matemático	Grado/Curso:	Primero EGB	Paralelo: "A"
N.º de unidad de planificación:	2	Título de unidad de planificación:	Descubriendo quien soy	Objetivos específicos de la unidad de planificación:	O.M.1.2. comprender la noción de cantidad, las relaciones de orden y la noción de adición de adición y sustracción, con el uso de material concreto para desarrollar sus pensamientos y resolver problemas de la vida cotidiana.		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:					INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:		
M.1.4.33. Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 1 al 10 y el 0.					I.M.1.2.1. Establece relaciones de orden y escribe secuencias numéricas ascendentes y descendentes, con números naturales del 1 al 10 y con números ordinales, hasta el quinto, para explicar situaciones cotidianas. (I.3, I.4.)		

EJES TRANSVERSALES:	Interculturalidad	PERIODOS:	7	SEMANA DE INICIO:	26/10/20-30/10/20
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro			Actividades de evaluación/ Técnicas / instrume0ntos
CLASE 2 EXPERIENCIA CONCRETA: *interpretación de un canto *Observar el video de los números y recuerda la cantidad en YouTube https://www.youtube.com/watch?v=WhXZaxeZ5s REFLEXIÓN: *Responder las siguientes preguntas: ¿Tienes un número favorito? ¿De qué se trataba el video? ¿Qué número estaba primero y que número estaba al final? ¿Qué número esta entre el 4 y el 6? ¿Cuántos años tienes tú? CONCEPTUALIZACIÓN- SISTEMATIZACIÓN: *Realizar el trazo de los numerales según la consigna de la docente en harina. *formar conjuntos con material concreto según el número que este en la pantalla digital.	Objetos del entorno Computadora Internet Celular Pizarra digital Harina Caja de cartón Semillas Hojas Lápiz	Identificar los números según su cantidad. Contar grupos de cantidades y relacionarlas con el numeral.			Técnica: observación Instrumento: rúbrica

<i>* Realizar el juego donde indica el número y se selecciona la cantidad correcta en la aplicación genially.</i> APLICACIÓN-REPRESENTACIÓN: <i>*Repisa el numeral y al conjunto según corresponda.</i>			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada		
A. M.	<i>Problema de aprendizaje grado dos:</i> <i>*Decora los números y pon semillas según el numeral.</i> <i>*Encierra según el código el número que corresponde.</i> <i>* Realizar el juego donde indica el número y se selecciona la cantidad correcta en la aplicación genially.</i>		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
Docente: Lic. Leslie Coronel	Coordinadora: Esp. Carina Chillagano	Rectora: Msc. Martha Fuentes	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha: 04/01/21	Fecha: 04/01/21	Fecha: 04/01/21	

		UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE GEORGE WASHINGTON Ciencia, Disciplina y Valores				AÑO LECTIVO 2020-2021	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:	Lic. Leslie Coronel		Área/asignatura:	Relación lógico matemático	Grado/Curso:	Primero EGB	Paralelo: "A"
N.º de unidad de planificación:	4	Título de unidad de planificación:	Explorando la naturaleza	Objetivos específicos de la unidad de planificación:	O.M.1.2. comprender la noción de cantidad, las relaciones de orden y la noción de adición y sustracción, con el uso de material concreto para desarrollar sus pensamientos y resolver problemas de la vida cotidiana.		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:					INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:		
M.1.4.33. Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 1 al 10 y el 0.					I.M.1.2.1. Establece relaciones de orden y escribe secuencias numéricas ascendentes y descendentes, con números naturales del 1 al 10		

				y con números ordinales, hasta el quinto, para explicar situaciones cotidianas. (I.3, I.4.)	
EJES TRANSVERSALES:	<i>RESPETO</i>	PERIODOS:	7	SEMANA DE INICIO:	<i>02/11/20-06/1/20</i>
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro		Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos	
CLASE 3 EXPERIENCIA CONCRETA: <i>*Recordar el cuento de los números.</i> REFLEXIÓN: <i>*Responder las siguientes preguntas: ¿De qué se trataba el cuento anterior? ¿A qué objeto se parece el numeral 4? ¿El patito a que numero se parece? ¿Qué número esta entre el 7 y el 9? ¿Cuántos años tienes tú?</i> CONCEPTUALIZACIÓN- SISTEMATIZACIÓN: <i>*Observa el numeral que se encuentra en la pizarra digital y salta según corresponda.</i> <i>*Jugar al veo veo adivinando los números y escribe en la pizarra según corresponda.</i>	<i>Objetos del entorno</i> <i>Computadora</i> <i>Internet</i> <i>Celular</i> <i>Pizarra digital</i>	<i>Identificar los números</i> <i>Reconocer los números de manera espontánea.</i> <i>Reconocimiento de cantidad y los numerales del 0 al 10 para ordenar y resolver problemas sencillos en situaciones significativas.</i>		<i>Técnica: observación</i> <i>Instrumento: rúbrica</i>	

<i>* Realizar el juego del Bingo del árbolabc siguiendo las indicaciones del mismo con los números del 1 al 10.</i> APLICACIÓN-REPRESENTACIÓN: <i>*Observa los conjuntos y escribe el numeral que corresponde.</i>			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada		
P. A.	<i>Problema de aprendizaje grado dos:</i> <i>*Encierra los números según el color que consigne la docente.</i> <i>* Realizar el juego del Bingo del árbolabc siguiendo las indicaciones del mismo con los números del 1 al 10.</i>		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
Docente: Lic. Leslie Coronel	Coordinadora: Esp. Carina Chillagano	Rectora: Msc. Martha Fuentes	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha: 02/11/20	Fecha: 02/11/20	Fecha: 02/11/20	

		UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE GEORGE WASHINGTON Ciencia, Disciplina y Valores				AÑO LECTIVO 2020-2021			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO									
1. DATOS INFORMATIVOS:									
Docente:		Lic. Leslie Coronel		Área/asignatura:	Relación lógico matemático	Grado/Curso:	Primero EGB	Paralelo:	“A”
N.º de unidad de planificación:		4	Título de unidad de planificación:		Explorando la naturaleza	Objetivos específicos de la unidad de planificación:		O.M.1.3. Reconocer, comparar y describir características de cuerpos y figuras geométricas de su entorno inmediato, para lograr una mejor comprensión de su entorno.	
2. PLANIFICACIÓN									
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:						INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:			
M.1.4.8. Describir y reproducir patrones con objetos del entorno por color, forma, tamaño, longitud o con siluetas de figuras geométricas, sonidos y movimientos.						I.M.1.1.3. Construye series utilizando objetos del entorno, sonidos, movimientos, figuras y cuerpos geométricos y agrupación de elementos. (I.1,I.4.)			

EJES TRANSVERSALES:	INTERCULTURALIDAD	PERIODOS:	7	SEMANA DE INICIO:	16/11/20-20/11/20
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro			Actividades de evaluación/ Técnicas / instrume0ntos
CLASE 4 EXPERIENCIA CONCRETA: *Observar el cuento de los pictogramas (PowerPoint) de las figuras geométricas. REFLEXIÓN: *Responder las siguientes preguntas: ¿A qué figuras geométricas se parece la ventana? ¿Qué parte del auto tiene forma circular? ¿Cuántos lados tiene el cono del helado y a que figura se parece? ¿tienes un rectángulo, en que parte de la casa le pondrías? CONCEPTUALIZACIÓN- SISTEMATIZACIÓN: *Jugar agua de limón y al terminar la canción formar con palos de helado la figura que te indique la maestra. *Observar las secuencias que se encuentran en la pizarra digital y completar la misma.	Presentación de PowerPoint Objetos del entorno Palos de helado Computadora Internet Celular Pizarra digital	Identificar las figuras geométricas Reconocer las figuras geométricas en el entorno. Compara las figuras geométricas según sus características.			Técnica: observación Instrumento: rúbrica

<i>* Traer objetos que tengan en casa de las figuras geométricas y describir cuantos lados tiene cada una.</i> APLICACIÓN-REPRESENTACIÓN: <i>*Realizar la siguiente actividad en quizizz contestando las preguntas según corresponda.</i>			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada		
P. A.	<i>Problema de aprendizaje grado dos:</i> <i>*Jugar agua de limón y al terminar la canción mostrar la tarjeta de la figura geométrica que te indique la docente.</i> <i>* Observar las imágenes que se encuentran en la pizarra digital y reconocer a la figura que se parece.</i> <i>* Realizar la siguiente actividad en quizizz contestando las preguntas según corresponda.</i>		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
Docente: Lic. Leslie Coronel	Coordinadora: Esp. Carina Chillagano	Rectora: Msc. Martha Fuentes	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha: 04/01/21	Fecha: 04/01/21	Fecha: 04/01/21	

		UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE GEORGE WASHINGTON Ciencia, Disciplina y Valores				AÑO LECTIVO 2020-2021	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:	Lic. Leslie Coronel		Área/asignatura:	Relación lógico matemático	Grado/Curso:	Primero EGB	Paralelo: "A"
N.º de unidad de planificación:	4	Título de unidad de planificación:	Explorando la naturaleza	Objetivos específicos de la unidad de planificación:	O.M.1.1. Reconocer, la posición y atributo de colección de objetos. Mediante la identificación de patrones observables, a su alrededor para la descripción de su entorno.		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:					INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:		
M.1.4.2. Reconocer la posición de objetos del entorno derecha, izquierda.					I.M.1.1.2. Describe la ubicación de los objetos del entorno (I.3.)		

EJES TRANSVERSALES:	INTERCULTURALIDAD	PERIODOS:	7	SEMANA DE INICIO:	9/11/20-13/11/20
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro		Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos	
CLASE 5 EXPERIENCIA CONCRETA: *Escuchar y bailar con la siguiente canción de izquierda y derecha https://www.youtube.com/watch?v=Hlf01fcCGWg REFLEXIÓN: *Responder las siguientes preguntas: ¿Qué hay en el lado derecho de los niños? ¿A qué otro lado se fueron los niños? ¿Sabes que órgano de tu cuerpo está en el lado izquierdo? CONCEPTUALIZACIÓN- SISTEMATIZACIÓN: *Conversar sobre el órgano que se encuentra en el lado izquierdo de tu cuerpo. *Escuchar a un adulto su corazón e identificar en qué lado está. *Levantar tu mano derecha. *Dibujarte una carita feliz en tu mano izquierda.	Objetos del entorno Computadora Internet Celular Temperas Hojas Crayones Pinturas	Identificar las nociones izquierda-derecha. Se valora el trabajo individual y en equipo, la capacidad de interpretar y expresar resultados de actividades en contextos de la vida cotidiana.		Técnica: observación Instrumento: rúbrica	

<i>* Jugar a la profe manda al enseñar objetos con la mano que indique la docente.</i> APLICACIÓN-REPRESENTACIÓN: <i>*Descargarse en el programa Pinterest la siguiente actividad de noción izquierda-derecha.</i> <i>Dactilar con temperas de color azul la flecha que va al lado derecho y pintar con crayones de color verde la flecha que va al lado izquierdo.</i>			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada		
P. A.	<i>Problema de aprendizaje grado dos:</i> <i>*Realizar una manera con sorbetes y colocarse en su mano derecha.</i> <i>* Levantar la mano derecha identificado por su manilla.</i> <i>* Descargarse en el programa Pinterest la siguiente actividad de noción izquierda-derecha. pinta el lado derecho del niño con color zul y pintar de color verde el lado izquierdo del niño.</i>		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
Docente: Lic. Leslie Coronel	Coordinadora: Esp. Carina Chillagano	Rectora: Msc. Martha Fuentes	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha: 09/11/20	Fecha: 09/11/20	Fecha: 09/11/20	

RECURSOS LÚDICOS DIGITALES N°1:

MEDIOS HIPERTEXTO

Contenido:

- Educaplay

QUÉ ES EDUCAPLAY

Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales.

Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.

Puede ser usada en diferentes niveles educativos

Nombre: Educaplay



Fuente:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/800604-cuento_multimedia.html

Objetivo: identificar y reconocer la aplicación para el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas en los estudiantes.

Ámbito de aprendizaje: ámbito de relación lógico matemática.

Indicador de logro: obtiene seguridad al momento de realizar diferentes actividades.

Recursos:

- internet
- computadora
- celular

Procedimientos didácticos:

- Actividades iniciales (fecha, asistencia, bienvenida)
- Saludo: Canción del hola
“hola, hola, para ti y para mí, hola, hola, este canto empieza aquí, rapidito, más ligero, me pongo el sombrero, se me cae, lo levanto y aquí termina el canto.
- Canción de tres pececitos
“tres pececitos se fueron a nadar, el más pequeñito se fue al fondo del mar, vino un tiburón y le dijo ven acá, no no no no porque se enoja mi mamá. Dos pececitos se fueron a nadar, el más pequeñito se fue al fondo del mar, vino un tiburón y le dijo ven acá, no no no no porque se enoja mi mamá. Un pececito se fue a nadar, el más pequeñito se fue al fondo del mar, vino un tiburón y le dijo ven acá, no no no no porque se enoja mi mamá.
- Ver dibujos donde este el número con la palabra del número escrita.
Realizar juego de adivinanzas en la aplicación para la identificación de números.
Repetir los pasos que realiza el docente y responder las adivinanzas con seguridad como ejemplos.
Realizar la actividad cada uno en su computador mediante las indicaciones del docente.

- Cantar la canción del aplauso
“bravo, bravo, bravo, bravísimo, bravo; lo hicimos muy bien”.

Sugerencias metodológicas:

- Se puede realizar varias actividades diferentes mediante esta aplicación.

Evaluación: comprobar la seguridad del niño al momento que realiza las actividades con los recursos lúdicos digitales.



Fuente:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/800604-cuento_multimedia.html

1. Identificar que es Educaplay

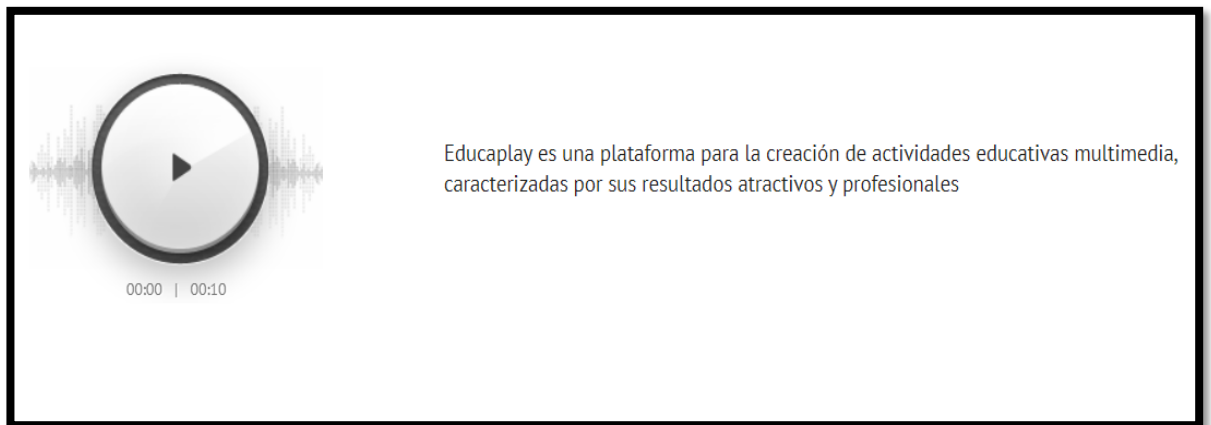
Ingresar a la página <https://es.educaplay.com/> para identificar que recurso lúdico es y cómo facilita

Instrucciones

Educaplay es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.

Comenzar

Autor: PAOLA ARIAS



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que_es_educaplay.html

2. Crear a una cuenta de Docentes

Mantenerse en la página <https://es.educaplay.com/> y se da clic en crear una cuenta gratis



Ingresar los datos deseados como son el correo electrónico, datos personales, aceptar las condiciones de Educaplay, entre otros, y se da clic en registrarme.

Regístrate gratis y comienza a disfrutar de Educaplay

Utiliza tu red social favorita para conectarte a Educaplay de forma rápida y segura



O regístrate con tu correo electrónico

A registration form with the following fields: 'Nombre' (Name), 'Apellidos' (Surname), 'email', 'Contraseña' (Password), 'Ecuador' (Country), and 'Año de nacimiento' (Year of birth) with a dropdown arrow. Below these is a reCAPTCHA section with a checkbox labeled 'No soy un robot' and a reCAPTCHA logo. Blue arrows point to each of these fields.

¿Estás de Acuerdo? ☐ Al marcar esta casilla, indicas que has leído y aceptas las [Condiciones de servicio de Educaplay](#) y la [Política de Privacidad de Educaplay](#) y también recibir las notificaciones oportunas que envíe Educaplay en formato electrónico.



¿Ya tienes una cuenta? [Inicia sesión](#)

En seguida aparecerá este mensaje indicando la validación de su cuenta y se enviará un mail al correo que se puso en la página, en caso de que en el correo electrónico no aparezca el mail de Educaplay se vuelve a escribir el correo y click en volver enviar mail de validación.

educaplay

Cuenta pendiente de validación

Te hemos enviado un email para validar tu cuenta. Simplemente debes pulsar sobre el enlace que te hemos suministrado en el mismo.

¿No has recibido el email?

Revisa tu bandeja de spam ya que, en muchas ocasiones, este tipo de correos de validación son considerados como spam por algunos gestores de correo.

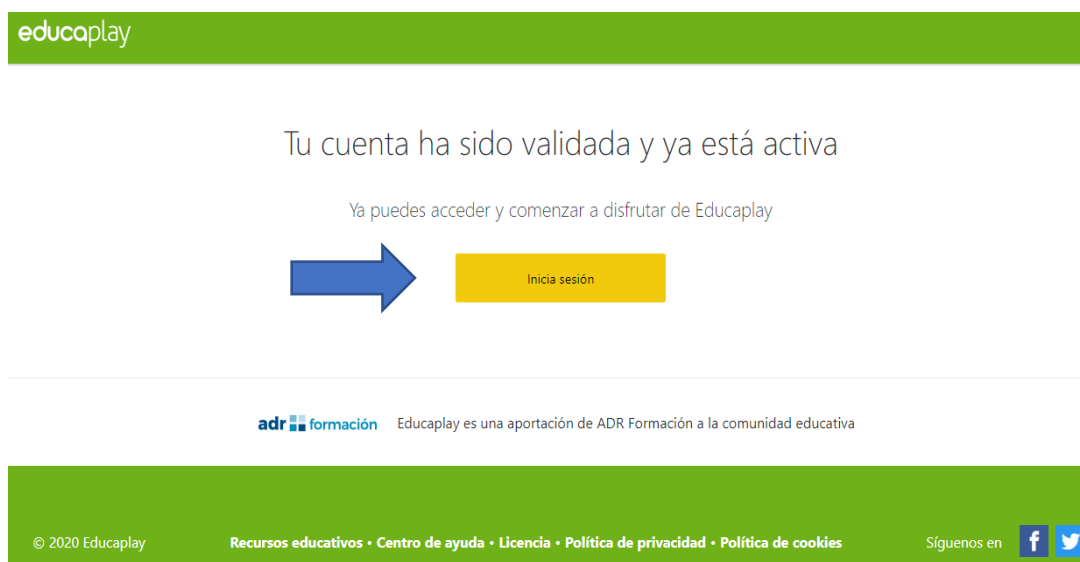
Si sigues sin recibir el correo de validación, puedes solicitar uno nuevo:

A form with an 'email' input field and a yellow button labeled 'Volver a enviar email de validación'. A blue arrow points to the button.

Abrir el correo electrónico y revisar el mail enviado por Educaplay, confirmar los datos estén correctos y dar clic en verifica su correo electrónico.



Una vez dado clic en verificar su correo electrónico aparecerá este mensaje constatando que la cuenta ya ha sido validada y esta activa. Dar clic en inicia sesión.



Aparecerá la cuenta creada y ya se puede iniciar sesión, poner el correo registrado anteriormente, la contraseña nueva y dar clic en entrar.

educaplay

Crea, juega y comparte actividades multimedia de forma gratuita

Inicia sesión

qinc99@gmail.com

.....

☐ Mantener sesión iniciada en este navegador

Entrar

¿Has olvidado tu contraseña?

Acceder con Facebook

Acceder con Google

Acceder con Microsoft

¿No tienes cuenta? [Regístrate gratis](#)

Acceso con Ticket

Introduce tu código

PCT-LYD-MHG

Entrar

Si has recibido un ticket de Educaplay para acceder a un grupo introdúcelo aquí.

El paso final de crear la cuenta consiste en contestar de manera correcta las alternativas planteadas si es hombre o mujer y poner en el perfil de educador, mantener la misma zona horaria. Y dar clic en empezar.

educaplay Actividades Ej.: Partes de la célula... Todas las actividades Crear actividad

Leslie Coronel

Free [Hacerme Premium](#)

Mis actividades

Mis retos

Mis favoritos

Mis colecciones

Informes

Bandeja de entrada

Notificaciones

Configuración de cuenta

Desconectar

GRUPOS

Mis grupos

Solo un paso más para finalizar

Dinos si eres:

☐ Hombre

☐ Mujer

Tu perfil es:

☐ Alumno

☐ Educador

☐ Otro

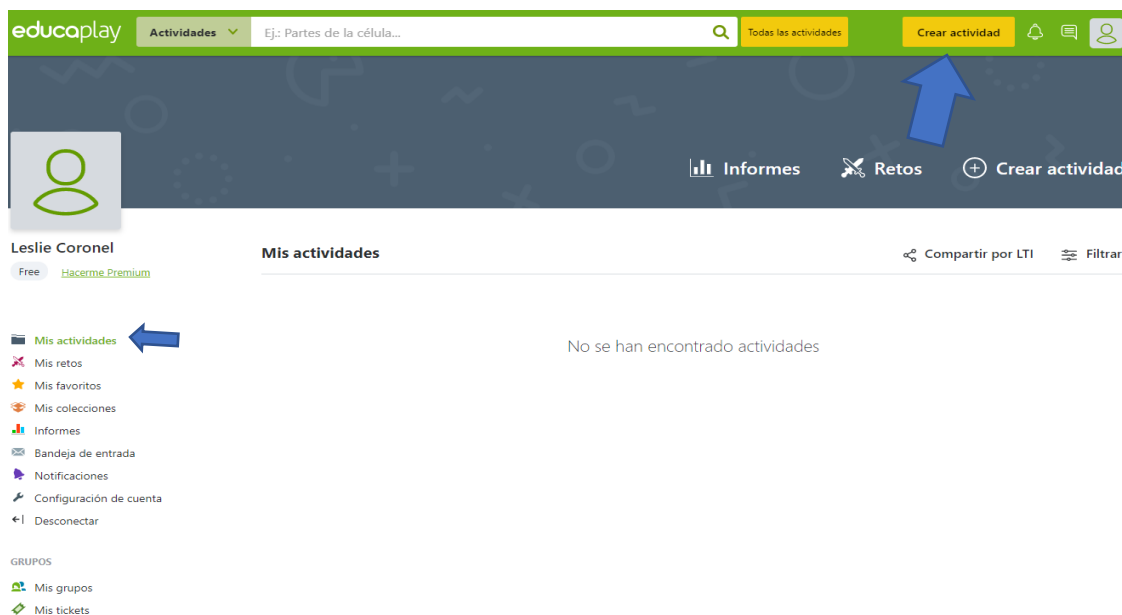
Tu zona horaria es:

America/Guayaquil (UTC-5)

Empezar

3. Crear actividades

Ahora se va a aparecer la página de su cuenta de Educaplay, es momento de crear una actividad. Dar clic en crear actividad.



Aparecerá una nueva pantalla con todas las actividades que se pueden utilizar dependiendo de las destrezas que se desee desarrollar en la clase. En este ejemplo se seleccionará la actividad adivinanzas. En clasificación se debe seleccionar el sistema educativo y el curso al que va dirigida esta actividad. Una vez contestado todos los campos que piden, dar clic en siguiente.

Aparecerá una página para poder crear las actividades que se desea.

Primero se verifica el número de intentos que se desea que el niño repita esta actividad. Una vez puesto el número deseado dar clic en enviar.

Luego se procede a poner la respuesta de la adivinanza que en este caso es la actividad que se desea hacer. Ir a donde dice respuestas, dar clic en añadir respuestas, comentar la respuesta y enviar.

educoplay Actividades Ej.: La revolución francesa...

Nº de Intentos: 2
Límite de Tiempo: El usuario **no** tiene límite de tiempo para realizar la actividad
Sensible a Mayúsculas: No
Sensible a Acentos: No

Respuesta/s de la actividad

Respuesta

Pistas

Pista

Imagen de la Adivinanza

Opciones avanzadas

Privacidad: Pública
Ejecución en modo ANÓNIMO: Permitido
Reiniciar la actividad: Permitido
Mostrar respuestas: Habilitado

Adivinanza de los números
 Identificar mediante el uso de actividades activas reconocer los números.

Ayuda
Previsualizar
Publicar Actividad

Etiquetas
 matemáticas
 Preprimario - Educación L...

Añadir Etiquetas
 Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la

Se continúa añadiendo la pista que se desee para que se pueda identificar el resultado de la actividad.

educoplay Actividades Ej.: Partes de la célula...

Nº de Intentos: 2
Límite de Tiempo: El usuario **no** tiene límite de tiempo para realizar la actividad
Sensible a Mayúsculas: No
Sensible a Acentos: No

Respuesta/s de la actividad

Respuesta

Pistas

Pista

Imagen de la Adivinanza

Opciones avanzadas

Privacidad: Pública
Ejecución en modo ANÓNIMO: Permitido
Reiniciar la actividad: Permitido
Mostrar respuestas correctas al finalizar: Habilitado

Adivinanza de los números
 Identificar mediante el uso de actividades activas reconocer los números.

Ayuda
Previsualizar
Publicar Actividad

Etiquetas
 Preprimario - Educación L...
 números

Añadir Etiquetas
 Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Se puede añadir una imagen dando clic en editar.

educaplay Actividades Ej.: La revolución francesa...

Todas las actividades Crear actividad

Nº de Intentos 2
Nº de intentos que tiene el usuario para completar la actividad

Límite de Tiempo El usuario no tiene límite de tiempo para realizar la actividad
Nº de intentos que tiene el usuario para completar la actividad

Sensible a Mayúsculas No

Sensible a Acentos No

Respuesta/s de la actividad

Respuesta No se han establecido respuestas para la actividad

Pistas

Pista No se han establecido pistas para la actividad

Imagen de la Adivinanza

Mostrar Imagen No

Opciones avanzadas

Privacidad	Pública Visible y disponible para todos los usuarios	Premium
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad	Premium
Reiniciar la actividad	Permitido El botón de reiniciar la actividad aparecerá visible en todo momento	Premium
Mostrar respuestas	Habilitado	

Añadir Imagen

Imagen No se eligió archivo

Formatos admitidos: png, jpg, bmp, gif

Filtro ☒ Cuadros ☐ Desenfoque

Enviar

Previsualizar

Publicar Actividad

Etiquetas

matemáticas

Preprimario - Educación i...

Añadir Etiquetas

Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Dar clic en seleccionar archivo, escoger el archivo deseado, dar clic en abrir y luego clic en enviar.

Abrir

Este equipo > Imágenes

Organizar Nueva carpeta

UNIDAD2

OneDrive

Este equipo

Descargas

Documentos

Escritorio

Imágenes

Música

Objetos 3D

Videos

Disco local (C:)

Adivinanzas-de-1-os-Números-6.jpg

advinanzas-de-n-cbamer-4.jpg

af47c5673b16f0b41cd4bbe166e7d3d7.jpg

b799d1ed1e2e11e683bcca2d644db27c.jpg

d1ae2e9a046c8bd534411fdecacdd994.jpg

dd84d5c36e631061a3161ad68c141b78.jpg

de98ecec3de7ca1cb15d28b86e97bef7.jpg

images (1).jpg

logo.png

SELLO UTI.jpg

Nombre: de98ecec3de7ca1cb15d28b86e97bef7.jpg

Todos los archivos (*.*)

Abrir Cancelar

Enviar

Mostrar Imagen Si

Imagen

Filtro Cuadros

Opciones avanzadas

Privacidad	Pública Visible y disponible para todos los usuarios	Premium
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad	Premium
Reiniciar la actividad	Permitido El botón de reiniciar la actividad aparecerá visible en todo momento	Premium
Mostrar respuestas correctas al finalizar	Habilitado En la pantalla final aparecerán las respuestas correctas a todas las preguntas	Premium

Ayuda

Previsualizar

Publicar Actividad

Añadir Etiquetas

Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Ejemplo:

Activar Windows

La siguiente parte de opciones avanzadas solo se podrán utilizar en caso de que se tenga una cuenta premium.

educaplay Actividades Ej.: Partes de la célula...

Todas las actividades Crear actividad

Opciones avanzadas

Privacidad	Pública Visible y disponible para todos los usuarios	Premium
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad	Premium
Reiniciar la actividad	Permitido El botón de reiniciar la actividad aparecerá visible en todo momento	Premium
Mostrar respuestas correctas al finalizar	Habilitado En la pantalla final aparecerán las respuestas correctas a todas las preguntas	Premium
Mostrar texto al superar actividad	Deshabilitado Este texto se mostrará al jugador cuando haya superado la actividad	Premium
Compartir en redes sociales	Habilitado En la pantalla final aparecerán los botones para compartir tu resultado	Premium
Logo personalizado	No	Premium Commercial
Franja inferior	No	Premium Commercial
Colores personalizados	Fondo: Botones:	Premium Commercial

Añadir Etiquetas
Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Ejemplo: 1 ESO Geografía e Historia Imperio romano

adr formación Educaplay es una aportación de ADR Formación a la comunidad educativa

Se debe añadir etiquetas, al menos deben ser tres etiquetas para poder crear la actividad. Las etiquetas deben ser del ámbito que se realiza la actividad, en este caso es matemáticas.

educaplay Actividades Ej.: Partes de la célula...

Todas las actividades Crear actividad

Respuesta/s de la actividad

Respuesta

1

4

Pistas

Pista

Cuando te pones a contar por mí tienes que empezar

Todos cuentan hasta el cuatro en la casa de Renato, uno, dos, tres, cuatro.

Imagen de la Adivinanza

Mostrar imagen: Sí

Imagen: Ver imagen Eliminar

Filtro: Cuadros

Opciones avanzadas

Privacidad	Pública Visible y disponible para todos los usuarios	Premium
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad	Premium
Reiniciar la actividad	Permitido El botón de reiniciar la actividad aparecerá visible en todo momento	Premium
Mostrar respuestas correctas al finalizar	Habilitado En la pantalla final aparecerán las respuestas correctas a todas las preguntas	Premium
Mostrar texto al superar actividad	Deshabilitado Este texto se mostrará al jugador cuando haya superado la actividad	Premium

Adivinanza

Editar Datos

50

Ayuda

Previsualizar

Publicar Actividad

Etiquetas

matemáticas

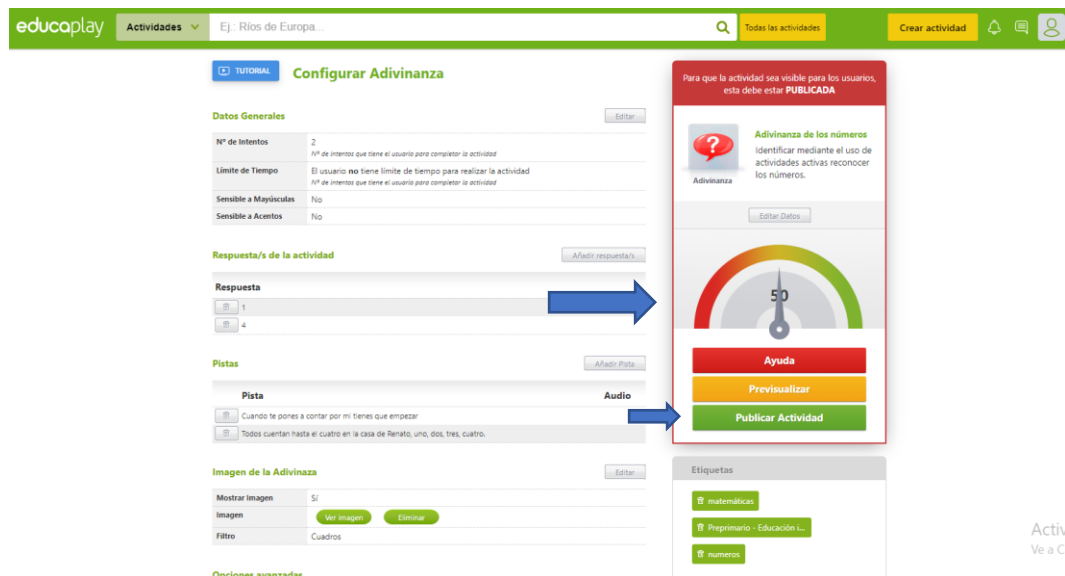
Preprimario - Educación I...

Añadir Etiquetas
Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

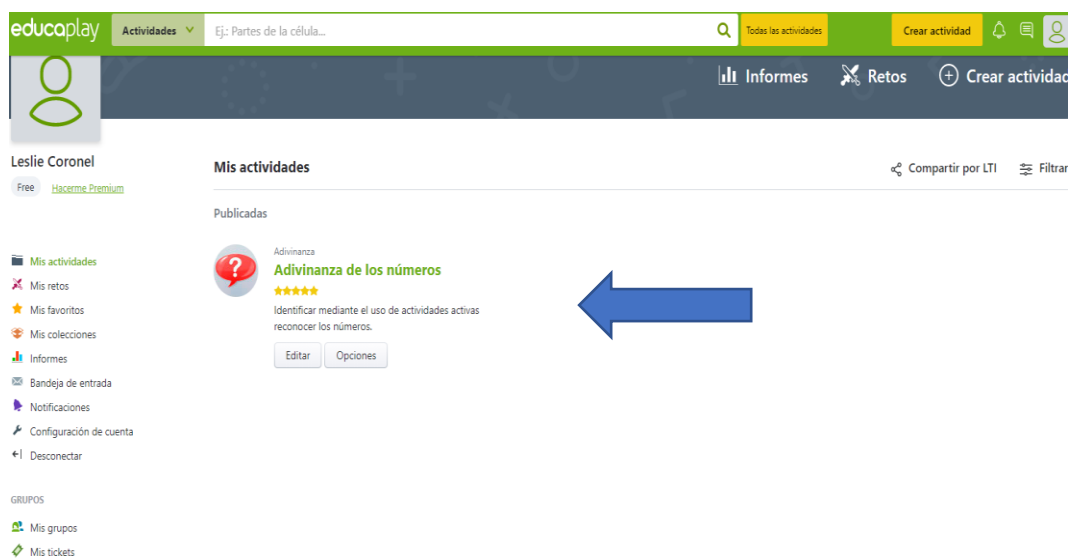
Ejemplo: 1 ESO Geografía e Historia Imperio romano

Activ
Ve a C

Verificar que el termómetro este al menos en 50 para poder crear la actividad. Dar clic en publicar publicidad y estará creada.



Aparecerá en la página principal ya la actividad creada. Dar clic en la actividad creada y se iniciara la actividad.





RECURSOS LÚDICOS DIGITALES Nº2:

MEDIOS HIPERMEDIA

Contenido:

- Genially
- ÁrbolABC

Nombre: Genially



Fuente: <https://www.genial.ly/es>

Objetivo: identificar y reconocer la aplicación para el desarrollo de destrezas cognitivas en los estudiantes.

Ámbito de aprendizaje: ámbito de relación lógico matemática.

Indicador de logro: obtiene autonomía al momento de realizar diferentes actividades.

Recursos:

- internet
- computadora
- celular

Procedimientos didácticos:

- Actividades iniciales (fecha, asistencia, bienvenida)
- Saludo: Canción del hola
“hola, hola, para ti y para mí, hola, hola, este canto empieza aquí, rapidito, más ligero, me pongo el sombrero, se me cae, lo levanto y aquí termina el canto.
- Canción de los números
“El cero es una rosca que dice 'cómeme' Si tú no te la comes, yo lo voy a coger, el uno es un soldado con una gran nariz, parece resfriado, amén, Jesús, hachís, el dos es un patito, nadando en una charca, persigue a mamá pata porque se le escapa, el tres es un gusano que trabaja en el circo, Baila sobre su cola, intentando dar un brinco, el cuatro es una silla que ha puesto boca abajo, si tú quieres sentarte, te va a costar trabajo, el cinco un policía un poquito barrigón. Lleva puesta una gorra para que no le dé el sol, el seis es una guinda vestidita de rojo. Con un rabito largo por donde yo la cojo. El siete es un camino que no tiene salida. El coche gira y gira y se aburre enseguida. El ocho son las gafas de la abuela Lulú. Se las dejo olvidadas, ¿Se las devuelves tú? El nueve es un globito que se ha comprado Juan, y como lo ha perdido llora y llama mamá”.
- Identificar el número que se le presenta y escoger la cantidad indicada.

Realizar juego de cantidades en la aplicación para la identificación de números y cantidad para lograr contar.

Repetir los pasos que realiza el docente y responder correctamente con seguridad.

Realizar la actividad cada uno en su computador mediante las indicaciones del docente.

- Cantar la canción del aplauso
“bravo, bravo, bravo, bravísimo, bravo; lo hicimos muy bien”.

Sugerencias metodológicas:

- Se puede realizar varias actividades diferentes mediante esta aplicación.

Evaluación: comprobar la confianza y realización correcta del niño al momento que relaciona el número con la cantidad con los recursos lúdicos digitales.

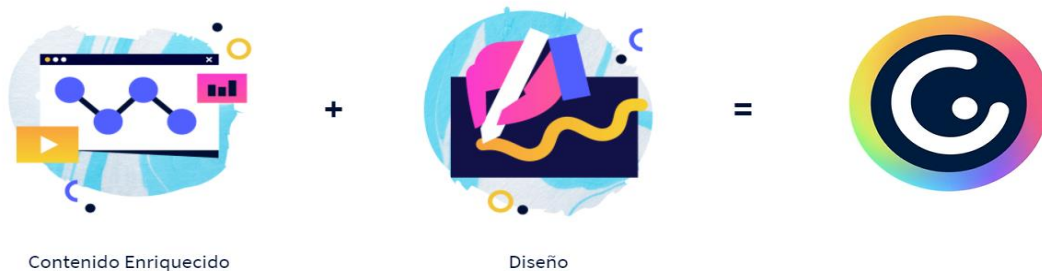


Fuente: <https://www.genial.ly/es>

1. Identificar que es genially

Ingresar a la página <https://www.genial.ly/es> para identificar y conocer como influye esta aplicación en el desarrollo integral de cada niño.

Te damos la fórmula del Efecto Wow



Fuente: <https://www.genial.ly/why-genially>

se ingresa a la página genially y aparecerá la página principal para poder crear la cuenta deseada.



La herramienta que millones de personas usan para
crear presentaciones, infografías y mucho más

Convierte tus ideas en experiencias

Crea ya tu cuenta gratis



2. Crear a una cuenta de Docentes

Mantenerse en la página <https://www.genial.ly/es> y se da clic en crea ya tu cuenta gratis.



La herramienta que millones de personas usan para
crear presentaciones, infografías y mucho más

Convierte tus ideas en experiencias

Crea ya tu cuenta gratis



Aparecerá la página para poder crear la cuenta, completar los datos que se pide, dar clic en el círculo que indica que se aceptan los términos y condiciones de la aplicación y dar clic en registrarme.



genially

Crea tu cuenta, ¡gratis!

Email

Contraseña

Repetir contraseña

Regístrate

☐ He leído y acepto las [condiciones de uso](#) y [política de privacidad](#) de Genially.

ó regístrate con:

 Continuar con Google

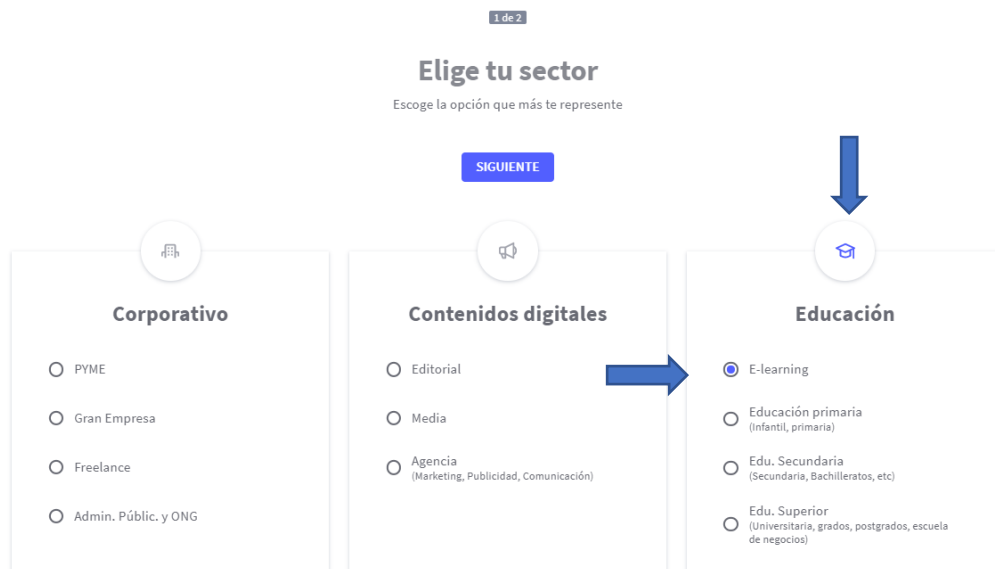
▼ Otros

¿Ya tienes una cuenta? [Iniciar Sesión](#)

Genially es intuitiva, interactiva y fácil de usar. Acerca el mundo del diseño a cualquier usuario.

Álvaro Barbado, Global Digital & Internal Comms, Telefónica

A continuación, se debe escoger el sector deseado, en este caso se selecciona educación y se escoge el nivel al que va dirigido.



1 de 2

Elige tu sector

Escoge la opción que más te represente

SIGUIENTE


Corporativo

- ☐ PYME
- ☐ Gran Empresa
- ☐ Freelance
- ☐ Admin. Públic. y ONG

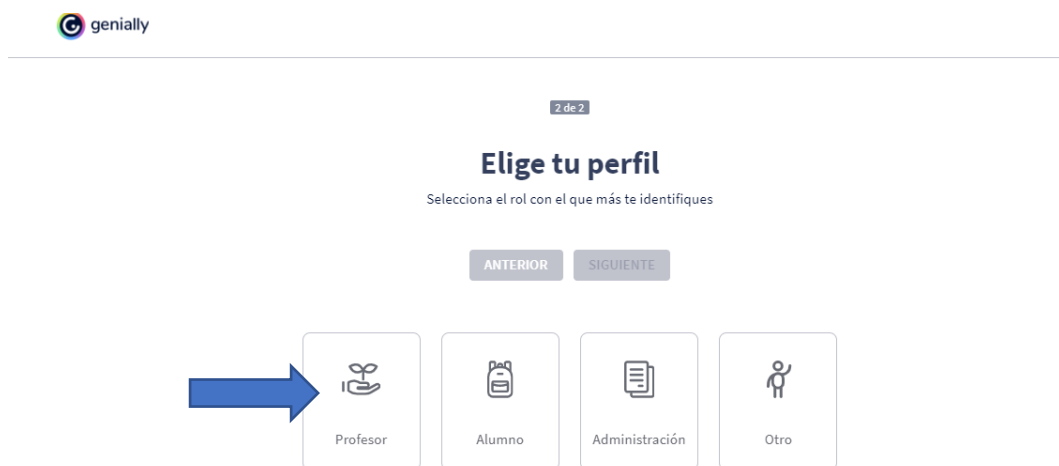

Contenidos digitales

- ☐ Editorial
- ☐ Media
- ☐ Agencia (Marketing, Publicidad, Comunicación)

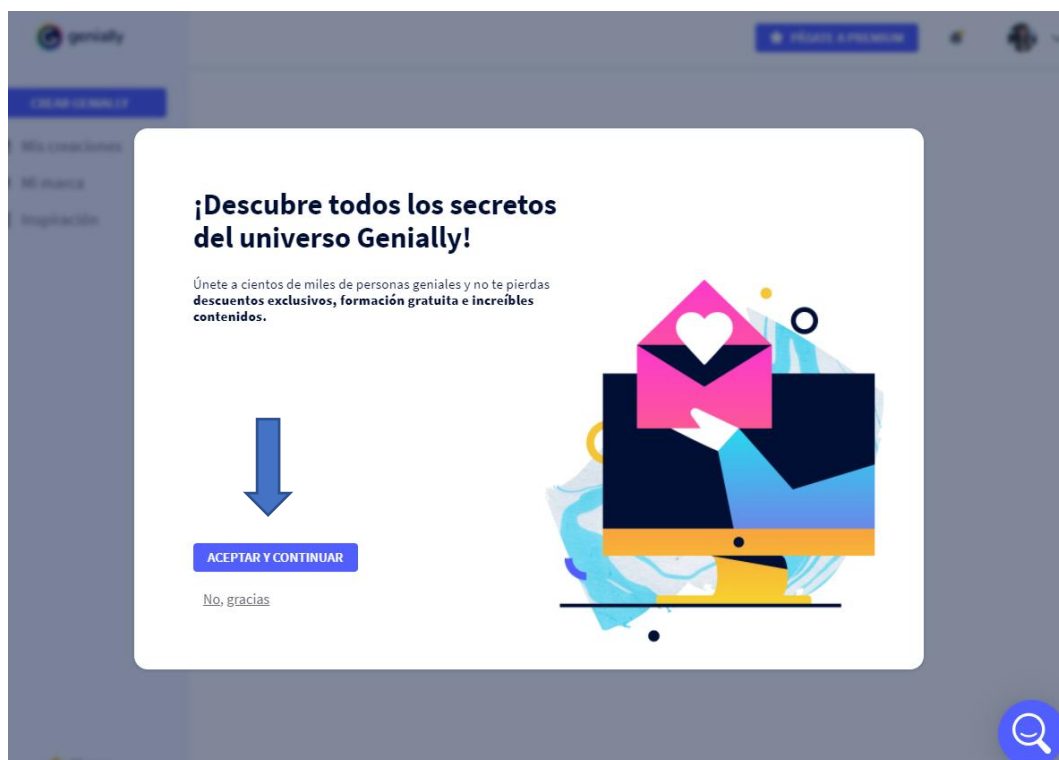

Educación

- ☒ E-learning
- ☐ Educación primaria (Infantil, primaria)
- ☐ Edu. Secundaria (Secundaria, Bachilleratos, etc)
- ☐ Edu. Superior (Universitaria, grados, postgrados, escuela de negocios)

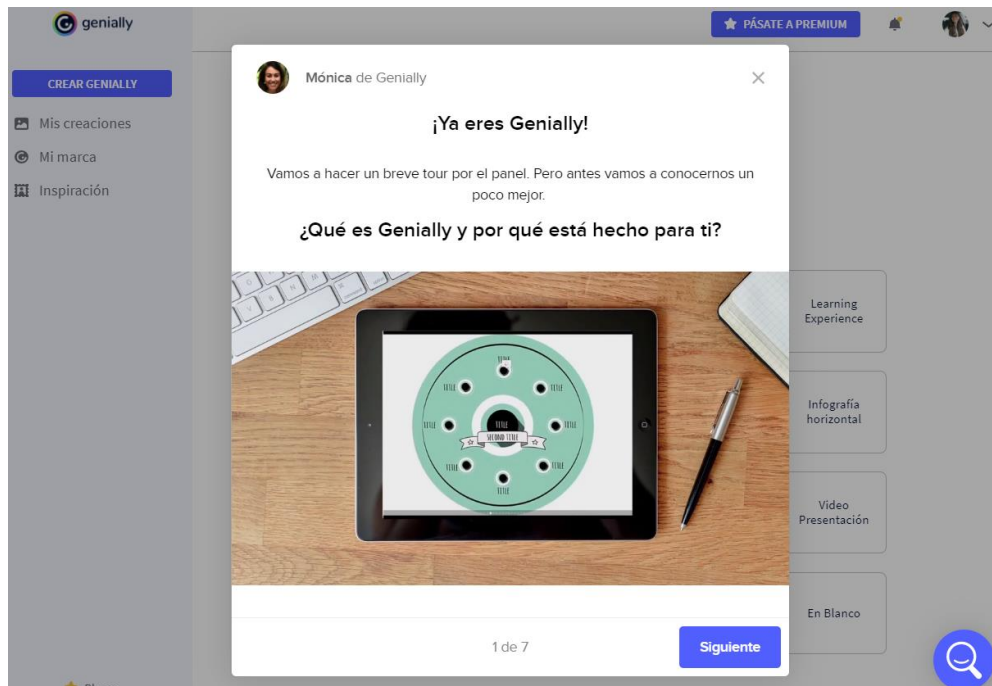
Escoger el perfil que se desea, en este caso dar clic en el enlace de profesor.



Aparecerá este mensaje para poder ya utilizar el genially, dar clic en aceptar y continuar para poder seguir adelante.



Se reflejará un tour virtual de la aplicación para conocer todas las actividades que se pueden realizar, si se desea realizarlo se da clic en siguiente en todas las ventanas que vayan apareciendo hasta finalizar.



3. Crear actividades

A continuación, aparece su perfil ya creado y todas las actividades que se pueden realizar en genially, en este caso se realizara

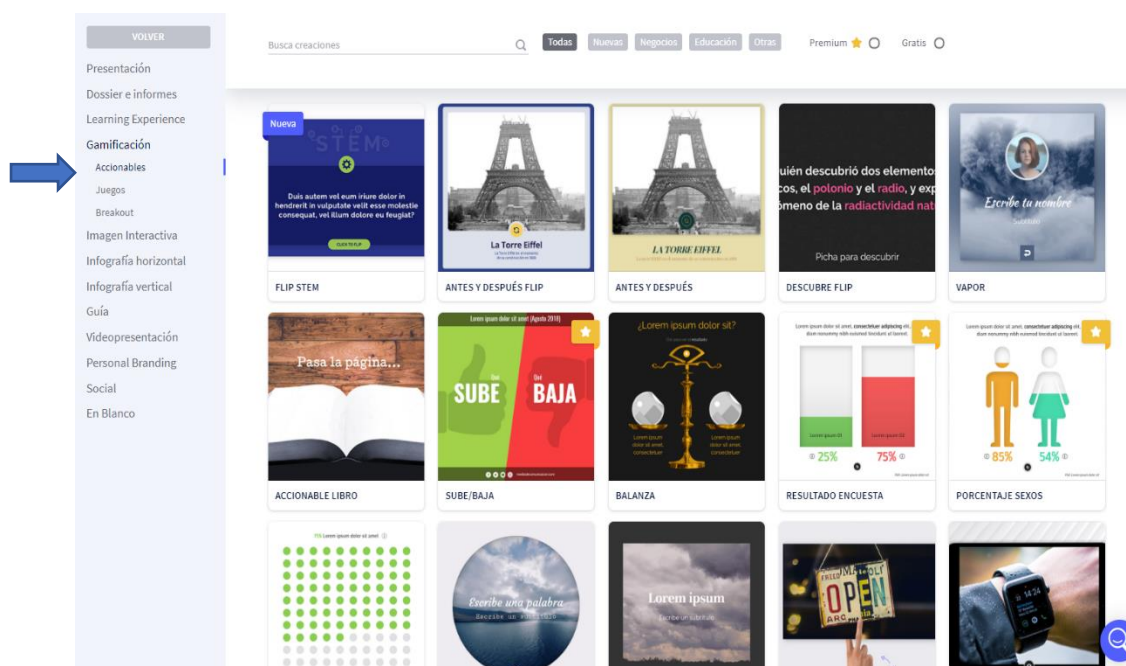


Se desea que se escoja la actividad tomando en cuenta la destreza que se desea desarrollar, en este caso usaremos gamificación.



Aparece varias actividades que se pueden escoger en gamificación como son accionables, juegos y breakout para poder realizar lo deseado. Tomar en cuenta que las actividades que tengan estrella amarilla en la parte superior no se podrán utilizar a menos que se tenga una cuenta premium.

Las actividades que se puede elegir en accionables:



Las actividades que aparecen en la rama juegos.

Busca creaciones

Todas Nuevas Negocios Educación Otras Premium Gratis

Juegos

QUIZ DARDOS LABERINTO SECUENCIA QUIZ ¡TIRA AL PAYASO! QUIZ VELOCIDAD QUIZ DÍA DE MUERTOS

QUIZ PINBALL SERPIENTES Y ESCALERAS JUEGO MEMORIA TRIVIAL Palabra Secreta

QUIZ ARCADE QUIZ MARTE QUIZ CRUCERO QUIZ PUZLE QUIZ BOLERA

QUIZ FLOR QUIZ GRANJA QUIZ NATACIÓN QUIZ BOMBA QUIZ MILLONARIO

QUIZ PUERTAS HALLOWEEN SUPER QUIZ ¡CAÍDA GENIAL!

Y las actividades que se aparecerán en breakout.

Busca creaciones

Todas Nuevas Negocios Educación Otras Premium Gratis

Breakout

BREAKOUT GENIAL VIBRANT BREAKOUT IDIOMAS BREAKOUT KIDS BREAKOUT HISTORIA ESCAPE GAME EDUCACIÓN

BREAKOUT SALVA EL PLANETA BREAKOUT CIENCIA BREAKOUT GENIALYLAND ESCAPE DEL CASTILLO PIXEL ESCAPE ISLA DESIERTA

BREAKOUT AVENTURA BREAKOUT MISTERIO BREAKOUT ESPACIO BREAKOUT ESPÍAS BREAKOUT VIDEOJUEGO

BREAKOUT MÁQUINA DEL TIEMPO ESCAPE GAME INDUSTRIAL ESCAPE GAME TERROR BREAKOUT CORPORATIVO

Sugiérenos una plantilla

Se busca una actividad acorde a lo deseado, para este ejemplo escogemos el juego de memoria y hay dos opciones la primera se puede dar clic en el botón de empezar y el juego iniciara para poder jugarlo y saber el funcionamiento del juego, y la segunda opción es dando clic en el botón de usar esta plantilla para poder crear un juego de memoria a la creatividad de cada persona con el fin que se cumpla la destreza planteada.



Para iniciar un juego nuevo se da clic en el botón de usar esta plantilla y aparecerá las páginas para ser modificadas al gusto de cada docente. Primero se empezará con un nuevo título para lograr cambiar el texto de las diapositivas simplemente se señala la palabra escriba y se escribe encima el título deseado.



También se puede escoger varias alternativas como son:

El texto, se puede escoger diferente tipo de texto para los títulos y subtítulos en las diferentes páginas.

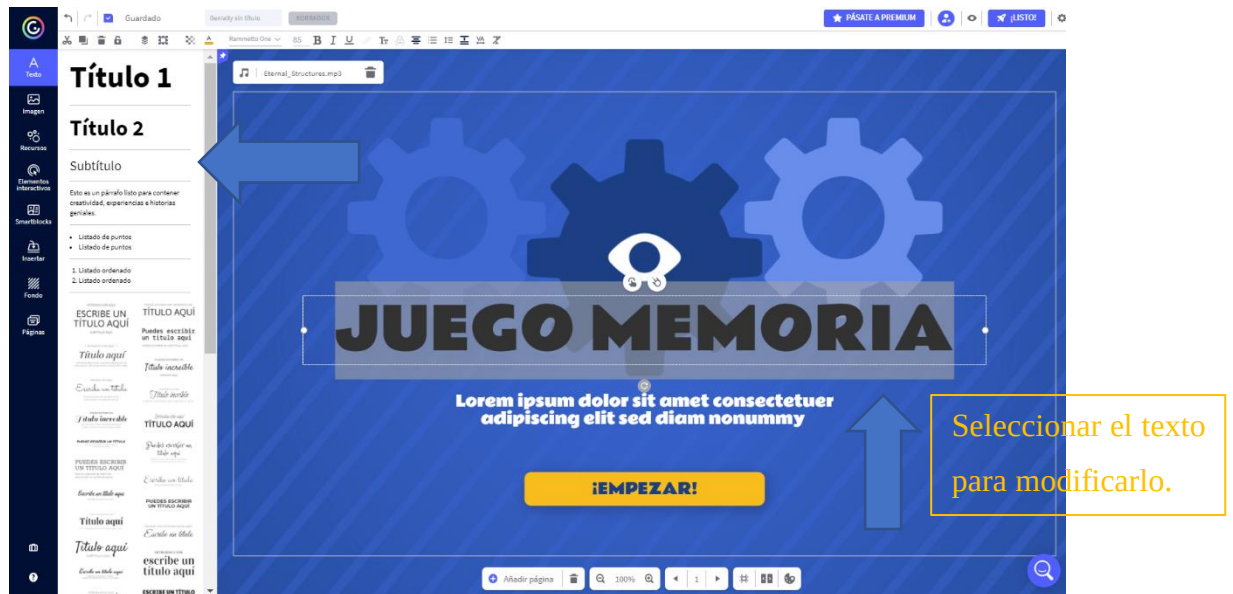


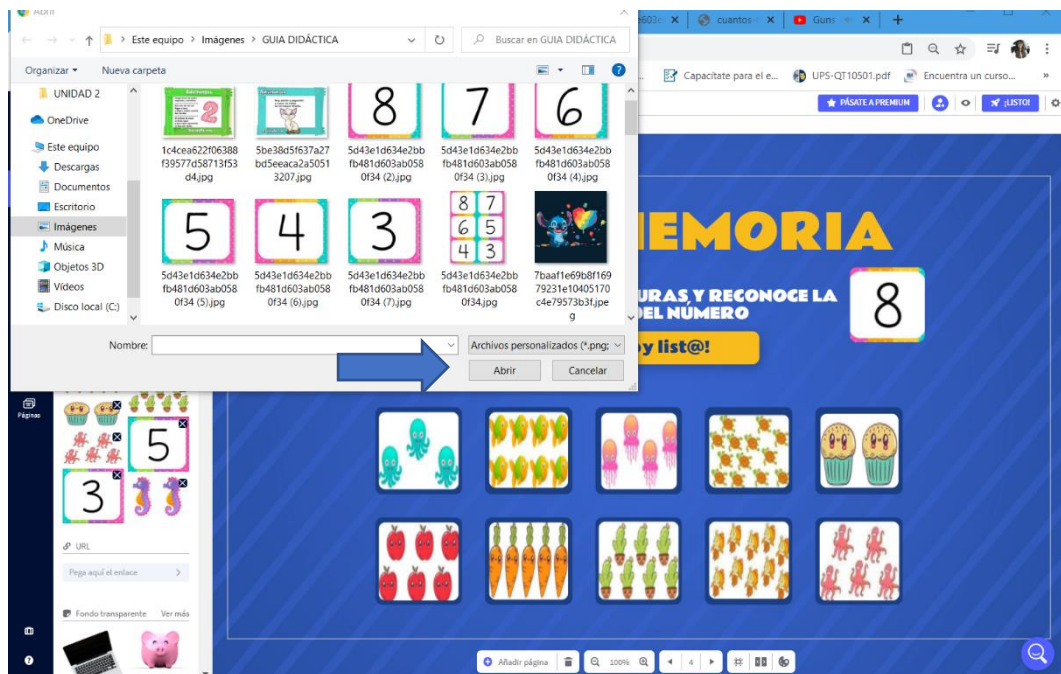
Imagen sirve para poder poner cualquiera de las imágenes que da como opción la aplicación o también se puede subir una imagen que se tenga guardada en la computadora.



En la página para modificar se aumenta la imagen deseada, si se desea subir la imagen del computador dar clic en el cuadrito superior de la izquierda.



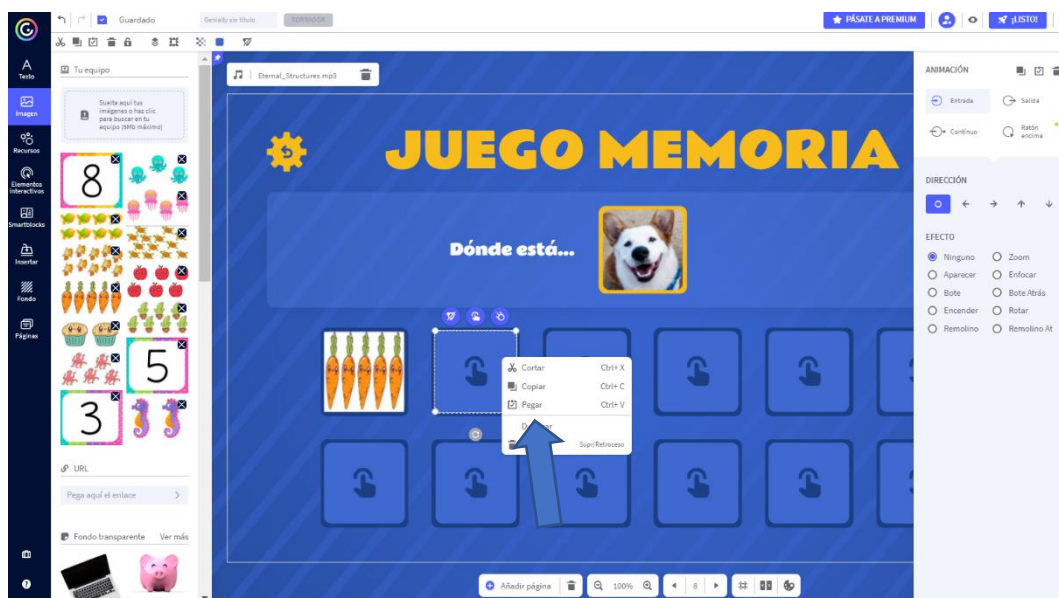
Se da clic en suelta aquí tus imágenes y aparecerá la carpeta de documentos, se busca el archivo en donde se tiene guardada la imagen que se desea y se procede a seleccionar la imagen y dar clic en abrir.



A continuación, aparecerá la imagen, se debe arrastrar hasta el cuadrado deseado y se puede ajustar al tamaño que se necesite.



Otra opción que existe para subir la imagen a la página se puede buscar la imagen del computador dar clic derecho y poner copiar, luego ir a la aplicación genial y poner clic derecho, pegar en el espacio de la imagen.



Ahora, existe también la opción de recursos, donde se puede utilizar cualquier recurso deseado. Solo se da clic en cualquier figura que se despliegue y aparecerá automáticamente en la página.



Elementos interactivos sirve para poder acceder a otra aplicación por medio de un enlace o volver a cualquier página deseada del juego. Dar clic en cualquier elemento que se despliegan y aparecerá automáticamente en la página. Se puede anclar con un enlace o enviar a una página en específico utilizando los tres botones pequeños de arriba de la imagen.



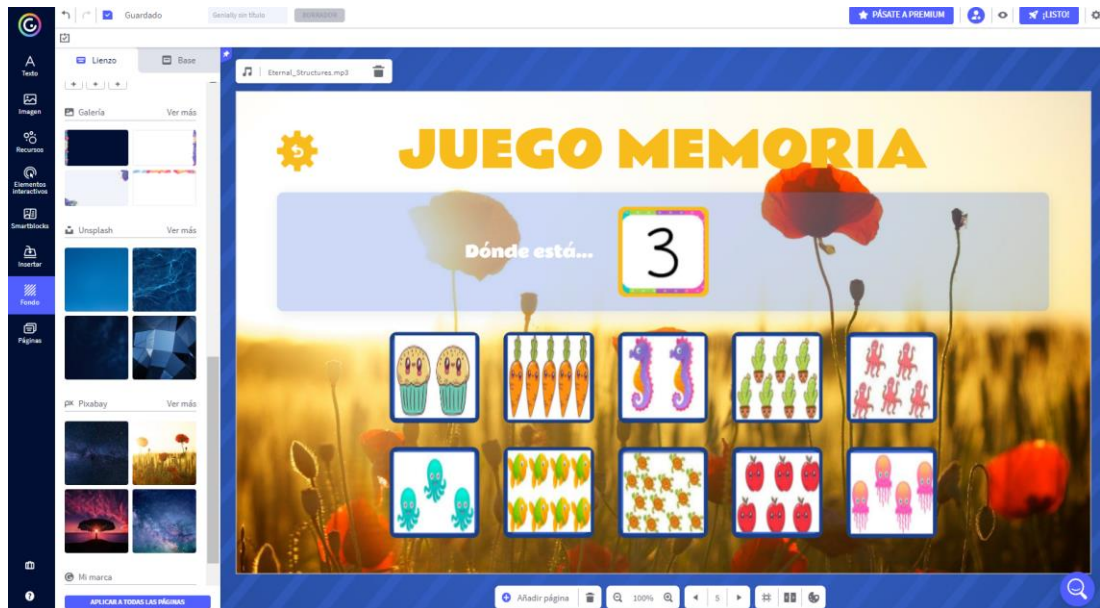
En smartblocks se puede agregar gráficos, para consultar y analizar datos deseados. Al momento que se da clic en cualquier gráfico ya se publica enseguida en la página.



Insertar se utiliza para subir audios que se deseen o videos necesarios desde Google Drive. Dar clic en audio, subir el audio que se tenga guardado en el computador o también se puede grabar un audio.



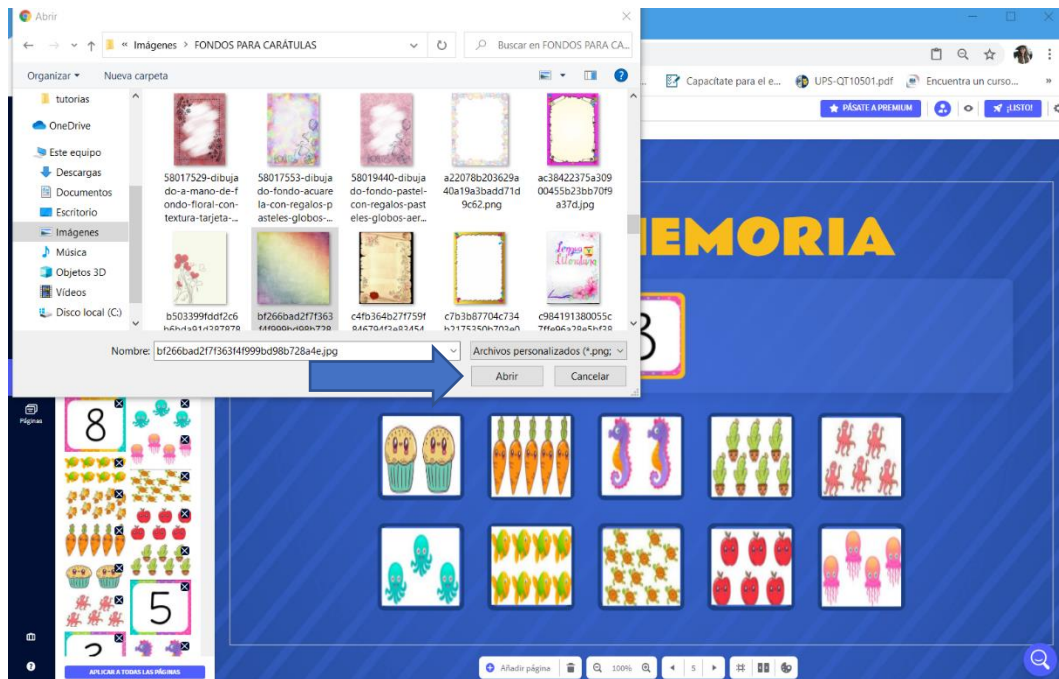
Fondo es utilizado para que la actividad sea más atractiva y llame más la atención de los niños, para esto se puede escoger cualquiera de los fondos que aparezcan en galería



También se puede poner un fondo seleccionando desde el computador, se da clic en suelta aquí tus imágenes y se podrá subir el fondo deseado.



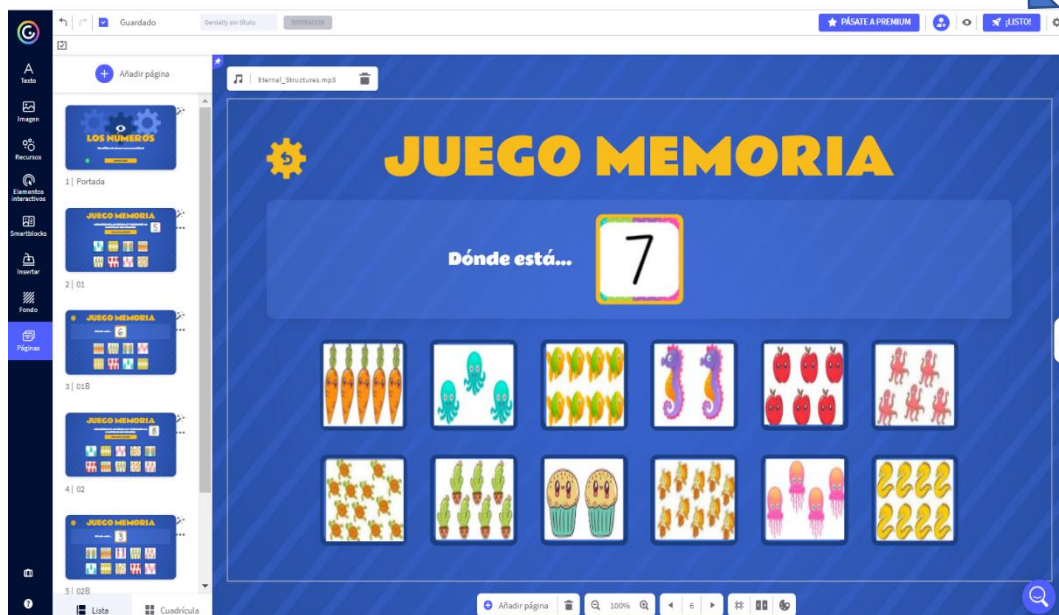
Aparecerá este cuadro, buscar el fondo deseado, se lo selecciona y dar clic en abrir. Automáticamente queda guardado y se lo selecciona como fondo.



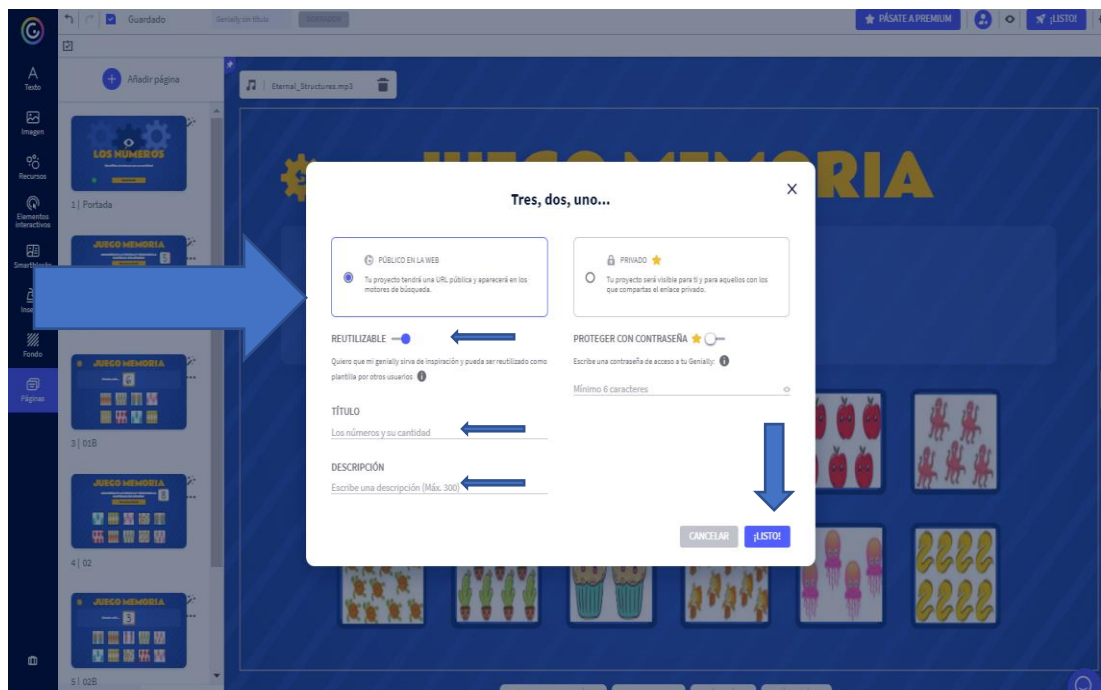
Las paginas se utiliza para poder cambiar a la siguiente página para poder modificarla y realizar la actividad, ver el orden en el que se presentara el juego.



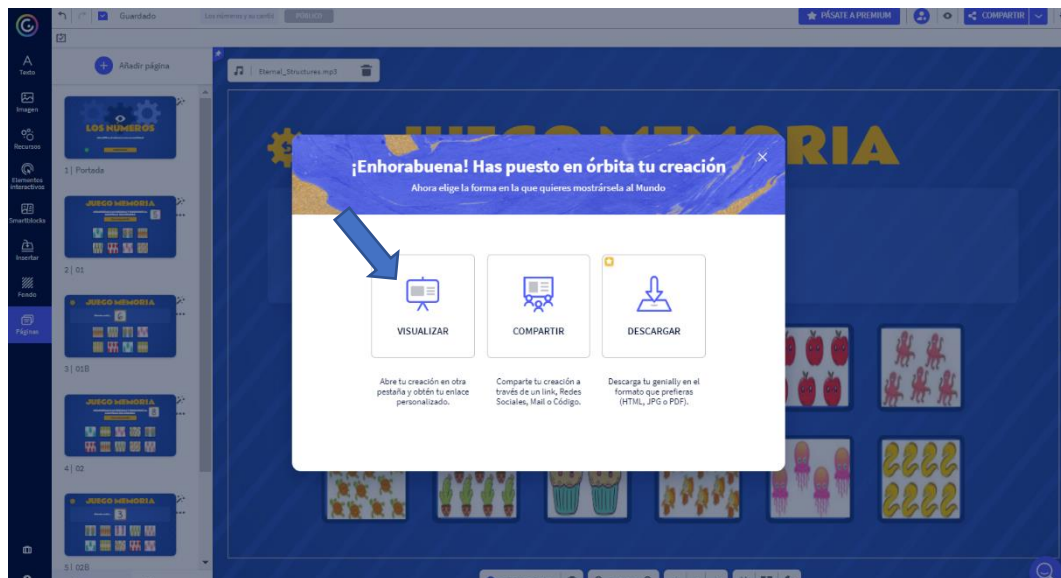
Una vez acabado la actividad y revisado todas las páginas, se da clic en el boton listo que se encuentra en la parte superior derecha de la página.



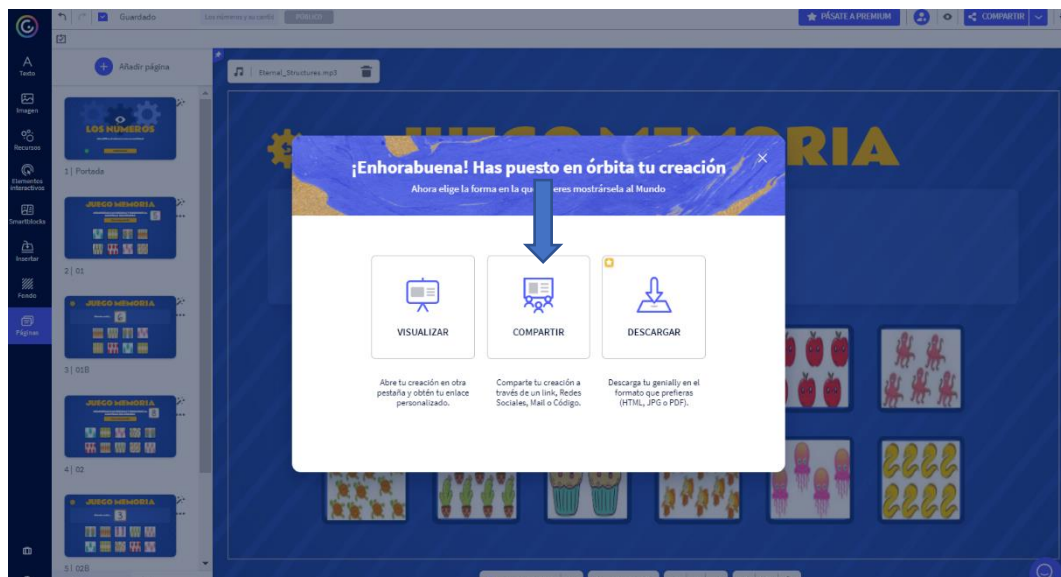
Aparece un mensaje con el que dice si se desea hacer público esta creación, se activa la opción que dice reutilizable, se escribe un título y una descripción. Se da clic en el botón de listo. Tomar en cuenta que para que el juego sea privado se debe tener cuenta premium.

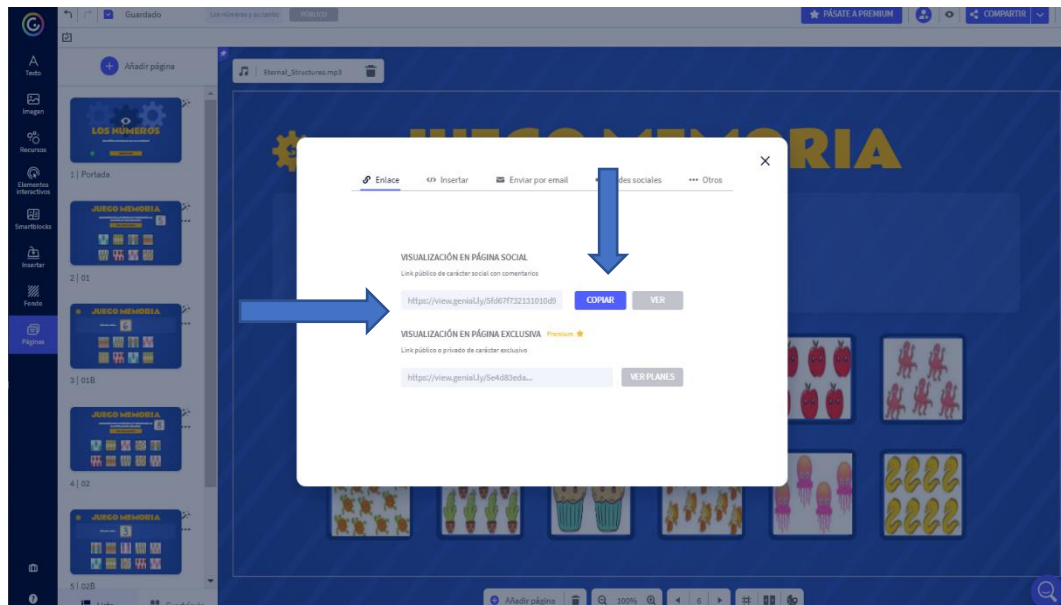


Ahora estas tres alternativas son para utilizar este juego, al dar clic en visualizar enseguida mostrara como esta el juego ya terminado.

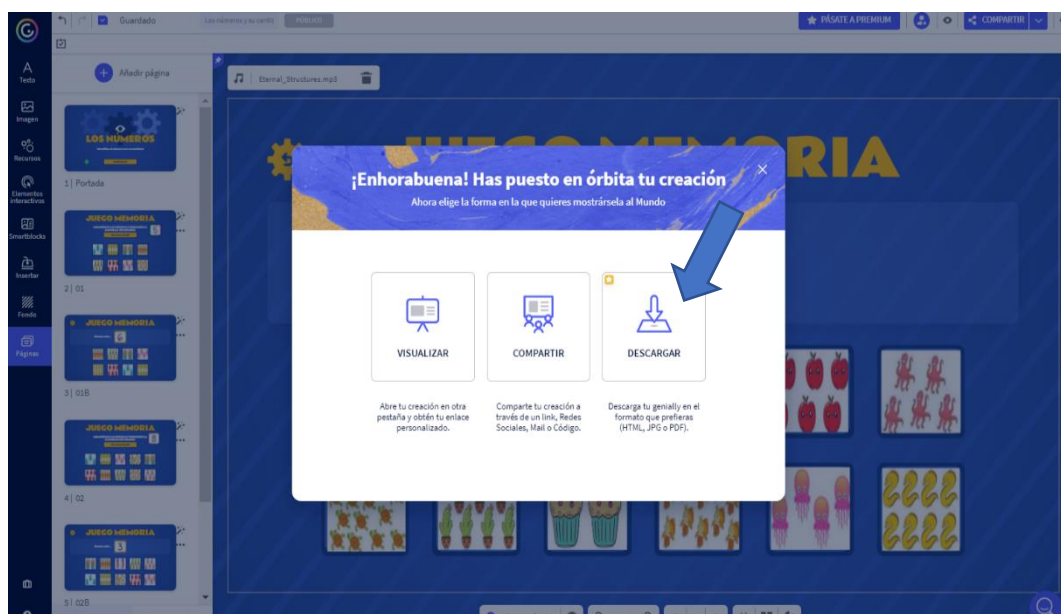


Al dar clic en compartir nos enviara a esta ventana donde se encuentra un link y al lado derecho se encuentra un boton con la palabra copiar, se da clic en el boton copiar y se pega ese link en la plataforma que se utilice para que los niños puedan realizar la actividad, ejemplo puede en ser whatsapp, etc.

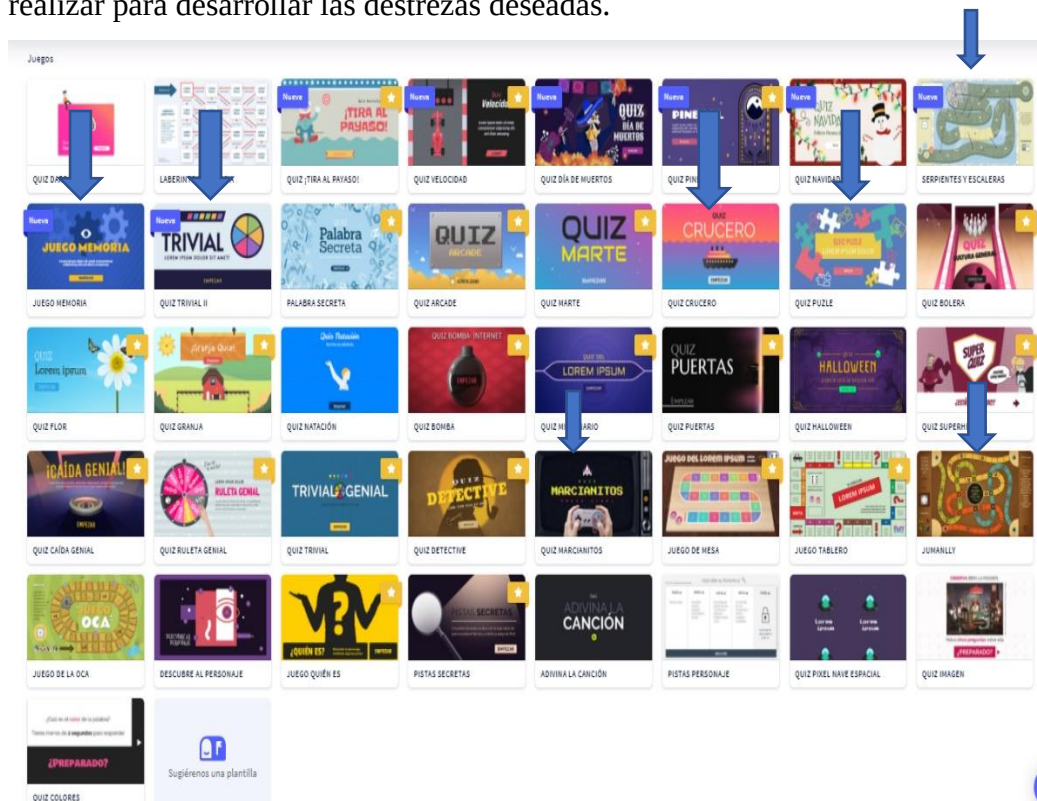




El descargar solo se podra hacerlo en caso de que se tenga una cuenta premium.



A continuación en la pestaña de juegos se señalan las actividades que se pueden realizar para desarrollar las destrezas deseadas.



Nombre: árbol ABC



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

Objetivo: identificar y reconocer la aplicación para el desarrollo de destrezas cognitivas en los estudiantes.

Ámbito de aprendizaje: ámbito de relación lógico matemática.

Indicador de logro: obtiene autonomía al momento de realizar diferentes actividades.

Recursos:

- internet
- computadora
- celular

Procedimientos didácticos:

- Actividades iniciales (fecha, asistencia, bienvenida)
- Saludo: Canción del hola
“hola, hola, para ti y para mí, hola, hola, este canto empieza aquí, rapidito, más ligero, me pongo el sombrero, se me cae, lo levanto y aquí termina el canto.
- Canción de los números
“El cero es una rosca que dice 'cómeme' Si tú no te la comes, yo lo voy a coger, el uno es un soldado con una gran nariz, parece resfriado, amén, Jesús, hachís, el dos es un patito, nadando en una charca, persigue a mamá pata porque se le escapa, el tres es un gusano que trabaja en el circo, Baila sobre su cola, intentando dar un brinco, el cuatro es una silla que ha puesto boca abajo, si tú quieres sentarte, te va a costar trabajo, el cinco un policía un poquito barrigón. Lleva puesta una gorra para que no le dé el sol, el seis es una guinda vestidita de rojo. Con un rabito largo por donde yo la cojo. El siete es un camino que no tiene salida. El coche gira y gira y se aburre enseguida. El ocho son las gafas de la abuela Lulú. Se las dejo olvidadas, ¿Se las devuelves tú? El nueve es un globito que se ha comprado Juan, y como lo ha perdido llora y llama mamá”.

- Identificar el número que se le presenta y escoger la cantidad indicada. Realizar juego de cantidades en la aplicación para la identificación de números y cantidad para lograr contar. Repetir los pasos que realiza el docente y responder correctamente con seguridad. Realizar la actividad cada uno en su computador mediante las indicaciones del docente.
- Cantar la canción del aplauso
“bravo, bravo, bravo, bravísimo, bravo; lo hicimos muy bien”.

Sugerencias metodológicas:

- Se puede realizar varias actividades diferentes mediante esta aplicación.

Evaluación: comprobar la confianza y realización correcta del niño al momento que relaciona el número con la cantidad con los recursos lúdicos digitales.



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

1. Identificar que es árbol abc

Ingresar a la página <https://arbolabc.com/> para identificar y conocer cómo influye esta aplicación en el desarrollo integral de cada niño.

Un portal educativo para aprender jugando

Árbol ABC surge de la idea de Paola Artmann, una mamá especialista en educación infantil. Este es un portal de educación inicial y primaria para niños 3 a 10 años que aborda el aprendizaje a través de juegos educativos. El juego ha sido una estrategia efectiva para el aprendizaje infantil. Ahora, con la presencia de la tecnología en la vida cotidiana, los juegos interactivos ofrecen una innovadora y divertida manera para construir las bases educativas de los pequeños mientras adquieren competencias informáticas básicas.



Juegos infantiles para educación inicial y primaria

En Árbol ABC, encontrarás juegos de aprendizaje para matemáticas, lenguaje e inglés, así como juegos de colores, arte y lógica. También ofrecemos un programa de lectura con libros interactivos diseñados para incentivar a todos los niños a aprender a leer. Nuestros juegos infantiles siguen estándares educativos comunes dirigidos a objetivos fundamentales del aprendizaje. Además, están secuenciados en un orden progresivo donde las habilidades enseñadas en un juego son expandidas y construidas en el siguiente. Nuestro colorido portal educativo es de fácil navegación, motivando incluso a los más pequeños a descubrir y explorarlo de manera independiente.



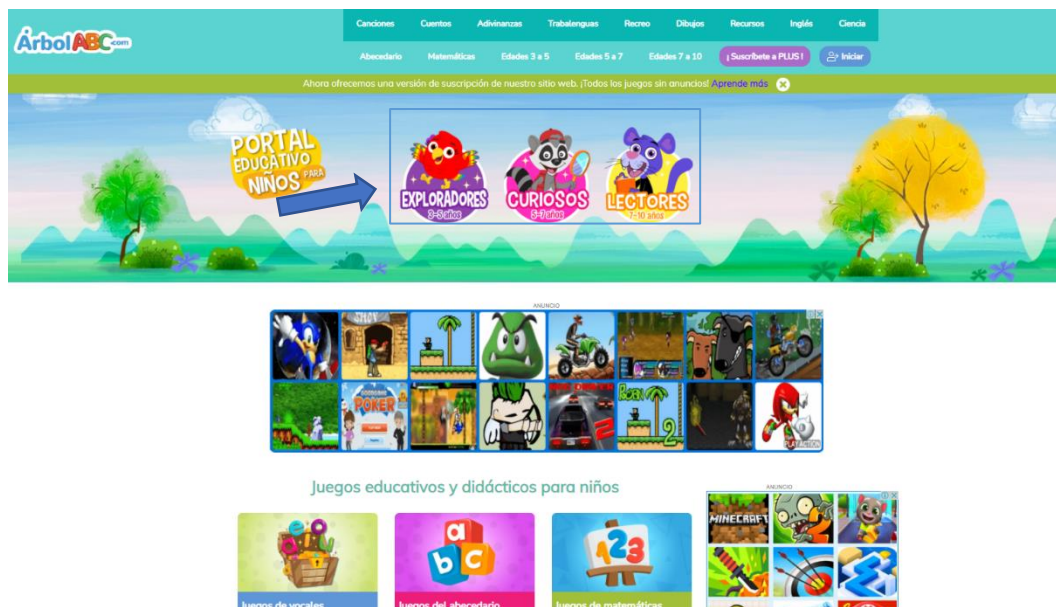
Juegos interactivos para motivar el aprendizaje infantil

Basados en la teoría de las inteligencias múltiples, nuestros juegos didácticos online han sido creados por un equipo de docentes para integrar la educación y el entretenimiento en una experiencia de aprendizaje única. Árbol ABC es un mundo imaginario donde los pequeños ayudan a los personajes para completar los juegos. Este enfoque hace que el aprendizaje sea amigable y accesible para los niños creando un contexto que conecta las diferentes áreas del conocimiento. Puedes leer más sobre nuestro método del aprendizaje a través del juego infantil en nuestra página de Metodología.

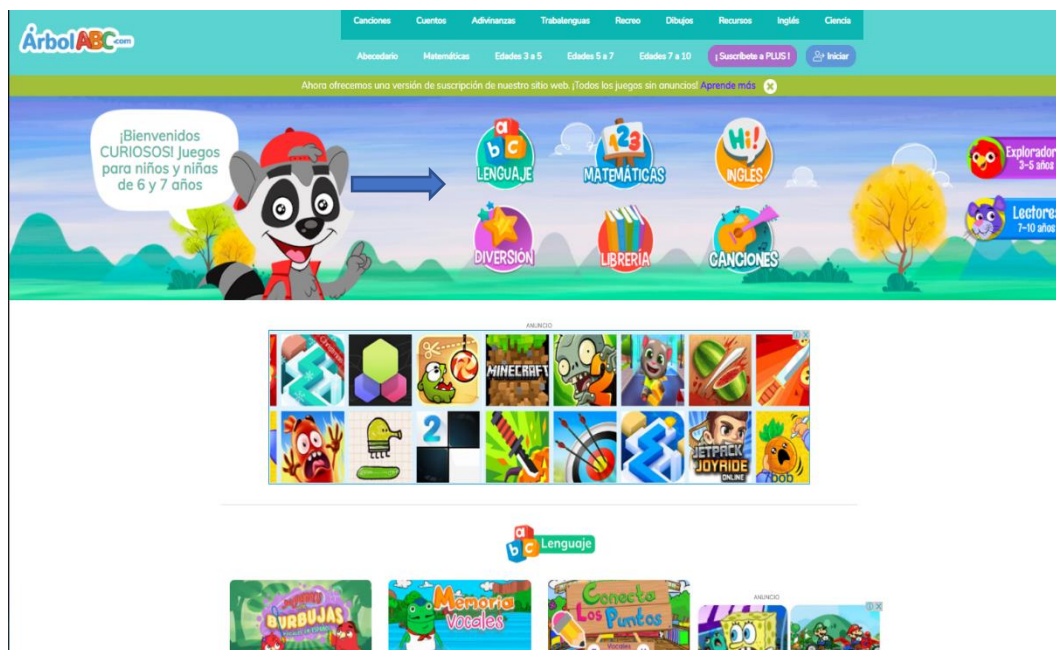


2. Crear actividades

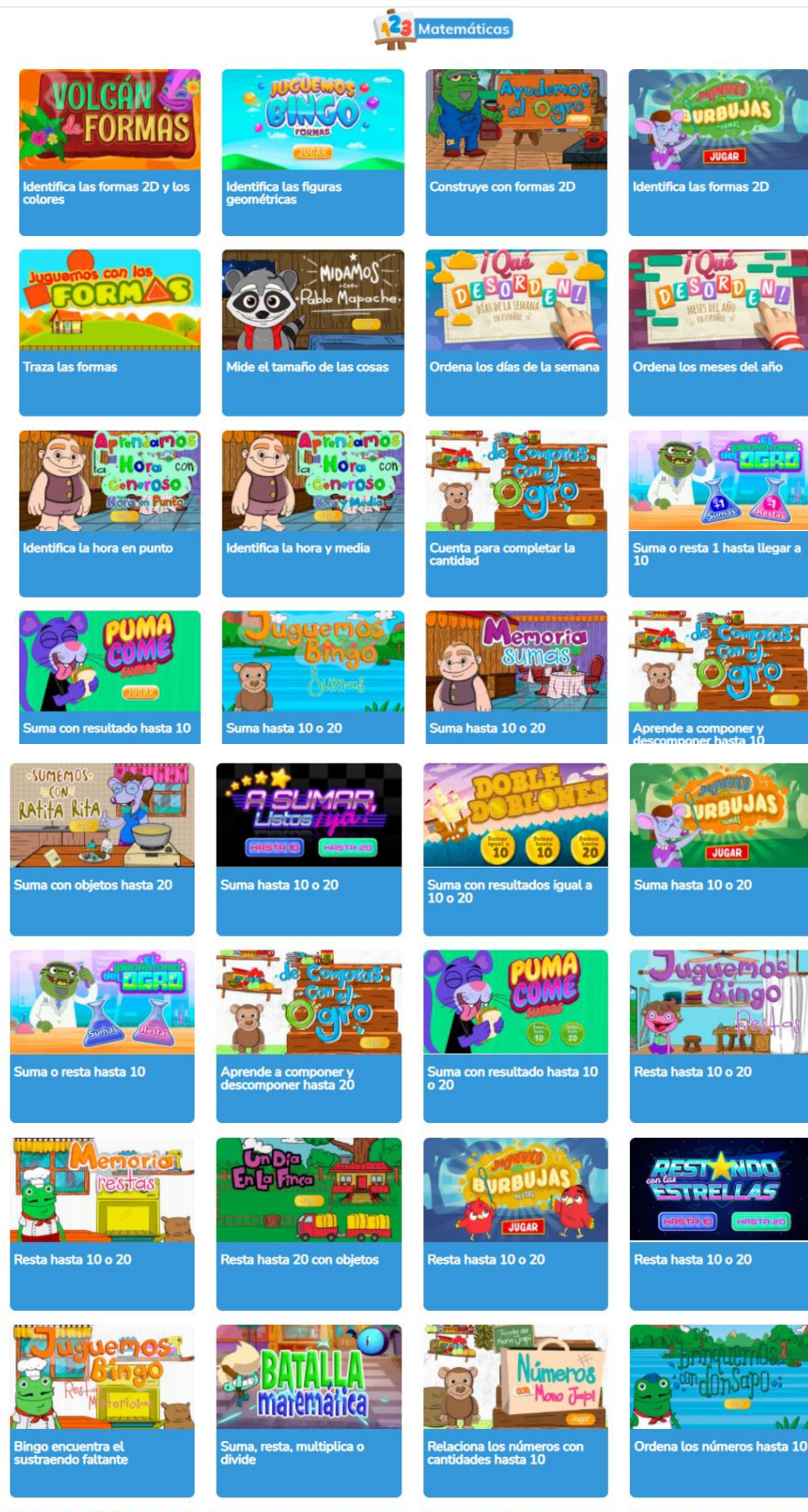
Se ingresa a la página <https://arbolabc.com/> y aparecerá la página principal para poder acceder a varias actividades. Se da clic en los botones que indican la edad y escoger la edad que se desea.

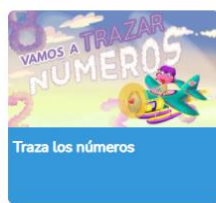


En la pantalla aparecera todos los ámbitos, escoger el ámbito deseado de acuerdo a lo que se desea desarrollar.



Aparecerá todas las actividades de juegos que se pueden realizar acorde a la destreza que se desea desarrollar.





Dar clic en jugar para poder iniciar el juego, así también se puede dar clic en regresar para seleccionar otro juego o dar clic en inicio para regresar a la página principal.



Objetivo

En este caso se verá la actividad del bingo, el juego que consiste en seleccionar correctamente los números que se vayan indicando, si se da clic en un número incorrecto no lo aceptará hasta que se señale el correcto.



Al finalizar el juego saldrá el mensaje de muy bien y da la alternativa de si se desea jugar de nuevo.

Juguemos bingo: números hasta 10



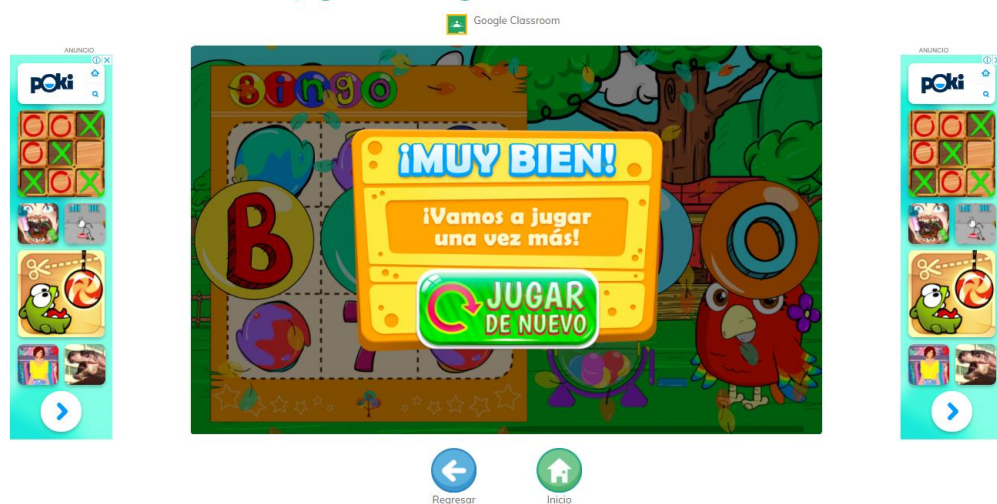
Juego de números hasta 10

¡Lulú quiere jugar al bingo contigo! Para ganar debes completar una línea de tres recuadros, así que presta mucha atención para cubrir los números indicados.

Objetivo

Se puede dar clic en el boton de Google Classroom en caso de que se desee enviar la actividad para realizarlo en casa.

Juguemos bingo: números hasta 10

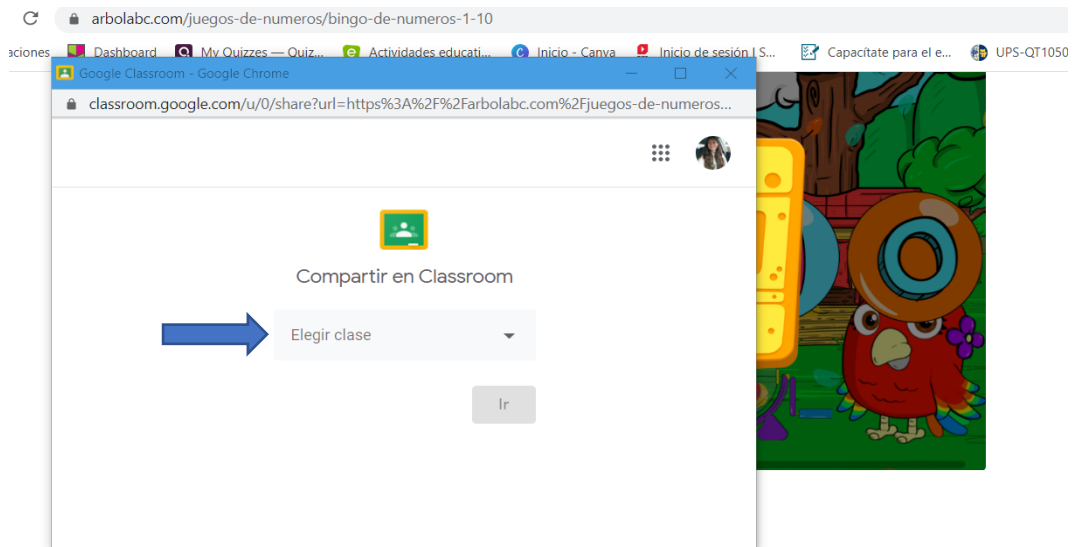


Juego de números hasta 10

¡Lulú quiere jugar al bingo contigo! Para ganar debes completar una línea de tres recuadros, así que presta mucha atención para cubrir los números indicados.

Objetivo

Aparecerá una ventana en la que permitirá elegir la clase en la que se desea enviar esta actividad y elegir acción deseada. Y dar clic en ir. Automáticamente aparecerá en el classroom.



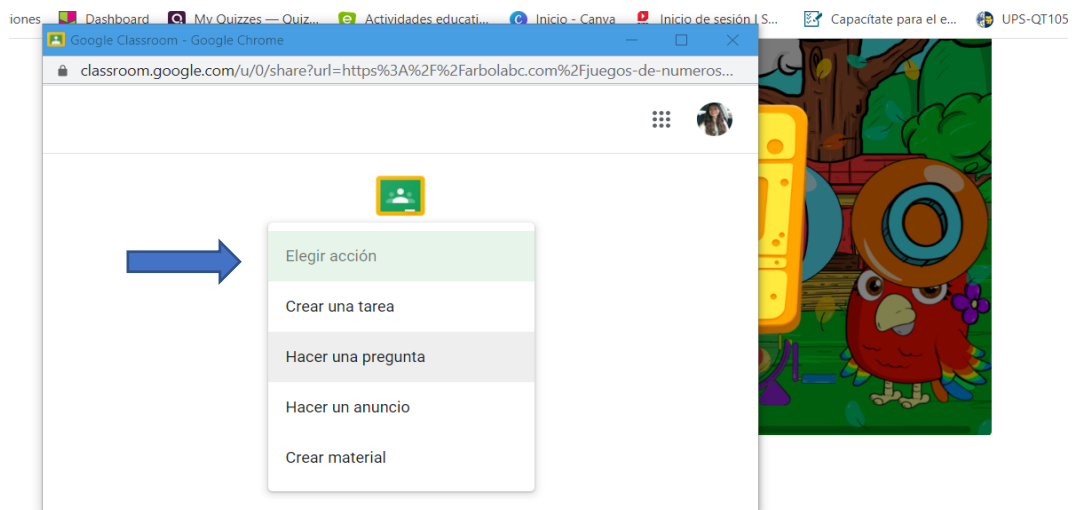
Juego de números hasta 10

¡Lulú quiere jugar al bingo contigo! Para ganar debes completar una línea de tres recuadros, así que presta mucha atención para cubrir los números indicados.

Objetivo

✓ Yo identifico los números hasta el 10.

Juegos de números más divertidos

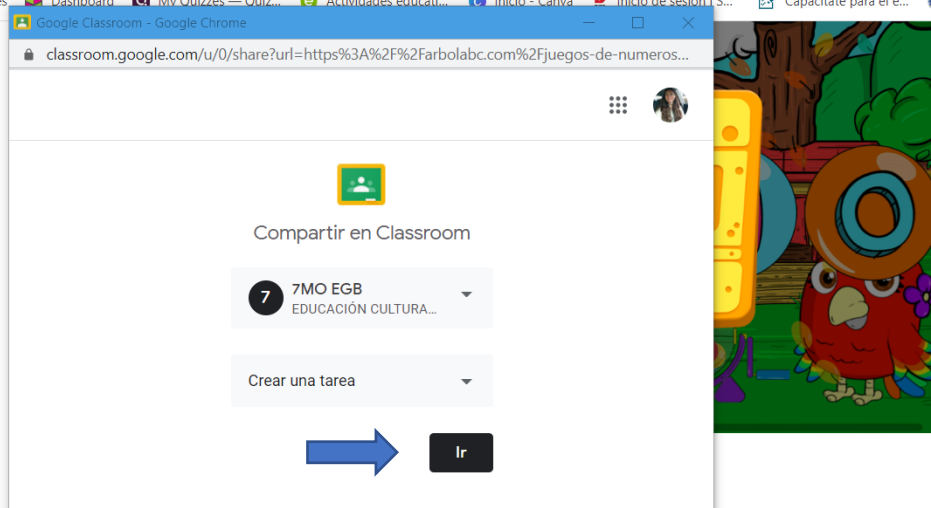


Juego de números hasta 10

¡Lulú quiere jugar al bingo contigo! Para ganar debes completar una línea de tres recuadros, así que presta mucha atención para cubrir los números indicados.

Objetivo

✓ Yo identifico los números hasta el 10.



Juego de números hasta 10

¡Lulú quiere jugar al bingo contigo! Para ganar debes completar una línea de tres recuadros, así que presta mucha atención para cubrir los números indicados.

Objetivo

- ✓ Yo identifico los números hasta el 10.



RECURSOS LÚDICOS DIGITALES N°3:

MEDIOS MULTIMEDIA

Contenido:

- [quizizz](#)

Nombre: Quizizz



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

Objetivo: identificar la aplicación para el desarrollo de destrezas cognitivas en los estudiantes.

Ámbito de aprendizaje: ámbito de relación lógico matemática.

Indicador de logro: obtiene autonomía al momento de realizar diferentes actividades.

Recursos:

- internet
- computadora
- celular

Procedimientos didácticos:

- Actividades iniciales (fecha, asistencia, bienvenida)
- Saludo: Canción del hola
“hola, hola, para ti y para mí, hola, hola, este canto empieza aquí, rapidito, más ligero, me pongo el sombrero, se me cae, lo levanto y aquí termina el canto.
- Canción de las figuras geométricas
“El cuadrado muy simple siempre es sus cuatro lados son iguales en muchas cosas puede aparecer en los dados lo podemos ver su amigo el triángulo diferente es, tiene tan solo tres lados formando una pirámide, también una montaña o el lindo techo de una cabaña largo flaco o ancho puede ser corto, alto o bajo o al revés va a cambiando según como lo ves. del rectángulo hablamos esta vez girando y girando como una rueda de camión el círculo se acercará a esta canción de forma una pelota al centro de una flor a la luna llena y también al sol.”.
- Presentar las figuras geométricas e identificarlas con sus características.
- Pintar las figuras geométricas e ir recordando el nombre de cada una.

- Realizar juego de reconocimiento de las figuras geométricas en la aplicación para la identificación de cada una de las figuras geométricas, sus características y su relación con varios objetos.
- Repetir los pasos que realiza el docente y responder correctamente con seguridad.
- Realizar la actividad cada uno en su computador mediante las indicaciones del docente.
- Cantar la canción del aplauso
“bravo, bravo, bravo, bravísimo, bravo; lo hicimos muy bien”.

Sugerencias metodológicas:

- Se puede realizar varios temas diferentes mediante esta aplicación.

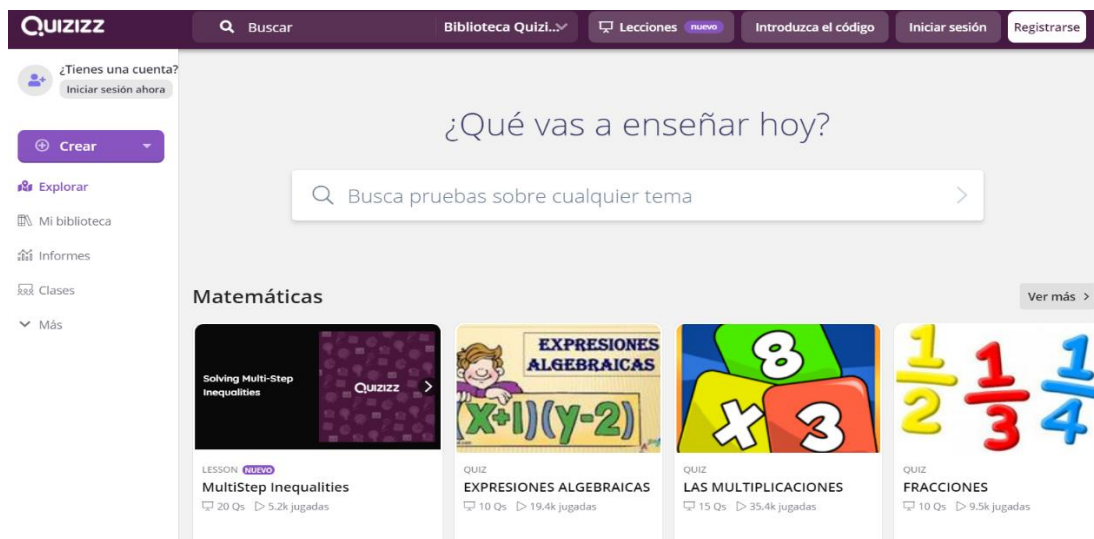
Evaluación: comprobar la confianza y realización correcta del juego al momento que reconoce las figuras geométricas en los recursos lúdicos digitales.



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

1. Identificar que es Quizizz

Ingresa a la página <https://quizizz.com/> para identificar y conocer cómo influye esta aplicación en el desarrollo integral de cada niño.

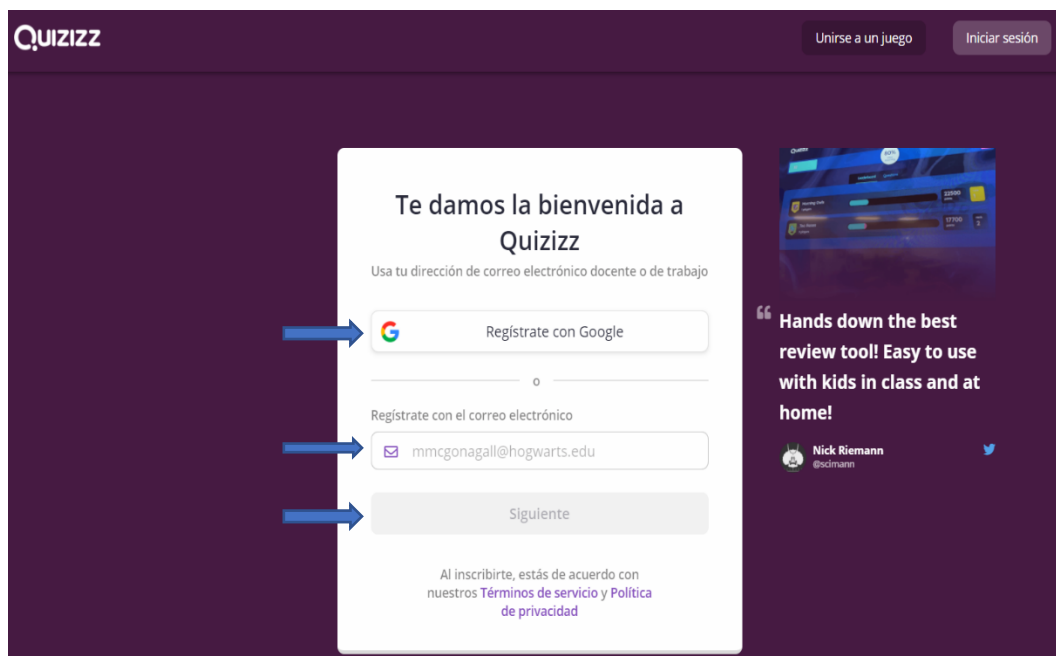


2. Crear a una cuenta de Docentes

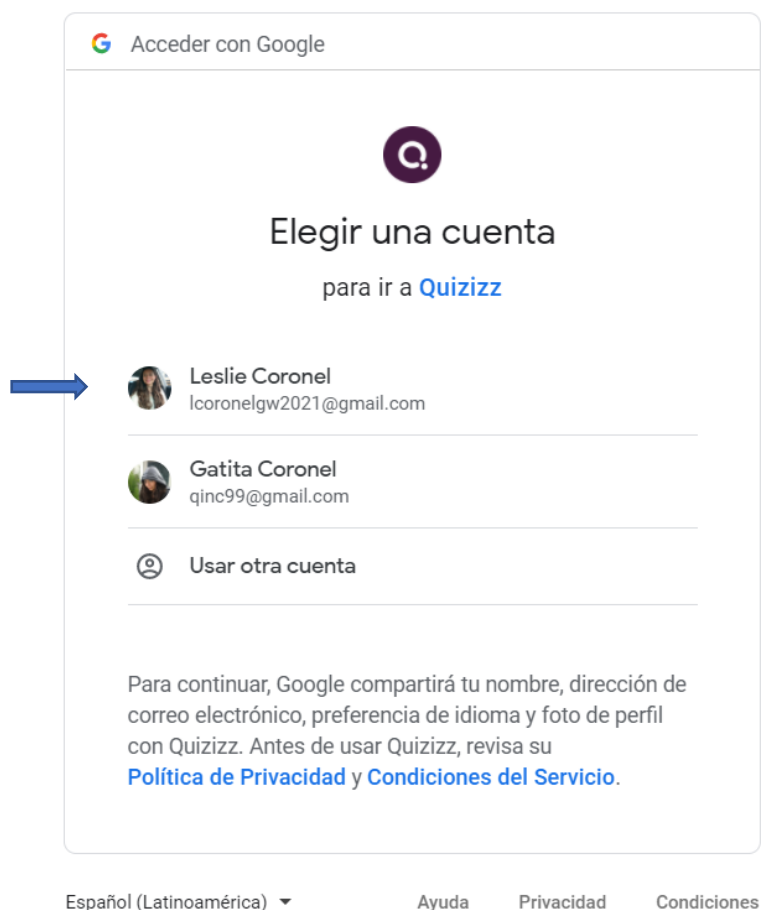
Al abrir la página <https://quizizz.com/> dar clic en registrarse, se encuentra en la parte superior derecha.



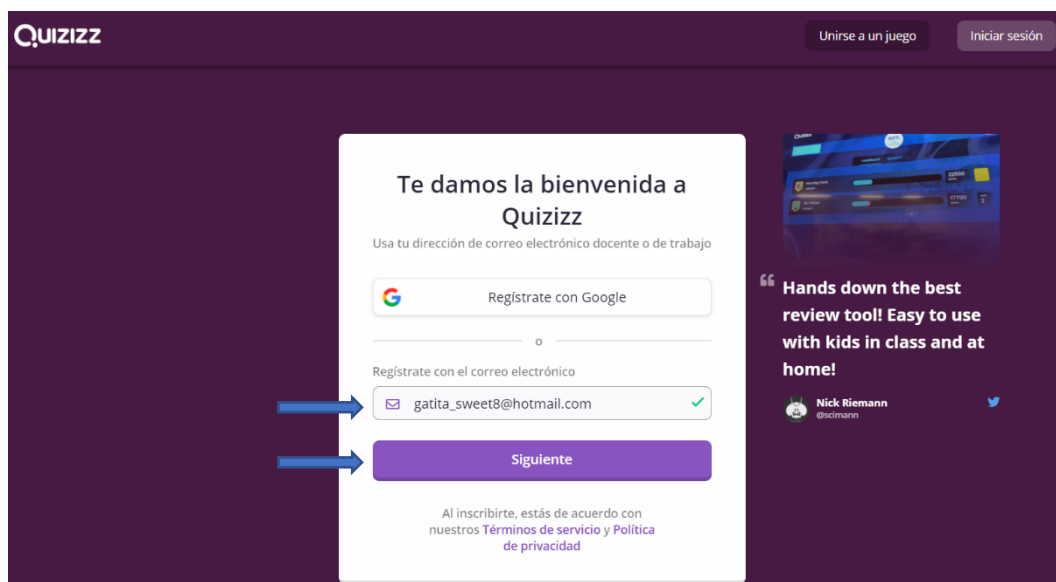
Ahora se procede a completar los datos del registro, se puede registrarse con Google o registrarse con otro mail y dar clic en siguiente.



Al momento de dar clic registrar con Gmail aparecerá lo siguiente. Escoger el mail que se desea y dar clic para activarlo.



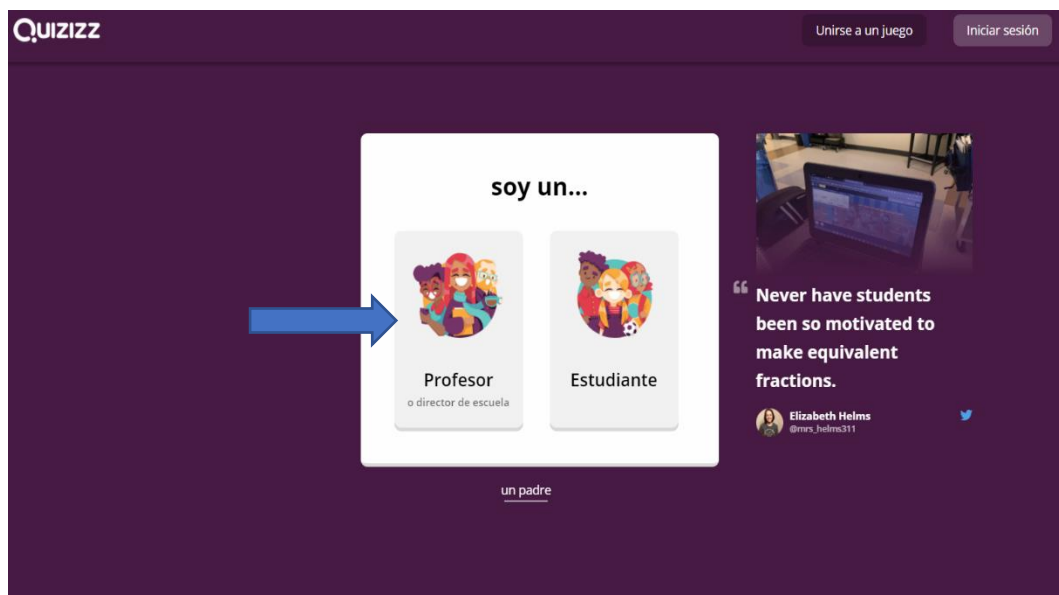
También se puede acceder registrando un correo electrónico en particular y dar clic en siguiente.



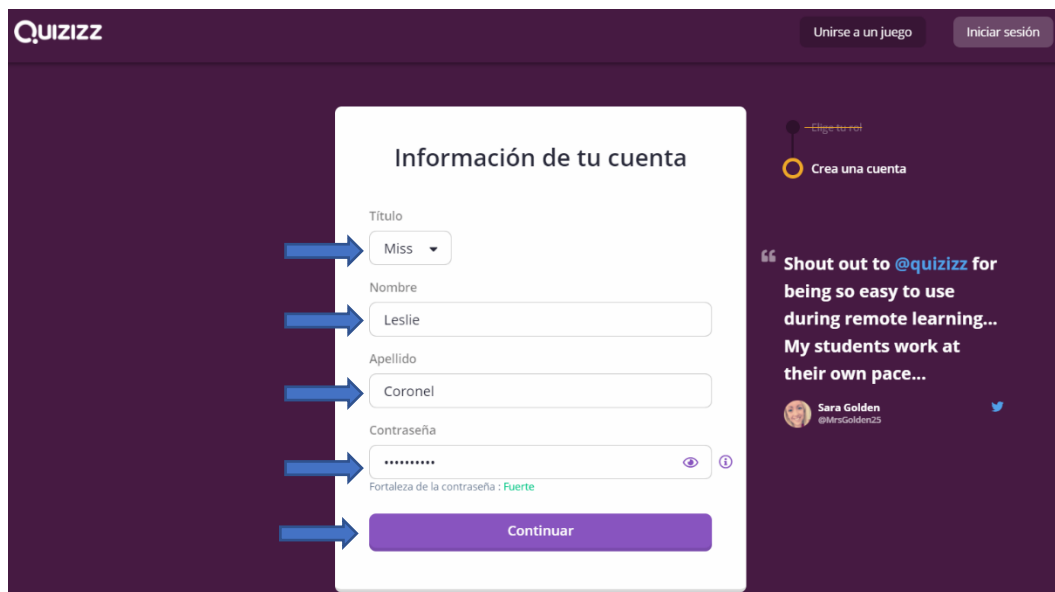
Es momento de escoger con qué fin se va a utilizar este recurso digital. Escoger la opción en la escuela.



Ahora es el momento de escoger la opción de profesor.



Completar la información de la cuenta, es decir el título con el que se desea, nombre, apellido y crea una contraseña nueva. Dar clic en el botón continuar y estará creada la cuenta, ya se puede utilizar quizizz.



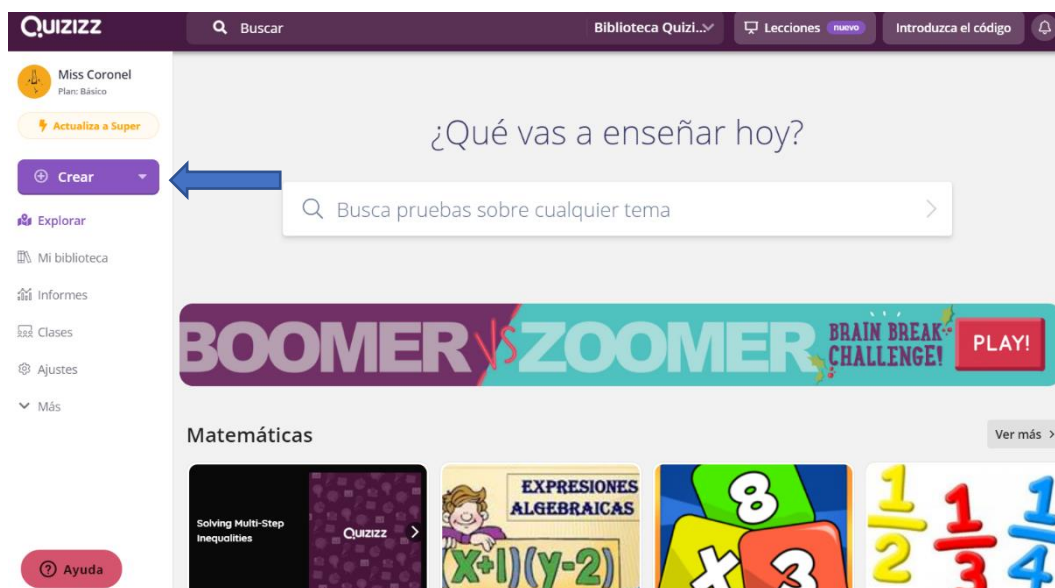
The image shows the 'Información de tu cuenta' (Your account information) form on the Quizizz website. The form is white with a purple border. It contains the following fields:

- Título** (Title): A dropdown menu with 'Miss' selected. A blue arrow points to it.
- Nombre** (Name): A text input field with 'Leslie' entered. A blue arrow points to it.
- Apellido** (Last name): A text input field with 'Coronel' entered. A blue arrow points to it.
- Contraseña** (Password): A text input field with a masked password '*****'. A blue arrow points to it. Below the field, it says 'Fortaleza de la contraseña: Fuerte' (Password strength: Strong).
- Continuar** (Continue): A purple button at the bottom of the form. A blue arrow points to it.

On the right side of the form, there is a section for 'Crea una cuenta' (Create an account) with a profile picture of Sara Golden and a quote: 'Shout out to @quizizz for being so easy to use during remote learning... My students work at their own pace...'. There is also a 'Unirse a un juego' (Join a game) button and an 'Iniciar sesión' (Log in) button at the top right.

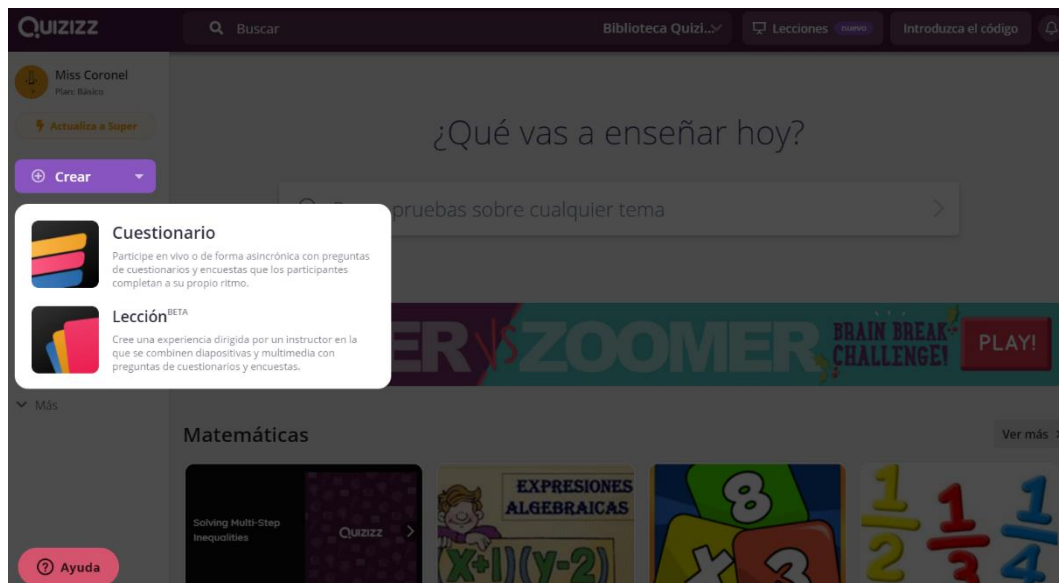
3. Crear actividades

A continuación, aparece su perfil ya creado y todas las actividades que se pueden utilizar en quizizz, dar clic en el botón crear para realizar un juego nuevo.

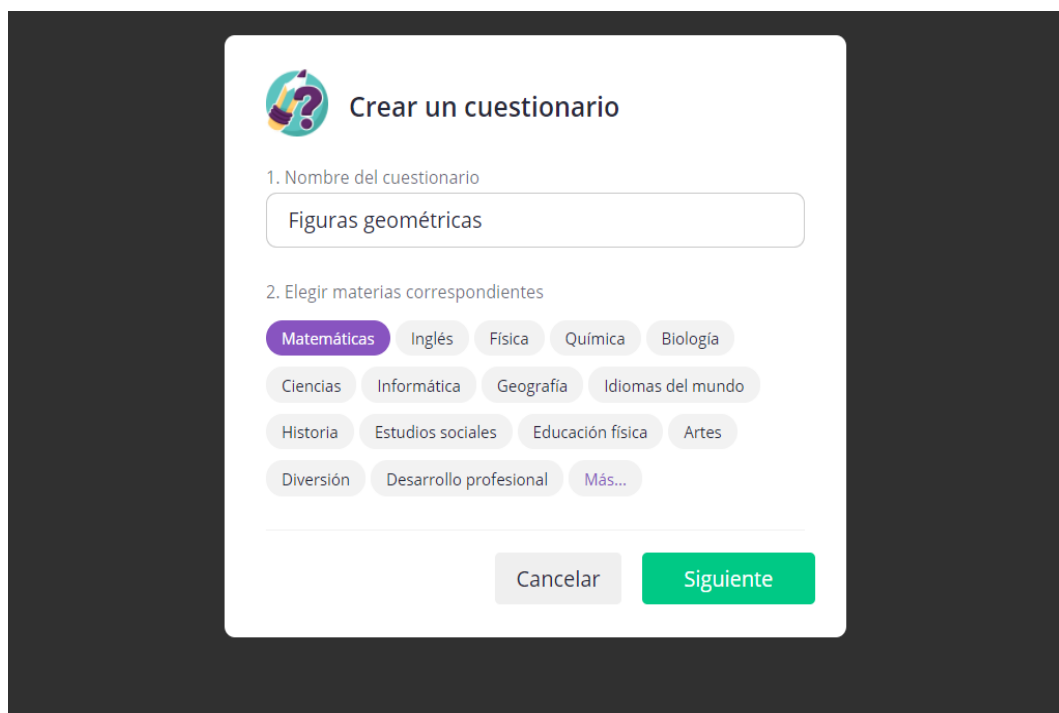


The image shows the Quizizz dashboard for a user named 'Miss Coronel'. The dashboard has a dark purple header with the Quizizz logo, a search bar, and navigation links: 'Biblioteca Quizizz', 'Lecciones' (with a 'nuevo' tag), and 'Introduzca el código'. On the left side, there is a sidebar with the user's profile, a 'Crear' button (highlighted with a blue arrow), and a list of navigation options: 'Explorar', 'Mi biblioteca', 'Informes', 'Clases', 'Ajustes', and 'Más'. The main area of the dashboard has a large search bar with the text '¿Qué vas a enseñar hoy?' and 'Busca pruebas sobre cualquier tema'. Below this, there is a 'BOOMER VS ZOOMER' banner with a 'PLAY!' button. At the bottom, there is a section for 'Matemáticas' (Mathematics) with a 'Ver más' link and several math-related cards, including 'Solving Multi-Step Inequalities', 'EXPRESIONES ALGEBRAICAS', and a card with the equation $(x+1)(y-2)$.

Escoger la opción de cuestionario, ahora, la opción de lección es para cuenta premium.



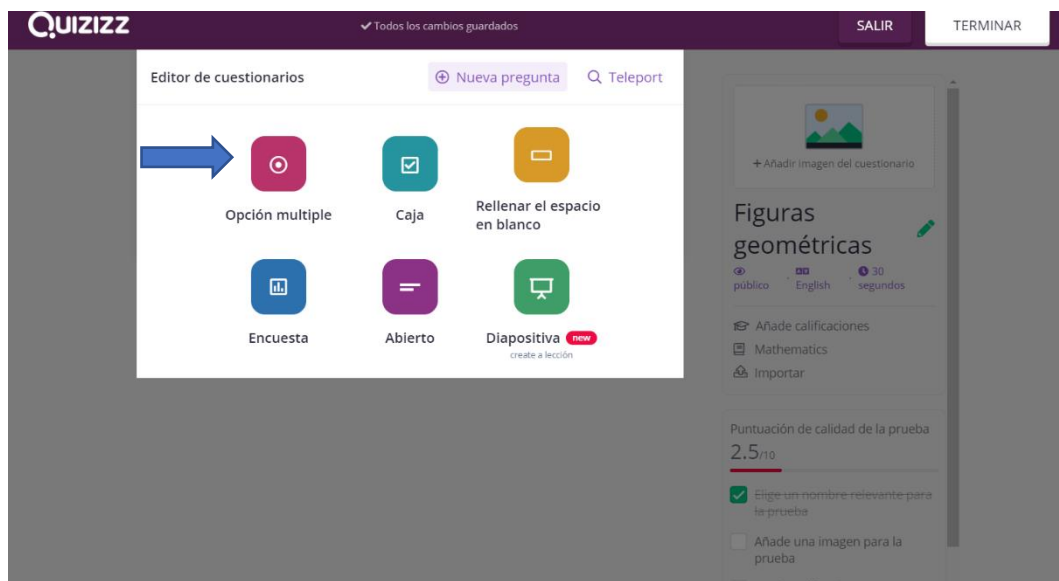
Se puede crear el cuestionario completando el nombre o tema del cuestionario que se desea reforzar y elegir la materia que se desea. Dar clic en siguiente.



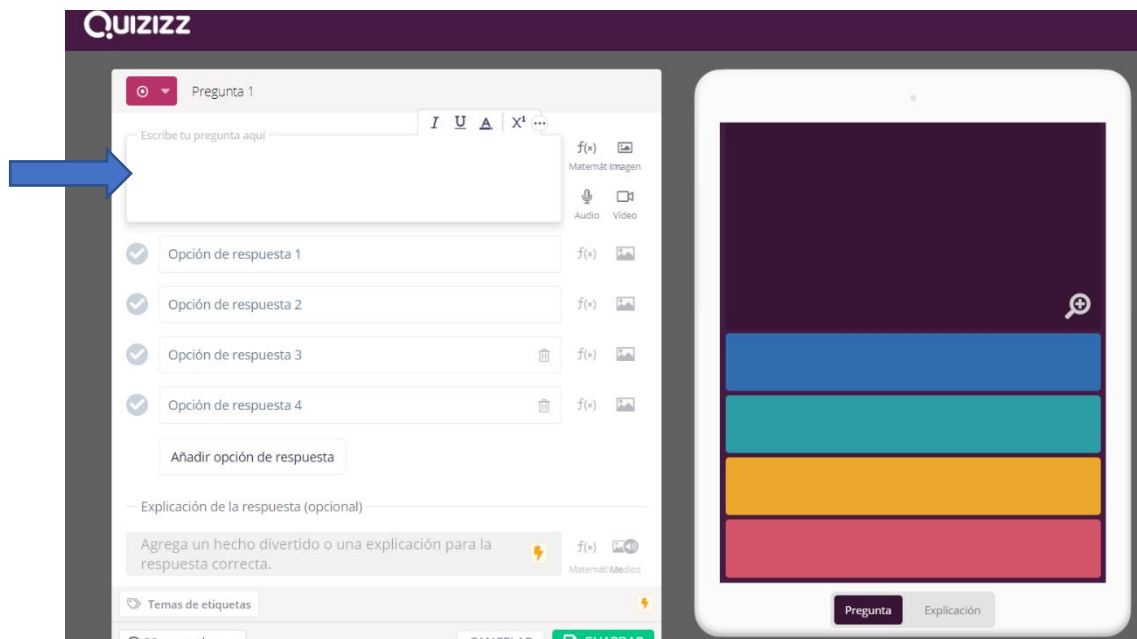
Se puede escribir preguntas creadas o también se puede teletransportar desde la librería preguntas que ya existen en Quizizz. Dar clic en escribe la tuya propia.



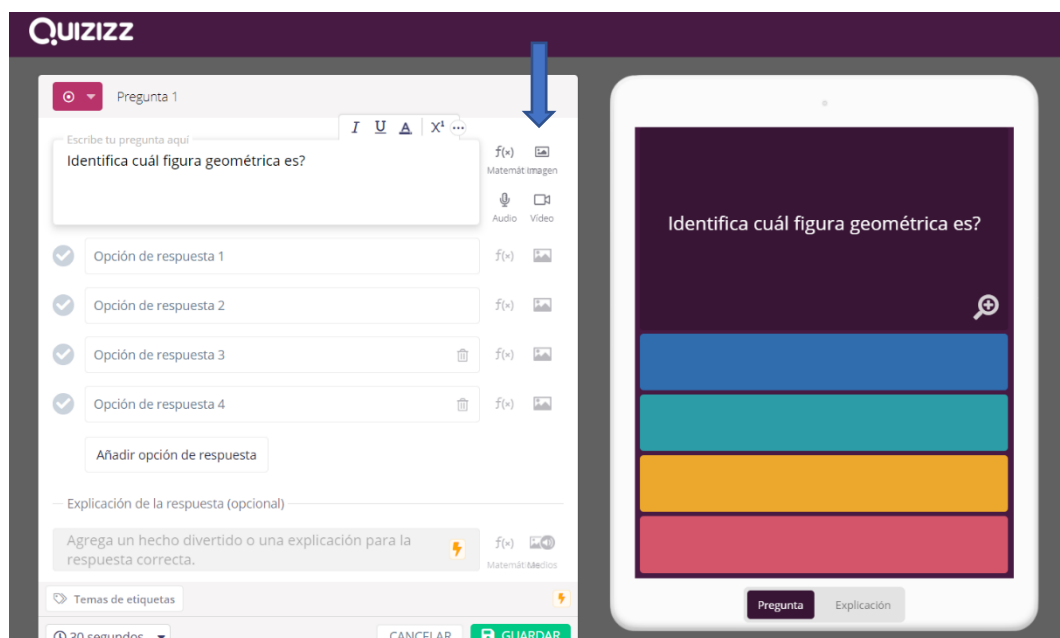
Se puede realizar varios tipos de preguntas para realizar el juego que se desea. Dar clic en opción múltiple.



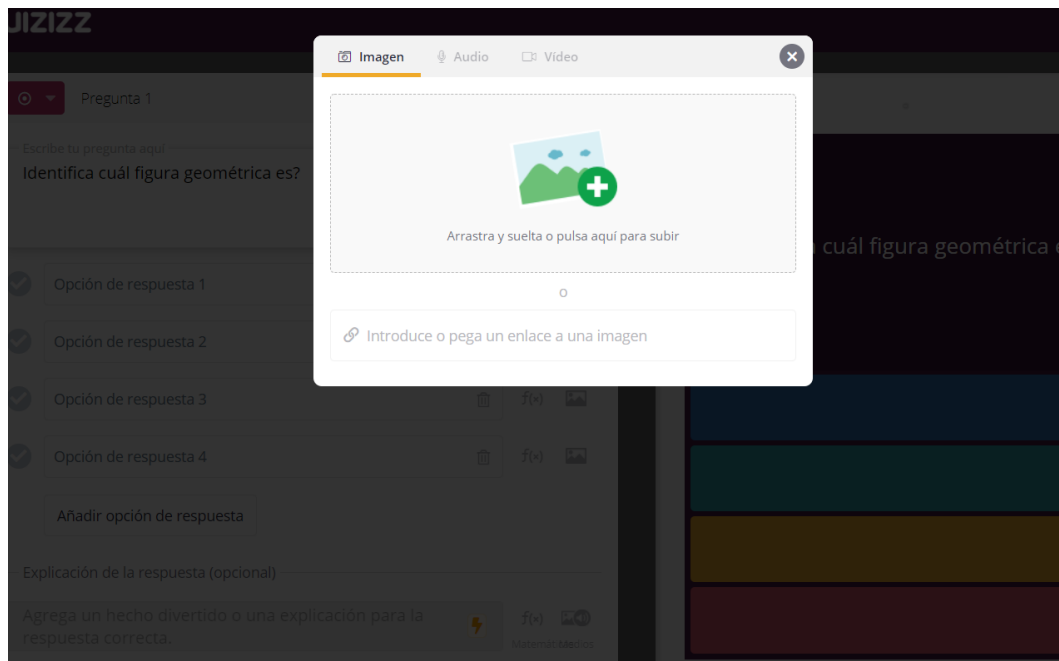
Se puede crear la pregunta, escribir la pregunta deseada, también se coloca imágenes, audio, formulas matemáticas o videos en caso que se desee.



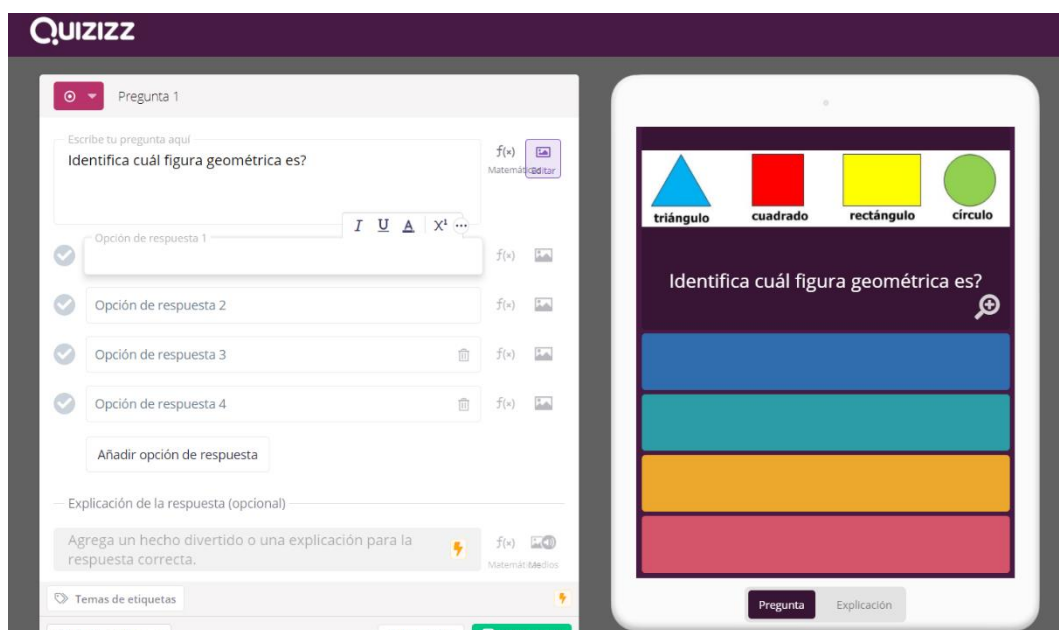
Para colocar la imagen de la pregunta se da clic en el botón donde se encuentra una imagen.



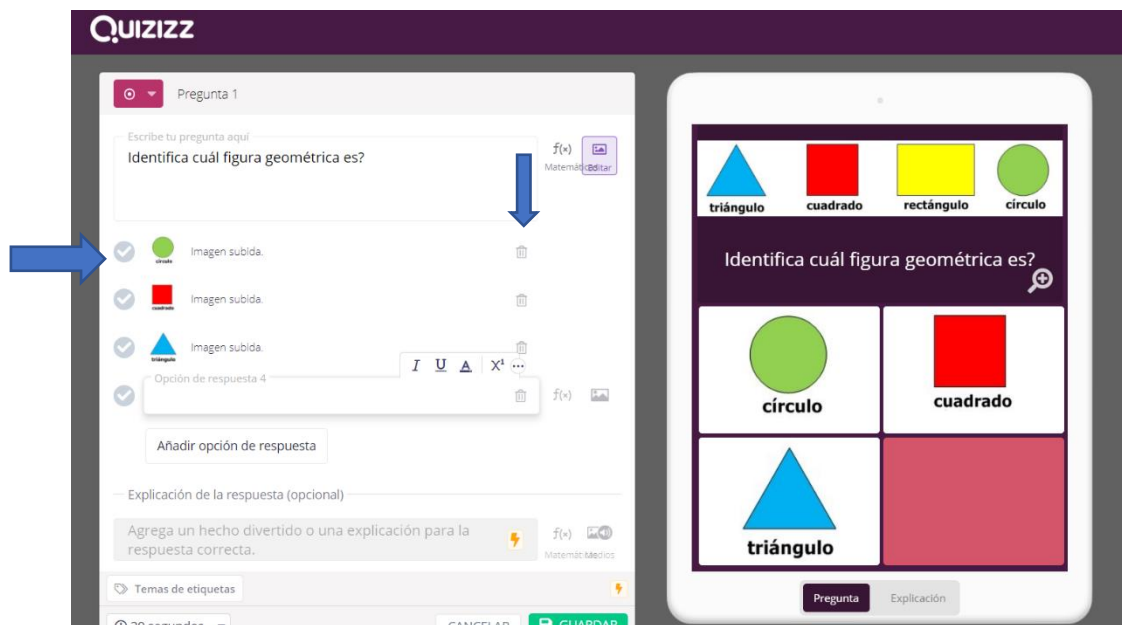
Aparecerá este recuadro en el que se busca del computador la imagen deseada para colocar en la pregunta. Una vez seleccionada la imagen ya se aparecerá automáticamente en la pregunta.



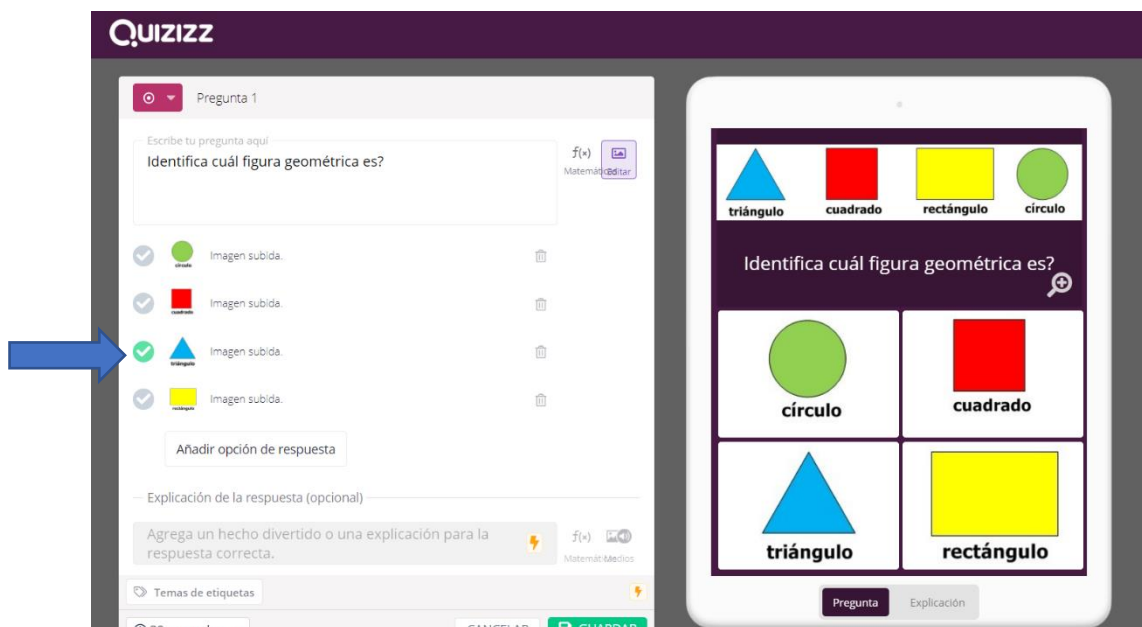
Aparecerá en la parte derecha como va quedando la pregunta.



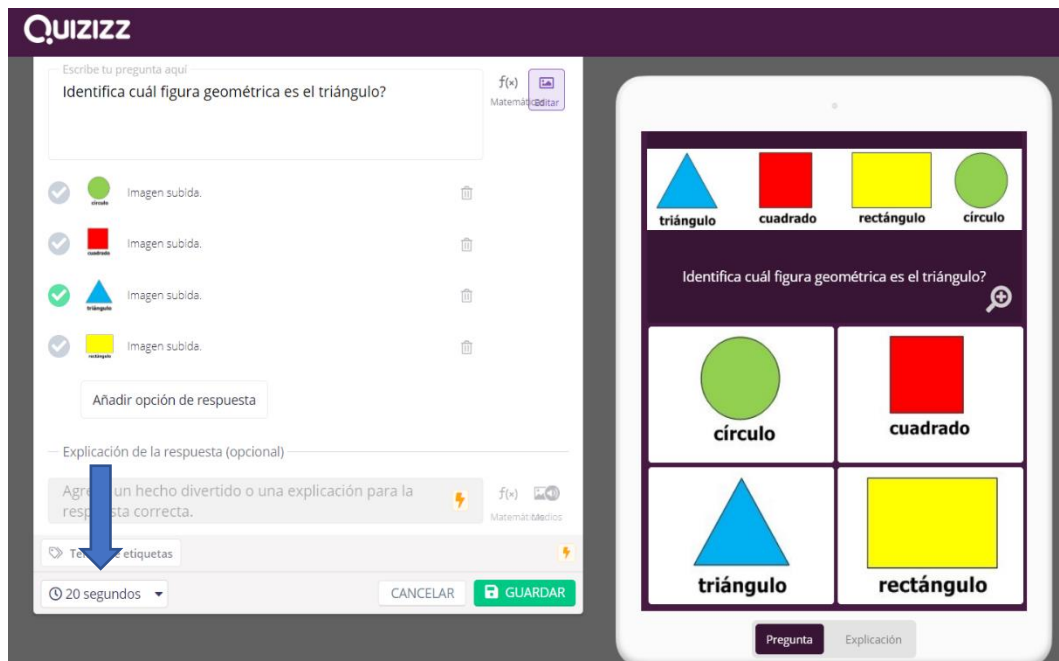
Para las opciones de respuestas se puede escribir la respuesta o poner una imagen deseada. Para ingresar la imagen dar clic en el botón con dibujo imagen.



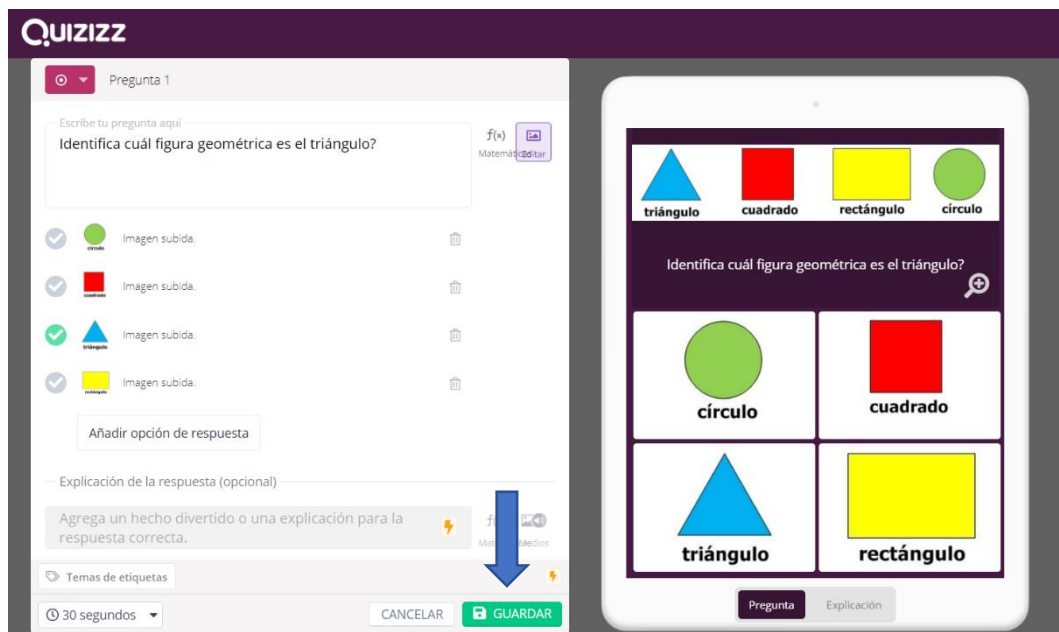
Escoger la respuesta correcta dar clic en el botón donde se encuentra el visto en la respuesta correcta.



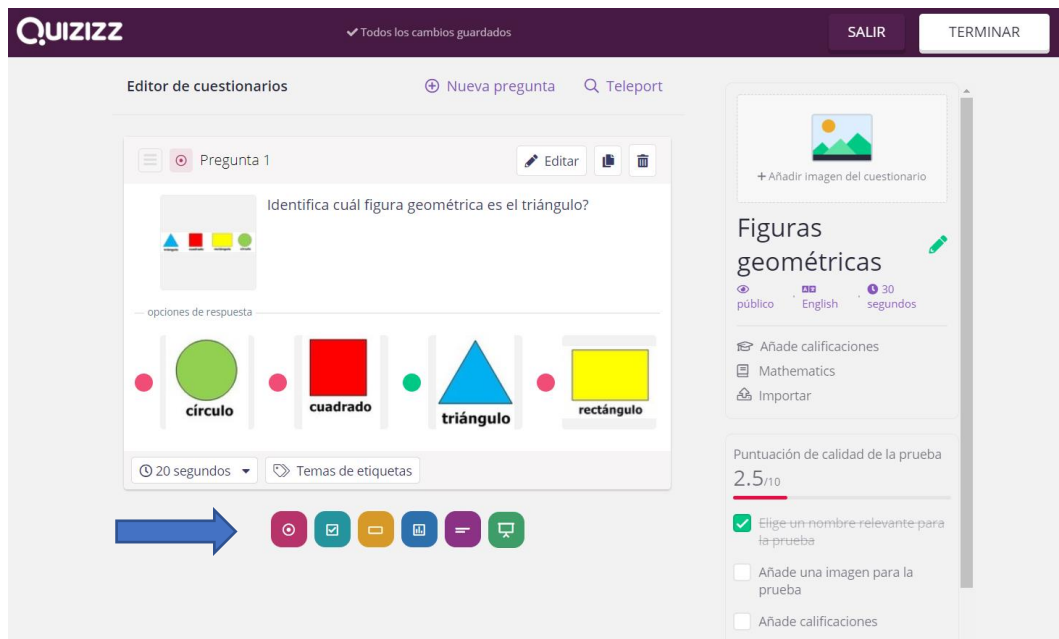
Se puede seleccionar el tiempo para realizar esta pregunta. Dar clic en el botón de tiempo y escoger el tiempo deseado.



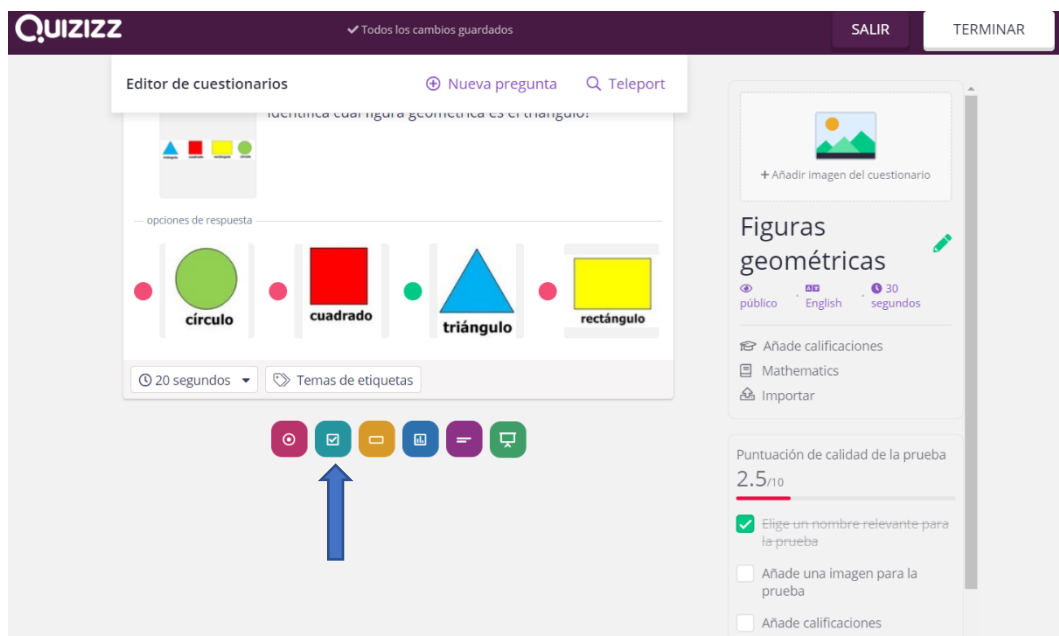
Una vez terminada la pregunta y señalar la respuesta correcta, en el lado derecho muestra como quedo la pregunta terminada. Poner en el botón de guardar.



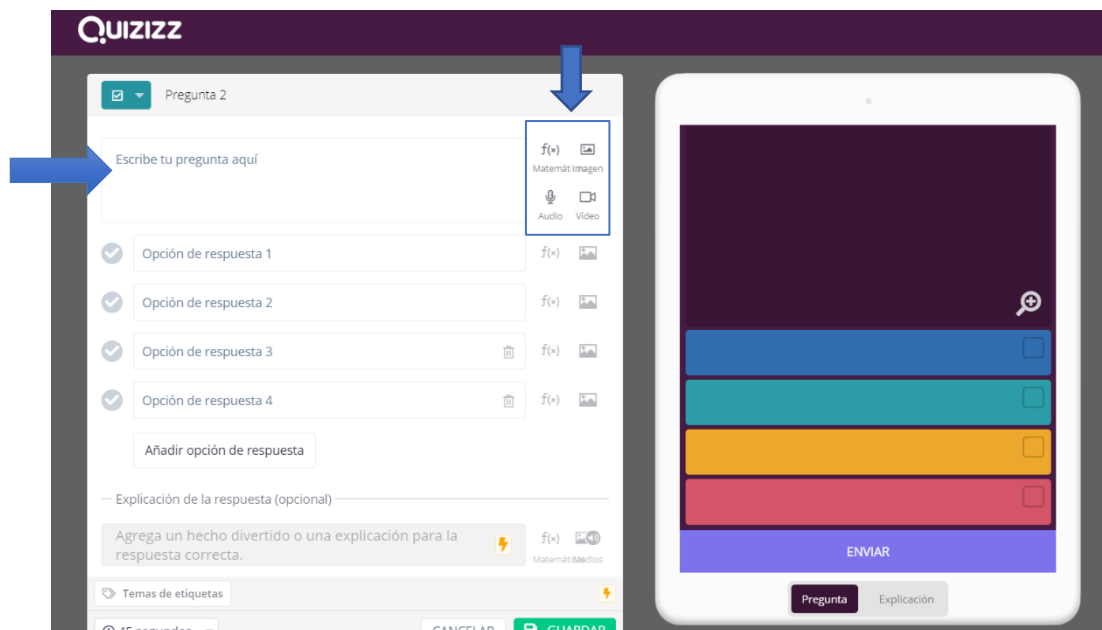
Quedara la pregunta ya guardada, también da la opción para poder para escoger otro tipo de pregunta para continuar haciendo el cuestionario.



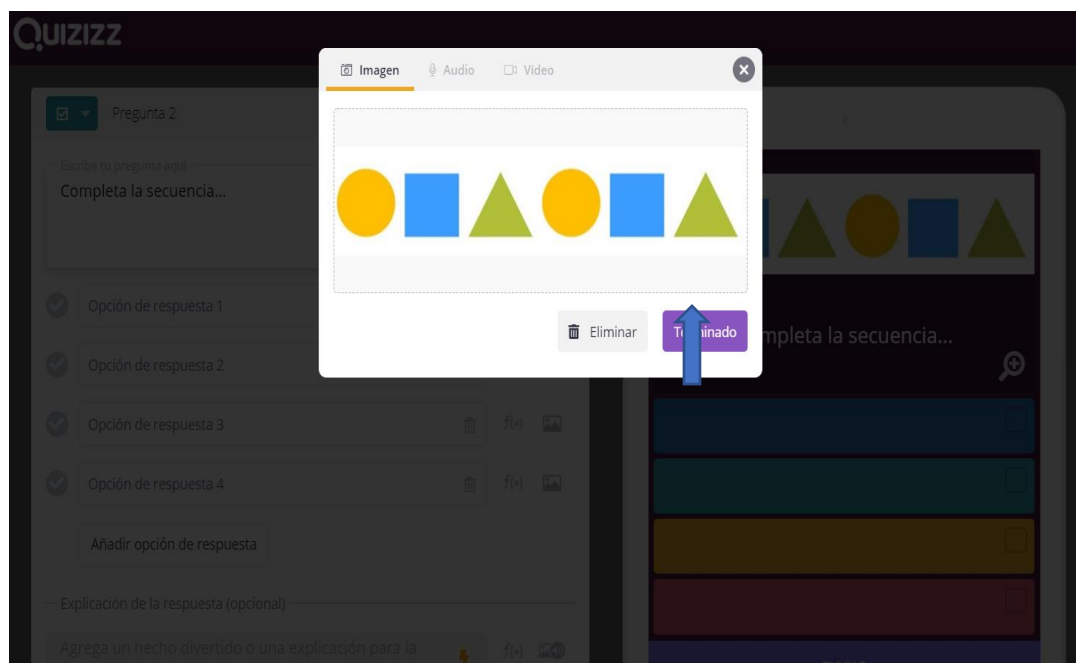
Se selecciona la opción de caja, dar clic en el botón de color turquesa para realizar la nueva pregunta.



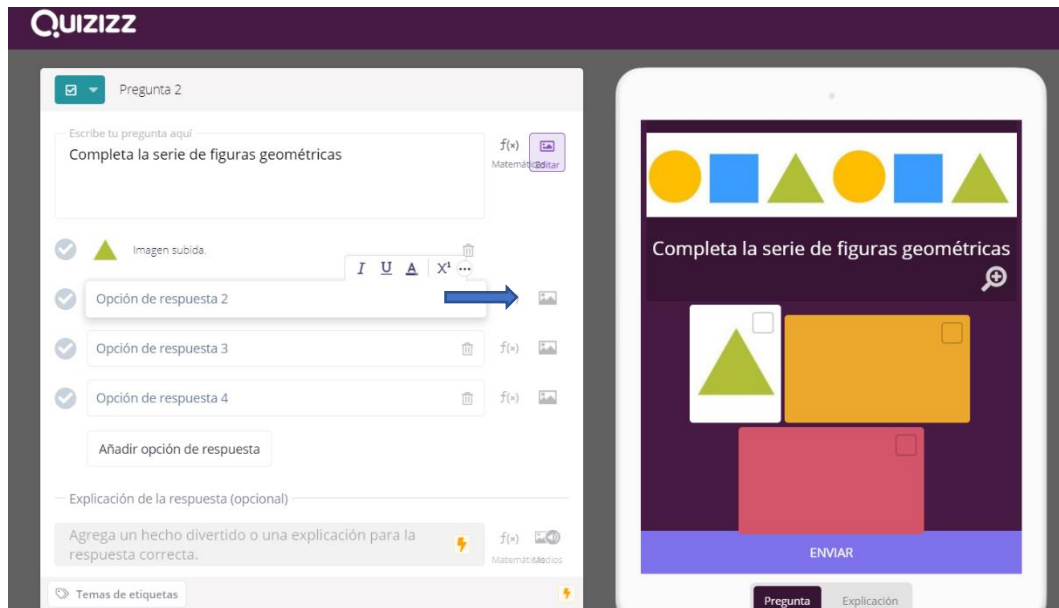
Aparecerá la imagen de la pregunta que se puede realizar. Partir escribiendo la pregunta deseada, se puede aumentar fórmula matemática, imagen audio y video.



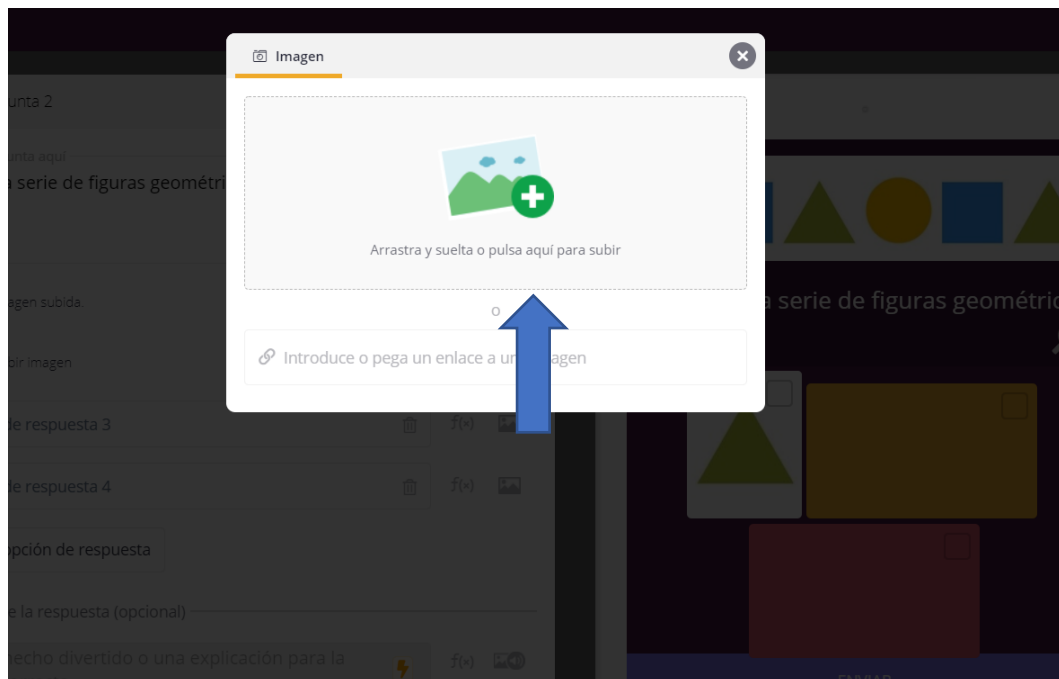
Una vez escrita ya la pregunta, dar clic en el botón de imagen y escoger la imagen que se desea colocar en la pregunta. Dar clic en terminado.



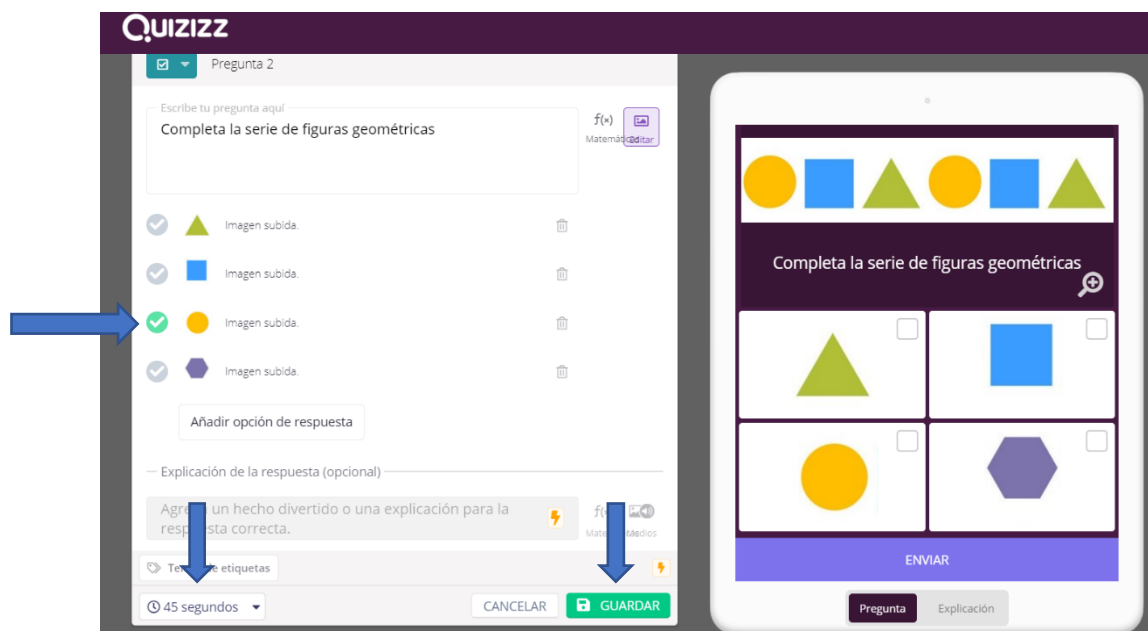
Para realizar las alternativas de las respuestas se puede escribir las alternativas o colocar una imagen. Para colocar la imagen se da clic en el botón imagen de cada alternativa.



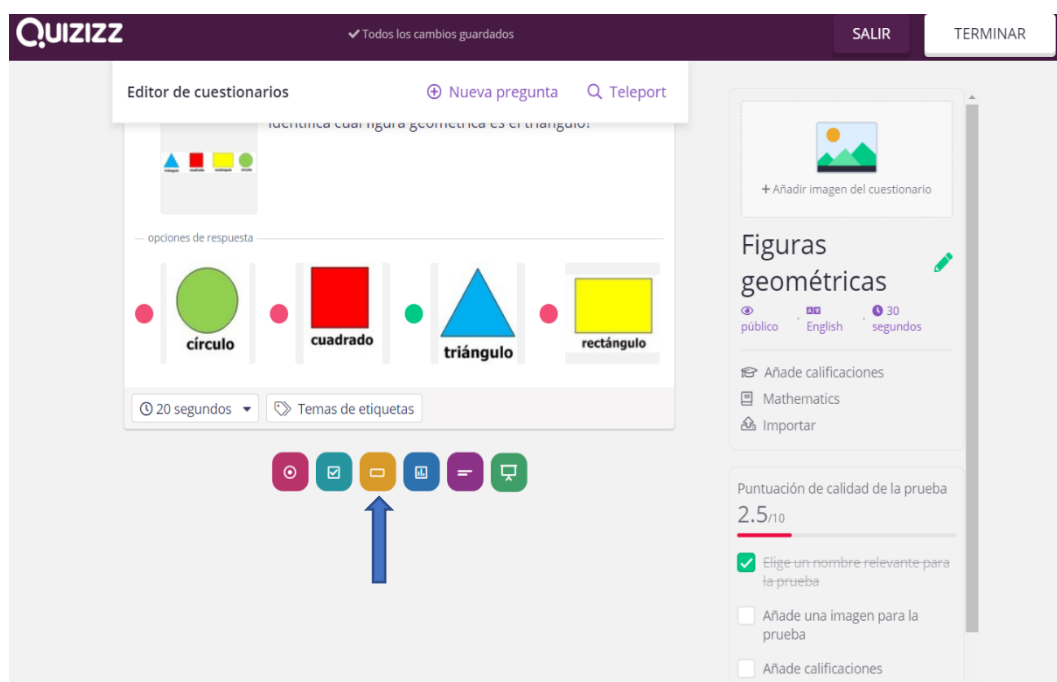
En el recuadro se da clic y se selecciona la imagen que se encuentre en el computador y aparecerá automáticamente.



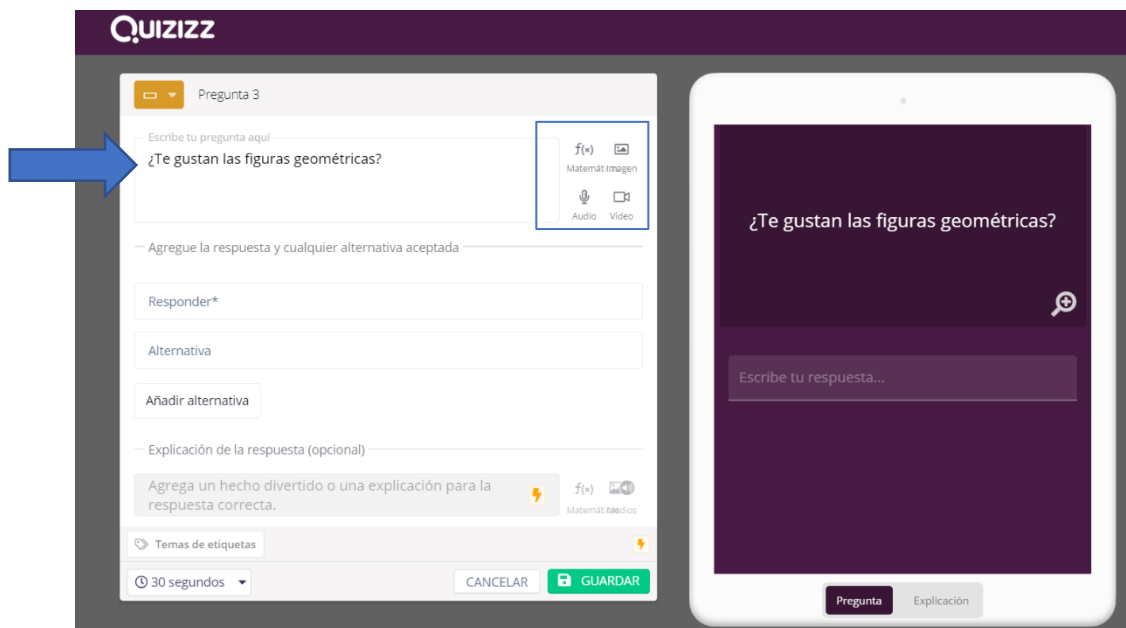
Una vez completar las alternativas de respuestas deseadas, se selecciona una o varias respuestas correctas dando clic en el botón de visto. Tomar en cuenta el tiempo que se necesita para realizar esta pregunta y dar clic en guardar.



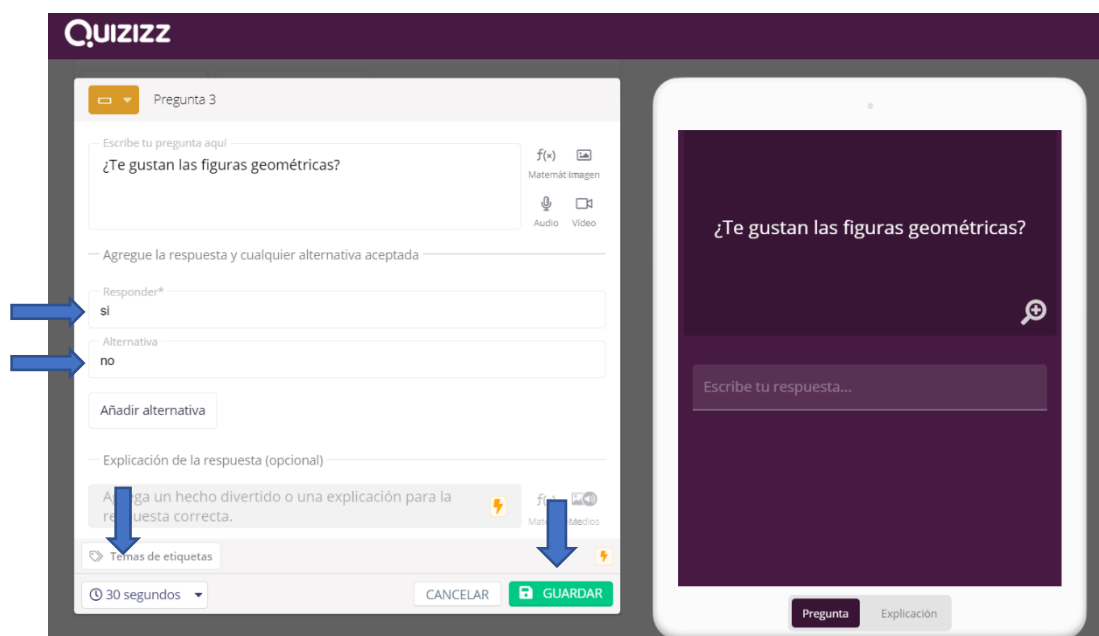
Se selecciona la tercera alternativa de pregunta llamado rellenar el espacio en blanco. Dar clic en el botón de color amarillo.



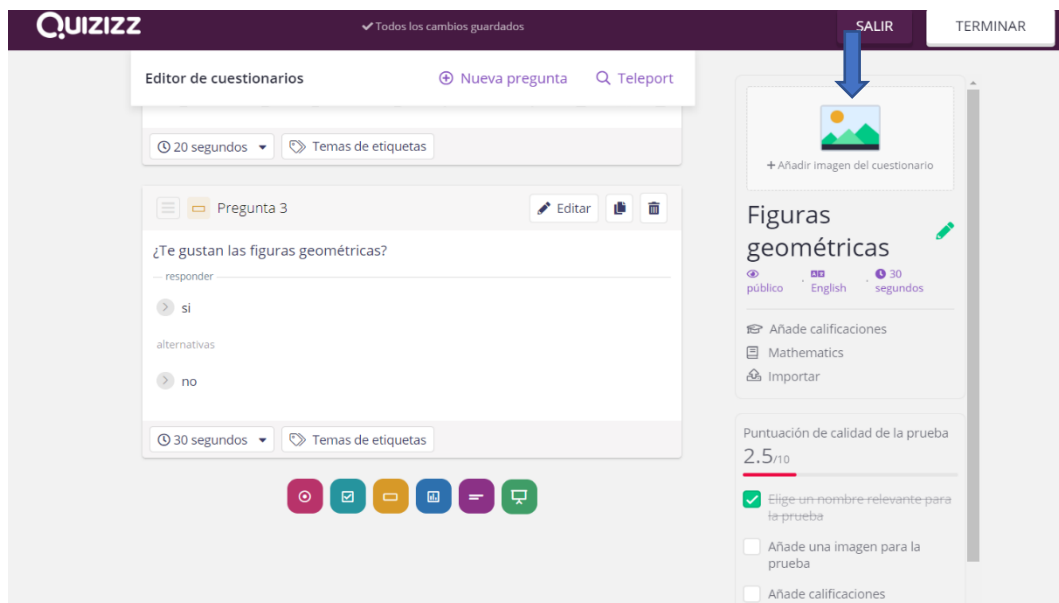
Se realiza la pregunta deseada, si se desea se puede colocar imagen, video, audio o fórmula matemática.



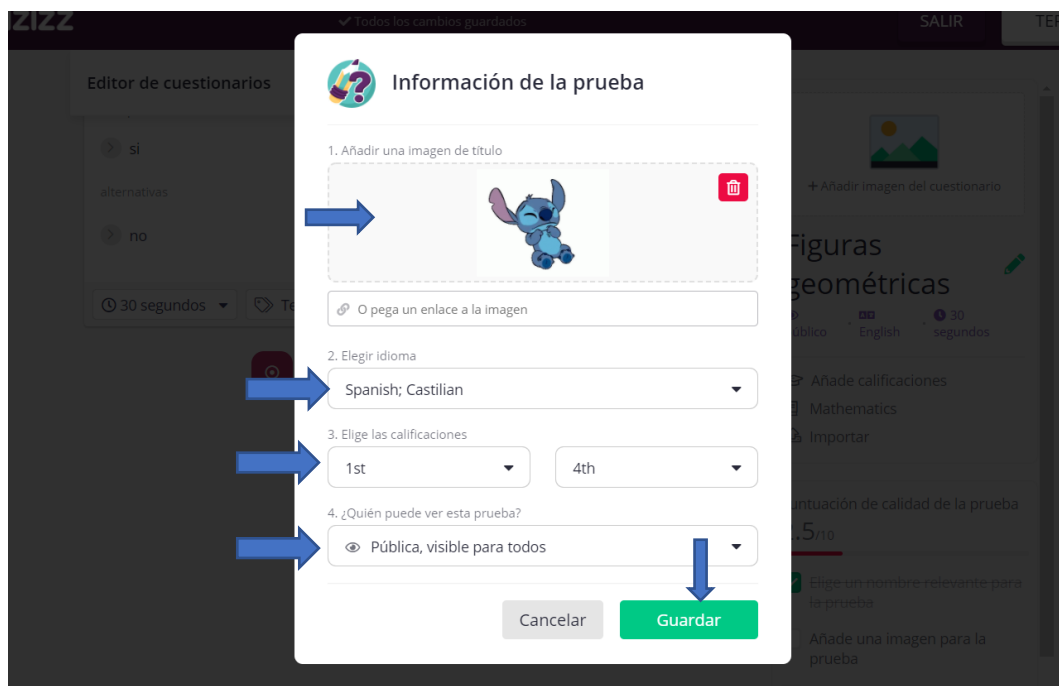
Se coloca la respuesta se puede poner una o varias alternativas, colocar el tiempo deseado para realizar esta actividad y dar clic en guardar.



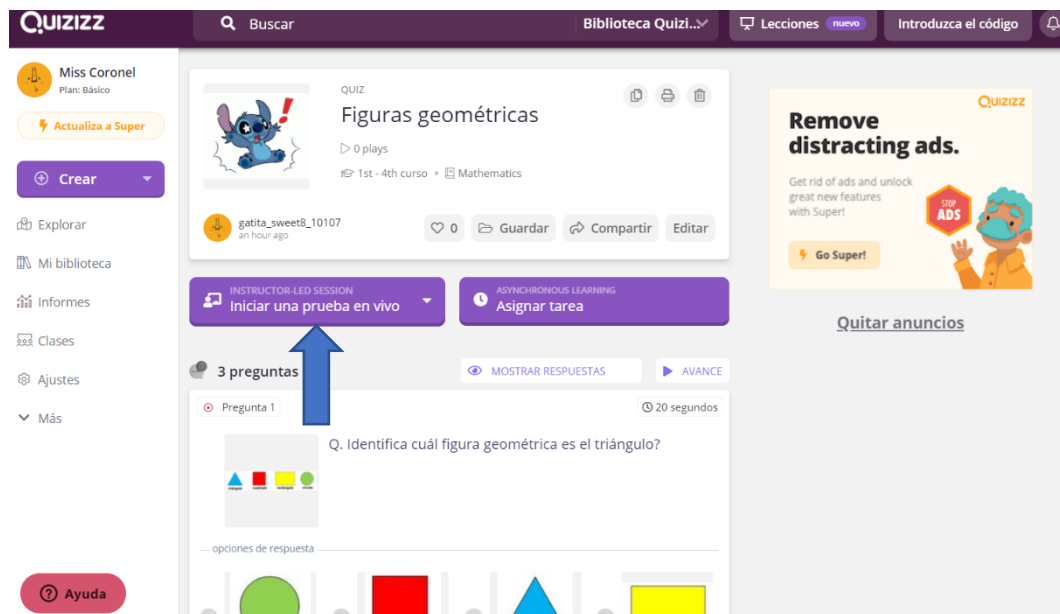
Una vez terminadas las preguntas deseadas ir al lado derecho, dar clic en el botón añadir imagen del cuestionario.



Aparecerá un recuadro en el que se debe colocar una imagen, elegir el idioma deseado, como se desea calificar y que sea visible para todos. A continuación dar clic en guardar.

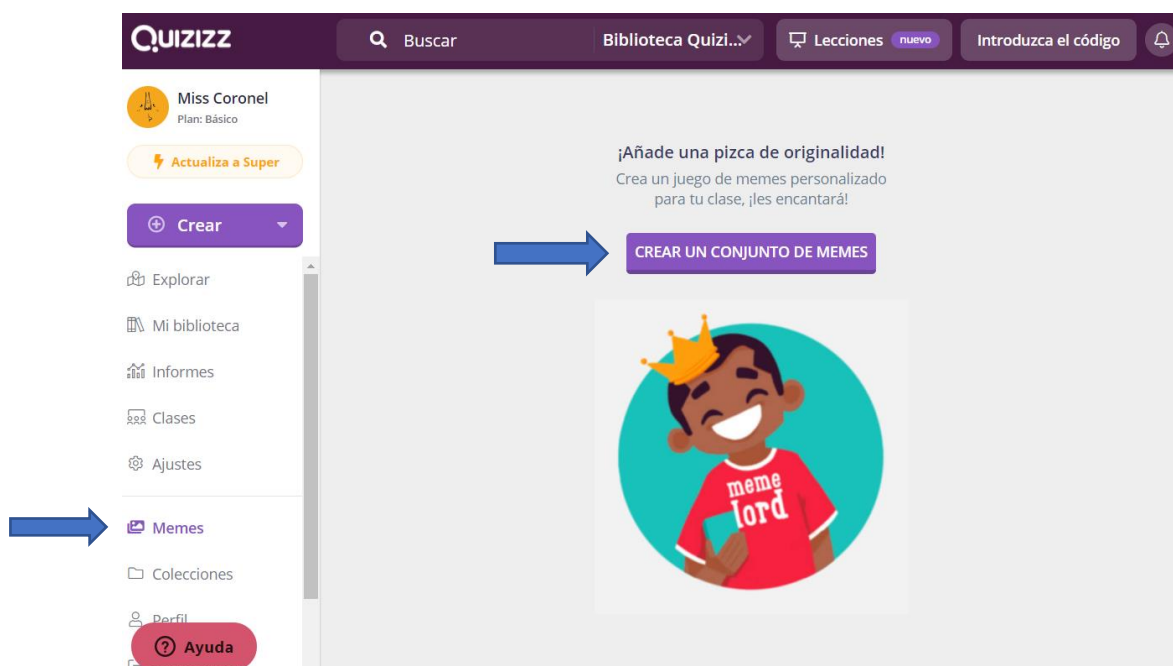


Y ya está creado el cuestionario, automáticamente aparecerá en el perfil para ser utilizado.

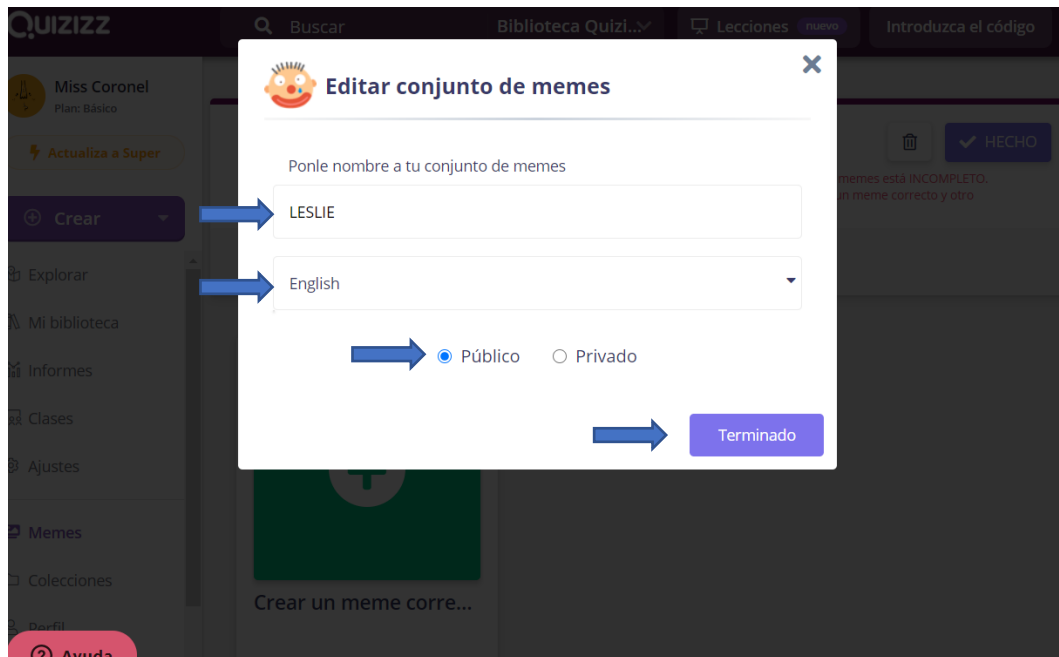


4. Realizar los memes para las preguntas

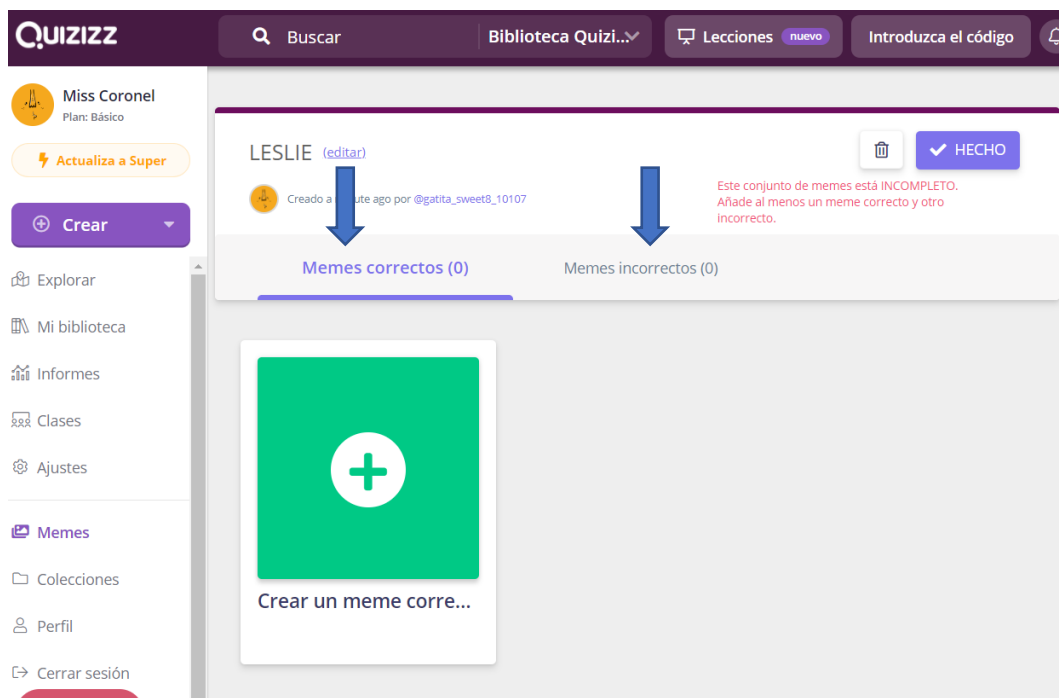
Dar clic en memes, se encuentra en la parte izquierda de la aplicación y aparecerá la opción para poder añadir los memes. Estos memes servirán para al momento que el niño contesté la pregunta le comenté si respondió de manera correcta o incorrecta. Dar clic en la opción crear un conjunto de memes.



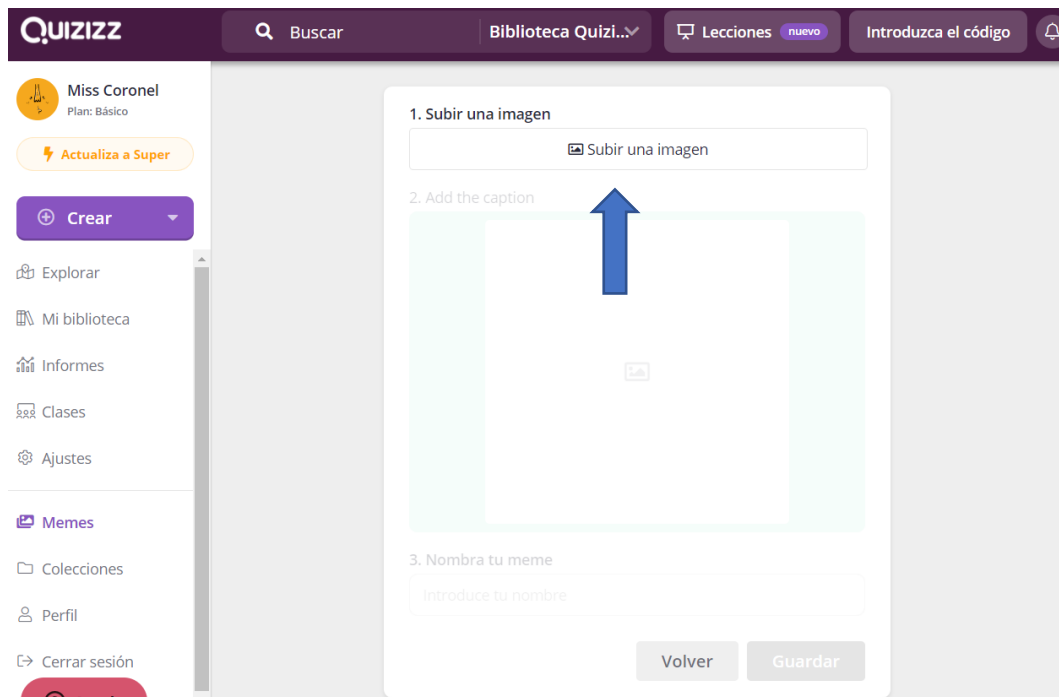
Aparecerá un recuadro que pide el nombre del conjunto de memes, escribir un nombre, se escoge el idioma, la actividad dar clic en publico y por último en terminado.



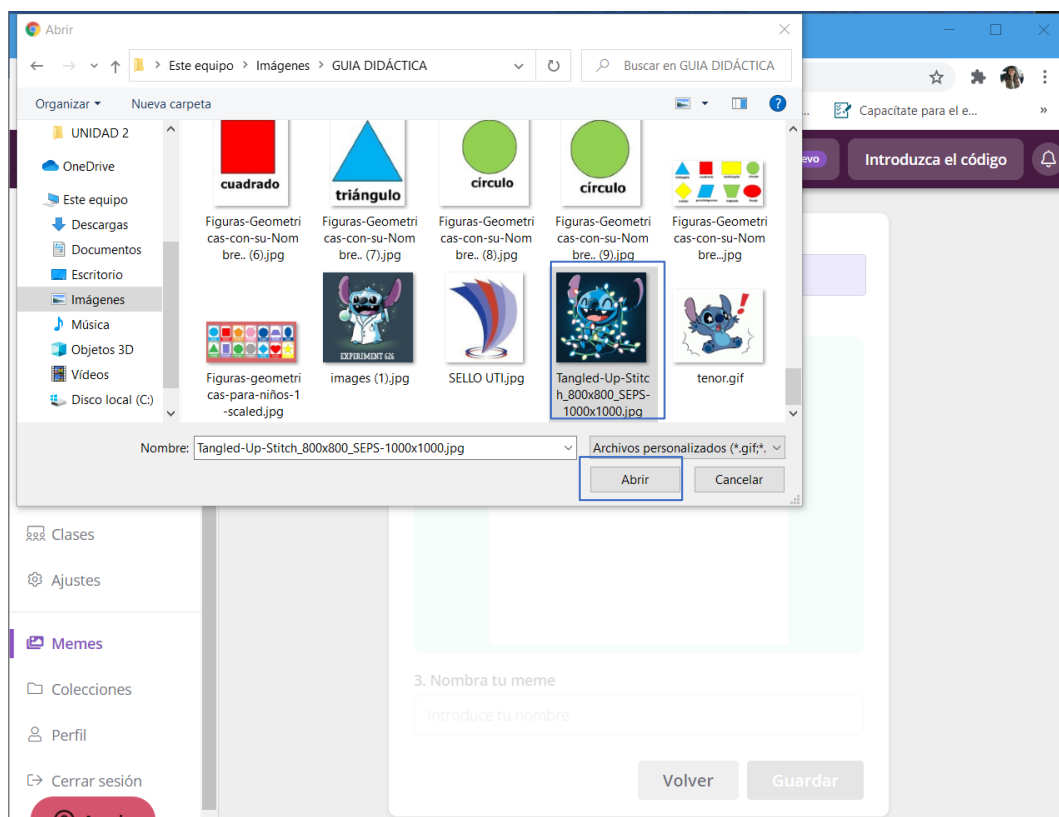
Se creo la carpeta de memes, ahora se puede identificar que hay un lugar para memes correctos y otro para memes incorrectos. Dar clic en el botón de crear un meme correcto.



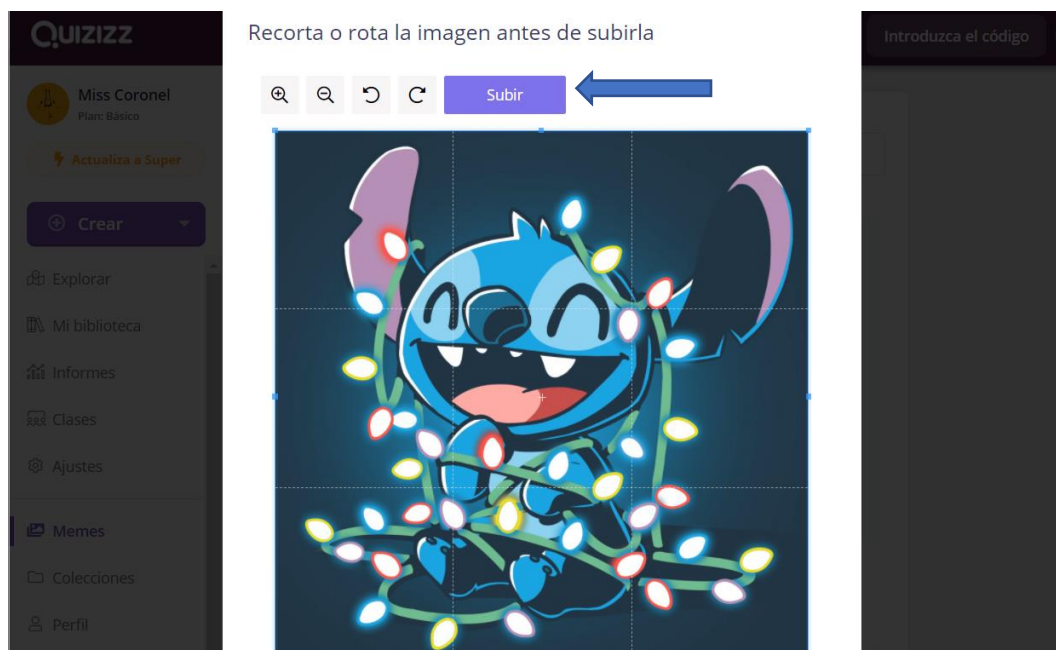
En este recuadro se puede subir la imagen que se desea para meme. Dar clic en subir una imagen.



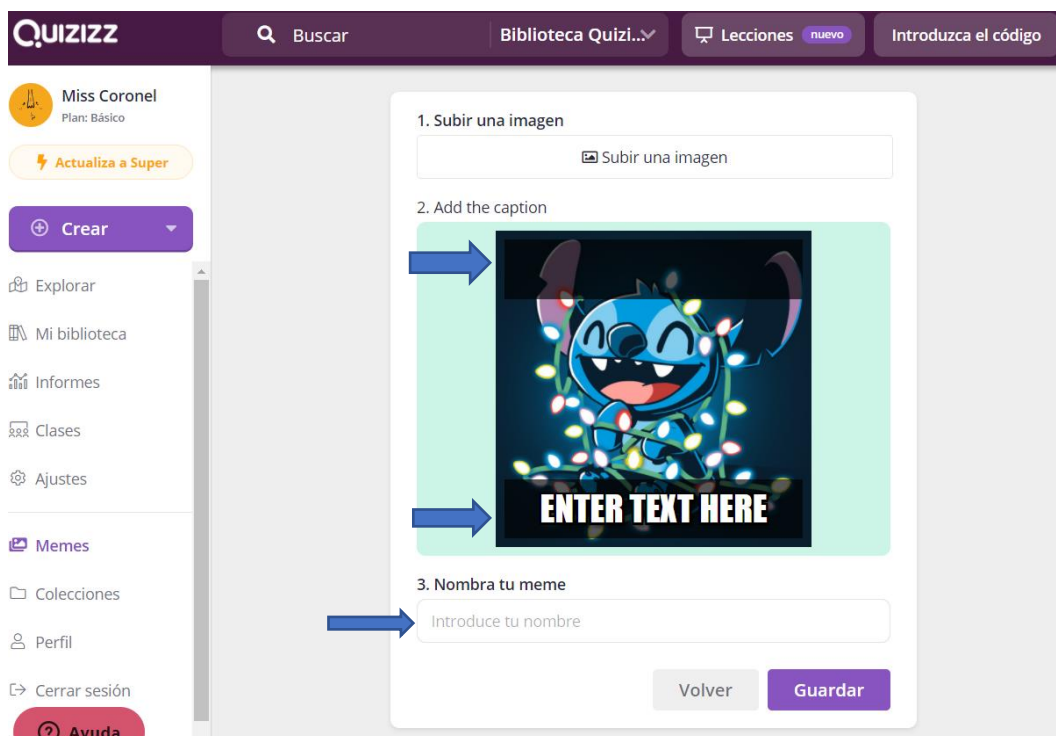
En seguida aparece un recuadro donde se escoge la imagen deseada para crear los memes y se da clic en abrir.



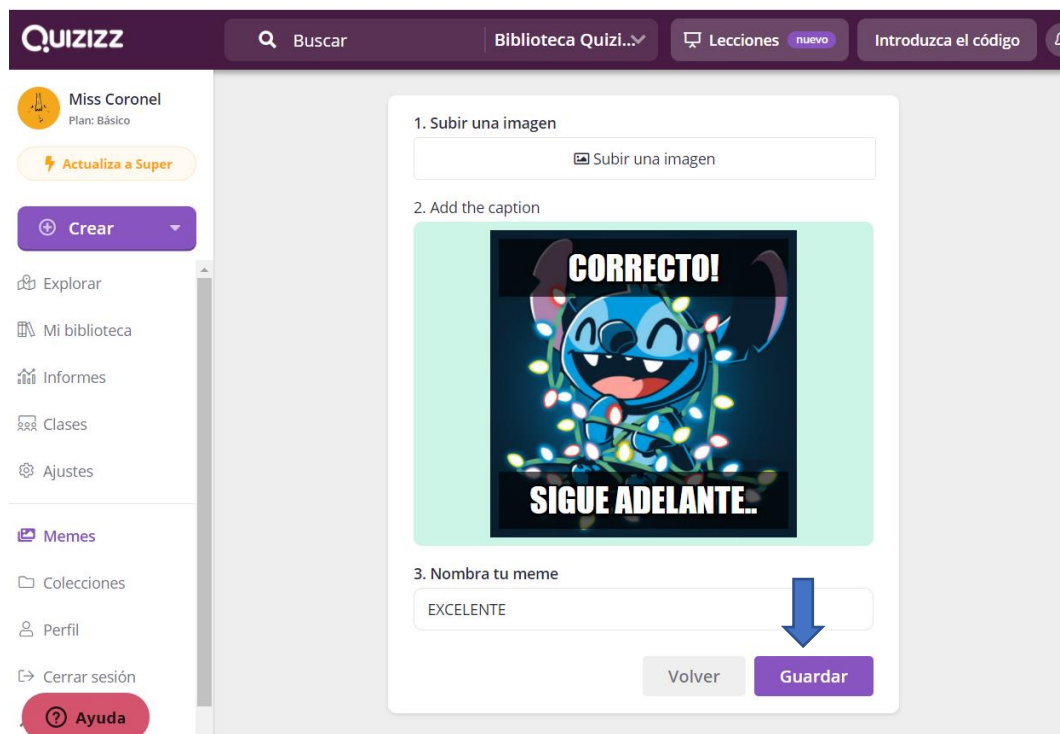
Se puede modificar la imagen al gusto de cada docente y se da clic en subir.



Ahora se desea escribir sobre la imagen un mensaje motivador para que aparezca en el meme, escribir un nombre para el meme. Se da clic en el espacio de agregar texto y se escribe el mensaje.

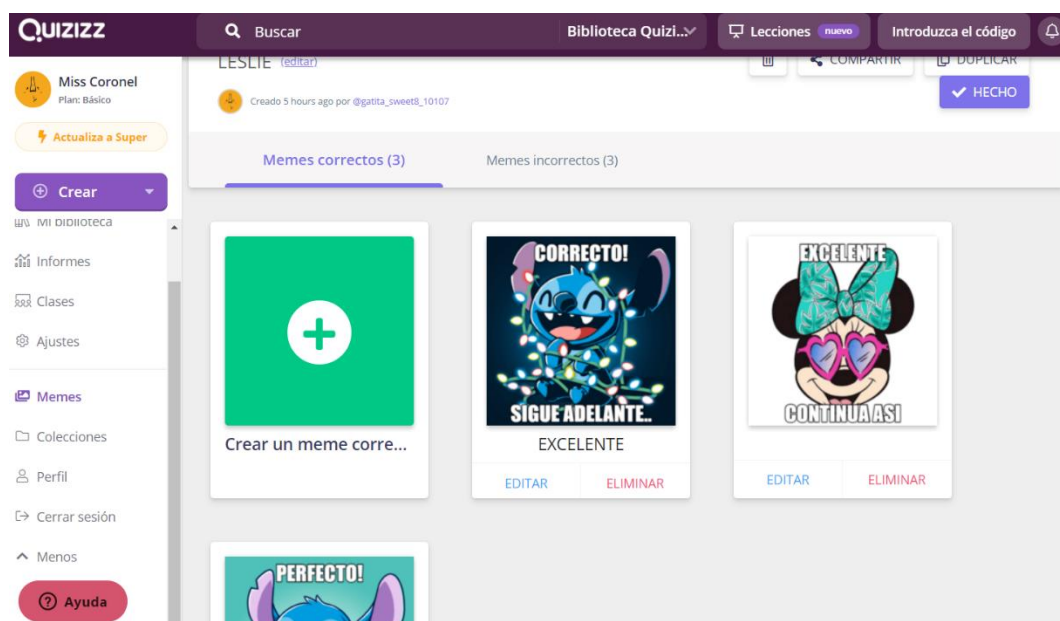


Una vez completados los espacios en blanco para escribir ya se procede a dar clic en guardar y estará creado automáticamente el meme.

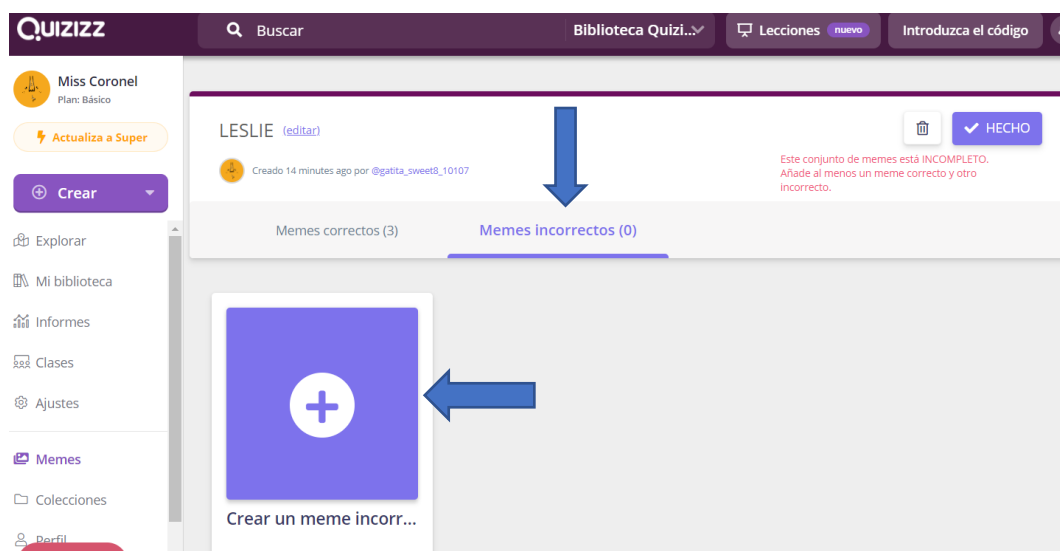


The image shows the Quizizz meme creation interface. On the left is a sidebar with the user's name 'Miss Coronel', plan 'Básico', and buttons for 'Actualizar a Super', 'Crear', 'Explorar', 'Mi biblioteca', 'Informes', 'Clases', 'Ajustes', 'Memes', 'Colecciones', 'Perfil', 'Cerrar sesión', and 'Ayuda'. The main area has a purple header with 'Quizizz', a search bar, and navigation links. The creation steps are: 1. 'Subir una imagen' with a placeholder 'Subir una imagen'. 2. 'Add the caption' with a preview of a meme featuring Stitch and the text 'CORRECTO! SIGUE ADELANTE..'. 3. 'Nombra tu meme' with a text input containing 'EXCELENTE'. Below the input are 'Volver' and 'Guardar' buttons.

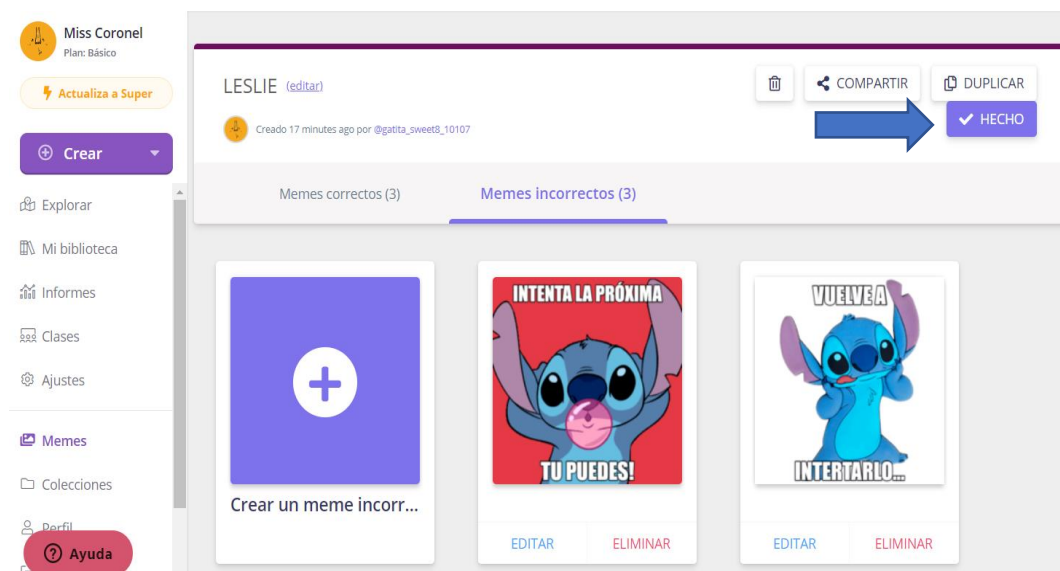
Se procede a realizar los mismos pasos para crear todos los memes deseados hasta estar satisfecho con la actividad.



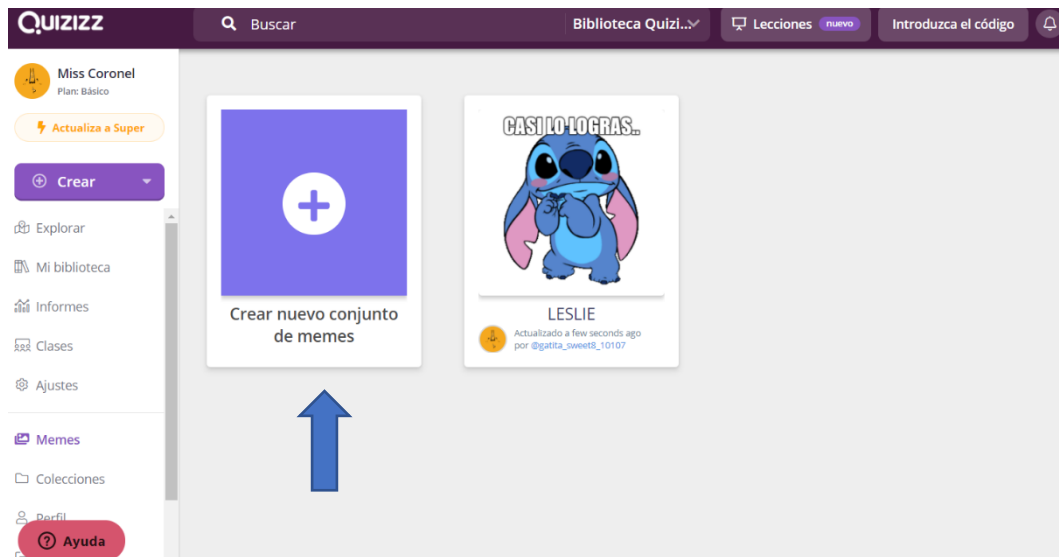
Ahora se pasa a los memes incorrectos y de igual forma se realiza el mismo procedimiento que se hizo para crear los memes.



Así mismo se pueden crear todos los memes que se desee de la misma forma que se creo los anteriores. Una vez terminado los memes correctos e incorrectos dar clic en el botón hecho y quedara guardados para que aparezcan en las preguntas de los cuestionarios de forma aleatoria.



Y se tendrá ya la carpeta con los memes creados, si se desea se puede crear otro conjunto de memes siguiendo los pasos anteriores.





RECURSOS LÚDICOS DIGITALES Nº4:

MEDIOS AUDIOVISUALES

Contenido:

- Pinterest

Nombre: Pinterest



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

Objetivo: identificar la aplicación para el desarrollo de destrezas cognitivas en los estudiantes.

Ámbito de aprendizaje: ámbito de relación lógico matemática.

Indicador de logro: obtiene autonomía al momento de realizar diferentes actividades.

Recursos:

- internet
- computadora
- celular

Procedimientos didácticos:

- Actividades iniciales (fecha, asistencia, bienvenida)
- Saludo: Canción del hola
“hola, hola, para ti y para mí, hola, hola, este canto empieza aquí, rapidito, más ligero, me pongo el sombrero, se me cae, lo levanto y aquí termina el canto.
- Adivinanza
“soy más de uno sin llegar a tres, y llego a cuatro cuando dos me des”.
- Presentar los números del 1 al 20 e reconocerlos mediante la observación de diferentes dibujos de números con cantidades.
- Realizar un rompecabezas cortando las piezas y armando en orden los números.
- Lograr ver imágenes de varios números, reconocer cada uno con su cantidad en la aplicación para la identificación de cada uno de los números, sus características y su relación con varios objetos.
- Repetir los pasos que realiza el docente y responder correctamente con seguridad.
- Realizar la actividad cada uno en su computador mediante las indicaciones del docente.
- Cantar la canción del aplauso
“bravo, bravo, bravo, bravísimo, bravo; lo hicimos muy bien”.

Sugerencias metodológicas:

- Se puede realizar varios temas diferentes mediante esta aplicación.

Evaluación: comprobar la confianza, creatividad y realización correcta en cada actividad al momento que reconoce los números en los recursos lúdicos digitales.



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

1. Identificar que es Pinterest

Ingresa a la página <https://www.pinterest.es/> para identificar y conocer cómo influye esta aplicación en el desarrollo integral de cada niño.

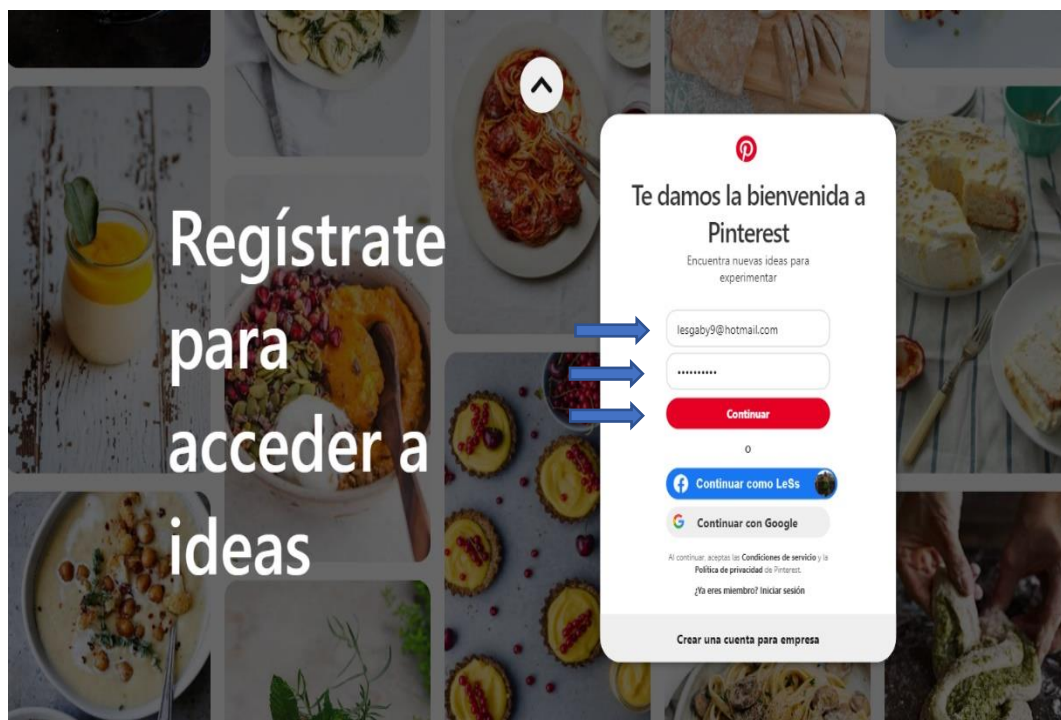


2. Crear a una cuenta de Docentes

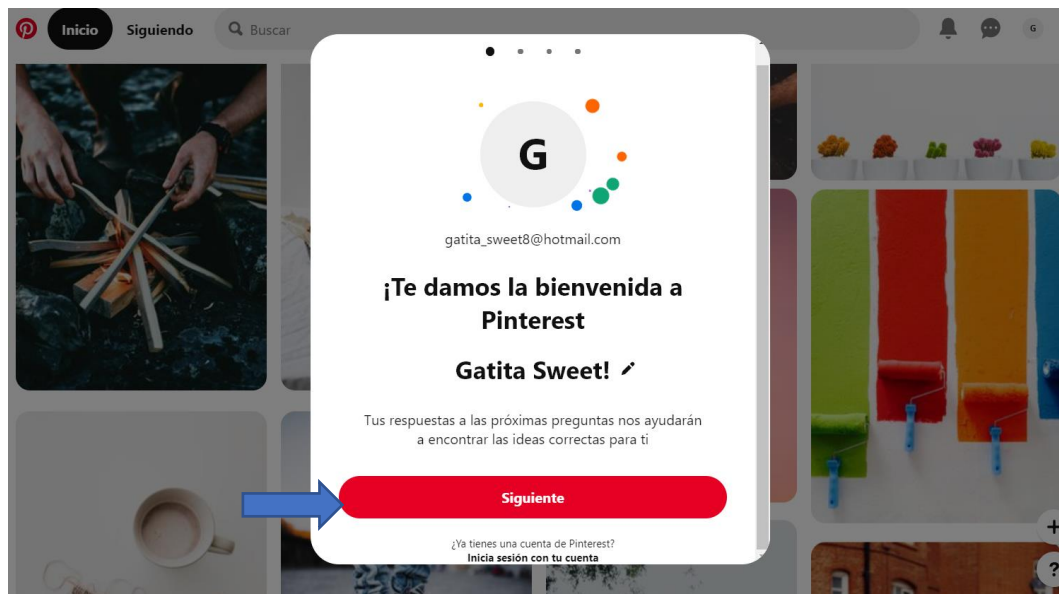
Al abrir la página <https://www.pinterest.es/> dar clic en registrarse, se encuentra en la parte superior derecha.



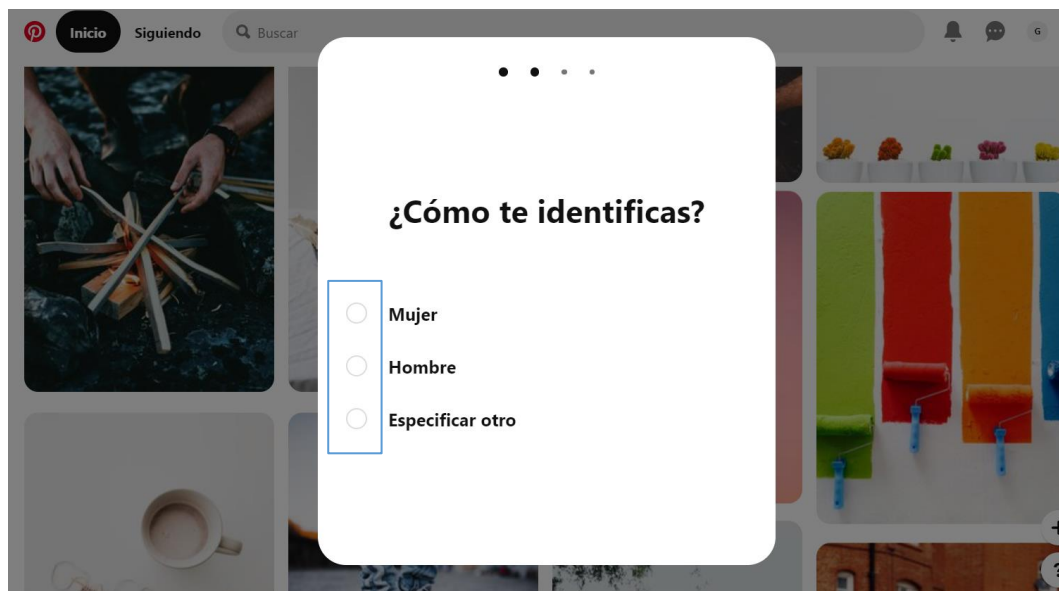
Para poder registrarse aparece un recuadro en el que se da a notar que existen tres formas para lograr registrarse, la primera es colocando el correo electrónico y una contraseña nueva deseada y dar clic en continuar.



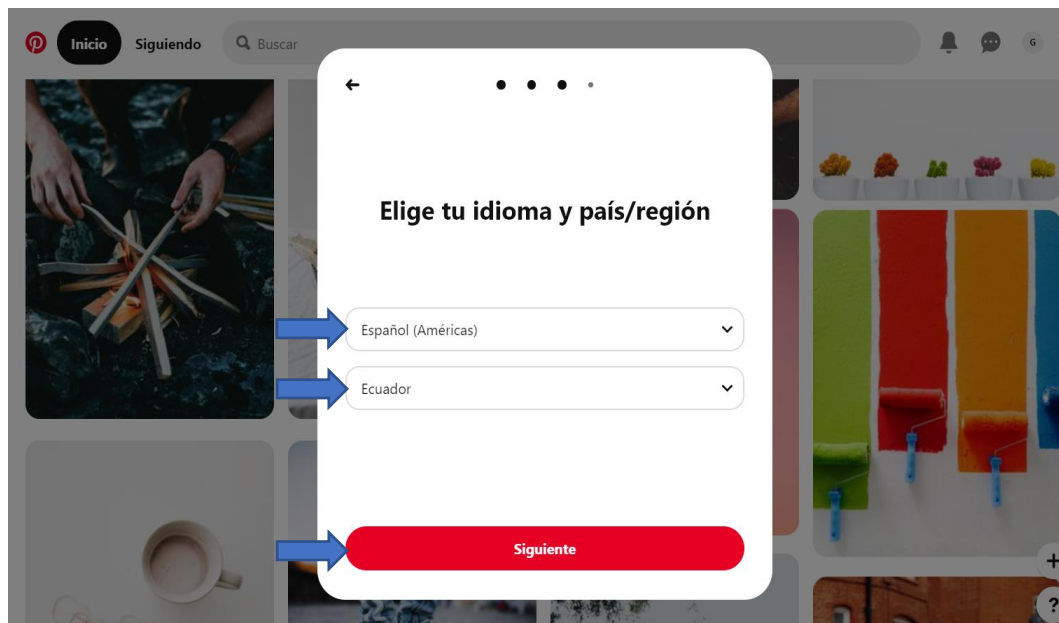
Aparecerá un mensaje en el que da la bienvenida a Pinterest y pide dar clic en el botón de siguiente.



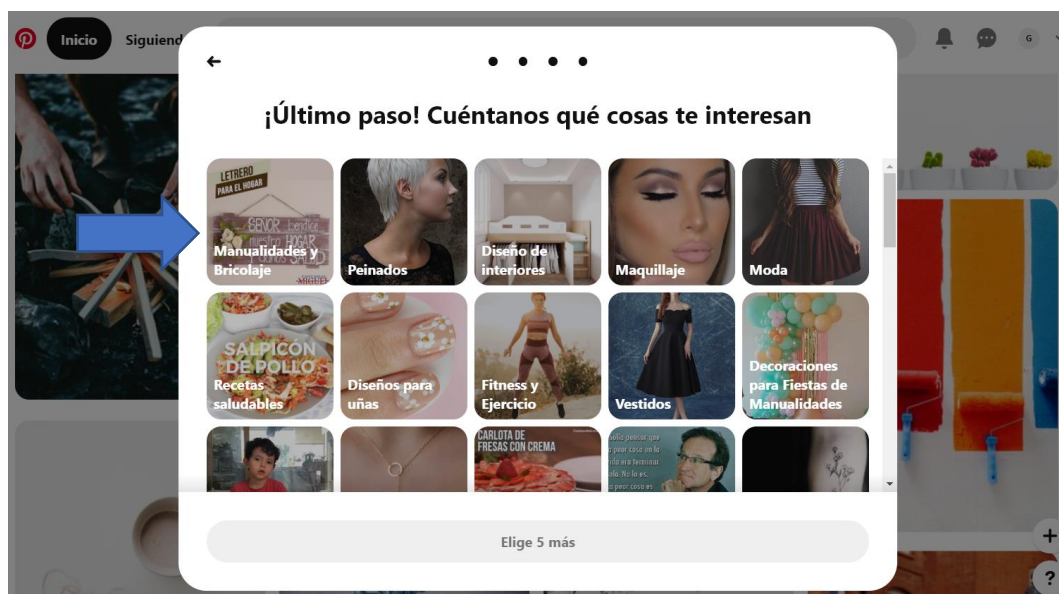
Completar el dato que aparece a continuación, dar clic en el botón en blanco de acuerdo a lo deseado.



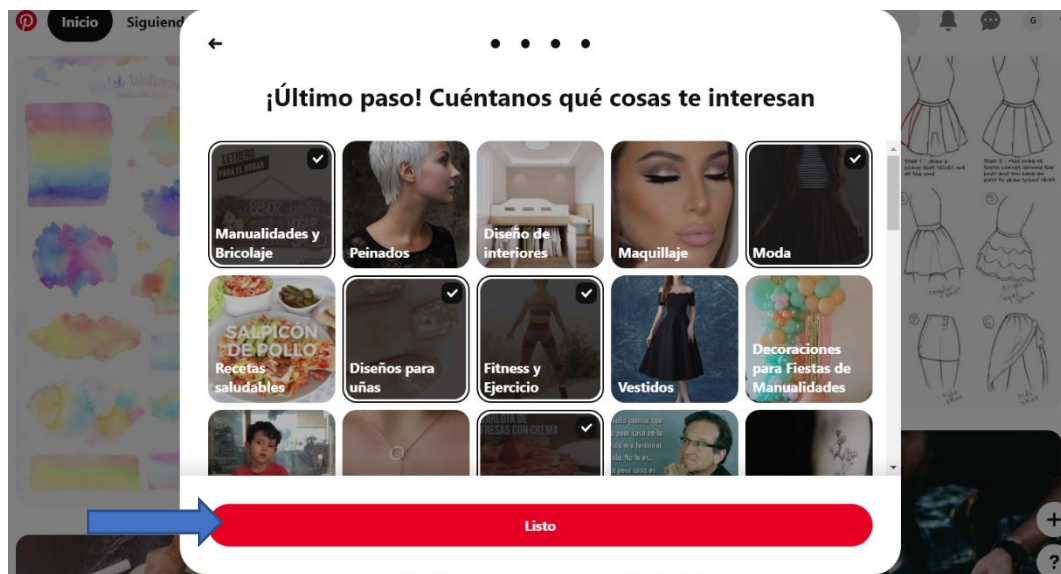
A continuación, se completa el idioma y país o región donde se encuentra y se da clic en siguiente.



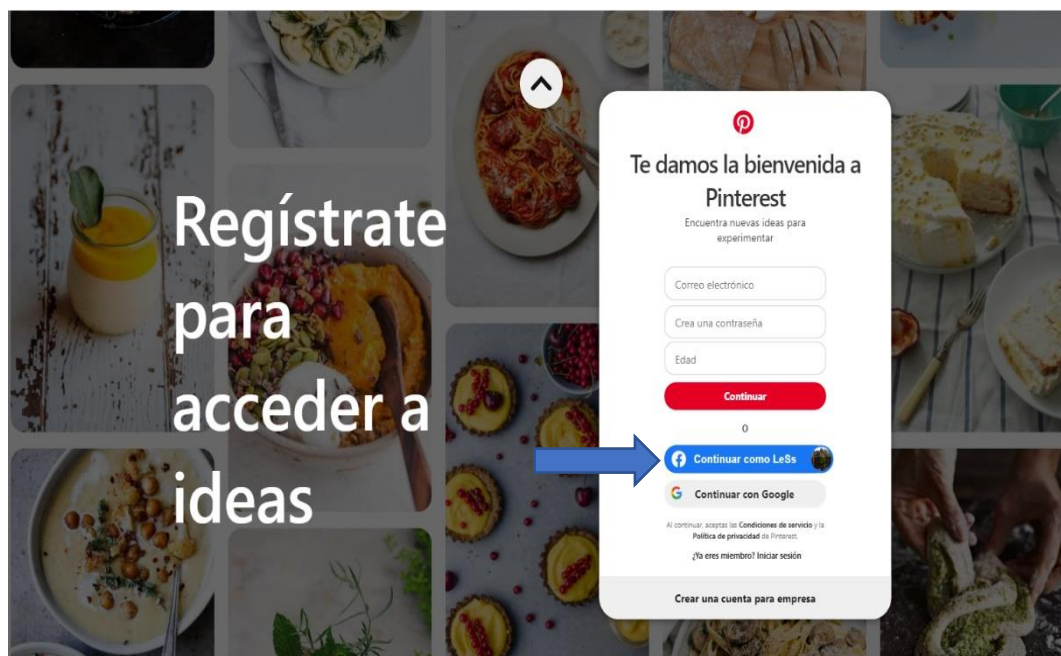
Se puede escoger hasta 5 temas de interés a su elección.



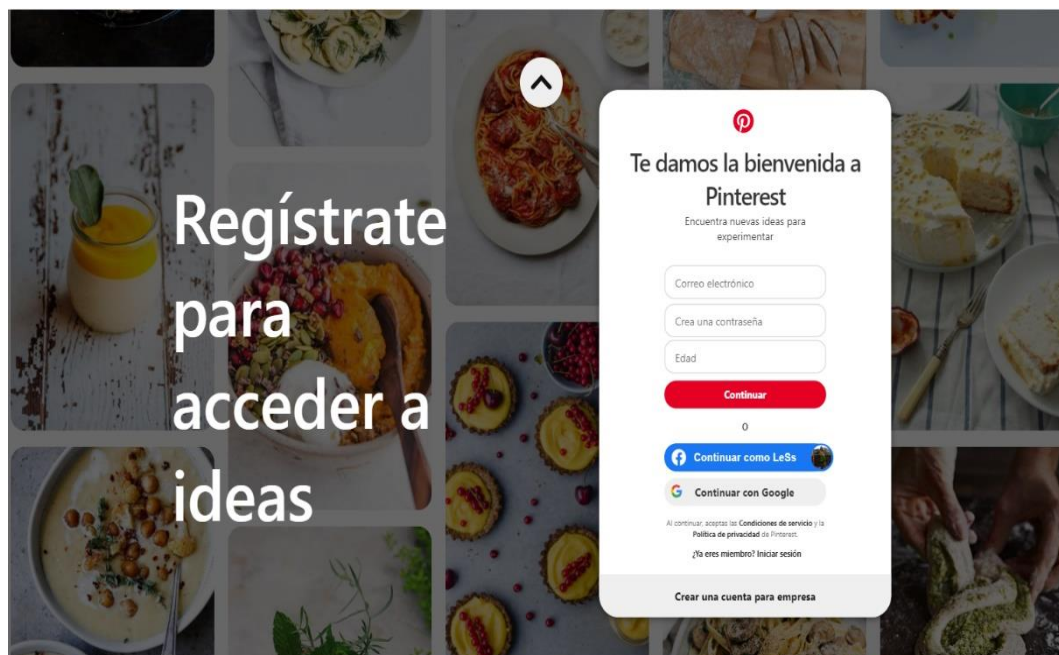
Se decide los temas de interés y se los selecciona, dar clic en botón listo y esta creada su cuenta.



Ahora para crear la cuenta mediante Facebook dar clic en el botón de color azul continuar con Facebook y se creada automáticamente la cuenta en Pinterest.

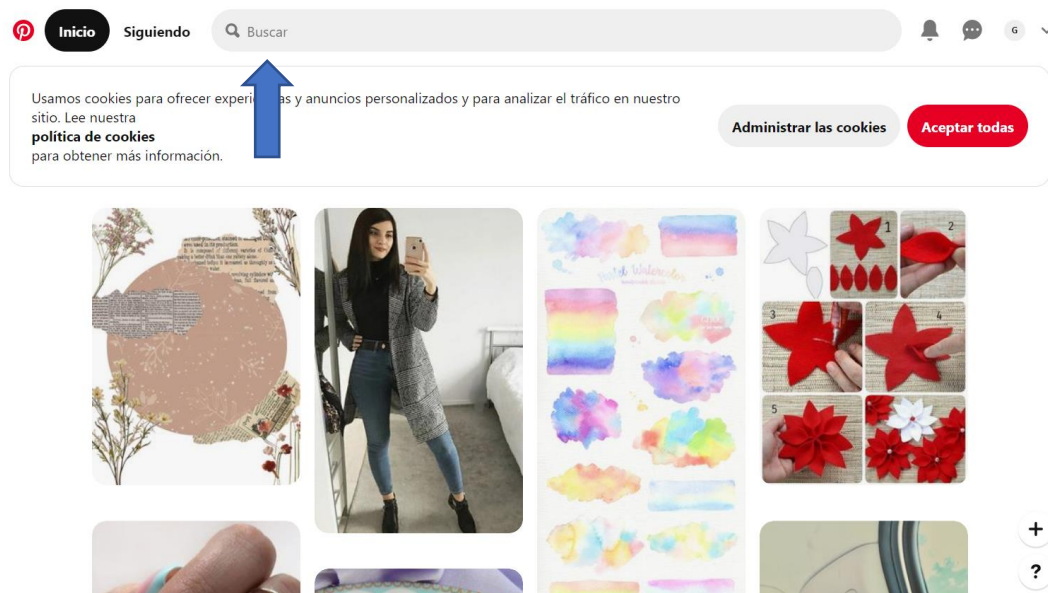


Para poder registrarse con cuenta Gmail se puede dar clic en continuar con Google, se selecciona el Gmail deseado y se crea automáticamente la cuenta.



3. Crear a una cuenta de Docentes

Aparece la página principal con todos los intereses que se escogió, se puede visualizar y escoger lo deseado. También se puede dar clic en buscar y buscar el tema deseado.



Al dar clic en el botón siguiente y aparecerá página que se puede escoger al agrado de cada uno, dar clic en el botón seguir.

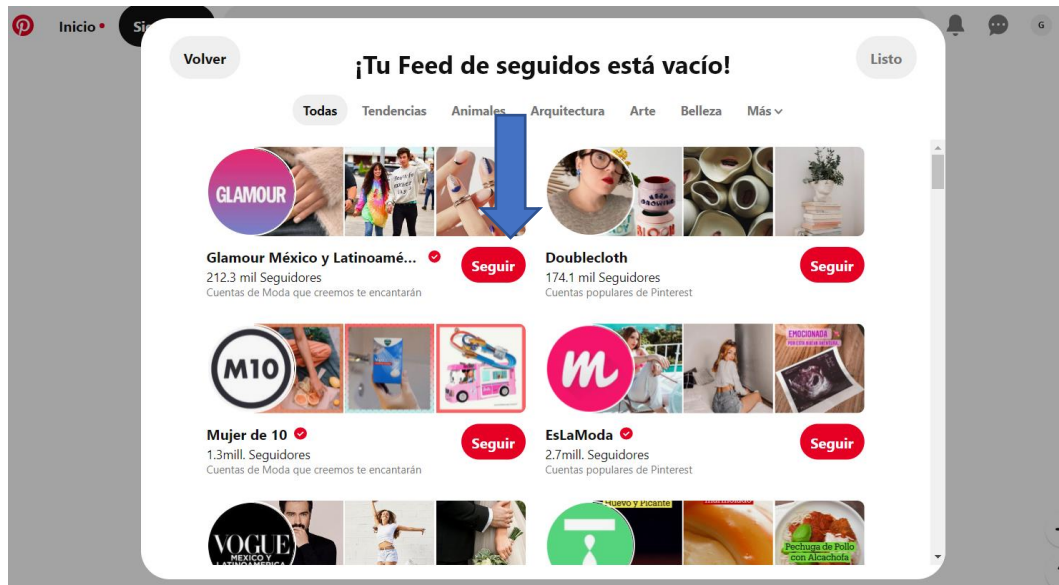


Tabla 41

Plan de Acción Propuesta

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES
Fortalecer el ámbito de la relación lógico matemática en los niños y niñas de cinco a seis años, mediante la utilización de recursos lúdicos digitales	Organizar para la elaboración de una guía didáctica de recursos lúdicos digitales para el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático en los niños de cinco a seis años.	Realización de una solicitud a las autoridades para la aprobación y ejecución de la guía didáctica.	Computadora Impresora Papel bond	1 hora	Leslie Coronel
	Socializar a los docentes la guía didáctica de recursos lúdicos digitales para el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático en	Presentación del material lúdico de manera visual y la socialización de la guía didáctica.	Computadora Guía didáctica Proyector Salón de audiovisuales	2 horas	Leslie Coronel

los niños de cinco a seis años.

- Capacitar a los docentes sobre la guía didáctica de recursos lúdicos digitales para el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático en los niños de cinco a seis años.

Actualización de las planificaciones mediante las nuevas estrategias lúdicas empleadas en la guía.

Guía didáctica 1 horas Leslie Coronel
Modelo de
planificaciones
Computador

Elaborado por: Coronel Leslie

Tabla 42***Plan de capacitación a los docentes***

OBJETIVO DE LA CAPACITACIÓN	CONTENIDOS	METODOLOGÍA	RECURSOS DIDÁCTICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Actualizar a los docentes para fortalecer el ámbito de la relación lógico matemática en los niños y niñas de cinco a seis años, mediante la utilización de recursos lúdicos digitales.	• Educaplay • Genially • ÁrbolABC • Quizizz • Pinterest	Realizar un taller para los docentes de la institución	• Computador • as • celulares • internet • guía didáctica	Analizar y desarrollar la información planteada paso a paso con el fin de obtener aprendizaje significativo en los recursos lúdicos digitales.

Elaborado por: Coronel Leslie

Tabla 43***Administración de la propuesta***

INSTITUCIÓN	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
Unidad educativa Presidente George Washington	Leslie Coronel	• Solicitar permiso a la autoridad. • Convocar a los docentes para la capacitación. • Planificar la capacitación • Análisis de los recursos lúdicos. • Evaluación de la Capacitación.		- autofinanciamiento

Elaborado por: Coronel Leslie

Tabla 44***Evaluación de la propuesta***

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
BÁSICAS	
1. Para qué	Para solucionar el problema de los recursos lúdicos digitales
2. De qué personas	Beneficiarios del primero de Básica
3. Sobre qué aspectos	Recursos lúdicos digitales y Ámbito de relación lógico matemática
4. Quiénes	Los docentes
5. Cuándo	En el año 2020-2021
6. Dónde	Institución educativa Presidente George Washington
7. Cuántas veces	Una vez
8. Qué técnicas de recolección	Listas de cotejo
9. Con qué	Recursos propios
10. En qué situación	En época de pandemia

Elaborado por: Coronel Leslie

BIBLIOGRAFÍA

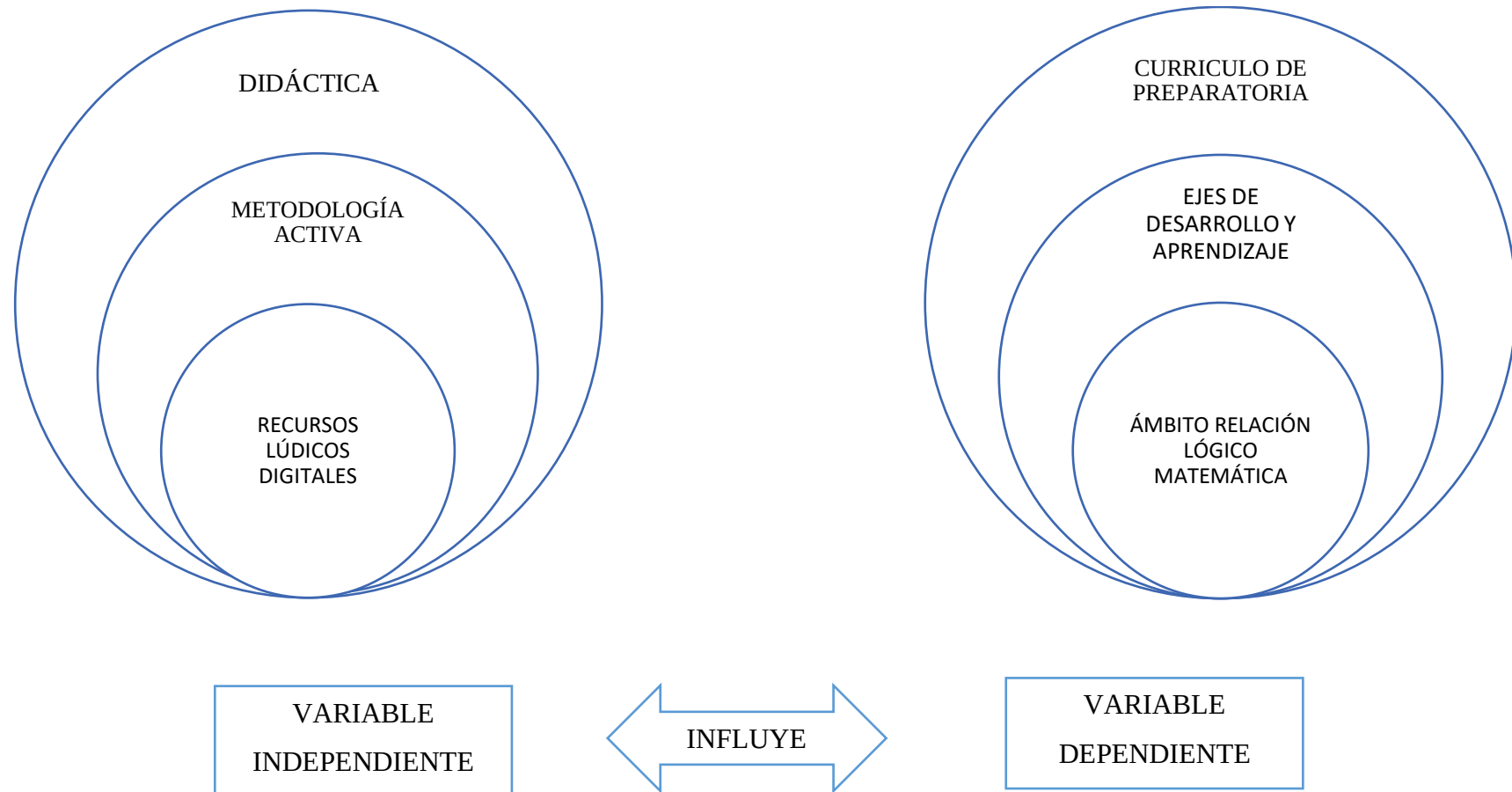
- GÓMEZ, Luis Felipe. (1997), La enseñanza de las matemáticas desde la perspectiva sociocultural del desarrollo cognoscitivo, México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO).
- SILVA, S. (2005), Informática educativa usos y aplicaciones de las nuevas tecnologías en el aula, Madrid: Editorial Gesbiblo, S. L.
- DEVAUCHELLE, B. (2018), Tecnologías digitales en la escuela, Madrid: Editorial popular.
- CEBRÍAN, M. (2012), Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento, Madrid: Editorial Pirámide.
- ALSINA Á. (2015), Matemáticas intuitivas e informales de 0 a 3 años, Argentina: Editorial narcea.
- GONZÁLEZ, A. (2012), Los números por aquí y por allá la numeración en la Escuela Primaria, Argentina: Editorial HomoSapiens.
- CARBÓ, L. & GRÁCIA, V. (2011), El mundo a través de los números, España: Editorial Milenio.
- CABANNE, N. & RIBAYA, M. (2014), Didáctica de la matemática en el nivel inicial, Argentina: Editorial Bonum.
- ORTIZ, A. (2014), ¿Cómo estimular y evaluar el desarrollo cognitivo y afectivo de los niños y niñas desde el aula de clase?, México: Editorial ediciones de la U.
- TURNBULL, J. (2013), 9 hábitos para docentes eficaces, Argentina: Editorial Bonum.
- BERNABEU, N. & GOLDSTEIN, A. (2012), Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica, Colombia: Editorial NARCES S.A.
- Ortiz, A. (2013), Pedagogía del amor y la felicidad, Colombia: Editorial ediciones de la U.
- KOLODENS, E. (2019), Jean Piaget psicología y pedagogía cómo llevar la teoría del aprendizaje a la práctica docente, Argentina: Editorial siglo veintiuno.
- MISSANT, B. (2018), Talleres Montessori en la escuela, España: Editorial popular.
- MORIN, M. (2017), la pedagogía Montessori en la escuela infantil, España: Editorial popular.

LINKGRAFIA

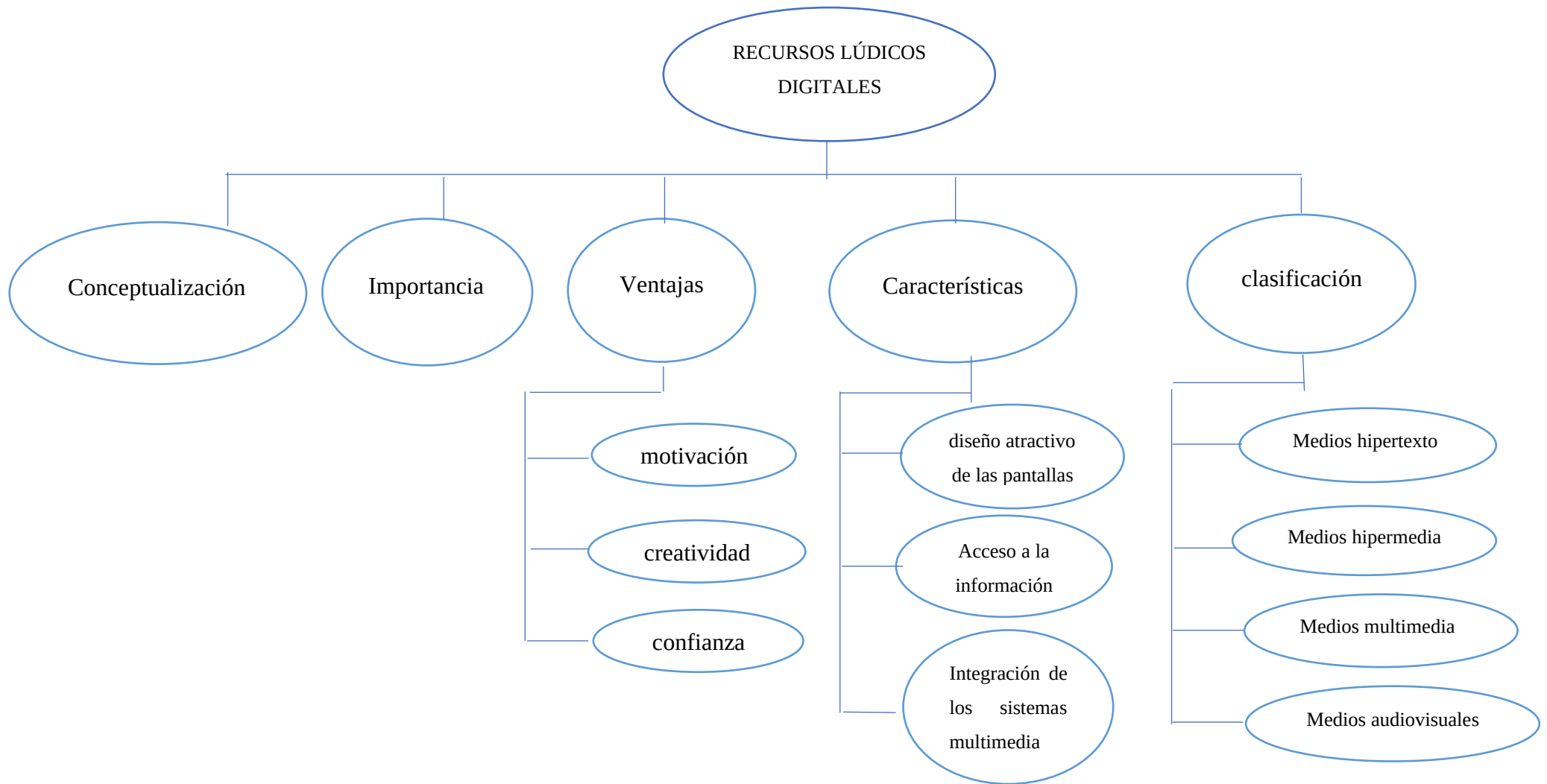
<https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/03/PREPATORIO.pdf>
[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Marco_competencia_digital_cas%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Marco_competencia_digital_cas%20(1).pdf)
[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/jmvp1de1%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/jmvp1de1%20(1).pdf)
[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/ED09_Euskadi_Matem_ESO2%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/ED09_Euskadi_Matem_ESO2%20(1).pdf)
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13202/1/UPS-QT10501.pdf>
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2371/1/UNACH-FCEHT-TG-2015-000053.pdf>
[libro-internet-y-pandemia-en-las-americas-v2.pdf](#)

ANEXOS

Mándalas



RED CONCEPTUAL DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE



RED CONCEPTUAL DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

