



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA:

HERRAMIENTA CLASSDOJO PARA EL APRENDIZAJE DE NOCIONES
LOGICO-MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magister en Educación, Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

Autor(a)

Ing. Constante Pacheco Berónica Alexandra.

Tutor(a)

Ing. Elizabeth Katalina Morales Urrutia PhD.

AMBATO – ECUADOR

2025

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

Yo, Berónica Alexandra Constante Pacheco, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “HERRAMIENTA CLASSDOJO PARA EL APRENDIZAJE DE NOCIONES LOGICO/MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con Mención en Entornos Digitales 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 Ambato, a los 15 días del mes de agosto del 2025, firmo conforme:

Autora: Ing. Berónica Alexandra Constante Pacheco

Firma:

Número de Cédula: 1500612013

Dirección: Provincia de Napo, Cantón Tena Barrio Julio Pariese Calle Simón Bolívar y Pasaje

Correo Electrónico: beronica_cons@hotmail.com

Teléfono:0987717291

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “HERRAMIENTA CLASSDOJO PARA EL APRENDIZAJE DE NOCIONES LOGICO/MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL” presentado por Beronica Alexandra Constante Pacheco, para optar por el Título de Magister en Educación con Mención en Entornos Digitales.

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.

Ambato, 07 de agosto del 2025

.....
Ing. Elizabeth Katalina Morales Urrutia PhD.

DIRECTORA

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 Magister en Educación con Mención en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 15 de agosto del 2025

.....
Ing. Berónica Alexandra Constante
Pacheco 1500612013
AUTORA

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “HERRAMIENTA CLASSDOJO PARA EL APRENDIZAJE DE NOCIONES LOGICO/MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación con Mención en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 15 de agosto del 2025

.....
PhD. LONDOÑO PROAÑO CRISTIAN
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Mg. CASTILLO SALAZAR DAVID RICARDO
EXAMINADOR

.....
ING. ELIZABETH KATALINA MORALES URRUTIA, PHD.
DIRECTORA

DEDICATORIA

A Dios, mi guía y fortaleza, por iluminar cada paso de este camino y darme la sabiduría necesaria para alcanzar mis metas.

A mi esposo, por su incondicional apoyo y por ser mi compañero fiel en cada etapa de este viaje, siempre impulsándome a seguir adelante.

A mis hijos, quienes son mi mayor inspiración, por recordarme cada día la importancia de seguir aprendiendo y crecer para ser un mejor ejemplo para Ustedes.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por su infinita bondad y por haberme dado la fortaleza para superar cada obstáculo en este camino.

A mí esposo, mi más grande apoyo, gracias por estar a mi lado con amor y comprensión en cada paso de este recorrido.

A mis hijos, gracias por ser mi motor y mi inspiración diaria; todo lo que hago es para Ustedes y por Ustedes.

A la Ing. Elizabeth Katalina Morales Urrutia, PhD., tutora de mi trabajo de investigación por su valiosa guía y su experiencia, que han sido fundamentales para el desarrollo de este proyecto.

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
RESUMEN EJECUTIVO	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad	1
Planteamiento del problema.....	6
Pregunta de investigación	9
Hipótesis.....	9
Destinatarios del Proyecto.....	10
Objetivos	11
CAPÍTULO I.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
Antecedentes de la investigación	13
Desarrollo teórico del objeto y campo	37
Desarrollo de las características fundamentales de la Variable Dependiente....	40
Análisis teórico de la Variable Independiente	47

Importancia	47
CAPÍTULO II	53
DISEÑO METODOLÓGICO	53
Enfoque y Diseño de la Investigación.....	53
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	55
Proceso de recolección de datos.....	56
Matriz de Operacionalización de Variables.....	59
Métodos de la investigación.....	62
Técnicas e instrumentos de investigación	62
Validación y Confiabilidad.....	63
Análisis de Fiabilidad.....	64
Resultados de la encuesta a docentes	64
Análisis e interpretación de resultados.....	80
CAPÍTULO III	81
PROPUESTA	81
Nombre de la propuesta	81
Definición del tipo de producto.....	81
Estructura de la propuesta.	84
Fase de Diseño	94
Fase de Desarrollo.....	113
Fase de Implementación.....	129

Manual para Registrarse como Docente en ClassDojo	131
Manual para Estudiantes	138
Fase de Evaluación.....	186
Valoración de la propuesta	192
Aplicación Estadística.....	193
Resultados del Post Test.....	197
Valoración de la propuesta	208
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	212
ANEXOS.....	225

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población	56
Tabla 2 Variable 1: Uso de ClassDojo	59
Tabla 3 Variable Dependiente: Aprendizaje de Nociones lógico-matemáticas	61
Tabla 4 Estadística de Fiabilidad de Escala.....	64
Tabla 5 Experiencia de las Docentes	65
Tabla 6 Aprendizaje de Nociones Lógico Matemáticas.	66
Tabla 7 Principales dificultades que encuentra al enseñar nociones lógico-matemáticas.....	68
Tabla 8 Capacitación sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza en educación inicial.....	69
Tabla 9 El uso de plataformas digitales podría mejorar la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en educación inicial	71
Tabla 10 Conoce o ha utilizado alguna vez herramientas digitales como ClassDojo en su práctica docente	72
Tabla 11 Le interesaría utilizar ClassDojo en sus clases	74
Tabla 12 Qué tan eficaz podría ser una herramienta digital como ClassDojo.....	76
Tabla 13 Herramienta digital para el aprendizaje en educación inicial.....	77
Tabla 14 Capacitar a los docentes sobre el uso de herramientas como ClassDojo podría mejorar el aprendizaje de los niños en nociones lógico-matemáticas	79
Tabla 15 Destrezas.....	87
Tabla 16 Herramientas digitales	92
Tabla 17 Planificación de destrezas.....	95

Tabla 18 Planificaciones de clases	98
Tabla 19 Planificación de destrezas.....	114
Tabla 20 Interpretación de la validación por expertos.....	191
Tabla 21 Pre test-Grupo Experimental paralelo “C”	193
Tabla 22 Pre test-Grupo Control paralelo “A”	195
Tabla 23 Pos test-Grupo Experimental paralelo “C”	197
Tabla 24 Pos test-Grupo Control paralelo “A”	199
Tabla 25 Prueba de Normalidad (Shapiro-Wilk).....	202
Tabla 26 Prueba t para Muestras Pareadas	202

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Ubicación del Establecimiento Educativo	6
Gráfico 2 Árbol de Problema	8
Gráfico 3 Organizador Lógico de variables	37
Gráfico 4 Variable Dependiente	38
Gráfico 5 Variable Independiente.....	39
Gráfico 6 Experiencia Docente	65
Gráfico 7 Aprendizaje de Nociones Lógico Matemáticas	66
Gráfico 8 Principales dificultades que encuentra al enseñar nociones lógico-matemáticas.....	68
Gráfico 9 Capacitación sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza en educación inicial.....	70
Gráfico 10 El uso de plataformas digitales podría mejorar la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en educación inicial	71
Gráfico 11 Conoce o ha utilizado alguna vez herramientas digitales como ClassDojo en su práctica docente.....	73
Gráfico 12 Le interesaría utilizar ClassDojo en sus clases	74
Gráfico 13 Qué tan eficaz podría ser una herramienta digital como ClassDojo ..	76
Gráfico 14 Herramienta digital para el aprendizaje en educación inicial	78
Gráfico 15 Capacitar a los docentes sobre el uso de herramientas como ClassDojo podría mejorar el aprendizaje de los niños en nociones lógico-matemáticas	79
Gráfico 16 Resultados de Validación por Expertos.....	191
Gráfico 17 Grupo Pre Control - Post Control Paralelo "A"	203

Gráfico 18 Pos-control Paralelo "A"	203
Gráfico 19 Pre-control Paralelo "A"	204
Gráfico 20 Pos-control Paralelo "A"	204
Gráfico 21 Pos-experimental Paralelo "C"	204
Gráfico 22 Grupo Pos-Experimental.....	205
Gráfico 23 Pre-experimental Paralelo "C"	205
Gráfico 24 Pre-experimental Paralelo "C"	206
Gráfico 25 Pos-experimental Paralelo "C"	206

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA DE
ENTORNOS DIGITALES

TEMA: HERRAMIENTA CLASSDOJO PARA EL APRENDIZAJE DE NOCIONES LÓGICO/MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR: Berónica Alexandra Constante Pacheco

TUTOR: Ing. Elizabeth Katalina Morales Urrutia, PhD

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tiene como objetivo principal implementar la plataforma digital ClassDojo como una estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas en niños de 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada. Esta propuesta nace a partir de la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas efectivas en el proceso educativo que favorezcan el desarrollo del pensamiento lógico en edades tempranas. El estudio se fundamenta en los aportes del constructivismo, con énfasis en las teorías de Piaget y Vygotsky, quienes destacan el papel activo del niño en la construcción del conocimiento y la mediación social a través de herramientas. ClassDojo, por sus funcionalidades interactivas, permite aplicar principios de gamificación que fomentan la motivación, la participación y el aprendizaje significativo. Metodológicamente, se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño cuasi-experimental, aplicando un pretest y un posttest a una muestra de 42 niños. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en el reconocimiento de figuras geométricas, nociones temporales, espaciales (arriba/abajo, cerca/lejos), medidas (largo/corto, grueso/delgado) y en la secuencia numérica del 1 al 3. Se utilizó el modelo ADDIE para el diseño e implementación de la propuesta educativa, integrando recursos multimedia, actividades interactivas y seguimiento personalizado a través de la Herramienta ClassDojo. La propuesta se trabajó con un grupo control y un grupo experimental y se aplicó un pre-test y un post test en donde se evaluó el efecto con el aplicativo ClassDojo sobre el desempeño lógico-matemático para comparar los niveles de aprendizaje antes y después de la intervención, obteniéndose los siguientes resultados en el grupo experimental la media del pretest es de 7.38 y luego de la aplicación de la propuesta se obtuvo un 9.81 en el post test, mientras que en el grupo control en el pre test la media es de 5.67 y la media del post test es de 6.14, con lo cual se muestra que la aplicación de ClassDojo tuvo un efecto significativo y positivo en el grupo experimental, con un impacto grande en términos de aprendizaje. Entre las conclusiones, se destaca que la herramienta favorece no solo el aprendizaje de contenidos matemáticos, sino también la participación familiar, la organización del aula y el desarrollo de habilidades digitales desde edades tempranas. Además, se resalta la necesidad de capacitación docente en el uso de estas plataformas. Este estudio representa un aporte innovador a la educación inicial al integrar tecnología con metodologías activas, y sugiere la ampliación del uso de ClassDojo a otras áreas del currículo.

Descriptor: aprendizaje, aplicaciones educativas, educación inicial, matemáticas, pensamiento lógico, recursos digitales.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTY OF EDUCATION SCIENCES

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTHOR: CONSTANTE PACHECO BERONICA

TUTOR: PHD. MORALES URRUTIA ELIZABETH

ABSTRACT

CLASSDOJO TOOL FOR LEARNING LOGICAL AND MATHEMATICAL NOTIONS IN CHILDREN OF EARLY EDUCATION

The primary goal of this research is to utilize the ClassDojo digital platform as a teaching strategy to enhance the understanding of logical and mathematical concepts among 4-year-old children in early childhood education at the "María Inmaculada" Educational Unit. This proposal stems from the need to integrate effective technological tools into education, fostering the development of logical thinking from an early age. The study is based on the contributions of constructivism, with an emphasis on the theories of Piaget and Vygotsky, who emphasize the active role of children in the construction of knowledge and social mediation through tools. ClassDojo, thanks to its interactive features, allows for the application of gamification principles that foster motivation, participation, and meaningful learning. Methodologically, a quantitative approach with a quasi-experimental design was used, administering a pre-test and post-test to a sample of 42 children. The results showed significant improvements in the recognition of geometric figures, spatial notions (up/down, near/far), measurement (long/short, thick/thin), and the numerical sequence from 1 to 3. The ADDIE model was used for the design and implementation of the educational proposal, integrating multimedia resources, interactive activities, and personalized follow-up through the ClassDojo tool. The proposal was worked with a control group and an experimental group and a pre-test and a post-test were applied where the effect was evaluated with the ClassDojo tool on logical-mathematical performance to compare the learning levels before and after the intervention, obtaining the following results: in the experimental group

KEYWORDS: digital resources, early childhood education, educational applications, learning, logical thinking, mathematics.



the mean of the pre-test is 7.38 and after the application of the proposal a 9.81 was obtained in the post-test, while in the control group in the pre-test the mean is 5.67 and the mean of the post-test is 6.14, which shows that the application of ClassDojo had a significant and positive effect on the experimental group, with a large impact in terms of learning. The conclusions emphasize that the tool not only enhances the learning of mathematical content but also fosters family engagement, improves classroom organization, and supports the development of digital skills from an early age. Additionally, the importance of providing teacher training for using these platforms is underscored. This study offers an innovative contribution to early childhood education by integrating technology with active learning methodologies and suggests expanding the use of ClassDojo to other subjects in the curriculum.

KEYWORDS: digital resources, early childhood education, educational applications, learning, logical thinking, mathematics.



INTRODUCCIÓN

El presente estudio, se basa en la línea de investigación de “Tecnología Educativa y Pedagogía Mediada”, con la sublínea de aprendizaje (Unidad de Posgrado de Indoamérica, 2020). El proyecto de investigación corresponde al tema “Herramienta CLASSDOJO para el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de Educación Inicial”, El estudio se llevará a cabo en la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada” de la provincia de Napo, cantón Tena, esta investigación está enfocada al desarrollo de las destrezas de nociones lógico-matemáticas a través del uso de la herramienta ClassDojo.

Importancia y Actualidad

La integración de tecnologías educativas en la enseñanza ha permitido transformar los métodos tradicionales en procesos más dinámicos e interactivos. En este contexto, ClassDojo se ha posicionado como una herramienta digital innovadora que facilita la gestión del aula y la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial. Su enfoque basado en gamificación, refuerzo positivo y seguimiento personalizado permite perfeccionar la motivación y el conocimiento de los estudiantes. La importancia de esta plataforma reside en su aptitud para conectar a docentes, estudiantes y padres de familia, creando un entorno educativo más participativo. Al tratarse de una herramienta accesible y de fácil uso, se convierte en una alternativa viable para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico/matemático en los niños desde edades tempranas así lo manifiesta Sánchez (2023) indicando que la implementación de ClassDojo puede

influir positivamente en el aprendizaje de los estudiantes, destacando su potencial para mejorar la motivación y el compromiso en el aula.

La relación entre ClassDojo, la Tecnología Educativa y la Pedagogía Mediada se sustenta en la necesidad de actualizar las prácticas pedagógicas con herramientas digitales que potencien el aprendizaje. La Tecnología Educativa permite a los docentes integrar metodologías activas e interactivas, optimizando las técnicas de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, la Pedagogía Mediada se basa en el uso de recursos digitales que favorecen el desarrollo cognitivo de los niños a través de experiencias significativas. ClassDojo contribuye a esta transformación al ofrecer un entorno estructurado en el que los niños pueden explorar conceptos matemáticos mediante actividades lúdicas y gamificadas, favoreciendo la construcción de conocimientos de manera progresiva es sí que según Guzmán et ál (2022) la integración de tecnologías de la información y comunicación en la educación inicial exige que los espacios de aprendizaje deban estar acorde con el uso y aplicación de la tecnología, así mismo el docente debe mantener un sólido manejo de las TIC.

La relevancia de esta investigación se respalda en diversas normativas internacionales y nacionales que promueven la incorporación de tecnologías digitales en la educación. La Agenda 2030 de la (ONU) establece en su Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4 la necesidad de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, promoviendo el acceso a herramientas tecnológicas innovadoras para mejorar el aprendizaje. Asimismo, la UNESCO (2022) destaca la importancia de la digitalización en los sistemas educativos, enfatizando la necesidad de integrar plataformas interactivas en la enseñanza inicial para potenciar el desarrollo del pensamiento lógico y matemático.

La Constitución de la República de Ecuador en su artículo 347 literal 8) establece que será responsabilidad del Estado “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”. Adicionalmente norma que “todas las personas, en forma individual o colectiva tienen derecho a: el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación”. (Constitución de la República del Ecuador, 2018).

En Ecuador, el Ministerio de Educación establece en su normativa la importancia de la integración de tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI (2021) enfatiza la necesidad de fortalecer el uso de recursos digitales en la educación inicial para garantizar el desarrollo integral de los niños. Además, el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 promueve la ejecución de estrategias tecnológicas innovadoras que perfeccionen la calidad educativa en el país. En este marco, el uso de ClassDojo se alinea con las políticas educativas nacionales e internacionales al proporcionar un entorno digital interactivo que favorece la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial.

A nivel mundial, diversos estudios han confirmado la eficacia de ClassDojo en el fortalecimiento del aprendizaje infantil. Por ejemplo, una investigación realizada en Indonesia por Mashuri et ál (2022) encontró que el uso de esta plataforma mejora la participación de los niños los docentes y las familias, promoviendo un aprendizaje más estructurado. De manera similar, en Londres, Benzizoune (2024) muestra que el uso de esta plataforma digital en la enseñanza de matemáticas mejora la motivación en los niños y fomenta una mayor interacción con sus docentes.

En el contexto latinoamericano, investigaciones recientes han resaltado la importancia de ClassDojo en la educación inicial. El estudio realizado en Colombia, por Tovar (2020) evidencia que la gamificación en ClassDojo favorece la comprensión de conceptos, al proporcionar un sistema de recompensas que incentiva el esfuerzo y la concentración de los estudiantes. En Lima, Arias et ál (2021) analizaron sobre el uso de la plataforma virtual Classdojo para favorecer aprendizajes significativos del área de comunicación en niños de cinco años” y determinaron que ClassDojo es una herramienta útil para organizar las clases y motivar a los niños.

En Ecuador, estudios recientes han analizado la relación entre el uso de herramientas digitales y la enseñanza de matemáticas en educación inicial. Una investigación realizada en la provincia de los Ríos, por Peña y Peñafiel (2022) identifico que la implementación de esta plataforma facilita la evaluación del progreso de los niños, permitiendo a los docentes realizar ajustes pedagógicos en función del desempeño académico.

A pesar de los beneficios demostrados en diversos estudios, el uso de ClassDojo presenta algunas limitaciones. Una de ellas es la brecha digital existente en muchas instituciones educativas, donde persisten limitaciones significativas en el acceso a recursos tecnológicos y a una conexión fiable a Internet. Esto dificulta la integración de la plataforma en el aula y restringe su uso a ciertos contextos.

Otra limitación identificada es la falta de capacitación docente en el uso de herramientas digitales. Muchos Educadores no cuentan con formación específica sobre la aplicación de ClassDojo en la enseñanza de nociones lógico-matemáticas,

lo que puede afectar su implementación efectiva. Además, algunos estudios han señalado que el uso excesivo de la gamificación podría generar dependencia en los niños hacia sistemas de recompensas externas, reduciendo su motivación intrínseca por el aprendizaje.

El presente estudio se desarrolla en la Unidad Educativa María Inmaculada, ubicada en la provincia de Napo, cantón Archidona. En esta institución, los docentes han identificado dificultades en la enseñanza de nociones lógico-matemáticas, debido a la falta de recursos didácticos adecuados y a la escasa motivación de los niños en actividades relacionadas con matemáticas.

A través de observaciones previas y encuestas a docentes, se ha evidenciado que los niños presentan dificultades en el desarrollo de habilidades en nociones de tiempo (mañana, tarde, noche), nociones espaciales (encima, debajo, cerca, lejos), nociones de medida (largo, corto, grueso, delgado), figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo) y números (1,2,3) lo que impacta en su rendimiento en áreas de matemática básica. Ante esta problemática, la implementación de ClassDojo se presenta como una alternativa viable para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial.

Se espera que los resultados confirmen que el uso de ClassDojo favorece el desarrollo de nociones lógico-matemáticas, mejorando el desempeño de los estudiantes permitiéndoles el fortalecimiento de nociones y relaciones que constituyen la base para la comprensión y resolución de problemas en contextos educativos y de la vida diaria. Asimismo, se prevé que la plataforma incremente la

motivación y participación de los niños, fortaleciendo su proceso de aprendizaje a través de una metodología interactiva e innovadora.

A continuación, se presenta la ubicación de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada, situada en el cantón Archidona, provincia de Napo, donde se llevará a cabo el presente estudio

Gráfico 1

Ubicación del Establecimiento Educativo



Nota: En este gráfico se muestra la ubicación de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada tomada desde Google Maps.

Planteamiento del problema

El problema radica en que los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada” de la ciudad de Archidona, Provincia de Napo, cantón Archidona, presentan dificultades en el proceso de aprendizaje de nociones lógico-matemáticas, área fundamental para su desarrollo cognitivo. Parte del problema está enfocado en la forma en que se les enseñan estos conceptos. Los

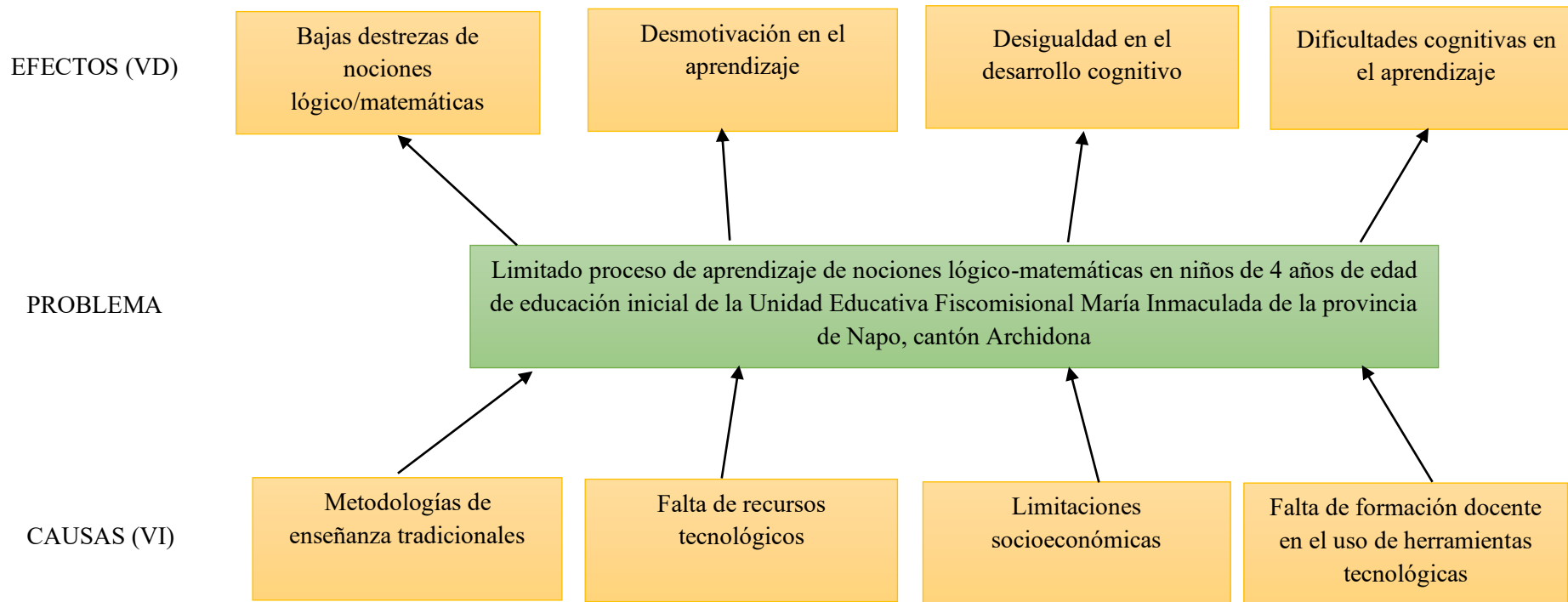
enfoques tradicionales, aunque útiles en algunos contextos, a menudo no logran captar la atención de los más pequeños, quienes necesitan actividades más dinámicas y ajustadas a su etapa de desarrollo para comprender mejor las destrezas de nociones temporales básicas, nociones básicas espaciales, nociones básicas de medida, discriminar formas, nociones básicas de cantidad.

Además, la carencia de acceso a recursos tecnológicos y educativos que apoyen el aprendizaje de manera interactiva constituye un desafío considerable. Muchos de estos niños no tienen contacto regular con herramientas que podrían facilitar su aprendizaje de las matemáticas de una manera más lúdica y atractiva. Esto, sumado a las posibles limitaciones socioeconómicas de sus familias, ha ocasionado que algunos niños reciban menos apoyo en casa para reforzar lo aprendido en el aula, lo que puede impactar negativamente en su progreso.

Por otro lado, los docentes también enfrentan desafíos. La falta de formación especializada en nuevas metodologías y herramientas digitales, limita las oportunidades para incorporar estrategias innovadoras que podrían hacer el aprendizaje más interesante y accesible para los niños. Además, en muchos casos, no se dispone de suficientes materiales manipulativos o didácticos, esenciales para que los niños puedan aprender a través del juego y la exploración, lo que dificulta aún más el desarrollo de sus habilidades lógico-matemáticas en esta etapa tan importante de sus vidas.

Gráfico 2

Árbol de Problema



Nota. En el gráfico se muestra el desarrollo del Árbol de problemas.

Se ha desarrollado la técnica del árbol de problemas para establecer las limitaciones en función de la temática y las respectivas consecuencias e implicaciones sobre el tema: Dificultades que limitan el proceso de aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada de la provincia de Napo, cantón Archidona.

Pregunta de investigación

En relación con la problemática expuesta y para efectos de esta investigación es pertinente plantear la siguiente interrogante:

¿De qué manera la herramienta Classdojo promueve el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de 4 años de edad de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada de la provincia de Napo, cantón Archidona?

Hipótesis

Hipótesis Alternativa (H1): Implementar ClassDojo mejora el aprendizaje en niños de 4 años de edad de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada de la provincia de Napo, cantón Archidona.

Hipótesis Nula (H0): Implementar ClassDojo no mejora el aprendizaje en niños de 4 años de edad de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada de la provincia de Napo, cantón Archidona.

Destinatarios del Proyecto

La investigación está orientada a los niños de 4 años de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada, con el objetivo de fortalecer el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en los niños por medio de la utilización de la herramienta Classdojo, lo que impulsará su desarrollo de destrezas matemáticas. Además, este proyecto tendrá un impacto positivo en el ámbito educativo, beneficiando indirectamente a los docentes y a la comunidad educativa de la Institución, puesto que los profesores contarán con una herramienta que fortalecerá su labor pedagógica lo que mejorará la calidad de sus métodos de enseñanza.

Igualmente ampliará la Educación Inicial utilizando ClassDojo para hacer más dinámico y atractivo el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas. A través del juego y la interacción, los niños pueden comprender mejor estos conceptos mientras se divierten. Además, involucra a docentes y padres, fomentando una enseñanza más cercana y colaborativa. Asimismo, permitirá medir el impacto de esta herramienta en su desarrollo cognitivo, generando evidencias valiosas. Sus resultados podrán inspirar nuevas formas de enseñar matemáticas en la primera infancia.

El presente proyecto se desarrolla bajo la tutoría de la Ing. Elizabeth Katalina Morales Urrutia, PhD, quien brinda su acompañamiento y asesoría técnica para alcanzar los resultados previstos dentro de este proceso investigativo. La propuesta está dirigida a 21 niños y niñas del Nivel de Educación Inicial II, paralelo “C” quienes serán el grupo experimental, el grupo de niños de 4 años de edad,

pertenecen a la Unidad Educativa María Inmaculada, ubicada en el cantón Archidona, provincia de Napo.

Objetivos

Objetivo General

- Fortalecer el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial de la Unidad Educativa María Inmaculada de la provincia de Napo, cantón Archidona por medio de la utilización de la Herramienta ClassDojo.

Objetivos específicos

- Fundamentar las bases teóricas con relación al ClassDojo y el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial.
- Determinar el nivel de destreza lógico-matemáticas en niños de educación inicial por medio de la aplicación de un instrumento.
- Desarrollar una ClassDojo como herramienta de comunicación para la comprensión y aplicación de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial.
- Evaluar el nivel de desarrollo del aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

El marco teórico de esta investigación aborda el uso de la plataforma digital ClassDojo como estrategia innovadora para potenciar el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de Educación Inicial. Se sustenta en diversos estudios que han evidenciado la eficacia de las plataformas digitales interactivas en el desarrollo cognitivo infantil, especialmente aquellas que integran elementos de gamificación, motivación y participación activa. Asimismo, se profundiza en la conceptualización de las variables principales del estudio, vinculando la tecnología educativa con los procesos de enseñanza-aprendizaje en la primera infancia.

Por un lado, se analiza el impacto de ClassDojo en contextos educativos nacionales e internacionales, destacando su uso en la gestión del aula, la comunicación con las familias y el seguimiento del progreso estudiantil. Por otro, se estudian los fundamentos pedagógicos relacionados con las nociones lógico-

matemáticas, esenciales en esta etapa del desarrollo infantil. Finalmente, se presentan investigaciones actuales que fortalecen la argumentación del estudio y justifican la pertinencia de aplicar esta herramienta digital en el aula de nivel inicial.

Antecedentes de la investigación

En el ámbito nacional, investigaciones como la de Ocaña y Román (2024) con el tema "El uso educativo de ClassDojo para potenciar el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en los niños de Inicial", ha explorado directamente la aplicación de ClassDojo en el desarrollo de habilidades matemáticas en educación inicial. Este estudio muestra que la utilización de ClassDojo puede ser beneficiosa para reforzar conceptos matemáticos básicos en niños pequeños.

Es así que la herramienta ClassDojo posee un potencial significativo para apoyar el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial. No obstante, su eficacia depende de una implementación adecuada, respaldada por una formación docente sólida y una evaluación continua de su impacto en el proceso educativo.

El estudio realizado en Ambato por Hidalgo et ál (2024), titulado "Técnicas de gamificación para el desarrollo de destrezas de pensamiento crítico en educación inicial" destaca cómo la gamificación puede mejorar habilidades cognitivas en niños de educación inicial. Aunque no se centra exclusivamente en ClassDojo, proporciona un marco teórico relevante sobre el uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje, así mismo el estudio titulado "El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia" publicado por Vargas et ál (2020) analiza la incidencia del juego como estrategia pedagógica

destacando su influencia en el desarrollo cognitivo y en la construcción de conceptos básicos en los niños. El presente estudio subraya que el juego, además de ser una forma natural de expresión y de interacción en la infancia, ofrece un valioso recurso pedagógico. Al ser integrado de manera intencionada en el aula, contribuye a que los niños exploren, comprendan y construyan aprendizajes significativos en el ámbito de las nociones matemáticas.

La teoría de Piaget (1970), señala que el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la infancia se da a través de la manipulación y experimentación con objetos. Asimismo, la teoría de Vygotsky (1978), destaca la importancia del aprendizaje mediado por herramientas culturales, donde la tecnología actúa como un andamiaje que facilita la apropiación de conceptos abstractos. En este sentido, ClassDojo proporciona un entorno dinámico que permite a los niños desarrollar habilidades matemáticas a través de la interacción y el juego. La incorporación de plataformas digitales como ClassDojo en la educación inicial ofrece oportunidades significativas para enriquecer el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas. Sin embargo, es fundamental que su implementación se realice de manera reflexiva y contextualizada, considerando las características específicas de los estudiantes y el entorno educativo.

ClassDojo es una de las tecnologías educativas más populares y exitosas y se utiliza a nivel internacional. Según Arias et ál (2021), en su investigación realizada en Lima, sobre el “Uso de la plataforma virtual Classdojo para favorecer aprendizajes significativos del área de comunicación en niños de cinco años”, El presente estudio tuvo como propósito desarrollar una propuesta de programa e-

learning basada en la plataforma ClassDojo, orientada a promover aprendizajes significativos en los niños de 5 años de Educación Inicial, en el área de Comunicación, en la Institución Educativa Privada “Creciendo con Jesús”.

Con un enfoque mixto, de tipo aplicado y con nivel descriptivo-explicativo, la investigación se llevó a cabo con una muestra conformada por 13 niños de 5 años, quienes participaron activamente en la experiencia educativa. Para la recolección de datos se utilizó la entrevista y cuestionarios, dirigidos tanto a docentes como a padres de familia, permitiendo recoger una visión integral del proceso.

La prueba piloto se implementó en el curso de Comunicación del aula Blue, donde se buscó no solo fortalecer las competencias lingüísticas de los niños, sino también crear un ambiente de aprendizaje motivado, interactivo y participativo. Los resultados evidenciaron que la plataforma ClassDojo proporciona herramientas útiles como el registro de asistencia, el seguimiento de la participación, la revisión de tareas y la comunicación efectiva con las familias que facilitan la labor docente y contribuyen a un proceso educativo más cercano y personalizado.

Además, el diseño amigable y visualmente atractivo de la plataforma captó el interés de los niños, quienes participaron con entusiasmo. El 100 % de los estudiantes mostró una actitud positiva durante las sesiones, disfrutando de cada actividad propuesta. De igual manera, los padres de familia expresaron opiniones muy favorables sobre la experiencia de aprendizaje de sus hijos, destacando el valor del uso de herramientas digitales que permiten fortalecer el vínculo entre la escuela y el hogar.

La propuesta basada en el uso de ClassDojo como plataforma e-learning demostró ser una alternativa adecuada y enriquecedora para formar parte de la programación anual del aula de 5 años. Su potencial para facilitar una educación dinámica, colaborativa y adaptada a las necesidades de los niños, con el acompañamiento activo de los docentes y las familias, refuerza su valor como herramienta pedagógica en la educación inicial. El estudio demuestra que ClassDojo es una herramienta útil para organizar las clases y motivar a los niños, pero se orienta más en su función administrativa que en su impacto real en el aprendizaje. Sería importante profundizar en cómo esta plataforma contribuye al desarrollo de habilidades específicas en comunicación. Además, agregar una evaluación del progreso de los niños lo que permitiría comprobar si realmente mejora su aprendizaje.

La educación está cada vez más infiltrada por la tecnología. Mashuri et ál (2022) en su estudio realizado en Indonesia, titulado “Implementación de la Plataforma Classdojo como medio de aprendizaje electrónico en la escuela primaria ISLÁMICA KHALIFAH PALU”, aborda la implementación de ClassDojo, su objetivo es revelar la aplicación de Classdojo como plataforma de aprendizaje electrónico para dar forma y monitorear digitalmente el comportamiento y el logro de los estudiantes en el aprendizaje, utilizando un enfoque cualitativo con entrevistas, observaciones y documentación. Los resultados mostraron que ClassDojo se aplica eficazmente, permitiendo a estudiantes, maestros y padres controlar las actividades educativas mediante herramientas digitales que permiten mejorar la alfabetización digital desde una edad temprana, mejorando notablemente el proceso de enseñanza mediante la utilización de la herramienta ClassDojo. El

estudio destaca cómo ClassDojo mejora la alfabetización digital y el monitoreo del aprendizaje, pero se enfoca más en el control y la gestión que en el impacto real en el desarrollo de habilidades cognitivas. Es necesario ahondar en cómo esta herramienta potencia el pensamiento crítico y la comprensión conceptual en los alumnos.

Desde la mirada de Manolev et ál (2024) en su investigación realizada en Australia sobre “Reestructurando la disciplina escolar con métricas: un examen de las prácticas disciplinarias de los docentes con ClassDojo” como objetivo explorar críticamente cómo las métricas están dando forma a las prácticas disciplinarias en las escuelas a través de ClassDojo, una plataforma popular para el seguimiento del comportamiento de los estudiantes. A través de una investigación cualitativa crítica, examinó las prácticas de los docentes con ClassDojo, los resultados mostraron que operan a través de técnicas de control y que las métricas son fundamentales para estas técnicas. Se basó en el concepto de "poder métrico" para comprender cómo estas prácticas disciplinarias escolares se manifiestan como formas de poder.

Finalmente, el autor manifiesta que las métricas de ClassDojo funcionan como poderosos dispositivos pedagógicos restrictivos que se centran en la medición y conducen a prácticas que operan a través de racionalidades de gobierno neoliberales que reformulan la disciplina escolar, si bien el estudio realizado resalta el impacto de las métricas de ClassDojo en la disciplina escolar, hace falta explorar su impacto en el proceso de aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Es necesario equilibrar su uso con estrategias pedagógicas que fomenten la autonomía y el pensamiento crítico, en lugar de centrarse solo en el control del comportamiento.

ClassDojo, una plataforma de gamificación mejorada con IA puede mejorar substancialmente la gestión del aula y la participación de los estudiantes. En este contexto Benzizoune (2024) en su trabajo de investigación realizado en Londres titulado “Mejorar la gestión del aula y la participación de los estudiantes: el papel de ClassDojo y la gamificación en la educación”, su objetivo principal es evaluar cómo las funciones impulsadas por IA dentro de ClassDojo impactan el comportamiento, la participación y la dinámica del aula de los estudiantes. Se empleó una metodología de estudio de caso cualitativo durante cuatro meses en un aula de 25 estudiantes en Casablanca. La recopilación de datos incluyó observaciones directas en el aula, entrevistas semiestructuradas y análisis de datos de comportamiento registrados por ClassDojo. Los resultados mostraron mejoras significativas tanto en la participación de los estudiantes como en el manejo del comportamiento.

Los estudiantes demostraron niveles más altos de autorregulación y motivación, con un aumento de conductas positivas y una disminución de las conductas negativas. Las funciones de personalización impulsadas por IA de ClassDojo fueron particularmente efectivas para fomentar un ambiente de aprendizaje motivador y receptivo. Estos resultados se alinean con investigaciones anteriores sobre las ventajas de la gamificación y la IA en entornos educativos.

Finaliza indicando que la incorporación de la IA con herramientas de gamificación como ClassDojo puede mejorar substancialmente la gestión del aula y la participación de los estudiantes. Alienta a las escuelas a considerar la adopción más amplia de dichas tecnologías, acompañadas de una formación integral de los

docentes, para maximizar sus beneficios. Se recomienda realizar más investigaciones para evaluar la aplicabilidad de la gamificación mejorada por IA y su impacto a largo plazo en diferentes entornos educativos.

Si bien es cierto la integración de IA en herramientas de gamificación como ClassDojo demuestran ser efectivas para mejorar la gestión del aula y la participación estudiantil, fomentando la autorregulación y la motivación. Sin embargo, su éxito depende de una adecuada capacitación docente para maximizar su impacto. Para ellos es necesario continuar investigando su aplicabilidad en distintos contextos educativos y evaluar sus efectos a largo plazo.

Es importante que desde la educación preescolar se desarrolle la capacidad de resolución de problemas, resaltando experiencias que les ayudarán a razonar y encontrar las soluciones más adecuadas en cada área de aprendizaje, así adquirirán habilidades que les serán útiles en su vida diaria; esto favorece a la mejora de habilidades, destrezas y conocimientos de los estudiantes.

Según Núñez et ál (2025, págs. 259–271) en su estudio elaborado en Ambato el problema que encontró en la institución educativa es el poco uso de plataformas que mejoren el desempeño educativo; para combatir esta dificultad se planteó como objetivo implementar ClassDojo como una plataforma pedagógica para potenciar el aprendizaje en el dominio de nociones de lógica matemática en los alumnos de educación infantil de una Unidad Educativa del Ecuador; Los datos obtenidos de la muestra fueron obtenidos a través de una evaluación diagnóstica, luego de la implementación de la propuesta la autora realizó una valoración comparativa con los niños que utilizaron la Herramienta ClassDojo y los que no, dando como

resultado reportes muy satisfactorios; para obtener datos más sólidos, como instrumento de investigación, realizaron encuestas a padres de familia y docentes del nivel de primera Infancia. Siendo necesario resaltar que existen herramientas que están al alcance de los niños, sin embargo, no se utilizan adecuadamente; el trabajo de investigación muestra resultados positivos en la educación de los niños, por lo que se deben incorporar plataformas educativas como Classdojo para aprovechar al máximo la tecnología.

El estudio de estos autores resalta la importancia de plataformas digitales como ClassDojo en el aprendizaje lógico-matemático, mostrando resultados positivos. Sin embargo, es necesario un análisis más detallado sobre su impacto a largo plazo y cómo su uso puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje para maximizar su efectividad en la educación infantil.

El estudio titulado “Mejorar el comportamiento positivo de los estudiantes de primaria con la herramienta de gamificación ClassDojo”, investigado por Kaplan et ál (2021) se efectuó en una escuela de un pueblo ubicado en la provincia turca de Mardin, el cual propuso como objetivo determinar el impacto de la herramienta ClassDojo en el desempeño académico de los estudiantes hacia los cursos de inglés y reveló las opiniones de los estudiantes y padres sobre cómo afecta el comportamiento del estudiante, los datos recogidos fueron de 30 alumnos de primaria y 19 padres de familia. El proceso relacionado con la variable actitud lo realizaron con un patrón experimental pretest posttest de un solo grupo. Los datos sobre cómo ClassDojo afecta el comportamiento de los estudiantes se obtuvieron definiendo los comportamientos relacionados en clase. Los comportamientos en la

plataforma semanalmente como consecuencia de la observación realizada por el docente. Además, las opiniones de estudiantes y padres sobre ClassDojo y su influencia en el comportamiento se han recopilado a través de cuestionarios compuestos por ítems cerrados. Los datos relacionados con la actitud han sido analizados con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon y las vistas se han presentado de forma descriptiva. Los resultados revelaron que ClassDojo afecta negativamente las actitudes de los estudiantes hacia el curso de inglés. Por otro lado, tanto los estudiantes como los padres expresaron opiniones positivas sobre ClassDojo, y quedó demostrado que esta aplicación contribuyó significativamente a las conductas positivas de los estudiantes.

El estudio de estos autores muestra un impacto positivo de ClassDojo en la conducta de los estudiantes, pero evidencia un efecto negativo en su actitud hacia el curso de inglés, lo que sugiere que su uso puede generar presión o afectar la motivación intrínseca. Es necesario investigar cómo equilibrar su implementación para que fomente la disciplina sin desmotivar el interés en el aprendizaje.

La gamificación convierte el aprendizaje en una experiencia más dinámica y motivadora, haciendo que los estudiantes se involucren activamente y disfruten el proceso educativo en cualquier nivel. Para Tovar (2020) en su investigación realizada en Colombia titulada “ClassDojo una plataforma de gamificación diseñada para mejorar y motivar el rendimiento académico de los estudiantes” plantea como objetivo comprobar como por medio de las plataformas de gamificación, específicamente ClassDojo, los estudiantes pueden aprender mucho más rápido que con otras estrategias tradicionales. El presente estudio se llevó a

cabo con cuatro estudiantes de sexto grado de la Academia Militar José Antonio Páez, en Villavicencio, Meta. La experiencia consistió en integrar la herramienta digital ClassDojo en actividades cotidianas del aula, aquellas con las que los estudiantes ya estaban familiarizados, con el propósito de explorar nuevas formas de enriquecer su proceso de aprendizaje. Se realizaron dos implementaciones, que permitieron obtener resultados valiosos y alentadores para esta investigación.

A lo largo de este proceso, se observó cómo el uso de ClassDojo no solo facilitó el aprendizaje de contenidos, sino que también contribuyó al desarrollo de habilidades fundamentales para la vida, como el aprendizaje ágil, la toma de decisiones y el fortalecimiento de la autonomía. Estos logros apuntan a la formación de individuos más integrales, capaces de aportar de manera significativa a la sociedad.

Estos resultados ofrecen una base sólida para pensar en una estrategia pedagógica renovada dentro del colegio, con el potencial de trascender el área específica en que se aplicó y extenderse a otras materias. De esta manera, se fomenta un enfoque educativo más dinámico e inclusivo, que motive a los estudiantes a participar activamente en su propio aprendizaje.

El impacto de esta propuesta podría ser doblemente positivo: para la institución, al fortalecer su oferta educativa y proyectarse como un espacio de innovación pedagógica; y para los estudiantes, al brindarles la oportunidad de disfrutar y comprometerse más plenamente con su aprendizaje en todas las áreas del conocimiento.

Es importante destacar que este estudio representa solo el comienzo. Queda un camino por recorrer, con nuevas implementaciones y futuras investigaciones que permitan seguir explorando cómo herramientas como ClassDojo pueden transformar y enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes.

El estudio de este autor destaca el potencial de ClassDojo para pulir el aprendizaje y la motivación en los estudiantes, pero su validez se ve limitada por una muestra muy reducida de solo cuatro alumnos. Para obtener datos más sólidos, es necesario realizar investigaciones con una población más amplia y evaluar su impacto a largo plazo en diversas áreas del conocimiento.

Las prácticas digitales están fortaleciendo la tutoría escolar al mejorar la comunicación y participación entre la familia y la escuela, impulsando el uso de aplicaciones y herramientas digitales para una conexión más efectiva. Para Álvarez y Hernández (2023) en su investigación titulada “Percepción docente respecto al uso de Classdojo con familias” efectuado en Murcia, con el objetivo de comprender cómo perciben los docentes el uso de la aplicación ClassDojo en su trabajo con las familias, un total de 108 maestros de Centros Educativos de la Región de Murcia participaron en este estudio, completando un cuestionario diseñado específicamente para esta investigación, tras un proceso riguroso de validación.

Los resultados muestran que, tanto para los docentes como para las familias, las funcionalidades más utilizadas de la plataforma son aquellas que facilitan la interacción diaria: la creación de perfiles, la descarga accesible de la aplicación, la comunicación mediante mensajes y el uso del sistema de puntos como herramienta para el seguimiento positivo de conductas. Además, muchos maestros valoran

ClassDojo como un aliado en el acompañamiento de las tareas escolares, favoreciendo un puente entre el aula y el hogar.

No obstante, los datos también ponen de manifiesto ciertos desafíos. Se observa una participación limitada por parte de las familias, que en algunos casos no asumen un rol activo y corresponsable en el uso de la aplicación. Asimismo, la participación directa de los niños en este entorno digital es aún escasa, lo que sugiere oportunidades para promover un enfoque más participativo e inclusivo.

Un descubrimiento relevante es la fuerte relación entre la percepción positiva que los docentes tienen sobre los beneficios de ClassDojo y el nivel de uso que realizan, lo cual también se ve influido por aspectos como la facilidad de acceso y la experiencia de usuario que ofrece la aplicación.

Estos resultados apuntan a la necesidad de impulsar estrategias más estructuradas para integrar de manera eficaz este tipo de herramientas digitales en la vida escolar. Entre las principales recomendaciones destaca la importancia de ofrecer una formación previa y continua al profesorado, que les permita aprovechar al máximo el potencial de estas plataformas, fortaleciendo así el trabajo conjunto entre escuela y familia en beneficio del desarrollo integral de los estudiantes.

Como afirman los autores destacan el valor de ClassDojo en la comunicación entre docentes y familias, pero evidencia una baja participación de los niños y una limitada corresponsabilidad parental. Aunque la herramienta es útil, su efectividad depende de una mayor integración y compromiso de todos los actores educativos. Es necesario desarrollar estrategias que fomenten una participación activa de los padres y estudiantes para maximizar su impacto.

En el contexto educativo actual, el proceso de enseñanza y aprendizaje se asocia paulatinamente a la informática para maximizar sus resultados. Una de las plataformas que se utiliza habitualmente es ClassDojo. Al implementar los principios de gamificación, ClassDojo se considera eficaz para motivar a los estudiantes a ser más activos en las clases en línea, impulsa una competitividad saludable y mejora el aprendizaje y el disfrute. Según Yudha (2023) en su estudio titulado “Percepciones de los estudiantes sobre el uso de Class Dojo en un proceso de enseñanza y aprendizaje” llevado a cabo en Indonesia, el cual tiene como objetivo investigar las apreciaciones de los estudiantes sobre el uso de ClassDojo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, empleó un diseño de encuesta transversal en el que participaron 77 participantes con edades comprendidas entre 17 y 23 años. Para evaluar las percepciones se distribuyó un cuestionario cerrado con escala Likert de cinco puntos y luego se analizó para conocer su media. Luego se realizaron varias entrevistas a modo de triangulación de datos. El resultado muestra que existen dos componentes principales de ClassDojo que motivan a los estudiantes en la clase de inglés; puntos y avatares. Los estudiantes están más interesados y participativos con el proceso de enseñanza y aprendizaje mientras se esfuerzan por ganar más puntos. Además, los estudiantes están ansiosos por personalizar su propio personaje y disfrutar jugando con él durante toda la clase. Así, no sólo los puntos, los avatares también son el componente esencial de ClassDojo que motiva e incluye a los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En su estudio el autor resalta cómo los elementos de gamificación en ClassDojo, como los puntos y avatares, pueden aumentar la motivación y el compromiso de los

estudiantes. Sin embargo, se enfoca en la participación superficial sin evaluar si esta motivación se traduce en una mejora real del aprendizaje. Es necesario analizar su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas y su efectividad a largo plazo.

La siguiente investigación se realizó en el Colegio Emilio Abad en el aula de octavo grado de la EGB “A” de la ciudad de Azogues en Ecuador, titulada “Classdojo para el proceso de aprendizaje en la asignatura de las Ciencias Naturales con estudiantes de octavo año de EGB” Según Sánchez (2023) El problema se evidenció una falta de motivación y un escaso nivel de trabajo colaborativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales. Ante esta situación, el presente trabajo de investigación tuvo como propósito mejorar dicho proceso de aprendizaje mediante la incorporación de la herramienta digital ClassDojo en las actividades presenciales, con el fin de fortalecer la formación integral de los estudiantes.

Para la recolección y análisis de los datos, se emplearon seis técnicas complementarias. En primer lugar, se realizó una entrevista al docente para conocer su perspectiva sobre el proceso de aprendizaje. Se aplicó también la técnica de observación participante, cuyos resultados se consignaron en una hoja de observación estructurada. Además, se efectuó un análisis documental mediante la triangulación de datos, que aportó una visión más completa y rigurosa.

Por otro lado, se administraron dos encuestas dirigidas a los estudiantes: una orientada a medir su nivel de motivación, y otra destinada a evaluar el impacto del uso de ClassDojo en el aula, ambas implementadas a través de cuestionarios validados. Complementariamente, se aplicó un pretest para identificar las

principales dificultades en el aprendizaje de la Unidad Temática “Espacio Ultraterrestre”, seguido de un postest de estructura equivalente, con el propósito de valorar los avances obtenidos tras la intervención.

Los resultados iniciales de la investigación revelaron la existencia de problemas significativos de aprendizaje en la mencionada unidad temática. No obstante, tras la implementación de ClassDojo como estrategia de apoyo didáctico, los resultados finales evidenciaron una mejora notable tanto en el rendimiento académico como en el nivel de motivación y trabajo colaborativo entre los estudiantes.

Estos descubrimientos confirman que ClassDojo constituye una herramienta eficaz para potenciar el aprendizaje en Ciencias Naturales, ya que fomenta un ambiente de aula más participativo, interactivo y centrado en el estudiante, promoviendo el compromiso activo de los alumnos en su propio proceso formativo. El autor demuestra en su investigación que ClassDojo puede mejorar la motivación y el trabajo colaborativo en el aprendizaje de Ciencias Naturales, evidenciando resultados positivos en el postest. Sin embargo, se centra en el impacto a corto plazo sin analizar su sostenibilidad a largo plazo. Sería necesario complementar el estudio con un seguimiento posterior para evaluar si estas mejoras se mantienen en el tiempo y en diferentes contextos educativos.

La educación inicial es una etapa clave para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Desde temprana edad, es fundamental que los niños y niñas aprendan no solo a memorizar, sino a razonar y comprender, construyendo así bases sólidas para su aprendizaje futuro. Es así que, en su estudio realizado en México, titulado “El desarrollo del pensamiento lógico matemático en la educación inicial”,

Ripalda” (2024), propone como objetivo analizar la relevancia de la educación inicial en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y cómo la lúdica y herramientas interactivas, como Educaplay, pueden potenciar este desarrollo. Esta investigación se centró en un estudio bibliográfico descriptivo, en la cual se revisó varias publicaciones a partir del año 2019 hasta el 2024, con el objetivo de contar con fuentes actualizadas que aborden la temática de investigación, para lograr el objetivo planteado se realizó una investigación documental, la misma que permitió utilizar fuentes primarias y secundarias, que están indexadas en varias bases de datos de renombre como Dialnet, Redalyc, Google Scholar, entre otras, se investigó en cerca de 100 artículos científicos de los cuales se escogieron 20 los mismos que son parte de esta investigación por guardar relación directa con las variables que son parte de este trabajo investigativo. Para realizar el análisis y la sinterización de la información considerada importante y necesaria se hizo uso del método analítico y sintético. Como resultado del estudio se evidenció que la mayoría de los docentes no utilizan una metodología con material concreto usando técnicas y estrategias que parten del entorno en que se desenvuelve el niño o niña, como usar juguetes que tenga en casa. Finalmente, la autora indica que la mayoría de los docentes de educación inicial, no se han actualizado en nuevas técnicas y destrezas, como las que sugiere Montessori, el uso de plataformas educativas entre ellas Educaplay, los juegos siendo una actividad pedagógica que da excelente resultado por ser algo natural del niño o niña de educación inicial. Como afirma la autora la lúdica y las plataformas interactivas son esenciales para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Sin embargo, sería beneficioso evaluar la efectividad específica de

herramientas como Educaplay en comparación con métodos tradicionales para determinar su verdadero impacto en el aprendizaje.

La enseñanza de las nociones lógico-matemáticas en la educación inicial es decisiva para el desarrollo integral de los niños, influyendo efectivamente en su crecimiento cognitivo y académico. Según Paredes et ál (2024) en su estudio titulado "Desafíos en la Enseñanza de las Relaciones Lógico-Matemáticas por parte de los Docentes en Educación Inicial: Análisis y Soluciones" propone identificar y analizar los desafíos que enfrentan los docentes en la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en educación inicial y proponer soluciones efectivas, para lo cual realizó una revisión sistemática de literatura utilizando el protocolo PRISMA para analizar problemas y soluciones en la enseñanza de nociones lógico-matemáticas, como resultado la investigación reveló que la falta de preparación en matemáticas y la carencia de recursos didácticos afectan la calidad del aprendizaje en educación inicial, el autor identificó que a pesar de contar con enfoques teóricos sólidos y estrategias didácticas validadas, los docentes enfrentan problemas prácticos significativos, como la insuficiente preparación en matemáticas y la falta de recursos didácticos y apoyo profesional. Conuerdo en que la formación continua de los docentes es esencial para mejorar la enseñanza de nociones lógico-matemáticas. Además, es transcendental proporcionar recursos adecuados y apoyo profesional para enfrentar estos desafíos de manera efectiva.

De acuerdo al estudio realizado por Terán (2022) en su investigación sobre el "Desarrollo del ámbito lógico Matemático y aprendizaje basado en el juego en contexto intercultural" llevada a cabo en Venezuela, plantea como objetivo evaluar

la importancia del juego como herramienta didáctica para el desarrollo del ámbito lógico-matemático en niños de educación inicial en contextos interculturales, realizó una investigación bibliográfica de tipo descriptiva y transversal para observar la dificultad en estudiantes al no poder desarrollar el ámbito lógico-matemático de manera eficiente. Como resultado puedo determinar que la investigación destacó la relevancia del juego en el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas, especialmente en contextos interculturales donde se deben considerar las particularidades culturales de los estudiantes. En el cual se estableció que el juego es una herramienta didáctica fundamental que permite a los niños explorar y comprender su entorno, facilitando el desarrollo de procesos cognitivos y habilidades lógico-matemáticas. Es decir, el juego es esencial para el desarrollo lógico-matemático. Sin embargo, sería útil complementar este enfoque con estrategias que integren las particularidades culturales de los estudiantes, asegurando una educación más inclusiva y efectiva.

El material didáctico es fundamental para facilitar el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas, ya que permite a los niños interactuar de manera tangible con conceptos abstractos. Según Rosero y Erazo (2024) en su aporte desarrollado en Riobamba titulado “Material didáctico en el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de primero de básica”, propone como objetivo explorar cómo los diferentes tipos de material didáctico influyen en la adquisición de habilidades lógico-matemáticas, con el fin de contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y reducir brechas en su rendimiento académico. A través de una metodología cuantitativa con enfoque experimental, se evaluó el impacto de diversas estrategias pedagógicas y recursos en la enseñanza de conceptos básicos de matemáticas.

Su relevancia radica en aportar ideas para diseñar prácticas educativas más efectivas y personalizadas, que permitan a los docentes fortalecer la enseñanza de las nociones lógico-matemáticas en los primeros años de educación básica. El estudio también analizó cómo el uso de materiales didácticos interactivos, como manipulativos físicos y herramientas audiovisuales, puede despertar el interés y promover una participación activa por parte de los estudiantes.

Los resultados muestran que integrar estos recursos no solo facilita la comprensión de conceptos abstractos, sino que también mejora la retención del conocimiento y estimula el pensamiento crítico. Si bien muchos estudiantes aún se encuentran en etapas intermedias de adquisición de estas habilidades, los hallazgos destacan la necesidad de seguir mejorando las metodologías aplicadas.

Es así que, el estudio confirma que el uso adecuado de material didáctico, junto con la formación continua del profesorado, es clave para promover un aprendizaje más significativo y eficaz. Además, resalta que dichos recursos deben ser siempre contextualizados y adaptados a las necesidades de cada grupo de estudiantes, para lograr el máximo impacto en su desarrollo cognitivo.

Los juegos en línea representan una alternativa significativa para la formación de nociones lógico-matemáticas, ofreciendo experiencias interactivas y atractivas para los niños. En este contexto Bedón y Cedeño (2023, págs. 34-48) en su trabajo de investigación realizado en Portoviejo titulado “Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemáticas en educación inicial”, tiene por objetivo determinar la relación entre los juegos de aprendizaje en línea y la formación de nociones lógico-matemáticas en niños y niñas de 3 a 4 años en

Educación Inicial. Se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental y correlacional. La muestra incluyó 28 niños del Subnivel Inicial de la escuela Gabriela Mistral, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico censal, a partir de una población de 56 niños.

Como técnica de investigación se utilizó la observación, y como instrumento una ficha de observación. El análisis de datos se realizó con SPSS v.26, aplicando el test de Kolmogorov-Smirnov para evaluar la normalidad y el Rho de Spearman para determinar la correlación entre las variables.

Los resultados mostraron que, tras la implementación de los juegos en línea, el 93 % de los niños alcanzó un nivel óptimo en la formación de nociones lógico-matemáticas. Se mostro que existe una relación positiva y significativa entre el uso de juegos de aprendizaje en línea y el desarrollo de estas nociones, destacando el valor de estas herramientas como recurso efectivo en la Educación Inicial.

No obstante, es determinante garantizar que estos recursos sean adecuados para la edad y que complementen, en lugar de reemplazar, las interacciones físicas y sociales esenciales en la educación inicial.

Tanto el hogar como el aula ofrecen oportunidades y recursos para el desarrollo de nociones matemáticas, y es esencial una colaboración efectiva entre docentes y padres. Según (Espín Álvarez, 2022) en su estudio realizado en la ciudad de Ambato sobre "Las Nociones Matemáticas en Preescolares: Exigencias y Posibilidades en el Aula y el Hogar" propone cómo objetivo mostrar las exigencias del desarrollo de nociones matemáticas y posibilidades de trabajo en aula y hogar. El estudio empleó la gestión bibliográfica como método de investigación, utilizando técnicas de

búsqueda, selección y extracción de información virtual a través de Google Académico y gestionada con Zotero.

Los resultados evidenciaron que las nociones matemáticas vinculadas con espacio, tiempo, cantidad, textura, forma, tamaño y color se consolidan en el entorno inmediato del niño, en dos etapas clave: sensoriomotriz (0-2 años), basada en la exploración sensorial y preoperacional (2-6 años), donde se desarrolla el pensamiento simbólico y el lenguaje.

El juego se destaca como estrategia fundamental para un aprendizaje significativo. Además, la participación activa de los padres requiere de acuerdos claros y herramientas prácticas; se propone un instructivo que oriente el trabajo conjunto entre hogar y escuela.

Por tal motivo, las nociones matemáticas sustentan el desarrollo cognitivo y la capacidad de resolver problemas. Su adquisición se potencia a través de la interacción social y el juego en ambientes enriquecidos, tanto en el aula como en el hogar. Por ello, es necesario fortalecer la información y el compromiso de docentes y familias, así como validar una guía práctica que identifique estrategias y recursos aplicables en ambos contextos para promover el desarrollo de estas nociones en niños preescolares.

La implementación de metodologías activas y centradas en el estudiante es crucial para la construcción efectiva de aprendizajes matemáticos en la educación inicial por otro lado Monzón et ál (2023) en su investigación ejecutada en Lima “Construcción de Aprendizajes Matemáticos de Impacto en la Educación Inicial” plantea como objetivo analizar la importancia de la construcción de aprendizajes

matemáticos significativos en la educación inicial. Se empleó un enfoque cualitativo-fenomenológico, centrado en la interpretación de las experiencias y percepciones de los maestros, obtenidas a través de entrevistas. La muestra estuvo compuesta por siete expertos en educación primaria.

Los resultados revelaron que las actividades prácticas de clasificación, basadas en el uso de objetos concretos, son altamente efectivas para promover el razonamiento lógico-matemático en los niños. Los expertos enfatizaron la necesidad de implementar enfoques prácticos e interactivos en el aula, incluyendo el uso de material concreto y la resolución de problemas del mundo real.

Se muestra que la construcción del aprendizaje matemático en la educación inicial requiere metodologías activas y pedagógicas que fomenten la participación y el pensamiento crítico. Además, se plantea como línea futura de investigación explorar cómo la integración de tecnologías digitales podría complementar y enriquecer estas prácticas pedagógicas.

A pesar de disponer de enfoques teóricos bien fundamentados y estrategias didácticas validadas, los docentes continúan enfrentando desafíos prácticos significativos en su labor cotidiana. Entre estos retos destacan la preparación insuficiente en el área de matemáticas y la carencia de recursos didácticos y de un apoyo profesional continuo, elementos clave para enriquecer y fortalecer su práctica pedagógica. Celi et ál (2021) En su artículo realizado en Loja realizo un estudio bibliográfico mismo que actualiza la literatura existente para identificar los factores socioafectivos y las estrategias didácticas empleadas por los docentes que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial. El

objetivo fue conocer qué estrategias utilizan los maestros para fortalecer dicho pensamiento. Para ello, se aplicó un enfoque descriptivo y analítico-sintético, que permitió examinar y analizar las variables involucradas.

Los resultados evidencian que, a lo largo del tiempo, las actividades lúdicas han prevalecido como herramienta clave para motivar a los niños en el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas. El desafío actual para los docentes es transformar los esquemas de enseñanza rígidos en sistemas de aprendizaje dinámicos y constructivistas, que estimulen, orienten y acompañen el desarrollo cognitivo de los niños.

Asimismo, el estudio resalta que tanto las estrategias didácticas como los factores socioafectivos desempeñan un papel crucial en este proceso. Sería valioso explorar cómo una mayor colaboración entre docentes y familias podría potenciar aún más estos factores, creando un entorno de aprendizaje más cohesivo y efectivo para los niños.

La integración de herramientas tecnológicas como Wordwall en la enseñanza de las matemáticas contribuye a incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, al promover un aprendizaje más interactivo, dinámico y efectivo. Según Collantes et ál (2024) en su investigación realizada en Jipijapa titulada “Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Matemáticas en Educación Inicial II: Integración de Wordwall” plantea como objetivo integrar herramientas tecnológicas, como Wordwall, en la enseñanza de las matemáticas, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más interactivo y efectivo.

Se empleó un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para evaluar la eficacia de una estrategia didáctica basada en el uso de Wordwall en la enseñanza de matemáticas en Educación Inicial II. Los resultados evidenciaron que la implementación de esta estrategia didáctica generó una mejora significativa en la participación activa y en la comprensión de conceptos matemáticos por parte de los estudiantes.

Estos descubrimientos confirman que la incorporación de herramientas tecnológicas puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo de la experiencia educativa un entorno más atractivo, dinámico y significativo para los niños en las primeras etapas de su formación.

Estas referencias ofrecen un marco sólido que respalda la investigación actual sobre el uso la herramienta Classdojo para el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de Educación Inicial, destacando tanto los logros como los desafíos enfrentados por educadores y estudiantes en este campo específico. La presente investigación busca construir sobre estos hallazgos para implementar el uso de la herramienta.

Desarrollo teórico del objeto y campo

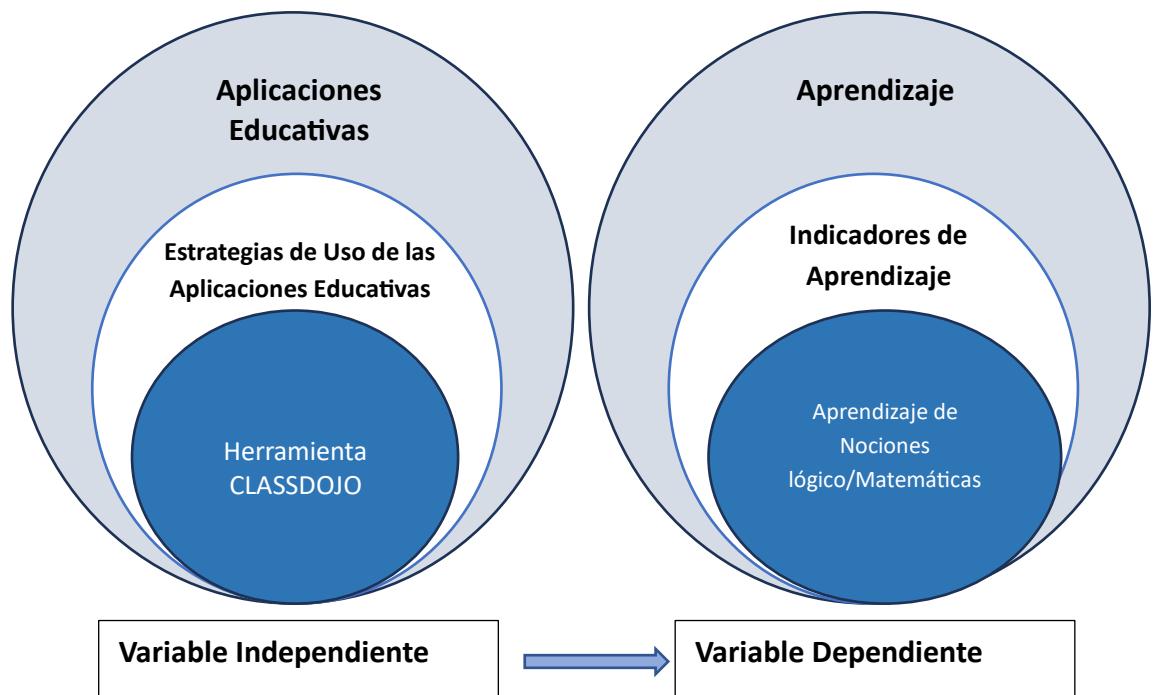
Tema: HERRAMIENTA CLASSDOJO PARA EL APRENDIZAJE DE NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Variable Independiente: HERRAMIENTA CLASSDOJO

Variable Dependiente: APRENDIZAJE DE NOCIONES LÓGICO/MATEMÁTICAS

Gráfico 3

Organizador Lógico de variables

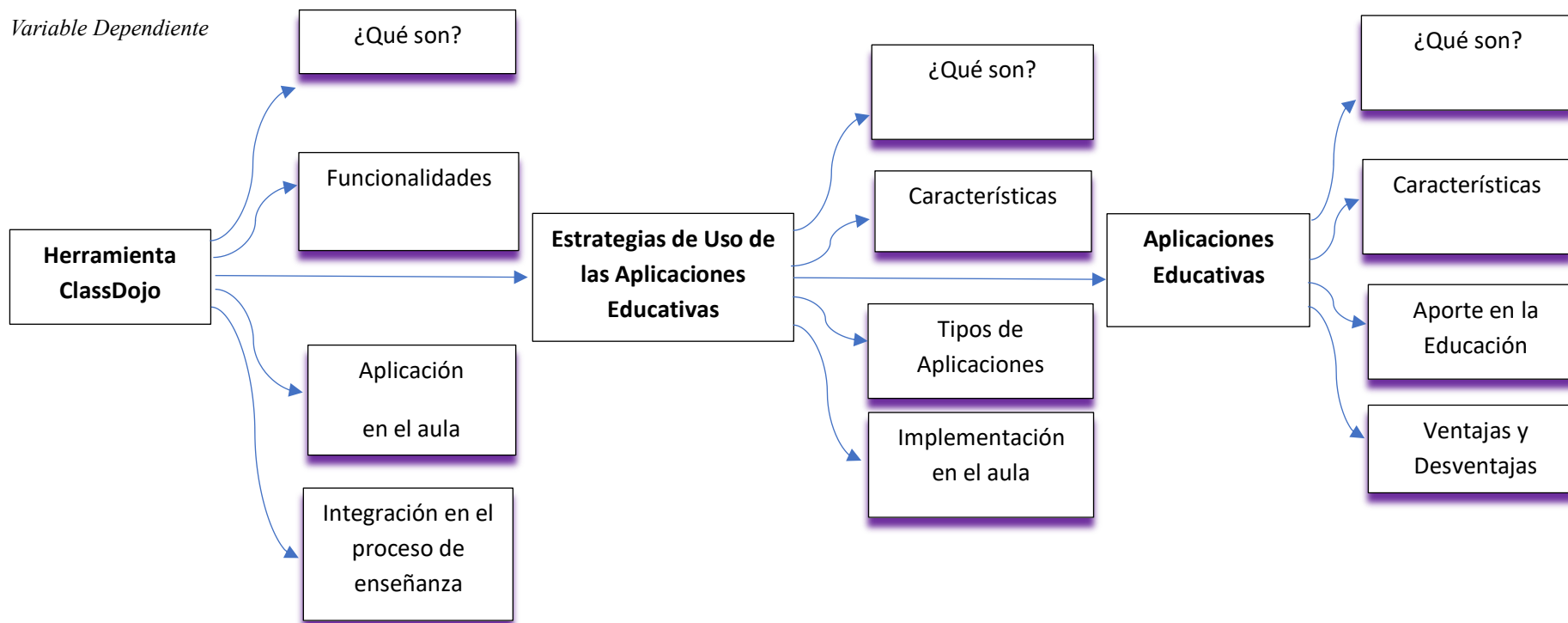


Nota: En el gráfico se encuentran las variables usadas.

Constelación de ideas del objeto y campo de investigación:

Gráfico 4

Variable Dependiente

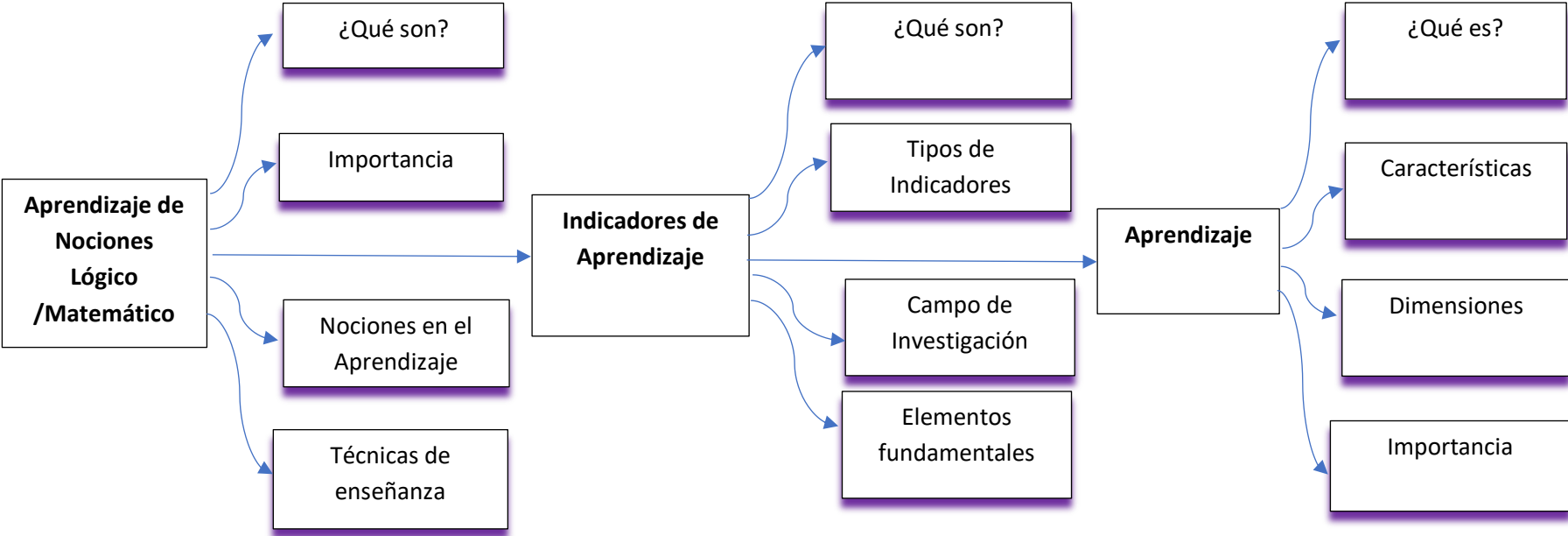


Nota: En el gráfico se encuentra el desarrollo de la variable dependiente.

Constelación de ideas del objeto y campo de investigación:

Gráfico 5

Variable Independiente



Nota: En el gráfico se encuentra el desarrollo de la variable independiente.

Desarrollo de las características fundamentales de la Variable Dependiente

Herramienta ClassDojo

ClassDojo es una plataforma digital gratuita diseñada para facilitar la comunicación entre docentes, estudiantes y familias, promoviendo un ambiente positivo en el aula. A través de un sistema de puntos y avatares personalizados, los docentes pueden reforzar comportamientos positivos y fomentar la participación activa de los estudiantes (ClassDojo, 2025). La plataforma permite a los profesores crear aulas virtuales donde pueden asignar puntos por comportamientos específicos, como el trabajo en equipo o la perseverancia. Además, ofrece la posibilidad de compartir fotos, videos y actualizaciones con las familias, fortaleciendo así la conexión entre el hogar y la escuela. Los estudiantes, por su parte, pueden personalizar sus avatares y visualizar su progreso, lo que contribuye a su motivación y compromiso con el aprendizaje.

ClassDojo también se destaca por su enfoque en el desarrollo de habilidades socioemocionales, al permitir a los docentes registrar y monitorear comportamientos que los estudiantes necesitan mejorar. Esta funcionalidad facilita la implementación de estrategias de intervención temprana y el seguimiento del progreso individual de cada alumno (Wikipedia, 2024).

Funcionalidades

La herramienta ClassDojo se caracteriza por una variedad de funcionalidades que la hacen especialmente útil en contextos educativos de nivel inicial y primario. Una de sus principales características es el sistema de gestión del comportamiento, que permite a los docentes otorgar puntos positivos o negativos a los estudiantes en

función de su conducta. Esta retroalimentación inmediata tiene como objetivo reforzar comportamientos positivos, lo que impacta directamente en la mejora del clima escolar (Educación 3.0, 2017).

Otra funcionalidad destacada es la opción de crear portafolios digitales para cada estudiante, donde pueden subir trabajos, imágenes o videos relacionados con sus actividades escolares. Esto no solo promueve la autorreflexión, sino que permite a las familias observar el progreso del aprendizaje de manera continua. Además, ClassDojo incluye una sección de mensajería instantánea que facilita la comunicación privada entre docentes y padres, lo que fortalece el vínculo escuela-hogar (Raising Language Learners, 2025).

Asimismo, la herramienta ofrece una interfaz sencilla y accesible, adaptable tanto a dispositivos móviles como a ordenadores, lo que permite su uso en distintos contextos educativos. ClassDojo también brinda recursos pedagógicos adicionales, como videos y actividades sobre habilidades socioemocionales, que pueden integrarse en las clases para fomentar valores como la empatía, la perseverancia o el autocontrol (ClassDojo, 2025). Estas funcionalidades convierten a ClassDojo en una solución digital integral que combina el seguimiento conductual, la gestión del aula y el fortalecimiento del vínculo con las familias.

Aplicación en el aula

En el entorno educativo, ClassDojo se utiliza para gestionar el comportamiento, motivar a los estudiantes, fomentar la participación y mantener una comunicación constante con los padres. La implementación de ClassDojo ha demostrado ser efectiva en la promoción de un clima positivo en el aula. Al

proporcionar retroalimentación inmediata, los estudiantes reciben reconocimiento por sus acciones positivas, lo que refuerza conductas deseables y mejora la dinámica grupal (Educación 3.0, 2017).

Además, la plataforma facilita la comunicación constante entre docentes y familias, permitiendo a los padres estar informados sobre el desempeño y comportamiento de sus hijos en tiempo real. Esta transparencia contribuye a una colaboración más estrecha entre la escuela y el hogar, esencial para el éxito académico y personal de los estudiantes (Raising Language Learners, 2025). La versatilidad de ClassDojo permite su integración en diversas metodologías pedagógicas, como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación. Al incorporar elementos lúdicos y personalizados, se incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje (Capterra, 2025).

Integración en el proceso de enseñanza

La integración de plataformas digitales como ClassDojo en el proceso de enseñanza responde a la necesidad de adaptar la educación a las demandas del siglo XXI, donde la tecnología se convierte en una aliada estratégica para potenciar el aprendizaje significativo. ClassDojo puede ser incorporado en metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, la enseñanza diferenciada y, especialmente, la gamificación, dado su diseño lúdico e interactivo que capta el interés del estudiante y favorece la participación constante. Guerrero (2019), en su estudio sobre estrategias de gamificación en la universidad, destaca que el uso de ClassDojo permite introducir mecánicas de juego que estimulan la motivación intrínseca, promoviendo un ambiente educativo más dinámico y participativo.

Según el autor, al aplicar recompensas simbólicas, como puntos o niveles, se fortalece el compromiso del estudiante con sus objetivos de aprendizaje, lo que a su vez incrementa la autogestión y la responsabilidad en el aula. Además, la posibilidad de establecer metas personalizadas mediante el sistema de seguimiento de comportamientos y logros favorece la adaptación del proceso educativo a las características individuales de cada estudiante, facilitando una educación más inclusiva y centrada en el alumno.

Estrategias de uso de las aplicaciones educativas

El uso de aplicaciones educativas en el aula requiere de estrategias pedagógicas bien definidas para maximizar su efectividad. Es fundamental que los docentes seleccionen herramientas digitales que se alineen con los objetivos de aprendizaje y las necesidades específicas de sus estudiantes. La integración de estas aplicaciones debe ser planificada cuidadosamente, asegurando que complementen y enriquezcan las actividades tradicionales. Es recomendable que los docentes reciban formación continua en el uso de tecnologías educativas, lo que les permitirá implementar innovaciones pedagógicas de manera efectiva (Education Walkthrough, 2024).

Además, es importante considerar la accesibilidad y la equidad en el uso de aplicaciones educativas, garantizando que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de beneficiarse de estas herramientas. Esto incluye la disponibilidad de dispositivos y conexión a internet, así como la adaptación de las aplicaciones a diferentes estilos de aprendizaje (Arangoya, 2025).

Características de las estrategias de las aplicaciones educativas

Las aplicaciones educativas se definen por su interactividad, accesibilidad, facilidad de uso, y capacidad de seguimiento y evaluación del progreso del estudiante. Estas cualidades permiten una enseñanza más dinámica y ajustada a los ritmos de aprendizaje individuales, además de ofrecer recursos visuales, auditivos y kinestésicos que atienden a distintos estilos de aprendizaje (Aula Interactiva, 2023).

Tipos de aplicaciones

Estas pueden clasificarse en varias categorías funcionales. Entre ellas están las aplicaciones de comunicación (como ClassDojo), las de evaluación (como Kahoot), las de contenido educativo (como Khan Academy) y las de gestión del aula (como Google Classroom). Esta clasificación permite al docente elegir la herramienta más adecuada según los objetivos y contenidos de su planificación (QuestionPro, 2022).

Implementación de Aplicaciones Educativas en el Aula

La implementación en el aula de estas tecnologías exige una planificación pedagógica cuidadosa. Deben definirse los propósitos educativos de su uso, establecer criterios claros de evaluación y asegurarse de que tanto docentes como estudiantes dispongan de las competencias digitales necesarias para su uso efectivo. Además, es fundamental realizar un seguimiento continuo de su impacto, para garantizar que realmente contribuyen a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje (Clavijero, 2025).

Aplicaciones educativas

Las aplicaciones educativas son programas digitales diseñados para facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje en diferentes niveles educativos, combinando educación, pedagogía y tecnología para mejorar la experiencia educativa. Estas herramientas han hecho que el aprendizaje sea más accesible y personalizado, permitiendo a los estudiantes aprender a su propio ritmo y según sus intereses (QuestionPro, 2022).

Características de las Aplicaciones Educativas

Las aplicaciones educativas presentan una amplia gama de características que las convierten en herramientas clave para los procesos educativos modernos. En primer lugar, destacan por su accesibilidad, ya que la mayoría puede utilizarse desde distintos dispositivos y sistemas operativos, permitiendo la continuidad del aprendizaje dentro y fuera del aula. Además, se caracterizan por su interactividad, permitiendo a los estudiantes participar activamente mediante ejercicios, juegos, evaluaciones y tareas integradas en la propia aplicación (Aula Interactiva, 2023).

Otra característica importante es su adaptabilidad. Muchas aplicaciones permiten modificar niveles de dificultad o estilos de presentación de los contenidos, favoreciendo la personalización del aprendizaje según las capacidades individuales. También incorporan sistemas de seguimiento y análisis del rendimiento académico, lo que permite a los docentes realizar una evaluación formativa continua. Algunas ofrecen retroalimentación automática e inmediata, lo que contribuye al aprendizaje autónomo y mejora la comprensión de los errores. Finalmente, las aplicaciones modernas integran recursos multimedia, como videos, infografías, sonidos y

animaciones, que enriquecen el contenido y facilitan la comprensión de conceptos complejos (QuestionPro, 2022).

Aporte en la Educación

El aporte de estas aplicaciones a la educación es significativo. Según Grupo SM (2025), estas herramientas favorecen el aprendizaje activo y colaborativo, lo que contribuye a una mayor participación del estudiante en su propio proceso formativo. Asimismo, mejoran la comprensión de conceptos abstractos mediante recursos audiovisuales, promueven la autorregulación del aprendizaje y estimulan el pensamiento crítico y la creatividad. Las aplicaciones educativas, al adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, también contribuyen a una educación más equitativa, especialmente en contextos donde las necesidades de los estudiantes son diversas. Además, fomentan la alfabetización digital desde edades tempranas, preparando a los alumnos para desenvolverse en entornos tecnológicos que son cada vez más predominantes en la vida cotidiana y profesional.

Ventajas y desventajas

El uso de estas herramientas también implica desafíos. Entre sus principales ventajas se encuentra la accesibilidad a contenidos diversos y actualizados, la posibilidad de personalización del aprendizaje, el fomento de la autonomía, la flexibilidad en los tiempos y espacios de estudio, y la motivación que generan en los estudiantes gracias al uso de recursos lúdicos y audiovisuales (Clavijero, 2025). También permiten una comunicación más fluida entre docentes y estudiantes y, en algunos casos, con las familias.

Sin embargo, presentan desventajas como la dependencia de dispositivos tecnológicos y la conectividad a internet, lo que puede excluir a estudiantes de contextos vulnerables. Otro aspecto negativo es el riesgo de distracción si no se supervisa adecuadamente su uso, además de la saturación informativa y la dificultad de filtrar contenidos relevantes en algunas plataformas. También puede haber resistencia al cambio por parte de algunos docentes que no se sienten cómodos con el uso de tecnologías. Por ello, Clavijero (s.f.) recomienda que su implementación esté acompañada de una adecuada capacitación docente, de un marco institucional de apoyo y de medidas que garanticen la equidad en el acceso a estas herramientas.

Análisis teórico de la Variable Independiente

Aprendizaje de nociones lógico-matemáticas

El aprendizaje de nociones lógico-matemáticas es fundamental en la educación inicial, ya que constituye la base para el desarrollo del pensamiento lógico, la resolución de problemas y la comprensión de relaciones espaciales, temporales y cuantitativas. Según Piaget (1970), estas nociones no se transmiten de manera pasiva, sino que el niño las construye activamente a través de la interacción con su entorno. Estas habilidades permiten a los niños establecer relaciones entre objetos y eventos, clasificar, ordenar, contar y establecer correspondencias, lo cual es indispensable para su posterior desempeño en matemáticas.

Importancia

La importancia del aprendizaje de nociones lógico-matemáticas radica en su papel estructurador del pensamiento infantil. Brinda a los niños herramientas para organizar su experiencia cotidiana y les permite interpretar el mundo de manera

más racional. En el contexto escolar, estas nociones favorecen la adquisición de conocimientos posteriores en el área de matemáticas y otras asignaturas, al mismo tiempo que desarrollan la autonomía intelectual del estudiante (Castañeda & Hernández, 2021).

Nociones en el Aprendizaje

Las nociones lógico-matemáticas básicas que se introducen en la educación inicial incluyen clasificación, seriación, correspondencia uno a uno, conservación, inclusión de clases, y nociones espaciales (como arriba/abajo, dentro/fuera) y temporales (antes/después). Estas nociones se construyen a través del juego, la manipulación de objetos concretos y situaciones problemáticas que requieren reflexión, comparación y organización de información (Pérez & Salazar, 2018).

Técnicas de Enseñanza

Para facilitar el aprendizaje de estas nociones, se utilizan diversas técnicas de enseñanza centradas en el juego simbólico, los materiales concretos, el uso de recursos visuales, y las actividades prácticas. Entre las estrategias más efectivas se encuentran las actividades lúdicas dirigidas, el aprendizaje basado en proyectos, las situaciones didácticas propuestas por Brousseau y el uso de tecnologías digitales como aplicaciones interactivas (Gómez & Lara, 2020). El rol del docente es esencial como mediador del conocimiento, ya que debe diseñar experiencias significativas que promuevan la construcción activa de estas nociones.

Indicadores de Aprendizaje

Los indicadores de aprendizaje son referentes observables y medibles que permiten verificar si un estudiante ha alcanzado un determinado objetivo educativo. Son fundamentales en los procesos de planificación, evaluación y retroalimentación, ya que ofrecen evidencia concreta del progreso del estudiante en relación con los aprendizajes esperados (INEVAL, 2021).

Tipos de Indicadores de Aprendizaje

Existen distintos tipos de indicadores de aprendizaje, como los indicadores cognitivos (relacionados con conocimientos y comprensión), procedimentales (relativos a habilidades y destrezas) y actitudinales (vinculados con valores, actitudes y comportamientos). Además, los indicadores pueden clasificarse según su función en indicadores diagnósticos, formativos y sumativos, dependiendo del momento del proceso de enseñanza en que se apliquen (Zabalza, 2011).

Campo de Investigación

El estudio de los indicadores de aprendizaje forma parte del campo de la evaluación educativa, la didáctica y la planificación curricular. Se investiga su validez, confiabilidad, pertinencia cultural y alineación con los estándares de calidad educativa. En el contexto latinoamericano, organismos como el INEVAL en Ecuador y el ICFES en Colombia han desarrollado marcos conceptuales para establecer indicadores nacionales que midan el rendimiento académico de los estudiantes en diferentes niveles (INEVAL, 2021).

Elementos Fundamentales

Los elementos fundamentales de un buen indicador de aprendizaje incluyen: claridad, observabilidad, coherencia con el objetivo de aprendizaje, posibilidad de ser evaluado en contextos reales, y contextualización según el nivel educativo. Además, deben permitir una interpretación compartida entre docentes, estudiantes y familias, favoreciendo la toma de decisiones pedagógicas (Perrenoud, 2006).

Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso activo, individual y social mediante el cual el ser humano adquiere o modifica conocimientos, habilidades, actitudes y valores como resultado de la experiencia, la instrucción o la interacción con su entorno. Desde el enfoque constructivista, el aprendizaje implica una reorganización interna del conocimiento a partir de la acción, la reflexión y la socialización (Ausubel, Novak & Hanesian, 1983).

Características

Entre las principales características del aprendizaje se encuentran su carácter continuo, acumulativo, significativo, contextualizado y social. El aprendizaje es más eficaz cuando se relaciona con los conocimientos previos del estudiante, cuando responde a necesidades reales y cuando se realiza en interacción con otros. Además, puede ser formal o informal, y se desarrolla a lo largo de toda la vida (Pozo, 2006). Otra característica clave del aprendizaje es su carácter constructivo: no es una simple recepción de información, sino que implica un proceso activo de construcción de significados. El aprendizaje también es intencional, ya que está

orientado hacia metas y objetivos definidos, y autoregulado, en la medida en que el sujeto que aprende puede controlar y ajustar su propio proceso cognitivo. Asimismo, es transferible, lo que significa que los conocimientos adquiridos pueden aplicarse a nuevos contextos y situaciones.

Dimensiones

El aprendizaje puede analizarse desde diversas dimensiones. La dimensión cognitiva se refiere a la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades intelectuales; la dimensión afectiva incluye actitudes, valores y emociones asociadas al aprendizaje; y la dimensión psicomotriz abarca las habilidades prácticas y de coordinación física. Un enfoque integral del aprendizaje debe atender a todas estas dimensiones para promover un desarrollo armónico del individuo (Bloom, 1971). También se puede considerar la dimensión metacognitiva, que implica la capacidad del estudiante para reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, planificar estrategias, supervisar su progreso y autorregularse. Esta dimensión cobra especial relevancia en los modelos de aprendizaje autónomo y en el desarrollo del pensamiento crítico. Otra dimensión relevante es la dimensión social o sociocultural, que destaca el papel de la interacción con otros y el contexto en la construcción del conocimiento, como proponen autores como Vygotsky.

Importancia

El aprendizaje es esencial para el desarrollo personal, la inclusión social, el ejercicio de la ciudadanía y la mejora de la calidad de vida. En el contexto educativo, constituye la base para alcanzar los fines de la educación y responde a las necesidades de formación integral de los estudiantes. Además, el aprendizaje

continuo es un requisito fundamental en un mundo cambiante y globalizado, donde la adaptación y la actualización constante son claves para la participación activa en la sociedad del conocimiento (UNESCO, 2015). La importancia del aprendizaje también se refleja en su impacto en la autoestima y la motivación personal. Aprender con éxito refuerza la confianza del individuo en sus capacidades y promueve un ciclo de aprendizaje positivo. Asimismo, el aprendizaje eficaz permite a los estudiantes adaptarse a entornos complejos, tomar decisiones informadas y resolver problemas con mayor autonomía. En el ámbito profesional, es la base de la mejora continua, la innovación y la competitividad.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y Diseño de la Investigación

Una vez establecidos en el capítulo anterior los fundamentos teóricos que sustentan esta investigación, el propósito de esta sección es presentar y fundamentar el diseño metodológico que se implementará para alcanzar los objetivos planteados. Este apartado describe de manera detallada el enfoque, tipo de investigación, población, técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como los procedimientos y análisis que guiarán el desarrollo del estudio.

Por tanto, la investigación titulada “HERRAMIENTA CLASSDOJO PARA EL APRENDIZAJE DE NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”, adaptará el paradigma positivista ya que busca explicar, predecir y controlar fenómenos mediante la verificación de teorías y leyes, según lo manifiesta Herrera (2024) en su investigación este paradigma se basa en la

premisa de que la realidad es objetiva y puede ser medida y analizada de manera independiente al observador, el positivismo, sostiene que el conocimiento proviene de la experiencia sensorial y puede ser validado científicamente. Al adoptar el paradigma positivista en mi investigación, me enfocaré en la recolección y análisis de datos cuantitativos para evaluar el impacto de la herramienta ClassDojo en el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial. Este enfoque cuantitativo me permitirá medir de manera objetiva los resultados de la intervención y establecer soluciones basadas en evidencia empírica, ya que se centra en la recolección y análisis de datos numéricos para medir el impacto de la herramienta ClassDojo en el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de 4 años de edad de educación inicial de la Unidad Educativa María Inmaculada. Según Hernández y Mendoza (2020) la investigación cuantitativa se caracteriza por ser objetiva, sistemática y basada en la medición numérica de variables, permitiendo la generalización de los resultados a partir del análisis estadístico.

El tipo de investigación que utilizaré será descriptivo ya que se centra en la observación y descripción detallada de fenómenos o situaciones sin intervenir en ellos, con el objetivo de detallar las características de una población, evento o contexto específico, proporcionando una imagen precisa de cómo se manifiestan ciertas variables en un momento determinado. Este método se basa en la recolección de datos cuantificables que permiten realizar inferencias estadísticas sobre el objeto de estudio Albán et ál (2020).

La investigación descriptiva tiene como objetivo representar algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando

criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes. (pág. 166).

Por lo tanto, describiré las características de mi población para recopilar y analizar datos de fenómenos con el objetivo de describirlo en una situación natural.

El diseño de la investigación es cuasi-experimental ya que manipularé una variable independiente (el uso de ClassDojo) para observar su efecto en una variable dependiente (el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas), con un pretest y posttest aplicado a un grupo de control y un grupo experimental previamente definidos. Evaluaré el aprendizaje por medio del desarrollo de destrezas de los niños en nociones lógico-matemáticas antes y después de la implementación de ClassDojo para determinar si existe una mejora significativa en su aprendizaje, la comparación de los resultados me permitirá establecer la efectividad de esta herramienta digital como recurso pedagógico en educación inicial.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

La muestra está conformada por 42 niños y niñas de 4 años de edad de educación inicial de la Unidad Educativa María Inmaculada, ubicada en Napo, Ecuador. La selección fue no probabilística por conveniencia, considerando la disposición de la institución y de los padres para participar en el estudio, los 42 niños serán divididos en dos grupos: un grupo experimental conformado por 21 niños y niñas (que utilizarán ClassDojo) y un grupo control conformado por 21 niños y niñas (que seguirán el método tradicional de enseñanza).

La Unidad Educativa María Inmaculada cuenta con acceso a tecnología digital, lo que permite la implementación de herramientas interactivas como ClassDojo en la enseñanza de nociones lógico-matemáticas.

Tabla 1

Población

Detalle	Población		Total	Porcentaje
	Hombres	Mujeres		
Grupo Control	10	11	21	45.65%
Grupo Experimental	11	10	21	45.65%
Docentes	0	4	4	8.70%
Total			46	100%

Nota: En la tabla se encuentra los datos de la población obtenida.

Proceso de recolección de datos

Para el proceso de obtención de datos se tomaron en cuenta los siguientes pasos:

- En primer lugar, solicite la autorización a la Unidad Educativa. Ver Anexo 1.
- Seguidamente obtuve la autorización por parte de la Unidad Educativa. Ver Anexo 2.
- Posteriormente hice firmar el consentimiento informado a los padres de familia. Ver Anexo 3.
- Además, solicite la validación de los instrumentos por cinco expertos dentro del área de matemáticas. Ver Anexo 4.
- Determine la confiabilidad del instrumento con el software SPSS®.
- Realice la encuesta a los docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada, utilizando un cuestionario mismo que constó de 10 preguntas lo cual me permitió identificar el nivel de conocimiento sobre

herramientas digitales, especialmente ClassDojo, y su relación con la enseñanza de nociones lógico-matemáticas. Ver Anexo 5. Con la aplicación de la encuesta evidencio dificultades como la falta de recursos y el escaso uso de plataformas tecnológicas. Además, recogí estrategias pedagógicas actuales y detecté el interés de los docentes en capacitarse y aplicar nuevas metodologías. Los resultados obtenidos sustentan la pertinencia de la propuesta planteada, al responder a las necesidades reales del aula y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque tecnológico e innovador.

- Una vez levantada la información, procedí a tabular lo recopilado mediante gráficos estadísticos generados por la herramienta, posteriormente, realicé el análisis, tabulación e interpretación de resultados.
- Para medir el nivel de conocimientos de los estudiantes aplique un instrumento para determinar el nivel de destrezas de nociones lógico matemáticas como un pretest al grupo experimental Inicial II paralelo “C” y al grupo de control Inicial II paralelo “A”, previa a la presentación de la propuesta, con el objetivo de medir las destrezas de las nociones lógico- matemáticas de los estudiantes de Educación Inicial.
- La información adquirida la represente a través de gráficos para facilitar la comprensión y discernimiento por parte del lector; la evaluación diagnóstica de los estudiantes siguió el mismo proceso con los datos recopilados.
- Se implementa la plataforma ClassDojo durante ocho sesiones al grupo experimental mientras que el grupo de control trabajará normalmente con la enseñanza tradicional.

- Una vez finalizada la experimentación de la propuesta se ejecuta las mismas preguntas de evaluación con un posttest con el fin de diferenciar el nivel de aprendizaje y establecer una comparación entre el grupo experimental Inicial II paralelo “C” y el grupo de control Inicial II paralelo “A”.

Matriz de Operacionalización de Variables

Tabla 2

Variable 1: Uso de ClassDojo

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	PREGUNTAS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
Implementación de la plataforma ClassDojo como herramienta digital	Plataforma digital	Uso de Plataformas digitales	¿Considera que el uso de plataformas digitales podría mejorar la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en educación inicial? Considerando que ClassDojo es una plataforma que permite a los docentes organizar su aula, promover actividades de gamificación, calificar al alumnado y mantener una comunicación más fluida con ellos y con sus familias, Si tuviera acceso a esta plataforma, ¿le interesaría utilizarlo en sus clases?	- Técnica Encuesta a docentes - Instrumento: Cuestionario Validación por juicio de cinco Expertos
	Herramientas	Uso de Herramientas Digitales		

	digitales		<p>¿Ha recibido capacitación sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza en educación inicial?</p> <p>En su opinión, ¿qué tan eficaz podría ser una herramienta digital como ClassDojo para fomentar el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial?</p> <p>¿Conoce o ha utilizado alguna vez herramientas digitales como ClassDojo en su práctica docente?</p> <p>¿Qué aspectos considera más importantes al implementar una herramienta digital para el aprendizaje en educación inicial?</p>	
--	-----------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Nota: En la tabla se explica la implementación de la plataforma ClassDojo como herramienta digital.

Tabla 3*Variable Dependiente: Aprendizaje de Nociones lógico-matemáticas*

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	PREGUNTAS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
Aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en educación inicial.	ClassDojo para el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas	Nivel de aprendizaje	<p>¿Considera que capacitar a los docentes sobre el uso de herramientas como ClassDojo podría mejorar el aprendizaje de los niños en nociones lógico-matemáticas?</p> <p>¿Qué estrategias utiliza para reforzar el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en educación inicial?</p> <p>¿Cuáles son las principales dificultades que encuentra al enseñar nociones lógico-matemáticas a niños de educación inicial?</p> <p>¿Cuál es su nivel de experiencia en la enseñanza de educación inicial?</p>	<p>- Técnica</p> <p>1. Observación</p> <p>- Instrumento:</p> <p>1. Rúbrica (antes y después de la implementación)</p>

Nota: En la tabla se explica el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en educación inicial.

Métodos de la investigación

El método de investigación inductivo es una estrategia científica que parte de observaciones específicas para alcanzar soluciones generales. A través de la recopilación y análisis de datos particulares, se identifican patrones o regularidades que permiten formular principios o teorías aplicables a casos similares. Prieto (2017).

Técnicas e instrumentos de investigación

Son los procedimientos prácticos que el investigador utiliza para recopilar, procesar y analizar información. Los instrumentos de investigación, por su parte, son las herramientas concretas (físicas o digitales) con las que se ejecutan esas técnicas.

La encuesta emplea un cuestionario como instrumento, ya sea en formato impreso o digital, diseñado para recoger respuestas relacionadas con el tema de investigación, como lo menciona Fernández (2024) los individuos que proporcionan la información completan este cuestionario por sí mismos.

Esta técnica me permitirá recabar la información del personal docente del área para diagnosticar el uso de herramientas ClassDojo en los procesos de enseñanza, esta consta de diez (10) preguntas para determinar si en la práctica profesional los docentes se sirven de ellas como recurso adicional. El cuestionario para la prueba diagnóstica utilizado en este estudio fue validado por cinco expertos el cual consta de (5) preguntas para determinar el nivel de nociones lógico matemáticas de los estudiantes de Educación Inicial.

Validación y Confiabilidad

Validación

La validación por juicio de expertos según Cabero y Llorente, (2013), se caracteriza por que cuenta con un número de expertos que proponen los ítems o dimensiones conforman el objeto de interés y se evalúan en función de su importancia y representatividad (p. 02).

Previo a la aplicación de los instrumentos de recopilación de la información, fue necesario el análisis y revisión por parte de docentes que poseen experiencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro de la Unidad Educativa, para ello se requirió del apoyo de los profesionales del equipo Pedagógico de la institución para revisar y aprobar los ajustes a la rúbrica y al cuestionario, esta fase avaló la claridad y sencilla aplicación del instrumento, y la adecuación, corrección, relevancia y pertinencia de cada uno de los ítems que lo integran.

Confiabilidad

La fiabilidad es un requisito ineludible en los instrumentos de medida, es así que se ha empleado el coeficiente alfa de Cronbach, como lo menciona Muñoz (2023) indica el grado en el que abarcarían los ítems del test, lo que supone un indicador de su consistencia interna es así que mientras más se acerca a 1, significa que el instrumento es confiable.

Resumen estadísticas de fiabilidad.

En el ámbito educativo, se requiere de la aplicación del instrumento, normalmente una encuesta, la cual se enfoca en medir las respuestas de los docentes

frente a los ítems planteados. Esta técnica me va a permitir recopilar datos relevantes sobre percepciones, conocimientos o prácticas pedagógicas de manera eficiente y estructurada:

Índice alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S^2}{S_r^2} \right]$$

Análisis de Fiabilidad

Tabla 4

Estadística de Fiabilidad de Escala

	MEDIA	DE	ALFA DE CRONBACH
ESCALA	4.80	0.328	0.892

Nota: En la tabla se explica la estadística de fiabilidad de escala aplicando Alfa de Cronbach.

La consistencia del instrumento de acuerdo al Alfa de Cronbach es buena a razón de que el resultado de la fiabilidad del instrumento es de 0.892

Resultados de la encuesta a docentes

Se aplicó una encuesta de diez (10) preguntas a cuatro (4) docentes del Bloque de Inicial II para determinar el conocimiento y uso de la herramienta ClassDojo en los procesos de enseñanza – aprendizaje, a continuación, se exponen los resultados:

Pregunta No 1. ¿Cuál es su nivel de experiencia en la enseñanza de educación inicial?

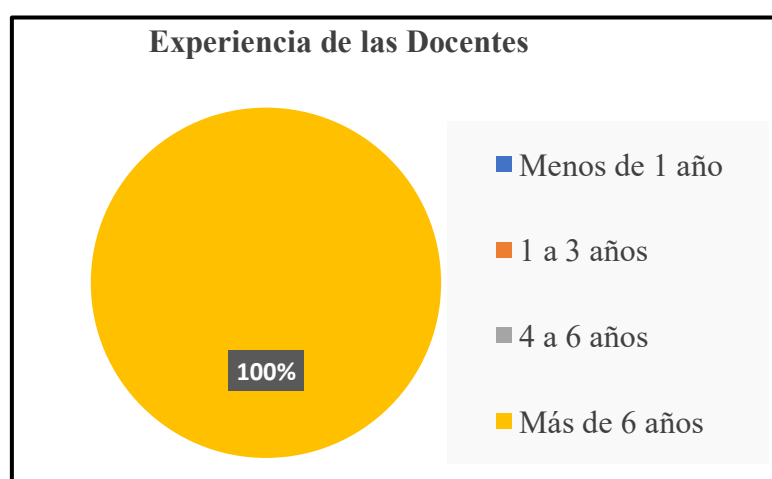
Tabla 5

Experiencia de las Docentes

Experiencia Docente	Menos de 1 año	1 a 3 años	4 a 6 años	Más de 6 años	Total
Respuesta	0	0		4	4
Porcentaje				100%	100%

Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial.

Gráfico 6 *Experiencia Docente*



Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Análisis e interpretación de resultados

Como se observa en la Tabla 5 y la Gráfica 6, el 100% de los docentes encuestados, equivalente a 4 personas, manifiestan tener más de 6 años de experiencia en la enseñanza de educación inicial. Este resultado evidencia que la totalidad del personal docente encuestado cuenta con una trayectoria significativa en el ámbito educativo, lo que sugiere un dominio consolidado de estrategias pedagógicas y didácticas propias de esta etapa de enseñanza.

Es importante destacar que contar con más de 6 años de experiencia en educación inicial es un factor clave para la eficacia en la enseñanza, ya que los docentes han tenido la oportunidad de perfeccionar sus metodologías, mejorar la gestión del aula y desarrollar una mayor capacidad para adaptarse a las necesidades individuales de los niños. Sin embargo, esta experiencia debe ir acompañada de un proceso continuo de actualización profesional, incorporando nuevas estrategias y herramientas tecnológicas que enriquezcan el proceso de aprendizaje y respondan a las demandas de la educación actual.

Pregunta No 2. ¿Qué estrategias utiliza para reforzar el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en educación inicial? (Puede seleccionar varias opciones).

Tabla 6

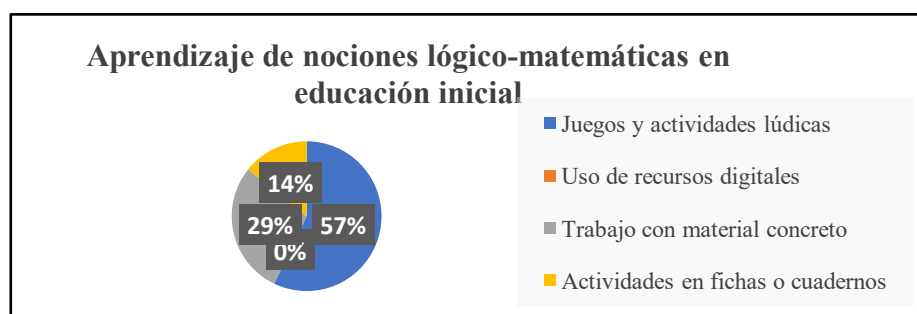
Aprendizaje de Nociones Lógico Matemáticas.

Aprendizaje de Nociones Lógico Matemáticas	Juegos y actividades lúdicas	Uso de recursos digitales	Trabajo con material concreto	Actividades en fichas o cuadernos	Total
Respuesta	4	0	2	1	7
Porcentaje	57%	0	29%	14%	100

Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Gráfico 7

Aprendizaje de Nociones Lógico Matemáticas



Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Análisis e interpretación de resultados

Como se muestra en la Tabla 6 y la Gráfica 7, la estrategia más utilizada por los docentes para reforzar el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en educación inicial es el uso de juegos y actividades lúdicas, con un 57% de preferencia. Esto evidencia que la enseñanza basada en el juego es una de las metodologías más efectivas en esta etapa, ya que permite a los niños explorar, manipular y comprender conceptos matemáticos de manera significativa y atractiva.

Por otro lado, un 29% de los docentes optan por trabajar con material concreto, lo que sugiere la importancia de que los niños interactúen con objetos físicos para desarrollar su pensamiento lógico-matemático a través de la experiencia sensorial. Finalmente, un 14% de los encuestados indican que utilizan actividades en fichas o cuadernos como estrategia de refuerzo. Aunque este método puede ser útil para el desarrollo de habilidades como la grafomotricidad y la consolidación del aprendizaje, su menor preferencia puede deberse a que no proporciona la misma interacción y dinamismo que los juegos o los materiales concretos.

Estos resultados destacan la importancia de integrar estrategias didácticas variadas y adaptadas a las necesidades de los niños, promoviendo un aprendizaje activo y motivador que fortalezca sus habilidades lógico-matemáticas.

Pregunta No 3. ¿Cuáles son las principales dificultades que encuentra al enseñar nociones lógico-matemáticas a niños de educación inicial?

Tabla 7

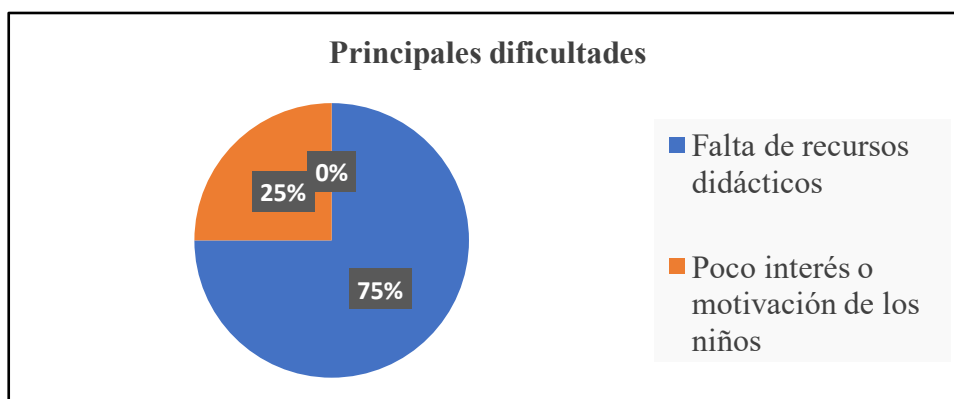
Principales dificultades que encuentra al enseñar nociones lógico-matemáticas.

Principales dificultades que encuentra al enseñar nociones lógico-matemáticas	Falta de recursos didácticos	Poco interés o motivación de los niños	Escaso tiempo para planificación de actividades	Total
Respuesta	3	1	0	4
Porcentaje	75%	25%	0	100%

Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Gráfico 8

Principales dificultades que encuentra al enseñar nociones lógico-matemáticas



Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Análisis e interpretación de resultados

Como se observa en la Tabla 7 y la Gráfica 8, la mayoría de los docentes encuestados, representando un 75%, señalan que la falta de recursos didácticos es la principal dificultad al enseñar nociones lógico-matemáticas en educación inicial. Esto sugiere que los materiales y herramientas disponibles en las aulas no son suficientes o adecuados para facilitar el aprendizaje de estos conceptos en los niños, lo que puede afectar el desarrollo de su pensamiento lógico.

Por otro lado, un 25% de los encuestados indican que una de las principales dificultades radica en el poco interés o motivación de los niños. Esto podría estar relacionado con la forma en que se presentan los contenidos, la ausencia de metodologías interactivas o la falta de estrategias que despierten el entusiasmo de los estudiantes por el aprendizaje matemático. Estos resultados resaltan la necesidad de fortalecer la enseñanza de las nociones lógico-matemáticas a través de recursos didácticos innovadores y estrategias motivacionales, como el uso de herramientas digitales interactivas, entre ellas ClassDojo, que podrían contribuir a mejorar la atención y el compromiso de los niños en este proceso.

Pregunta No 4. ¿Ha recibido capacitación sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza en educación inicial?

Tabla 8

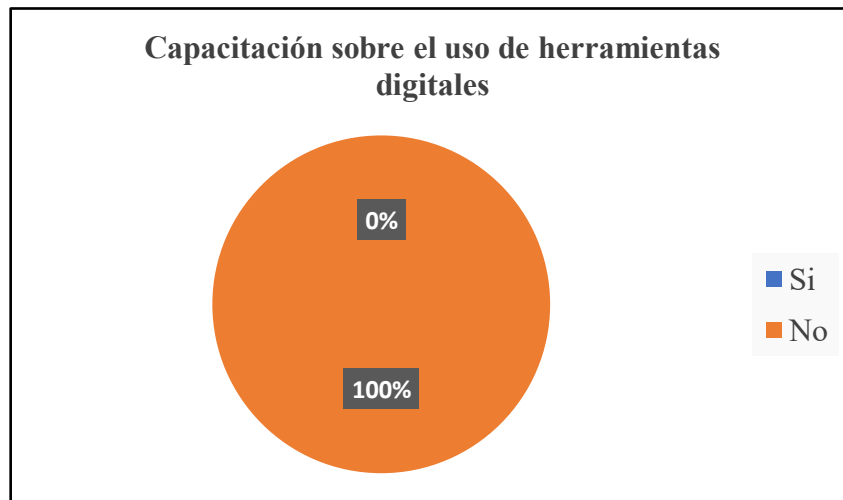
Capacitación sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza en educación inicial.

Capacitación sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza en educación inicial.	Si	No	Total
Respuesta	0	4	4
Porcentaje		100%	100%

Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Gráfico 9

Capacitación sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza en educación inicial.



Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Análisis e interpretación de resultados

Al observar la Tabla 8 y la Gráfica 9, el 100% de los docentes encuestados indican que no han recibido capacitación sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza en educación inicial. Este resultado evidencia una brecha en la formación docente en relación con el uso de tecnologías educativas, lo que puede limitar la integración efectiva de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad, la implementación de herramientas digitales es clave para potenciar el aprendizaje en educación inicial, ya que facilitan la enseñanza interactiva, promueven la motivación de los niños y permiten personalizar el aprendizaje según sus necesidades. La ausencia de capacitación refleja la necesidad de diseñar e implementar programas de formación dirigidos a los docentes, brindándoles conocimientos y estrategias para el uso de plataformas como

ClassDojo y otras aplicaciones educativas. Esto contribuiría a mejorar sus prácticas pedagógicas y a optimizar el uso de la tecnología en el aula de educación inicial.

Pregunta No 5. ¿Considera que el uso de plataformas digitales podría mejorar la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en educación inicial?

Tabla 9

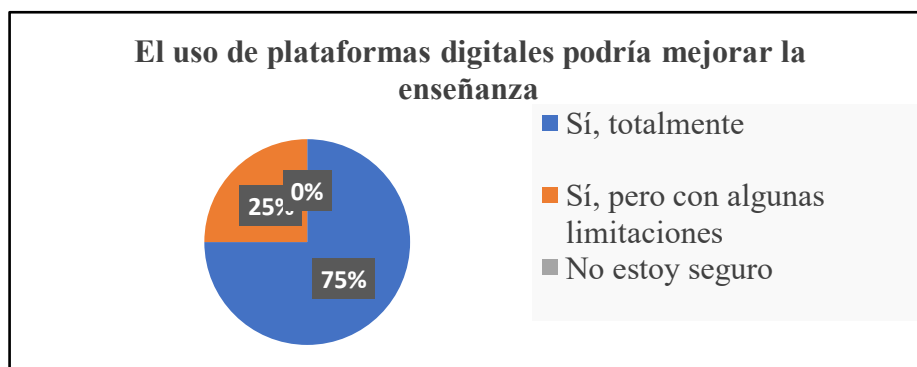
El uso de plataformas digitales podría mejorar la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en educación inicial.

El uso de plataformas digitales podría mejorar la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en educación inicial	Sí, totalmente	Sí, pero con algunas limitaciones	No estoy seguro	No, prefiero otros métodos	Total
Respuesta	3	1	0	0	4
Porcentaje	75%	25%			100%

Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Gráfico 10

El uso de plataformas digitales podría mejorar la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en educación inicial.



Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Análisis e interpretación de resultados

Tras observar en la Tabla 9 y la Gráfica 10, el 75% de los docentes encuestados considera que el uso de plataformas digitales puede mejorar la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en educación inicial. Esto indica que la mayoría de los docentes reconoce el potencial de estas herramientas para fortalecer el aprendizaje, al ofrecer metodologías interactivas y dinámicas que facilitan la comprensión de conceptos matemáticos desde edades tempranas.

Por otro lado, un 25% de los encuestados también está de acuerdo con la utilidad de las plataformas digitales, pero señala que su implementación podría presentar algunas limitaciones. Estas limitaciones pueden estar relacionadas con la falta de acceso a tecnología, la necesidad de capacitación docente o la resistencia al cambio en las metodologías tradicionales. Estos resultados reflejan la importancia de capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales, así como garantizar la disponibilidad de recursos tecnológicos adecuados para aprovechar al máximo sus beneficios en la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en educación inicial.

Pregunta No 6. ¿Conoce o ha utilizado alguna vez herramientas digitales como ClassDojo en su práctica docente?

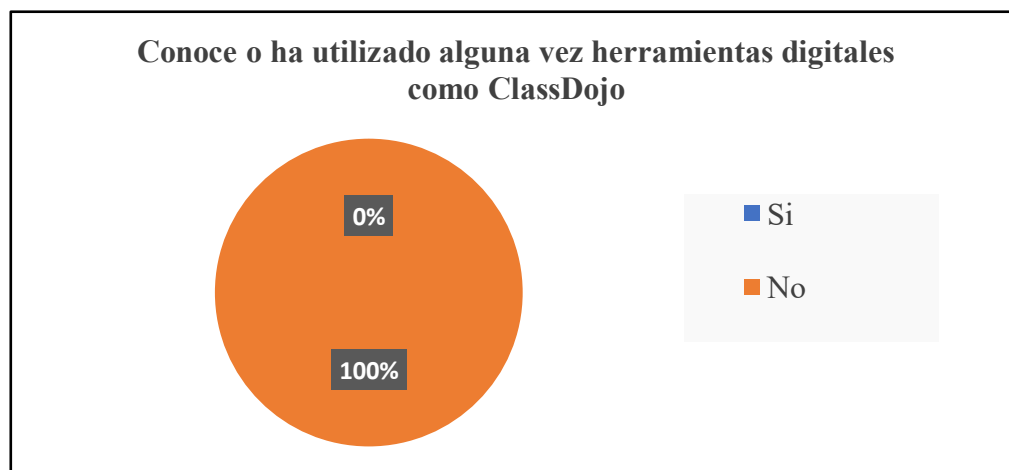
Tabla 10

Conoce o ha utilizado alguna vez herramientas digitales como ClassDojo en su práctica docente.

Conoce o ha utilizado alguna vez herramientas digitales como ClassDojo en su práctica docente	Sí	No	No estoy seguro/a	Total
Respuesta	0	4	0	4
Porcentaje		100%		100%

Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Gráfico 11 *Conoce o ha utilizado alguna vez herramientas digitales como ClassDojo en su práctica docente.*



Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Análisis e interpretación de resultados

Como lo expresa la Tabla 10 y la Gráfica 11, el 100% de los docentes encuestados manifiesta que no conoce ni ha utilizado herramientas digitales como ClassDojo en su práctica docente. Este resultado evidencia una baja familiarización con las plataformas digitales educativas, lo que puede limitar su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial.

El desconocimiento de herramientas como ClassDojo sugiere la necesidad de capacitaciones dirigidas a los docentes para que puedan conocer, explorar y aplicar estas plataformas en su labor educativa. ClassDojo, al ser una herramienta que facilita la gestión del aula, la comunicación con las familias y el refuerzo de habilidades lógico-matemáticas mediante actividades interactivas, podría representar una estrategia innovadora para mejorar la enseñanza en educación

inicial. Estos resultados resaltan la importancia de promover el uso de tecnologías educativas y brindar a los docentes los recursos y conocimientos necesarios para su implementación efectiva.

Pregunta No 7. Considerando que ClassDojo es una plataforma que permite a los docentes organizar su aula, promover actividades de gamificación, calificar al alumnado y mantener una comunicación más fluida con ellos y con sus familias, Si tuviera acceso a esta plataforma, ¿le interesaría utilizarlo en sus clases?

Tabla 11

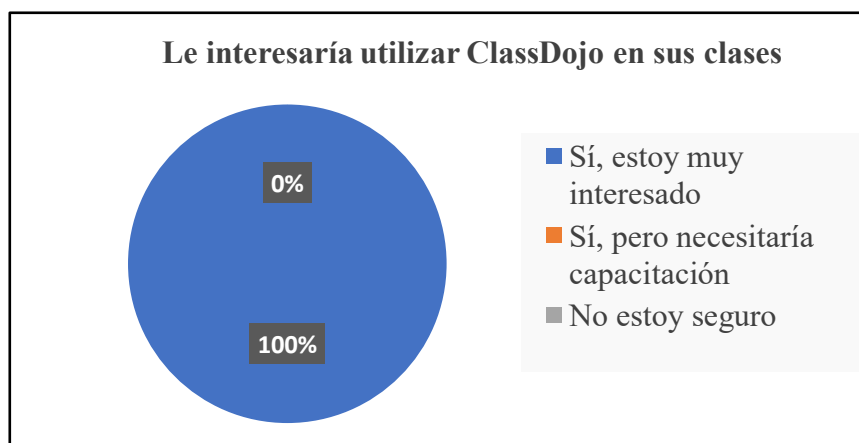
Le interesaría utilizar ClassDojo en sus clases.

Le interesaría utilizar ClassDojo en sus clases	Sí, estoy muy interesado	Sí, pero necesitaría capacitación	No estoy seguro/a	No, prefiero métodos tradicionales	Total
Respuesta	4	0	0		4
Porcentaje	100%				100%

Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Gráfico 12

Le interesaría utilizar ClassDojo en sus clases.



Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Análisis e interpretación de resultados

En referencia a la Tabla 11 y la Gráfica 12, el 100% de los docentes encuestados manifiesta que les interesaría utilizar ClassDojo en su práctica docente, siempre que tuvieran acceso a la plataforma. Este resultado refleja una actitud positiva hacia la integración de herramientas digitales en la enseñanza, lo que sugiere que los docentes están abiertos a nuevas metodologías que faciliten la organización del aula, la gamificación y la comunicación con estudiantes y familias.

El interés por el uso de ClassDojo indica que los docentes reconocen el potencial de la plataforma para mejorar la dinámica del aula y fortalecer el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en educación inicial. Sin embargo, para garantizar su implementación efectiva, es fundamental proporcionar capacitaciones y recursos tecnológicos adecuados que permitan a los docentes familiarizarse con la herramienta y optimizar su uso dentro del proceso educativo. Estos resultados destacan la importancia de promover el acceso y la formación en plataformas digitales para mejorar la enseñanza en la educación inicial.

Pregunta No 8. En su opinión, ¿qué tan eficaz podría ser una herramienta digital como ClassDojo para fomentar el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial?

Tabla 12

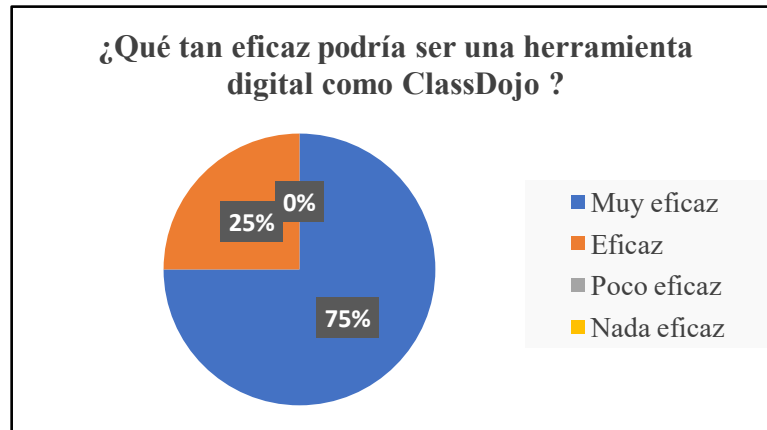
Qué tan eficaz podría ser una herramienta digital como ClassDojo

Qué tan eficaz podría ser una herramienta digital como ClassDojo.	Muy eficaz	Muy eficaz	Poco eficaz	Nada eficaz	Total
Respuesta	3	1	0	0	4
Porcentaje	75%	25%			100%

Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Gráfico 13

Qué tan eficaz podría ser una herramienta digital como ClassDojo.



Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Análisis e interpretación de resultados

En referencia a la Tabla 12 y la Gráfica 13, el 75% de los docentes encuestados manifiesta que les interesaría utilizar ClassDojo en su práctica docente, siempre que tuvieran acceso a la plataforma. Este resultado refleja una actitud positiva hacia la integración de herramientas digitales en la enseñanza, lo que sugiere que los docentes están abiertos a nuevas metodologías que faciliten la organización del aula, la gamificación y la comunicación con estudiantes y familias.

El interés por el uso de ClassDojo indica que los docentes reconocen el potencial de la plataforma para mejorar la dinámica del aula y fortalecer el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en educación inicial. Sin embargo, para garantizar su implementación efectiva, es fundamental proporcionar capacitaciones y recursos tecnológicos adecuados que permitan a los docentes familiarizarse con la herramienta y optimizar su uso dentro del proceso educativo. Estos resultados destacan la importancia de promover el acceso y la formación en plataformas digitales para mejorar la enseñanza en la educación inicial.

Pregunta No 9. ¿Qué aspectos considera más importantes al implementar una herramienta digital para el aprendizaje en educación inicial? (Puede seleccionar más de una opción).

Tabla 13

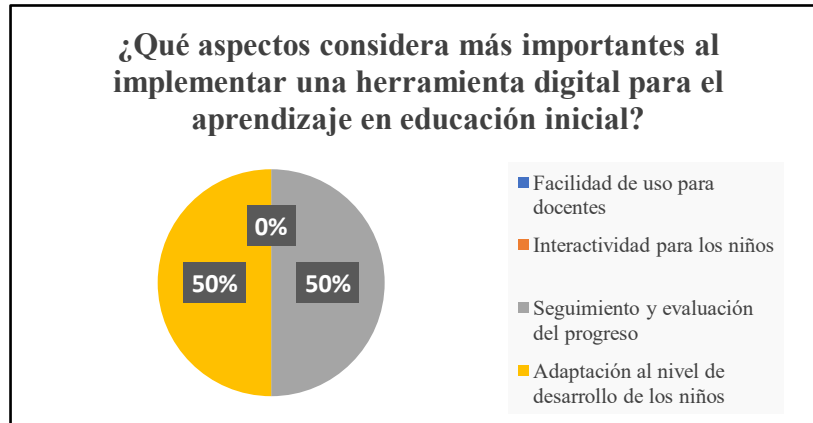
Herramienta digital para el aprendizaje en educación inicial.

Qué aspectos considera más importantes al implementar una herramienta digital para el aprendizaje en educación inicial.	Facilidad de uso para docentes	Interactividad para los niños	Seguimiento y evaluación del progreso	Adaptación al nivel de desarrollo de los niños	Total
Respuesta	0	0	3	3	6
Porcentaje			50%	50%	100%

Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Gráfico 14

Herramienta digital para el aprendizaje en educación inicial.



Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Análisis e interpretación de resultados

Al observar la Tabla 13 y la Gráfica 14, los resultados muestran que los docentes encuestados tienen opiniones divididas sobre los aspectos más importantes al implementar una herramienta digital en educación inicial. El 50% de los encuestados considera que la facilidad de uso para los docentes es un factor clave, lo que indica que la efectividad de cualquier plataforma educativa depende en gran medida de su accesibilidad y sencillez en la gestión de actividades dentro del aula. Una herramienta intuitiva y de fácil navegación permite a los docentes integrarla con mayor confianza en su práctica pedagógica, reduciendo la curva de aprendizaje y optimizando su tiempo de planificación.

Por otro lado, el otro 50% de los encuestados destaca que el seguimiento y la evaluación del progreso es un aspecto fundamental en la implementación de herramientas digitales en educación inicial. Esto refleja la importancia de contar con funcionalidades que permitan a los docentes monitorear el aprendizaje de los

niños, registrar avances y tomar decisiones pedagógicas informadas. Ambos resultados subrayan la necesidad de plataformas digitales que sean tanto accesibles para las docentes como efectivas en la evaluación del rendimiento de los estudiantes, asegurando así una enseñanza más estructurada y personalizada.

Pregunta No 10. ¿Considera que capacitar a los docentes sobre el uso de herramientas como ClassDojo podría mejorar el aprendizaje de los niños en nociones lógico-matemáticas?

Tabla 14

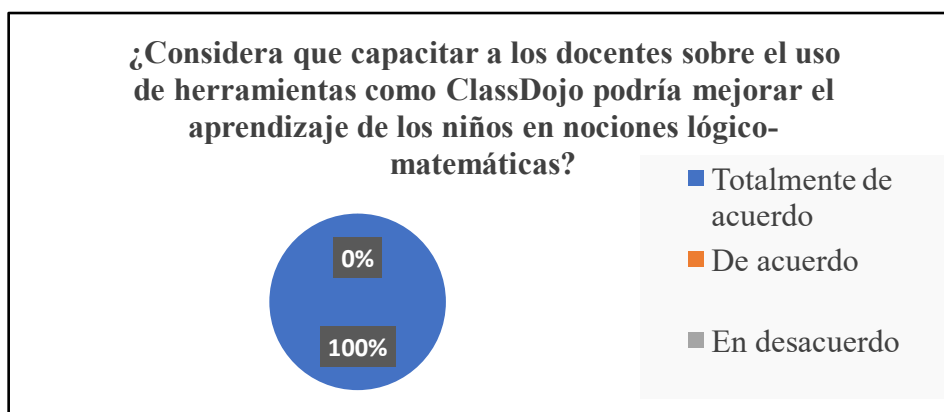
Capacitar a los docentes sobre el uso de herramientas como ClassDojo podría mejorar el aprendizaje de los niños en nociones lógico-matemáticas.

Qué aspectos considera más importantes al implementar una herramienta digital para el aprendizaje en educación inicial.	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Total
Respuesta	4	0	0	0	4
Porcentaje	100%				100%

Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Gráfico 15

Capacitar a los docentes sobre el uso de herramientas como ClassDojo podría mejorar el aprendizaje de los niños en nociones lógico-matemáticas.



Nota: Encuesta a los docentes del Bloque II de Educación Inicial

Análisis e interpretación de resultados

Según la Tabla 14 y la Gráfica 15, los resultados muestran que el 100% de los docentes encuestados consideran que capacitar a los docentes en el uso de herramientas como ClassDojo podría mejorar el aprendizaje de los niños en nociones lógico-matemáticas. Este resultado evidencia un consenso total entre los participantes sobre la importancia de la formación docente en el uso de tecnologías educativas.

La capacitación en herramientas digitales como ClassDojo permitiría a los docentes optimizar sus estrategias de enseñanza, incorporando metodologías interactivas que favorezcan el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de educación inicial. Además, una formación adecuada facilitaría la integración de estos recursos en el aula, asegurando su uso efectivo para la evaluación, seguimiento y motivación de los estudiantes. Estos resultados subrayan la necesidad de programas de formación dirigidos a docentes, con el objetivo de fortalecer sus competencias digitales y potenciar el uso de plataformas tecnológicas para mejorar la calidad del aprendizaje en esta etapa educativa.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Nombre de la propuesta



"Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo"

Definición del tipo de producto

La propuesta "Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo", consiste en el diseño e implementación de una estrategia didáctica basada en la herramienta digital ClassDojo, dirigida a docentes de educación inicial. Este producto se enmarca dentro de las plataformas tecno pedagógicas y tiene un enfoque innovador que permite mejorar la enseñanza de nociones lógico-matemáticas mediante actividades gamificadas, el refuerzo positivo y el aprendizaje interactivo, fue

desarrollada mediante una secuencia de diapositivas didácticas que integran imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, así como videos, cuentos y juegos digitales, con el propósito de guiar a los niños en la comprensión y desarrollo de las destrezas vinculadas a las nociones lógico-matemáticas. Esta combinación de recursos visuales y auditivos favorece un aprendizaje dinámico, significativo y acorde al nivel de Educación Inicial.

A través de la herramienta, las docentes pueden organizar su aula de manera dinámica, personalizar avatares para motivar a los niños y recompensar su esfuerzo mediante insignias y logros. Además, permite mantener una comunicación fluida con las familias, compartir mensajes, actualizaciones, eventos y fotos en tiempo real, lo que fortalece el vínculo entre el hogar y la escuela.

Asimismo, "Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo", facilita la creación de portafolios interactivos, donde los estudiantes pueden evidenciar sus avances y trabajos, así como la generación de informes individuales o grupales para un seguimiento más detallado del aprendizaje. La plataforma también permite subir y descargar información, enviar tareas y juegos educativos, lo que contribuye significativamente al desarrollo de nociones lógico-matemáticas en los niños de educación inicial. Gracias a estas funcionalidades, "Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo", se convierte en una herramienta clave para la enseñanza innovadora, promoviendo un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo.

Buscando transformar la enseñanza tradicional de las matemáticas en educación inicial, integrando el uso de tecnologías digitales para hacerla más atractiva, dinámica y efectiva.

Previo a la implementación se valora el funcionamiento de la aplicación por parte de los profesionales del bloque II de Educación Inicial, de manera que cumplan con los lineamientos establecidos por el comité curricular correspondiente.

La implementación se realizará con los estudiantes de 4 años de edad de Educación Inicial II del paralelo “C” con quienes a través de la utilización de la aplicación se busca incrementar su conocimiento.

La implementación se realizará en el aula durante 8 sesiones de clase en las que los estudiantes podrán fortalecer el pensamiento lógico-matemático.

Datos Informativos

Institución: Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”

Dirección: Av. Rocafuerte 481 y Quijos

Provincia: Napo

Cantón: Archidona

Parroquia: Archidona

Nivel educativo que ofrece: Inicial, Educación Básica y Bachillerato

Beneficiarios: Docentes y estudiantes del área de Educación Inicial

Periodo: 2024-2025.

Proponente: Ing. Berónica Constante

Objetivo

- Desarrollar una ClassDojo como herramienta de comunicación para la comprensión y aplicación de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial.

Objetivos de la propuesta

- Identificar los contenidos para desarrollar las destrezas referentes a las nociones lógico-matemáticas.
- Diseñar actividades de nociones lógico-matemáticas a través de herramientas digitales, brindando a los niños experiencias de aprendizaje interactivas que fortalezcan su comprensión y desarrollo cognitivo.
- Implementar las actividades en el ClassDojo, para los estudiantes de educación inicial con la finalidad de aprender matemáticas de manera divertida y participativa.

Estructura de la propuesta.

La herramienta "Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo", está estructurada bajo el modelo ADDIE para el desarrollo de las destrezas en el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de 4 años de edad de Educación Inicial.

El modelo ADDIE es una metodología estructurada de diseño instruccional ampliamente utilizada en entornos educativos y corporativos para desarrollar programas de formación efectivos. Su nombre es un acrónimo de las cinco fases que lo componen: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

ADDIE proporciona un marco sistemático para identificar necesidades de aprendizaje, diseñar soluciones instruccionales, desarrollar materiales, implementar programas y evaluar su eficacia. Este enfoque garantiza que cada etapa del proceso educativo esté cuidadosamente planificada y ejecutada, promoviendo una experiencia de aprendizaje coherente y centrada en el estudiante.

El modelo ADDIE se aplica en diversos contextos educativos, desde la educación básica hasta la formación en línea. Por ejemplo, en una investigación realizada por Sanz (2019), en la Universidad Autónoma de Bucaramanga, se implementó el modelo ADDIE para desarrollar un ambiente virtual de enseñanza, lo que permitió estructurar de manera efectiva los contenidos y actividades del curso.

En el contexto de la educación inicial, el modelo ADDIE puede guiar la implementación de herramientas digitales como ClassDojo, permitiendo diseñar sesiones pedagógicas que fortalezcan el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas a través de videos, juegos y actividades lúdicas alineadas con los intereses y niveles de los niños.

En el **análisis** se identifica las necesidades educativas, el contexto y los objetivos de aprendizaje, en el **diseño** se planifican estrategias, actividades, recursos y criterios de evaluación, en el **desarrollo** se elabora y organiza los materiales y recursos didácticos necesarios, en la implementación se ejecuta las actividades planificadas con los estudiantes y en la **evaluación** se valora los resultados del proceso para medir su eficacia y realizar mejoras.

A continuación, se describe brevemente como se aplica el modelo ADDIE en la propuesta estas fases serán detalladas más adelante de acuerdo a las actividades desarrolladas en cada una de ellas.

Análisis. - Identificación del nivel de destrezas lógico matemáticas y de las necesidades educativas de los niños de Educación Inicial en relación con las nociones lógico-matemáticas. Se recopila información del contexto institucional, el nivel de conocimientos previos de los estudiantes, y las limitaciones tecnológicas y pedagógicas del entorno escolar.

Diseño. – Se desarrolla una matriz estructurada de planificación para el diseño de recursos educativos, Se planifican las estrategias de enseñanza utilizando la herramienta **ClassDojo**, estableciendo las actividades y recursos. El diseño considera el desarrollo de contenidos a través de diapositivas, presentaciones o videos, cuentos interactivos y juegos digitales adecuados a la edad de los niños (4 años), promoviendo un aprendizaje lúdico y significativo.

Desarrollo. – Desarrollo de las guías de planificaciones de clases, apoyado con la elaboración de materiales y recursos didácticos previamente planificados. Se configuran las actividades dentro de ClassDojo y se diseñan juegos digitales, se reutilizo videos, imágenes, y recursos multimedia que serán utilizados por los docentes y los niños. Todo el contenido se adapta al nivel de comprensión de los niños.

Implementación. – Se implementa la herramienta "Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo", poniendo en práctica la propuesta en el aula con los estudiantes, integrando la participación activa de los docentes, estudiantes y familias.

Evaluación. – Para la evaluación se mide la mejora del aprendizaje de nociones lógico matemáticas por medio de la aplicación de un Pre test al grupo control y al grupo experimental una vez que se culminó con la aplicación de las 8 sesiones se realizó se aplicó el Post test al grupo control y al grupo experimental.

Aplicación de las Fases del modelo ADDIE para la implementación de la propuesta

Fase de Análisis

Como parte de la primera fase **analicé** el contenido en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas mediante el currículo de educación Inicial, dado por el Ministerio de Educación.

Una vez analizado el currículo procedí a realizar una lista de los contenidos para trabajarlos en los meses de abril y mayo, estos temas serian trabajados en las clases presenciales, las temáticas abordadas resaltan las siguientes destrezas:

Tabla 15

Destrezas

DESTREZA	TEMA
Nociones temporales básicas	Tema 1: Identificar características de mañana, tarde y noche.

Nociones básicas espaciales **Tema 2:** Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo.

Tema 3: Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: cerca/lejos.

Nociones básicas de medida **Tema 4:** Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto.

Tema 5: Identificar en los objetos las nociones de medida: grueso/delgado.

Discriminar formas **Tema 6:** Identificar figuras geométricas básicas: círculo en los objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Tema 7: Identificar figuras geométricas básicas: cuadrado y triángulo en los objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Nociones básicas de cantidad **Tema 8:** Contar oralmente del 1 al 3 con secuencia numérica, en la mayoría de las veces.

Nota: Detalle de destrezas abordadas en las clases presenciales.

Análisis de Destrezas Lógico-Matemáticas:

Las destrezas lógico-matemáticas en la Educación Inicial hacen referencia a las habilidades cognitivas básicas que permiten a los niños comenzar a comprender y organizar el mundo que los rodea mediante relaciones lógicas, clasificación, correspondencias y nociones numéricas y espaciales. Estas destrezas no se limitan a aprender números, sino que incluyen procesos mentales fundamentales como:

- Identificación de patrones
- Ordenación de objetos por criterios
- Reconocimiento de formas geométricas
- Comparación de tamaños, longitudes y cantidades
- Ubicación espacial
- Conteo secuencial y relación número/cantidad

Se desarrollan a través del juego, la manipulación de materiales concretos, la exploración del entorno, la interacción social, y la resolución de problemas simples, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico desde temprana edad. Piaget (1970).

Según el Currículo de Educación Inicial del Ecuador MINEDUC (2014), estas destrezas se integran en el ámbito de Relaciones Lógico-matemáticas, y se consideran esenciales para el desarrollo del pensamiento, la autonomía, la resolución de problemas cotidianos y la futura comprensión de operaciones matemáticas más complejas.

Destreza: Nociones temporales básicas

Tema 1: Identificar características de mañana, tarde y noche

- Rutinas y actividades cotidianas (ej. desayuno, almuerzo, dormir).
- Cambios en la luz del día (claro–oscuro).
- Presencia del sol o la luna.
- Vocabulario básico: “mañana”, “tarde” y “noche”.
- Asociar imágenes con momentos del día.

Destreza: Nociones básicas espaciales

Tema 2: Ubicación espacial: arriba / debajo

- Orientación en el espacio corporal.
- Ubicación de objetos en relación con otros (ej. la pelota está encima de la mesa).
- Comprensión de acciones concretas con materiales manipulables.
- Lenguaje espacial básico.

Tema 3: Ubicación espacial: cerca / lejos

- Distancia entre objetos y personas.
- Referencias visuales: algo que está a su lado vs. algo que está más retirado.
- Comparaciones simples (“¿quién está más cerca del árbol?”).
- Movimientos dirigidos hacia algo “cercano” o “lejano”.

Destreza: Nociones básicas de medida

Tema 4: Nociones de medida: largo / corto

- Comparación visual de longitud entre dos o más objetos.
- Uso de términos como “más largo que” o “más corto que”.
- Ordenamiento según longitud.
- Manipulación de objetos reales (cintas, palos, lápices).

Tema 5: Nociones de medida: grueso / delgado

- Grosor visual y táctil.
- Comparación de objetos por espesor.
- Identificación con ejemplos reales (libros, bloques, cuerdas).
- Vocabulario: “grueso”, “delgado”, “más” y “menos”.

Destreza: Discriminar formas

Tema 6: Figuras geométricas básicas: círculo

- Identificación de formas en el entorno (reloj, plato, rueda).
- Diferencias entre líneas curvas y rectas.
- Asociación entre figura y nombre: círculo.
- Dibujo y trazado libre de la figura.

Tema 7: Figuras geométricas básicas: cuadrado y triángulo

- Reconocimiento visual de las figuras y sus lados.
- Relación con objetos del entorno (ventanas, señales, sombrillas).

- Asociación forma-nombre.
- Clasificación según número de lados.

Destreza: Nociones básicas de cantidad

Tema 8: Contar oralmente del 1 al 3

- Secuencia numérica ascendente (1, 2, 3).
- Asociación número-cantidad con objetos.
- Reconocimiento visual de los números.
- Conteo en juegos, canciones y actividades cotidianas.

Análisis de Herramientas Digitales:

Una vez que se ha revisado las destrezas que los niños van a desarrollar es importante también analizar las herramientas que se utilizaran para el desarrollo de esta propuesta.

Tabla 16

Herramientas digitales

Herramienta	Funcionalidad	Uso en la propuesta	Aplicabilidad en Educación Inicial	Aportes al desarrollo lógico/matemático
ClassDojo	Plataforma de gestión del aula con funciones de comunicación, evaluación formativa y gamificación	Organiza actividades, motiva a través de puntos e insignias, facilita comunicación con familias	Alta: interfaz amigable, refuerzo visual y sonoro	Refuerza hábitos, clasificación, seriación y seguimiento del progreso matemático
Wordwall	Creador de juegos y actividades interactivas personalizadas	Diseña ejercicios de figuras, conteo, medidas, ubicación espacial	Alta: permite aprendizaje lúdico, visual y auditivo	Ayuda a reforzar conceptos como figuras geométricas, conteo y relaciones espaciales

YouTube	Plataforma de videos educativos	Se usan cuentos, canciones y rutinas para reforzar el aprendizaje	Alta: contenido audiovisual ideal para niños pequeños	Facilita comprensión de rutinas diarias (mañana/tarde/noche), números y formas
TinyTap	Plataforma de creación de juegos educativos interactivos	Se crearán juegos tipo arrastrar y soltar, clasificar, asociar	Alta: permite personalizar actividades según el ritmo del niño	Apoya actividades de clasificación, ubicación y secuencias numéricas
Genially	Herramienta para crear contenidos multimedia interactivos	Diseña presentaciones animadas y juegos de exploración	Media-Alta: requiere guía del docente en educación inicial	Estimula pensamiento lógico al relacionar conceptos visuales y auditivos
Educaplay	Herramienta digital que permite crear actividades educativas interactivas	Se utiliza para diseñar juegos interactivos que refuercen las nociones lógico-matemáticas, integrados como tareas complementarias en ClassDojo.	Alta: interfaz sencilla, visual y atractiva. Favorece la participación de niños pequeños con apoyo familiar, promoviendo el aprendizaje lúdico.	Estimula habilidades como el conteo, la clasificación, el reconocimiento de formas y el pensamiento lógico mediante el juego interactivo.
Cristic	Ofrece recursos digitales interactivos como juegos, fichas y videos educativos para niños.	Se utilizaron actividades de Cristic como apoyo para reforzar nociones lógico-matemáticas (conteo, clasificación y figuras).	Alta: Diseñado para niños pequeños; visual, dinámico y fácil de usar en clase o en casa.	Favorece la observación, el conteo, la clasificación y el pensamiento lógico a través del juego.
Canva	Plataforma de diseño gráfico con plantillas educativas	Se crean fichas, materiales visuales, tarjetas didácticas	Alta: visualmente atractivo y accesible para docentes	Refuerza el aprendizaje visual y la asociación de conceptos (formas, colores, medidas)

Nota: Descripción de herramientas digitales.

De la tabla 16. Herramientas Digitales se puede concluir que estas herramientas digitales fueron seleccionadas por su pertinencia pedagógica, facilidad de uso y su capacidad de adaptarse al contexto de los niños de 4 años. Cada una aporta de forma específica al aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas, a través de una

metodología activa, lúdica y mediada por la tecnología. Además, fomentan la participación de los estudiantes, el acompañamiento familiar y la evaluación continua del progreso infantil.

Fase de Diseño

En esta fase se planificaron las estrategias metodológicas necesarias para aplicar la herramienta ClassDojo como recurso didáctico en el fortalecimiento de nociones lógico-matemáticas en niños de 4 años. Se establecieron objetivos de aprendizaje concretos, relacionados las destrezas de nociones temporales básicas, nociones básicas espaciales, nociones básicas de medida, discriminar formas, nociones básicas de cantidad. Las actividades se organizaron de manera secuencial y adaptadas al nivel cognitivo de los estudiantes, priorizando el enfoque lúdico e interactivo. Se estructuraron sesiones con presentaciones interactivas, narración en voz, videos, juegos y cuentos interactivos, canciones y dinámicas visuales integradas a la plataforma. El diseño incluyó recursos accesibles y digitales compatibles con los dispositivos disponibles en la institución. Además, se consideró el rol activo del docente como mediador y guía del proceso.

Una vez analizadas todas las destrezas contempladas en el estudio, y considerando la temporalidad del proceso investigativo, seleccioné una actividad representativa por cada destreza. Cada una de estas actividades fue acompañada de material complementario específico, diseñado para fortalecer el desarrollo de la destreza correspondiente de manera efectiva y significativa.

Tabla 17

Planificación de destrezas

DESTREZA	TEMA	CONOCIMIENTO	MATERIAL DESCRIPTIVO	MATERIAL DE APOYO
Nociones temporales básicas	1. Identificar características de mañana, tarde y noche.	Rutinas y actividades cotidianas (desayuno, almuerzo, dormir).	Presentación en Genially para conceptualizar que es una rutina actividades cotidianas (desayuno, almuerzo, dormir).	Presentación Videos de YouTube Juego en línea

Nociones básicas espaciales	2. Ubicación espacial: arriba / debajo	Ubicación de objetos en relación con otros (ej. la pelota está encima de la mesa).	Presentación en Genially para conceptualizar la ubicación de objetos en relación con otros.	Presentación Videos de YouTube Juego en línea
	3. Ubicación espacial: cerca / lejos	Distancia entre objetos y personas.	Presentación en Genially para conceptualizar la distancia entre objetos y personas.	Presentación Videos de YouTube Juego en línea
Nociones básicas de medida	4. Nociones de medida: largo / corto	Comparación visual de longitud entre dos o más objetos.	Presentación en Genially para conceptualizar la longitud entre dos o más objetos.	Presentación Videos de YouTube Juego en línea

	5. Nociones de medida: grueso / delgado	Comparación de objetos por espesor.	Presentación en Genially para conceptualizar la comparación de objetos por espesor.	Presentación Videos de YouTube Juego en línea
Discriminar formas	6. Figuras geométricas básicas: círculo	Identificación de formas en el entorno (reloj, plato, pelota y sol).	Presentación en Genially para conceptualizar formas en el entorno (reloj, plato, pelota y sol).	Presentación Videos de YouTube Juego en línea
	7. Figuras geométricas básicas: cuadrado y triángulo.	Reconocimiento visual de las figuras y sus lados.	Presentación en Genially para conceptualizar el reconocimiento visual de las figuras y sus lados.	Presentación Videos de YouTube Juego en línea

Nociones básicas de cantidad	8. Contar oralmente del 1 al 3	Reconocimiento visual de los números.	Presentación en Genially para conceptualizar el reconocimiento visual de los números del 1 al 3.	Presentación Videos de YouTube Juego en línea
------------------------------	--------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------


Nota: Estrategias metodológicas.

Una vez identificadas las destrezas a trabajar y seleccionadas las herramientas digitales que se emplearán para su desarrollo, procedí con la elaboración de la planificación de clase. Esta planificación se encuentra estructurada conforme a los formatos establecidos por el Ministerio de Educación y ha sido validada por la Msc. Yoconda Acaro, Coordinadora de Educación Inicial.

Tabla 18

Planificaciones de clases


PLANEACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	HOY ME CONVIERTO EN LO QUE QUIERO
GRUPO DE EDAD	4 años
NÚMERO DE NIÑOS	21 niños
TIEMPO ESTIMADO	8 sesiones
FECHA DE INICIO	05 de mayo del 2025 FECHA FINAL: 28 de mayo del 2025

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA	Aplicar ClassDojo en los estudiantes del nivel Inicial como herramienta de aprendizaje de nociones lógico-matemáticas.			
ELEMENTO INTEGRADOR:	Videos educativos de cuentos y canciones relacionados al tema. Actividades digitales divertidas e interactivas que forman parte de la plataforma ClassDojo.			
SESIÓN 1:	Tema: Identificar características de mañana, tarde y noche.			
ÁMBITOS	DESTREZA	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADOR DE EVALUACIÓN
RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS	Nociones temporales básicas	<p>Identificar características de mañana, tarde y noche a través de experiencias visuales y auditivas.</p>  <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar las actividades diarias: saludo, tiempo, clima, control de asistencia, noticia bomba. <p>Proceso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación en genially para explicar los momentos mágicos del día rutinas y actividades (mañana, tarde y 	<ul style="list-style-type: none"> – Proyector – Computadora – Presentación – Video educativo – Juego en línea – Plataforma ClassDojo. 	Identifica los momentos del día con apoyo visual y verbal.


		<p>noche).</p> <p>https://view.genially.com/680d7516c87d14876031a3e1/interactive-content-relaciones-logico-matematicas-nociones-manana-tarde-y-noche</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogar sobre los momentos del día <ul style="list-style-type: none"> ○ Características de la mañana (desayuno). ○ Características de la tarde (almuerzo). ○ Características de la noche (dormir). <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observa y escucha el video https://youtu.be/qnrGkCXzuFs?si=PLaIoNRRKzdoNIAZ <p>Tarea en Casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego interactivo con imágenes para clasificar "mañana, tarde o noche". https://wordwall.net/resource/16719640 cuando termines sube una foto al portafolio de ClassDojo. 		
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--


SESIÓN 2:	Tema: Ubicación espacial: arriba / abajo			
RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS	Nociones espaciales básicas	<p>Reconocer la ubicación de objetos en relación a otros según las nociones espaciales de: arriba/debajo.</p> <div data-bbox="965 416 1249 632" data-label="Image"> </div> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar las actividades diarias: saludo, tiempo, clima, control de asistencia, noticia bomba. <p>Proceso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación interactiva en genially para explicar la ubicación de los objetos en relación con otros. https://view.genially.com/680ec2c0ec06cf4a94c29044/dossier-descubrimos-que-esta-arriba-y-que-esta-abajo ➤ Observa y escucha un breve cuento donde se enseña lo 	<ul style="list-style-type: none"> – Proyector – Computadora – Presentación – Video educativo – Juego en línea – Plataforma ClassDojo. 	Usa correctamente los términos "encima" y "debajo" al referirse a objetos.

		<p>que está arriba/abajo. https://youtu.be/6fLVJcCS1U?si=K3DBgLg741Y4iETs</p> <p>➤ Canción interactiva de posiciones espaciales (arriba/abajo). https://youtu.be/gc5bFNZI9mw?si=YgDnloxYGv002NJa</p> <p>Cierre</p> <p>➤ Juego digital observa las imágenes y selecciona la correcta (arriba/abajo). https://wordwall.net/es/resource/3166924</p> <p>Tarea en Casa</p> <p>➤ Juego digital en ClassDojo https://wordwall.net/es/resource/20836263 observa muy bien cada imagen del juego y selecciona si los objetos están arriba o están abajo, cuando termines sube una foto al portafolio de ClassDojo.</p>		
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

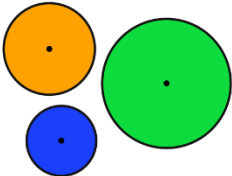
SESIÓN 3:	Tema: Ubicación espacial: cerca / lejos			
RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS	Nociones básicas espaciales	<p>Distancia entre objetos y personas. Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: cerca/lejos.</p>  <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar las actividades diarias: saludo, tiempo, clima, control de asistencia, noticia bomba. <p>Proceso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación interactiva en Genially para explicar la ubicación de los objetos en relación a sí mismos (cerca/lejos) <p>https://view.genially.com/680f01550ea36a2e1a9525e5/interactive-content-descubriendo-lo-que-esta-cerca-y-lejos</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Proyector – Computadora – Presentación – Video cuento – Juego en línea – Plataforma ClassDojo. 	Identifica elementos "cerca" y "lejos" en relación a un objeto de referencia.

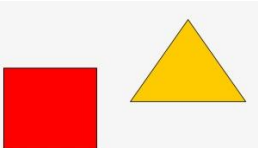
		<p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuento animado sobre un personaje que viaja cerca y lejos. https://youtu.be/j0CUYgPhWHY?si=fq8LbdFXQ2mm6RI <u>7</u> <p>Tarea en Casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego interactivo -Identifica los Objetos cercanos y lejanos de acuerdo al contexto. https://www.tinytap.com/activities/g45pd/play/cerca-lejos cuando termines sube una foto al portafolio de ClassDojo. 		
SESIÓN 4:	Tema: Nociones de medida: largo / corto			
RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS	Nociones básicas de medida	Comparación visual de longitud entre dos o más objetos. Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto.	<ul style="list-style-type: none"> – Proyector – Computadora – Presentación – Video educativo 	Establece diferencias entre objetos largos y cortos con apoyo visual.

		 <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar las actividades diarias: saludo, tiempo, clima, control de asistencia, noticia bomba. <p>Proceso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación interactiva en Genially para identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto. https://view.genially.com/680f15da0ea36a2e1aa54e2f/presentation-hoy-vamos-a-descubrir-cosas-largas-y-cortas <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observa y escucha el video mismo que contine ejemplos visuales y música sobre largo/corto. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cintas largas y cortas – Plataforma ClassDojo 	
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--


		<p>https://youtu.be/ITJvQwrlSKg?si=Nv9sssgdxPru1E4b</p> <p>Tarea en Casa</p> <p>➤ Juego interactivo para seleccionar objetos largos y cortos.</p> <p>https://www.tinytap.com/activities/g4ke1/play/largo-corto cuando termines sube una foto al portafolio de ClassDojo.</p>		
SESIÓN 5:	Tema: Nociones de medida: grueso / delgado			
RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS	Nociones básicas de medida	<p>Comparación de objetos por espesor.</p> <p>Identificar en los objetos las nociones de medida: grueso/delgado.</p>  <p>Inicio</p> <p>➤ Realizar las actividades diarias: saludo, tiempo,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Computadora - Presentación - Video educativo - Juego en línea - Objetos concretos - Plataforma ClassDojo. 	Clasifica correctamente objetos como gruesos o delgados.

		<p>clima, control de asistencia, noticia bomba.</p> <p>Proceso</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Presentación interactiva en Genially para identificar en los objetos las nociones de medida: grueso/delgado. https://view.genially.com/6811442cbfa0815a36442f38/presentation-descubrimos-grueso-y-delgado <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Video interactivo diseñado para enseñar a los niños la diferencia entre objetos gruesos y delgados. https://youtu.be/nQV3ShDiwQw?si=cxe8Acsl-9O0EHno <p>Tarea en Casa</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Actividad para identificar objetos gruesos y delgados. https://wordwall.net/es/resource/30947861 cuando termines sube una foto al portafolio de ClassDojo.		
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

SESIÓN 6:	Tema: Figuras geométricas básicas: círculo			
RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS	Discriminar formas	<p>Identificar figuras geométricas básicas: círculo en los objetos del entorno y en representaciones gráficas.</p> <p style="text-align: center;"><i>Círculo</i></p>  <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar las actividades diarias: saludo, tiempo, clima, control de asistencia, noticia bomba. <p>Proceso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación interactiva en Genially para identificar el círculo en los objetos del entorno y en representaciones gráficas. https://view.genially.com/68129ca82c9ba459fa5ed956/learning-experience-didactic-unit-descubriendo- 	<ul style="list-style-type: none"> – Proyector – Computadora – Presentación – Video educativo – Juego en línea – Objetos concretos – Plataforma ClassDojo 	Reconoce y nombra el círculo en contextos cotidianos.

		<p>el-circulo</p> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Video educativo que presenta juegos y actividades sobre la figura del círculo <p>https://youtu.be/TX0G5mbJilg?si=YRZAEFSP8zoGOOm8</p> <p>Tarea en Casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego interactivo en ClassDojo, aprender e Identificar el Círculo. <p>https://www.tinytap.com/activities/g3lrn/play/formas-básicas-1-círculo cuando termines sube una foto al portafolio de ClassDojo.</p>		
SESIÓN 7:	Tema: Figuras geométricas básicas: cuadrado y triángulo.			
RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS	Discriminar formas	<p>Identificar figuras geométricas básicas: cuadrado y triángulo en los objetos del entorno y en representaciones gráficas.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> – Proyector – Computadora – Presentación – Video educativo – Juego en línea – Objetos 	

		<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar las actividades diarias: saludo, tiempo, clima, control de asistencia, noticia bomba. <p>Proceso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación interactiva en Genially para identificar el cuadrado y triángulo en los objetos del entorno y en representaciones gráficas. https://view.genially.com/6813869673d06e6a6b397590/presentation-jugamos-con-el-cuadrado-y-el-triangulo-triangulo ➤ Video explicativo sobre las figuras geométricas: Cuadrado y Triángulo. https://youtu.be/GfVjGfhCpSI?si=wX5JZ6199lotzYaP <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego interactivo https://www.tinytap.com/activities/g46lx/play/las- 	<p>concretos</p> <ul style="list-style-type: none"> – Plataforma ClassDojo 	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>figuras-geométricas</p> <p>➤ Tarea en ClassDojo</p> <p>https://www.educaplay.com/learning-resources/23650858-desafio_geometrico_memoria_en_formas.html cuando termines sube una foto al portafolio de ClassDojo.</p>		
SESIÓN 8:	Tema: Contar oralmente del 1 al 3			
RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS	Nociones básicas de cantidad	<p>Contar oralmente del 1 al 3 con secuencia numérica, en la mayoría de las veces.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Inicio</p> <p>➤ Realizar las actividades diarias: saludo, tiempo, clima, control de asistencia, noticia bomba.</p> <p>Proceso</p> <p>➤ Presentación interactiva en Genially para enseñar a</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Proyector – Computadora – Presentación – Video educativo – Juego en línea – Tarjetas de números, – Plataforma ClassDojo. 	Comprende la relación del numeral con la cantidad (1,2,3).

		<p>Contar oralmente del 1 al 3 con secuencia numérica, en la mayoría de las veces.</p> <p>https://view.genially.com/6813e4bf0d7f93956e21b5a6/learning-experience-didactic-unit-contamos-juntos-del-1-al-3</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Video explicativo sobre los números (1,2 y 3). https://youtu.be/OhAYrE9vD6A?si=ah2bR9VqGbwAUuc5 <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego interactivo. https://www.tinytap.com/activities/g3bzt/play/trabajar-los-n%C3%BAmeros-123 ➤ Tarea en ClassDojo https://www.cristic.com/contar/ cuando termines sube una foto al portafolio de ClassDojo. 		
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Nota: Planificación de clases por día.



Fase de Desarrollo

En la fase de desarrollo elaboré los recursos pedagógicos planificados para ser integrados en la plataforma ClassDojo, adecuados al nivel de los niños de Educación Inicial. Diseñe contenidos digitales como imágenes interactivas, narración en voz, cuentos digitales animados, juegos digitales de arrastre y videos educativos enfocados en nociones lógico-matemáticas. Cada recurso fue estructurado con base en los objetivos específicos, considerando la edad, el lenguaje y el estilo de aprendizaje de los estudiantes. Prepare actividades centradas en el desarrollo de las destrezas de nociones temporales básicas, nociones básicas espaciales, nociones básicas de medida, discriminar formas y nociones básicas de cantidad, con actividades para desarrollar cada destreza. Los materiales los organice por sesiones, asegurando coherencia entre los contenidos y la secuencia didáctica. Cargué en ClassDojo los elementos multimedia y configuré las herramientas para interacción y seguimiento. En esta fase garantice que el contenido esté listo, atractivo y funcional para su aplicación en el aula.

En la etapa de desarrollo genere el material didáctico como apoyo al desarrollo de las destrezas.



Tabla 19



Planificación de destrezas

DESTREZA	TEMA	CONOCIMIENTO	MATERIAL DESCRIPTIVO	LINK
Nociones temporales básicas	1. Identificar características de mañana, tarde y noche	Rutinas y actividades cotidianas (desayuno, almuerzo, dormir).	<p>Presentación en Genially para conceptualizar que es una rutina actividades cotidianas (desayuno, almuerzo, dormir).</p> <p>Video de YouTube, en el cual se enseña a los niños a identificar y diferenciar las tres partes principales del día: mañana, tarde y noche.</p> <p>Juego interactivo en línea "Mañana, tarde y noche" de Wordwall es una herramienta educativa diseñada para que los niños</p>	<p>Presentación:</p> <p>https://view.genially.com/680d7516c87d14876031a3e1/interactive-content-relaciones-logico-matematicas-nociones-manana-tarde-y-noche</p>  <p>Video de YouTube:</p> <p>https://youtu.be/qnrGkCXzuFs?si=PLaloNRRKzdoNIAZ</p> 

			<p>de educación inicial identifiquen y clasifiquen actividades según el momento del día en que se realizan.</p>	<p>Juego en Línea:</p> <p>https://wordwall.net/resource/16719640</p> 
<p>Nociones básicas espaciales</p>	<p>2. Ubicación espacial: arriba / debajo</p>	<p>Ubicación de objetos en relación con otros (ej. la pelota está encima de la mesa).</p>	<p>Presentación en Genially para conceptualizar la ubicación de objetos en relación con otros.</p> <p>El video "Cuento Infantil Arriba-Abajo" de Morelia Abad es una narración didáctica dirigida a niños de Educación Inicial.</p>	<p>Presentación:</p> <p>https://view.genially.com/680ec2c0ec06cf4a94c29044/dossier-descubrimos-que-esta-arriba-y-que-esta-abajo</p>  <p>Video de YouTube (cuento infantil):</p>


			<p>La canción infantil "Arriba y Abajo" de Balloon and Ben es una herramienta educativa diseñada para enseñar a los niños las nociones espaciales básicas de "arriba" y "abajo" de manera lúdica y musical.</p> <p>El juego interactivo en línea "ARRIBA - ABAJO" de Wordwall es una herramienta educativa diseñada para que los niños de educación inicial practiquen y refuercen las nociones espaciales básicas.</p> <p>El juego en línea "Arriba / Abajo" permite a los niños</p>	<p>https://youtu.be/6fLVJcCS1_U?si=K3DBgLg741Y4iETs</p>  <p>Video de YouTube (canción):</p> <p>https://youtu.be/gc5bFNZI9mw?si=YgDnloxyGv002NJa</p> 
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

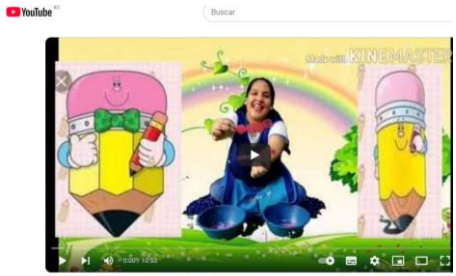

			<p>identificar la posición de objetos u personajes en una imagen, reforzando las nociones espaciales básicas de forma divertida y visual. Ideal para niños de educación inicial.</p>	<p>Juego en Línea: https://wordwall.net/es/resource/3166924</p>  <p>Tarea (Juego) https://wordwall.net/es/resource/20836263</p> 
<p>3. Ubicación espacial: cerca / lejos</p>	<p>Distancia entre objetos y personas.</p>	<p>Presentación en Genially para conceptualizar la distancia entre objetos y personas.</p>		<p>Presentación: https://view.genially.com/680f01550ea36a2e1a9525e5/interactive-content-descubriendo-lo-que-esta-cerca-y-lejos</p>

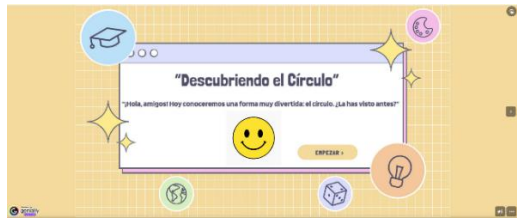
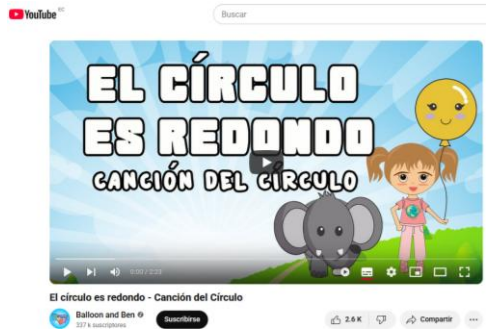
			<p>El video de "El viaje de Nora" es un cuento donde una niña emprende una aventura en barco con sus peluches, viajando cerca y lejos por el mar en busca de un tesoro.</p> <p>El juego en línea "Cerca - Lejos" de Leslye y Joselyn es un juego interactivo en línea diseñado para que los niños de educación inicial identifiquen y diferencien posiciones espaciales.</p>	 <p>Video de YouTube (Cuento animado):</p> <p>https://youtu.be/j0CUYgPhWHY?si=fq8LbdFXQ2mm6RI7</p>  <p>Juego en Línea:</p> <p>https://www.tinytap.com/activities/g45pd/play/cerca-lejos</p>
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



				
Nociones básicas de medida	4. Nociones de medida: largo / corto	Comparación visual de longitud entre dos o más objetos.	Presentación en Genially para conceptualizar la longitud entre dos o más objetos.	<p>Presentación:</p> <p>https://view.genially.com/680f15da0ea36a2e1aa54e2f/presentation-hoy-vamos-a-descubrir-cosas-largas-y-cortas</p> 


			<p>El video "LARGO - CORTO para niños de Inicial" de Miss María es una clase virtual diseñada para enseñar a los niños las nociones básicas de longitud: largo y corto.</p> <p>El juego interactivo en línea "Largo-Corto" de Josefina Valdivia, disponible en TinyTap, está diseñado para que los niños de Educación Inicial identifiquen y comparen objetos según su longitud.</p>	<p>Video de YouTube:</p> <p>https://youtu.be/ITJvQwrISKg?si=Nv9sssgdxPru1E4b</p>  <p>Juego en Línea:</p> <p>https://www.tinytap.com/activities/g4ke1/play/largo-corto</p> 
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



	<p>5. Nociones de medida: grueso / delgado</p>	<p>Comparación de objetos por espesor.</p>	<p>Presentación en Genially para conceptualizar la comparación de objetos por espesor.</p> <p>El video "Juego de los Gusanos: Grueso - Delgado" del canal Ponies Menores es una herramienta educativa diseñada para enseñar a los niños la diferencia entre objetos gruesos y delgados.</p>	<p>Presentación:</p> <p>https://view.genially.com/6811442cbfa0815a36442f38/presentation-descubrimos-grueso-y-delgado</p>  <p>Video de YouTube:</p> <p>https://youtu.be/nQV3ShDiuQw?si=cxe8Acsl-900EHno</p>
--	------------------------------------------------	--------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

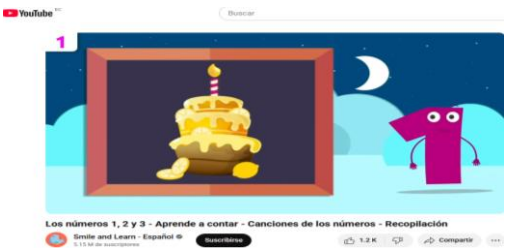
			<p>El juego en línea “Grosso - Delgado” de Aguejh en Wordwall permite a los niños identificar y clasificar objetos según su grosor.</p>	 <p>Juego en Línea:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/30947861</p> 
<p>Discriminar formas</p>	<p>6. Figuras geométricas básicas: círculo</p>	<p>Identificación de formas en el entorno (reloj, plato, pelota, sol).</p>	<p>Presentación en Genially para conceptualizar formas en el entorno (reloj, plato, pelota, sol).</p>	<p>Presentación:</p> <p>https://view.genially.com/68129ca82c9ba459fa5ed956/learning-experience-didactic-unit-descubriendo-el-circulo</p>

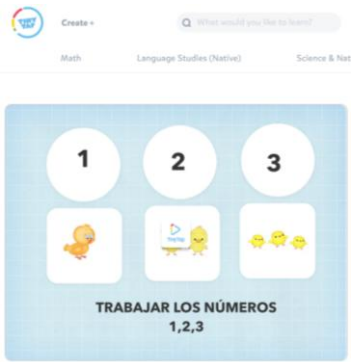

			<p>El video "El círculo es redondo - Canción del Círculo" de Balloon and Ben es una canción educativa diseñada para que los niños pequeños aprendan sobre la figura geométrica del círculo.</p> <p>El juego en línea "Formas Básicas 1 (círculo)" de Sergio Mesa Castellanos, disponible en TinyTap, está diseñado para niños de 4</p>	 <p>Video de YouTube:</p> <p>https://youtu.be/TX0G5mbJilg?si=YRZAEFSP8zoGOOm8</p>  <p>Juego en Línea:</p> <p>https://www.tinytap.com/activities/g3lrn/pla y/formas-básicas-1-círculo</p>
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p>años, donde aprenden a reconocer y clasificar objetos con forma de círculo.</p>	
<p>7. Figuras geométricas básicas: cuadrado y triángulo.</p>	<p>Reconocimiento visual de las figuras y sus lados.</p>	<p>Presentación en Genially para conceptualizar el reconocimiento visual de las figuras y sus lados.</p>	<p>El video presenta una canción animada y educativa en la que los</p>	<p>Presentación: https://view.genially.com/6813869673d06e6a6b397590/presentation-jugamos-con-el-cuadrado-y-el-triangulo-triangulo</p>  <p>Video de YouTube:</p>

			<p>personajes Juny y Tony enseñan a los niños a reconocer y diferenciar tres figuras geométricas: círculo, triángulo y cuadrado.</p> <p>El juego en línea "Las Figuras Geométricas" de Irene Pérez Alcubilla, disponible en TinyTap, es una herramienta educativa diseñada para que los niños de 4 años identifiquen y diferencien figuras geométricas básicas como el cuadrado, el círculo y el triángulo.</p> <p>El juego en línea "Memoria Geométrica: ¡Desafía tu</p>	<p>https://youtu.be/GfVjGfhCpSI?si=wX5JZ6199IotzYaP</p>  <p>Juego en Línea:</p> <p>https://www.tinytap.com/activities/g46lx/pla-y/las-figuras-geométricas</p>  <p>https://www.educaplay.com/learning-resources/23650858-</p>
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			mente!" de Alexandra Constante, disponible en Educaplay, es una actividad interactiva diseñada para que los niños de educación inicial, especialmente de 4 años, refuercen el reconocimiento de figuras geométricas.	desafio geometrico memoria en formas.html 
Nociones básicas de cantidad	8. Contar oralmente del 1 al 3.	Reconocimiento visual de los números.	Presentación en Genially para conceptualizar el reconocimiento visual de los números del 1 al 3.	Presentación: https://view.genially.com/6813e4bf0d7f93956e21b5a6/learning-experience-didactic-unit-contamos-juntos-del-1-al-3 

			<p>El video "Los números 1, 2 y 3" de Smile and Learn es una canción animada educativa que enseña a los niños a contar del 1 al 3.</p> <p>"Trabajar los números 1, 2, 3" es un juego educativo interactivo creado por Francisca Sánchez Martínez en TinyTap. Está diseñado para que los niños pequeños aprendan y refuercen los números del 1 al 3.</p> <p>El juego en línea "Contar" de Cistic es una herramienta educativa</p>	<p>Video de YouTube:</p> <p>https://youtu.be/OhAYrE9vD6A?si=ah2bR9VgGbwAUuc5</p>  <p>Juego en Línea:</p> <p>https://www.tinytap.com/activities/g3bzt/pla-y/trabajar-los-n%C3%BAmeros-123</p>
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p>diseñada para que los niños de educación infantil practiquen el reconocimiento y conteo de números del 1 al 3. A través de actividades interactivas.</p>	 <p>TRABAJAR LOS NÚMEROS 1,2,3</p> <p>https://www.cristic.com/contar/</p>  <p>CUENTA LOS ELEMENTOS</p>
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nota: Recurso didácticos utilizados.

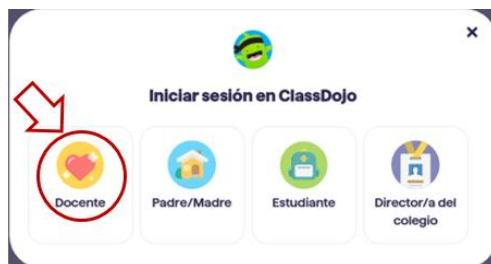
Fase de Implementación

"Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo"

La plataforma digital "Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo", incorpora distintos perfiles de usuario, cada uno configurado con funciones específicas que se ajustan a los roles y responsabilidades de los actores educativos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el presente estudio, se aborde aquellos perfiles que serán utilizados en el desarrollo de la investigación, en función de los objetivos pedagógicos planteados.

Perfil de Docente (maestro/profesor)

Este perfil está diseñado para el maestro o educador, quien actúa como administrador del aula virtual. A través de esta interfaz, el docente puede crear y gestionar clases, registrar comportamientos positivos o negativos mediante un sistema de puntos, asignar tareas, compartir recursos educativos y establecer una comunicación directa con las familias. Además, tiene la capacidad de monitorear el progreso individual de cada estudiante, generar informes y fomentar el desarrollo de valores y normas dentro del aula. Su rol es clave para el acompañamiento pedagógico y la dinamización del proceso de aprendizaje.



Perfil de Estudiante/alumno

El perfil del estudiante permite a los niños participar activamente en su formación, promoviendo la autorregulación y la motivación. A través de su cuenta, pueden visualizar los puntos obtenidos por su comportamiento, personalizar su avatar, acceder a tareas asignadas y subir evidencias a su portafolio digital. Esta participación fortalece el sentido de responsabilidad y el vínculo con la dinámica del aula, integrando al estudiante en una experiencia educativa interactiva, lúdica y significativa.



Perfil del Representante (Padre, Madre o Tutor). - este perfil está orientado a los padres de familia o representantes legales, quienes pueden observar en tiempo real el desempeño, comportamiento y participación de sus hijos en el entorno escolar. Desde su cuenta, pueden revisar el portafolio del estudiante, recibir notificaciones y comunicarse directamente con los docentes. Esta vinculación activa refuerza la relación escuela-familia,

permitiendo un acompañamiento más cercano al proceso educativo y favoreciendo la continuidad del aprendizaje desde el hogar.

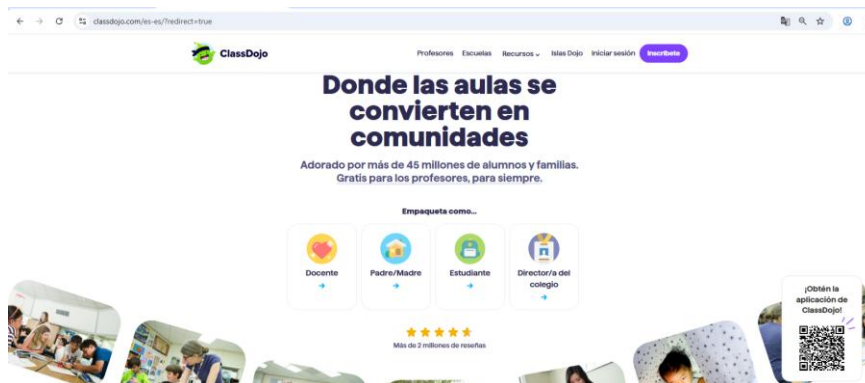


Para el uso adecuado de la plataforma "Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo", es necesario seguir los manuales correspondientes de registro e implementación, los cuales detallan paso a paso el proceso de acceso según el perfil del usuario (docente, estudiante o representante), garantizando así una correcta utilización de las herramientas que ofrece ClassDojo.

Manual para Registrarse como Docente en ClassDojo

Registro desde la Web:

1. Accede al sitio web oficial: Dirígete a www.classdojo.com.



2. En la página principal, haz clic en regístrate en ClassDojo cómo: "Docente".



3. Completa el formulario de registro: Ingresa tu nombre, apellido, correo electrónico y crea una contraseña segura. Luego, haz clic en "Registrarse".

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

Correo electrónico

¡Usa tu correo escolar para ingresar a tu comunidad escolar!

Title
Seño

Nombre

Apellidos

Contraseña

Rol
Docente

Al registrarte, aceptas [los Términos de Servicio](#) y [la Política de Privacidad de ClassDojo](#).

Inscríbete

4. Asocia tu cuenta a una escuela: Escribe el nombre de tu institución educativa y selecciónala de la lista desplegable. Si no aparece, puedes agregarla manualmente, en nuestro caso seleccionamos no enseñó en una escuela.

Encuentra tu colegio

Busqueda por nombre o dirección de colegio

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL 10 DE AGOSTO Calle Loja, Quito 170103, Quito, Pichincha, ECUADOR	
Centro Educativo "Ágape School" Gral. Miller y Mariano Maldonado, Quito, Pichincha, ECUADOR	1 profesor en ClassDojo
Angel Modesto Paredes Chilbulo, Quito, Pichincha, ECUADOR	6 profesores en ClassDojo
U.E. Sagrado Corazón de Jesús. Bethlemitas - Quito Bethlemitas - Quito, Quito, Pichincha, ECUADOR	1 profesor en ClassDojo
Olivos School Juan José Flores E6-204 y José de Ascazubi, Conocoto, Quito, Valle de los Chillos, Pí, ECUADOR	1 profesor en ClassDojo
British School Quito Via Cunanyuza, Km 2.5 Tumbaco, Quito, Pichincha, EC	19 profesores en ClassDojo
U.E. José María Vélaz El Camal, Quito, Pichincha, ECUADOR	
Joshua kids Chiriyaca, Quito, Pichincha, ECUADOR	2 profesores en ClassDojo

 No enseño en una escuela

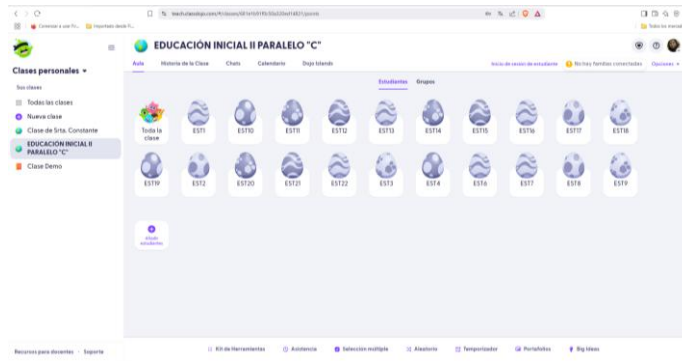
5. Crea tu primera clase: Asigna un nombre a la clase, en nuestro caso le asignaremos el nombre **"EDUCACIÓN INICIAL II PARALELO "C"** selecciona el nivel educativo y elige las habilidades o comportamientos que deseas monitorear.
6. Agrega a tus estudiantes: Puedes ingresar los nombres de los alumnos manualmente o importar una lista desde un archivo, en nuestro caso ingresamos a 21 estudiantes que es nuestro grupo experimental.

Añadir alumnos ✕

Busca o añade alumnos por nombre y apellido

Todavía no se ha añadido a ningún alumno

[O copia y pega tu lista de alumnos](#) Guardar



7. Invita a las familias: Genera invitaciones personalizadas para que los padres o tutores se unan a la plataforma y puedan seguir el progreso de sus hijos.



Registro desde la Aplicación Móvil:

1. Descarga la aplicación: Disponible en Google Play y App Store.
2. Abre la aplicación y selecciona "Soy Profesor".
3. Introduce tu correo electrónico y presiona "Continuar".
4. Completa tus datos personales: Nombre, apellido, contraseña y rol. Luego, selecciona "Crear cuenta".
5. Asocia tu cuenta a una escuela: Busca tu institución educativa y únela a tu perfil.
6. Configura tu clase y agrega a los estudiantes: Sigue los mismos pasos que en la versión web para completar la configuración.

Manual para Padres: Cómo Registrarse en ClassDojo:

Registro desde la Web

1. Accede al sitio web oficial: Dirígete a www.classdojo.com.
2. En la página principal, haz clic en la opción "Padre/Madre".



3. Completa el formulario de registro: Ingresa tu dirección de correo electrónico y haz clic en "Continuar". También puedes registrarte utilizando una cuenta de Google.
4. Introduce tu información personal: Escribe tu nombre, apellido y crea una contraseña segura. Luego, haz clic en "Registrarse".

Empieza como padre

Correo electrónico

Nombre

se requiereNombre del padre/madre

Apellidos

Password

By signing up, you agree to ClassDojo's [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#)

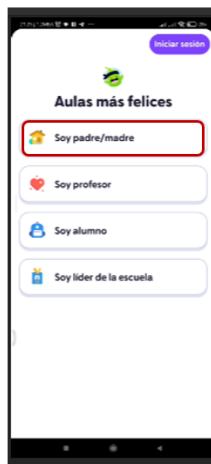
Registrarme

5. Conéctate a la clase de tu hijo:
6. Si tienes un código de invitación: Ingresa el código proporcionado por el maestro en el campo correspondiente y haz clic en "Verificar código".

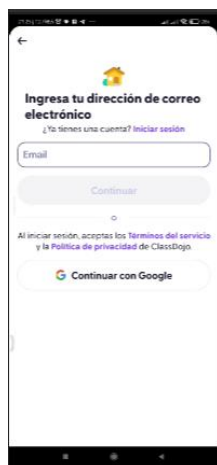
7. Si no tienes un código: Selecciona "Agregar niño a través de un maestro" y sigue las instrucciones para buscar la escuela y el maestro de tu hijo.

Registro desde la Aplicación Móvil:

1. Descarga la aplicación ClassDojo:
2. Google Play Store o App Store
3. Abre la aplicación y selecciona "Soy padre/madre".

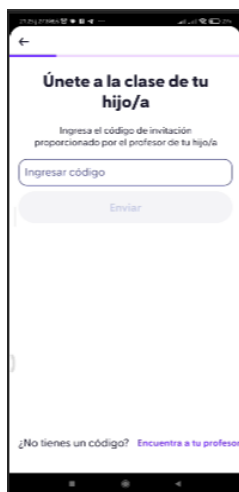


4. Crea tu cuenta:
 - Ingresa tu dirección de correo electrónico y haz clic en "Continuar". También puedes registrarte utilizando una cuenta de Google o Apple.
 - Introduce tu nombre, apellido y crea una contraseña segura. Luego, haz clic en "Crear cuenta gratuita".

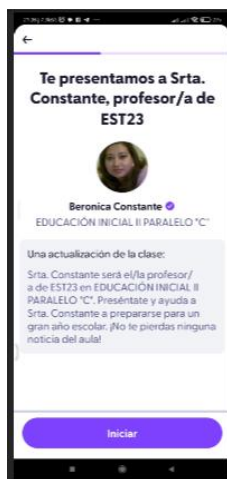


5. Conéctate a la clase de tu hijo:

- Si tienes un código de invitación: Ingresa el código en el campo "Código de invitación" y haz clic en "Enviar".



- Si no tienes un código: Haz clic en "Encuentra a tu profesor" y sigue las instrucciones para buscar la escuela y el maestro de tu hijo en nuestro caso aparecerá la Srta. Berónica Constante, profesora de Educación Inicial Paralelo “C”.



Manual para Estudiantes: Cómo Registrarse en ClassDojo:

Registro desde la Web

1. Accede al sitio web oficial: Dirígete a www.classdojo.com.
2. Selecciona "Soy estudiante": En la página principal, haz clic en la opción "Soy estudiante".
3. Elige el método de inicio de sesión:
 - **Con código QR:** Si tu maestro te proporcionó un código QR, haz clic en "Escanear código QR" y permite que la cámara de tu dispositivo escanee el código.
 - **Con código de texto:** Si tienes un código de texto de 6 letras, haz clic en "Introducir código de texto", ingresa el código y selecciona tu nombre de la lista.
 - **Con cuenta de Google:** Si tienes una cuenta de Google puedes ingresar la cuenta.



Personaliza tu cuenta:

- Elige un nombre de usuario y una contraseña.
- Selecciona tu edad y, si es necesario, ingresa el correo electrónico de tus padres para obtener su consentimiento.

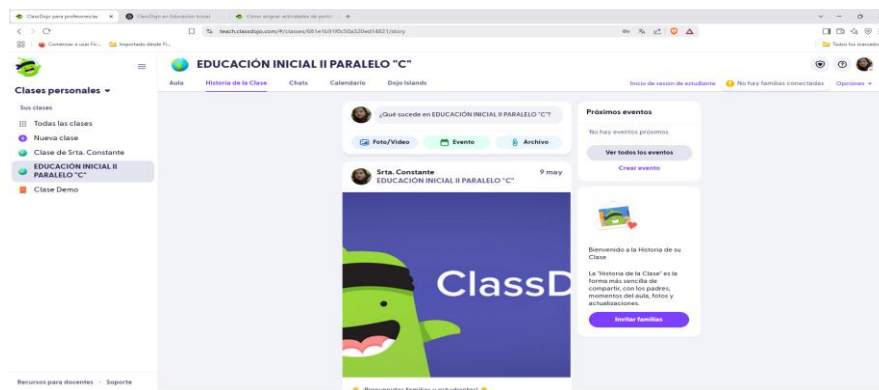
Ahora puedes acceder a tu cuenta de estudiante, ver tus puntos, personalizar tu avatar y completar actividades asignadas por tu maestro.

Registro desde la Aplicación Móvil

1. Descarga la aplicación ClassDojo: Google Play Store/App Store
2. Abre la aplicación y selecciona "Soy alumno".
3. Elige el método de inicio de sesión:
 - **Con código QR:** Permite que la aplicación acceda a la cámara de tu dispositivo y escanea el código proporcionado por tu maestro.
 - **Con código de texto:** Ingresa el código de 6 letras y selecciona tu nombre de la lista.
4. Personaliza tu cuenta:
 - Elige un nombre de usuario y una contraseña.

- Selecciona tu edad y, si es necesario, ingresa el correo electrónico de tus padres para obtener su consentimiento.

Una vez que el docente ha completado su proceso de registro en la plataforma, procede a crear la clase correspondiente. En el presente estudio, dicha clase será identificada con el nombre de: **EDUCACIÓN INICIAL II PARALELO “C”**.



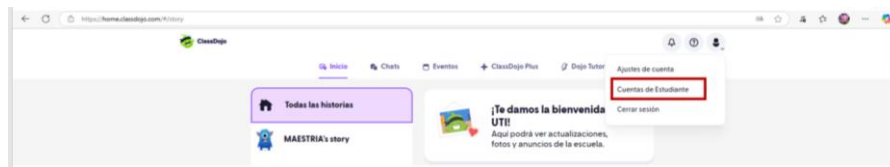
El docente inicia sesión en la plataforma y accede al panel principal, desde donde puede gestionar todas las funcionalidades de su cuenta, la plataforma permite personalizar aspectos visuales como el ícono y el color de la clase. También se configuran las habilidades o valores que se desean reforzar en los estudiantes (por ejemplo: participación, respeto, trabajo en equipo, etc.).

Enlace de ingreso a la clase: [ClassDojo for Parents](#)

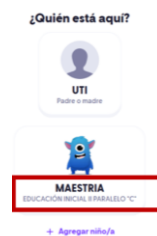
Usuario: maestriaberonicaconstante@gmail.com

Contraseña: Maestria2025.

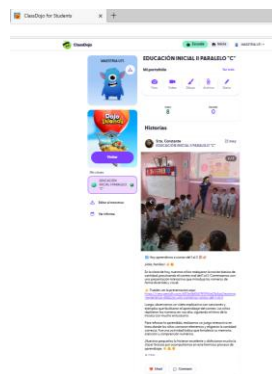
Una vez dentro, haga clic en 'Inicio' y podrá visualizar el perfil de Padre/Madre. Luego, acceda a la cuenta del estudiante desde 'Cuentas de Estudiante', como se muestra en la imagen:



A continuación, se procede a la selección del estudiante registrado bajo la denominación: MAESTRÍA



Una vez que haya ingresado, deberá seleccionar la opción 'Escuela', donde podrá visualizar el contenido correspondiente a la clase.



En concordancia con la planificación establecida en el plan de clase, se diseñó el siguiente material pedagógico para su implementación en la plataforma digital ClassDojo, para una comprensión más clara también agregue capturas de pantalla que detalla el material impartido a los estudiantes en cada sesión de clase.

SESIÓN 1:

Destreza: Nociones temporales básicas, Para el desarrollo de esta destreza utilice una presentación interactiva elaborada en la plataforma Genially, en relación con la planificación del tema: “Identificar características de la mañana, tarde y noche”. La actividad inicia al hacer clic en el siguiente enlace: <https://view.genially.com/680d7516c87d14876031a3e1/interactive-content-relaciones-logico-matematicas-nociones-manana-tarde-y-noche>, el cual dirige a una secuencia de diapositivas interactivas que contienen el desarrollo conceptual del tema y ejercicios visuales que guían al estudiante en el reconocimiento de las diferencias entre los momentos del día. A continuación, se visualizan las diapositivas en el siguiente orden:

Diapositiva 1: Titulada: “Hoy aprenderemos a reconocer el día desde que amanece hasta que se llena de estrellas”, en la cual presenté imágenes interactivas con narración en voz, que guían a los niños en el aprendizaje de las distintas partes del día: mañana, tarde y noche, ayudándoles a identificar sus características y actividades principales.



Diapositiva 2: Titulada: “La Mañana”, la cual contiene imágenes interactivas con narración en voz, que muestra a los niños las actividades que suelen realizar por la mañana de forma sencilla y entretenida.



Diapositiva 3: Titulada: “La Tarde”, en esta diapositiva presenté imágenes interactivas acompañadas de una narración en voz, que guiará a los niños a través de las actividades cotidianas que suelen realizar por la tarde.



Diapositiva 4: Titulada: “La Noche”, incluye imágenes interactivas con narración en voz, que acompaña a los niños en el reconocimiento de las actividades que normalmente se realizan por la noche.



Diapositiva 5: Titulada: Observa y escucha el video, video de Youtube desarrollado por Mundo Primaria en el cual se enseña a los niños a identificar y diferenciar las tres partes principales del día: mañana, tarde y noche.



Mundo Primaria. (2021, 10 junio). Los momentos del día para niños: la mañana, la tarde y la noche [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qnrGkCXzuFs>

Diapositiva 6: Titulada: Juego interactivo con imágenes para clasificar "mañana, tarde o noche", de Wordwall es una herramienta educativa diseñada para que los niños de educación inicial identifiquen y clasifiquen actividades según el momento del día en que se realizan, los niños deben ordenar por grupo (mañana, tarde, noche), arrastrar y soltar en el grupo que corresponde.



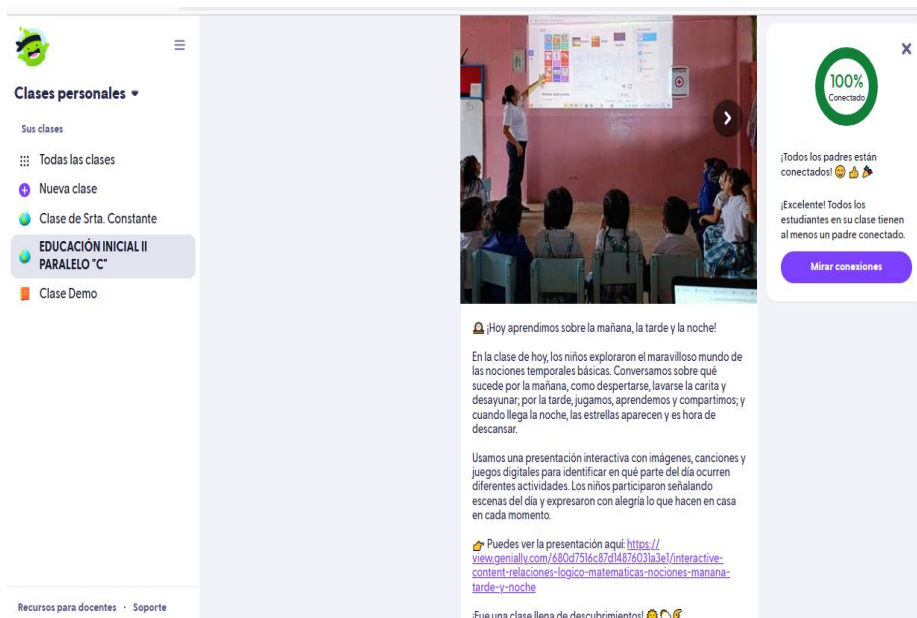
Wordwall. (n.d.). Mañana, tarde y noche [Juego interactivo]. Wordwall.

<https://wordwall.net/resource/16719640>

Diapositiva 7: Titulada: “Felicitaciones” en la cual felicite a los estudiantes por su excelente atención y participación durante la clase, así como por haber aprendido a reconocer con éxito los diferentes momentos del día: mañana, tarde y noche.



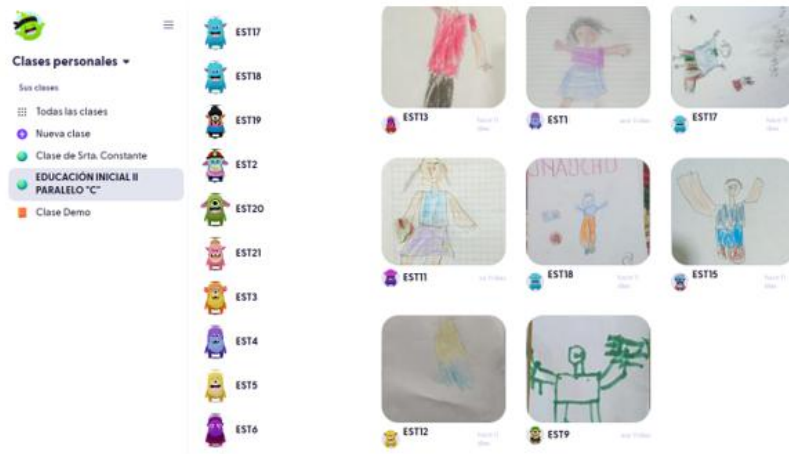
Una vez explicado el tema a los estudiantes, publique en la historia de la clase en la plataforma en línea ClassDojo. Esto permitió que tanto los alumnos como sus padres conozcan en tiempo real las actividades realizadas durante la jornada escolar, y además facilitó el refuerzo del aprendizaje en casa.



Posteriormente, con el objetivo de reforzar el aprendizaje en el hogar, registre en el portafolio de la plataforma en línea ClassDojo la actividad titulada “Mi Primer Dibujo + Jugamos con la Mañana, Tarde y Noche”. En esta actividad solicité a los estudiantes realizar una tarea en casa, con el propósito de iniciar el uso del portafolio digital. La actividad consistió en que los niños realicen un dibujo de sí mismos y, además, participen en un juego relacionado con las rutinas de la mañana, la tarde y la noche, fortaleciendo así los contenidos trabajados en clase.



Una vez completada la actividad, los niños subieron su tarea al portafolio de ClassDojo, donde fue revisada y retroalimentada por la docente.

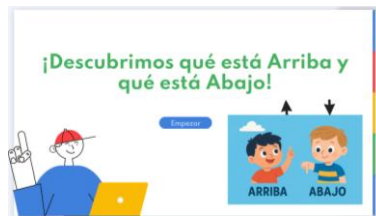


SESIÓN 2:

Destreza: Nociones espaciales básicas, para el desarrollo de esta destreza, use una presentación interactiva elaborada en la plataforma Genially, en concordancia con la planificación del tema “Ubicación espacial: arriba / abajo”. La actividad inicia al hacer clic en el siguiente enlace: <https://view.genially.com/680ec2c0ec06cf4a94c29044/dossier-descubrimos-que-esta-arriba-y-que-esta-abajo>. A través de esta presentación, los estudiantes visualizaron las diapositivas interactivas en el orden establecido, lo que les permitió identificar y comprender de forma dinámica la ubicación de los objetos en el espacio, reforzando así los conceptos de “arriba” y

“abajo”. A continuación, se visualizaron las diapositivas según el siguiente orden:

Diapositiva 1: Titulada: ¡Descubrimos qué está Arriba y qué está Abajo! en la cual presente imágenes interactivas con narrativa de voz, que guiaron a los niños en el aprendizaje de ubicación espacial arriba/abajo.



Diapositiva 2: Titulada: ¿Qué está Arriba?, esta diapositiva contiene imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, que permitió a los niños identificar y comprender de manera visual y auditiva los elementos que se encuentran en la parte superior o “arriba”.



Diapositiva 3: Titulada: “¿Qué está Abajo?”, En esta diapositiva presente imágenes interactivas con narración en voz, que guían a los niños en la identificación y comprensión de los elementos que se encuentran en la parte inferior o “abajo”.



Diapositiva 3: Titulada: “Observa y escucha un breve cuento donde se enseña lo que es (arriba/abajo)”, esta diapositiva presenta un cuento corto en formato audiovisual, diseñado para enseñar a los niños, de manera lúdica y comprensible, el concepto de ubicación espacial: arriba y abajo.



Cuentos Infantiles. (2021, 14 de abril). Cuento infantil arriba-abajo [Video]. YouTube. https://youtu.be/6fLVJcCS1_U

Diapositiva 4: Titulada: “Ahora vamos a escuchar una linda canción interactiva de posiciones espaciales (arriba/abajo)”, muestra el video "Arriba y abajo – Aprendemos Cantando" de Balloon and Ben es una canción infantil diseñada para enseñar a los niños las nociones espaciales básicas de "arriba" y "abajo".



Aprendemos Cantando. (2021, 12 de enero). Arriba y abajo – Aprendemos Cantando – Canciones Infantiles [Video]. YouTube. <https://youtu.be/gc5bFNZ19mw>

Diapositiva 5: Titulada: “¡Vamos a jugar! Indica si el objeto esta: ¿Arriba o Abajo?”, visualiza el juego interactivo "ARRIBA - ABAJO" de Wordwall herramienta educativa diseñada para que los niños de educación inicial practiquen y refuercen las nociones espaciales básicas. A través de preguntas visuales, los niños observan imágenes y pudieron determinar si un objeto o personaje está ubicado "arriba" o "abajo".

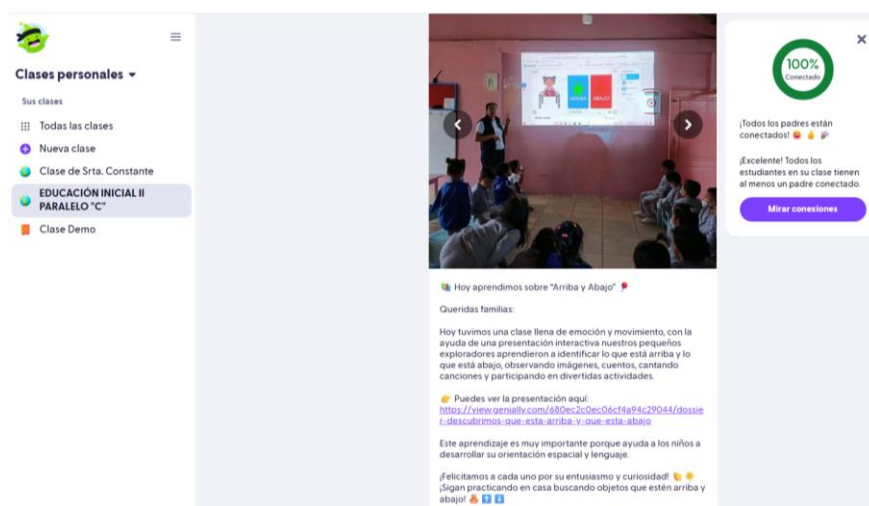


Wordwall. (s.f). Arriba y abajo [Juego interactivo]. <https://wordwall.net/es/resource/3166924>

Diapositiva 6: Titulada: "¡Lo hiciste muy bien! Ahora sabes reconocer qué está arriba y qué está abajo", con esta diapositiva felicité a los estudiantes por su excelente atención y participación durante la clase, destacando su logro al aprender y reconocer correctamente las nociones espaciales básicas: arriba y abajo.



Una vez explicado el tema a los estudiantes, publique en la historia de la clase en la plataforma en línea ClassDojo. Esto permitió que tanto los alumnos como sus padres conozcan en tiempo real las actividades realizadas durante la jornada escolar, y además facilitó el refuerzo del aprendizaje en casa.

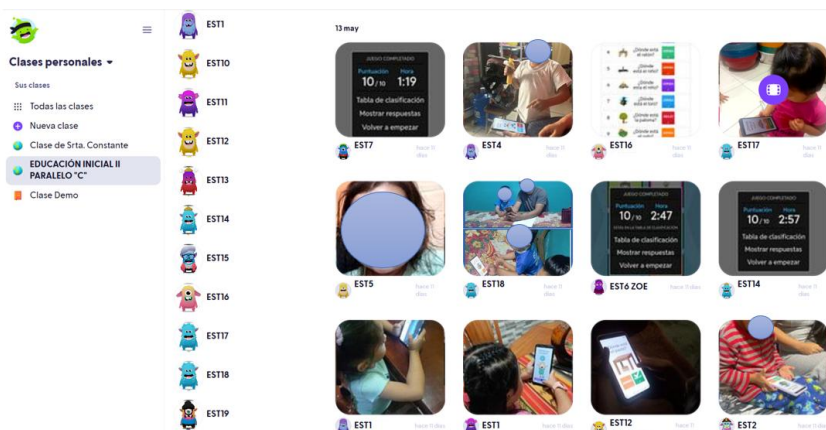


Posteriormente, con el objetivo de reforzar el aprendizaje en el hogar, registre en el portafolio de la plataforma en línea ClassDojo la actividad titulada “Actividad: ¡Jugamos con Arriba y Abajo!”. En esta actividad solicite a los estudiantes realizar una tarea en casa. La actividad consistió en participar de un juego interactivo en línea <https://wordwall.net/es/resource/30947861> relacionado con las nociones espaciales básicas arriba-abajo, en el cual debe

observar las imágenes y seleccionar si los objetos están arriba o están abajo fortaleciendo así los contenidos trabajados en clase.



Una vez completada la actividad, los niños subieron su tarea al portafolio de ClassDojo, donde fue revisada y retroalimentada por la docente.



SESIÓN 3:

Destreza: Nociones espaciales básicas, para el desarrollo de esta destreza use una presentación interactiva elaborada en la plataforma Genially, la cual se encuentra alineada con la planificación del tema “Ubicación espacial: cerca / lejos”. Esta herramienta pedagógica permitió presentar los contenidos de

forma visual y dinámica, favoreciendo la comprensión de los conceptos espaciales en niños de Educación Inicial. La actividad se inicia accediendo al siguiente enlace:

<https://view.genially.com/680f01550ea36a2e1a9525e5/interactive-content-descubriendo-lo-que-esta-cerca-y-lejos>, Descubriendo lo que está cerca y lejos. En la presentación, los estudiantes visualizaron las diapositivas en un orden progresivo que les facilitó la identificación y diferenciación de objetos. A continuación, se visualizaron las diapositivas según el siguiente orden:

Diapositiva 1: Titulada: “Descubrimos lo que está cerca y lejos”, en esta diapositiva presenté imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, que guiaron a los niños en la comprensión de las nociones espaciales “cerca” y “lejos”, promoviendo un aprendizaje visual y auditivo de forma clara y atractiva.



Diapositiva 2: Titulada: “¿Qué está cerca?”, en esta diapositiva presente imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, lo que permitió a los niños identificar y comprender visual y auditivamente los elementos que se encuentran cerca en su entorno, facilitando el aprendizaje de esta noción espacial de forma dinámica y significativa.

BabyBus - Canciones Infantiles y Cuentos [@BabyBusCancionesInfantiles]. (2020, 2 de noviembre). Arriba y abajo | Canción infantil [Video]. YouTube. <https://youtu.be/j0CUYgPhWHY>

Diapositiva 5: Titulada: “Identifica los objetos cercanos y lejanos”, esta diapositiva mostro un juego en línea, disponible en TinyTap, de Leslye y Joselyn mismo que está diseñado para que los niños practiquen las nociones espaciales básicas. A través de actividades interactivas, los niños observaron imágenes y determinaron si los objetos están "cerca" o "lejos" en relación con otros elementos del entorno.

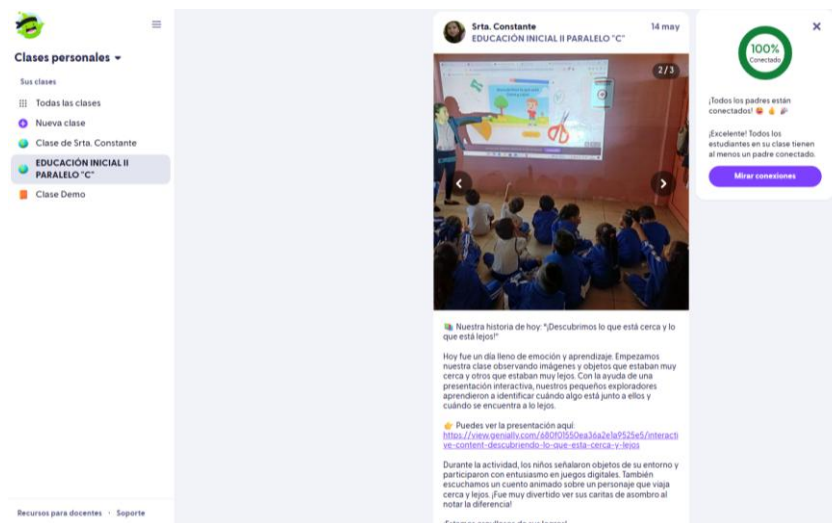


Yaya Toys. (s.f.). Cerca – Lejos [Juego interactivo]. TinyTap. <https://www.tinytap.com/activities/g45pd/play/cerca-lejos>

Diapositiva 5: Titulada: “¡Muy bien, exploradores!””, con esta diapositiva felicite a los estudiantes por su excelente atención y participación durante la clase, destacando su logro al aprender y reconocer correctamente las nociones espaciales básicas: cerca y lejos.



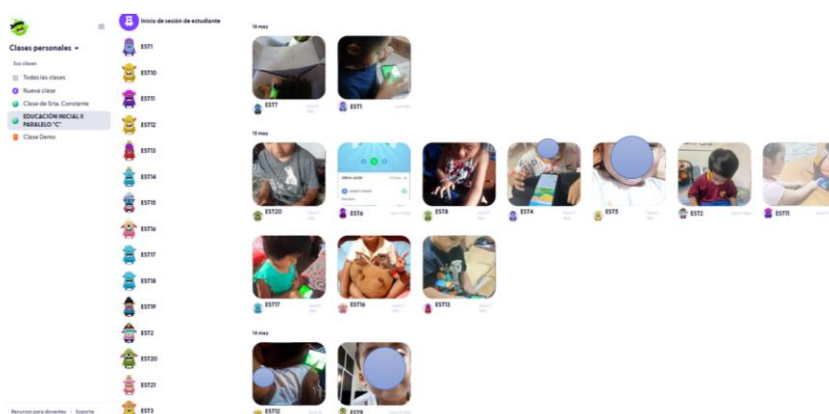
Una vez explicado el tema a los estudiantes, publique en la historia de la clase en la plataforma en línea ClassDojo. Esto permitió que tanto los alumnos como sus padres conozcan en tiempo real las actividades realizadas durante la jornada escolar, y además facilitó el refuerzo del aprendizaje en casa.



Posteriormente, con el objetivo de reforzar el aprendizaje en el hogar, registre en el portafolio de la plataforma en línea ClassDojo la actividad titulada “Actividad: “¿Está Cerca o Está Lejos?””. En esta actividad solicite a los estudiantes realizar una tarea en casa. La actividad consistió en participar de un juego interactivo en línea <https://www.tinytap.com/activities/g45pd/play/cerca-lejos> relacionado con las nociones espaciales básicas cerca-lejos, en el cual observaron las imágenes y seleccionaron los objetos según su ubicación: si está cerca o si está lejos, fortaleciendo así los contenidos trabajados en clase.



Una vez completada la actividad, los niños subieron su tarea al portafolio de ClassDojo, donde fue revisada y retroalimentada por la docente.



SESIÓN 4:

Destreza: Nociones básicas de medida, para desarrollar esta destreza, elabore una presentación interactiva en Genially, alineada con la planificación del tema “Nociones de medida: largo / corto”. Hoy vamos a descubrir y comparar objetos largos y cortos, la actividad inicia haciendo clic en el siguiente enlace:

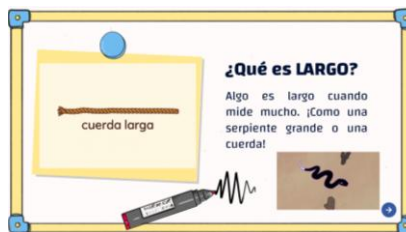
<https://view.genially.com/680f15da0ea36a2e1aa54e2f/presentation-hoy-vamos-a-descubrir-cosas-largas-y-cortas>, durante la presentación, los estudiantes visualizaron las diapositivas en el siguiente orden:

Diapositiva 1: Titulada: “¿Qué es LARGO?”, en esta primera diapositiva presente imágenes interactivas acompañadas de narrativa de voz, diseñadas

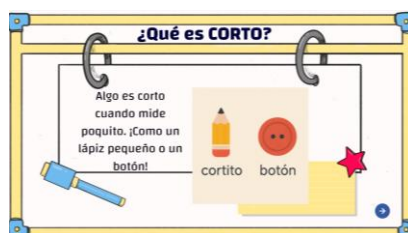
para captar la atención de los niños y guiar su aprendizaje de forma visual y auditiva.



Diapositiva 2: Titulada: "¿Qué es LARGO?", esta diapositiva muestra imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, lo que permite a los niños identificar y comprender de forma visual y auditiva la diferencia entre los objetos largos.



Diapositiva 3: Titulada: "¿Qué es CORTO?", en esta diapositiva presente imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, que guían a los niños en la identificación y comprensión del concepto "corto", a través de ejemplos visuales y situaciones cotidianas adaptadas a su edad.



Diapositiva 3: Titulada: “Observa y escucha el video”, en esta diapositiva mostré un video de Youtube de Miss María para que los niños visualicen una clase virtual diseñada para enseñar las nociones básicas de longitud: largo y corto.



KIBOOMU español - Canciones Infantiles. (2015, 16 marzo). Arriba y abajo – Canción infantil – Las canciones de los bebés [Video]. YouTube. <https://youtu.be/ITJvQwrlSKg>

Diapositiva 4: Titulada: “A jugar observa los objetos largos y cortos”, esta diapositiva muestra un juego interactivo en línea de Josefina Valdivia desarrollado en TinyTap donde los niños deben identificar y comparar objetos según su longitud.

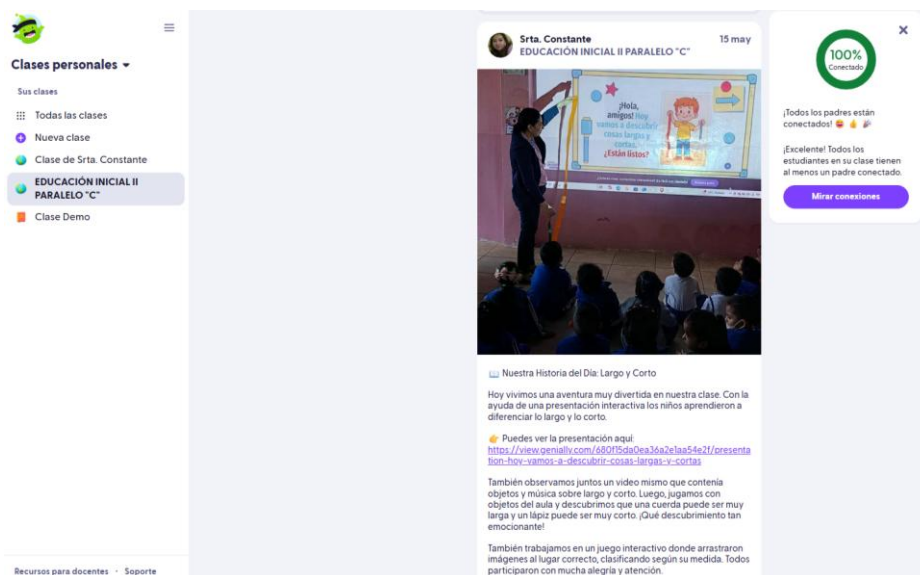


Martínez, A. (s.f.). Largo - Corto [Juego interactivo]. TinyTap. <https://www.tinytap.com/activities/g4ke1/play/largo-corto>

Diapositiva 5: Titulada: “¡Son unos Expertos!” en la cual felicite a los estudiantes por su excelente atención y participación durante la clase, así como por haber aprendido a reconocer con éxito las nociones básicas de longitud largo y corto.



Una vez explicado el tema a los estudiantes, publique en la historia de la clase en la plataforma en línea ClassDojo. Esto permitió que tanto los alumnos como sus padres conozcan en tiempo real las actividades realizadas durante la jornada escolar, y además facilito el refuerzo del aprendizaje en casa.

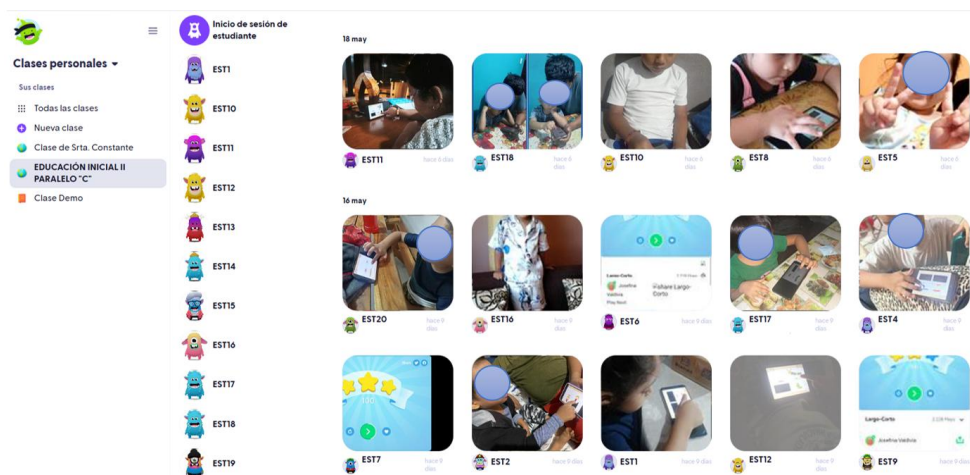


Posteriormente, con el objetivo de reforzar el aprendizaje en el hogar, registre en el portafolio de la plataforma en línea ClassDojo la actividad

titulada “Actividad Interactiva: “¿Es Largo o Corto?””. En esta actividad solicite a los estudiantes realizar una tarea en casa. La actividad consistió en participar de un juego interactivo en línea <https://www.tinytap.com/activities/g4ke1/play/largo-corto> relacionado con las nociones básicas de longitud largo y corto, en el cual el niño debe mirar con atención cada imagen y arrastra el objeto al espacio correcto: LARGO o CORTO, fortaleciendo así los contenidos trabajados en clase.



Una vez completada la actividad, los niños subieron su tarea al portafolio de ClassDojo, donde fue revisada y retroalimentada por la docente.



SESIÓN 5:

Diapositiva 2: Titulada: “¿Qué es grueso?”, esta diapositiva incluye imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, lo que permitió a los niños identificar y comprender de manera visual y auditiva el concepto de "grueso". Su diseño dinámico facilitó un aprendizaje significativo, adaptado al nivel de desarrollo de los niños.



Diapositiva 3: Titulada: “¿Qué es delgado?”, en esta diapositiva incluí imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, que guiaron a los niños en la identificación y comprensión de objetos delgados. Esta estrategia favorece el desarrollo de las nociones espaciales de forma dinámica, visual y participativa, adaptada a su nivel de aprendizaje.

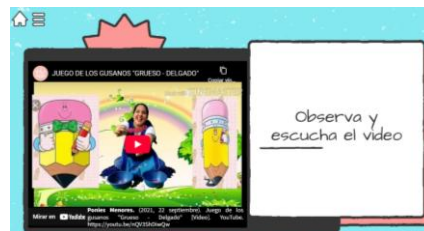


Diapositiva 4: Titulada: “¡Hora de Comprar ¡”, En esta diapositiva incorpore imágenes interactivas acompañadas de narración para comparar dos cuerdas: una gruesa y otra delgada como un hilo. A los niños les planteo preguntas como: “¿Cuál crees que es más fuerte?” y “¿Cuál se mueve más rápido con el

viento?”, con el objetivo de estimular su razonamiento y evaluar su nivel de comprensión sobre las diferencias entre objetos gruesos y delgados.



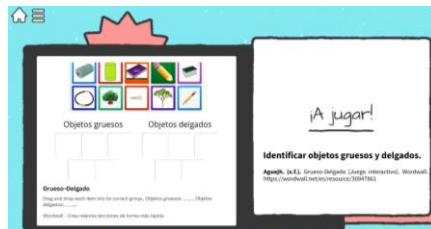
Diapositiva 5: Titulada: “Observa y escucha el video”, en esta diapositiva les mostré un video de Youtube del canal Ponies Menores es una actividad educativa diseñada para enseñar a los niños la diferencia entre objetos gruesos y delgados.



Ponies Menores. (2021, 22 septiembre). Juego de los gusanos "Grueso - Delgado" [Video]. YouTube. <https://youtu.be/nQV3ShDiwQw>

Diapositiva 6: Titulada: “A jugar identifica objetos gruesos y delgados”, esta diapositiva mostro un juego interactivo en línea, creado por Aguejh en Wordwall, es una herramienta educativa diseñada para que los niños de educación inicial desarrollen la habilidad de distinguir entre objetos gruesos y delgados. A través de una actividad de clasificación, los niños observaron diversas imágenes y deben agruparlas según su grosor. Esta actividad lúdica

y visual reforzo las nociones básicas de medida, promoviendo la observación y el pensamiento lógico de manera divertida.

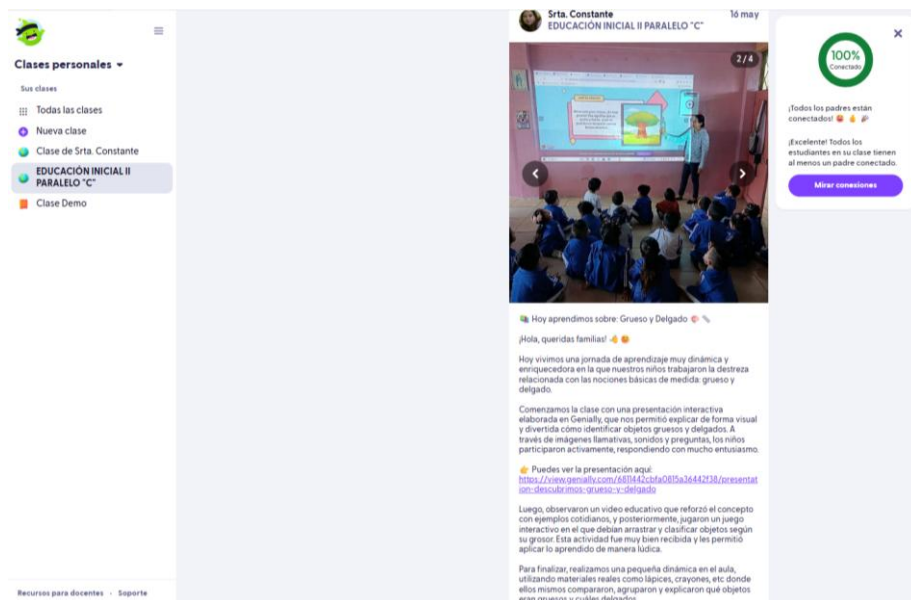


Aguejh. (s.f). Grueso-Delgado [Juego interactivo]. Wordwall.
<https://wordwall.net/es/resource/30947861>

Diapositiva 7: Titulada: “¡Felicitaciones!”, esta diapositiva tiene como propósito reconocer y felicitar a los estudiantes por su excelente atención y activa participación durante la clase. Se destacó su logro al aprender y distinguir correctamente las nociones básicas de medida: grueso y delgado, motivándolos a seguir aprendiendo con entusiasmo.



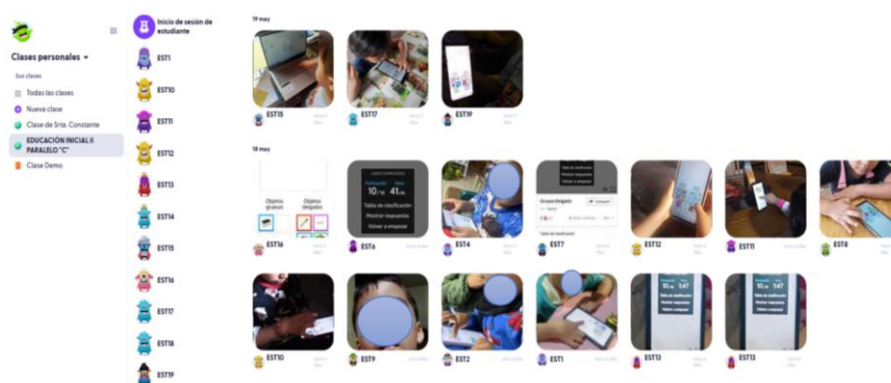
Una vez abordado el tema con los estudiantes, publique una reseña de la actividad en la historia de clase dentro de la plataforma en línea ClassDojo. Esto permitió que tanto los niños como sus familias accedan en tiempo real a las experiencias vividas durante la jornada escolar, y además favorece el seguimiento y refuerzo del aprendizaje desde el hogar.



Posteriormente, con el objetivo de reforzar el aprendizaje en el hogar, registre en el portafolio de la plataforma en línea ClassDojo la actividad titulada: “Actividad interactiva: ¡Jugamos con Grueso y Delgado!”. En esta propuesta, se solicitó a los estudiantes participar en un juego interactivo en línea disponible en el siguiente enlace: <https://wordwall.net/es/resource/30947861>, el cual está relacionado con las nociones espaciales básicas grueso – delgado. Durante el juego, los niños observaron, arrastraron y soltaron imágenes en la categoría correspondiente según el grosor de los objetos. Esta actividad lúdica permitió reforzar los contenidos trabajados en clase, desarrollando habilidades de observación, clasificación y comprensión de conceptos espaciales.



Una vez finalizada la actividad, los niños subieron su trabajo al portafolio de ClassDojo, donde fue revisado y recibieron la retroalimentación correspondiente por parte de la docente.



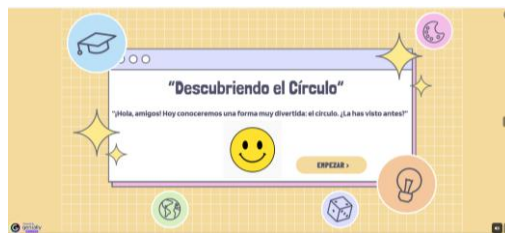
SESIÓN 6:

Destreza: Discriminar formas, para el desarrollo de esta destreza, diseñe una presentación interactiva en Genially, alineada con la planificación del tema “Figuras geométricas básicas: Círculo”. Esta herramienta permitio a los estudiantes explorar el contenido de manera visual y dinámica, facilitando la identificación y discriminación de la forma circular. Para iniciar la actividad, haz clic en el siguiente enlace:

<https://view.genially.com/68129ca82c9ba459fa5ed956/learning-experience-didactic-unit-descubriendo-el-circulo>, dentro de la presentación,

los estudiantes siguieron una secuencia de diapositivas organizada de la siguiente manera:

Diapositiva 1: Titulada: “Descubriendo el Círculo”, en esta diapositiva presente imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, que guiaron a los niños en la comprensión de las figuras geométricas básicas: Círculo, promoviendo un aprendizaje visual y auditivo de forma clara y atractiva.



Diapositiva 2: Titulada: “El Círculo en la Vida Real”, en esta diapositiva presente imágenes interactivas con narración en voz, diseñadas para guiar a los niños en la comprensión del concepto de círculo. A través de un enfoque visual y auditivo, promoví un aprendizaje claro, dinámico y atractivo, facilitando la identificación del círculo en objetos de la vida cotidiana.



Diapositiva 3: Titulada: “Observa y escucha el video”, en esta diapositiva presente un video de YouTube que mostro una canción con actividades relacionadas con la figura del círculo. A través de un enfoque visual y auditivo, se promueve un aprendizaje dinámico, claro y atractivo, facilitando

que los niños identifiquen el círculo en objetos del entorno cotidiano, reforzando así su reconocimiento y comprensión de esta figura geométrica.



Balloon and Ben. (2021, 1 de junio). El círculo es redondo – Canción del Círculo [Video]. YouTube. <https://youtu.be/TX0G5mbJiIg>

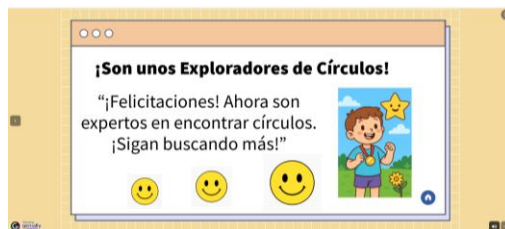
Diapositiva 3: Titulada: “A Jugar”, esta diapositiva presento un juego interactivo en línea diseñado para que los niños identifiquen, agrupen y clasifiquen objetos con forma de círculo, reforzando así el reconocimiento de esta figura geométrica de manera lúdica y participativa.



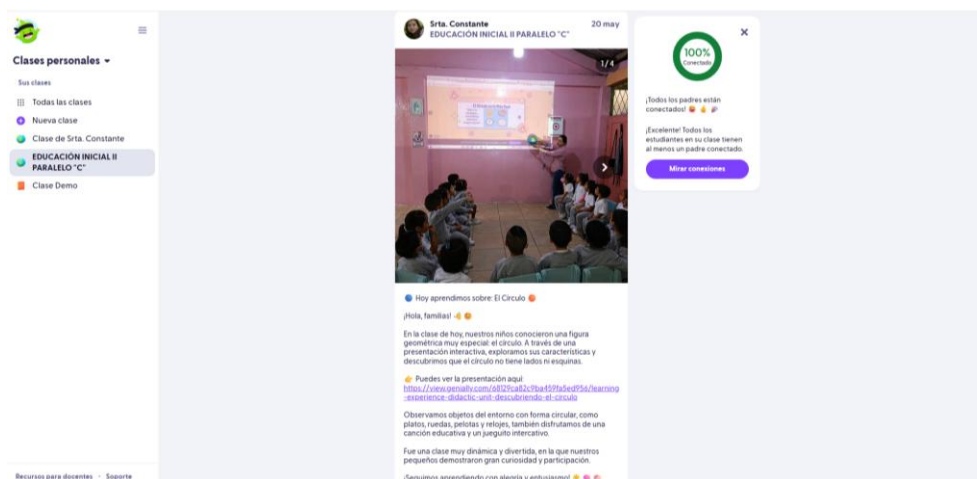
Mesa Castellanos, S. (2019). Formas Básicas 1 (círculo) [Juego interactivo]. TinyTap. <https://www.tinytap.com/activities/g3lrm/play/formas-b%C3%A1sicas-1-c%C3%ADrculo>

Diapositiva 4: Titulada: “¡Son unos Expertos de Círculos!”, en esta diapositiva felicite a los estudiantes por su excelente atención y participación durante la

clase, destacando su logro al reconocer correctamente la figura del círculo y demostrar entusiasmo en cada actividad realizada.



Una vez desarrollado el tema con los estudiantes, la actividad correspondiente fue publicada en la sección de historias de la clase dentro de la plataforma en línea ClassDojo. Esta acción permitió mantener informados tanto a los alumnos como a sus representantes legales sobre las actividades realizadas durante la jornada escolar, y contribuye al fortalecimiento del aprendizaje mediante su refuerzo en el entorno familiar.



Posteriormente, con el objetivo de reforzar el aprendizaje en el hogar, se registra en el portafolio de la plataforma en línea ClassDojo la actividad titulada “Juego interactivo: ¡Descubre el Círculo!”. Esta actividad fue dirigida para que los estudiantes realicen una tarea en casa que consiste en participar

en un juego digital relacionado con las figuras geométricas, haciendo énfasis en el círculo. De esta manera, se consolidaron los contenidos trabajados previamente en el aula, promoviendo la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el entorno familiar.



Una vez completada la actividad, los estudiantes subieron su trabajo al portafolio de la plataforma ClassDojo, donde fue revisado y retroalimentado por la docente, permitiendo así un seguimiento personalizado del proceso de aprendizaje.



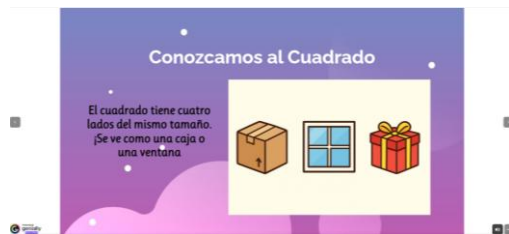
SESIÓN 8:

Destreza: Discriminar formas, para el desarrollo de esta destreza, diseñe una presentación interactiva en Genially, la cual está alineada con la planificación del tema “Figuras geométricas básicas: cuadrado y triángulo”. Esta herramienta digital permitió a los estudiantes explorar el contenido de forma visual, dinámica e intuitiva, facilitando el reconocimiento y la discriminación de las figuras geométricas, en especial el cuadrado y el triángulo. La actividad inicia al acceder al siguiente enlace: <https://view.genially.com/6813869673d06e6a6b397590/presentation-jugamos-con-el-cuadrado-y-el-triangulo-triangulo>, dentro de la presentación, los estudiantes siguieron una secuencia de diapositivas estructuradas pedagógicamente, lo que les permitió interactuar con el contenido de manera progresiva, reforzando la observación, el análisis y la identificación de las formas trabajadas en clase, las diapositivas se encuentran organizadas de la siguiente manera:

Diapositiva 1: Titulada: “¡Jugamos con el Cuadrado y el Triángulo!”, esta presentación incluyó imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, que guiaron a los niños en la comprensión de las figuras geométricas básicas: el cuadrado y el triángulo. El uso combinado de elementos visuales y auditivos favorecieron un aprendizaje claro, atractivo y multisensorial, adecuado para el nivel de Educación Inicial.



Diapositiva 2: Titulada: “Conozcamos al Cuadrado”, presente imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, con el propósito de guiar a los niños en la comprensión del concepto de la figura geométrica cuadrado. Este recurso favorece el aprendizaje visual y auditivo, facilitando la asimilación del contenido de manera lúdica y significativa.



Diapositiva 3: Titulada: ¡Hola, Triángulo!, esta diapositiva incluye imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, diseñadas para guiar a los niños en la comprensión del concepto de triángulo. Mediante un enfoque visual y auditivo, se fomenta un aprendizaje claro, dinámico y atractivo, que facilita la identificación del triángulo en objetos del entorno cotidiano, promoviendo así una experiencia educativa más significativa.



Diapositiva 4: Titulada: “Video explicativo sobre las figuras geométricas: el cuadrado y el triángulo”, en esta diapositiva presente un recurso audiovisual tomado de la plataforma YouTube. Este video incluyo una canción didáctica acompañada de actividades relacionadas con las figuras geométricas círculo, triángulo y cuadrado. Mediante un enfoque visual y auditivo, promovi un aprendizaje dinámico, claro y atractivo, que facilito a los niños la identificación de estas formas en objetos del entorno cotidiano, reforzando así su reconocimiento y comprensión de las figuras geométricas abordadas.



JunyTony. (2021, mayo 27). Triángulo, Cuadrado, Círculo | Mis Primeras Matemáticas | JunyTony en español [Video]. YouTube. <https://youtu.be/GfVjGfhCpSI>

Diapositiva 5: Titulada:” Juego Interactivo”, en esta diapositiva presente un recurso digital en línea diseñado para que los niños identifiquen y diferencien las figuras geométricas: círculo, triángulo y cuadrado. Este juego permitió reforzar el reconocimiento de dichas formas a través de una experiencia lúdica, participativa y visualmente atractiva, favoreciendo el aprendizaje significativo en un contexto digital.



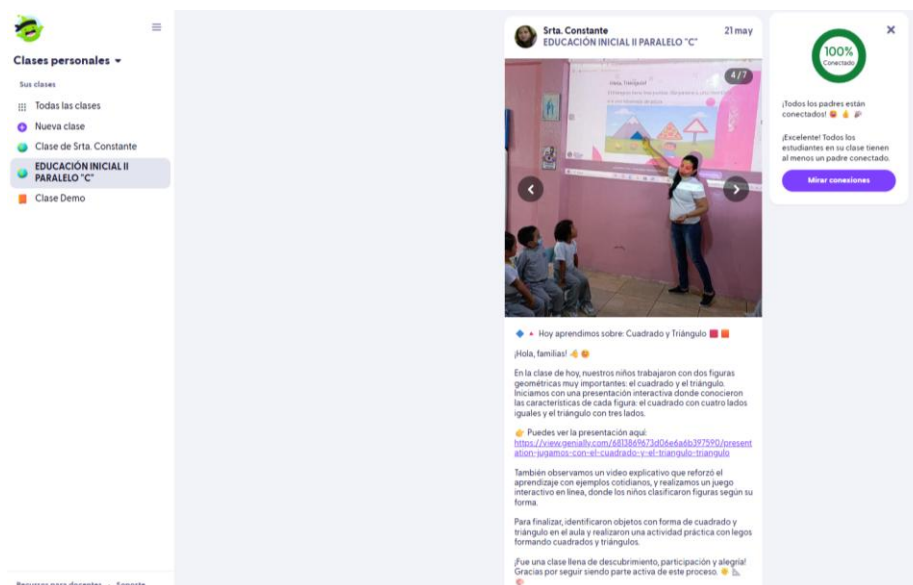
Pérez Alcubilla, I. (s.f.). Las figuras geométricas [Juego interactivo]. TinyTap. <https://www.tinytap.com/activities/g46lx/play/las-figuras-geométricas>

Diapositiva 4: Titulada: “¡Muy bien!”, esta diapositiva tiene como propósito felicitar a los estudiantes por su destacada atención y activa participación durante la clase. En esta sección reconocí su logro al identificar correctamente las figuras geométricas básicas: círculo, triángulo y cuadrado, así como el entusiasmo demostrado en el desarrollo de cada una de las actividades propuestas. Esta retroalimentación positiva refuerza la motivación y el interés por el aprendizaje.



Una vez abordado y trabajado el tema con los estudiantes, la actividad correspondiente fue publicada en la sección de historias de la clase en la plataforma digital ClassDojo. Esta estrategia permitió mantener informados, en tiempo real, tanto a los alumnos como a sus representantes legales sobre las actividades desarrolladas durante la jornada escolar. Además, favoreció la

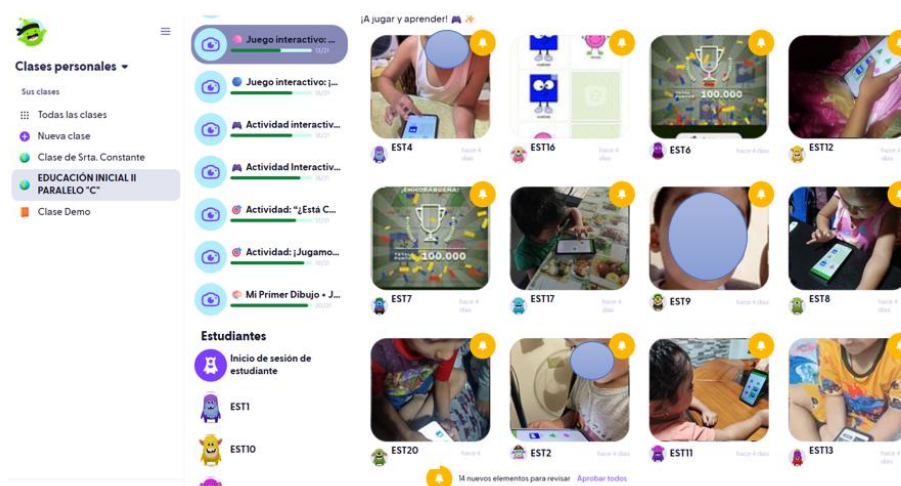
continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, al facilitar el refuerzo de los contenidos en el entorno familiar.



Posteriormente, con el propósito de reforzar el aprendizaje en el hogar, registre en el portafolio de la plataforma en línea ClassDojo la actividad titulada “*Juego interactivo: ¡Desafía tu mente!*”, disponible en la plataforma Educaplay en el siguiente enlace: https://www.educaplay.com/learning-resources/23650858-desafio_geometrico_memoria_en_formas.html. Esta actividad fue diseñada para niños de educación inicial, especialmente de 4 años, con el fin de fortalecer el reconocimiento de figuras geométricas a través de una experiencia lúdica y digital. La propuesta consistió en que los estudiantes, con apoyo de sus familias, participen desde casa en un juego interactivo centrado en la identificación y diferenciación de figuras geométricas. De este modo, se consolidaron los contenidos trabajados previamente en el aula, favoreciendo la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto familiar.



Una vez finalizada la actividad, los estudiantes subieron su trabajo al portafolio de la plataforma digital ClassDojo, donde fue revisado por la docente y recibió retroalimentación individualizada. Este proceso permitió llevar un seguimiento personalizado del progreso de cada niño, fortaleciendo el acompañamiento pedagógico y la continuidad del aprendizaje.



SESIÓN 7:

Destreza: Nociones básicas de cantidad, para el desarrollo de esta destreza, diseñe una presentación interactiva en la plataforma Genially, alineada con la planificación del tema “Contar oralmente del 1 al 3”. Esta herramienta digital permitió a los estudiantes explorar el contenido de forma visual, dinámica e intuitiva, facilitando el reconocimiento y la discriminación de los números

del 1 al 3. La actividad inicia accediendo al siguiente enlace: <https://view.genially.com/6813e4bf0d7f93956e21b5a6/learning-experience-didactic-unit-contamos-juntos-del-1-al-3>, dentro de la presentación, los estudiantes recorrieron una secuencia de diapositivas estructuradas pedagógicamente, que les permitió interactuar con los contenidos de manera progresiva, fortaleciendo habilidades como la observación, el análisis y la identificación numérica. Las diapositivas fueron organizadas de la siguiente manera:

Diapositiva 1: Titulada: “¡Contamos Juntos del 1 al 3!”, esta diapositiva presento una serie de imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, las cuales guiaron a los niños en la comprensión del conteo oral del 1 al 3 siguiendo una secuencia numérica. La integración de recursos visuales y auditivos contribuyo a un aprendizaje claro, atractivo y multisensorial, apropiado para el nivel de Educación Inicial y alineado con el desarrollo de las nociones básicas de cantidad.



Diapositiva 2: Titulada: “Número 1”, presento imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, diseñadas para guiar a los niños en la identificación y conteo oral del número 1, dentro de una secuencia numérica inicial. La combinación de recursos visuales y auditivos permitió un

aprendizaje más claro, atractivo y multisensorial, promoviendo la atención, comprensión y participación activa de los estudiantes, en coherencia con las características del nivel de Educación Inicial.



Diapositiva 3: Titulada: “Número 2”, incorporo imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, con el propósito de guiar a los niños en la identificación y conteo oral del número 2 dentro de una secuencia numérica básica. La utilización simultánea de estímulos visuales y auditivos favoreció un aprendizaje claro, motivador y multisensorial, alineado con las necesidades pedagógicas del nivel de Educación Inicial y enfocado en el desarrollo de las nociones básicas de cantidad.



Diapositiva 4: Titulada: “Número 3”, presento imágenes interactivas acompañadas de narración en voz, orientadas a guiar a los niños en la identificación y conteo oral del número 3 como parte de una secuencia numérica inicial. La integración de elementos visuales y auditivos propicio un aprendizaje multisensorial, claro y atractivo, adecuado para el nivel de

Educación Inicial y coherente con el desarrollo de las nociones básicas de cantidad.



Diapositiva 4: Titulada: “Video explicativo sobre los números”, el video "Los números 1, 2 y 3 - Aprende a contar - Canciones de los números - Recopilación" del canal Smile and Learn - español es un recurso educativo diseñado para introducir a los niños en edad preescolar al mundo de los números. A través de canciones animadas y coloridas, el video enseña a contar del 1 al 3, facilito el reconocimiento numérico y fomento la memorización. Cada número se presentó con ejemplos visuales y actividades interactivas que hicieron el aprendizaje divertido y accesible para los más pequeños.



Smile and Learn - español. (2021, enero 5). Los números 1, 2 y 3 - Aprende a contar - Canciones de los números - Recopilación de Smile and Learn - español [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=OhAYrE9vD6A>

Diapositiva 5: Titulada: “Juego Interactivo”, "TRABAJAR LOS NÚMEROS 1,2,3", creado por Francisca Sánchez Martínez y disponible en la plataforma TinyTap, fue diseñado para niños de 4 años. Este recurso educativo busca enseñar a los pequeños a identificar y contar los números 1, 2 y 3 mediante actividades visuales e interactivas. A través de tareas diversas, los niños pudieron asociar cifras con cantidades, reforzando su comprensión numérica de manera lúdica y accesible.



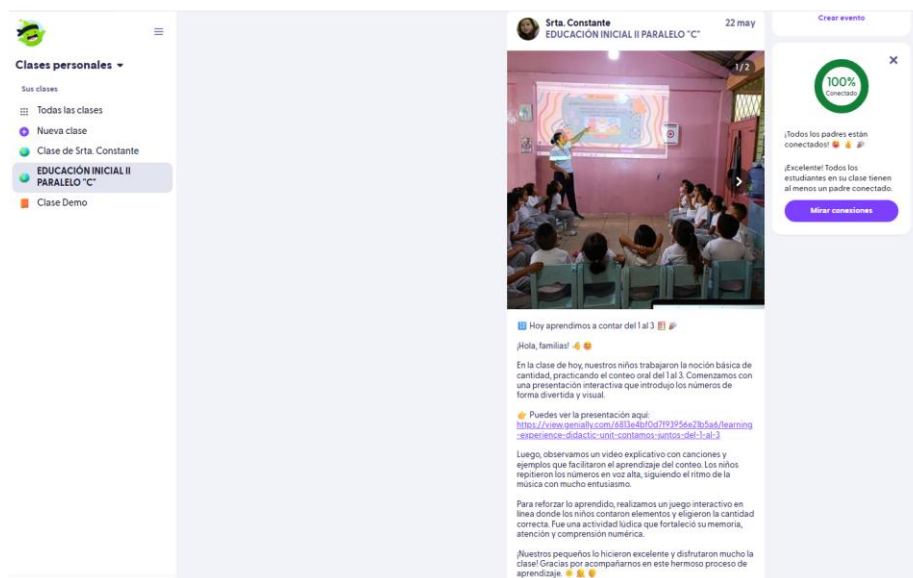
Sánchez Martínez, F. (s.f.). TRABAJAR LOS NÚMEROS 1,2,3 [Juego interactivo]. TinyTap.

<https://www.tinytap.com/activities/g3bzt/play/trabajar-los-n%C3%BAmeros-123>

Diapositiva 6: Titulada: "¡Lo Lograste!", esta diapositiva felicita a los estudiantes por su excelente atención y participación durante la clase, destacando su logro al aprender y reconocer correctamente los números 1,2 y 3.



Una vez abordado el contenido con los estudiantes, procedí a publicarlo en la sección de historias de clase de la plataforma en línea ClassDojo. Esta acción permitió que tanto los alumnos como sus representantes accedan en tiempo real a las actividades desarrolladas durante la jornada escolar. Además, fortalecí el vínculo escuela-familia y facilité el refuerzo del aprendizaje en el entorno del hogar, promoviendo la continuidad del proceso educativo más allá del aula.



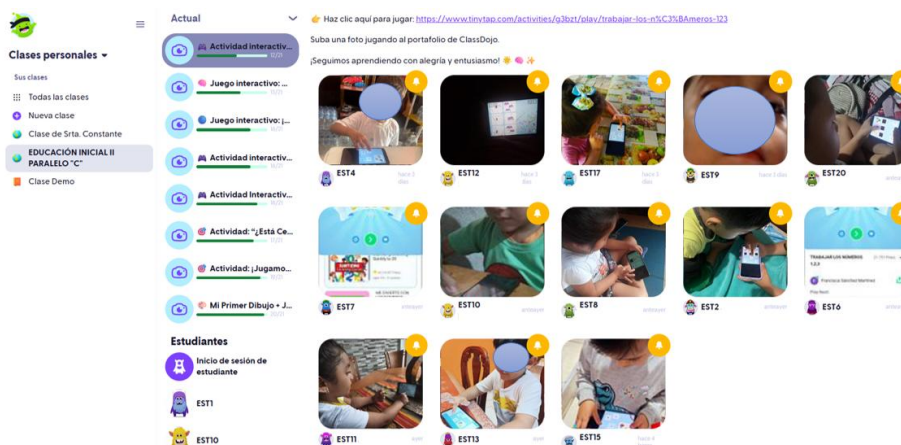
Posteriormente, con el propósito de consolidar los aprendizajes adquiridos en el aula, registre en el portafolio digital de la plataforma ClassDojo la actividad titulada “Actividad interactiva: ¡Contamos del 1 al 3!”. Esta propuesta tuvo como finalidad fomentar la participación activa del entorno familiar en el proceso educativo y reforzar los contenidos trabajados en clase desde el hogar.

En esta actividad, solicite a los estudiantes realizar una tarea domiciliaria basada en el recurso digital disponible en la plataforma TinyTap

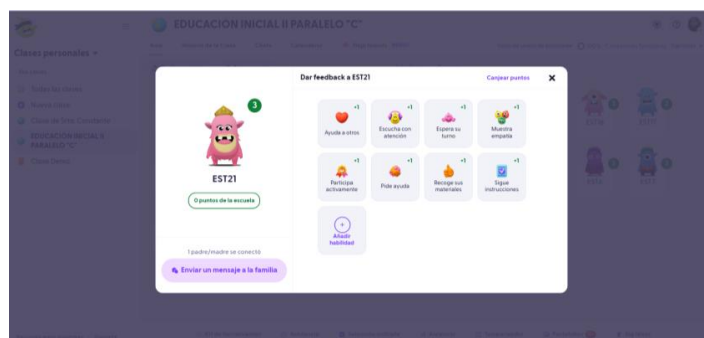
(<https://www.tinytap.com/activities/g3bzt/play/trabajar-los-n%C3%BAmoros-123>). Dicho recurso, elaborado por Francisca Sánchez Martínez, fue diseñado para enseñar a los niños a identificar y contar los números 1, 2 y 3 mediante dinámicas visuales e interactivas. A través de diversas tareas lúdicas, los niños asociaron cifras con cantidades, promoviendo así una comprensión significativa de las nociones numéricas básicas en un entorno motivador y accesible.



Una vez finalizada la actividad, los niños subieron su tarea al portafolio digital de la plataforma ClassDojo. Este espacio permitió a la docente revisar individualmente cada trabajo y proporcionar retroalimentación oportuna, lo que favorece un seguimiento personalizado del aprendizaje y fortalece el proceso evaluativo formativo.



Es importante señalar que, durante el desarrollo de las clases, los niños obtuvieron puntos Dojo como reconocimiento a su comportamiento positivo y a la puesta en práctica de los valores promovidos por la institución educativa. No obstante, el sistema también contempla la posibilidad de perder puntos cuando se incumplen las normas establecidas, tales como la falta de respeto hacia sí mismos o hacia los demás, lo que contribuye a fomentar la autorregulación y la conciencia sobre las consecuencias de sus acciones.



La fase de implementación consistió en aplicar la propuesta didáctica utilizando la plataforma ClassDojo con los niños de 4 años de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada. Desarrolle ocho sesiones de clase en las que utilice videos, canciones, juegos interactivos y actividades

visuales relacionadas con las nociones lógico-matemáticas. Cada sesión fue guiada por la docente, quien empleó ClassDojo para presentar los contenidos y monitorear el desempeño de los estudiantes. Los niños participaron activamente en actividades relacionadas a las destrezas de nociones temporales básicas, nociones básicas espaciales, nociones básicas de medida, discriminar formas, nociones básicas de cantidad. La plataforma permitió reforzar la atención mediante recompensas visuales (puntos, insignias y avatares). Además, se promovió la comunicación con las familias a través del módulo de mensajes. Durante la aplicación se observaron mejoras en la motivación, participación y comprensión de conceptos matemáticos básicos. Esta fase puso en práctica lo planificado, permitiendo validar la viabilidad y efectividad de la herramienta.

Fase de Evaluación

En esta fase de evaluación se aplica evidenciar el progreso alcanzado en cada una de las actividades integradas dentro de la estructura de la plataforma "Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo", utilizada por los estudiantes.

También se incluyó la interpretación de los resultados obtenidos, así como la revisión de las actividades desarrolladas, lo que permitió verificar el cumplimiento del objeto de estudio planteado. En esta etapa primero realice un pre test a los estudiantes del grupo control y al grupo experimental que consistió en la evaluación de contenidos inmersos de las destrezas en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas mediante el currículo de educación

Inicial al iniciar el periodo escolar Sierra 2024-2025 con la finalidad el nivel de destreza lógico-matemático de los niños de educación inicial.

Para llevar a cabo la evaluación, elaboré una prueba específica basada en las destrezas que se pretendía desarrollar en los estudiantes. Dicha prueba fue validada por 5 docentes expertos, garantizando su pertinencia y confiabilidad dentro del proceso investigativo.



PRUEBA PARA EVALUAR LAS NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL MARIA INMACULADA

Objetivo: Evaluar el desarrollo de las nociones lógico-matemáticas en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada, ubicada en el cantón Archidona, provincia de Napo, a través del análisis de destrezas como las nociones temporales básicas, espaciales básicas, de medida, discriminación de formas y nociones básicas de cantidad.

Duración: 20-30 minutos.

Instrucciones para el docente: Lea cada actividad en voz alta y supervise a los niños/as mientras desarrollen cada una de las actividades.

Nombre: _____ **Edad:** 4 años **Paralelo:** "C"

Docente: Mgs. Yoconda Acaro

Fecha: _____

Actividades y Preguntas

1. Identificar características de mañana, tarde y noche

Mira las imágenes con atención, encuentra la imagen que muestra la noche y rodéala con un círculo.



2. Nociones Espaciales: arriba-abajo, cerca-lejos

Colorea de rojo al animal que está encima de la silla y marca con una (X) al animal que está debajo.





UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MARIA INMACULADA"

Educamos con seriedad y firmes desde 1927

AÑO LECTIVO 2024-2025

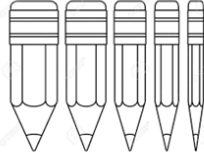


Pinta de amarillo al pollo que está más lejos de la gallina y encierra al que está más cerca.

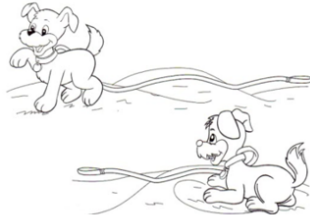


3. Noción de medida: largo/corto; grueso/delgado

Observa y colorea de amarillo el lápiz más grueso y marca con una (X) el más delgado.



Colorea el perro que tiene la correa más larga; y encierra, el que tiene la más corta.



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MARIA INMACULADA"

Educamos con seriedad y firmes desde 1927

AÑO LECTIVO 2024-2025

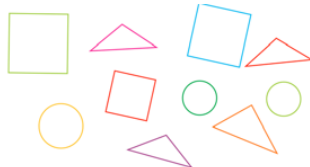


4. Identificar figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo

Colorea las imágenes que tengan forma de círculo.



Rasga y pega papel brillante sobre los cuadrados y marca con una (X) los triángulos.



5. Reconocimiento de números del 1 hasta el 3

Mira los números y encierra el número 2.



ELABORADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR:
Ing. Beronica Constante	Msc. Yoconda Acaro	Msc. Yoconda Acaro
PROPONENTE	DOCENTE EDUCACIÓN INICIAL	COORDINADORA DE ÁREA

Para la calificación de la evaluación propuesta, elabore un instrumento diseñado en función de las destrezas que se busca desarrollar a través de la implementación de la presente propuesta pedagógica.



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MARIA INMACULADA"
Educamos con suavidad y firmeza desde 1927
 AÑO LECTIVO 2024-2025



Instrumento de Evaluación:

Actividad	A= Adquirido (9-10)	EP= En proceso (7-8)	I=Iniciado (6)
Identifica mañana, tarde y noche			
Distingue las nociones espaciales encima-debajo, cerca y lejos			
Distingue la noción de medida largo/corto; grueso/delgado			
Identifica las figuras geométricas básicas (triángulo, círculo, cuadrado)			
Reconoce los números del 1 hasta el 3			

Criterios y escala de valoración aplicada:

- A+ (10 puntos):** Aprendizaje logrado con excelencia.
- A- (9 puntos):** Aprendizaje logrado de forma satisfactoria.
- EP+ (8 puntos):** En proceso con avances significativos.
- EP- (7 puntos):** En proceso con apoyo ocasional.
- I (6-0 puntos):** Inicio del proceso, requiere acompañamiento constante.

Con la finalidad de determinar los criterios de evaluación para proceder con la tabulación establecí parámetros numéricos basados en los criterios de evaluación registrados en la institución: A+ (10 puntos); A- (9 puntos); EP+ (8 puntos); EP- (7 puntos); I (6-0 puntos).

Para la validación de la prueba elabore un instrumento específico que me permitió verificar la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems de evaluación. Este instrumento fue aplicado a 5 profesionales especialistas en el área de matemáticas, quienes aportaron con su criterio técnico para garantizar la validez del recurso evaluativo utilizado en la propuesta.

DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGIA EN ENTORNOS DIGITALES
**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE REGISTRO
Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN - PRUEBA DIAGNOSTICA**
1. Datos del Validador
Nombre y Apellido: _____

Área: _____

Años de Experiencia: _____

Objetivo

Validar, a través de una evaluación por expertos, el instrumento de recolección de datos diseñado para evaluar las nociones lógico matemáticas relacionadas con características del día, nociones espaciales, noción de medida, figuras geométricas y números del 1 hasta el 3 en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada, ubicada en el cantón Archidona, provincia de Napo.

Se adjunta el instrumento a ser validado.

Instrucciones: Leer detenidamente cada pregunta y seleccionar una opción como respuesta.

Gracias por su participación.

MA: Muy Aceptable; BA: Bastante Aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Nro.	Criterios	MA	BA	A	PA	I
1	Esta apropiadamente formulada para los destinatarios a evaluar.					
2	Las preguntas se comprende con facilidad (Clara, precisa, acorde el nivel de información y el lenguaje del evaluado).					
3	Las opciones de respuesta son apropiadas.					
4	Las opciones presentan un orden lógico.					
5	La evaluación constituye a la recolección de la información para la investigación.					
6	El número de ítems es adecuado.					
7	El instrumento propuesto se alinea con los propósitos del proyecto de investigación, ya que ha sido diseñado para evaluar de manera precisa los objetivos de aprendizaje relacionados con el desarrollo de nociones lógico-matemáticas en niños de Educación Inicial.					
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.					
9	Los ítems están ajustados a nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.					
10	Los ítems del instrumento muestran una correlación consistente entre sí cuando se aplican en diferentes momentos, lo que evidencia estabilidad y confiabilidad en la medición.					
Observaciones						

VALIDADOR: _____

CI: _____

Firma: _____

Una vez aplicada la ficha de validación por juicio de cinco expertos del instrumento de registro y valoración de la información -Prueba Diagnostica, a los 5 profesionales especialistas en el área de matemáticas, se obtuvieron los siguientes datos.

Tabla 20

Interpretación de la validación por cinco expertos

Sujeto	Ítem 2	Ítem3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Total
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	38
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45

Nota: Resultados de validación por cinco expertos.

Gráfico 16

Resultados de Validación por cinco Expertos



Nota: Visualización de resultados.

Aplice una matriz de validación a cinco docentes especialistas en el área de matemáticas con el fin de evaluar la calidad del instrumento diseñado. Cada experto valoró diez ítems con una escala de 1 a 5, donde 5 representa el nivel más alto de conformidad con los criterios evaluados (claridad, pertinencia, coherencia, entre otros).

Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Cuatro de los cinco especialistas (sujetos 1, 2, 3 y 5) asignaron la puntuación máxima (45/45), lo cual indica una validación total y positiva del instrumento en todos los ítems evaluados.

Un especialista (sujeto 4) otorgó una puntuación de 38/45, con calificaciones de 4 en todos los ítems. Esto representó una valoración positiva, aunque con sugerencias de mejora menor en algunos aspectos puntuales.

El instrumento evaluado presentó un alto grado de validez de contenido, ya que la mayoría del grupo de expertos consideran que cumple con los criterios establecidos, siendo aceptado como pertinente, claro y adecuado para el propósito de evaluación. Las observaciones del sujeto 4 pueden ser tomadas en cuenta para realizar ajustes menores que fortalezcan aún más la estructura del instrumento.

Valoración de la propuesta

Para la valoración de la propuesta, procedí con la aplicación práctica en el contexto educativo. A partir de esta implementación, fue posible constatar que los resultados finales evidenciaron una mejora significativa en comparación con el diagnóstico inicial, lo que demostró que la propuesta, aplicada de forma total a todo el grupo de estudio, generó transformaciones positivas en el desarrollo de las destrezas trabajadas.

Resultados del Pre Test

Aplicación Estadística

Tabla 21

Pre test-Grupo Experimental paralelo "C"



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MARIA INMACULADA"

Educamos con suavidad y firmeza desde 1927

AÑO LECTIVO 2024-2025



		P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	PROMEDIO PRE TEST
Nro.	ESTUDIANTES	Identifica mañana, tarde y noche	Nociones Espaciales: arriba-abajo, cerca-lejos	Noción de medida: largo/corto; grueso/delgado	Identificar figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo	Reconocimiento de números del 1 hasta el 3	
1	EST 1	10	10	5	10	10	9
2	EST 2	10	10	7	10	10	9
3	EST 3	0	0	0	7	10	3
4	EST 4	10	7	5	7	10	8
5	EST 5	10	7	5	10	10	8
6	EST 6	10	10	10	7	10	9

7	EST 7	10	10	2	10	10	8
8	EST 8	10	10	5	10	10	9
9	EST 9	0	10	10	10	10	8
10	EST 10	10	10	7	10	10	9
11	EST 11	10	10	5	10	10	9
12	EST 12	10	10	3	3	10	7
13	EST 13	10	10	0	5	10	7
14	EST 14	10	7	3	3	7	6
15	EST 15	10	10	0	10	10	8
16	EST 16	0	7	0	0	10	3
17	EST 17	0	10	3	10	10	7
18	EST 18	10	10	3	5	0	6
19	EST 19	0	10	0	7	10	5
20	EST 20	10	7	5	5	10	7
21	EST 21	10	10	10	10	10	10
PROMEDIO POR DESTREZA		8	9	4	8	9	7,38

Nota: Resultados de Pre test-Grupo Experimental paralelo “C”.

Tabla 22

Pre test-Grupo Control paralelo "A"



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MARIA INMACULADA"

Educamos con suavidad y firmeza desde 1927

AÑO LECTIVO 2024-2025



Nro.	ESTUDIANTES	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	PROMEDIO PRE TEST
		Identifica mañana, tarde y noche	Nociones Espaciales: arriba-abajo, cerca-lejos	Noción de medida: largo/corto; grueso/delgado	Identificar figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo	Reconocimiento de números del 1 hasta el 3	
1	EST 1	10	3	0	7	10	6
2	EST 2	10	5	0	3	0	4
3	EST 3	10	5	0	3	0	4
4	EST 4	10	10	7	7	10	9
5	EST 5	10	3	3	3	10	6
6	EST 6	10	0	3	0	0	3
7	EST 7	10	10	10	3	10	9
8	EST 8	10	0	5	5	0	4
9	EST 9	10	3	3	3	0	4
10	EST 10	10	0	3	5	0	4

11	EST 11	10	3	0	5	0	4
12	EST 12	10	3	3	0	10	5
13	EST 13	10	10	3	7	10	8
14	EST 14	10	7	10	7	10	9
15	EST 15	0	7	0	3	0	2
16	EST 16	0	3	7	7	10	5
17	EST 17	10	3	0	7	0	4
18	EST 18	10	7	7	3	10	7
19	EST 19	10	3	0	10	0	5
20	EST 20	10	10	7	3	10	8
21	EST 21	10	10	7	7	10	9
PROMEDIO POR DESTREZA		9	5	4	5	5	5,67

Nota: Resultados de Pre test-Grupo Experimental paralelo "A".

Resultados del Post Test

Valoración Estadística:

Tabla 23

Pos test-Grupo Experimental paralelo "C"



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MARIA INMACULADA"

Educamos con suavidad y firmeza desde 1927

AÑO LECTIVO 2024-2025



Nro.	ESTUDIANTES	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	PROMEDIO POS TEST
		Identifica mañana, tarde y noche	Nociones Espaciales: arriba-abajo, cerca-lejos	Noción de medida: largo/corto; grueso/delgado	Identificar figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo	Reconocimiento de números del 1 hasta el 3	
1	EST 1	10	10	10	10	10	10
2	EST 2	10	10	10	10	10	10
3	EST 3	0	10	10	10	10	8
4	EST 4	10	10	10	10	10	10
5	EST 5	10	10	10	10	10	10
6	EST 6	10	10	10	10	10	10

7	EST 7	10	10	10	10	10	10
8	EST 8	10	10	10	10	10	10
9	EST 9	10	10	10	10	10	10
10	EST 10	10	10	10	10	10	10
11	EST 11	10	10	10	10	10	10
12	EST 12	10	10	10	10	10	10
13	EST 13	10	10	10	10	10	10
14	EST 14	10	10	10	10	10	10
15	EST 15	10	10	10	10	10	10
16	EST 16	10	10	10	10	10	10
17	EST 17	10	10	10	10	10	10
18	EST 18	10	10	10	10	10	10
19	EST 19	0	10	10	10	10	8
20	EST 20	10	10	10	10	10	10
21	EST 21	10	10	10	10	10	10
PROMEDIO POR DESTREZA		9	10	10	10	10	9.81

Nota: Resultados de Post test-Grupo Experimental paralelo “C”.

Tabla 24

Pos test-Grupo Control paralelo "A"



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MARIA INMACULADA"

Educamos con suavidad y firmeza desde 1927



AÑO LECTIVO 2024-2025

Nro.	ESTUDIANTES	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	PROMEDIO POS TEST
		Identifica mañana, tarde y noche	Nociones Espaciales: arriba-abajo, cerca-lejos	Noción de medida: largo/corto; grueso/delgado	Identificar figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo	Reconocimiento de números del 1 hasta el 3	
1	EST 1	10	7	3	7	10	7
2	EST 2	10	5	0	3	0	4
3	EST 3	10	5	0	5	0	4
4	EST 4	10	10	7	7	10	9
5	EST 5	10	7	3	3	10	7
6	EST 6	10	3	3	0	0	3
7	EST 7	10	10	10	5	10	9
8	EST 8	10	0	7	7	0	5
9	EST 9	10	7	5	5	0	5
10	EST 10	10	0	3	5	0	4

11	EST 11	10	3	0	5	0	4
12	EST 12	10	7	5	3	10	7
13	EST 13	10	10	3	7	10	8
14	EST 14	10	7	7	7	10	8
15	EST 15	0	7	3	5	0	3
16	EST 16	0	3	10	7	10	6
17	EST 17	10	5	3	5	0	5
18	EST 18	10	7	7	5	10	8
19	EST 19	10	5	5	10	0	6
20	EST 20	10	10	5	5	10	8
21	EST 21	10	10	7	7	10	9
PROMEDIO POR DESTREZA		9	6	5	5	5	6.14

Nota: Resultados de Post test-Grupo Experimental paralelo "A".

Análisis Estadístico del Impacto de ClassDojo en el Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático

La integración de tecnologías digitales en contextos escolares ha abierto nuevas posibilidades para fomentar habilidades cognitivas clave, como el pensamiento lógico-matemático. En esta investigación evalué el efecto del aplicativo ClassDojo sobre el desempeño lógico-matemático en niños de educación básica, mediante un diseño cuasi-experimental con grupo control y grupo experimental. Aplique pruebas pre y post a ambos grupos para comparar los niveles de aprendizaje antes y después de la intervención.

Método de análisis

Previo al análisis de diferencias, evalué el supuesto de normalidad utilizando la prueba de Shapiro-Wilk, cuyos resultados revelaron que los datos no seguían una distribución normal ni en el grupo control ($p = 0.002$) ni en el experimental ($p = 0.034$). En consecuencia, opte por el uso de la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, adecuada para comparar medidas emparejadas en contextos donde no se cumple la normalidad (Field, 2018).

Descriptivas

	N	Perdidos	Media	Mediana	DE	Mínimo	Máximo
PRE-CONTROL	21	0	5.67	5	2.221	2	9
POS-CONTROL	21	0	6.14	6	2.032	3	9
PRE-EXPERIMENTAL	21	0	7.38	8	1.910	3	10
POS-EXPERIMENTAL	21	0	9.81	10	0.602	8	10

Nota. Descriptivas de grupos de estudio.

Tabla 25*Prueba de Normalidad (Shapiro-Wilk)*

	W	p
PRE-CONTROL - POS-CONTROL	0.827	0.002
PRE-EXPERIMENTAL - POS-EXPERIMENTAL	0.900	0.034

Nota. Un valor p bajo sugiere una violación del supuesto de normalidad

Tabla 26*Prueba t para Muestras Pareadas*

	Estadístico	p
PRE-CONTROL POS-CONTROL W de Wilcoxon	5.50 ^a	0.004
PRE-EXPERIMENTAL POS-EXPERIMENTAL W de Wilcoxon	0.00 ^b	<.001

Nota. H_a μ Medida 1 - Medida 2 < 0

^a 10 par(es) de valores estaban repetidos

^b 1 par(es) de valores estaban repetidos

Resultados

Los resultados del test de Wilcoxon indicaron una diferencia estadísticamente significativa entre las medidas pre y post en ambos grupos:

- Grupo control: $W = 5.50$, $p = 0.004$
- Grupo experimental: $W = 0.00$, $p < 0.001$

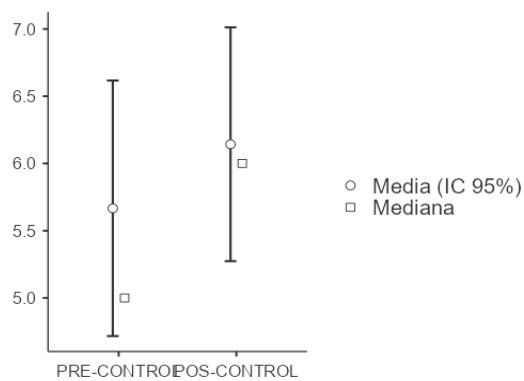
No obstante, el análisis descriptivo reveló que solo el grupo experimental evidenció una mejora sustancial. En dicho grupo, la media aumentó de 7.38 (pre) a 9.81 (post), mientras que en el grupo control el incremento fue restringido, pasando de 5.67 a 6.14.

Complementariamente, estime el tamaño del efecto para la prueba de Wilcoxon, el cual indicó un impacto grande del aprendizaje en el grupo

experimental, conforme a los estándares establecidos por Fritz, Morris y Richler (2012). Este hallazgo sugirió que el uso del aplicativo ClassDojo no solo genera cambios estadísticamente significativos, sino que dichos cambios son educativamente relevantes y sustanciales en magnitud.

Gráfico 17

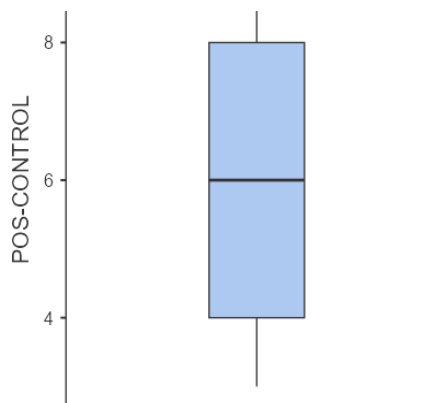
Grupo Pre Control - Post Control Paralelo "A"



Nota. Resultados Grupo Control.

Gráfico 18

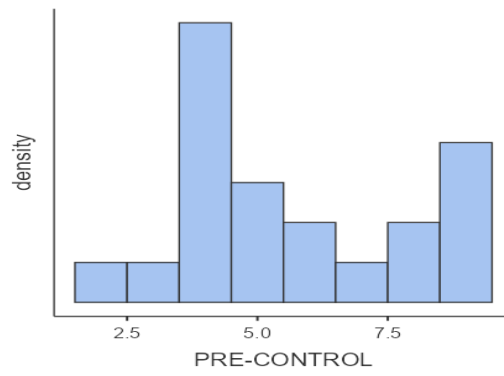
Pos-control Paralelo "A"



Nota. Resultados Grupo Control.

Gráfico 19

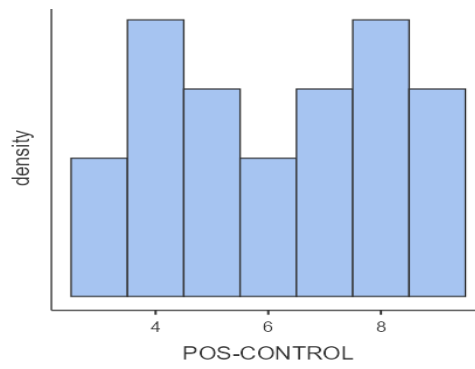
Pre-control Paralelo "A"



Nota. Resultados Grupo Control.

Gráfico 20

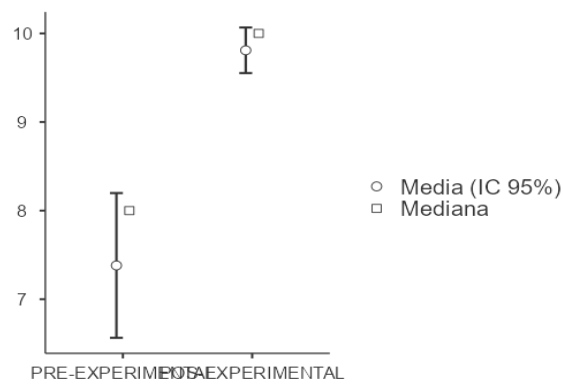
Pos-control Paralelo "A"



Nota. Resultados Grupo Control.

Gráfico 21

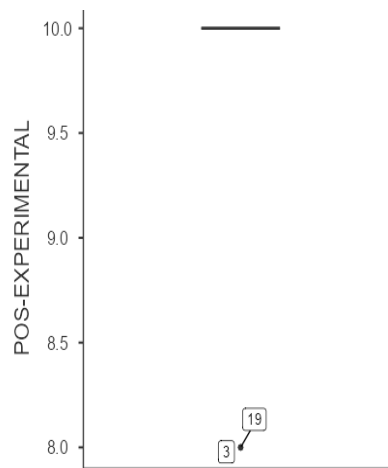
Pos-experimental Paralelo "C"



Grupo Pre Experimental - Post Experimental Paralelo "C"

Gráfico 22

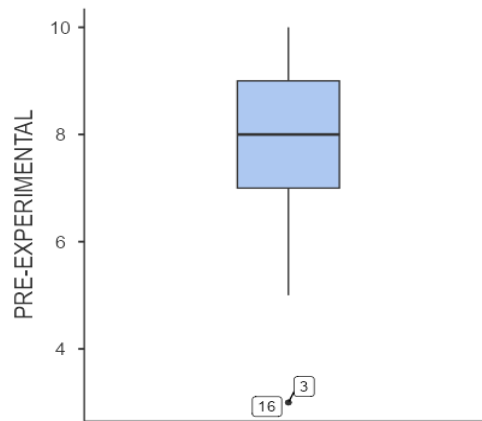
Grupo Pos-Experimental



Nota. Resultados Grupo Experimental.

Gráfico 23

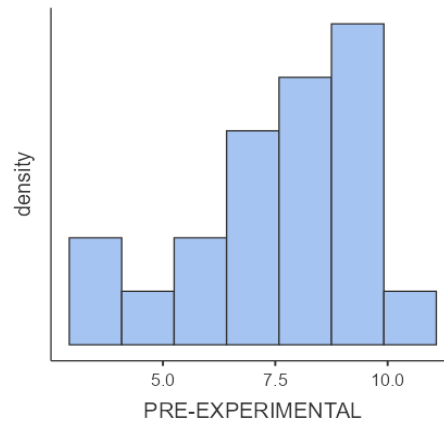
Pre-experimental Paralelo "C"



Nota. Resultados Grupo experimental.

Gráfico 24

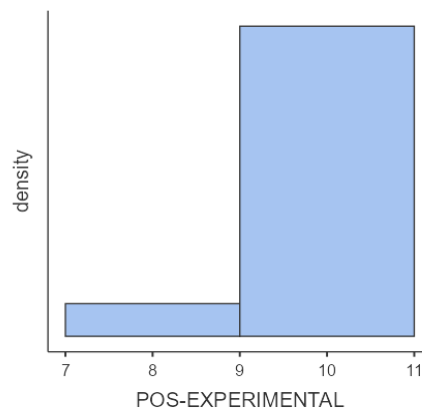
Pre-experimental Paralelo "C"



Nota. Resultados Grupo experimental.

Gráfico 25

Pos-experimental Paralelo "C"



Nota. Resultados Grupo experimental.

Discusión

El uso de ClassDojo mostró ser efectivo como estrategia didáctica basada en gamificación, visualización del progreso y refuerzo positivo. Este tipo de herramientas permite mejorar la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes, factores clave para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático (Domínguez & Palomo, 2020). Los resultados refuerzan la

necesidad de incorporar entornos digitales de apoyo al aprendizaje en la educación inicial, especialmente aquellos que fomentan la participación activa y la retroalimentación continua.

La aplicación de ClassDojo tuvo un efecto significativo y positivo en el grupo experimental, con un impacto grande en términos de aprendizaje. Estos resultados confirman la eficacia del uso pedagógico de plataformas interactivas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños, posicionando a ClassDojo como una herramienta valiosa dentro de las prácticas educativas innovadoras.

La fase de evaluación permitió valorar la efectividad de la propuesta implementada con ClassDojo en el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas. Utilice un enfoque cuantitativo con instrumentos de encuestas aplicadas a docentes. Se compararon los resultados del pretest y postest para analizar el progreso de los niños en destrezas de nociones temporales básicas, nociones básicas espaciales, nociones básicas de medida, discriminar formas, nociones básicas de cantidad. Los datos mostraron avances significativos en la comprensión y ejecución de actividades lógico-matemáticas. Además, evalué la funcionalidad y aceptación de ClassDojo como herramienta didáctica. Los docentes destacaron el aumento en la motivación y participación infantil, mientras que los padres valoraron la comunicación directa y el seguimiento al progreso de sus hijos. También identifique aspectos a mejorar, como la conectividad y la capacitación docente en el uso de plataformas digitales. Esta fase reafirmó el impacto positivo de la propuesta y su pertinencia pedagógica.

Valoración de la propuesta

Como parte del proceso de valoración de la propuesta, incorpore el oficio suscrito por la rectora de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada, en el cual se expresa el respaldo institucional al desarrollo e implementación de la iniciativa.



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MARIA INMACULADA"
"Educamos con Buena Fe y Firmeza desde 1927"
Archidona-Napo



Archidona, junio 04 del 2025

VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta denominada "**Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo**", desarrollada por la Ing. Berónica Alexandra Constante Pacheco, se fundamenta en el uso de la herramienta digital ClassDojo como una estrategia pedagógica innovadora dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de Educación Inicial. Su enfoque interactivo, visual y lúdico permitió captar la atención de los niños y motivarlos a participar de manera activa en las actividades planificadas.

Los recursos implementados —tales como presentaciones interactivas, cuentos, juegos digitales, canciones, videos educativos y actividades guiadas— contribuyeron de manera significativa al desarrollo de las nociones lógico-matemáticas en los niños. Estos materiales facilitaron la comprensión de destrezas clave, como las nociones temporales básicas, espaciales, de medida, el reconocimiento de formas y la noción de cantidad. Asimismo, el uso de la plataforma ClassDojo promovió la participación activa de las familias, fortaleciendo el vínculo entre el entorno escolar y el hogar, un componente esencial para el proceso educativo integral.

En conclusión, la propuesta evidenció ser una alternativa pedagógica efectiva y motivadora, que favorece un aprendizaje activo, significativo y contextualizado en los niños de Educación Inicial. Se constató un impacto positivo en su rendimiento, atención e interés por aprender, lo cual respalda la validez, pertinencia y aplicabilidad de esta propuesta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para este nivel educativo.

Atentamente,

Msc. Sor Dorys Padilla
RECTORA
Cc: 1709052029



Dirección: Av. Rocafuerte 481 y Quijos - Secretaría -Telefax: 06 2889-142
Mail: maria_inmaculada_archidona@hotmail.com

Conclusiones

Después de un análisis del currículo de Educación Inicial y la revisión de la planificación temporal del Ministerio de Educación, se crearon los contenidos para desarrollar las destrezas referentes a las nociones lógico-matemáticas (tales como: nociones temporales básicas, espaciales, de medida, discriminar formas y nociones básicas de cantidad). El estudio se fundamenta en el constructivismo, con énfasis en las teorías de Piaget y Vygotsky, destacando el papel activo del niño y la mediación de herramientas como ClassDojo, la cual proporciona un entorno dinámico para desarrollar habilidades matemáticas a través de la interacción y el juego.

Se determinó el nivel de destreza de nociones lógico-matemáticas en los niños de educación inicial mediante la aplicación de un instrumento (pretest). Esta prueba, elaborada específicamente y validada por docentes expertos, se aplicó tanto al grupo experimental como al grupo control. Los resultados del pretest mostraron un promedio de 7.38 para el Grupo Experimental paralelo "C" y de 5.67 para el Grupo Control paralelo "A", lo que permitió evidenciar el progreso alcanzado y verificar el cumplimiento del objeto de estudio al iniciar la medición

Se diseñó e implementó una estrategia didáctica basada en la herramienta digital ClassDojo, denominada "Pequeños Lógicos Matemáticos con ClassDojo". Para ello, se diseñaron actividades de nociones lógico-matemáticas a través de herramientas digitales como diapositivas didácticas interactivas con narración, videos, cuentos y juegos digitales, basándose en

las destrezas establecidas. Estas actividades fueron implementadas en el aula virtual creada en ClassDojo, utilizando sus funcionalidades para organizar clases, motivar a los niños, comunicar con familias y gestionar el progreso

La fase de evaluación, incluyó la aplicación de un postest a ambos grupos después de la intervención, permitió valorar la efectividad de la propuesta implementada con ClassDojo. Los resultados del análisis estadístico (prueba de Wilcoxon) indicaron una diferencia significativa entre las medidas pre y post en ambos grupos. Sin embargo, el análisis descriptivo evidenció que solo el grupo experimental mostró una mejora sustancial en su media (de 7.38 a 9.81), mientras que el incremento en el grupo control fue limitado (de 5.67 a 6.14). Se demuestra que la aplicación de ClassDojo tuvo un efecto significativo y positivo en el grupo experimental, con un impacto grande en términos de aprendizaje, mostrando avances significativos en la comprensión y ejecución de actividades lógico-matemáticas

Recomendaciones

Identificar bien las destrezas a desarrollar en los niños en relación con las nociones lógico-matemáticas, y diseñar las actividades de acuerdo con esas destrezas específicas. Esto asegura que las actividades estén alineadas con los objetivos de aprendizaje.

Tener en claro para el diseño del material didáctico **cuáles son las destrezas que se quieren desarrollar** para que el material se diseñe de manera adecuada. La claridad en los objetivos de destreza es fundamental para la creación de recursos efectivos.

Organización de forma adecuada la información para el uso de la plataforma ClassDojo con el fin de garantizar que las actividades diseñadas sean implementadas de forma apropiada en la plataforma. La organización en la implementación es fundamental para aprovechar las funcionalidades de la herramienta y maximizar su impacto en el aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Actualización de Líneas de Investigación de la Universidad Indoamérica. (2023).
Universidad Indoamérica. <https://www.indoamerica.edu.ec/wp-content/uploads/2023/08/Lineas-de-Investigacion-2023-final.pdf>.
- AGENDA DIGITAL PARA AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE (eLAC2022).
(2020). <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/a9f268ffb2-4c09-9b0b-ab011b59e6eb/content>.
- Álvarez Muñoz, J. S., & Hernández Prados, Á. (2023). Percepción docente respecto al uso de Classdojo con familias. <https://doi.org/10.6018/riite.556691>.
- Arias Mayorca, A. G., & Maguiña García, C. L. (2021). Uso de la plataforma virtual Classdojo para favorecer aprendizajes significativos del área de comunicación en niños de cinco años. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/12117>.
- Astudillo. (2021). Las TIC en la educación infantil: una revisión sistemática de las políticas. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8172967.pdf>.
- AugusComte. (s.f.). Auguste Comte: biografía de este filósofo fundador del positivismo. <https://psicologiyamente.com/biografias/auguste-comte>.
- Aveiga. (2019). Tipología Textual y su Incidencia en las Habilidades Narrativas. Universidad Estatal de Milagro.
- Avellaneda, F. (2020). Empleo de la Herramienta Tecnológica Quizizz en el rendimiento académico de la asignatura legislación militar de los estudiantes de segundo curso en la Escuela Superior Militar “Eloy Alfaro”, módulo julio-

noviembre 2019. <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/22461/1/T-ESPE-043777.pdf>.

Ayala, F. (2020). Implementación de un software como apoyo pedagógico para la enseñanza de las matemáticas en el bloque de álgebra y funciones en los temas de productos notables y descomposición factorial. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/9684/1/15315.pdf>.

Ayuso. (2022). La Inteligencia Artificial como recurso educativo durante la formación. Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331470794017>.

Arangoya. (2025). Herramientas digitales en educación infantil: innovación en clase. Recuperado de <https://arangoya.org/el-uso-de-la-tecnologia-en-la-educacion-infantil-herramientas-practicas-para-el-aula/>.

Aula Interactiva. (2023). Aplicaciones educativas que todo maestro debe conocer. Recuperado de <https://aulainteractiva.com.ve/aplicaciones-educativas/>.

Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Trillas.

Banco Mundial. (2024). Educación. <https://www.bancomundial.org/es/topic/education/overview>.

Barón, L., & Ochoa, S. (2021). La Gamificación como Estrategia Didáctica para Fomentar la Motivación Intrínseca y Extrínseca como Componentes Esenciales en el Proceso de Aprendizaje del inglés con Estudiantes de Grado Quinto en una I. E. D. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/20415/La%20Gam>

ificaci%C3%B3n%20como%20Estrategia%20Did%C3%A1ctica%20para%
20Fomentar%20la%20Motivaci%C3%B3n%20Intr%C3%ADnseca%20y.pdf
f?sequence=2&isAllowed=y.

Bedón Arteaga, V. G., & Cedeño Macías, L. M. (2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en Educación Inicial. *Revista Rehuso*, 8(1). <https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i1.5439>.

Beltrán, S., & Enciso, M. (2019). Implementación de un Recurso Educativo Digital para mejorar el desarrollo de proyectos de investigación en los estudiantes de grado noveno en la IED La Paz, municipio de Guaduas. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/14599/2/2019_Recurso_educativo_digital.pdf.

Benzizoune, O. (2024). Mejorar la gestión del aula y la participación de los estudiantes: el papel de ClassDojo y la gamificación en la educación. AL-KINDI CENTER FOR RESEARCH. <https://doi.org/10.32996/jeltal.2024.6.3.13>.

Bonilla, J., Pareja, D., & Vargas, A. (2018). Integración de un editor de texto matemático a una plataforma educativa que facilite el aprendizaje de las matemáticas en la facultad de Ingeniería. http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/4105/1/Integracion_editor_texto_bonilla_2016.pdf.

Bournissen, J. (2017). Modelo pedagógico para la facultad de estudios virtuales de la universidad adventista de la plata.

<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/402708/tjmb1de%206.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Benzizoune, O. (2024). Mejorar la gestión del aula y la participación de los estudiantes: el papel de ClassDojo y la gamificación en la educación. <https://doi.org/10.32996/jeltal.2024.6.3.13>.

Bloom, B. S. (1971). Taxonomía de los objetivos de la educación. Editorial El Ateneo.

Campaña Latinoamericana por el Derecho a la Educación (CLADE). (2023). Desafíos de la EPJA desde el género, la digitalización y el financiamiento a la luz del Informe Mundial (GRALE). <https://redclade.org/noticias/desafios-de-la-epja-desde-el-genero-la-digitalizacion-y-el-financiamiento-a-la-luz-del-informe-mundial-grale/>.

Capuñay. (2021, junio 27). Inteligencia artificial en educación: una revisión de la literatura en revistas científicas internacionales. Revista de Investigación Apuntes Universitarios. <https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/1216>.

Castañeda, L., & Hernández, F. (2021). Pensamiento lógico en la infancia: desarrollo y estrategias. Revista de Educación Inicial, 45(2), 34–49.

ClassDojo. (2025). Acerca de nosotros. <https://www.classdojo.com/es-mx/about/>

Clavijero. (2025). Ventajas y desventajas de las aplicaciones educativas. https://cursos.clavijero.edu.mx/cursos/021_aei/modulo2/contenidos/tema2.3.html

Capterra. (2025). ClassDojo - Opiniones, precios y características.

<https://www.capterra.es/software/124446/classdojo>

Collantes-Lucas, M. A., Rogel Jimenez, C. V., & Cobeña Coveña, M. C. (2024).

Estrategia didáctica para la enseñanza de matemáticas en educación inicial II:

Integración de Wordwall. *Journal Scientific*, 8(3), 5340-5362.

<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.5340-5362>.

Creswell, J., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and*

mixed methods approaches. [https://www.amazon.com/Research-Design-](https://www.amazon.com/Research-Design-Qualitative-Quantitative-Approaches/dp/1506386709)

[Qualitative-Quantitative-Approaches/dp/1506386709](https://www.amazon.com/Research-Design-Qualitative-Quantitative-Approaches/dp/1506386709).

Constante, A. (2025, 15 de abril). *Relaciones lógico-matemáticas: Nociones mañana,*

tarde y noche [Presentación interactiva]. Genially.

<https://view.genially.com/680d7516c87d14876031a3e1/interactive-content->

[relaciones-logico-matematicas-nociones-manana-tarde-y-noche](https://view.genially.com/680d7516c87d14876031a3e1/interactive-content-relaciones-logico-matematicas-nociones-manana-tarde-y-noche)

Constante, A. (2025, 27 de abril). *¡Descubrimos qué está Arriba y qué está Abajo!*

[Presentación interactiva]. Genially.

<https://view.genially.com/680ec2c0ec06cf4a94c29044/dossier-descubrimos->

[que-esta-arriba-y-que-esta-abajo](https://view.genially.com/680ec2c0ec06cf4a94c29044/dossier-descubrimos-que-esta-arriba-y-que-esta-abajo)

Constante, A. (2025, 28 de abril). *Descubriendo lo que está Cerca y Lejos*

[Presentación interactiva]. Genially.

<https://view.genially.com/680f01550ea36a2e1a9525e5/interactive-content->

[descubriendo-lo-que-esta-cerca-y-lejos](https://view.genially.com/680f01550ea36a2e1a9525e5/interactive-content-descubriendo-lo-que-esta-cerca-y-lejos)

Constante, A. (2025, 28 de abril). *Hoy vamos a descubrir cosas largas y cortas*

[Presentación interactiva]. Genially.

<https://view.genially.com/680f15da0ea36a2e1aa54e2f/presentation-hoy-vamos-a-descubrir-cosas-largas-y-cortas>

Constante, A. (2025, 30 de abril). *Descubriendo el círculo* [Presentación interactiva].

Genially. <https://view.genially.com/68129ca82c9ba459fa5ed956/learning-experience-didactic-unit-descubriendo-el-circulo>

Constante, A. (2025, 5 de mayo). *Descubrimos grueso y delgado* [Presentación interactiva]. Genially.

<https://view.genially.com/6811442cbfa0815a36442f38/presentation-descubrimos-grueso-y-delgado>

Constante, A. (2025, 6 de mayo). *Jugamos con el cuadrado y el triángulo* [Presentación interactiva]. Genially.

<https://view.genially.com/6813869673d06e6a6b397590/presentation-jugamos-con-el-cuadrado-y-el-triangulo-triangulo>

Constante, A. (2025, 7 de mayo). *Contamos juntos del 1 al 3* [Presentación interactiva]. Genially.

<https://view.genially.com/6813e4bf0d7f93956e21b5a6/learning-experience-didactic-unit-contamos-juntos-del-1-al-3>

Educación 3.0. (2017). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase?

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/>

Education Walkthrough. (2024). Estrategias eficaces de enseñanza diferenciada para el aula. <https://educationwalkthrough.com/es/differentiated-learning-strategies/>

Ferrer, C. A. (2024). ¿Qué son las aplicaciones educativas y cómo están transformando el aprendizaje en el aula? <https://es.linkedin.com/pulse/qu%C3%A9-son-las-aplicaciones-educativas-y-c%C3%B3mo-est%C3%A1n-en-el-en-ferrer-aarsf>.

Forbes Business Development Council. (2023, noviembre 27). The impact of mobile apps in education: Learning on the go. Forbes. <https://www.forbes.com/councils/forbesbusinessdevelopmentcouncil/2023/11/27/the-impact-of-mobile-apps-in-education-learning-on-the-go/>.

Gallery Teachers. (2023, febrero 28). The benefits of learning apps. <https://galleryteachers.com/2023/02/the-benefits-of-learning-apps/>.

Gómez, M., & Lara, S. (2020). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación infantil. *Revista Pedagógica de Innovación Educativa*, 8(1), 61–78.

Grupo SM. (2025). Apps Educativas: ¿Cómo aportan al aprendizaje? Recuperado de <https://www.grupo-sm.com/mx/post/apps-educativas-%C2%BFc%C3%B3mo-aportan-al-aprendizaje>

Guerrero Abril, L. (2019). Estrategias de gamificación en la universidad: el uso de ClassDojo. https://www.researchgate.net/publication/330683887_Estrategias_de_gamificacion_en_la_universidad_el_uso_de_ClassDojo

Hernández Siolo, M. (2024). Importancia de las TICs para la Enseñanza de las Matemáticas en la Edad Escolar en Latinoamérica. <https://orcid.org/0000-0002-7598-9023>.

- Herrera Castrillo, C. J. (2024). Paradigma Positivista. <https://doi.org/10.29057/icea.v12i24.12660>.
- Hidalgo Mariño, D. d., Rosero Morales, E. d., Carvajal Molina, C. L., Núñez Aguilar, M. d., & Ron Moreta, C. F. (2024). Técnicas de gamificación para el desarrollo de destrezas de identificación de figuras geométricas básicas en el nivel inicial. *Red de Investigadores Latinoamericanos*, 5(3). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2176>.
- INEVAL. (2021). Marco de evaluación de logros de aprendizaje. Instituto Nacional de Evaluación Educativa. <https://www.evaluacion.gob.ec/>
- Manolev, J., Sullivan, A., & Tippett, N. (2024). Reestructurando la disciplina escolar con métricas: un examen de las prácticas disciplinarias de los docentes con ClassDojo. <https://doi.org/10.1080/01425692.2024.2407874>.
- Mashuri, S., Rosmayanti, R., & Ahmad, D. (2022). Implementation of the ClassDojo platform as e-learning media at the Khalifah Islamic Elementary School Palu. <https://doi.org/10.24239/pdg.Vol11.Iss2.325>.
- Mediavilla Fuertes, G. M. (2022). La Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo Lógico Matemático en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlos Cueva Tamariz” del cantón Cayambe, provincia de Pichincha, año lectivo 2021-2022. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13383>.
- Monzón Centeno, V. A., Gayo García, M., Mamani Ticona, M. I., & Chaponan Adanaque, L. (2023). Construcción de aprendizajes matemáticos de impacto en la educación inicial. <http://www.scielo.org.bo/pdf/rt/v3n6/2959-6513-rt-3-06-111.pdf>

Núñez Naranjo, A. A., Roman Tirira, S., & Ocaña Chiluisa, J. (2025). Classdojo como tecnología educativa para potenciar el aprendizaje de nociones lógicas matemáticas. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-74825-7_25.

López Luna, S. C. (2021). Programa de estimulación psicomotriz gruesa mediante la plataforma virtual Class Dojo en niños de 4 a 5 años del kinder Carrusel de la ciudad de Santa Cruz. <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/29430>.

López Vázquez, M. (2021). ClassDojo. Una herramienta para el control y la gestión del aula. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/classdojo-una-herramienta-para-el-control-y-la-gestion-del-aula/>.

Ocaña Chiluisa, J. M., & Román Tirira, S. M. (2024). El uso educativo de ClassDojo para potenciar el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas seriación, clasificación y conservación en los niños de Inicial. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/6677>.

Paredes Moya, J. B., & Regina de la Caridad, A. R. (2024). Desafíos en la Enseñanza de las Relaciones Lógico-Matemáticas por parte de los Docentes en Educación Inicial: Análisis y Soluciones (Vol. 4). <https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4>.

Peña Vega, D. E., & Peñafiel Moreno, L. T. (2022). El uso de ClassDojo y su influencia en el proceso de aprendizaje en los niños. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12395>.

- Pérez, A., & Salazar, J. (2018). Desarrollo de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial. *Revista Infancia y Educación*, 4(1), 25–38.
- Piaget, J. (1970). *Psicología y pedagogía*. Ariel.
- Pozo, J. I. (2006). *Aprendices y maestros. La nueva cultura del aprendizaje*. Alianza Editorial.
- QuestionPro. (2022). Aplicaciones educativas: Qué son, ventajas y ejemplos. <https://www.questionpro.com/blog/es/aplicaciones-educativas/>
- Raising Language Learners. (s.f.). Classdojo para Padres - Crianza | Educación. <https://raisinglanguagelearners.com/es/classdojo-para-padres/>
- R Core Team (2024). *R: A Language and environment for statistical computing*. (Version 4.4) [Computer software]. Retrieved from <https://cran.r-project.org>. (R packages retrieved from CRAN snapshot 2024-08-07).
- Ripalda Asencio, V. J. (2024). El desarrollo del pensamiento lógico matemático en la educación inicial (Vol. 8). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11801.
- Ricoy, M. C., Martínez Carrera, I., Martínez Carrera, S., & Carnicero, A. A. (2022). Posibilidades y controversias de las App en la comunicación y orientación del alumnado de educación secundaria. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000200213>.
- Rosero Robalino, T. I., & Erazo Cargua, G. L. (2024). Material didáctico en el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de primero de básica, Unidad Educativa José María Román, Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14349>.

Sánchez Miranda, J. F. (2023). Classdojo para el proceso de aprendizaje en la asignatura de las Ciencias Naturales con estudiantes de octavo año de EGB. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3212>.

Salcines Talledo, I., & González Fernández, N. (2020). Aplicaciones Educativas en Educación Superior. Estudio sobre su uso en estudiantes y docentes. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7711530>.

Segarra Merchán, S. R., et ál (2023). El aprendizaje significativo en la educación actual: una reflexión desde la perspectiva crítica. *Revista Educare*.

<https://orcid.org/0009-0008-0090-3169>.

SuperTeacher. (2022, septiembre 21). Top benefits of using educational apps. <https://www.superteacher.co/blog/Top-Benefits-of-Using-Educational-Apps>

Tovar Cabrera, J. C. (2020). ClassDojo una plataforma de gamificación diseñada para mejorar y motivar el rendimiento académico de los estudiantes. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/38335>

Tzanavari, A., & Tsapatsoulis, N. (2023). Gamification in education: Engagement and motivation. *British Journal of Educational Technology*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1749772823000489>.

The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.6) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>.

UNESCO. (2015). Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial? UNESCO.

UNESCO. (2023). Tecnología en la educación. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388894>.

- UNESCO. (2024). Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>.
- Vargas Mesa, E. D., Gallego Henao, A. M., Peláez Henao, O. A., Arroyave Taborda, L. M., & Rodríguez Marín, L. J. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. <https://doi.org/10.14483/16579089.14133>.
- Vygotsky, L. (1978). Interaction between learning and development. https://innovation.umn.edu/igdi/wp-content/uploads/sites/37/2018/08/Interaction_Between_Learning_and_Development.pdf.
- Wikipedia. (2024). ClassDojo. <https://es.wikipedia.org/wiki/ClassDojo>
- Yudha Pratista, G. (2023). Percepciones de los estudiantes sobre el uso de Class Dojo en un proceso de enseñanza y aprendizaje. *Journal of Education, Teaching and Research*, 8(1). <https://doi.org/10.29407/jetar.v8i1.19257>.
- Zapata, Z. (2019). Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. Guía de la gamificación. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45399/1/BFILO-PD-LP1-18-084.pdf>.
- Zhiña, G. (2021). Herramientas colaborativas en la enseñanza de la matemática en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del cantón Ambato. [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34051/1/Zhi%C3%B1a%](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34051/1/Zhi%C3%B1a%20et%20al%20-%202021.pdf)

20Tesis%20final%20Gaby-1-2-signed-signed-
signed%282%29%20%281%29.pdf.

ANEXOS

ANEXO 1

Tena, 22 de enero de 2025

Estimada
Magíster Sor. Dorys Padilla
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MARÍA INMACULADA"
Presente.-

Reciba un cordial saludo, deseándole éxitos en sus labores diarias. El motivo del presente es informarle que me encuentro cursando la Maestría en Educación, Mención en Pedagogía en Entornos Digitales. Como parte de los requisitos para la obtención del título de magíster, me encuentro desarrollando mi proyecto de grado titulado: "Herramienta ClassDojo para el Aprendizaje de Nociones Lógico-Matemáticas en Niños de Educación Inicial".

En este contexto, solicito su autorización para realizar las siguientes actividades en un paralelo de Educación Inicial de la institución:

Evaluación inicial: Aplicar un test para medir el nivel de conocimiento actual de los niños en nociones lógico-matemáticas.

Implementación de la herramienta ClassDojo: Realizar 8 sesiones de clase, utilizando la aplicación ClassDojo para fortalecer las nociones lógico-matemáticas.

Evaluación final: Aplicar un test posterior a la implementación para evaluar el impacto de la herramienta en el aprendizaje de los niños.

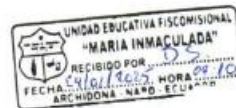
Me comprometo a cumplir con todas las disposiciones institucionales, respetar los horarios establecidos y garantizar la confidencialidad y el bienestar de los estudiantes durante todo el proceso.

Agradezco de antemano su atención y la oportunidad de llevar a cabo este proyecto en beneficio del desarrollo académico de los estudiantes y como aporte al mejoramiento de la educación inicial.

Quedo atenta a su respuesta y me encuentro a su disposición para cualquier información adicional o aclaración que requiera.

Atentamente,


BERÓNICA ALEXANDRA
CONSTANTE FACHICO
Ing. Berónica Constante
CI: 1500612013
beronica_cons@hotmail.com
Teléfono: 0987717291



ANEXO 2



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MARIA INMACULADA"
"Educamos con Suavidad y Firmeza desde 1927"
Archidona-Na po



Oficio N° 06-R-UEFMI-2024-2025

Archidona, enero 28 del 2025

Asunto: RESPUESTA

Ing.
Verónica Constante
Estudiante de Postgrado de la Universidad Indoamérica
Presente. -

Reciba un cordial saludo de quienes hacemos la Unidad Educativa Fiscomisional "María Inmaculada"

En respuesta al oficio S/N con fecha 22 de enero de 2025 suscrito por Usted, le informo que se **AUTORIZA** el desarrollo del proyecto de grado titulado "Herramientas ClassDojo para el Aprendizaje de Nociones Lógico-Matemáticas en Niños de Educación Inicial".

La institución está presta a colaborar con la información y los espacios que requiera para el desarrollo de la investigación propuesta.

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,



Msc. Sor Dorys Padilla
RECTORA
Cc: 1709052029

ANEXO 3



DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título del Proyecto: "Herramienta ClassDojo para el Aprendizaje de Nociones Lógico-Matemáticas en Niños de Educación Inicial"

Investigador Principal: Ing. Berónica Alexandra Constante Pacheco

Institución: Unidad Educativa Fiscomisional "María Inmaculada", Archidona, Napo.

Objetivo del Proyecto: El presente proyecto tiene como objetivo implementar la herramienta digital ClassDojo para fortalecer el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial, a través de sesiones pedagógicas estructuradas y el análisis de su impacto en el desarrollo académico de los estudiantes.

Actividades a realizar:

- **Evaluación inicial:** Aplicación de un test para medir el nivel de conocimiento actual en nociones lógico-matemáticas.
- **Implementación de la herramienta ClassDojo:** Desarrollo de 8 sesiones de 15 minutos cada una, empleando la aplicación como herramienta didáctica.
- **Evaluación final:** Aplicación de un test para medir el impacto de la herramienta en el aprendizaje.

Compromisos del Investigador:

- Garantizar la confidencialidad de la información obtenida.
- Respetar los derechos y bienestar de los niños participantes.
- Asegurar que las actividades se desarrollen en un entorno seguro y adecuado.

Derechos de los Participantes:

- La participación en este estudio es voluntaria. Usted puede decidir no participar o retirar a su hijo/a en cualquier momento sin que esto afecte su educación o relación con la institución.
- Puede solicitar información adicional o aclaraciones sobre el proyecto en cualquier momento.

Declaración de Consentimiento: He sido informado/a de los objetivos, actividades, beneficios y posibles riesgos del proyecto. Entiendo que la participación de mi hijo/a es voluntaria y que puedo retirarlo/a del estudio en cualquier momento. Con mi firma, doy mi consentimiento para que mi hijo/a participe en el proyecto de investigación.

Datos del Estudiante: Nombre: _____ Paralelo: _____

Firma del Padre/Madre o Representante Legal:

Nombre: _____

Cédula de identidad: _____

Teléfono de contacto: _____

Correo Electrónico: _____

Firma: _____

Fecha: _____

Contacto del Investigador: Para cualquier consulta, puede comunicarse al correo electrónico beronica_cons@hotmail.com o al teléfono 0987717291.

ANEXO 4



DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS SOBRE ENCUESTA DIRIGIDA AL PERSONAL DOCENTE

1. Datos del Validador

Nombre y Apellido: _____

Área: _____

Años de Experiencia: _____

Objetivo

Validar, a través de una evaluación por expertos, el instrumento de recolección de datos diseñado para analizar la inserción de la herramienta ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada, ubicada en el cantón Archidona, provincia de Napo.

Se adjunta el instrumento a ser validado.

Instrucciones: Leer detenidamente cada pregunta y seleccionar una opción como respuesta.

Gracias por su participación.

MA: Muy Aceptable; BA: Bastante Aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Nro.	Criterios	MA	BA	A	PA	I
1	La encuesta esta apropiadamente formulada para los destinatarios a encuestar.					
2	Las preguntas se formulan de manera clara y precisa, adecuándose al nivel de información y al lenguaje de los encuestados, lo que facilita su comprensión y una adecuada interpretación de los ítems.					
3	Las opciones de respuesta son apropiadas.					
4	Las opciones presentan un orden lógico.					
5	La encuesta constituye una herramienta fundamental para la recolección de información en el desarrollo de la investigación.					
6	El número de ítems es adecuado.					
7	El instrumento diseñado guarda coherencia con los propósitos del proyecto de investigación, ya que permite evaluar de forma específica los objetivos de aprendizaje vinculados al desarrollo de nociones lógico-matemáticas en los niños de Educación Inicial.					
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.					

9	Los ítems están ajustados a nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.					
10	Los ítems del instrumento muestran una correlación consistente entre sí cuando se aplican en diferentes momentos, lo que evidencia estabilidad y confiabilidad en la medición.					
Observaciones						

VALIDADOR: _____

CI: _____

Firma: _____

ANEXO 5



DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

ENCUESTA SOBRE EL USO DE CLASSDOJO EN EL APRENDIZAJE DE NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS

Objetivo: Recopilar información para el análisis de la inserción de la herramienta ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Inmaculada, ubicada en el cantón Archidona, provincia de Napo.

Instrucciones: Leer detenidamente cada pregunta y seleccionar una opción como respuesta. Sus respuestas serán tratadas con estricta confidencialidad y usadas únicamente con fines académicos. Gracias por su participación.

Preguntas

1. **¿Cuál es su nivel de experiencia en la enseñanza de educación inicial?**
 - a. Menos de 1 año
 - b. 1 a 3 años
 - c. 4 a 6 años
 - d. Más de 6 años

2. **¿Qué estrategias utiliza para reforzar el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en educación inicial?**
 - a. Juegos y actividades lúdicas
 - b. Uso de recursos digitales
 - c. Trabajo con material concreto (bloques, fichas, etc.)
 - d. Actividades en fichas o cuadernos
 - e. Otros (especificar): _____.

3. **¿Cuáles son las principales dificultades que encuentra al enseñar nociones lógico-matemáticas a niños de educación inicial?**
 - a. Falta de recursos didácticos.
 - b. Poco interés o motivación de los niños.
 - c. Escaso tiempo para planificación de actividades.
 - d. Otros (especificar): _____.

4. **¿Ha recibido capacitación sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza en educación inicial?**
 - Sí
 - No

5. **¿Considera que el uso de plataformas digitales podría mejorar la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en educación inicial?**
- Si, totalmente
 - Si, pero con algunas limitaciones
 - No estoy seguro
 - No, prefiero otros métodos
6. **¿Conoce o ha utilizado alguna vez herramientas digitales como ClassDojo en su práctica docente?**
- Sí.
 - No.
 - No estoy seguro/a.
7. **Considerando que ClassDojo es una plataforma que permite a los docentes organizar su aula, promover actividades de gamificación, calificar al alumnado y mantener una comunicación más fluida con ellos y con sus familias, Si tuviera acceso a esta plataforma, ¿le interesaría utilizarlo en sus clases?**
- Si, estoy muy interesado
 - Si, pero necesaria capacitación
 - No estoy seguro
 - No, prefiero métodos tradicionales
8. **En su opinión, ¿qué tan eficaz podría ser una herramienta digital como ClassDojo para fomentar el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de educación inicial?**
- Muy eficaz.
 - Eficaz.
 - Poco eficaz.
 - Nada eficaz.
9. **¿Qué aspectos considera más importantes al implementar una herramienta digital para el aprendizaje en educación inicial? (Puede seleccionar más de una opción)**
- Facilidad de uso para docentes.
 - Interactividad para los niños.
 - Seguimiento y evaluación del progreso.
 - Adaptación al nivel de desarrollo de los niños.
 - Otros (especificar): _____.
10. **¿Considera que capacitar a los docentes sobre el uso de herramientas como ClassDojo podría mejorar el aprendizaje de los niños en nociones lógico-matemáticas?**
- Totalmente de acuerdo.
 - De acuerdo.
 - En desacuerdo.
 - Totalmente en desacuerdo.