



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

PROYECTO DE GRADO

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

LA TECNOLOGÍA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA PARA EL
USO ADECUADO DE LA TECNOLOGÍA DESTINADO A DOCENTES DEL
COMEDOR POPULAR Y CENTRO DE APOYO ESCOLAR "MONSEÑOR
OSCAR ROMERO" DEL D.M.Q, AÑO LECTIVO 2014 – 2015

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en:

Desarrollo del Talento Infantil.

AUTORA: Tigse Arcos Michelle Mariela

TUTORA: Ing. Emilia Condoy Msc.

QUITO – ECUADOR

Abril 2015

DECLARATORIA DEL ESTUDIANTE

Dejo constancias que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo a llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe son de mi absoluta responsabilidad.

Michelle Mariela Tigse Arcos

171934154-5

DECLARATORIA DE DERECHOS DE LA INSTITUCIÓN

Yo MICHELLE MARIELA TIGSE ARCOS, estudiante de la carrera de Desarrollo del Talento Infantil, libre y voluntariamente cedo los derechos de autoría de mi investigación a favor del Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

Michelle Mariela Tigse Arcos

171934154-5

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, la estudiante TIGSE ARCOS MICHELLE MARIELA, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera Desarrollo del Talento Infantil que imparte el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Desarrollo del Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado, **La tecnología y su incidencia en la enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad. Guía didáctica para el uso adecuado de la tecnología destinado a docentes del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar "Monseñor Oscar Romero" del D.M.Q, año lectivo 2014 – 2015** , el cual incluye la creación de un Taller sobre el uso adecuado de la tecnología en el proceso de enseñanza –

aprendizaje en niños y niñas de 5 años de edad. Para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno.

b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Tecnológico Superior Cordillera se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales de la guía, descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar la guía por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: **a)** La reproducción de la guía; **b)** La comunicación pública del juego; **c)** La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del juego; **d)** Cualquier transformación o modificación del programa del juego; **e)** La protección y registro en el IEPI del juego a nombre del Cesionario; **f)** Ejercer la protección jurídica del programa del ordenador; **g)** Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización de la guía que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad de la guía a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: **a)** El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; **b)** Las

partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; **c)** Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; **d)** El procedimiento será confidencial y en derecho; **e)** El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; **f)** El idioma del arbitraje será el español; y, **g)** La reconvención, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

f) _____

f) _____

TIGSE ARCOS MICHELLE MARIELA

C.I. N° 171934154-5

Instituto Tecnológico Superior

Cordillera

CEDENTE

CESIONARIO

AGRADECIMIENTO

Doy Gracias al Instituto Tecnológico Cordillera que abrió sus puertas de
sabes y ayudo a mi desarrollo personal y en el transcurso de este camino,
siendo el que forje mi sabiduría día a día.

Agradezco al Centro Infantil “Monseñor Oscar Romero” y “Madre Livia
Ianeselli” que han sabido depositar su confianza, y darme palabras de
aliento para surgir por el mar inmenso de la vida.

DEDICATORIA

A Dios siendo el maestro incondicional, presto a brindarnos su sabiduría.

A mi madre Roció del Pilar Arcos Tituaña que ha sido un pilar fundamental en mi vida al darme su amor, consejos, paciencia.

A mi hija Ariadna Giselle Tirado Tigse que ha sido el motor principal para seguir adelante, con su sonrisa ha cautivado mi alma. TE AMO.

A mis familiares y amigos que han sabido ayudarme para poder llegar a la meta.

ÍNDICE

DECLARATORIA DEL ESTUDIANTE	ii
DECLARATORIA DE DERECHOS DE LA INSTITUCIÓN	iii
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL .	iv
AGRADECIMIENTO.....	viii
DEDICATORIA	ix
RESUMEN EJECUTIVO	xix
ABSTRACT	xxi
INTRODUCCIÓN	xxii
CAPÍTULO I.....	1
ANTECEDENTES.....	1
1.01. Contexto	1
1.01.01. Macro.....	3
1.01.02. Meso.	5
1.01.03. Micro.	7
1.02. Justificación.....	8
1.03. Matriz "T"	10
CAPÍTULO II	15

MAPEO DE INVOLUCRADOS Y MATRÍZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS	15
2.01. Mapeo de involucrados.....	15
2.01. Matriz de análisis de involucrados	17
CAPÍTULO III.....	22
3.01 Árbol de problemas	22
3.02 Árbol de objetivos	25
CAPÍTULO IV.....	27
MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE ALTERNATIVAS, DIAGRAMA DE ESTRATEGIA Y MARCO LÓGICO	27
4.01 Matriz de análisis de alternativas	27
4.02 Matriz de análisis de impacto de alternativas.....	31
4.03 Diagrama de estrategias.....	35
4.04 Marco Lógico	37
CAPÍTULO V	43
PROPUESTA.....	43
5.01 Antecedentes.....	43
5.02 Justificación.....	46
5.03 Objetivos.....	47
5.03.01 Objetivo general.....	47
5.03.02 Objetivos específicos.....	48

5.04 Metodología.....	49
5.04.01 Método.....	49
5.04.02 Técnica.....	50
5.04.03 Análisis e interpretación de resultados.	51
5.04.03.01 Análisis e interpretación de datos previos a la socialización.....	52
5.04.03.02 Resultados obtenidos posterior a la socialización.....	62
5.05. Orientación para el estudio.....	72
5.05.01. La Tecnología.	72
5.05.01.01 Beneficios de la tecnología.....	73
5.05.02 guía de uso de tecnología para niños y adolescentes.....	73
5.05.03 Materiales tecnológicos	74
5.05.03.01 El computador	74
5.05.03.03 INFOCUS.....	84
5.05.04 Tecnología educativa	85
5.05.05 Tecnología de la información y la comunicación (TIC´S).....	86
5.06 Enseñar y aprender con nuevos métodos.....	86
5.07 El juego.....	88
5.07.01 Beneficios mencionados por la asociación para la educación de niños pequeños son.....	89
5.07.02 Características del juego.	90
5.07.03 Los beneficios de los juegos tecnológicos.....	91

5.07.03.01 El juego como proceso de socialización.....	92
5.08 GUÍA.....	92
5.09 Manual de usuario	94
5.10 Adobe flash.....	95
5.10.01 Panel y Barra De Herramientas	96
5.11 Formulación del proceso de la aplicación de la propuesta.....	99
5.11.01 TALLER	99
5.11.01. Video de motivación.....	99
5.11.02. Reglas de Oro.....	100
5.11.04 Intervención del Facilitador.....	100
5.11.05 Actividades.....	101
5.11.06 Retro alimentación resumen	101
CAPÍTULO VI.....	103
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	103
6.01. Recursos	103
6.02. Presupuesto.....	105
6.03 Cronograma	107
CAPÍTULO VII	108
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	108
7.01. Conclusiones.....	108

7.02 Recomendaciones	110
BIBLIOGRAFIA.....	112
APÉNDICES.....	114
ANEXOS.....	132
ANEXO 1	133
ENCUESTAS PREVIAS AL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	133
ANEXO 2	134
ENCUESTAS PREVIAS AL TALLER.....	134
ANEXO 3	135
ENCUESTAS POSTERIORES AL TALLER.....	135
ANEXO 4	136
GUIA	136
ANEXO 5	156
MANUAL.....	156
ANEXO 6	158
TALLER.....	176

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. ¿Tiene conocimiento sobre que es tecnología?	52
Tabla 2 – ¿Sabe que son TIC'S?.....	53
Tabla 3 – ¿Conoce sobre la adecuada utilización de herramientas tecnológicas en el aula?.....	54
Tabla 4 - ¿Utiliza herramientas tecnológicas en el aula?.....	55
Tabla 5 - ¿Crees q es necesario la supervisión del tiempo al utilizar herramientas tecnológicas en el aula?	56
Tabla 6 – ¿Está de acuerdo con la implementación de nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje para aplicarlas a niños y niñas?	57
Tabla 7- ¿Conoce sobre los juegos educativos tecnológicos?.....	58
Tabla 8 – ¿Estaría dispuesto a aplicar juegos educativos tecnológicos en el aula?....	59
Tabla 9- ¿Cree que la tecnología aporta en la enseñanza – aprendizaje del niño.....	60
Tabla 10- ¿Está de acuerdo con la actualización de conocimientos tecnológicos en los docentes?	61
Tabla 11. ¿Tiene conocimiento sobre que es tecnología?.....	62
Tabla 12 – ¿Sabe que son TIC'S?.....	63
Tabla 13 – ¿Conoce sobre la adecuada utilización de herramientas tecnológicas en el aula?.....	64

Tabla 14 - ¿Utiliza herramientas tecnológicas en el aula?.....	65
Tabla 15 - ¿Crees q es necesario la supervisión del tiempo al utilizar herramientas tecnológicas en el aula?.....	66
Tabla 16 – ¿Está de acuerdo con la implementación de nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje para aplicarlas a niños y niñas?.....	67
Tabla 17- ¿Conoce sobre los juegos educativos tecnológicos?.....	68
Tabla 18 – ¿Estaría dispuesto a aplicar juegos educativos tecnológicos en el aula?..	69
Tabla 19- ¿Cree que la tecnología aporta en la enseñanza – aprendizaje del niño?...	70
Tabla 20- ¿Está de acuerdo con la actualización de conocimientos tecnológicos en los docentes?.....	71
Tabla 21.- Presupuesto	105
Tabla 22.- Cronograma.....	106

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. ¿Tiene conocimiento sobre que es tecnología?.....	52
Figura 2 – ¿Sabe que son TIC´S?.....	53
Figura 3 – ¿Conoce sobre la adecuada utilización de herramientas tecnológicas en el aula?.....	54
Figura 4 - ¿Utiliza herramientas tecnológicas en el aula?.....	55
Figura 5 - ¿Crees q es necesario la supervisión del tiempo al utilizar herramientas tecnológicas en el aula?.....	56
Figura 6 – ¿Está de acuerdo con la implementación de nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje para aplicarlas a niños y niñas?.....	57
Figura 7- ¿Conoce sobre los juegos educativos tecnológicos?.....	58
Figura 8 – ¿Estaría dispuesto a aplicar juegos educativos tecnológicos en el aula?...	59
Figura 9- ¿Cree que la tecnología aporta en la enseñanza – aprendizaje del niño?....	60
Figura 10- ¿Está de acuerdo con la actualización de conocimientos tecnológicos en los docentes?	61
Figura 11. ¿Tiene conocimiento sobre que es tecnología?.....	62
Figura 12 – ¿Sabe que son TIC´S?.....	63
Figura 13 – ¿Conoce sobre la adecuada utilización de herramientas tecnológicas en el aula?.....	64

Figura 14 - ¿Utiliza herramientas tecnológicas en el aula?.....	65
Figura 15 - ¿Crees q es necesario la supervisión del tiempo al utilizar herramientas tecnológicas en el aula?.....	66
Figura 16 – ¿Está de acuerdo con la implementación de nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje para aplicarlas a niños y niñas?.....	67
Figura 17- ¿Conoce sobre los juegos educativos tecnológicos?.....	68
Figura 18 – ¿Estaría dispuesto a aplicar juegos educativos tecnológicos en el aula?..	69
Figura 19- ¿Cree que la tecnología aporta en la enseñanza – aprendizaje del niño?..	70
Figura 20- ¿Está de acuerdo con la actualización de conocimientos tecnológicos en los docentes?.....	71
Figura 21.- Guía de uso de tecnología para niños y adolescentes.....	73
Figura 22.- enseñanza- aprendizaje.....	88
Figura 23.- El juego.....	91
Figura 24.- Guías.....	93
Figura 25 .- Panel de control	96
Figura 26.- Motivación.....	100

RESUMEN EJECUTIVO

La tecnología y su incidencia en la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad, como esta influyen en el proceso de las actividades realizadas en las aulas del Centro Infantil, esta información se dará a conocer a través del Diseño y Elaboración de una guía didáctica, que habla sobre los conceptos generales de cada una de las herramientas tecnológicas dirigida a la funcionalidad educativa. De la misma forma se cuenta con la elaboración y diseño del juego educativo didáctico, el cual es un complemento que ayuda al entendimiento de los beneficios a los alumnos en el desarrollo de destrezas y habilidades con mayor facilidad.

Para la obtención de una idea clara de la problemática se realizó la técnica de encuestas, a partir de ellas se direcciono el objetivo, planteando como finalidad del proyecto, dar una educación dinámica donde los alumnos, adquieran nuevas experiencias de manera dinámicas y de su agrado, en el cual su aprendizaje sea significativo. Los docentes están encargados de actualizarse de nuevos conocimientos, que aporten al crecimiento intelectual de los estudiantes, ya que se encuentran en una sociedad invadida por recursos tecnológicos.

Los resultados que se obtuvieron por medio de la socialización, son positivos, debido a que los docentes están de acuerdo en la aplicación de nuevas estrategias de estudio, las cuales involucran el desarrollo de los diferentes juegos educativos tecnológicos, en las actividades el aula, respetando el limite tiempo en utilizarse las herramientas tecnológicas, a su vez estar al pendiente de que juegos se va aplicar, todo esto depende de la edad que se encuentre el niño y niña del Centro Infantil.

ABSTRACT

The technology and its incidence teaching and learning process of the children and 5-year-old, this process of the activities realized in the classrooms of the Infantile Center, this information will be announced across the design and making of a didactic guide, that speaks on the general concepts of each of the technological hardware directed to the educational functionality. Of the same form one is provided with the making and design of the didactic educational game, which one is a complement that helps to the understanding of the benefits the pupils in the skills development and skills with major facility.

The problems the surveys skill was realized, from them direcciono the target, considering like purpose of the project, to give a dynamic education where the pupils, acquire new dynamic experiences of way and of its taste, in which its learning is significant. Teacher are entrusted to be updated of new knowledge, a society invaded by technological resources.

The results that were obtained by mean of the socialization, is positive, because the teachers agree in the application of new strategies of study, which involve the development of the different technological educational games, in the activities the classroom, all this depends on the age that there finds the child and girl of the Infantile Center.

INTRODUCCIÓN

El proyecto tiene como consecuente desarrollar el uso adecuado de la tecnología en los niños y niñas, los encargados de que este objetivo se cumpla son los maestros, que se encuentran dispuestos a acceder a una información actualizada, que aporta al bienestar de la educación del Centro Infantil, por tal motivo se propuso la creación de una guía didáctica que ayude a tener en claro los conceptos generales de las herramientas tecnológicas.

La tecnología es una pieza importante en el desarrollo de los estudiantes, debido que es una herramienta que sirve como estrategia de estudio, que facilita a la adquisición de nuevas experiencias que permitirá a niño y niña estar en constante actualización conforme el medio que los rodea, y es mucho más fácil instruirlos desde pequeños en el uso adecuado.

Los juegos tecnológicos educativos son un complemento que facilita el mejor entendimiento de los aprendizajes, impartidos en el aula a tareas del docente, donde se recalca una educación de bienestar que no cae en la monotonía de realizar las tareas, la utilización de tecnología es una forma llamativa para el alumno, donde el voluntariamente presta su atención a las instrucciones dadas por el maestro.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.01. Contexto

La tecnología se define como el conjunto de herramientas hechas por el hombre, como medios eficientes para un cumplir un objetivo, o como el conjunto de artefactos que conforman diversos materiales. Según la Real Academia Española, la palabra tecnología proviene de los vocablos griegos 'tekne' que significa arte, técnica u oficio y 'logos', que significa conjunto de saberes. En la aplicación de las nuevas tecnologías los procesos de enseñanza-aprendizaje son innovadores, ya que se exige la creación de nuevos ejemplares de aprendizaje, nuevas técnicas y estrategias de búsqueda, organización, procesamiento y utilización de la información.

La enseñanza - aprendizaje por medio de la tecnología ayuda a implementar nueva información y comunicación atractiva para los niños y niñas; esto da como resultado que se tenga un aprendizaje autónomo y colaborativo; autónomo porque el docente es libre de su propia norma en cuanto al tiempo que le va a dedicar al trabajo expuesto, a su vez tomando en cuenta los recursos que son un apoyo en el desarrollo de la clase y a la cantidad de información que podrá buscar para poner en conocimiento a los niños y niñas de una manera didáctica. (Adell, 1997, párr. 3).

1.01.01. Macro.

Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S), dan paso a tres puntos principales que son la tecnología de información que corresponde a los componentes hardware y software y conocimientos informáticos; la tecnologías de telecomunicaciones pertenecientes a los sistemas de telefonía, las trasmisiones de radio y televisión; en la tecnología de redes con la utilización de Internet, teléfonos móviles, medios de conectividad, cables, USB, etc. (Camargo, 2006, pág. 85).

Los datos estadísticos de la Organizaciones no Gubernamentales (ONGS), indica que un 87,5% de la población Latinoamericana perteneciente a los menores de edad de 5 a 15 años, tienen tecnología a su alcance sin ninguna limitación, por otra parte los niños y niñas realizan accesos a Internet desde su casa y que un cincuenta y cuatro coma cinco por ciento (54,5 %) de los menores no ha recibido información alguna sobre las normas básicas de seguridad a la hora de utilizar Internet.

Una parte de la población Latinoamericana que conforman los niños y niñas poseen tecnología a su disposición, observando estadísticamente, se habla que el problema radica fundamentalmente en que, en los diferentes lugares del mundo la permisión que dan a los infantes al momento de utilizar la tecnología es alarmante, debido a que no hay limitación del uso lo que se tiene como resultado que, los estudiantes obtengan una amplia información en las páginas web, sin discernir sea buena o mal.

La Secretaria Nacional realizó la primera Encuesta sobre Acceso y Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (ENTIC), muestra que el cincuenta y siete coma siete por ciento (57,7%) de la población urbana utiliza computadora y el cincuenta cuatro coma uno por ciento (54,1%) de la población utiliza Internet. A nivel de América Latina el ochenta y uno coma tres por ciento (81,3%) de la población utiliza la computadora en casa o centros de cómputo; a su vez el noventa y nueve coma nueve por ciento (99,9%) de los habitantes están expuestos y utilizan las telecomunicaciones.

Con las encuestas realizadas por la Secretaria Nacional dio a conocer que en la actualidad que la población que conforma América Latina, no es necesario pertenecer a una posición económica alta, debido que los servicios tecnológicos lo se encuentra a disposición de todos los miembros que conforman una sociedad, donde no se encuentra restricción o limitaciones de edad, el cual implica que son las personas libres de la navegación web.

1.01.02. Meso.

En la primera Encuesta Nacional de Actividades de Ciencia, Tecnología e Innovación (ACTI) en el Ecuador, permite conocer los principales indicadores que desarrolla la tecnología frente a una población que este relacionados a la investigación científica, el proceso tecnológico e innovación del país como este va cambiando de manera positiva o perjudicial al conocimiento, así como el talento humano y los recursos destinados a estas actividades del periodo 2009-2011.

La Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo (ENEMDUR) Nacional del Ecuador, proporcionar información sobre los distintos sectores del país; se encuentra que en la provincia de Pichincha la mayor parte de las personas utilizan la tecnología con el cuarenta y cuatro coma cinco por ciento (44,5 %), seguida de Azuay con el treinta y seis coma nueve por ciento (36,9%), y con el menos porcentaje de dieciocho coma ocho por ciento (18,8%) de Santa Elena. Otras cifras relevantes es del cincuenta y cuatro coma cuatro por ciento (54,4%) de las personas que usan Internet por lo menos una vez al día, mientras el treinta y nueve coma cinco por ciento (39,5%) lo hace por lo menos una vez a la semana.

Según la Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo (ENEMDUR), en el año 2011, trata sobre que el cuarenta y dos coma siete por ciento (42,7%) de la población ecuatorianas usan internet en el hogar sin ninguna supervisión adecuada, seguido del veinte siete coma uno por ciento (27,1%) que lo usa en centros de acceso

público sin limitaciones de navegación en la red. Además el cuarenta y ocho por ciento (48,0%) de los pobladores usan internet en las instituciones educativas, también el treinta y seis y nueve por ciento (36,9%) que lo usó en centros de acceso público, por cuanto se sabe que la inadecuada utilización de la tecnología trae como consecuencia el libertinaje en los programas que observan los niños.

1.01.03. Micro.

De acuerdo con la información del Ministerio Coordinador del Talento Humano del Ecuador, es el encargado de impulsar la ciencia y tecnología, la cual promueve el crecimiento y desarrollo armónico. La tecnología antiguamente no era utilizada con fines de educativos, pero en la actualidad el Ministerio de Coordinación del Talento Humano se ha enfocado en potencializar la educación mediante nuevos materiales que capten la atención voluntaria del estudiante de cada establecimiento educativo.

En vista que no se encontró ninguna cifras estadísticas que hablen sobre la realidad de los centros educativos, se optó por realizar encuestas previas (Anexos 1), a Centros Infantiles “Madre Livia Ianeselli”, “Monseñor Oscar Romero” “Mundo Feliz”, “Niña María” que dieron como resultado que el 80% de docentes tienen conocimiento sobre tecnología, el 87,7% de docentes en los centros infantiles no tienen conocimientos sobre la Tecnología Informativa y Comunicación (TIC), el 53.3% de la población educativa ha utilizado regularmente tecnología en el aula, de esta forma se puede observar la realidad de centros infantiles que no dan el uso correcto del nuevo material tecnológico que se encuentran en disposición de todas las personas.

1.02. Justificación

En la actualidad la tecnología está al alcance de todas las personas, es una herramienta primordial en la evolución de la vida del ser humano, la cual nos aporta grandes conocimientos y avances en investigaciones de gran trascendencia. La tecnología tiene un papel fundamental en la sociedad actual y su vida cotidiana, hace referencia al desarrollo que se ha ido dando año tras año. Esta ha tenido un impacto tal, que no solo han cambiado la forma de interactuar entre las personas, sino que además han sido una revolución para el sector educativo y para la sociedad en general. (Talcott Parsons, 2010)

La tecnología tiene sus ventajas tales como ayudar al desarrollo de la enseñanza, da paso a la utilización de material didáctico novedoso, muy distinto al tradicional, favorece el trabajo voluntario por partes de los niños y niñas. Es trascendente enfatizar que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC'S) benefician el trabajo colaborativo de estudiante - maestro, al igual que los trabajos grupales; por otra parte las desventajas, que se encuentran son el mal empleo de la tecnología sin sacar provechos de la actualización de técnicas mediante el uso de la misma para mejorar el aprendizaje y brindar una enseñanza de calidad.

Los docentes en la actualidad llevan una información inadecuada de la tecnología, de esta forma los maestros desaprovechan la aplicación de nuevas estrategias que se pueda utilizar para desarrollo de la enseñanza- aprendizaje en el aula, en varios casos

los maestros ponen a disposición de los niños y niñas la tecnología sin un fin educativo. Como educadores se debe implementar en las planificaciones, la utilización de la tecnología, dando paso a una reforma educativa que satisfaga la necesidad de estar actualizados en nuevos conocimientos que requiere la sociedad.

El Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador está encargado de impulsar el mejoramiento de los servicios que prestan las instituciones del sector de telecomunicaciones, coordinar las acciones para a través de políticas y proyectos promocionar la Sociedad de la Información y del Conocimiento y las Tecnologías de la Información y Comunicación, todo esto permitirá que exista un mejor servicio de accesibilidad por parte de la sociedad y despierte un mayor interés en la tecnología, pero si embargo no se encuentra estudios concretos sobre Centros de desarrollo y el uso adecuado de la tecnología.

En el tiempo de la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se encuentran enfrentando un desafío al utilizar las tecnologías al proveer a sus estudiantes con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI. Los niños y niñas son seres auténticos e íntegros que al poner material adecuado y supervisado por el docente este podrá desarrollar sus habilidades como es su imaginación, creatividad, y el saber solucionar sus problemas de una forma breve y sencilla. En el desarrollo de este proyecto se desea beneficiar al proceso educativo de los niños y niñas de educación inicial, aportando a la mejora de calidad de vida.

1.03. Matriz “T”

Por medio de la Matriz “T” se encuentra la situación actual que habla sobre la inadecuada información de los docentes en la aplicación de la tecnología informativa y comunicativa en la enseñanza, aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar "Monseñor Oscar Romero", además en la situación empeorada se tiene como resultado a docentes que usan un método tradicional en el proceso enseñanza – aprendizaje donde los niños y niñas de 5 años de edad forman parte de un lugar reservado para su actuación así perdiendo el interés con las actividades que se realizan en clase.

La situación mejorada se observa a niños y niñas de 5 años de edad con un adecuado desarrollo de habilidades y destrezas mediante la utilización de la tecnología dando un avance al proceso de enseñanza, aprendizaje en el Centro Infantil, la cual se proporcionara una educación de calidad donde los estudiantes son participes directos de sus propias experiencias. Para llevar a cabo esta meta se encuentra la fuerza impulsadora que son las promotoras de realizar actividades que aporten al desarrollo del proyecto.

El primera fuerza impulsadora es la ejecución de un taller dirigido a docentes sobre la adecuada utilización de la tecnología informativa y comunicativa, a través de este se da a conocer los puntos importantes sobre las herramientas tecnológicas, con una intensidad real de uno (1), por lo que no existe, talleres dirigidos a docentes

planteando un potencial de cambio de cinco (5), dando como resultado un rango medio - alto, que se incentiva al desarrollo del cambio. Otra alternativa está en dar charlas sobre el adecuado uso de la tecnología, aplicadas hacia la comunidad institucional que conforman el Centro Infantil, obteniendo un margen de intensidad real del uno (1) debido a que no hay una preocupación real por parte de los directivos, se direcciona a un potencial de cambio ideal de cuatro (4), con esto se incentiva a los directores a dictar una información actualizada a sus docentes, los cuales puedan ser unos educadores de primera.

Es siguiente punto está dirigido a la presentación de una guía didáctica sobre el correcto manejo de la tecnología en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas de 5 años que tiene una intensidad real baja de uno (1), porque existe poca información sobre el uso adecuado de la tecnología, enfocándonos a un potencial de cambio ideal de cinco (5), porque se proporciona una información práctica, fácil y concisa que aporta al docente con nuevos conocimientos.

La elaboración de un juego didáctico para desarrollar las destrezas y habilidades de los niños y niñas de 5 años de edad que tiene una intensidad de uno (1) con un nivel bajo, tomando en consideración que son escasos los docentes que se preocupen por diseñar nuevos métodos, que aporten a la clase y un potencial de cambio real alto de cinco (5), con esto se pretende, que aporten los juegos educativos tecnológicos significativamente a las metodologías lúdicas que brinden nuevas experiencias a los niños y niñas.

Por último la realización de material informativos dirigidos a los docentes que integra el Centro Infantil, promueve nuevas formas de enseñanza que aportan al desarrollo integral que el niño y niña necesitan para desenvolverse de mejor manera dentro de la sociedad, con una intensidad real de media baja (2) y un potencial de cambio ideal alto que ayuda la mejor comprensión de la información, donde será un apoyo para utilizar las diversas herramientas tecnológicas, dándole un fin educativo.

A su vez se da a conocer las fuerzas bloqueadoras que son obstáculos que se puedan presentar en el transcurso de la realización del proyecto, como es el escaso apoyo por parte de los directivos del Centro Infantil en la aplicación de talleres informativos hacia los docentes sobre la tecnología informativa y comunicativa, esta situación impide el avance del desarrollo de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad , todo esta situación da como resultado una intensidad real de cinco (5), dando un nivel alto, puesto que las personas encargadas muchas veces tienen un pensamiento cerrado en que los cambios no siempre son buenos, esto va dirigido hacia un potencial de cambio ideal de uno (1), donde se pone en consideración a los directivos los beneficios que proporcionan el uso de nuevas estrategias de estudio.

Las fuerzas bloqueadoras se encuentra con situaciones desfavorables como es el desconocimiento por parte de los docentes para la aplicación de la tecnología, en las actividades para el aula destinada a los niños y niñas de 5 años de edad, con una intensidad real de cinco puntos (5) dando un nivel alto, debido a que la gran parte de

maestros se despreocupas por la autoeducación, y un potencial de cambio ideal de uno (1), porque se ofrece una información que concientice al docente a una educación equilibrada y de calidad que beneficie al desarrollo integro de los estudiantes.

Como tercer punto está el desinterés de los docentes por participar en el taller sobre la correcta utilización de la tecnología informativa y comunicativa en los Centros Infantiles, el cual no permite el avance de las nuevas herramientas tecnológicas que se puede aplicar en las diversas actividades que se realizan con los niños y niñas, con una intensidad real alta de cinco puntos (5) debido que no hay una motivación que impulse el desarrollo de nuevas estrategias de estudio, con un potencial de cambio ideal bajo permitiendo que a través del taller el maestro se dé cuenta de los diferentes beneficios que trae aplicar nuevas formas de trabajo.

En las fuerzas bloqueadoras se pone en manifiesto la insuficiente apertura para impartir los talleres por parte de los Centros Infantiles, para implementar nuevas estrategias tecnológicas de enseñanza en el aula a los niños y niñas de 5 años de edad, con una intensidad real alta de cinco (5), debido a la despreocupación que tienen los maestros por informarse, con un potencial de cambio de uno (1), dando como resultado bajo, donde los docentes sean los primeros en motivar a sus estudiantes de una forma divertida y actualizada.

Por última instancia se tiene a la despreocupación por parte de los docentes en estar en constante actualización sobre el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa, con una intensidad real de media alta de cuatro puntos (4), siendo este un motivo por qué las clases se sigue impartiendo de forma tradicional y en parte siendo las actividades monótonas para los alumnos, dirigida a un potencial de cambio de uno (1), como resultado un nivel medio bajo, porque se imparte al docente un conocimiento de cambio en sus actividades. (Ver apéndice “A”)

CAPÍTULO II

MAPEO DE INVOLUCRADOS Y MATRÍZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01. Mapeo de involucrados

Matriz de involucrados se observa como principal objetivo la inadecuada información sobre el uso de la tecnología en la enseñanza, aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad, aquí se habla del Estado quien está encargado de impulsar una educación de calidad, a través de los diferentes ministerios como es el caso del Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), este departamento se encarga de las necesidades de los diversos Centros Infantiles.

El Ministerio de Coordinador de conocimiento y Talento Humano encargado de impartir talleres educativos, el cual aporten a la actualización de conocimientos en los Centros Infantiles en pro al desarrollo de los estudiantes, de la misma forma el Ministerio de Telecomunicaciones, está encargado de impulsar los servicios

que ofrece, como es la calidad en tecnología que permitirá una mejor accesibilidad por parte de la sociedad.

El Ministerio de Educación coordina las actividades que se realiza en los Centros Infantiles, que sean acordes a la edad, número de niños y niñas que posea el establecimiento, y cumplas las medidas de precaución para que funcione de una forma adecuada. El Centro Infantil administra las funciones de las Autoridades y docentes que están encargados de trabajar por el beneficio del desarrollo Integro de los estudiantes.

La Secretaria Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (SENECYT), esta direccionada a la educación superior, donde supervisa que se lleve a cabo los fines establecidos en la educación. El Instituto Tecnológico Superior Cordillera (ITSCO) aporta a la educación integra de los estudiantes por medio de la realización de los proyectos e investigaciones destinadas a una comunidad que ayudará al desarrollo. (Ver apéndice "B")

2.01. Matriz de análisis de involucrados

En la matriz de análisis de involucrados se encuentra con cinco (5), actores involucrados directamente, en primera instancia se tiene al Estado que se presenta con un interés sobre el problema central en donde la población ecuatoriana se involucre con la tecnología comunicativa e informativa que vaya desarrollando nuevos aprendizajes que mejoraran la capacidad de desenvolvimiento ante una sociedad, los problemas que se puede percibir es desinterés de la población por participar en las capacitaciones sobre la correcta utilización de la tecnología informativa y comunicativa.

Los recursos, mandados y capacidades de Estado es el fortalecimiento y apoyo es el Plan Nacional del Buen Vivir donde el Objetivo 3 se refiere a mejorar la calidad de vida de la población.- “Mejorar la calidad de vida de la población es un reto amplio que demanda la consolidación de los logros alcanzados, mediante el fortalecimiento de políticas intersectoriales y la consolidación del Sistema Nacional de Inclusión y Equidad Social donde está encargado el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES)”.

El interés del Estado sobre el proyecto es satisfacer las nuevas necesidades que se presentan a lo largo del periodo estudiantil por el uso tecnológico, los conflictos potenciales que se establecen en el Estado es el descuido por las organizaciones que

lo conforman al momento de ofrecer una información concreta para la aplicación del adecuado uso de la tecnología.

En segunda instancia como actor involucrado se habla sobre el Ministerio Coordinador de Conocimiento y Talento Humano, en el cual su interés sobre el problema central es ofrecer una información donde trate sobre la importancia y problemas que ocasiona la tecnología en la enseñanza, aprendizaje de niños y niñas de 5 años de edad que implica el avance evolutivo de las personas que será de gran importancia para desarrollarse en el futuro, los problemas percibidos en el Ministerio Coordinador de Conocimiento y Talento Humana son las autoridades despreocupadas por impartir nuevas alternativas de estudio, con actividades no tradicionalistas

Los recursos, mandatos y capacitaciones se habla en El Código de la Niñez y la Adolescencia Ecuador 2010 donde se establece que en el Artículo 37. "Derecho a la educación que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad que se refiere que este derecho demanda de un sistema educativo que se garantice que los niños y niñas cuenten con docentes capacitados, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos."

El interés sobre el proyecto es proporcionar el suficiente conocimiento informativo que perdure en la conciencia de los docentes al momento de organizar sus clases, con nuevas alternativas de estudio que aporten a la enseñanza, aprendizaje de cada niño y niña que conformen el Centro Infantil, el conflicto potencial se dirige al apoyo denegado por las autoridades a cargo de proporcionar la información a la sociedad que se encuentra alrededor de los niños y niñas.

En tercera instancia se encuentra el Ministerio de Telecomunicaciones su interés sobre el problema central es proporcionar nuevas alternativas de crecimiento personal que determina el mismo derecho para todas las personas sobre el uso adecuado de la tecnológico, permitiendo participar de nuevas experiencias que enriquezcan el conocimientos de los niños y niñas, el problema percibido son autoridades despreocupadas por el desarrollo personal de la población el cual ocasiona un impedimento de avance en los conocimientos de las personas.

Los recursos, mandatos y capacidades del Ministerio de Telecomunicaciones se encontró el Decreto Ejecutivo 8. Registro Oficial firmado el 10 de 24 de agosto del 2009. Estado: Vigente que el artículo 314 de la Carta Política dispone "Que las telecomunicaciones son un servicio público cuya provisión es responsabilidad del Estado, el cual debe garantizar que la prestación de tales servicios responda a principios de obligatoriedad, generalidad, uniformidad, eficiencia, responsabilidad, universalidad, accesibilidad, regularidad, continuidad y calidad, con precios y tarifas

equitativas. Donde están encargadas las Autoridades. El conflicto potencial está en el desinterés por parte de la población en la adquisición de los materiales informativos que se pongan a disposición.”

En cuarta instancia está el Centro de Desarrollo Infantil que su interés es designar a los docentes temas donde motiven al uso adecuado de la tecnología para aplicar en la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas donde se observe una educación no tradicionalista que aplica nuevas estrategias, los problemas percibidos es la despreocupación por parte de los docentes en estar en constante actualización sobre el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa.

Respaldando al Centro de Desarrollo Infantil con recursos, mandatos y capacidades se encuentra el artículo 349 de la Constitución política del Ecuador que “El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente”.

Los encargados que esto se lleve a cabo son las autoridades que imparten nuevos estímulos para que el docente aplique nuevas herramientas en sus clases para que las niñas y niños tengan nuevas experiencias tecnológicas. Conflicto potencial son las

críticas negativas sin argumentos científicos validos sobre la tecnología en el proceso de enseñanza, aprendizaje.

El quinto actor involucrado es el Instituto Tecnológico Superior Cordillera donde se percibe el interés del proyecto de la adquisición de nuevos conocimientos constructivos que aporten al desarrollo del niño y niña de 5 años de edad. Los problemas percibidos es la diminuta aportación en conocimientos actualizados que aporten a la realización de la investigación.

Los recursos, mandatos y capacidades las encuentra en el Artículo N° 350 de la Constitución política del Ecuador en el cual “El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.” Y la Ley Orgánica de Educación, sección 9na de la Ciencia se menciona “Función del Estado y de los institutos superiores.- “El estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población” (Ver apéndice “C”)

CAPÍTULO III

ÁRBOL DE PROBLEMAS Y ÁRBOL DE OBJETIVOS

3.01 Árbol de problemas

Las causas que presenta el árbol de problemas se enfoca en el insuficiente interés por parte de los directivos del Centro Infantil, en aplicar la tecnología informativa y comunicativa en las actividades educativas, siendo un impedimento para el desarrollo de nuevas experiencias en los niños y niña. Como segunda causa se sostiene la despreocupación de los docentes por actualizarse en el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa (TIC'S), donde cada Centro Infantil no cuenta con una educación de calidad.

La tercera causa es la carencia de nuevas herramientas tecnológicas en el aula del Centro Infantil, donde los docentes son inexpertos en dar un uso educativo a las distintas herramientas que se encuentran a su alcance. Como principal causa es la

escasa información sobre nuevas herramientas tecnológicas como método de enseñanza de los niños y niñas de 5 años de edad, así se limita a una educación actualizada, donde se utilice nuevas formas dinámicas, que sea atractivo para el alumno.

El árbol de problemas se observa el objetivo central donde los docentes tienen una inadecuada información en la aplicación de tecnología informativa y comunicativa (TIC'S) en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar "Monseñor Oscar Romero", partiendo de esto se obtendrá a estudiantes limitados en nuevos conocimientos de aprendizaje, los cuales perjudicarán en un futuro, en la solución de problemas.

Los efectos que estos ocasionan son Centros Infantiles que no aportan al desarrollo integral de niños y niñas a través de un aprendizaje tradicionalista, ocasionando una manera monótona de realizar las actividades en el aula. El segundo efecto se encuentra a docentes inexpertos de implementar nuevas herramientas tecnológicas que aporten el desarrollo de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad, siendo un impedimento donde el estudiante es el principal perjudicado al no adquirir un conocimiento actual. El tercer efecto que son niños y niñas con limitación de adquirir nuevas experiencias por medio de la tecnología.

El principal efecto son docentes que usan un método tradicional en el proceso enseñanza – aprendizaje donde los niños y niñas de 5 años de edad forman parte de

una educación limitada al uso de herramientas tecnológicas, provocando en el estudiante un poco interés en desarrollar las tareas impuestas en el aula, teniendo como resultado una escases de conocimientos en el niño y niña de 5 años de edad. (Ver apéndice "D")

3.02 Árbol de objetivos

Los medios que se encuentran en el árbol de objetivo como recursos tienen el primer punto el interés por parte de los directivos del Centro Infantil en aplicar la tecnología informativa y comunicativa en las actividades educativas, permitiendo que los alumnos tengan un dinamismo en las actividades a realizarse en aula. El segundo medio se encuentra la preocupación de los docentes en actualizarse en el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa (TIC'S).

El tercer medio en el árbol de objetivos está la aplicación de métodos apropiados de trabajo donde el niño y niña experimenta nuevos aprendizajes lúdicos a través del material tecnológico, que ayuda al desarrollo de habilidades en los estudiantes. El cuarto medio está enfocado a la amplia información sobre nuevas herramientas tecnológicas de enseñanza de los niños y niñas de 5 años de edad, para ampliar las nuevas experiencias de vida.

El árbol de objetivos plantea el Objetivo central que es la adecuada información de los docentes en la aplicación de la Tecnología informativa y comunicativa (TIC) en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar "Monseñor Oscar Romero", el cual proporciona la educación de calidad, ofreciendo una información actualizada.

Los fines en el árbol de objetivos como primero está a niños y niñas de 5 años de edad con un adecuado desenvolvimiento educativo, donde los infantes son capaces de resolver problemas por sí mismo; el segundo fin se tiene a docentes capaces de innovar nuevas estrategias educativas en el proceso de enseñanza – aprendizaje por medio de las herramientas tecnológicas dirigidas a los niños y niñas de 5 años de edad.

El tercer fin está los niños y niñas con un desenvolvimiento adecuado a la hora de utilizar herramientas tecnológicas, el principal medio son niños y niñas de 5 años de edad con un adecuado desarrollo de habilidades y destrezas mediante la utilización de la tecnología dando un avance al proceso de enseñanza – aprendizaje en el Centro Infantil. (Ver apéndice “E”)

CAPÍTULO IV

MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE ALTERNATIVAS, DIAGRAMA DE ESTRATEGIA Y MARCO LÓGICO

4.01 Matriz de análisis de alternativas

En la matriz de análisis alternativas se tiene como primer objetivo amplia información sobre la aplicación de nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad, debido a que es fundamental estar en constante actualización sobre los últimos avances tecnológicos que se desarrollan en la sociedad, el impacto sobre el propósito es de un cinco (5), la factibilidad técnica posee un rango de cinco (5) debido a su amplia información que se encuentra y favorece positivamente al conocimiento, la factibilidad financiera es un 5 tomando en cuenta el interés del tema por parte de las personas que rodean el entorno, la factibilidad política con un rango de cuatro (4), viendo las distintas posibilidades que se puedan presentar de distintos puntos de vista ya establecidos. Todo este conjunto da un total de veinticuatro (24) puntos poniendo en un rango alto.

El segundo objetivo es el interés por parte de los directivos del Centro Infantil en ampliar nuevas estrategias de estudio como es la tecnología informativa y comunicativa, el impacto sobre el propósito con el equivalente de cinco (5) teniendo en consideración el entorno del niño que debe ser comfortable, la factibilidad técnica con un equivalente de cuatro (4), debido a los distintos métodos que se puede utilizar para proporcionar al niño un bienestar en el medio que lo rodea, la factibilidad financiera está estipulado en cinco (5), teniendo un desenvolvimiento adecuado para llevar a cabo el propósito, la factibilidad social de cinco (5), porque a simple vista se puede notar el interés del medio por adquirir nuevos conocimientos que favorezca el crecimiento mental equilibrado del niño o niña, la factibilidad política es de cuatro (4), ya que este proporciona apoyo en que el niño o niña tenga una educación actualizada, como resultado se tiene una sumatoria de veinte tres (23) puntos poniendo una categoría alta.

El tercero es la preocupación por parte de los docentes en estar en constante actualización sobre el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa, para brindar una educación dinámica con nuevos procedimientos de estudio, el impacto sobre el propósito de cinco (5), considerando que el entorno del niño o niña debe tener las herramientas necesaria para brindar un buen aprendizaje , la factibilidad técnica tiene un rango de cinco (5), contado con una buena investigación que hable sobre las diversas técnicas que se puede aplicar para llegar al niño o niña, la factibilidad social tiene cinco puntos (5), debido a que los involucrados ponen interés para acoger nuevos conocimientos que perduren al

momento de usas herramientas tecnológicas con los niños y niñas, así proporciona a los estudiantes un conocimiento dinámico, donde la información permanezca largo plazo en sus vidas, la factibilidad política equivalente al cuatro (4), proporciona la posibilidad de desarrollar el tema de manera eficaz, como resultado se tiene veinte tres (23), puntos, poniendo una categoría alta.

El cuarto objetivo son los apropiados métodos de trabajo donde el niño y niña experimenta nuevos aprendizajes lúdicos a través del material tecnológico, el impacto sobre el propósito tiene cinco (5), se toma en cuenta el bienestar del niño en su desarrollo de enseñanza, aprendizaje, la factibilidad técnica con un rango de cuatro (4), la factibilidad financiera con cinco (5), cuenta con el recurso necesario para realizar, la factibilidad social equivalente de cinco (5), debido a que los involucrados están de acuerdo con la constante actualización, la factibilidad política es de cuatro (4), actualización sobre nuevas herramientas tecnológicas que aporten al desarrollo del tema, como resultado se tiene veinte tres (23) puntos poniendo una categoría alta.

Como objetivo general se plantea adecuada información de los docentes en la aplicación de la Tecnología informativa y comunicativa (TIC) en el proceso de enseñanza, aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar "Monseñor Oscar Romero" donde el impacto sobre el propósito tiene un valor de cinco (5), teniendo como punto primordial el interés que demuestran los docentes para concienciar el uso adecuado de la tecnología, teniendo

en cuenta una factibilidad técnica de cinco (5), en vista que se tiene una amplia información que aporte al nuevo conocimiento, tomando en cuenta el bienestar social que ayude al desenvolvimiento eficaz del niño o niña, donde se pese la factibilidad financiera con un valor de cinco (5), donde no existe dificultades de mayor trascendencia que ayuda al fortalecimiento del proceso académico, que tiene como factibilidad social equivalente a cinco (5), siendo consiente que el primer beneficiario es el niño o niña en la sociedad, la factibilidad política de cuatro (4), esto da como resultado de veinte cuatro (24) puntos, con una categoría de alto. (Ver apéndice "F")

4.02 Matriz de análisis de impacto de alternativas

En la matriz de análisis de impacto de alternativas se observa en el primer objetivo: ampliar información sobre la aplicación de nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad, el cual aporte con nuevas estrategias de estudio su factibilidad de lograrse equivalente al cinco (5), donde los niños – niñas principales son favorecidos, provocado el impacto de género estipulado en cinco (5), el cual tanto los docentes como los niños y niñas son libres de expresarse en un medio tecnológico con un rango de cinco (5), además el impacto ambiental equivale a cinco (5) que ayuda al desenvolvimiento en el medio social a desarrollarse en un futuro, promoviendo una relevancia con rango de cinco puntos (5), el cual crea un entorno social confortable y seguro en demostrar sus conocimientos, teniendo como sostenibilidad del objetivo de cuatro (4), debido a que fortalece un ambiente educativo de bienestar, todos estos puntos da un total de veinte cuatro (24) puntos dando una categoría de alto.

El segundo objetivo trata sobre el interés por parte de los directivos del Centro Infantil en ampliar nuevas estrategias de estudio como es la tecnología informativa y comunicativa, dirigida a aplicar modernas actividades educativas, dando como factibilidad de lograrse de cinco (5), debido que los principales favorecidos en recibir dinamismo en las actividades son los niños y niñas del Centro Infantil, donde su impacto de género equivale a cuatro (4), además se aporta al conocimiento actualizado sobre el uso tecnológico destinado a los docentes que conforman el

Centro Infantil, teniendo en consideración el impacto ambiental con un rango de cinco (5), que es participe directo en el desarrollo de nuevas estrategias educacionales, la relevancia con una categoría de cinco (5), donde se da prioridad a la educación innovadora y creativa, tomando en consideración la sostenibilidad con un nivel de cuatro (4), porque existen docentes interesados en adquirir información actualizada sobre el uso adecuado de la tecnología, todo estos indicadores da como resultado un total de veinte tres (23) puntos, dando una categoría de alto.

El tercer objetivo es la preocupación por parte de los docentes en estar en constante actualización sobre el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa (TIC'S), para así facilitar una educación creativa, por tanto la factibilidad de lograrse equivale a cinco (5), con personas capaces de impartir una clase didáctica, motivadora y atractiva para los niños y niñas, en el cual cambia la manera monótona de realizar las actividades, donde el impacto de género tiene un valor de cinco (5), debido a que los maestros adquieren nuevas estrategias metodológicas, de igual forma el impacto ambiental es de cinco (5), donde existe la actualización de conocimiento adecuado que fortalezca una educación de excelencia, también se encuentra la relevancia que equivale a cuatro (4), por lo que se ofrece capacitaciones sobre el uso adecuado de la tecnología en el proceso enseñanza, aprendizaje, por esta razón la sostenibilidad estipula cuatro puntos (4) a razón que fortalece la integración tecnológica del niño y niña por parte del educador, todo esto conlleva a dar un total de veinte tres (23) puntos dando una categoría alta.

El cuarto objetivo son apropiados métodos de trabajo donde el niño y la niña experimenta nuevos aprendizajes lúdicos a través del material tecnológico, en tanto que la factibilidad a lograrse posee un cinco puntos (5), a través de la aplicación de nuevos métodos de trabajo creativos, de igual importancia se encuentra el impacto de género con un equivalente de cuatro (4), mediante la ampliación de información a los niños y niñas por medio de nuevas herramientas tecnológicas, el impacto ambiental de cinco (5), donde se pone a consideración nuevas estrategias de aprendizaje que aporten al desarrollo del niño y niña, de igual manera la relevancia tiene un rango de cinco (5), por lo tanto se desarrollan estrategias lúdicas a través del buen uso de la tecnología, de la misma manera la sostenibilidad tiene cuatro (4) puntos, siendo los docentes los primordiales actores en adquirir estrategias tecnológicas en el proceso enseñanza - aprendizaje, obteniendo un total de veinte tres (23) puntos dando como resultado una categoría alta.

El objetivo general ofrece una adecuada información de los docentes en la aplicación de la tecnología informativa y comunicativa (TIC'S) en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar “Monseñor Oscar Romero”, para mejorar la calidad de conocimientos en los alumnos, de igual forma la factibilidad de lograrse tiene cinco (5) puntos, al momento de brindar una educación equilibrada donde se desarrolla su creatividad para resolver problemas, además se cuenta con el impacto de género equivalente a cinco (5), donde el maestro hace prevalecer el derecho de los niños y

niñas en adquirir nuevos conocimientos que ayuden a su desarrollo personal, también el impacto ambiental tiene un rango de cinco (5) partiendo del uso adecuado de la tecnología por parte de los docentes para la integración con la sociedad en un futuro, además la relevancia de cinco (5), porque da prioridad al desarrollo cognitivo de los niños y niñas a través de la tecnología haciendo prevalecer sus derechos, la sostenibilidad tiene un rango de cuatro (4), porque los docentes asisten a capacitaciones para fortalecer nuevos conocimientos, como resultado total es de veinte cuatro (24) puntos donde se pone una categoría alta. (Ver apéndice "G")

4.03 Diagrama de estrategias

Los componentes que conforman el diagrama de estrategias es la amplia información sobre la aplicación de nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad, esto aporta al desarrollo del estudiante de una manera, que puedan desenvolverse en el futuro en cualquier ámbito laboral u escolar, por esta razón se encuentra con actividades que son la elaboración de una guía didáctica para la aportación de nuevos conocimientos, también el diseño y elaboración de un juegos didácticos que fortalezcan la información sobre el uso adecuado de la tecnología.

Como segundo componente se trata sobre el interés por parte de los directivos del Centro Infantil en ampliar nuevas estrategias de aprendizaje como es la tecnología informativa y comunicativa, aplicada en las actividades del aula, aportando de esta manera a la evolución de conocimiento y nuevos aprendizajes de los alumnos, docentes. Se contribuye con actividades como es la realización de un taller dirigido a docentes con el fin de actualizar los conocimientos tecnológicos y capacitaciones sobre el uso de herramientas tecnológicas para la creación y aplicación de materia didáctica.

El tercer componente que se refiere a la preocupación por parte de los docentes en estar en constante actualización sobre el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa, se realiza actividades como taller sobre el uso

adecuado de la tecnología, apoyado a través de material publicitario que aporta una información breve y concisa sobre el tema con una facilidad de entendimiento de los docentes, donde sean capaces de instruirse para aplicar en las aulas en cada actividad diaria.

Las componentes y las actividades con llevan a cumplir un propósito primordial que es la adecuada información de los docentes en la aplicación de la Tecnología informativa y comunicativa (TIC'S) en el proceso de enseñanza, aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar "Monseñor Oscar Romero", de esta manera se facilita al desarrollo integro de los alumnos que conforman un establecimiento.

La finalidad del proyecto es niños y niñas de 5 años de edad con un adecuado desarrollo de habilidades y destrezas mediante la utilización de la tecnología dando un avance al proceso de enseñanza, aprendizaje en el Centro Infantil, en el cual el maestro es el principal actor por que es el encargado de procesar nuevos conocimientos, planificando las actividades que aporten al conocimiento individual de cada estudiante. (Ver apéndice "H")

4.04 Marco Lógico

La finalidad del marco lógico es obtener a niños y niñas de 5 años de edad con un adecuado desarrollo de habilidades y destrezas, mediante la utilización de la tecnología, dando un avance al proceso de enseñanza – aprendizaje en el Centro Infantil, de esta forma se imparte una educación moderna en la cual se utiliza nuevas estrategias de estudio que permitirá al estudiante desarrollarse como un ser integro en la adquisición de nuevos conocimientos, que aportan al beneficio de las experiencias directas.

Se toma en cuenta los indicadores que se dirige hacia una apropiada comunicación sobre uso adecuado de la tecnología en el proceso enseñanza – aprendizaje de niños y niñas de 5 años de edad, esto dará a conocer por medio de un taller informativo dirigido a los docentes del centro Infantil; con previas encuesta realizadas a 20 docentes se observó , que un 100% de maestros tiene conocimiento sobre la tecnología pero el 50% de educadores no tienen una información adecuado sobre el manejo tecnológico y el 100% de docentes están de acuerdo con la actualización de conocimiento sobre el uso adecuado de la tecnología en el proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiante.

Al realizar la socialización el resultado fue que el 100% de docentes ya posee un conocimiento adecuado sobre el uso que se da a la tecnología para aplicar de una forma adecuada en las actividades lúdicas del aula a través de la tecnología, siendo los niños y niñas favorecido con nuevas experiencias que aportan a la calidad de vida, donde en un futuro sirva de herramienta primordial para enfrentarse y desarrollar como profesionales en los campos laborales.

Los medios de verificación se encuentran en los registros estadísticos basados en las encuestas realizadas a centros infantiles y entregadas en el Instituto Superior Cordillera, también se observa en los gráficos estadísticos entregados al ITSCO, de igual forma se encuentran los supuestos que se habla de talleres de seguimiento con grupo de docentes interesados por el bienestar de sus alumnos en la enseñanza, aprendizaje de niños y niñas de 5 años de edad.

El propósito del proyecto es la adecuada información de los docentes en la aplicación de la tecnología informativa y comunicativa (TIC) en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar “Monseñor Oscar Romero”, esto está destinado a la participación del alumno con la tecnología a través de diversas estrategias de estudio.

El indicador está encargado de proporcionar material informativo durante la realización del taller, el cual sirve como herramienta de apoyo, de esta forma se da dinamismo al seminario, con las investigaciones previas se obtuvo que el 100 % de maestros está de acuerdo con implementar nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje para niños y niñas de 5 años de edad, sin embargo el 45 % de docentes no conocen sobre los juegos educativos tecnológicos.

Luego de socializar el 100% de los maestros se encuentran en un conocimiento claro sobre los juegos educativos que se pueda aplicar en los niños y niñas, los cuales ayudan a desarrollar sus habilidades y destrezas por medio de las actividades, a la mis vez se encuentran en conocimiento que los juegos tecnológicos se aplican de acuerdo a la edad y ritmo educativo de los estudiantes a su vez se cuenta con medios de verificación que son los registros estadísticos y gráficos basados en las encuestas realizadas a los docentes de varios Centros Infantiles y entregados en el Instituto Superior Cordillera.

En los supuestos se encuentra con espacios adecuados que proporciones conocimientos actualizados con medios tecnológicos que aseguren un ambiente saludable al niño y niña de 5 años de edad del Centro Infantil, donde los estudiantes sean capaces de manipular las herramientas tecnológicas libremente, siempre estando con un maestro de apoyo, que sea la guía para desarrollar las múltiples actividades.

El primer componente del proyecto es la amplia información sobre la aplicación de nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad, así se esta forma aporta con la educación para el desarrollo personal de los docentes, al igual que los niños y niñas, el segundo componente es el interés por parte de los directivos del Centro Infantil en ampliar nuevas estrategias de aprendizaje como es la tecnología informativa y comunicativa, aplicada en las actividades educativas, con esto se implementara nuevas formas de aprendizaje en el aula que se desarrolla en los infantes.

El tercer componente es la preocupación por parte de los docentes en estar en constante actualización sobre el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa (TIC'S), con esto se concientiza a los profesionales en estar preparados para solucionar los diferente problemas que se presenten el aula relacionados con la tecnología, el cual se ofrece al niño y niña nuevas formas de aprendizaje, las cuales proporcionan un dinamismo en las actividades a realizarse en el aula.

Los indicadores que conforman parte de los componentes se parte con que los docentes obtengan una información asertiva sobre el uso adecuado de la tecnología en la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad donde promuevan una mejor calidad de educación, también se habla del segundo indicador, donde se encuentra docentes comprometidos en educar a los niños y niñas en el uso adecuado de la tecnología en el proceso enseñanza – aprendizaje del periodo escolar.

El tercer indicador componen los niños y niñas de 5 años de edad con adquisición de nuevas experiencias que le ayudará en el desenvolvimiento de problemas a corto o largo plazo, a su vez antes de realizar el taller, se aplicaron encuestas donde se observa a través de las estadísticas que el 30% de docentes utiliza las herramientas tecnológicas en el aula, por tal motivo de que no se encuentran capacitados para emplear de una manera adecuada para sacar mayor provecho a los instrumentos tecnológicas. Luego de realizar la socialización se obtuvo como resultado que el 80% de maestros están dispuestos a aplicar las herramientas tecnológicas en el aula, porque cuentan con una información amplia sobre el uso correcto de cada instrumento tecnológico.

Los medios de verificación son las encuestas realizadas a los distintos docentes de los Centros Infantiles a su vez las entrevistas realizadas antecedentes a la investigación para la realización del proyecto, por último se encuentra los seguimientos realizados a través del Instituto Tecnológico Superior Cordillera, además se cuenta con los supuestos que se refiere a las evaluaciones por parte del Centro Infantil que ayuden a verificar que se está cumpliendo las indicaciones o información impartida a los docentes.

Las actividades del proyecto son: como primera la elaboración de una guía didáctica, donde se detalla la información importante y sintetizada de la propuesta, la segunda actividad es el diseño y elaboración de juegos didácticos que aporta directamente con el desarrollo de la propuesta, poniendo a disposición un ejemplo

claro de la utilización de los juegos educativos tecnológicos, la tercera actividad es el taller dirigido a docentes sobre el uso adecuado de la tecnología en la enseñanza – aprendizaje de niños y niñas de 5 años de edad.

La cuarta actividad es realizar talleres sobre el uso adecuado de la tecnología en el proceso enseñanza – aprendizaje de niños y niñas de 5 años de edad que ayuda a los maestros a estar en constante información actualizada, además la quinta actividad es proporcionar material publicitario que apoya la información del tema de una forma breve y concisa, a consideración se pone en conocimiento el resumen de presupuesto donde, se tiene el transporte con un valor de \$ 150.00 dólares, las impresiones con un valor de \$200.00 dólares, las copias con un valor de \$150.00 dólares, el material de oficina es de \$100.00 dólares dando un total de \$ 600.00 dólares utilizados en la realización del proyecto. Como medios de verificación se encuentran las facturas, notas de ventas y recibos.

Los supuestos en estipulación son el desinterés de colaboración por parte de los docentes que conforman el centro Infantil, que el escaso tiempo disponible de los docentes es un motivo que impide dar a conocer una nueva información, también se encuentra con docentes y autoridades desinteresados por adquirir nuevos conocimientos sobre el uso adecuado de niños y niñas de años de edad que aportara al desarrollo integro de los mismos. (Ver apéndice “I”)

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.01 Antecedentes

El uso adecuado de la tecnología tiene como finalidad ayudar al proceso enseñanza – aprendizaje de niño y niñas de cinco años de edad de una manera que adquieran nuevas experiencias, que influyan en un futuro a resolver problemas de la manera más fácil y sin complicaciones en su vida estudiantil y laboral, todo esto se lo logra a través de la realización de trabajos en el aula. La tecnología proporciona una manera más dinámica que atrae la atención del niño o niña, a las actividades a desarrollar en clase. Se pone en conocimiento que la tecnología se masifica a partir de fines de la década de los setenta ('70) y principios de los ochenta ('80) y desde ese momento, se ve en ellas, un gran potencial en el ámbito educativo. De esta forma, desde fines de los años ochenta ('80), se comienzan a aplicarse en los países desarrollados, una serie de iniciativas dirigidas a introducir las TIC en la formación de los estudiantes. (Tedesco, 2003)

En la sociedad la tecnología ha formado gran impacto en el desarrollo personal, siendo este una herramienta útil en cualquier ámbito que se encuentre. En este siglo XXI todos los instrumentos tecnológicos permiten el aprendizaje en las aulas, desarrollando habilidades para dominar los instrumentos tecnológicos de una manera fácil y sencilla. De la misma forma se está al pendiente que, si no se usa la tecnología adecuadamente, posiblemente existan complicaciones en la salud mental y física de los infantes. (Bartolomé, 1999)

La palabra guía partiendo desde su origen etimológico proviene del termino concreto gótico vitan que traducido dice vigilar u observar, de la misma manera la guía es una herramienta que orienta, este puede ser un documento que redacta o incluye los principios, procedimientos que dan paso a la adquisición de un nuevo conocimiento sobre un tema específico, existen distintos tipos de guías, que tienen como finalidad comunicar de distintas formas a un público específico que lo requiera, entre ellas se tiene de motivación, aprendizaje, didácticas, comprobación, síntesis, estudio, lectura, observación, etc. (Alba, 1999)

La guía didáctica es un recurso metodológico que proporciona conocimiento hacia un grupo de determinado de personas, la guía didáctica tiene como objetivo generar y valorar las posibles razones que motiven al cambio, dando como resultado el mejoramiento individual del ser humano siendo como beneficiario principal el niño, al momento que el docente actualiza y fortalece los conocimientos dados a través de un taller informativo.

Existen guías donde se habla las diferentes funcionalidades de las TIC'S, destinadas en la educación, pero a través de la investigación no se ha encontrado guías didácticas dirigida a los docentes, que traten sobre los el uso adecuado de la tecnología y de qué forma aplicar los juegos educativos tecnológicos en la enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad.

5.02 Justificación

La guía está encaminada a mejorar la calidad de educación de los niños y niñas, donde se aporta una manera más dinámica la realización de las actividades en el aula, frente a los niños y niñas, con esto se logrará conseguir una atención voluntaria en relación a las materias, con la implementación de una nueva herramienta de trabajo se conseguirá motivar y familiarizar a los estudiantes con la tecnología.

La implementación de actividades tecnológicas innovadoras se aporta directamente a la adquisición de nuevas experiencias que le permitirán al niño y niña desarrollarse de manera objetiva frente a una sociedad llena de tecnología, en la actualidad la tecnología ha ocasionado gran impacto en el avance evolutivo del ser humano, tal motivo es de gran significado porque hace partícipes a los alumnos de conocimiento actualizado, en donde los maestros aplican nuevas estrategias.

El objetivo primordial de la propuesta es dar a conocer a los docentes de que existen herramientas tecnológicas que fortalecen la enseñanza – aprendizaje, donde cada maestro es autor de construir los conocimientos, que se necesitan en cada actividad realizada, de manera que tengan un uso adecuado de los instrumentos tecnológicos, los cuales ofrecen una forma más atractiva para que los niños y niñas del centro infantil adquieran nuevos conocimientos actualizados y necesarios para desenvolverse en la sociedad.

5.03 Objetivos

La finalidad del proyecto está encaminado a la calidad de educación que el maestro proporciona a sus alumnos, con la implementación de nuevas estrategias de estudio, donde el niño es participe y constructor de sus propios conocimientos a través del uso adecuado de los juegos tecnológicos educativos que nos ofrece la tecnología.

5.03.01 Objetivo general.

Orientar de manera teórica y práctica a los docentes en el uso adecuado de la tecnología en el proceso enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad mediante una guía didáctica y juego, para ampliar de nuevos conocimientos actualizados donde sean capaces de realizar actividades que involucren la utilización de instrumentos tecnológicos.

5.03.02 Objetivos específicos.

1. Instruir a los docentes con nuevas estrategias que aporten a la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad.
2. Dar a conocer los beneficios que ofrece la tecnología a los niños y niñas de 5 años de edad.
3. Proponer una herramienta de trabajo que contiene dinamismo al momento de dirigirse a los niños o niñas.
4. Diseño y elaboración de guía didáctica sobre la utilización adecuada de las herramientas tecnológicas
5. Diseño y elaboración de juego educativo a través de la tecnología dirigido a los niños y niñas de 5 años de edad.

5.04 Metodología

En el proyecto I+D+I que significa investigación, desarrollo e innovación, porque se desarrolla investigaciones científicas que se fundamenta en información objetiva y verídica. En el desarrollo se explica los diferentes temas paso a paso lo que conforman el proyecto. La innovación es el aporte personal que se facilita en el proyecto para el cambio e innovación en las aulas del Centro Infantil, de la misma manera que se da un punto de vista de cada tema sacando conclusiones y de qué manera aporta a el tema investigativo a los 20 docentes participantes de los diferentes Centros Infantiles.

5.04.01 Método.

En el proyecto se aplica el método inductivo – deductivo basándose que en muchos temas realizados se los desarrollo de lo particular, se refiere a las investigaciones minuciosas que se realizó en los diferentes centros Infantiles o a su vez en las investigaciones metodológicas que aportan a un conocimiento, hasta llegar a lo general donde se saca las conclusiones generales de la información adquirida. De la misma forma se utilizará el método expositivo donde se dará a conocer por medio de un taller el uso adecuado de la tecnología en los niños y niñas de 5 años de edad.

5.04.02 Técnica.

Es fundamental recalcar la recopilación de los datos en la que se utilizó técnica de aplicación de encuestas a los docentes de los diferentes Centros Infantiles, el cual aporta a sacar datos estadísticos, los cuales nos dan un panorama claro de la realidad en los centros Infantiles. Las encuestas fueron realizadas previas a la socialización con preguntas cerradas de SI o NO, dirigidas a los Centros Infantiles “Monseñor Oscar Romero”, “Mundo Feliz”, “Madre Livia Ianeselli”, “Niña María”, con el objetivo de establecer el nivel de conocimiento de las nuevas herramientas metodológicas que aportan al desarrollo del niño y niña en la actualidad.

(Ver anexo 2)

Posterior al desarrollo del taller se aplicó las encuestas, de la misma forma con preguntas cerradas de SI o No, donde se obtuvo resultados positivos debido a que los maestros ya tenían un conocimiento amplio, sobre el uso adecuado de la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad, siendo capaces de aplicar los distintos instrumentos tecnológicos en las actividades realizadas en clase. (Ver anexo 3)

5.04.03 Análisis e interpretación de resultados.

Previa la socialización de tema sobre el uso adecuado de la tecnología en la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad se aplicó la técnica de encuesta, donde fueron participes varios Centros infantiles que son:

- “Monseñor Oscar Romero”
- “Mundo Feliz”
- “Madre Livia Ianeselli”
- “Niña María”

En conjunto con todos los centros infantiles ya mencionados, se tomó como muestra una significativa cantidad de 20 docentes, que fueron participes para obtener datos estadísticos reales sobre la actualidad de la educación.

5.04.03.01 Análisis e interpretación de datos previos a la socialización.

Tabla 1. ¿Tiene conocimiento sobre que es tecnología?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles
Elaborado por: Michelle Tigse

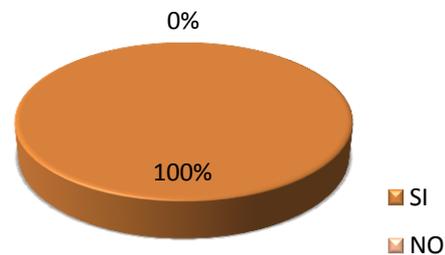


Figura 1: ¿Tiene conocimiento sobre que es tecnología?
Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles
Elaborado por Michelle Tigse

Análisis de resultados

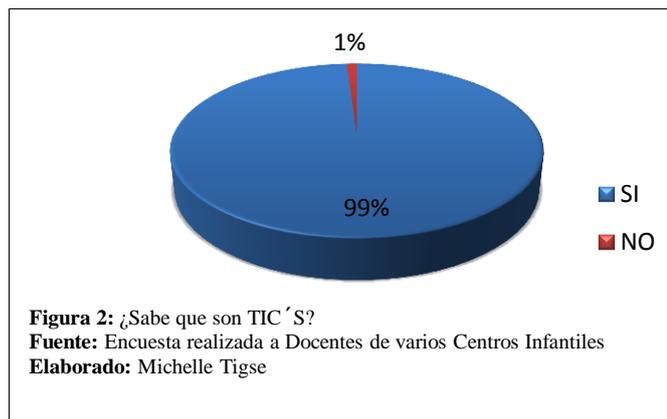
De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta se puede apreciar que el 100% de los docentes tiene un conocimiento sobre que es tecnología dentro de la sociedad, sin embargo se manifiesta que en las siguientes preguntas los docentes no aplican las herramientas tecnológicas dentro del aula, la tecnología es un medio que nos sirva como herramienta de nuevas aplicaciones atractivas para el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas.

Tabla 2 – ¿Sabe que son TIC'S?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	95%
NO	1	5%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse



Análisis de resultados

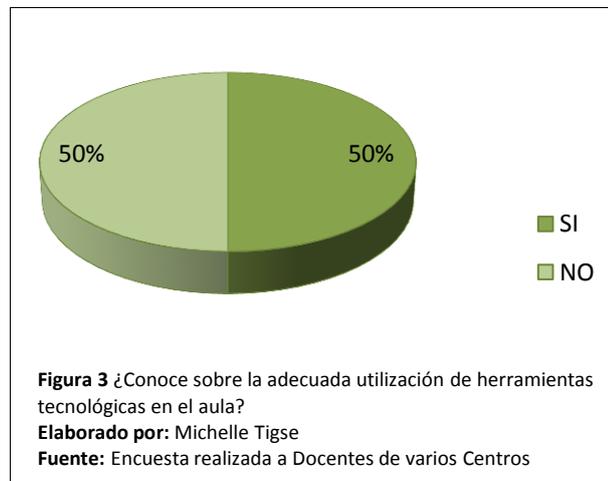
En los datos obtenidos a través de las encuestas se aprecia que el 99% de maestros han recibido alguna información sobre que es la tecnología investigativa y comunicativa, mas no la ponen en práctica a la hora de desarrollar actividades en el aula, a pesar de que se encuentren las herramientas tecnologías a su disposición y solo el 1% de docentes no han escuchado sobre el tema expuesto.

Tabla 3 – ¿Conoce sobre la adecuada utilización de herramientas tecnológicas en el aula?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	50%
NO	10	50%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse



Análisis de resultados

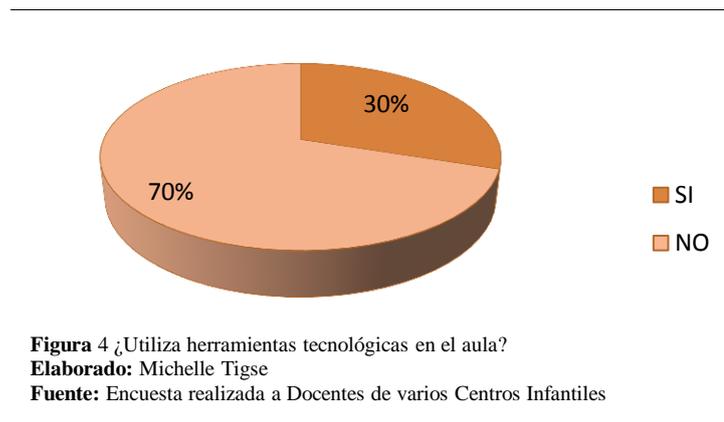
En esta gráfica se puede observar que el 50% de docentes no tiene conocimiento sobre el uso adecuado de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad; dejando de lado el impacto que provoca la utilización de los instrumentos tecnológicos en las actividades del aula, por otro lado el 50% de personas tiene un conocimiento básico sobre cómo aplicar herramientas tecnológicas en el aula.

Tabla 4 - ¿Utiliza herramientas tecnológicas en el aula?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	30%
NO	14	70%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse



Análisis de resultados

Se observa en la figura cuatro que el 70% de docentes no utilizan herramientas tecnológicas en el aula de esta manera desaprovechando las nuevas estrategias de trabajo en las diversas actividades y el 30 % de docentes si utilizan herramientas tecnológicas que fortalezcan las actividades realizadas en el aula.

Tabla 5 - ¿Crees q es necesario la supervisión del tiempo al utilizar herramientas tecnológicas en el aula?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	95%
NO	1	5%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse



Análisis de resultados

En 99% de los profesores está de acuerdo en que es indispensable controlar el tiempo de uso de las herramientas tecnológicas a los niños y niñas ya que son conscientes que el abuso de estas herramientas pueden perjudicar la salud mental del infante, el 1 % de maestros no están de acuerdo en la supervisión del tiempo que utilicen las herramientas tecnológicas los estudiantes

Tabla 6 – ¿Está de acuerdo con la implementación de nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje para aplicarlas a niños y niñas?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse

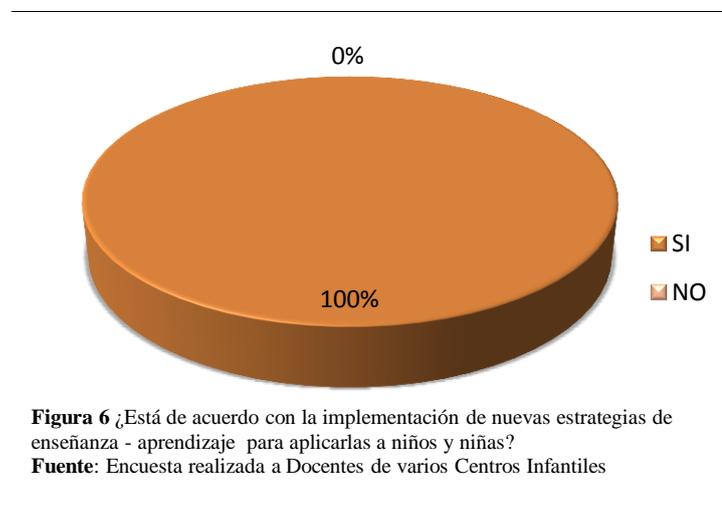


Figura 6 ¿Está de acuerdo con la implementación de nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje para aplicarlas a niños y niñas?

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

Análisis de resultados

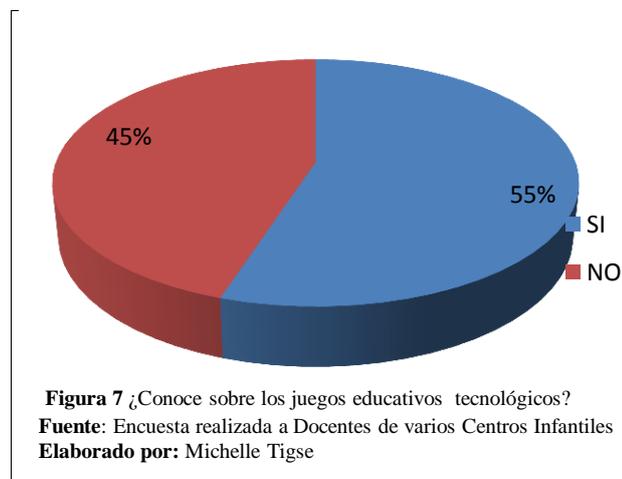
En resultado obtenido en la aplicación de las encuestas se encuentra que el 100% de los docentes están de acuerdo en que se debería aumentar nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje para aplicar en las actividades desarrolladas por los niños y niñas de centro infantil ya que esto ayuda al desarrollo integro, y a su vez a la adquisición de nuevas experiencias que aportan al aprendizaje personalizado de cada infante.

Tabla 7- ¿Conoce sobre los juegos educativos tecnológicos?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	55%
NO	9	45%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse



Análisis de resultados

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que el 45% de maestros desconocen sobre juegos educativos tecnológicos que podrían aplicarse en el aula, y el 55% de docentes tiene conocimiento sobre los juegos tecnológicos pero no los ponen en práctica con sus alumnos por la escasa información sobre los beneficios que proporcionan los mismos.

Tabla 8 – ¿Estaría dispuesto a aplicar juegos educativos tecnológicos en el aula?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles
Elaborado por: Michelle Tigse

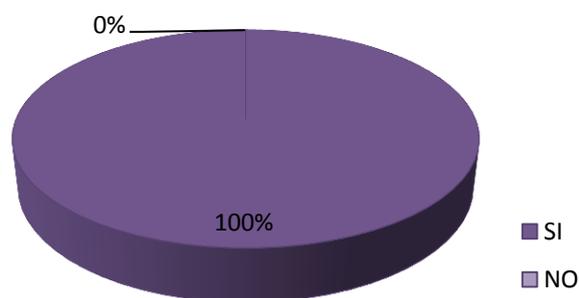


Figura 8 ¿Estaría dispuesto a aplicar juegos educativos tecnológicos en el aula?
Elaborado por: Michelle Tigse
Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

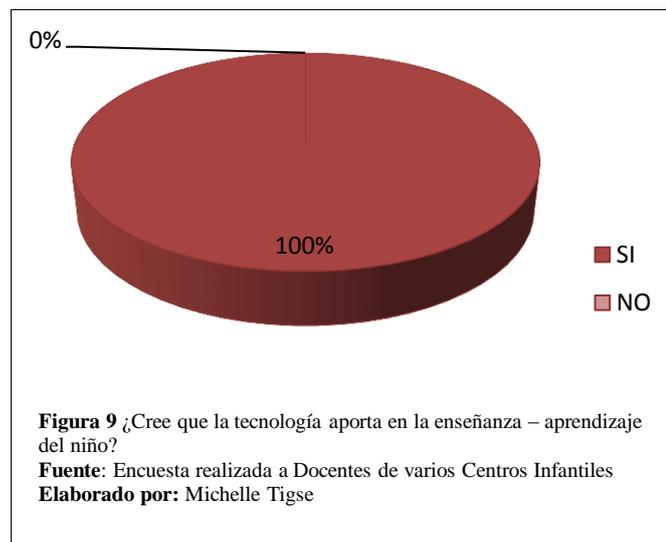
Análisis de resultados

Los resultados adquiridos es del 100% de docentes estaría dispuesto a emplear juegos educativos tecnológicos en el aula, porque estos aportan positivamente al desarrollo óptimo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas, de la misma manera es una forma lúdica no tradicionalista que llama la atención voluntaria de los infantes del centro infantil.

Tabla 9- ¿Cree que la tecnología aporta en la enseñanza – aprendizaje del niño?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles
Elaborado por: Michelle Tigse



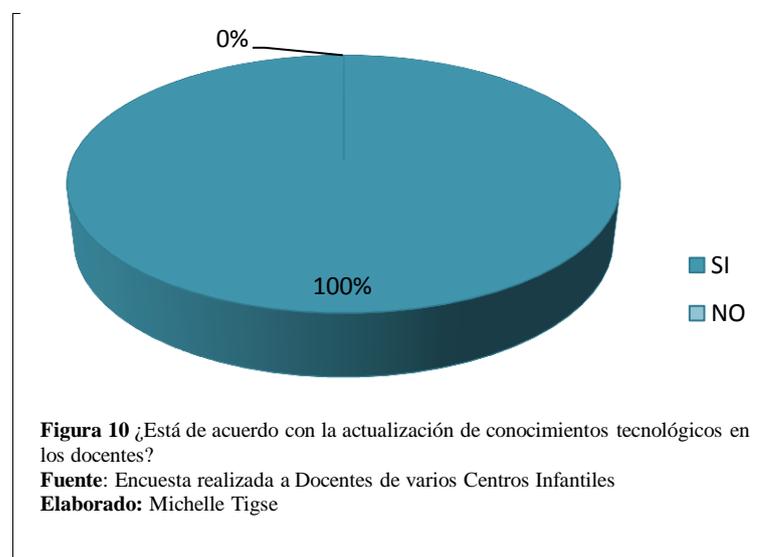
Análisis de resultados

Como resultado se observa que el 100% de docentes está de acuerdo que la tecnología aporta en el proceso de la enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad, mediante los juegos educativos tecnológicos, por tal motivo es que las actividades en el aula son importantes para el desarrollo integro de los estudiantes.

Tabla 10- ¿Está de acuerdo con la actualización de conocimientos tecnológicos en los docentes?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles
Elaborado por: Michelle Tigse



Análisis de resultados

En los datos recopilados se observa que el 100% de maestros están de acuerdo en que se debería estar en constante actualización de conocimientos sobre los usos tecnológicos debido a que aportan directamente al desarrollo en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los infantes porque las actividades resultan más didácticas en el aula.

5.04.03.02 Resultados obtenidos posterior a la socialización

Tabla 11. ¿Tiene conocimiento sobre que es tecnología?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse

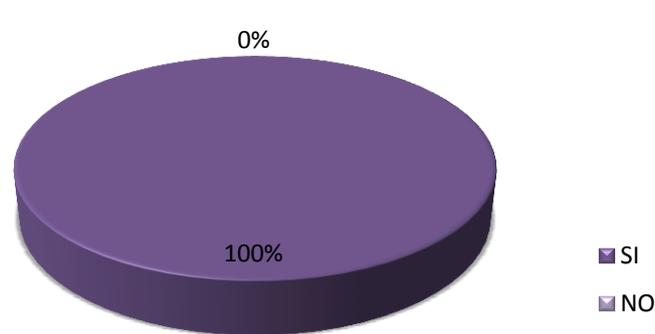


Figura 11: ¿Tiene conocimiento sobre que es tecnología?

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse

Análisis de resultados

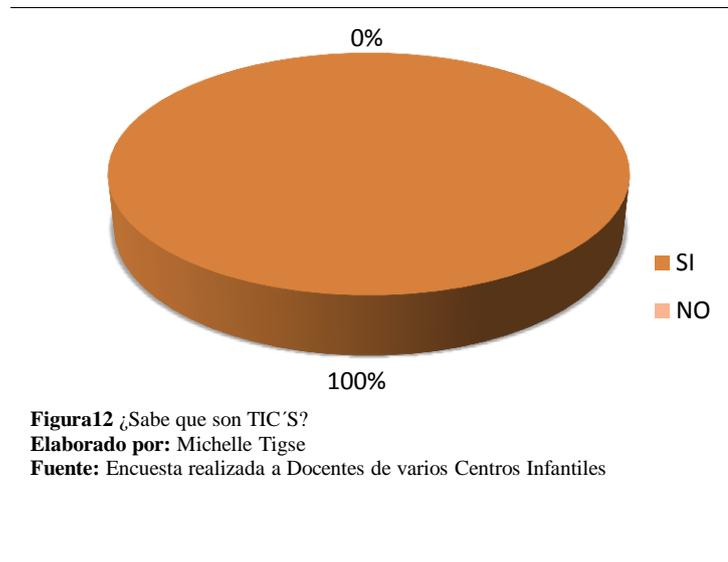
Al finalizar la socialización se obtuvo como resultado que todos los docentes llenaron sus vacíos, que acogieron de la mejor forma la información impartida, quedando de acuerdo que la tecnología es una herramienta fundamental que aporta a la enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas del Centro Infantil, con nuevas estrategias de estudio a través de las herramientas que tengan a su disposición.

Tabla 12 – ¿Sabe que son TIC'S?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varias Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse



Análisis de resultados

El 100 % de los maestros adquirieron conocimiento sobre la Tecnología Informativa y Comunicativa, los beneficios que proporcionan las TIC'S en la educación Inicial, como se desarrollan las actividades en el aula, utilizando las diferentes herramientas Tecnológicas dando un fin educativo para poder cumplir un objetivo en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad.

Tabla 13 – ¿Conoce sobre la adecuada utilización de herramientas tecnológicas en el aula?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	85%
NO	3	15%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse

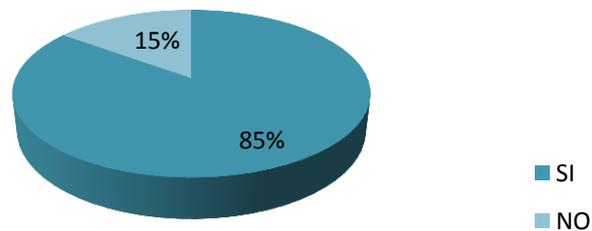


Figura 13 ¿Conoce sobre la adecuada utilización de herramientas tecnológicas en el aula?

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varios Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse

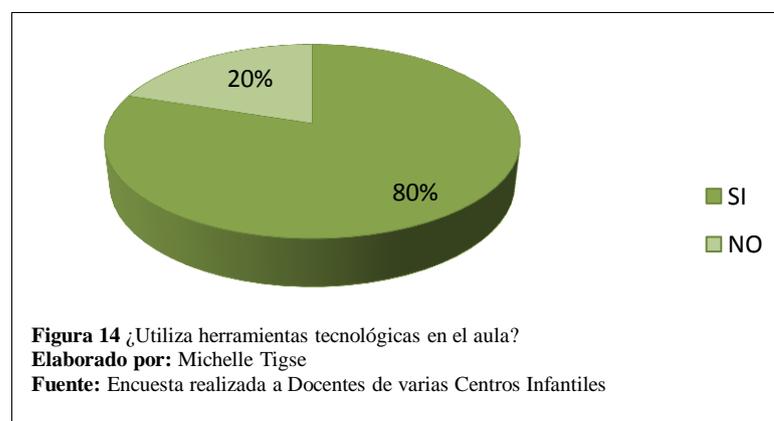
Análisis de resultados

En la interpretación de los resultados estadísticos se observa que el 17 % de los maestros, conocen sobre la adecuada utilización de herramientas tecnológicas que un apoyo en las actividades realizadas en el aula. Las cuales ayudan a desarrollar las destrezas y habilidades en el proceso de la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Centro Infantil.

Tabla 14 - ¿Utiliza herramientas tecnológicas en el aula?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	80%
NO	4	20%
TOTAL	20	100 %

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varias Centros Infantiles
Elaborado por: Michelle Tigse



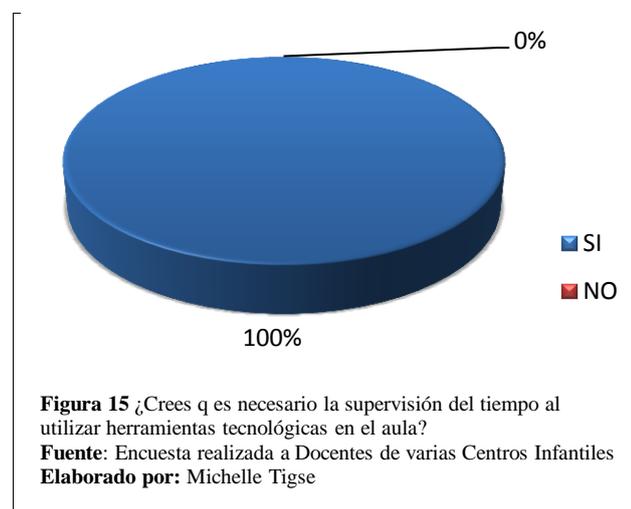
Análisis de resultados

En los maestros el 80 % de docentes esta dispuesto a dar uso educativo a las diversas herramientas tecnológicas que se encuentran en el aula, así promoviendo las nuevas experiencias en el niño y niña, además la tecnología le permite obtener aprendizaje motivados en el proceso de enseñanza – aprendizaje, donde los alumnos están dispuestos voluntariamente su atención en la actividad a realizar se el aula.

Tabla 15 - ¿Crees q es necesario la supervisión del tiempo al utilizar herramientas tecnológicas en el aula?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varias Centros Infantiles
Elaborado por: Michelle Tigse



Análisis de resultados

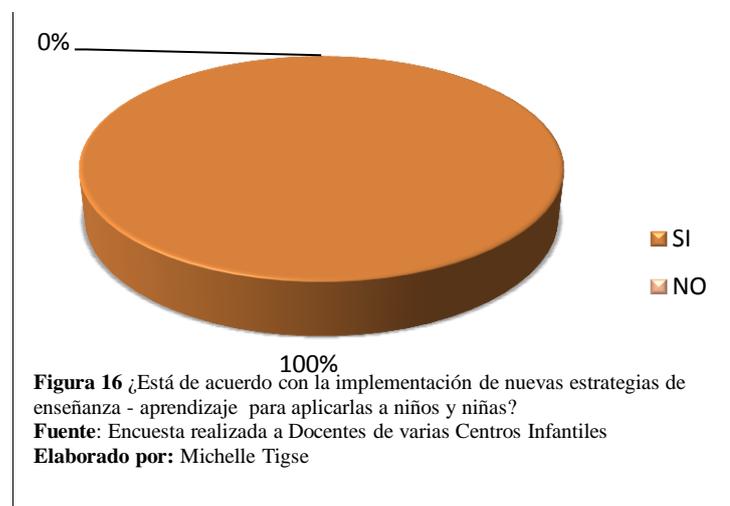
Los datos estadísticos muestran que el 100% de docentes, están de acuerdo que es necesario supervisar el tiempo en la utilización de herramientas tecnológicas, debido a que el uso adecuado de la misma, proporciona beneficios en el desarrollo íntegro del niño y niña de 5 años de edad, en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el cual permitirá una mejor percepción de la actividad.

Tabla 16 – ¿Está de acuerdo con la implementación de nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje para aplicarlas a niños y niñas?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varias Centros Infantiles

Elaborado por: Michelle Tigse



Análisis de resultados

El 100% de los docentes se mantiene con la idea que es esencial la aplicación de cambios para el bienestar de los alumnos y fundamental la aplicación de nuevas estrategias de estudio, debido que a través de estas los infantes pueden adquirir nuevas experiencias, con un aprendizaje más dinámico, todo gracias a las herramientas tecnológicas que se puede utilizar en cada aula de los diferentes Centros Infantiles.

Tabla 17- ¿Conoce sobre los juegos educativos tecnológicos?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100 %

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varias Centros Infantiles
Elaborado por: Michelle Tigse

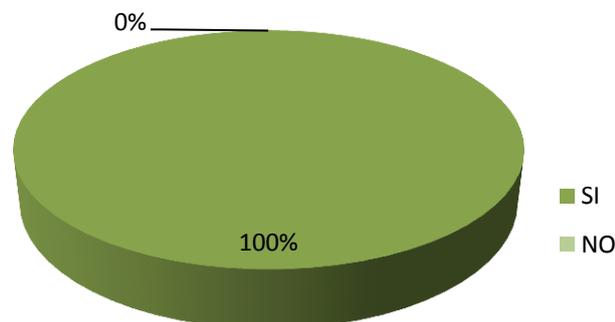


Figura 17 ¿Conoce sobre los juegos educativos tecnológicos?
Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varias Centros Infantiles
Elaborado por: Michelle Tigse

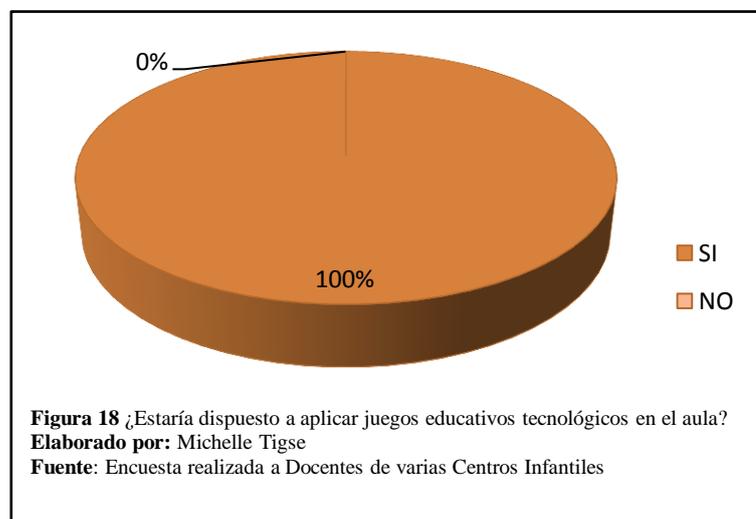
Análisis de resultados.

De acuerdo a los datos obtenidos en las encuestas realizadas se observa que el 100% de docentes ya conoce sobre los juegos educativos tecnológicos, sobre cómo debe aplicar cada juego, conociendo la edad del niño y respetando los límites de tiempo que se debe utilizar en cada actividad, para proporcionar un dinamismo en la clase donde el niño es participe de sus propios conocimiento a través de los juegos tecnológicos educativos.

Tabla 18 – ¿Estaría dispuesto a aplicar juegos educativos tecnológicos en el aula?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varias Centros Infantiles
Elaborado por: Michelle Tigse



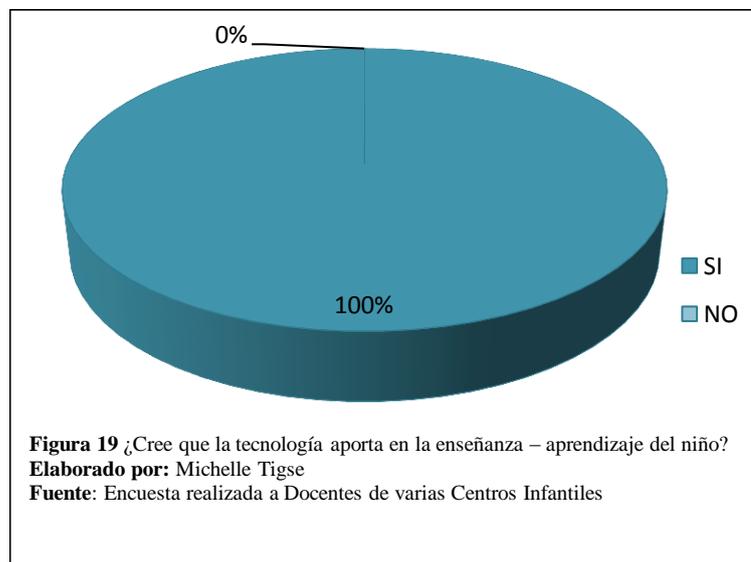
Análisis de resultados.

Los datos estadísticos muestran que el 100% de los maestros muestran un interés en aplicar los juegos tecnológicos en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas, llegando a una conclusión que estos ayudaran a desarrollar las habilidades y destrezas que poseen los alumnos, todo esto a través de las experiencias que le proporciona cada docente por medio de las actividades en el aula.

Tabla 19- ¿Cree que la tecnología aporta en la enseñanza – aprendizaje del niño?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varias Centros Infantiles
Elaborado por: Michelle Tigse



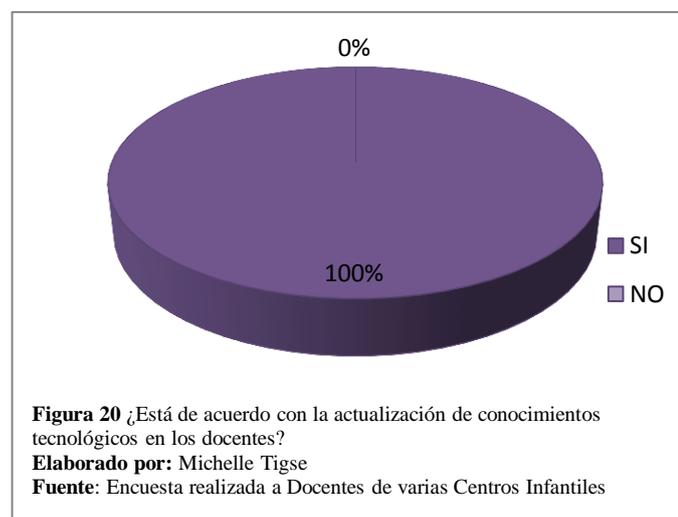
Análisis de resultados

Las encuestas realizadas luego de hacer la socializo se observó, que los docentes confirmaron su idea de que la tecnología aporta de una manera satisfactoria a los niños y niñas en su proceso de enseñanza – aprendizaje, por tal motivo los maestros concientizan en que ellos son responsables de desarrollar actividades educativas que promuevan la utilización de las herramientas tecnológicas.

Tabla 20- ¿Está de acuerdo con la actualización de conocimientos tecnológicos en los docentes?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes de varias Centros Infantiles
Elaborado por: Michelle Tigse



Análisis de resultados

El 100% de los docentes está al pendiente, que es importante la actualización de conocimientos debido que a través de ellos, cada docente se desarrolla como persona y cumple de mejor manera sus actividades en las diferentes aulas.

5.05. Orientación para el estudio

5.05.01. La Tecnología.

Según el respetado filósofo Jaspers 1980 escribía “La tecnología es sólo un medio, ni bueno ni malo en sí. Todo depende de lo que el hombre haga con elle, para qué propósito le sirva, bajo qué condiciones la utilice” pag.53. Sin lugar a dudas el modo en que las personas vivimos, se aprende y se trabaja está cambiando con rapidez. La explosión de la tecnología es quizás el indicador más poderoso del rápido cambio social. Cada vez es mayor la presencia de ordenadores en el hogar, colegio y lugar de trabajo. . (Steve Jobs, 1992)

Los ordenadores proporcionan a las personas medios poderosos para transmitir, acceder, e interpretar la cantidad creciente de información. La tecnología puede ayudar a un niño de dos años a aprender palabras y desarrollar la curiosidad. Los niños menores de cinco años tienen una habilidad sorprendente para saber cómo dominar las nuevas tecnologías. Desde teléfonos inteligentes hasta tabletas y juegos de consola, no es inusual ver a un niño de uno o dos años deslizar de forma intuitiva las pantallas y presionar los botones con seguridad. (López, 2011)

5.05.01.01 Beneficios de la tecnología.

Las nuevas TICS están promoviendo una nueva visión del conocimiento y del aprendizaje, afectando a los roles desempeñados por las instituciones y los participantes en el proceso de enseñanza -aprendizaje, a la dinámica de creación y diseminación del conocimiento y a muchas de las prioridades de las actuales inquietudes curriculares. (Bartolomé, 1997)

5.05.02 Guía de uso de tecnología para niños y adolescentes

En el medio que se desarrollan las personas, están invadidos de medios tecnológicos, páginas web, video juegos, et. Por lo que se pone en conocimiento de todas las personas que es primordial, el control del tiempo al momento de utilizar la tecnología, debido el exceso uso de las mismas puede provocar problemas psicológicos y físicos sin importar la edad que se tenga. (Bartolomé, 1997)

Edad de desarrollo	¿Cuánto?	Programas sin violencia	Dispositivos portátiles	Videojuegos sin violencia	Videojuegos violentos	Videojuegos violentos online y/o pornografía
0-2 años	Nada	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
3-5 años	1 h/día	✓	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
6-12 años	2 h/día	✓	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
13-18 años	2 h/día	✓	✓	30 min/día	30 min/día	Nunca

Gráfico 21 Guía de uso de tecnología para niños y adolescentes

Fuente: www.guia.tecnologica-para-niñosyniñas

5.05.03 Materiales tecnológicos

Las herramientas de capacitación técnica buscan mejorar la calidad y pertinencia de los procesos de formación técnico profesional de los estudiantes en formación en el sistema educativo nacional. Por videojuego buscan motivar en interés por el aprendizaje, ofreciendo un dispositivo que es interesante y desafiante para muchos de los niños y niñas. Unas de las herramientas tecnológicas se encuentra a disposición de las personas que aportan al desarrollo de la enseñanza, aprendizaje de los niños, utilizándola de una manera de una manera adecuada se saca provecho de los múltiples beneficios de los aparatos tecnológicos, entre ellos se tenemos. (Tekit , Investigación Aplicada de la UST, Santiago, 2009)

5.05.03.01 El computador

Dispositivo mecánico-electrónico que procesa Información numérica, alfanumérica capaz elaborar gráficos, imágenes , diseños , sonidos y le brinda una gama de información al usuario de una manera fácil , sencilla y Práctica . (Marshall McLuhan, 2000)

- **Hardware** : son los componentes físicos: CPU y dispositivos periféricos
- **Software**: Conjunto de programas escritos para la computadora.
- **Programa**: Conjunto de instrucciones escritas que hacen funcionar la computadora.

5.05.03.01.01 Partes de una computadora.

Menciones y define las partes de una computadora. (Marshall McLuhan, 2000)

-  Monitor ò Pantalla
-  Ratón ò Mouse
-  Teclado3
-  CPU
-  Impresora
-  Cornetas
-  Micrófono
-  Cámara
-  Scanner
-  Regulador de Voltaje
-  Unidad de CD.
-  Unidad de Diskette y otros.

El Monitor o Pantalla:

Es el periférico de salida más utilizado, porque permite una comunicación inmediata con el usuario al mostrar la entrada de datos suministrados por él. La tecnología en la fabricación de monitores es muy compleja y no es propósito ahora de profundizar en estos aspectos. Sí se va a tratar superficialmente para que sepa cuáles son los parámetros que más nos van a interesar a la hora de elegir nuestro monitor. (Marshall McLuhan, 2000)

El Micrófono:

Es un dispositivo de entrada que convierte las señales acústicas en señales eléctricas. (Marshall McLuhan, 2000)

El Teclado:

El teclado es un componente al que se le da poca importancia, especialmente en los ordenadores clónicos. Sin embargo es un componente esencial, pues es el que permitirá que nuestra relación con el ordenador sea fluida y agradable, de hecho, junto con el ratón son los responsables de que se pueda interactuar con nuestra máquina. (Marshall McLuhan, 2000)

Las partes del teclado:

El Teclado Alfanumérico:

Un teclado alfanumérico es aquel que contiene números y letras en las mismas teclas. Generalmente se encuentran en teléfonos y celulares. También pueden aparecer en computadoras portátiles, cajeros automáticos o cualquier dispositivo en el que los números y las letras sean igualmente necesarios. En los teléfonos el número "1" por lo general carece de letras; cada una de las otras teclas contiene solamente tres letras en orden alfabético. (Pavón, F. 2001, parr. 3)

Tiene todas las teclas del alfabeto, los diez dígitos decimales y los signos de puntuación y de acentuación. El teclado numérico: Para que funciones el teclado numérico debe estar activada la función "Bloquear teclado numérico". Caso contrario, se debe pulsar la tecla [Bloq Lock] o [Num Lock] para activarlo. Al pulsarla se puede observar que, en la esquina superior derecha del teclado, se encenderá la lucecita con el indicador [Bloq Num] o [Num Lock]. Se parece al teclado de una calculadora y sirve para ingresar rápidamente los datos numéricos y las operaciones matemáticas más comunes: suma, resta, multiplicación y división. (Pavón, F. 2001, parr. 5)

Las Teclas de Función:

Estas teclas, de F1 a F12, sirven como "atajos" para acceder más rápidamente a determinadas funciones que le asignan los distintos programas. en general, la tecla F1 está asociada a la ayuda que ofrecen los distintos programas, es decir que, pulsándola, se abre la pantalla de ayuda del programa que se esté usando en este momento.(Rodriguez,1995,pag.132)

Las teclas de Control:

Si se está utilizando un procesador de texto, sirve para terminar un párrafo y pasar a un nuevo renglón. Si se está ingresando datos, normalmente se usa para confirmar el dato que se acaba de ingresar y pasar al siguiente. Estas teclas sirven para mover el cursor según la dirección que indica cada flecha. Sirve para retroceder el cursor hacia la izquierda, borrando simultáneamente los caracteres. Si se está escribiendo en minúscula, al presionar esta tecla simultáneamente con una letra, esta última quedará en mayúscula, y viceversa, si se está escribiendo en mayúscula la letra quedará minúscula. (Rodriguez,1995,pag.132)

El Ratón o Mouse :

Es un periférico de ordenador, generalmente fabricado en plástico, que se puede considerar, al mismo tiempo, como un dispositivo de entrada de datos y de control, dependiendo del software que maneje en cada momento. (Marshall McLuhan, 2000)

Las Impresoras:

Esta es la que permite obtener en un soporte de papel: copia visualizable, perdurable y transportable de la información procesada por un computador. Algunos sitios web ofrecen una versión impresora-amistosa, esto significa que ofrecen una versión de la página para imprimir que contiene la misma información pero que no tiene todos los gráficos o anuncios con lo que ahorras un poco de tinta. Si se quiere imprimir un sitio web, utiliza siempre la versión impresora-amistosa, si está disponible. Además, si la página que vas a imprimir es relativamente corta, selecciona imprimir página 1 de 1 en el menú de la impresora para no desperdiciar una segunda hoja del papel solamente imprimiendo la barra inferior de navegación. Siempre puede imprimir la página 2 de 2 más adelante, en caso de que no se haya impreso todo lo que querías. (Hughes, 2010)

El Escáner o Digitalizador de Imágenes:

Son periféricos diseñados para registrar caracteres escritos, o gráficos en forma de fotografías o dibujos, impresos en una hoja de papel facilitando su introducción la computadora convirtiéndolos en información binaria comprensible para ésta. Al obtenerse una imagen digital se puede corregir defectos, recortar un área específica de la imagen o también digitalizar texto mediante técnicas de OCR. Estas funciones las puede llevar a cabo el mismo dispositivo o aplicaciones especiales. Hoy en día es común incluir en el mismo aparato la impresora y el escáner. Son las llamadas impresoras multifunción. También están surgiendo el usar como escáner la cámara de los teléfonos inteligentes, con programas como CamScanner. (Philippe, 2014)

Unidad central de proceso o CPU:

Conocida por sus siglas en inglés, CPU), circuito microscópico que interpreta y ejecuta instrucciones. La CPU se ocupa del control y el proceso de datos en las computadoras. Generalmente, la CPU es un microprocesador fabricado en un chip, un único trozo de silicio que contiene millones de componentes electrónicos. (Marshall McLuhan, 2000)

El microprocesador de la CPU está formado por una unidad aritmético-lógica que realiza cálculos y comparaciones, y toma decisiones lógicas (determina si una afirmación es cierta o falsa mediante las reglas del álgebra de Boole). Una serie de registros donde se almacena información temporalmente, y por una unidad de control que interpreta y ejecuta las instrucciones. Para aceptar órdenes del usuario, acceder a los datos y presentar los resultados, la CPU se comunica a través de un conjunto de circuitos o conexiones llamado bus. El bus conecta la CPU a los dispositivos de almacenamiento (por ejemplo, un disco duro), los dispositivos de entrada, por ejemplo, un teclado o un mouse y los dispositivos de salida por ejemplo, un monitor o una impresora. (Marshall McLuhan, 2000)

Memoria RAM:

Memoria principal o RAM, abreviatura del inglés Random Access Memory, es el dispositivo donde se almacenan temporalmente tanto los datos como los programas que la CPU está procesando o va a procesar en un determinado momento. Por su función, es una amiga inseparable del microprocesador, con el cual se comunica a través de los buses de datos. (Marshall McLuhan, 2000)

Por ejemplo, cuando la CPU tiene que ejecutar un programa, primero lo coloca en la memoria y recién después lo empieza a ejecutar lo mismo ocurre cuando necesita procesar una serie de datos; antes de poder procesarlos los tiene que

llevar a la memoria principal. Esta clase de memoria es volátil, es decir que, cuando se corta la energía eléctrica, se borra toda la información que estuviera almacenada en ella. Por su función, la cantidad de memoria RAM de que disponga una computadora es un factor muy importante; hay programas y juegos que requieren una gran cantidad de memoria para poder usarlos. Otros andarán más rápido si el sistema cuenta con más memoria RAM. (Marshall McLuhan, 2000)

La Memoria Caché

Dentro de la memoria RAM existe una clase de memoria denominada Memoria Caché que tiene la característica de ser más rápida que las otras, permitiendo que el intercambio de información entre el procesador y la memoria principal sea a mayor velocidad. (Ruiz, 1999)

Memoria de sólo lectura o ROM

Su nombre viene del inglés Read Only Memory que significa Memoria de Solo Lectura porque la información que contiene puede ser leída pero no modificada. En ella se encuentra toda la información que el sistema necesita para poder funcionar correctamente porque los fabricantes guardan allí las instrucciones de arranque y el funcionamiento coordinado de la computadora no son volátiles, pero se pueden deteriorar a causa de campos magnéticos demasiado potentes. (Ruiz, 1999)

En la memoria ROM, aunque se apague, esta memoria no se borra. El BIOS de una PC (Basic Input Operative System) es una memoria ROM, pero con la facultad de configurarse según las características particulares de cada máquina. Esta configuración se guarda en la zona de memoria RAM que posee este BIOS y se mantiene sin borrar cuando se apaga la PC, gracias a una pila que hay en la placa principal.

Cuando la pila se agota se borra la configuración provocando, en algunos equipos, que la máquina no arranque. El teclado permite comunicarnos con la computadora e ingresar la información. Es fundamental para utilizar cualquier aplicación. El teclado más común tiene 102 teclas, agrupadas en cuatro bloques: teclado alfanumérico, teclado numérico, teclas de función y teclas de control. (Marshall McLuhan, 2000)

5.05.03.02 Televisor.

El televisor es un aparato electrónico que permite la recepción y reproducción de señales de televisión. Generalmente, consta de una pantalla y mandos o controles; fue creado el 26 de Enero del año 1926 por el ingeniero y físico escocés John Logie Baird, y al día de hoy se ha convertido en uno de los aparatos más populares del mundo, ostentando un enorme uso cotidiano. (Marció Mancuso, 1884)

El funcionamiento del televisor se basa en el fenómeno de la fotoelectricidad, el cual es el absoluto responsable de que la luz se transforme en corriente eléctrica en una cámara que es plausible de transmitirse por ondas de alta frecuencia, las cuales, llegan hasta las antenas de recepción y en ese momento es donde se produce la reproducción de la imagen en la pantalla de cada televisor. (Marció Mancuso, 1884)

5.05.03.03 INFOCUS

Un proyector de vídeo o vídeo proyector es un aparato que recibe una señal de vídeo y proyecta la imagen correspondiente en una pantalla de proyección usando un sistema de lentes, permitiendo así mostrar imágenes fijas o en movimiento. Todos los proyectores de vídeo utilizan una luz muy brillante para proyectar la imagen, y los más modernos pueden corregir curvas, borrones y otras inconsistencias a través de los ajustes manuales. Los proyectores de vídeo son mayoritariamente usados en salas de presentaciones o conferencias, en aulas docentes, aunque también se pueden encontrar aplicaciones para cine en casa. La señal de vídeo de entrada puede provenir de diferentes fuentes, como un sintonizador de televisión terrestre o vía satélite, un ordenador personal (Camilo Perdomo, 2012)

5.05.04 Tecnología educativa

La educación en una sociedad caracterizada por un desarrollo tecnológico avanzado, no deja de sentir el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S). Incorporar las TIC'S a la educación se convierte casi en una necesidad, donde la discusión, más allá de referirse a su incorporación, debe orientarse al cómo elevar la calidad del proceso de enseñanza - aprendizaje con las mismas y cómo integrarlas de manera tal que lo educativo trascienda lo tecnológico; en esta búsqueda los autores del libro "Tecnología Educativa" dan un aporte significativo para la discusión. (Julio Cabero. 1999)

Las nuevas formas de concebir el conocimiento en una sociedad signada por el auge y desarrollo de la información y las telecomunicaciones, y la incorporación de estos avances al contexto educativo, implican que la estructura organizativa, la infraestructura y la formación docente deben transformarse para afrontar tales avances en la búsqueda de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. (Julio Cabero. 1999)

5.05.05 Tecnología de la información y la comunicación (TIC'S)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son herramientas teórico conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada. Los soportes han evolucionado en el transcurso del tiempo (telégrafo óptico, teléfono fijo, celulares, televisión) ahora en ésta era se puede hablar de la computadora y de la Internet.

El uso de las TIC representa una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos. Las tecnologías de la información y la comunicación agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de la informática, internet y las telecomunicaciones. (Laguna.2009)

5.06 Enseñar y aprender con nuevos métodos.

En lo que respecta a los aprendizajes electrónicos, esto es, las formas de educación que utilizan medios informáticos (computadores, redes locales, autopistas informáticas, recursos multimedia), el autor parte del postulado de que dichos medios ejercerán en el futuro inmediato un gran impacto sobre las formas de aprender; esto teniendo en cuenta que, por ejemplo, la conexión a redes informáticas facilita la

comunicación y la interactividad (correo electrónico) a distancia así como el acceso a la información, permite también la ampliación de los recursos pedagógicos con que cuentan los docentes y los educandos para adelantar el proceso de enseñanza-aprendizaje y propicia un enriquecimiento de las prácticas cognitivas de orden superior, análisis, razonamiento, abstracción.

El computador, los multimedia, las redes informáticas, influirán en las formas de aprender, estos nuevos elementos no son más que herramientas que -como cualquier otro avance tecnológico pueden ser utilizadas bien o mal, pero que por sí solas no garantizan cambios en las maneras de afrontar el hecho educativo, pues se puede presentar el caso de que una función tecnológica correcta el uso de una red local en una institución educativa- se ponga al servicio de una práctica pedagógica tradicional.

La tecnología por sí misma no genera una transformación de las prácticas de aprendizaje, porque puede conservar los esquemas antiguos e incluso aumentar la rigidez del sistema”. Pese a lo expuesto por el autor, la presencia de un computador en el salón de clases implicará, desde luego, un cambio en el comportamiento de los agentes del proceso pedagógico. Por lo tanto, no se trata tampoco de rechazar la tecnología sino de establecer claramente la forma como ésta se va a utilizar para que favorezca cambios en las formas de aprendizaje y en los procesos cognitivos de los estudiantes. (Sánchez, 2011)



Figura 21 enseñanza- aprendizaje

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=tecnologia+en+niños>.

5.07 El juego

Según María Montessori 1902 el juego es una estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el proporciona parte de esa estimulación. Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez. Por medio del juego los niños experimentan de manera segura, debido que aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones (Pellis, 2006)

El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrolla las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño y niña. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño

y niña empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses. El juego les ayuda a cumplir con las funciones cognitivas, como: (Ortiz, 2005)

- ✚ Contacto visual
- ✚ Permanencia de objetos
- ✚ Lapso de atención
- ✚ Imitación
- ✚ Juego simbólico
- ✚ Atención visual y auditiva
- ✚ Causa y efecto
- ✚ Uso de objetos

5.07.01 Beneficios mencionados por la asociación para la educación de niños pequeños son.

- ❖ El juego es una forma de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y el espíritu. Hasta los nueve años los niños los niño/a aprenden mejor cuando la persona participa como un todo.
- ❖ El juego disminuye la tensión.. En el juego, los adultos no interfieren y los niños se relajan.
- ❖ Los niños expresan y resuelven aspectos emocionales de las experiencias cotidianas a través del juego no estructurado.

- ❖ Los niños a los que se les permite jugar con libertad con los compañeros desarrollan habilidades como: la cooperación, la ayuda, el acto de compartir y resolución de problemas.
- ❖ El desarrollo de las habilidades perceptuales de los niños puede verse afectado cuando obtienen gran parte de su experiencia a través de la televisión, las computadoras, los libros, las hojas de trabajo y los medios de comunicación masiva que requieren únicamente el uso de dos sentidos. Los sentidos del olfato, tacto y gusto, así como el sentido del movimiento a través del espacio, son formas poderosas del aprendizaje.
- ❖ Los niños que tienen menos restricciones para salir al aire libre adquieren habilidades para moverse en el mundo.

5.07.02 Características del juego.

- El juego contribuye a la formación del símbolo en el niño.
- Mediante él asimila lo real mediante esquemas de acción.
- Asimila y acomoda la realidad a las características de su desarrollo cognitivo, de su comprensión de ésta.
- Entre los 2 y los 4 años aparece el juego simbólico que supone la representación de la imagen mental.
- De 4 a 6 años, y como resultado de una vida más colectiva, aparece el juego de reglas y la regla reemplaza al símbolo.

- De 6 a 11, el juego adquiere una dimensión más social y las reglas entre jugadores se hacen más complejas, requiriendo una representación simultánea y más abstracta por parte de ellos.



Figura 22 El juego

Fuente: <http://archivo.de10.com.mx/cultura-digital/2013/>

5.07.03 Los beneficios de los juegos tecnológicos

Algunos estudios han demostrado que, por ejemplo, los videojuegos estimulan la coordinación psicomotora del niño, sus estrategias para la resolución de problemas bajo determinadas condiciones, la capacidad para perseverar en una tarea. Además, le aportan algunas experiencias que no pueden vivir a través de los juegos tradicionales, incluso existen juegos específicos para tratar algunas discapacidades o problemas de aprendizaje.

5.07.03.01 *El juego como proceso de socialización.*

Mediante el juego el niño ensaya y practica muchas de las actividades a las que se enfrentará en la vida adulta. Por eso, a partir de los cuatro años gran parte de la actividad lúdica del niño se invierte en la imitación de modelos. Y normalmente estos modelos son tomados de los adultos que rodean al niño y niña. Luego jugar con juguetes electrónicos que requieran el manejo de joysticks, ratones, botones y teclas, pantallas o interfaces, asegurará la posterior adaptación del niño al mundo tecnológico en el cual vivimos. (GARCIA, 2002)

El problema es el de la insensibilización. Igual que el niño adopta modelos de conducta mediante el juego, adquiere también valores y actitudes. Y en muchos de estos juegos, por muy virtuales que sean, se normaliza la violencia como medio para resolver conflictos, o se justifican conductas discriminatorias.

5.08 GUÍA

Diversas opiniones son las que se establecen entorno al origen etimológico de la palabra guía, sin embargo, una de las más sólidas y aceptadas es que dicho término proviene en concreto del gótico vitan que puede traducirse como “vigilar u observar”. Una guía es algo que tutela, rige u orienta. A partir de esta definición, el término puede hacer referencia a múltiples significados de acuerdo al contexto.

Una guía puede ser el documento que incluye los principios o procedimientos para encauzar una cosa o el listado con informaciones que se refieren a un asunto específico. Se conciben como un material de apoyo al aprendizaje que estructura los esfuerzos de estudio e intenta mejorar el aprendizaje sugiriendo a los estudiantes una secuencia dosificada para trabajos. (Duchastel 2000).

5.08.01 Tipos de guía



Figura 23 Guías

Fuente: <http://universitarios.universia.es/tecnologia/guias-tecnologicas/>

Las guías sin depender del tipo a utilizar en una información destinada a un grupo de personas, os ofrece diversidad de conocimientos importantes, a la misma vez funcionalidad y por último intencionalidad pedagógica sobre el aporte que se está dando a los temas expuestos y cuáles son las alternativas de cambio. (Duchaste 2000, parr. 9).

- ✚ Guías de Motivación
- ✚ Guías de Aprendizaje
- ✚ Guías de comprobación
- ✚ Guías Didácticas
- ✚ Guías de síntesis
- ✚ Guías de Aplicación
- ✚ Guías de estudio
- ✚ Guías de lectura
- ✚ Etc.

5.09 Manual de usuario

Un manual es una publicación que incluye los aspectos fundamentales de una materia. Se trata de una guía que ayuda a entender el funcionamiento de algo, o bien que educa a sus lectores acerca de un tema de forma ordenada y concisa. Un usuario es, por otra parte, la persona que usa originalmente algo o que es destinataria de un producto o de un servicio.

Un manual de usuario es, por lo tanto, un material informativo que busca brindar asistencia a los sujetos que usan un sistema. Más allá de su especificidad, los autores de los manuales intentan apelar a un lenguaje ameno y simple para llegar a la mayor cantidad posible de receptores.

Dada su complejidad, todos los productos electrónicos o informáticos suelen contar con su propio manual de usuario. Los artículos más simples como una pelota o una mesa, no requieren de explicaciones para que los consumidores sepan cómo utilizarlos.

5.10 Adobe flash

Macromedia Flash 8 es una aplicación orientada a crear aplicaciones y contenidos dinámicos para Internet, es decir, utilidades interactivas y multimedia con una amplia posibilidad de animación. El resultado de las películas Flash, aparte de tener una gran calidad visual, está asegurado en la mayoría de plataformas con la amplia distribución de su reproductor, Macromedia Flash Player. (Huxlex, 2005)

Por este motivo se puede decir que es una herramienta muy compatible cuyas aplicaciones abarcan cada vez un espectro más amplio, desde animaciones publicitarias on-line, presentaciones de proyectos, webs interactivos, hasta creación de juegos. En esta información se basa en la versión más novedosa del programa: Flash 8. Se dedica a profundizar en sus posibilidades para la animación, junto con sus opciones de importar archivos multimedia nuevas opciones de inclusión de vídeo. (Huxlex, 2005)

Adobe Flash Player es una aplicación en forma de reproductor multimedia creado inicialmente por Macromedia y actualmente distribuido por Adobe Systems. Permite reproducir archivos SWF que pueden ser creados con la herramienta de autoría Adobe

Flash, con Adobe Flex o con otras herramientas de Adobe y de terceros. Estos archivos se reproducen en un entorno determinado. En un sistema operativo tiene el formato de aplicación del sistema, mientras que si el entorno es un navegador, su formato es el de un Plug-in u objeto ActiveX.

5.10.01 Panel y Barra De Herramientas

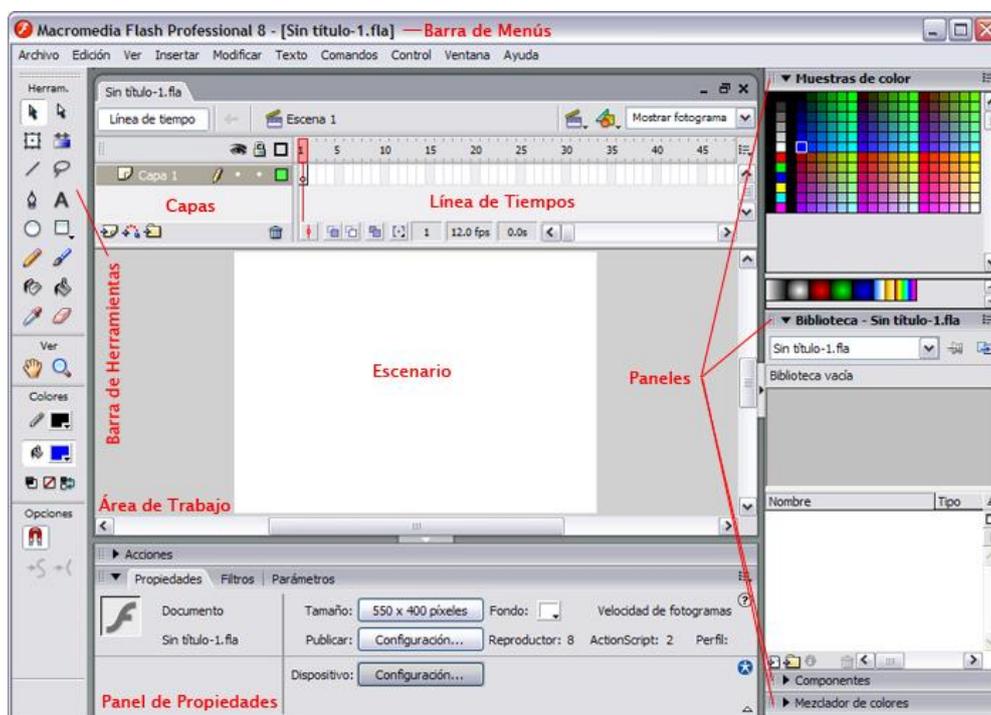


Figura 24 panel de control

Fuente : http://www.aulaclic.es/flash8/t_3_1.htm

1. El primer grupo ofrece las diferentes herramientas con que se cuenta para crear y modificar cualquier dibujo en el área de trabajo. En este caso se ve activada la herramienta de Selección y Movimiento (esquina superior izquierda). (Huxlex, 2005)

2. Éstas son las herramientas de ayuda para la visualización del área de trabajo

3. El controlador de color de Flash está dividido en el color de contorno y de relleno. Muy similar al de otros programas vectoriales como Freehand.

4. Al final del panel aparecerán las opciones de la herramienta que se tengas activada. En este caso las opciones de la herramienta de Selección y Movimiento. Para utilizar cualquiera de las herramientas del panel se sigue los pasos siguientes:

1. Dar clic en la herramienta que se requiere utilizar o bien se prueba el carácter del teclado de la herramienta.

Entorno De Trabajo Flash

- ARCHIVO: Junto con el menú de Edición, es un menú común en cualquier programa. Se permite manejar el flujo de trabajo con los diferentes archivos. Desde menú se abre los documentos de trabajo, se guarda y publica. (Huxlex, 2005)

- **EDICIÓN:** Al igual que en otros programas, desde este menú se puede realizar acciones de gestión y desplazamiento (Copiar, Cortar, Pegar). (Huxlex, 2005)

- **VER:** Se facilita el trabajo en la creación de una película Flash desde el punto de vista de cómo ver el área de trabajo. Incluye las opciones de ayuda al dibujo, como son las reglas o la cuadrícula. (Huxlex, 2005)

- **INSERTAR:** hace referencia a todos los componentes que se pueden ir incluyendo en una película Flash; desde los símbolos, los fotogramas con diferentes cualidades o las escenas de que se compone la película final, es uno de los más usados. (Huxlex, 2005)

- **MODIFICAR:** Desde este menú se puede alterar cualquier componente de la película, incluso la película en sí misma(es uno de los más usados).

- **TEXTO:** Se permitirá controlar los diversos atributos aplicados al texto (no se lo usa mucho).

- **COMANDOS:** Este nuevo menú administra la ejecución de acciones pres programados llamadas comandos.

- **CONTROL:** Rige la reproducción de la animación. Más que este menú se usa la barra de herramientas de mismo nombre que se vera más adelante.

- VENTANA: Este menú gobierna la visualización y organización de toda la interfaz del programa. Desde aquí se puede visualizar y ocultar cualquier panel o barra de herramientas que desees.

5.11 Formulación del proceso de la aplicación de la propuesta

El taller está destinado a docentes de varios Centros Infantiles donde se pone a disposición la actualización del uso adecuado de las herramientas tecnológicas en el proceso – enseñanza de niños y niñas de 5 años de edad, el cual ayudará al desarrollo de habilidades

Para la aplicación se realizó:

5.11.01 TALLER

- Bienvenida
- Palabras de introducción

5.11.01. Video de motivación

El docente es Como viaje en tren.-

https://www.youtube.com/results?search_query=el+docente+es+como+viaje+en+el+tren

5.11.02. Reglas de Oro

- Apagar los celulares
- No hablar mientras el expositor está hablando.
- Preguntas al final del taller
- Estar dispuesto a colaborar

5.11.03 Video sobre el tema dando reflexión para concienciar el problema y la realidad que se vive

Video Motivador para docentes de preescolar



Gráfico: 15 Motivación niños y niñas

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=yDwI8-0FYKA>

5.11.04 Intervención del Facilitador.

5.11.04. 01. Tecnología

5.11.04. 02. Las TIC'S

5.11.04. 03. Herramientas tecnológicas

5.11.04. 04. Juegos educativos tecnológicos

5.11.04. 05 El uso adecuado de la tecnología permite a los niños y niñas ampliar sus conocimientos.

5.11.05 Actividades.

5.11.05.01. CD e Instalación del juego

5.11.05.02. Aplicación Juego

5.11.05.03. Material didáctico

5.11.05.03.01. Guía (ver anexo 4)

5.11.05.03.02 Manual de usuario (ver anexo 5)

5.11.06 Retro alimentación resumen

Durante la socialización se impartió todos los temas de suma importancia, donde el objetivo primordial sea mejorar la educación en cada aula de los diversos Centros Infantiles, en los cuales los niños y niñas tengan un desarrollo óptimo e íntegro, que sean capaces de experimentar con nuevas herramientas tecnológicas. (Ver Anexo 6)

5.11.07 Encuesta posterior a la socialización

Se Ofrece unas hojas a los participantes del taller con preguntas, dando a conocer si se encuentra satisfecho con el taller y si el conocimiento dado es de su importancia.

5.11.08 Agradecimiento y despedida

Se pone a disposición unas hojas a los participantes del taller con preguntas, dando a conocer si se encuentra satisfecho con el taller y si el conocimiento dado es de su importancia.

CAPÍTULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01. Recursos

- Recursos Humanos

- Población: 20
- Director: 1
- Investigadores: 1

- Recurso Audiovisual

- Parlantes
- Computador portátil
- Cd's
- Infocus
- Videocámara
- Cámara

- Infraestructura

- Institución Educativa
- Mesa (1)
- Vasos (35)
- Servilletas (50)
- Sillas (25)
- Sandwiches (30)

- Material de Apoyo

- Esferos
- Material informativo
- Cd's
- Hojas

6.02. Presupuesto

MAQUINARIAS Y EQUIPOS			
Cantidad	Descripción	Valor Unitario	Valor Total
1 computadora	HP Windows 10	\$1.200.00	\$1.200.00
SUMINISTROS Y MATERIALES			
2 Lápices	Big	\$0.35	\$0.70
1 Borrador	Stanley	\$0.30	\$0.30
2 Folder	Plastimec	\$0.75	\$1.50
1 Caja de grapas	Eagle	\$1.00	\$1.00
1 Anillado	Papelería	\$3.00	\$3.00
40 impresiones de manual y guía	Couche	\$ 200.00	\$ 200.00
300 Impresiones B/N	Papelería	\$0.05	\$15.00
40 Impresiones a Color	Papelería	\$0.20	\$8.00
3 perfiles	Artesco	\$0.50	\$1.50
35 Cd's	Artesco	\$ 0.35	\$12.25
2 Esferos	Big	\$0.35	\$0.70
Internet	CNT	\$80.00	\$80.00

RECURSOS HUMANOS	
Total Parcial	\$ 1523.95
+ 10% de Imprevistos	\$ 152.395
TOTAL GENERAL	\$ 1676.35

Tabla 21. Presupuesto

Elaborado por: Michelle Tigse

Los gastos que se realizan del proyecto serán cubiertos por la autora del mismo.

6.03 Cronograma

MES	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO											
SEMANA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
ACTIVIDAD																																
Aprobación del tema	X	X	X	X																												
Delimitación de tema e investigación de campo					X	X	X	X																								
CAPÍTULO I									X																							
Antecedentes									X																							
Macro.										X																						
Meso.										X																						
Micro.										X																						
Justificación											X																					
Definición de la Matriz "T"											X																					
CAPITULO II											X																					
Matriz de análisis de involucrados											X																					
CAPITULO III												X																				
Árbol de problemas												X																				
Árbol de Objetivos												X																				
CAPITULO IV													X																			
Matriz de análisis de Involucrados													X																			
Matriz de análisis de impacto de alternativas													X																			
Construcción de Diagrama de Estrategia														X																		
CAPITULO V															X																	
Propuesta															X																	
Antecedentes																X																
Justificación																X																
Objetivos general y específico																X																
Metodología																	X															
Encuestas , tabulación																	X															
Orientación para el estudio																		X														
Taller																			X													
CAPITULO VI																				X												
Presupuesto																				X												
Cronograma																					X											
CAPITULO VII																								X								
Conclusión y Recomendaciones																								X								
Bibliografía																												X				
Anexos																												X				

Tabla 22. Cronograma
Elaborado por: Michelle Tigse

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01. Conclusiones

La tecnología se puede decir que es una herramienta de desarrollo personal, todo depende del uso que se haga de ellas, aunque por supuesto, el contacto con la tecnología de ningún modo debe suplementar al contacto y a la interacción con el resto de las personas, porque se necesita de ellas, para poderse desarrollar en el medio que nos rodea y poder sacar nuestras propias conclusiones de los problemas.

La tecnología es una herramienta eficaz que ayuda a desarrollar nuevos conocimiento en los niños y niñas, destacando las fortalezas al manejar nuevas tecnologías, debido que esta son indispensables en un futuro para poder defenderse en un mejor campo laboral.

Los docentes deben tener un conocimiento adecuado tomando en cuenta el uso adecuado de la tecnología en los niños y niñas de 5 años de edad; teniendo en consideración los daños que se puede provocar si no se sabe controlar el manejo de las mismas en el periodo inicial de los infantes.

La tecnología juega un rol importante dentro de la sociedad donde se puede ver que el abuso de esta, provoca enfermedades, cortando de esta manera la formación natural del infante como puede ser falta de imaginación o el poder relacionarse con el resto de niños y niñas.

Los maestros deben brindar un entorno saludable y equilibrado donde sepa el niño y niña manejar el tema de tecnología y sea capaz de controlar de forma adecuada el uso adecuado y los límites de tiempo en utilizarlos, dentro y fuera del centro infantil.

7.02 Recomendaciones

Los maestros que se encuentren en el entorno de un niño deberán respetar el tiempo de juego de los niños y niñas, ya que de esta manera ellos van desarrollando su imaginación y sacando a relucir sus destrezas.

Los docentes deben ser conscientes que los niños y niña no debe estar expuesto por más de dos horas a tecnologías por día, todo dependerá de la actividad que se realizara en el aula por tal motivo es importante realizar las respectivas planificaciones

Estar en constante información actualización sobre los el uso adecuado de los juegos educativos que aplicarán en los niños y niñas o que están en auge en la actualidad ya que no todos fueron creados para el manejo de los infantes y pueden provocar problemas a largo plazo.

El uso de la tecnología debe estar siempre supervisado por una persona adulta, porque este será el punto de apoyo necesario que necesita el infante para cubrir y aclarar las incógnitas que se podría presentar.

Hay que ser conscientes de que la tecnología no debe estar presente en horas de comida, horas de descanso, porque esto ocasionaría una distracción inevitable por parte del niño y niña así de esta manera no respetara la orden expuesta.

BIBLIOGRAFÍA

- Adell, J. (1997). EDUTEC. *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. [http:// Revista Electrónica de Tecnología](http://RevistaElectronica.deTecnologia)).
- Bartolomé A. (1999). *Nuevas Tecnologías en el Aula. Guía de supervivencia*.
- Cabero A; Sanchez y Salinas I. (1999). *Prácticas fundamentales de Tecnología Educativa*. Barcelona, Oikos-Tau.
- Ferrés J. y Marqués P. (1996). *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. Barcelona, Praxis.
- Majo J. y Marqués P. (2002). *La revolución educativa en la era internet*. Barcelona, Praxis.
- Ruiz O. y OTROS (1994). *Educación y Nuevas Tecnologías*. Murcia, CajaMurcia.
- Pavón F. (2001): *Educación con Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Sevilla, Kronos.
- Pérez T. y Hughes T. (2000). *Comunicación y educación en la sociedad de la información*. Nuevos lenguajes y conciencia crítica.

Rodríguez D. (1995). *Tecnología educativa: Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Alcoy, Marfil.

SAN JOSÉ, C. (1999). *Tecnologías de la información en la educación*. Madrid: Anaya Multimedia.

SAN JOSÉ, C. (Coord.) (1999): *Tecnologías de la información en la educación*. Madrid: Anaya Multimedia.

Sevillano G. (2002). *Nuevas Tecnologías, Medios de Comunicación y Educación*. 2ª ed. Madrid, CCS.

Tecnología en la actualidad. (2000).recuperado el 1 de marzo del 2007 de <http://abc.es/tecnologia/informatica-internet-telecomunicaciones.asp>

Estudios Informáticos (2005). Recuperado en diciembre del 2012 de <http://www.infobae.com/2013/07/11/1074542-como-cambio-la-tecnologia-el-vinculo-padres-e-hijos>

Tecnología (2000). Recuperado 20 de Septiembre 2011 de <http://planetamama.com.ar/nota/conectados-a-la-tecnologia-desconectados-de-la-familia>

APÉNDICES

APÉNDICE A

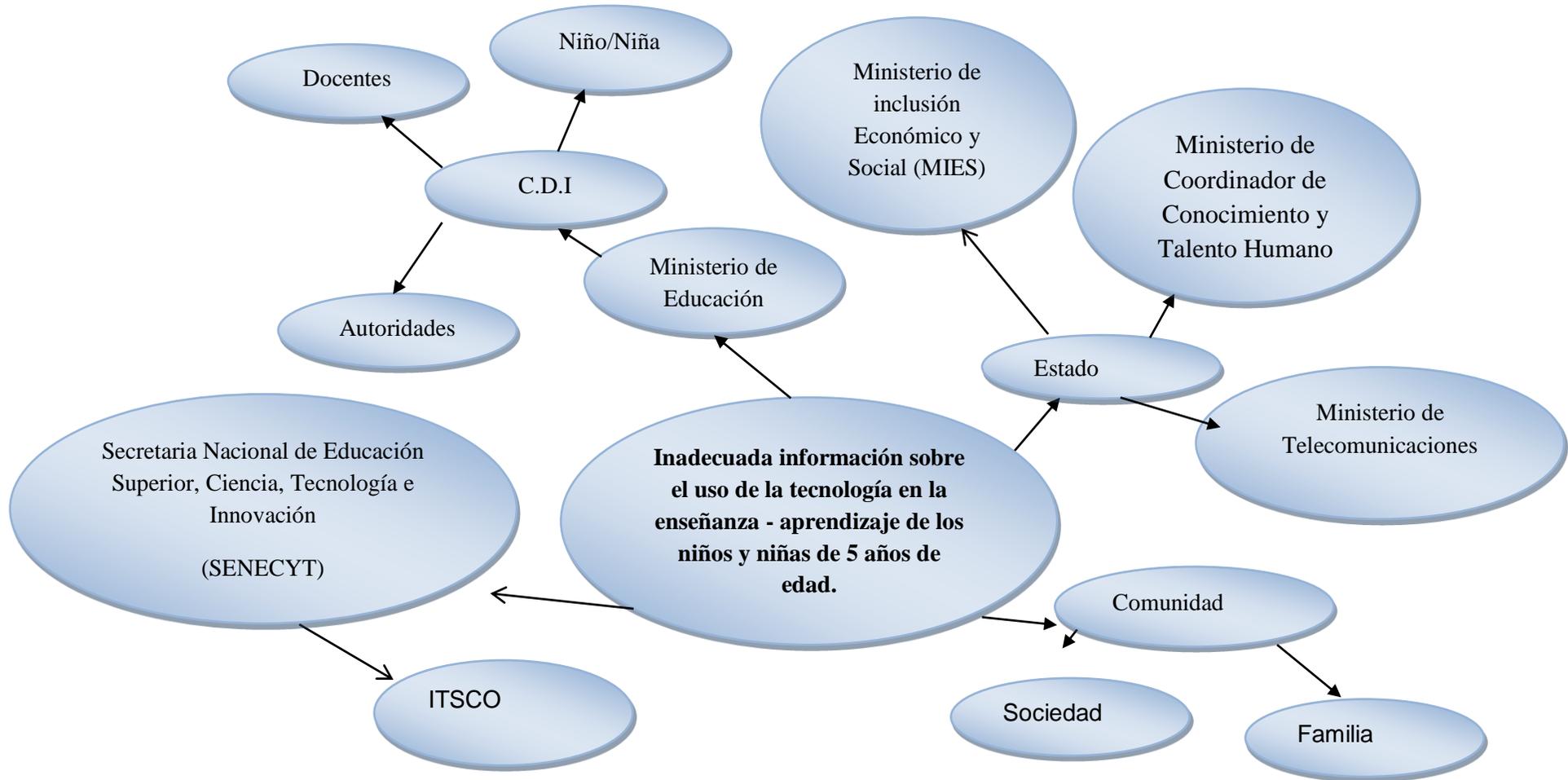
MATRIZ DE FUERZAS "T"

Matriz "T"					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Docentes que usan un método tradicional en el proceso enseñanza – aprendizaje en el cual los niños y niñas de 5 años de edad forman parte de un lugar reservado para su actuación así perdiendo el interés con las actividades.	Inadecuada información de los docentes en la aplicación de la Tecnología informativa y comunicativa (TIC) en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar "Monseñor Oscar Romero"				Niños y niñas de 5 años de edad con un adecuado desarrollo de habilidades y destrezas mediante la utilización de la tecnología dando un avance al proceso de enseñanza – aprendizaje en el Centro Infantil
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Taller dirigido a docentes sobre la adecuada utilización de la tecnología informativa y comunicativa.	1	5	5	1	Escaso apoyo por parte de los directivos del Centro Infantil en la aplicación de talleres informativos hacia los docentes sobre la tecnología informativa y comunicativa.
Charlas sobre el adecuado uso de la tecnología aplicadas hacia la comunidad institucional que conforman el Centro Infantil.	1	4	5	1	Desconocimiento de los docentes para la aplicación de la tecnología en sus actividades para el aula destinada a los niños y niñas de 5 años de edad.

Presentación de una Guía didáctica sobre el correcto manejo de la tecnología en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas de 5 años.	1	5	5	1	Desinterés de los docentes por participar en el taller sobre la correcta utilización de la tecnología informativa y comunicativa en los Centros Infantiles.
Elaboración juego didáctico para desarrollar las destrezas y habilidades de los niños y niñas de 5 años de edad	1	5	5	1	Insuficiente apertura de los Centros Infantiles para implementar nuevas estrategias tecnológicas de enseñanza en el aula a los niños y niñas de 5 años de edad
Realización de material informativo dirigido a la comunidad que integra el Centro Infantil.	2	5	4	1	Despreocupación por parte de los docentes en estar en constante actualización sobre el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa.

APÉNDICE B

MATRIZ DE MAPEO DE INVOLUCRADOS



APÉNDICE C

MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

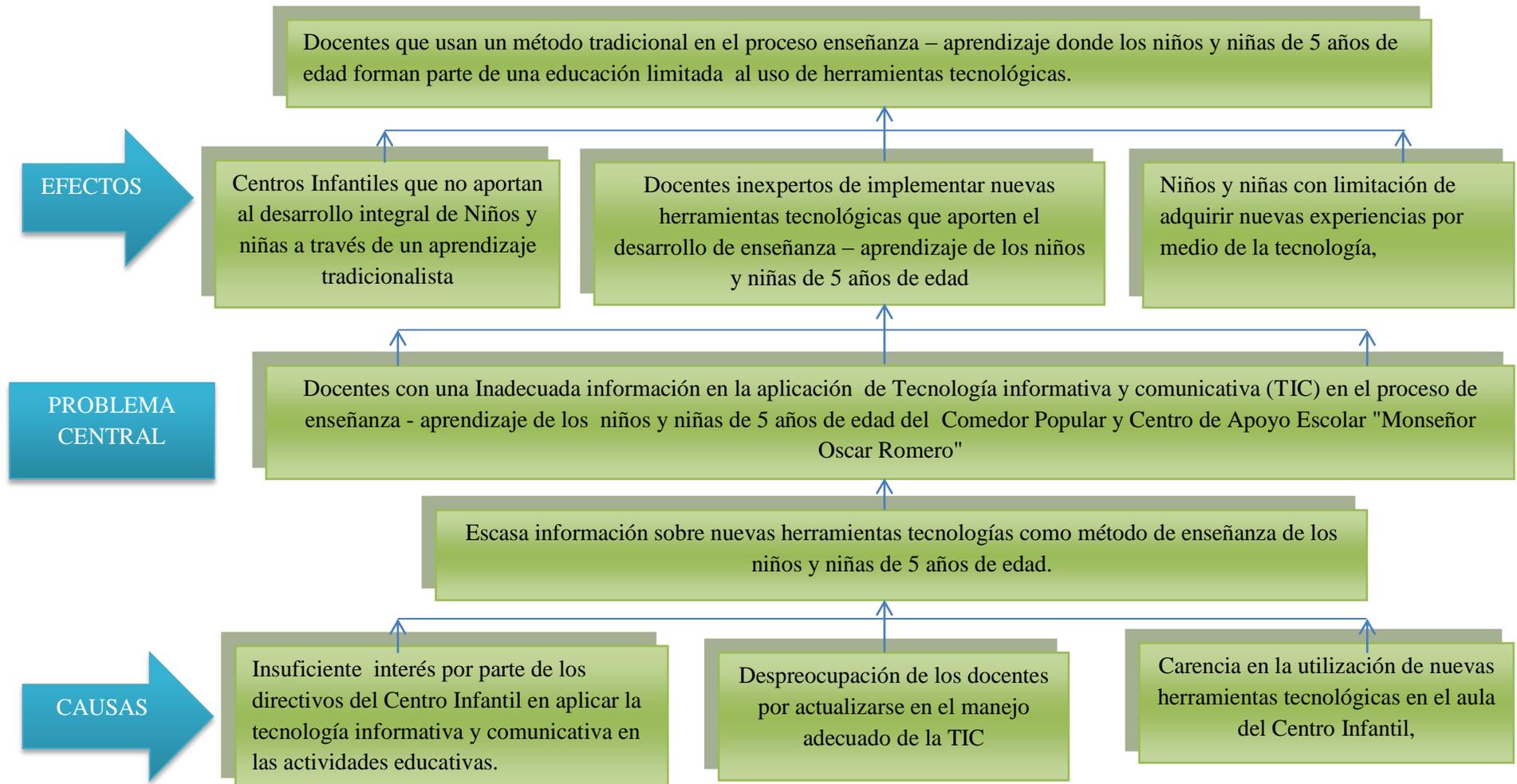
Actores Involucrados	Intereses sobre el problema central	Problemas Percibidos	Recursos, mandatos o capacidades	Intereses sobre el proyecto	Conflictos Potenciales
Estado	La población Ecuatoriana se involucre con la Tecnología comunicativa e Informativa donde se desarrollen nuevos aprendizajes.	Desinterés de la población por participar en las capacitaciones sobre la correcta utilización de la tecnología informativa y comunicativa.	Plan Nacional del Buen Vivir: Objetivo 3 Mejorar la calidad de vida de la población. MIESS	Satisfacer las nuevas necesidades que se presentan por el uso tecnológico.	El descuido por las organizaciones que conforman el estado al ofrecer la información concreta para la aplicación del adecuado uso tecnológico
Ministerio Coordinador de Conocimiento y Talento Humano	Ofrecer una informativa donde trate sobre la importancia y problemas que ocasiona la tecnología en la enseñanza – aprendizaje de niños y niñas de 5 años de edad.	Autoridades despreocupadas por impartir nuevas alternativas de estudio, con actividades no tradicionalistas.	El Código de la Niñez y la Adolescencia Ecuador 2010, establece: Art. 37.- Derecho a la educación. 4. Garantice que los Éñños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, etc. Coordinador	Proporcionar el suficiente conocimiento informativo que perdure en la conciencia de los docentes al momento de organizar sus clases, con nuevas alternativas de	Apoyo denegado por las autoridades a cargo de proporcionar la información a la sociedad que se encuentra alrededor de los niños y niñas.

				estudio.	
Ministerio de Telecomunicaciones	Proporcionar nuevas alternativas de crecimiento personal que determina el mismo derecho para todas las personas sobre el uso adecuado de la tecnología	Autoridades despreocupadas por el desarrollo personal de la población	Decreto Ejecutivo 8 Registro Oficial 10 de 24-ago-2009 Estado: Vigente Que el artículo 314 de la Carta Política dispone que las telecomunicaciones son un servicio público Autoridades	Realizar material informativos donde se trae sobre la utilización de tecnología	Desinterés por parte de la población en la adquisición de los materiales informativos
C.D.I	Designar a los docentes temas donde motiven al uso adecuado de la tecnología para aplicar en la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas	Despreocupación por parte de los docentes en estar en la constante actualización sobre el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa.	Art: 349 de la Constitución política del Ecuador El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico. Autoridades Docentes	Obtener suficiente apertura de los Centros Infantiles para implementar nuevas estrategias tecnológicas de enseñanza en el aula a los niños y niñas de 5 años de edad	Críticas negativas sin argumentos científicos validos sobre la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje

ITSCO	Adquisición de nuevos conocimientos constructivos que aporten al desarrollo del niño y niña de 5 años de edad.	Diminuta Aportación en conocimientos actualizados que aporten a la realización de la investigación	<p>Art:350 de la Constitución política del Ecuador</p> <p>El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista.</p> <p>Ley Orgánica de Educación. Sección 9a De la ciencia y la tecnología.</p> <p>Art. 80.- Función del Estado y de los institutos superiores.- El estado fomentará la ciencia y la tecnología.</p> <p>Autoridades</p> <p>Docentes</p>	Desarrollar nuevos conocimientos para poder impartirlos en el Centro Infantil en bienestar de una mejor educación de calidad para los niños y niñas de 5 años	Desinterés por parte de las autoridades al realizar el proyecto por falta de tiempo.
-------	--	--	---	---	--

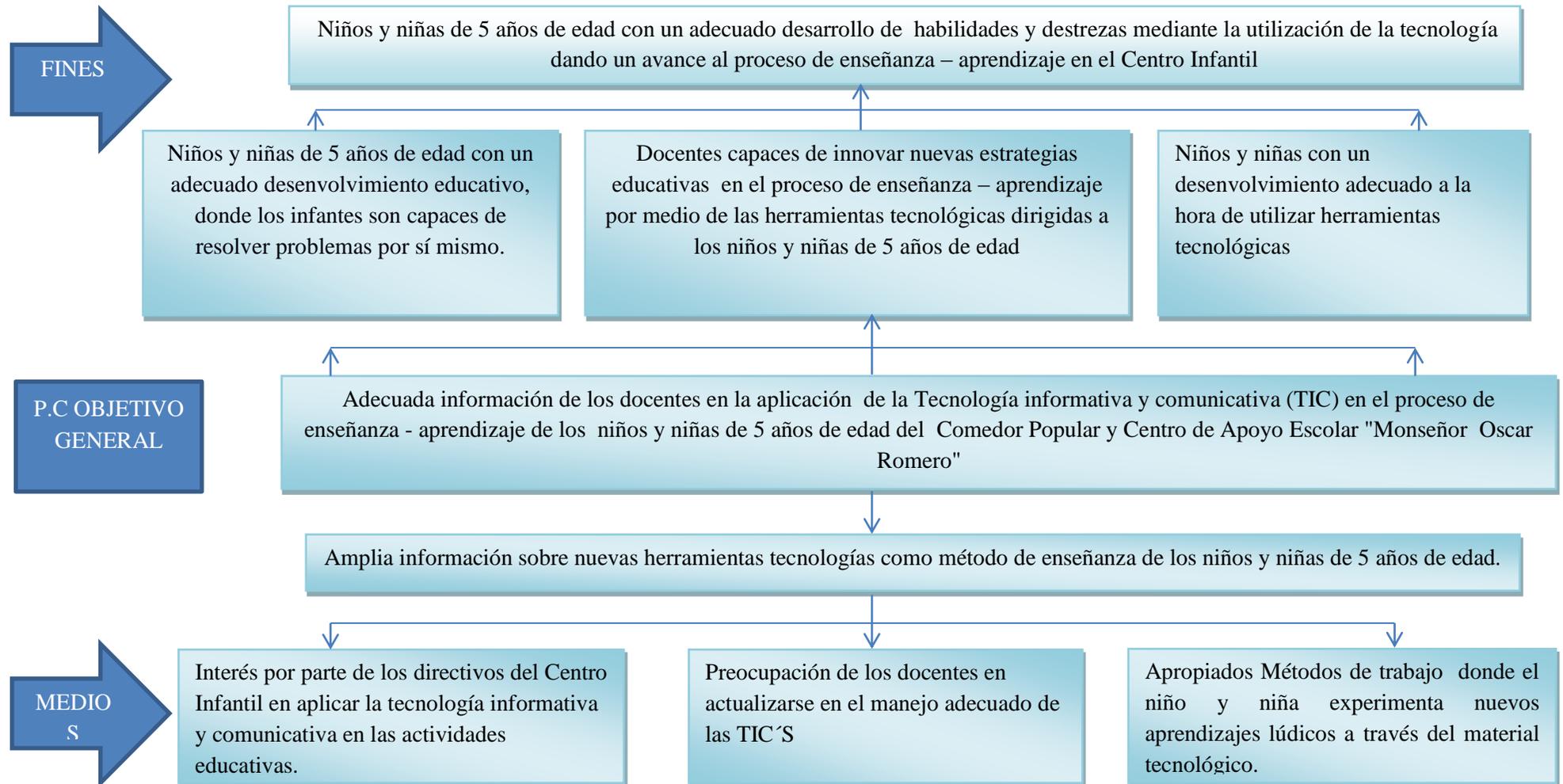
APÉNDICE D

ÁRBOL DE PROBLEMAS



APÉNDICE E

ÁRBOL DE OBJETIVOS



APÉNDICE F

MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVA

Objetivo	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Ampliar información sobre la aplicación de nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad.	5	5	5	5	4	24	Alto
Interés por parte de los directivos del Centro Infantil en ampliar nuevas estrategias de estudio como es la tecnología informativa y comunicativa, aplicada en las actividades educativas.	5	4	5	5	4	23	Alto
Preocupación por parte de los docentes en estar en constante actualización sobre el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa.	5	5	5	4	4	23	Alto

Apropiados Métodos de trabajo donde el niño y niña experimenta nuevos aprendizajes lúdicos a través del material tecnológico.	5	4	5	5	4	23	Alto
Adecuada información de los docentes en la aplicación de la Tecnología informativa y comunicativa (TIC) en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar "Monseñor Oscar Romero"	5	5	5	5	4	24	Alto
TOTAL	25	23	25	22	20	115	ALTA

APÉNDICE G

MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE ALTERNATIVAS

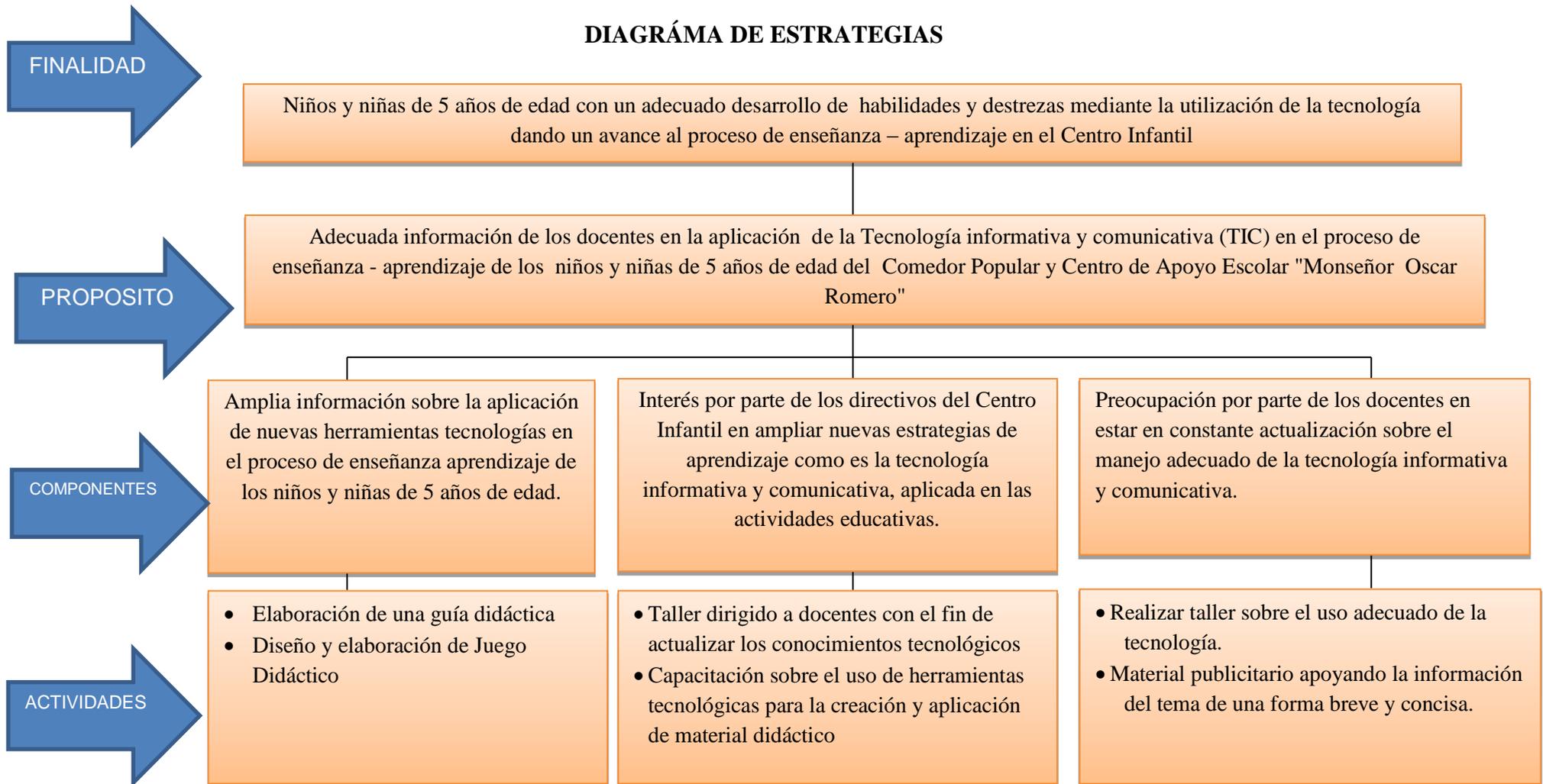
Objetivo	Factibilidad de lograrse	Impacto de Género	Impacto Ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	Total	Categorías
Ampliar información sobre la aplicación de nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad.	Niños – niñas principales favorecidos (5)	Tanto los docentes, como los niños y niñas libres de expresarse en un medio tecnológico (5)	Desenvolvimiento en el medio social (5)	Un entorno social confortable y seguro en demostrar sus conocimientos (5)	Fortalecer un ambiente educativo de bienestar (4)	24	Alto

<p>Interés por parte de los directivos del Centro Infantil en ampliar nuevas estrategias de estudio como es la tecnología informativa y comunicativa, aplicada en las actividades educativas.</p> <p>Preocupación por parte de los docentes en estar en constante actualización sobre el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa.</p>	<p>Principales beneficiarios son los niños y niñas de Centro Infantil (5)</p> <p>Personas capaces de impartir una clase didáctica, motivadora y atractiva para los niños y niñas (5)</p>	<p>Aumentar el conocimiento sobre el uso tecnológicas en los docentes que conforman el Centro Infantil (4)</p> <p>Adquisición de nuevas estrategias metodológicas por parte de los docentes (5)</p>	<p>Desarrollo de nuevas estrategias educacionales (5)</p> <p>Actualización de conocimiento adecuado que fortalezca una buena educación (5)</p>	<p>Prioridad a la educación innovadora y creativa (5)</p> <p>Capacitaciones sobre el uso adecuado de la tecnología en el proceso enseñanza-aprendizaje (4)</p>	<p>Docentes interesados de informarse sobre el uso adecuado de la tecnología (4)</p> <p>Fortalecer la integración tecnológica del niño y niña por parte del educador (4)</p>	<p>23</p> <p>23</p>	<p>Alto</p> <p>Alto</p>
<p>Apropiados Métodos de trabajo donde el niño y niña experimenta nuevos</p>	<p>Aplicación de nuevos métodos de trabajo</p>	<p>Ampliar los</p>	<p>Nuevas estrategias de aprendizaje</p>	<p>Desarrollo de estrategias lúdicas a través del buen</p>	<p>Docentes con estrategias lúdicas tecnológicas en el</p>	<p>20</p>	<p>Alto</p>

<p>aprendizajes lúdicos a través del material tecnológico.</p> <p>Adecuada información de los docentes en la aplicación de la Tecnología informativa y comunicativa (TIC) en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar "Monseñor Oscar Romero"</p>	<p>creativos (5)</p> <p>Una educación equilibrada donde se desarrolla su creatividad para resolver problemas (5)</p>	<p>conocimientos de los niños y niñas mediante nuevas herramientas tecnológicas (4)</p> <p>Derechos del niño y niña en adquirir nuevos conocimientos que ayuden a su desarrollo personal (5)</p>	<p>que aporten al desarrollo de niño y niña(5)</p> <p>uso adecuado de la tecnología por parte de los docentes para la integración con la sociedad (5)</p>	<p>uso tecnológico (5)</p> <p>Desarrollo cognitivo de los niños y niñas a través tecnología haciendo prevalecer sus derechos. (5)</p>	<p>proceso enseñanza - aprendizaje (4)</p> <p>Docentes que asisten a capacitaciones para fortalecer nuevos conocimientos (4)</p>	<p>24</p>	<p>Alto</p>
---	--	--	---	---	--	-----------	-------------

APÉNDICE H

DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS



APÉNDICE I

MATRIZ MARCO LÓGICO

Finalidad	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Niños y niñas de 5 años de edad con un adecuado desarrollo de habilidades y destrezas mediante la utilización de la tecnología dando un avance al proceso de enseñanza – aprendizaje en el Centro Infantil	<p>Apropiada comunicación sobre uso adecuado de la tecnología en el proceso enseñanza – aprendizaje de niños y niñas de 5 años de edad, esto dará a conocer por medio de un taller informativo dirigido a los docentes del centro Infantil; con previas encuesta realizadas a 20 docentes se observó , que un 100% de maestros tiene conocimiento sobre la tecnología pero el 50% de educadores no tienen una información adecuado sobre su manejo del mismo y el 100% de docentes están de acuerdo con la actualización de conocimiento sobre el uso adecuado de la tecnología en el proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiante.</p> <p>Al realizar la socialización el resultado fue que el 100% de docentes ya posee un conocimiento adecuado sobre el uso que se da a la tecnología para aplicar de una forma adecuada en las actividades lúdicas del aula a través de la tecnología.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Registros estadísticos basados en las encuestas realizadas a centros infantiles y entregadas en el Instituto Superior Cordillera - Gráficos estadísticos entregados al ITSCO 	Talleres de seguimiento con grupos docentes interesados por el bienestar de sus alumnos en la enseñanza – aprendizaje de niños y niñas de 5 años de edad.
PROPÓSITO Adecuada información de los docentes en la aplicación de la Tecnología informativa y comunicativa (TIC) en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad del Comedor Popular y Centro de Apoyo Escolar "Monseñor Oscar Romero"	Proporcionar material informativo durante el taller el cual sirve como herramienta de apoyo, de esta forma se da dinamismo al taller, el 100 % de los docentes está de acuerdo con implementar nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje para niños y niñas de 5 años de edad, sin embargo el 45 % de maestros no conocen sobre los juegos educativos tecnológicos. Al socializar el 100% de los maestros se encuentran en un conocimiento claro sobre los juegos educativos que se pueda aplicar en los niños y niñas.	<ul style="list-style-type: none"> - Registros estadísticos basados en las encuestas realizadas a los docentes de varios Centros Infantiles y entregadas en el Instituto Superior Cordillera - Gráficos estadísticos entregados al ITSCO 	Espacios adecuados que proporcionen conocimientos actualizados con medios tecnológicos que aseguren un ambiente saludable al niño y niña de 5 años de edad

COMPONENTES			
<p>1. Amplia información sobre la aplicación de nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad.</p> <p>2. Interés por parte de los directivos del Centro Infantil en ampliar nuevas estrategias de aprendizaje como es la tecnología informativa y comunicativa, aplicada en las actividades educativas</p> <p>3. Preocupación por parte de los docentes en estar en constante actualización sobre el manejo adecuado de la tecnología informativa y comunicativa.</p>	<p>Los docentes obtengan una información asertiva sobre el uso adecuado de la tecnología en la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad donde promuevan una mejor calidad de educación.</p> <p>Docentes comprometidos en educar a los niños y niñas en el uso adecuado de la tecnología en el proceso enseñanza – aprendizaje del periodo escolar.</p> <p>Niños y niñas de 5 años de edad con adquisición de nuevas experiencias que le ayudara en el desenvolvimiento de problemas.</p> <p>El 30% de docentes utiliza las herramientas tecnológicas en el aula, por el motivo de que no se encuentran capacitados para emplear de una manera adecuada y saquen mayor provecho a las herramientas tecnológicas.</p> <p>El 80% de maestros están dispuestos a aplicar las herramientas tecnológicas en el aula, ya que cuentan con una información amplia sobre el uso correcto de cada material tecnológico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Encuestas - Entrevistas. - Seguimientos 	<p>Evaluaciones por parte del Centro Infantil que ayuden a verificar que se está cumpliendo las indicaciones o información impartida a los docentes.</p>

ACTIVIDADES	RESUMEN DEL PRESUPUESTO			
1.1. Elaboración de una guía didáctica. 1.2. Diseño y elaboración de juegos didácticos 2.1 Taller dirigido a docentes sobre el uso adecuado de la tecnología en la enseñanza – aprendizaje de niños y niñas de 5 años de edad. 3.1 realizar talleres sobre el uso adecuado de la tecnología en el proceso enseñanza – aprendizaje de niños y niñas de 5 años de edad. 3.2 Material publicitario apoyando la información del tema de una forma breve y concisa.	Transporte Impresiones Copias Material de oficina TOTAL	150 200 150 100 \$ 600	<ul style="list-style-type: none"> - Facturas - Notas de venta - Recibos 	<ul style="list-style-type: none"> - Desinterés de colaboración por parte de los docentes que conforman el centro Infantil - Escaso tiempo disponible de los docentes. - Docentes y autoridades desinteresados por adquirir nuevos conocimientos sobre el uso adecuado de niños y niñas de 5 años de edad.

ANEXOS

ANEXO 1

ENCUESTAS PREVIAS AL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



ANEXO 2

ENCUESTAS PREVIAS AL TALLER



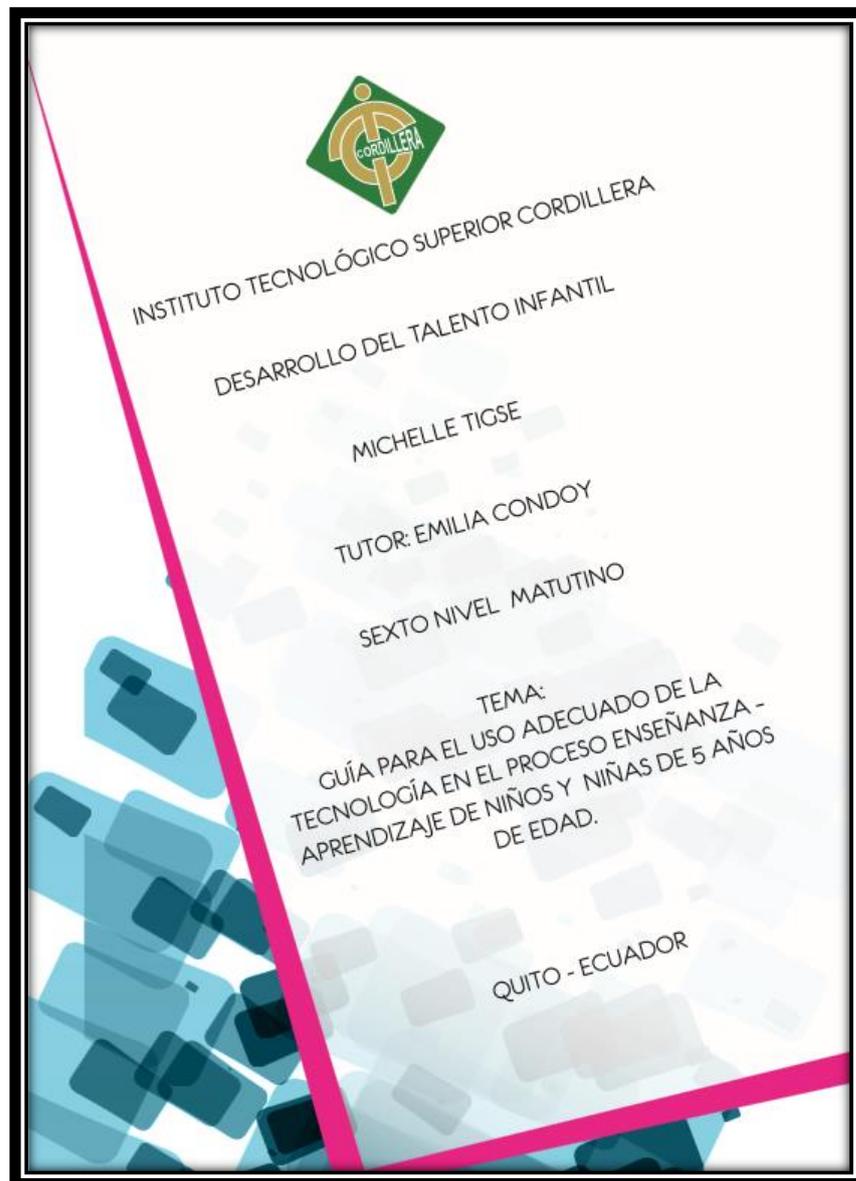
ANEXO 3

ENCUESTAS POSTERIORES AL TALLER

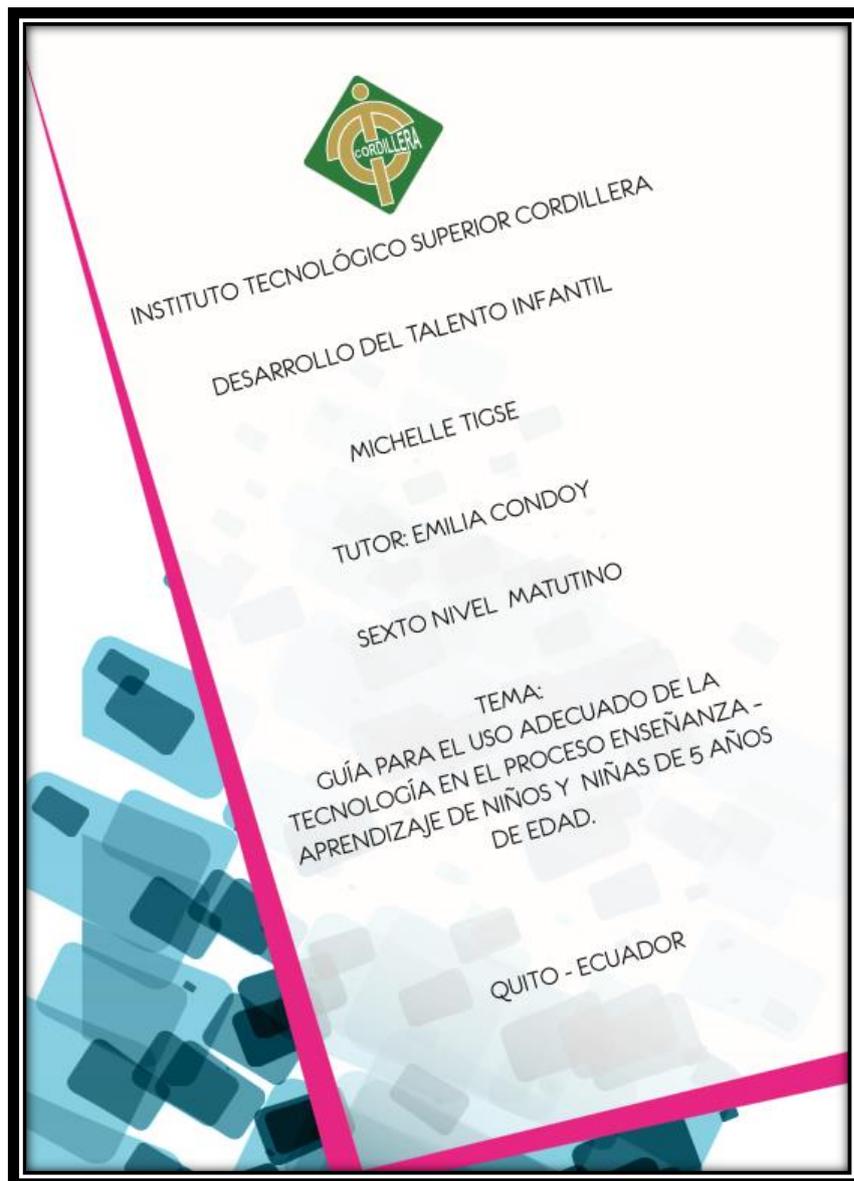


ANEXO 4

GUÍA



LA TECNOLOGÍA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA PARA EL USO ADECUADO DE LA TECNOLOGÍA DESTINADO A DOCENTES DEL COMEDOR POPULAR Y CENTRO DE APOYO ESCOLAR "MONSEÑOR OSCAR ROMERO" DEL D.M.Q., AÑO LECTIVO 2014 - 2015



LA TECNOLOGÍA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA PARA EL USO ADECUADO DE LA TECNOLOGÍA DESTINADO A DOCENTES DEL COMEDOR POPULAR Y CENTRO DE APOYO ESCOLAR "MONSEÑOR OSCAR ROMERO" DEL D.M.Q., AÑO LECTIVO 2014 - 2015

ÍNDICE	
INTRODUCCIÓN	5
UNIDAD 1	7
CONCEPTOS GENERALES	9
1.01 TECNOLOGÍA	9
1.06 TIC'S	10
1.02 COMPUTADOR	10
1.03 HARDWARE	10
1.04 SOFTWARE	10
1.05 PROGRAMA	10
UNIDAD 2	11
JUEGOS	13
2.01 EL JUEGO	14
2.02 BENEFICIOS DEL JUEGO	15
2.02 TIPOS DE JUEGO	19
UNIDAD 3	19
RECURSOS TECNOLÓGICOS	21
3.01 RECURSOS TECNOLÓGICOS	21
3.01.01 TELEVISIÓN	21
3.01.02 TELÉFONO	22
3.01.03 DVD	22
3.01.04 INFÓCUS O PROYECTOR	22
3.01.05 REPRODUCTORES DE AUDIO	22
3.01.06 VIDEOJUEGOS	22
UNIDAD 4	23
PARTES DE LA COMPUTADORA	25
4.01 MONITOR O PANTALLA	25
4.02 TECLADO	25
4.03 RATÓN O MOUSE	25
4.04 UNIDAD CENTRAL DE PROCESO O CPU	26
4.01.01 UNIDAD DE CD ROM	26
4.01.02 PUERTO USB	26
4.01.03 DVD	26
4.05 ALTAVOZ O PARLANTES	26
4.06 MICRÓFONO	26

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la tecnología ha ocasionado gran impacto en el avance evolutivo del ser humano, tal motivo es de gran significado ya que nos hace partícipes de poner a disposición de los maestros nuevas estrategias, donde al niño y niña se ofrece un conocimiento adecuado sobre el uso tecnológico y los beneficios que aportan al desarrollo de la enseñanza - aprendizaje.

La guía está encaminada a mejorar la calidad de la educación infantil, en este documento se aporta una forma más entretenida de manejar las actividades en el aula, frente a los niños y niñas, con esto se logrará conseguir una atención voluntaria en relación a las tareas en el aula, con la implementación de una nueva estrategia de trabajo que insentivara a los alumnos ha familiarizarse con la tecnología.

"El verdadero progreso es el que pone la tecnología al alcance de todos"
Ford Henry





Figura 2 Robot Tecnología
Fuente: http://4.bp.blogspot.com/_robot-acmado-vo-dbqjg.png

1.01 TECNOLOGÍA

Conjunto de conocimientos y técnicas que, aplicadas de forma lógica y ordenada permiten al ser humano modificar su entorno material o virtual para satisfacer sus necesidades. (Steve Jobs, 1992)

1.02 TIC'S

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son un conjunto de servicios, redes, software y aparatos que tienen como fin mejorar la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario. El uso de las TIC'S representa una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos. (Laguna, 2009.)



Figura 3 Tic's
Fuente: <http://ticet-vo-dbqjg.png>



Figura 4 Tecnología
Fuente: <http://portaltecno.png>

1.03 COMPUTADOR

Dispositivo mecánico-electrónico que procesa información (numérica, alfanumérica) capaz de elaborar gráficos, imágenes, diseños, sonidos y le brinda una gama de información al usuario de una manera fácil, sencilla y práctica. (Charles Babbage, 1960)

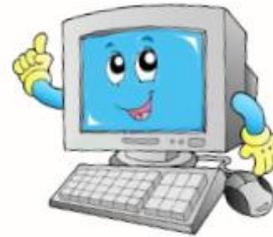


Figura 5 Postala
Fuente: <http://anon.blogspot.com/2006/06/abstract-n-vectors1.jpg>

1.04 HARDWARE :

Son los componentes físicos: CPU y dispositivos periféricos (Juan Enrique Herrerías, 2006)



Figura 6 Software & Hardware
Fuente: <http://photos1.blogspot.com/Software.jpg>

1.05 SOFTWARE :

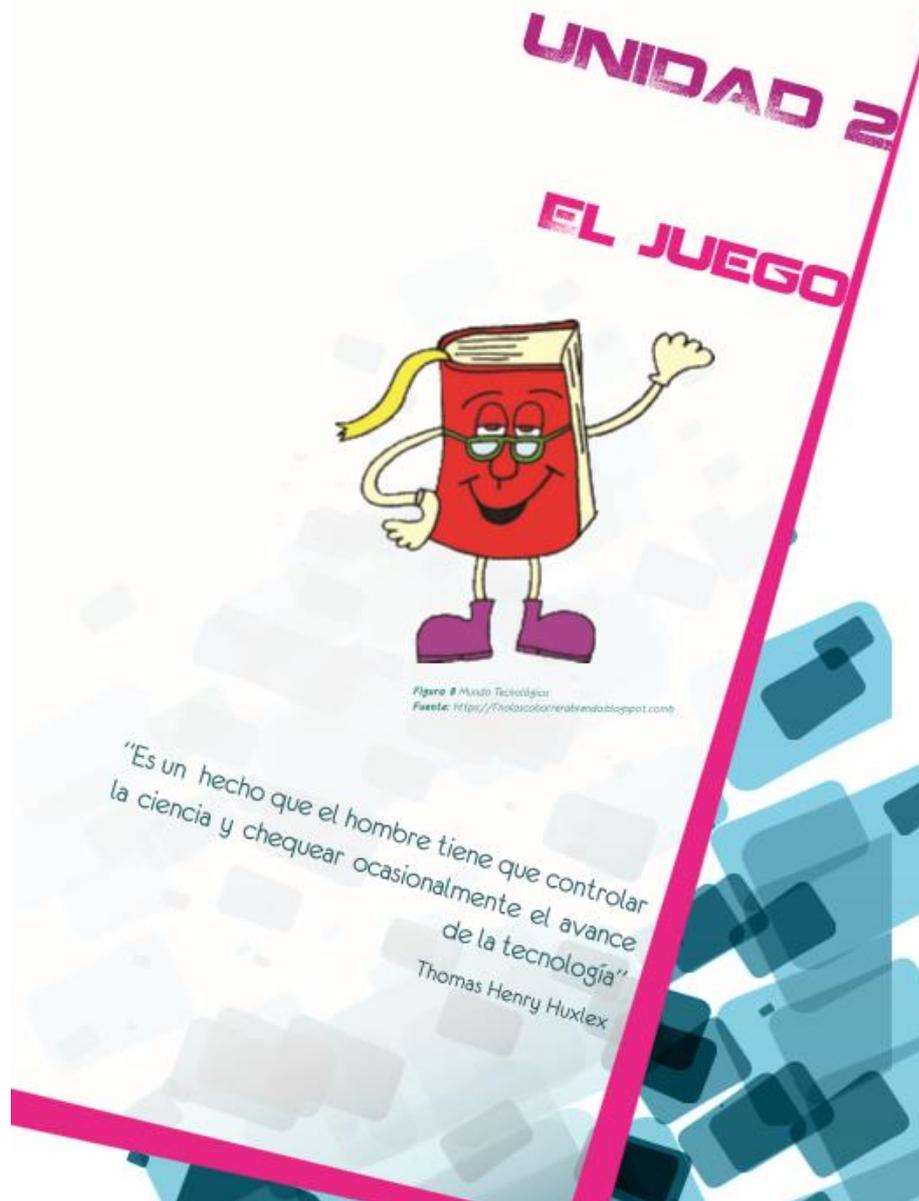
Conjunto de programas escritos para la computadora. (Juan Enrique Herrerías, 2006)

1.06 PROGRAMA:

Conjunto de instrucciones escritas que hacen funcionar la computadora a través de diversas aplicaciones. (Juan Enrique Herrerías, 2006)



Figura 7 Programas
Fuente: data.mage/jos/2006/4



El juego les ayuda a cumplir con las funciones cognitivas, como: (Ortiz, 2005)

- Contacto visual
- Permanencia de objetos
- Lapso de atención
- Imitación
- Juego simbólico
- Atención visual y auditiva
- Causa y efecto
- Percepción de espacio
- Uso de objetos

2.2 BENEFICIOS DEL JUEGO

Beneficios mencionados por la Asociación para la Educación de Niños Pequeños son:

- El juego es una forma de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y el espíritu.
- El juego disminuye la tensión.. En el juego, los adultos no interfieren y los niños se relajan.
- El juego disminuye la tensión.. En el juego, los adultos no interfieren y los niños se relajan.



Figura 14. JuegocD
Fuente: <http://gamehive.blogspot.com>



Figura 12. JuegocD
Fuente: <http://redaysmagist.net//122189f>



Figura 13. JuegocD
Fuente: <http://juegosytecnologias//9801E23mg>



Figura 14 JUEGOS
Fuente: http://images/101_642928

2.03 TIPOS DE JUEGOS

2.03.01 JUEGOS POPULARES

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

2.03.02 JUEGOS TRADICIONALES

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.



Figura 15 JUEGOS
Fuente: http://images/101_642928

2.03.01 JUEGOS INFANTILES

EL JUEGO FUNCIONAL O DE EJERCICIO

Entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato.



Figura 16 JUEGOS
Fuente: http://images/101_650430

2.03.02 EL JUEGO FUNCIONAL O DE EJERCICIO

Los juegos infantiles exteriores se encuentran en parques o centros recreativos, estos juegos tienen la tarea de ser duraderos, divertidos, resistentes y sobre todo seguros debido al público al que van dirigidos, los cuales son niños menores de 10 años en su mayoría.

2.03.04 EL JUEGO SIMBÓLICO

Entre los 2-7 años. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego.



Figura 17 [JUEG04]
Fuente: <http://andycobal.com/diagn-coment1e3g>

2.03.05 EL JUEGO DE REGLAS

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego.



Figura 18 [JUEG05]
Fuente: <http://w.1234.com/7334861-children-playing-outside-1661.jpg>

2.03.06 JUEGO DE CONSTRUCCIÓN

Aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años.



Figura 19 [JUEG06]
Fuente: <http://lego-ultimate-building-sets-paris.es>

2.03.07 JUEGOS DE NAIPES

Los juegos de naipes utilizan como herramienta central una baraja. Esta puede ser española, de 40 ó 48 naipes o francesa de 52 cartas, y depende del juego el uso de una u otra. También hay algunos juegos de magia que utilizan naipes.



Figura 20 [JUEG07]
Fuente: <http://d1.s18bujaxet/diagn/pintados>

2.03.08 VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son aquellos que controla un ordenador o computadora, que pueden crear las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego, como naipes o dados o elaborados mundos que se pueden manipular.



Figura 21 [JUEG08]
Fuente: <http://pofamigocay-9780305.jpg>

2.03.09 VIDEOJUEGOS FLASH (ADOBE FLASH)

Con el avance del Internet y la computación, los videojuegos en línea se han hecho cada vez más populares siendo una referencia los juegos desarrollados en Adobe Flash. Flash permite el desarrollo de videojuegos multiplataforma, siempre que esté soportado Flash, incluso son muchos los dispositivos móviles que lo han incorporado o lo harán en breve el soporte para esta tecnología.



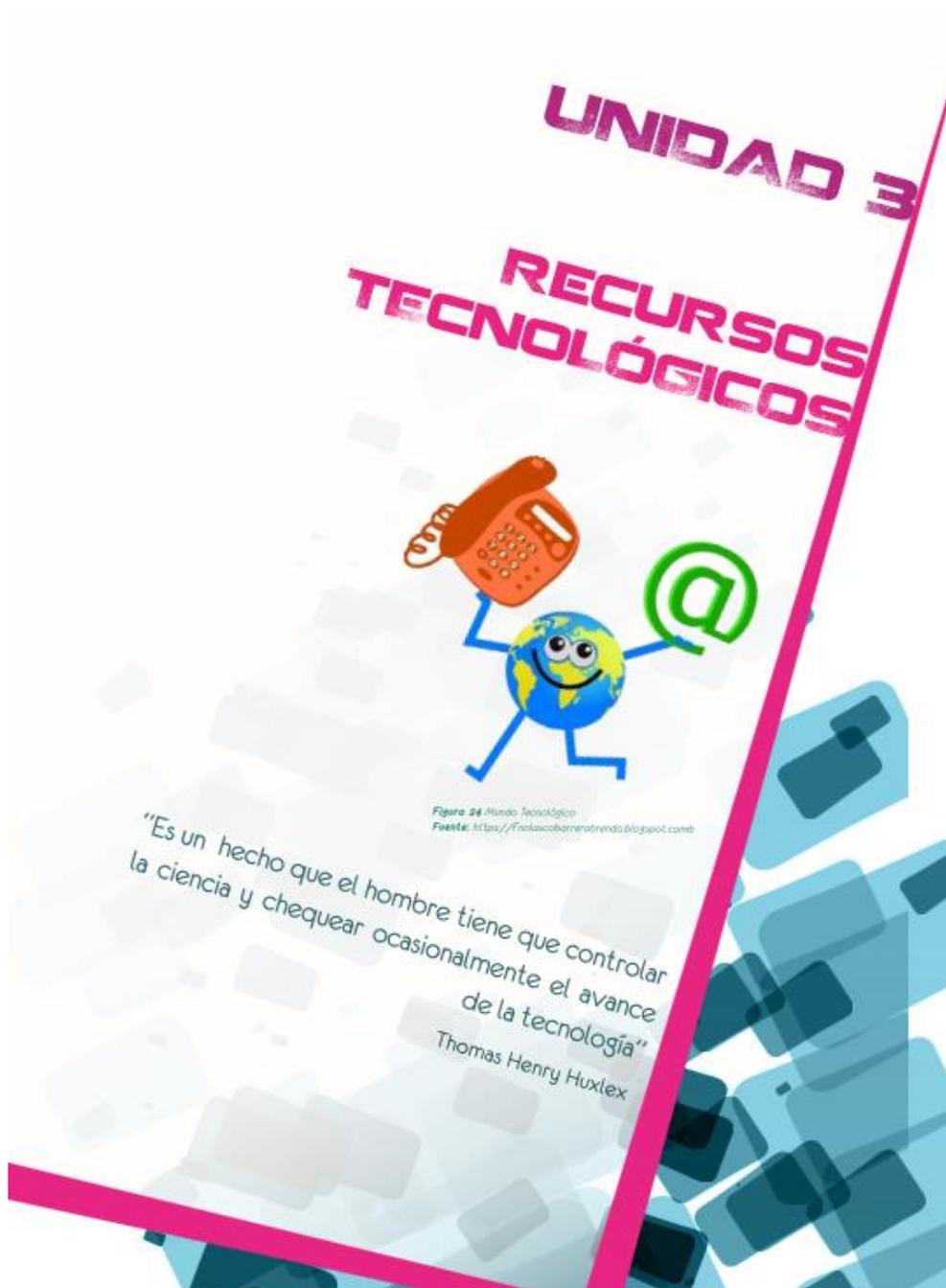
Figura 29 TUEC00110
Fuente: <http://la0091264.dtej-p00113>

2.03.10 JUEGOS DE ROL

Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guion con lápiz y papel



Figura 28 TUEC00111
Fuente: <http://laX009e8A/comavot-jps0n1>



3.01 RECURSOS TECNOLÓGICOS

Existen una variedad de instrumentos electrónicos que forman parte del procesamiento tecnológico. (Beck Ulrich, 1999)



Figura 25 TV
Fuente: data.kooze.com/base64/9/

3.01.01 TELEVISIÓN

Sistema para la transmisión de imágenes y sonido a distancia que emplea un mecanismo de difusión. Aplicado en la educación, aporta visualmente con la reproducción de material educativo de audio y video. (Marcio Mancuso, 1884).

3.01.02 TELÉFONO

Es un dispositivo de telecomunicación diseñado para transmitir señales acústicas a distancia por medio de señales eléctricas. En la educación existen diversas aplicaciones que desarrollan las destrezas del niño o niña mediante los juegos electrónicos que ofrece el internet (Rudy Krolopp, 1996).



Figura 26 Celular
Fuente: <http://animados.es/telefono-celular/>

3.01.03 DVD

El DVD es un Disco de Video Digital que tiene la función de grabador y reproductor de videos, sonidos con una gran nitidez. En la educación es el complemento del televisor debido reproduce la información. (Kees Immink, 1990)



Figura 27 DVD Reproductor
Fuente: <http://www.fajermwajer.com/03-01-03-03>

3.01.04 INFÓCUS O PROYECTOR

Es un aparato que recibe una señal de vídeo y proyecta la imagen correspondiente en una pantalla de proyección usando un sistema de lentes, permitiendo así mostrar imágenes fijas o en movimiento. A nivel de educación proyecta material visual donde el alumno es participe directo con la actividad en el aula. (Camilo Perdomo, 2012).



Figura 28 Proyector INFOCUS
Fuente: http://www.washerecomputer/infocus_8424.jpg



Figura 29 Grabadora
Fuente: <http://99999.com/GRABADORA.jpg>

3.01.05 REPRODUCTORES DE AUDIO

Es un tipo de reproductor de medios para reproducir música y grabaciones. Los niños y niñas desarrollan la audición llevándoles a un mundo de imaginación. (Beck Ulrich, 1999)

3.01.06 VIDEOJUEGOS

Es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Por ejemplo los juegos educativos que hacen una manera divertida el proceso de aprendizaje de niños y niñas. (Ralph Baer, 1951)



Figura 30 Juego Video
Fuente: <http://www.gfll.com/videojuegos/videojuegos2>

UNIDAD 4

PARTES DE LA COMPUTADORA



Figura 34 Partes Ordenador
Fuente: <https://angelhann2k4.wordpress.com/2011/04/imagen2k.jpg>

"La Tecnología es solo una herramienta.
La gente usa las herramientas para mejorar sus vidas
Tom Clancy



Figura 52 Monitor
Fuente: http://computerstockphoto.com/com-stock-photo_cip115R25M.jpg

4.01 MONITOR O PANTALLA:
Periférico que se conecta a la computadora para poder visualizar las acciones y procesos que se ejecuta una información. (Marshall McLuhan, 2000)

4.02 TECLADO:

Componente esencial, como dispositivo de entrada de datos y control que permitirá que nuestra relación con el ordenador sea fluida y agradable, de hecho, junto con el ratón son los responsables de que podamos interactuar con nuestra máquina. (Marshall McLuhan, 2000)



Figura 53 Teclado
Fuente: <http://edukonza.com/68x68Lok-funbch1.jpg>



Figura 54 Mouse
Fuente: <http://3.bp.blogspot.com/ComputerMouseGfGf>

4.03 RATÓN O MOUSE:
Dispositivo de entrada de datos y de control manual que nos permite desarrollar diversas actividades sin ninguna complicación. (Marshall McLuhan, 2000)

4.04 UNIDAD CENTRAL DE PROCESO O CPU
Circuito microscópico que interpreta y ejecuta instrucciones. Se encarga de controlar y procesar datos en las computadoras.
(Marshall McLuhan, 2000)

4.04.01 UNIDAD DE CD ROM
Es un disco compacto que utiliza rayos láser para almacenar y leer grandes cantidades de información en formato digital

4.04.02 PUERTO USB
Es utilizado como estándar de conexión de periféricos como: teclados, mouses, memorias USB

4.05 ALTAVOZ O PARLANTE:
Utilizado para la reproducción de varios sonido que las aplicaciones de la computadora nos brinda.
(Marshall McLuhan, 2000)

4.06 MICRÓFONO:
Es un dispositivo de entrada que convierte las señales acústicas en señales eléctricas para tener una comunicación (Marshall McLuhan, 2000)



UNIDAD DE CD ROM
PUERTO USB



26

Figura 35 CPU Partes
Fuente: dolanimage.blogspot.com/

Figura 36 Altavoces
Fuente: dolanimage.blogspot.com/

Figura 37 Micrófono
Fuente: <http://dolanimage.blogspot.com/>

El computador tiene todos los componentes ya mencionados estos son esenciales en el uso de la tecnología, mediante el cual los seres humanos desarrollan sus actividades sin ninguna dificultad.



ANEXO 5

MANUAL





En la actualidad los juegos tecnológicos educativos son un instrumento fundamental de enseñanza - aprendizaje para niños y niñas, es una forma didáctica y fácil, para lo que presentaremos a continuación un ejemplo claro y divertido de aplicar la enseñanza - aprendizaje mediante la tecnología.



Figura 1 Portada juego
Elaborado por Michelle Tique

MANUAL DEL USUARIO

Este juego esta elaborado para niños y niñas de 5 años de edad, en el cual ponen en práctica su imaginación y creatividad para resolver las distintas instrucciones de cada juego.

- 1.- Encendemos el computador primero el CPU, segundo el monitor de almacenamiento correspondiente.
- 2.- Insertamos el dispositivo de almacenamiento correspondiente.
- 3.- Escoger la aplicación correcta

INICIO

4.- A continuación se abre una pantalla de bienvenidos, en la cual nos muestra dos aplicaciones para empezar damos Click en uno de los iconos que se desea jugar, en este caso vamos a empezar por el de **PEQUEÑAS VOCALES**



Figura 2 Encender Computador
Elaborado por Michelle Tique

Imagen 3 Insertar Almacenamiento
Elaborado por Michelle Tique

Imagen 4 Escoger Aplicación
Elaborado por Michelle Tique

Imagen 5 Pantalla de Bienvenidos
Elaborado por Michelle Tique

4.01- Damos CLICK en JUGAR para empezar el juego o en MENÚ para volver al menu principal

Nota: Esperar que termine la canción para empezar

INTERFAZ JUEGO PEQUEÑAS VOCALES

Avión

1 2 3 4 5

MENU

a.- CERRAR abandonar del juego
b.- MINIMIZAR ocultar en la barra de tareas
c.- MAXIMIZAR agrandar la pantalla del juego
d.- PIEZAS las que debemos ubicar en el sitio correcto
e.- BASE DEL ROMPECABEZAS donde ubicamos las piezas
f.- BOTONES DE NIVELES la dificultad del juego
s.- MENU regresar al menu principal

6



4.04.- **Completado** el nivel 2 continuamos con el nivel 3

Completar el ROMPECABEZAS y descubrir la VOCAL

Estrella

Nota: Esperar que termine la canción para empezar

Figura 10 Nivel: 1
Elaborado por: Michelle Tige

El nivel 2 tiene 5 piezas debido que cada nivel va incrementando la dificultad.

4.05.- **Armado** el nivel 3 seguimos al nivel 4

Completar el ROMPECABEZAS y descubrir la VOCAL

Imán

Figura 11 Nivel: 2
Elaborado por: Michelle Tige

8







INTERFAZ JUEGO 2 LABERINTO DE VOCALES



- a.- CERRAR abandonar del juego
- b.- MINIMIZAR ocultar en la barra de tareas
- c.- MAXIMIZAR agrandar la pantalla del juego
- d.- BOTONES DE NIVELES la dificultad del juego
- e.- MENU regresar al menu principal

5.01- Damos CLICK en la letra que desea jugar



5.02- Dar CLICK en jugar para iniciar la aventura, este mismo proceso lo vamos a realizar en todas las letras



5.02

INTERFAZ NIVELES JUEGO 2



a.- CERRAR abandonar del juego
b.- MINIMIZAR ocultar en la barra de tareas
c.- MAXIMIZAR agrandar la pantalla del juego
d.- JUGAR inicia el juego, este boton lo encontraremos en todas las niveles.

13

















ANEXO 6

TALLER





INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

Instituto Tecnológico Superior Cordillera

Desarrollo del talento Infantil

Uso adecuado de la tecnología en la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas

MICHELLE TIGSE

fppt.com



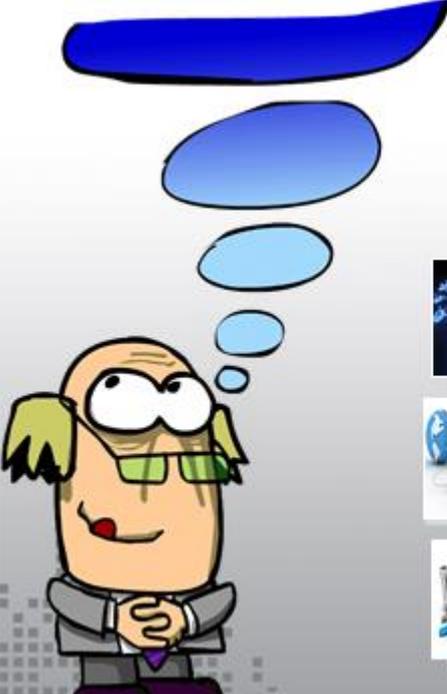
INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

¿Qué es tecnología?



fppt.com

LA TECNOLOGÍA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA PARA EL USO ADECUADO DE LA TECNOLOGÍA DESTINADO A DOCENTES DEL COMEDOR POPULAR Y CENTRO DE APOYO ESCOLAR "MONSEÑOR OSCAR ROMERO" DEL D.M.Q., AÑO LECTIVO 2014 - 2015



Avance

Herramienta

Evolutiva

fppt.com



¿Qué es Tic's?





LA TECNOLOGÍA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA PARA EL USO ADECUADO DE LA TECNOLOGÍA DESTINADO A DOCENTES DEL COMEDOR POPULAR Y CENTRO DE APOYO ESCOLAR "MONSEÑOR OSCAR ROMERO" DEL D.M.Q., AÑO LECTIVO 2014 - 2015



Sistema de transmisión
de imágenes y sonido



Dispositivo diseñado para
transmitir señales

Proyecta imágenes



fppt.com

Computadora



fppt.com

El Juego en la enseñanza - aprendizaje



fppt.com

El juego es una estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños y niñas.

DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS



fppt.com

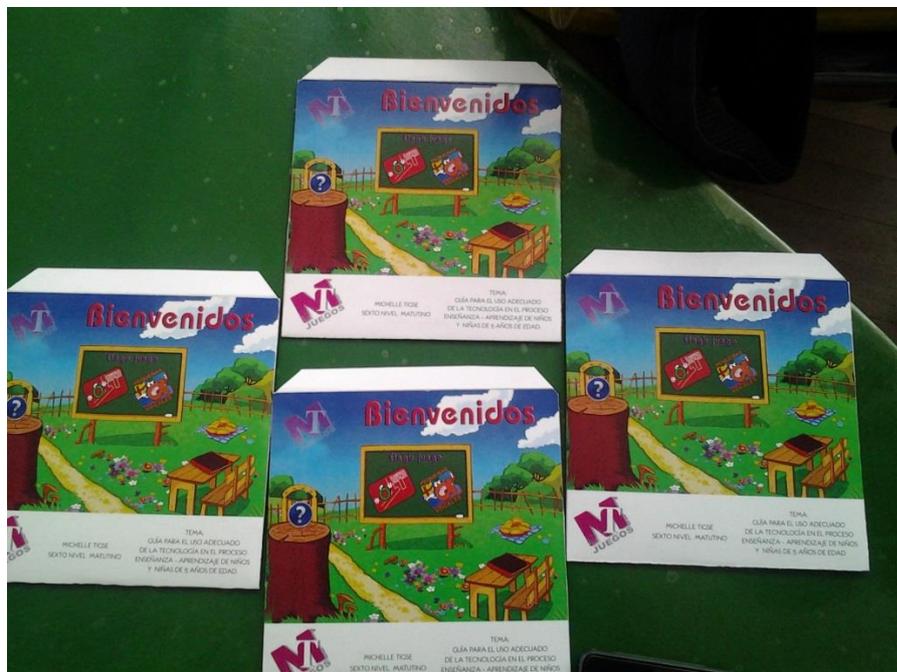






LA TECNOLOGÍA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA PARA EL USO ADECUADO DE LA TECNOLOGÍA DESTINADO A DOCENTES DEL COMEDOR POPULAR Y CENTRO DE APOYO ESCOLAR "MONSEÑOR OSCAR ROMERO" DEL D.M.Q., AÑO LECTIVO 2014 - 2015





LA TECNOLOGÍA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA PARA EL USO ADECUADO DE LA TECNOLOGÍA DESTINADO A DOCENTES DEL COMEDOR POPULAR Y CENTRO DE APOYO ESCOLAR "MONSEÑOR OSCAR ROMERO" DEL D.M.Q., AÑO LECTIVO 2014 - 2015