



CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL.

**FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑAS
Y NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD. MANUAL DE USO DE LA PIZARRA
INTERACTIVA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL CENTRO DE
DESARROLLO INFANTIL “ZONA MÁGICA” DISTRITO
METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2018**

**Trabajo de Titulación previo la obtención del título de Tecnólogo en Desarrollo
del Talento Infantil.**

AUTOR: EVELYN ANDREA ROSERO VILLACIS

TUTOR: Psi. CI. Alejandra Benítez

Quito, Octubre 2018

ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 19 de Noviembre del 2018.

El equipo asesor del trabajo de Titulación de la Srta. **ROSERO VILLACIS EVELYN ANDREA** de la carrera de *Desarrollo del Talento Infantil* cuyo tema de investigación fue: **FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA -APRENDIZAJE EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD. MANUAL DE USO DE PIZARRA INTERACTIVA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "ZONA MÁGICA", DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2018.** Una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.



Ps. Cl. Benitez Cruz
Alejandra Daysi
Tutor/a del Proyecto



MSc. **Adriana Cuascota**
Delegado de la Unidad de
Titulación



MSc. **Morales Aulestia**
Jannet Laura
Lector/a del Proyecto

DIRECCIÓN DE CARRERA



Dra. **Susana Vasquez**
Directora de Carrera

CAMPUS 1 - MATRIZ	CAMPUS 2 - LOGROÑO	CAMPUS 3 - BRACAMOROS	CAMPUS 4 - BRASIL	CAMPUS 5 - YACUAMBI	CAMPUS 6 - YACUAMBI
Av. de la Pionera N45-2681 y Logroño Teléf: 2252460 / 2262900 instituto@cordillera.edu.ec www.cordillera.edu.ec Quito - Ecuador	Dello Logroño De 2-84 y Av. de la Pionera (mez) Est. Cordillera Teléf: 2433445 / Fax: 2433640	Bucaramos N15-168 y Yacumbi (mez) Est. Est. Est. Teléf: 2260341	Av. Brasil N46-45 y Zapata Teléf: 2246096	Yacumbi De 2-36 y Bucaramos Teléf: 2249994	Yacumbi De 1-22 y Bucaramos Teléf: 2249994

FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD. MANUAL DE USO DE LA PIZARRA INTERACTIVA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "ZONA MÁGICA" DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2018

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Evelyn Andrea Rosero Villacis, declaro bajo juramento que la investigación es absolutamente original, auténtica, es de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



Evelyn Andrea Rosero Villacis

C.C: 1719235135

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Evelyn Andrea Rosero Villacis portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1719235135 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de 4 años de edad. Manual de uso de la pizarra interactiva dirigida a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”, Distrito Metropolitano de Quito, año 2018 con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

(firma)



Evelyn Andrea Rosero Villacis

C.C: ___1719235135

Quito, día/mes/año

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios por haberme dado la oportunidad de haber concluido este proyecto y haberme dado las fuerzas para superar los obstáculos que a lo largo de este proyecto se fueron presentando.

A mis padres y mi hermano, por infinito cariño, paciencia, comprensión y apoyo desde siempre, sobre todo, haberme heredado lo más valioso que puede dársele a una hija: el amor. Quienes sin escatimar esfuerzo han sacrificado gran parte de su vida por mí y me han formado y educado, que la ilusión de su existencia ha sido verme convertida en persona de provecho, nunca podré pagarles con la riqueza más grande del mundo, a ellos mil gracias.

De igual manera a mi tutora del proyecto Psi. Cl. Alejandra Benítez que me brindó su apoyo incondicional durante el desarrollo de la investigación. A todos mis docentes que a lo largo de mis estudios de Tecnología aportaron sus conocimientos invaluable, sugerencias y apoyo. A mis compañeros de la generación por todos los buenos momentos que viví con ellos, lo más importante brindarme su amistad.

DEDICATORIA

Lleno de felicidad, de amor y esperanza, dedico este proyecto, a cada uno de mis seres querido, quienes han sido mis pilares para seguir adelante.

Es para mí una gran satisfacción poder dedicarles a ellos, que con mucho esfuerzo, esmero y trabajo me lo he ganado.

A mis padres Luis Roser y Guadalupe Villacis, porque ellos son la motivación de mi vida mi orgullo de ser lo que seré

A mi hermano Luis Rosero, porque es la razón de sentirme tan orgullosa de culminar mi meta, gracias a él por confiar siempre en mí.

Y sin dejar atrás a toda mi familia por confiar en mí, a mis abuelitos, tíos y primos, gracias por ser parte de mi vida y por permitiré se parte de su orgullo.

ÍNDICE.

Índice de tablas.....	1
Índice de figuras.....	2
Índice de anexos.....	3
Resumen ejecutivo.....	4
Abstrac.....	5
CAPÍTULO I	6
1. Antecedentes.....	6
1.02 Justificación.....	12
1.03 Definición del problema central.....	16
CAPÍTULO II	21
2. Análisis de involucrados.....	21
2.01 Mapeo de involucrados.....	21
2.02 Matriz de análisis de involucrados.....	24
CAPÍTULO III	28
3. Problemas y objetivos.....	28
3.01. Árbol de problemas.....	28
3.02 Árbol de objetivos.....	31
CAPÍTULO IV	33
4. Análisis de alternativas.....	33
4.01 Matriz de análisis de alternativas.....	33
4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos.....	38
4.03 Diagrama de estrategias.....	42
4.04 Matriz de marco lógico (MML).....	45
CAPÍTULO V	49
5. Propuesta.....	49
5.01 Antecedentes (de la herramienta o metodología que propone como solución).....	49
5.02 Descripción (de la herramienta o metodología que propone como solución).....	68
5.03.01 Formulación (de la herramienta o metodología que propone como solución).....	91
5.03.02 Propuesta.....	97

CAPÍTULO VI	98
6. Aspectos administrativos.....	98
6.01 Recursos.	98
6.02 Presupuesto.....	99
6.03 Cronograma.	100
CAPÍTULO VII	102
7. Conclusiones y recomendaciones.....	102
7.01 Conclusiones.....	102
7.02 Recomendaciones.	103
Referencias bibliográficas	104
Bibliografía.....	104
Anexos.....	106
Encuesta.....	106

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1 <i>Matriz de fuerzas T</i>	20
Tabla 2 <i>Matriz de análisis de involucrados</i>	27
Tabla 3 <i>Matriz de análisis de análisis de alternativas</i>	37
Tabla 4 <i>Matriz de análisis de impacto de los objetivos</i>	41
Tabla 5 <i>Matriz de marco lógico</i>	48
Tabla 6 <i>Pregunta 1</i>	71
Tabla 7 <i>Pregunta 2</i>	72
Tabla 8 <i>Pregunta 3</i>	73
Tabla 9 <i>Pregunta 4</i>	74
Tabla 10 <i>Pregunta 5</i>	75
Tabla 11 <i>Pregunta 6</i>	76
Tabla 12 <i>Pregunta 7</i>	77
Tabla 13 <i>Pregunta 8</i>	78
Tabla 14 <i>Pregunta 9</i>	79
Tabla 15 <i>Pregunta 10</i>	80
Tabla 16 <i>Socialización pregunta 1</i>	81
Tabla 17 <i>Socialización pregunta 2</i>	82
Tabla 18 <i>Socialización pregunta 3</i>	83
Tabla 19 <i>Socialización pregunta 4</i>	84
Tabla 20 <i>Socialización pregunta 5</i>	85
Tabla 21 <i>Socialización pregunta 6</i>	86
Tabla 22 <i>Socialización pregunta 7</i>	87
Tabla 23 <i>Socialización pregunta 8</i>	88
Tabla 24 <i>Socialización pregunta 9</i>	89
Tabla 25 <i>Socialización pregunta 10</i>	90
Tabla 26 <i>Presupuesto</i>	99
Tabla 27 <i>Cronograma</i>	100

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Mapero de involucrados</i>	23
Figura 2 <i>Árbol de problemas</i>	30
Figura 3 <i>Árbol de objetivos</i>	32
Figura 4 <i>Diagrama de estrategias</i>	44
Figura 5: pregunta 1	71
Figura 6: pregunta 2	72
Figura 7: pregunta 3	73
Figura 8: pregunta 4	74
Figura 9: pregunta 5	75
Figura 10: pregunta 6	76
Figura 11: pregunta 7	77
Figura 12: pregunta 8	78
Figura 13: pregunta 9	79
Figura 14: pregunta 10	80
Figura 15: socialización pregunta 1	81
Figura 16: socialización pregunta 2	82
Figura 17: socialización pregunta 3	83
Figura 18: socialización pregunta 4	84
Figura 19: socialización pregunta 5	85
Figura 20: socialización pregunta 6	86
Figura 21: socialización pregunta 7	87
Figura 22: socialización pregunta 8	88
Figura 23: socialización pregunta 9	89
Figura 24. Socialización pregunta 10.....	90

ÍNDICE DE ANEXOS.

Anexo 1 Encuesta	106
Anexo 2 Socialización	107
Anexo 3 Propuesta	110

Resumen ejecutivo.

El presente trabajo de titulación de investigación tiene como finalidad aportar con información valiosa y actividades innovadoras para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas, capaces de resolver problemas, críticos y analíticos para aplicarlos en cada momento y lugar de su vida diaria. De modo que, a partir de la educación inicial, es donde se empieza la formación de nuevos seres, que proporcionan a la sociedad posterior, los docentes de educación inicial son los encargados de ayudar a desarrollar sus destreza y habilidades, además aplicar nuevas metodologías, como es el uso de la pizarra interactiva, una de las herramientas de las TIC'S, para fortalecer el proceso cognitivo de los infantes. La escasa preparación e información por parte de los y las docentes, en la aplicación de nuevas metodologías en los procesos de enseñanza aprendizaje, para que los docentes incorporen esta herramienta de innovación en el aula, y confortar su desarrollo cognitivo en todos los aspectos.

Abstrac

The present work of qualifications of investigation has as purpose reach with valuable information and innovative activities to strengthen the process of education - learning in the children and girls, capable of solving problems, critical and analytical to apply them in every moment and place of his daily life. So that, from the initial education, it is where there is begun the formation of new beings, that they provide to the later company, the teachers of initial education are the managers of helping to develop his skill and skills, in addition to apply new methodologies, since it is the use of the interactive slate, one of the tools of the TIC'S, to strengthen the cognitive process of the infantes. The scanty preparation and information on the part of them and educational, in the application of new methodologies in the processes of education learning, in order that the decent ones incorporate this tool of innovation in the classroom, and to comfort his cognitive development in all the aspects.

CAPÍTULO I

1. Antecedentes.

1.01 Contexto

1.01.01. Macro.

Los diferentes países del mundo han integrado las TIC's dentro de los modelos educativo y sobre todo han colocado su mayor interés en la pizarra interactiva haciendo que el mercado de estas crezca notablemente. Las instituciones educativas han logrado gestionar la adquisición de sus propias pizarras ya que en ellas ven las ventajas de un mejor desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.

Los países de la Unión Europea en la última década han logrado incluir la pizarra electrónica en cada uno de los niveles educativos. En Reino Unido se ha promovido la inclusión de 200.000 mil pizarras en el aula de nivel básico y secundario de todo el país, hacia las escuelas destinada a la educación para estudiantes especiales poseen la pizarra interactiva. En enero del 2009, en Reino Unido, celebraron en Londres la feria de BETT (British Education, Training and Technology) con la finalidad de que los ciudadanos conozcan aún más acerca de la pizarra digital.

Afirma Marqués, profesor del Departamento de Pedagogía Aplicada de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona.

¿Por qué hay que utilizar las TIC en las aulas? Porque en una sociedad en la que la tecnología está en todas partes, los alumnos deben adquirir sus propios conocimientos digitales, y esto es como montar en bicicleta: o tienes bicicleta o nunca aprendes. (Marqués, 2009)

El autor nos menciona que al ser conscientes de las TIC'S que existen hoy en día, debemos darle uso para incrementar nuestro conocimiento de una manera eficaz y próspera, por ello cada ciudadano al tener esa oportunidad de utilizar la tecnología, hay que aprovecharla y no dejarla a un lado ya que muchas personas tienen esa facilidad el uso de la tecnología.

Por otro lado, el Ministerio de Educación de España, menciona que hay una revolución, porque antes se daba importancia a la educación gratuita y obligatoria, pero hoy en día es la transformación de la educación incorporando las TIC'S, buscando obtener dicha tecnología dentro del aula.

Según Pérez, Refiriéndose al uso de la tecnología en la educación menciona:

La fusión de la computación con la pedagogía ha dado lugar a educación e entrenamiento basado en ayudas computarizadas (...). Los estudiosos del tema plantean que esta nueva forma de educación con la introducción de la tecnología, varía las relaciones entre profesor y alumno. Los materiales educativos evolucionan de libros de texto rígidos a documentos en variados formatos dentro de un software que se puede personalizar. La información es más accesible, los usuarios seleccionan lo que quieren y cada uno es un creador de contenidos. De este modo el alumnado se transforma en un aprendiz, en el sentido tradicional. (Pérez, 2001, pág. 9)

Con lo que manifiesta el autor, el uso de tecnología en la educación permite comprender los contenidos en lo cual el estudiante conecta sus ideas con la nueva información, que le permite aprender. Al incorporar esta forma educativa, se da una “conexión” más factible y accesible entre el docente y el alumno que, de esta manera, el docente podrá ver el progreso del alumno y el alumno ver el entusiasmo de aprender de manera divertida al estar interactuando con dichas actividades. Tomando en cuenta que los materiales utilizados con los estudiantes anteriormente ahora pasarían a ser materiales innovadores y creativos, y dejando atrás la escuela tradicional.

Según el autor la pizarra digital interactiva como herramienta de transmisión de información en el aula.

Junto a estas herramientas tradicionales se han instalado nuevos artilugios que tratan de cumplir la misma función que los anteriores, pero con la ayuda de una tecnología más acorde a nuestro tiempo. Entre estas nuevas herramientas encontramos ordenadores, video-proyectores, lectores de libros digitales, y una nueva herramienta que en muchos casos directamente ha sustituido a su predecesora: la pizarra digital interactiva (PDI). (Minguez, 2012)

Se puede mencionar que, con el uso de una nueva herramienta de la tecnología, proporciona a satisfacer las necesidades, con el mismo cargo, asociando en un tiempo actualizado. Ya que a todo esto a los infantes proporciona interactuar de forma lúdica, manipulando ellos mismo la pizarra interactiva y obtener un óptimo desarrollo cognitivo, con lo que la docente indica. Pero según el autor Dulac (2006) ejecutó una investigación acerca de la red de centros continuando el proyecto Iberian Research Project para estudiar y analizar la metodología que implica al dar uso de la

Pizarra Digital. Gracias a dicha investigación, pudo determinar que el uso de la pizarra digital aumenta la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos, potenciando la creatividad de cada uno de ellos, de manera que siempre haya una adecuado aprendizaje de las metodologías que debe aplicar el docente a los estudiantes, siempre y cuando estén de la mano de una función curricular.

“Fomenta la espontaneidad y la flexibilidad, facilitando a los profesores una panoplia muy amplia de recursos en texto, en gráficos, en sonidos y en imágenes” (Kennewell, 2001). Es decir que el docente en el momento que obtenga y del uso de la pizarra digital, debe contar con varias técnicas a través de libros, diversos pictogramas, para que él sepa dar cierta maleabilidad en la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas y adolescentes.

Por ello las TIC’S, ayudan al soporte del desarrollo de la interacción entre el alumno y el profesor, se da dentro de las TIC’S se cuenta con entornos virtuales de aprendizaje, como por ejemplo (EVA), que facilita incorporar diversos ejemplos pedagógicos para la construcción del conocimiento.

Un EVA, en algunos casos denominado también entornos virtual de enseñanza-aprendizaje (EVE/A), es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial o que combine ambas modalidades en diversas proporciones (complejos, 2004)

Los autores mencionan que este tipo de aplicación que se puede dar en la pizarra digital, va ser de manera útil y eficiente en la enseñanza -aprendizaje, ya que la aplicación EVA da una transmisión pedagógica hacia los estudiantes, de tal forma

que el proceso educativo irá mejorando y evolucionando. Por ello debemos ser conscientes el tipo de aplicación que se da en el uso a la pizarra interactiva.

1.01.02. Meso

En los últimos años los ecuatorianos han sido testigos que se han realizado cambios en la educación, ya que actualmente la economía educativa se ve mejorada gracias a la participación del gobierno, cabe recalcar que el sistema educativo, debe ir acorde a las necesidades de las demandas actuales.

De la constitución del Ecuador nos indica que será responsabilidad del Estado: "Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales" (Información., 2013)

Actualmente existen falencias en la educación, pues se presentan establecimientos educativos que carecen de aplicaciones informáticas y la falta de capacitación por parte del gobierno a los docentes sobre del uso y manejo de las nuevas tecnologías, permitiendo que la metodología tradicional perturbe el rendimiento académico de los estudiantes y eso conlleva a que el aprendizaje no será significativo, originando un fracaso en los cursos superiores.

En el Ecuador ha sido uno de los principales problemas, la falta de actualización de los docentes, la despreocupación gubernamental, poca inversión económica, en los últimos años se ha evidenciado que existen vacíos de enseñanza aprendizaje, además el tradicionalismo de los maestros no cumplen las expectativas de los estudiantes

Cabe resaltar que en Ecuador no existe la suficiente aplicación de TIC'S hasta los 90, donde solo se veía privilegiadas las organizaciones privadas, a partir de la segunda mitad de los 90 se propagan beneficios para la sociedad logrando así el paso de la conectividad y al internet. Tomando en cuenta que en el Ecuador han reconocido a ciertas comunidades indígenas, para también incorporar el uso y la aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación.

Por otro lado, en el Ecuador, sabemos que se encuentra una desventaja de la tecnología con el resto de los países, tales como Estados Unidos, pero a pesar de las desventajas que nosotros obtenemos, pues aquellos países nos aportan dicha tecnología que nosotros los ecuatorianos presentamos dicha escasez. Conforme a los autores Roberto y Rommel Amaguayo, mencionan que.

La empresa Tecnologías RAP está conformada por un grupo de jóvenes emprendedores que trabajan y promueven el desarrollo de software nacional mediante la implementación para pizarras digitales interactivas.

Su iniciativa surgió luego de conocer la noticia sobre la inauguración de la Escuela del Milenio, en Zumbahua, es así que la idea maduró en dos jóvenes universitarios. (Prensa Quito)

La finalidad de la tecnología RAP, que ha sido creada en Ecuador, para el avance en la educación, ya que este tipo de tecnología se ha implementado de una manera más económica y que estén al alcance de los centros educativos, como se manifestó en la Escuela del Milenio, en Zumbahua. De esta manera las instituciones educativas de nuestro país tendrán un aprendizaje innovador y satisfactorio.

1.01.02Micro.

En Quito, existen pocas Instituciones Educativas, que apliquen como recurso metodológico el uso de la pizarra interactiva, para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas y adolescentes, por falta de conocimiento de la sociedad, recursos económicos y la estrechez de recursos tecnológicos. Pero cabe resaltar que, en las Instituciones Educativas del Milenio, han implementado el uso de la pizarra interactiva como, método de enseñanza-aprendizaje. Tales como Unidad Educativa Municipal Antonio José de Sucre, Unidad Educativa Experimental Quito Sur, Colegio Réplica 24 de Mayo y Unidad Educativa Municipal Experimental del Milenio Bicentenario, pero hay ciertas Instituciones Educativas que al obtener dicho recurso tecnológico desconocen de su uso y lo dejan aislado para la aplicación educativa y lo único que utilizan en su aula es el proyector como método educativo, más no la pizarra interactiva. Cabe señalar que el uso de la pizarra interactiva aplicada en la educación tiene como objetivo de fortalecer e incrementar las áreas de desarrollo de los niños y niñas y adolescentes. Por ello se debe incentivar a que las Instituciones Educativas, deseen y conozcan aplicar el uso de la pizarra interactiva en la educación para fortalecer su enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas y adolescentes.

1.02 Justificación.

El trabajo de investigación sobre “Fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de 4 años de edad. Manual de uso de la pizarra interactiva dirigido a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica” Distrito Metropolitano de Quito, año 2018”. Se da debido la necesidad de confortar

una metodología de aprendizaje en los infantes y obtengan una enseñanza óptima, en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Existe el desconocimiento de la pizarra interactiva como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de cuatro años de edad, cabe resaltar que los problemas percibidos se dan por el escaso uso de las TIC'S en la enseñanza, y por la falta de iniciativa de los docentes por la innovación de metodologías. De tal modo que esto provoca un bajo rendimiento académico de los infantes, detectados en los últimos años se realizará una propuesta de solución hacia esta problemática en el proceso de enseñanza aprendizaje, antes que éste aumente. De tal manera que en diversos Centro Educativos de 0-5 años aún no se establece diversas metodologías o estrategias que estén asociadas a las TIC'S para fortalecer el desarrollo cognitivo, físico, lenguaje, y socio-afectivo de los niños. De tal forma que se evidencia que el tipo de enseñanza-aprendizaje que se aplica en ellos se desarrolla de manera tradicional, ya que el docente es quien debe propiciar en el “mundo educativo” el uso pedagógico de manera innovadora estén o no asociadas a las TIC'S.

Conforme (Código de la niñez y adolescencia., 2014) establece en el artículo 37 numeral 4 que el Estado debe garantizar el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, para lo cual se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Se debe propiciar en la educación diversos recursos y programas que conforten el desarrollo integral de los infantes para satisfacer sus necesidades.

Como futura tecnóloga de la carrera Desarrollo del Talento Infantil, se aporta un nuevo recurso, mediante un proyecto enfocado a cambiar una metodología tradicional y utilizar una metodología innovadora. Haciendo uso de la pizarra interactiva, con el fin de poder canalizar los ámbitos cognitivos, procedimentales y actitudinales de la carrera; Según Constitución de la República, en el Artículo 343, “establece un sistema nacional de educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.” (Código de la niñez y adolescencia., 2014). De tal manera que el docente podrá, analizar las potencialidades, aptitudes y actitudes, de los niños según las áreas desarrollo. Conforme al Plan Nacional de Desarrollo, “Facilitar el acceso a la educación de calidad orientada a la realidad del sector, el país y el mundo, que permita optar por alternativas de vida diferentes. Tomando como punto de partida las tradiciones y costumbres [...]” (Desarrollo., 2017-2021) en el momento de la ejecución de actividades didácticas para el aprendizaje del infante, poseer una alta calidad humana, sensible, autónoma en las funciones, tener calidez y calidad humana para comprender las diferencias de los niños y niñas, entre otros.

El tema investigación es de un interés preciado, ya que es actual y el aporte permitirá facilitar al docente su tarea de orientador mediante la ejecución de actividades sencillas, permitirá también al docente ser interactivo, diseñador, facilitador y evaluador del aprendizaje. Asimismo, el presente proyecto tiene una gran importancia ya que permitió a la Institución un comienzo hacia la aplicación correcta de los recursos TIC'S de forma acertada para mejorar el proceso de

enseñanza aprendizaje, mediante la asimilación, motivación, a través de la pizarra interactiva. Así también, beneficiará a los docentes que tendrán en la aplicación de la pizarra interactiva, como una herramienta útil, amplia, versátil, moderna que facilitarán su trabajo en el aula. De tal modo que causará gran impacto social, porque dará un recóndito cambio a la Educación Inicial a nivel de la comunidad, y solidificando de la institucional que ya están aplicando las TIC'S en la enseñanza.

Según el currículo de educación inicial

El Ministerio de Educación, como ente rector, principal responsable de la educación nacional y comprometido con la necesidad de ofertar una educación de calidad que brinde igualdad de oportunidades a todos, pone a disposición de los docentes y otros actores de la Educación Inicial, un currículo que permita guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo. (Educación, Currículo de Educación Inicial, 2014)

A través del currículo de educación inicial, los docentes tendrán esa “guía” con el logro que se quiere hacer y cómo hacerlo para potenciar y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. De igual manera, el uso de la pizarra interactiva beneficiará a los niños en la enseñanza-aprendizaje, promoviendo su conocimiento y habilidades esenciales a través de la participación, la creatividad y la cooperación, mediante la interacción de diversos materiales y recursos que le proporciona el docente, tomando en cuenta que el rol del docente será de mediador.

Con forme Ministerio de Educación “garantizar la eficacia y eficiencia de las acciones técnicas, administrativas y pedagógicas en las diferentes instancias del sistema educativo del país”. (Educación, Acuerdo Nro. MINEDUC , 2017) Todo esto con el objetivo de fortalecer y mejorar la enseñanza-aprendizaje, mejorar la eficacia

del plantel y potenciar la actividad académica tanto del infante como del docente, permitiendo al educando marcar su propio ritmo y favoreciendo la retroalimentación. Al lograr establecer el uso correcto de la pizarra interactiva en los niños y niñas de 4 años los beneficiarios serán los infantes y los docentes del Centro Educativo.

1.03 Definición del problema central.

En el análisis de la matriz T se analizarán los siguientes parámetros.

Situación Actual. – Desconocimiento de la pizarra interactivo como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de cuatro años.

Situación Mejorada. – Utilizar recursos tecnológicos en la mejora de los procesos de educación.

Situación Empeorada. – El mal uso de las TIC'S en los procesos de educación.

Fuerzas Impulsadoras. – Las cuales nos van ayudar a solucionar la problemática actual.

Primero. Charla de la implementación de las TIC'S para la educación inicial, lo cual servirá de ayuda para los docentes para conocer cómo influyen las TIC'S en la educación en las áreas de desarrollo de los niños y niñas, aquí se puede observar una escala real de uno, que equivale a un valor bajo, de terminándose así que el porcentaje de la realización de la charla acerca de la implementación de las TIC'S en la educación inicial es escaso, lo que se trata de obtener es un potencial de cambio cinco, que equivale un valor alto, lo que significa que la charla acerca de la

implementación de las TIC'S es muy cercana para llegar a un conocimiento apropiado y eficaz.

Segundo. Entrega de publicidad acerca del uso de las TIC'S en la educación, esto servirá para la comunidad educativa que conozca la importancia y el contenido que este tendrá, se observa una escala de uno que equivale a un valor bajo, determinando así que la entrega de publicidad a la comunidad educativa es una actividad muy acertada para la ejecución del proyecto, es decir que se trata de obtener un potencial de cambio que en este caso tiene una escala de cinco lo cual equivale a un valor alto, lo significa que la entrega de publicidad es una buena opción para informar.

Tercero. Clase demostrativo del uso de la pizarra interactiva se podrá explorar con profundidad el uso de la pizarra interactiva por parte de los docentes, de esta manera obtener análisis sobre el tema, se puede evidenciar una escala de uno lo cual equivale a un valor medio bajo, determinando así que la clase demostrativa del uso de la pizarra interactiva es una actividad participativa es donde elaboran sus planes para usar en dichas actividades con el que acaban de trabajar, en este caso tiene una escala de cuatro, lo cual equivale a un valor medio alto, ya que es fundamental la clase demostrativa para realizar el tema.

Cuarto. Manual de uso de la pizarra interactiva a los docentes, podrán observar las nuevas estrategias para potencializar el proceso enseñanza-aprendizaje de los infante, se observa que un valor de uno lo que pertenece a un valor bajo, determinando que al realizar el manual de uso de la pizarra interactiva para los docentes podrán obtener una eficaz herramienta para realizar sus clases, en este caso se tiene una escala de

cinco lo cual equivale a un valor alto, lo que nos indica que el manual es necesario para que los docentes conozcan más sobre el tema tratar.

Fuerzas Bloqueadoras. – Las cuales impiden un desarrollo adecuado en la capacidad para desenvolverse y resolver dichos problemas sencillos por si solos.

Primero. Falta de interés en docente de recursos tecnológicos en la educación, por ello la situación real equivale a cuatro a un valor medio alto al debido al desinterés por acudir al uso de recursos tecnológicos, lo cual nos llevará a obtener un potencial de cambio de uno con un nivel bajo por parte de los y las docentes.

Segundo. Desinterés por parte de la sociedad del uso de las TIC'S en el proceso educativo, la situación real equivale a una escala de cinco un nivel alto, debido a la falta de interés de la sociedad de nuestro país con un cambio al que se quiere llegar es a dos lo cual equivale a medio bajo, es decir que la mayor parte de sociedad de hoy en día no sabe la importancia, lo que facilita que lo niños y niñas tengan un desarrollo adecuado en la enseñanza-aprendizaje.

Tercero, Falta de recursos económicos del Centro Infantil, se puede evidenciar una escala de cuatro lo cual equivale a medio alto, es decir, debido a la falta de recursos económicos por parte del Centro Infantil, del potencial de cambio que se quiere lograr que equivale a dos que un nivel bajo, ya que la necesidad educativa de la Institución Educativa tendrían que sostener ciertos recurso financieros para obtener dichos materiales o recursos actuales e innovadores lo cual pueda aplicar en su aula.

Cuarto. Escaso sustento del uso de la pizarra interactiva en la educación la situación real equivalente a cuatro a un valor medio alto, debido a la falta de conocimiento de

la sociedad educativa para aportar nuevos recursos tecnológicos en la educación, al potencial de cambio que se requiere llegar a dos que es un nivel bajo, que los docentes deben introducirse y actualizarse sus metodologías para emplear en la enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas.

Tabla 1*Matriz de fuerza T*

Matriz T					
Situación empeorada	Situación actual.				Situación mejorada.
El mal uso de las TIC'S en los procesos de educación,	Desconocimiento de la pizarra interactiva como recurso en el proceso de enseñanza -aprendizaje en niños y niñas de cuatro años de edad.				Utilizar recursos tecnológicos en la mejora de los procesos de educación.
Fuerzas impulsadoras	I.R	P.C	I.R	P.C	Fuerzas bloqueadoras.
Charla de la implementación de las TIC'S para Educación Inicial.	1	5	4	1	Falta de interés en docentes de recursos tecnológicos en la educación.
Entrega de publicidad acerca del uso de las TIC'S en la Educación Inicial.	1	5	5	2	Desinterés por parte de la sociedad del uso de las TIC'S en proceso educativo.
Clase demostrativo del uso de la pizarra interactiva	1	4	4	2	Falta de recursos económicos del Centro Educativo
Manual de uso de la pizarra interactiva	1	5	4	2	Escaso sustento del uso de la pizarra interactiva en la educación

Elaborado por: Rosero Evelyn.

CAPÍTULO II

2. Análisis de involucrados.

2.01 Mapeo de involucrados.

De acuerdo con el análisis de la situación actual tenemos, los siguientes involucrados.

- Centro de Desarrollo Infantil.
- MINEDUC.
- MIES.
- Sociedad.

El problema que lleva a esta investigación es la falta de conocimientos por parte de los docentes al momento de fortalecer el proceso cognitivo de los niños y niñas de 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”, ya que en esta institución aun utiliza un método tradicional, lo cual no es útil para un óptimo aprendizaje en los infantes.

Como segundo el Ministerio de Educación ya que es el ente creador del currículo inicial vigente el cual es utilizado para desarrollar las destrezas planteadas en el

mismo, pero aún no hay ese aporte para el uso de la pizarra interactiva por parte de los docentes.

El tercer involucrado es el MIES debido a que ese el encargado de mejorar las condiciones de la sociedad, contra la pobreza, la seguridad social, etc., es decir logrando satisfacer de manera integral a los niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos mayores, discapacitados.

Por otra parte, se toma en cuenta la sociedad, debido a que se ha podido evidenciar los diferentes problemas que se suscitan en las de aprendizaje cognitivo y las estrategias mal utilizadas a los niños y niñas de 4 años de edad, ya que debemos inculcar a los padres de familia a reconocer diversas maneras de obtener en los infantes un aprendizaje eficaz y eficiente.

Con la elaboración de un manual de uso de la pizarra interactiva, basado en fortalecer el proceso cognitivo, los niños y niñas son los involucrados más significativos. Ya que los docentes al ser capacitados para utilizar una nueva estrategia de trabajo podrán brindar a los niños y niñas una educación de calidad y calidez.

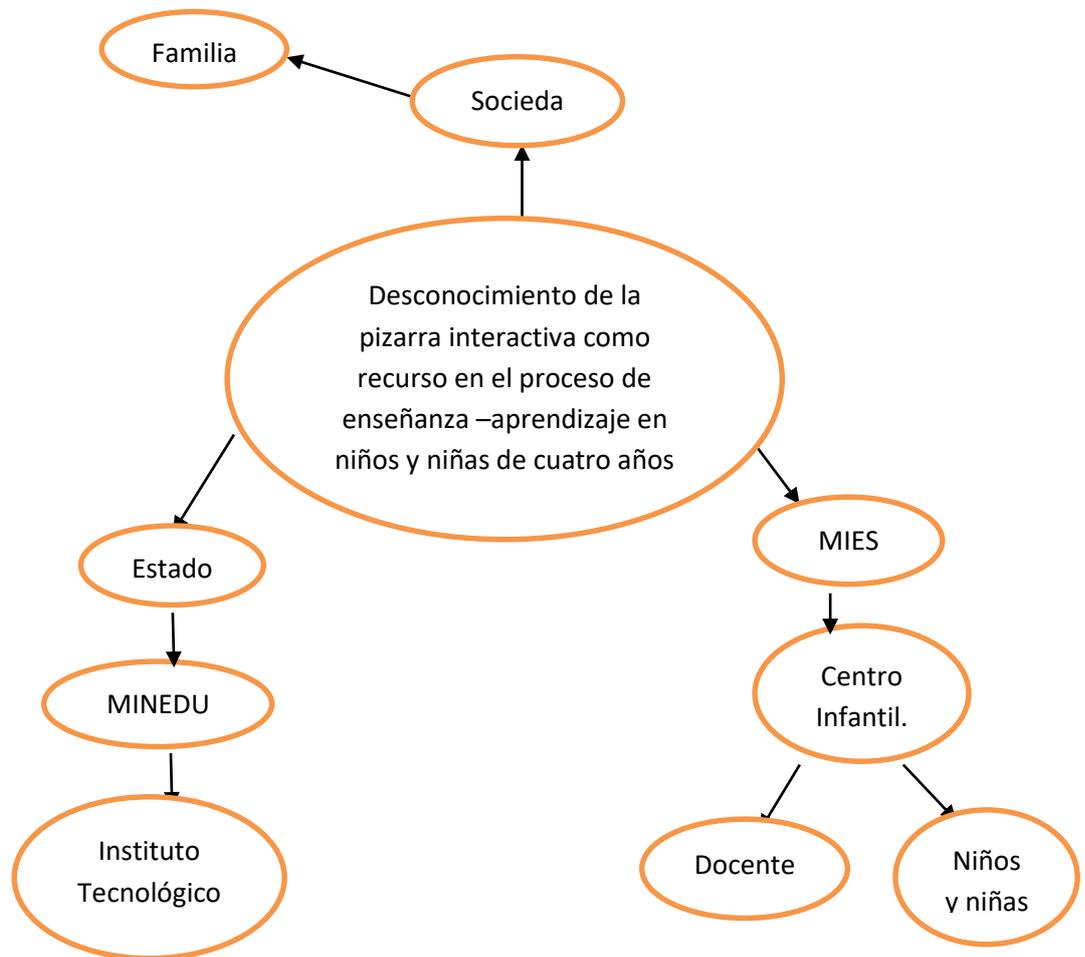


Figura 1

Mapeo de involucrados.

Elaborado por: Rosero Evelyn

2.02 Matriz de análisis de involucrados.

De acuerdo con el análisis de la situación, tenemos los siguientes involucrados.

- MIES
- Centro Infantil.
- Docentes
- Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

En la matriz de involucrados se considerado a todas las entidades que participan directamente, siendo en primer lugar el Ministerio de Educación, el cual se ocupa de establecer como recurso educativo las TIC'S, garantizando el acceso a una educación de calidad con calidez para todos los seres humanos, teniendo en cuenta la inclusión de los infantes. Los problemas percibidos que se da son los problemas sociales que afecten a la educación perdiendo de vista al desarrollo tecnológico, ya que la sociedad desconoce con claridad el desarrollo tecnológico en la educación implementando nuevas estrategias de estudio, es por eso que se toma en cuenta a la Constitución de la República del Ecuador (2008) en la Sección Quinta – Educación en el Art. 27, el Currículo de Educación Inicial y la LOEI, Art 9 en el cual

se manifiestan que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, además de esto será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez, en el interés sobre el proyecto hacer que las instituciones educativas incluyan el uso de la pizarra interactiva en la enseñanza aprendizaje de los niños, por otra parte en los conflictos potenciales que se da por la existencia de un seguimiento de Instituciones Educativas dificulta el control de calidad educativa .

En segundo lugar, el Centro educativo, el cual se ocupa de realizar capacitaciones actualizadas de los recursos tecnológicos para la enseñanza, por la falta de desconocimiento de la información de la pizarra interactiva como recurso metodológico en la enseñanza de los infantes, es por ello que se toma en cuenta el PEI en la que nos indica la finalidad que se dirige la Institución Educativa en la pedagogía a través de ciertos objetivos, metas, recursos y acciones, con el fin de potencializar la educación para los infantes, por otro lado también se hace hincapié el POA en la cual se incorporan diversas actividades en la Institución que ayudan efectuarse con eficacia la pedagogía educativa en los infantes con ayuda de los docentes. De tal forma que se debe mejorar la calidad enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas a través de la implementación del uso de la pizarra interactiva, por otra parte el conflicto que se da es que los docentes están sobre los cuarenta años de edad, lo cual genera resistencia al cambio metodológico.

En tercer lugar, están los docentes ya que deben aplicar en las clases planificaciones con nuevas metodologías, para obtener una adecuada educación estableciendo diversas estrategias con eficacia, de manera que esto se da por la poca

credibilidad en los recursos tecnológicos aplicados en la educación. Es por eso que se toma en cuenta la LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural) con el tema Fines de la Educación en el Art.7 Derechos de los Estudiantes, ya que los niños y niñas deben recibir una educación de calidad desde los primeros años de vida, con esto se quiere lograr que en la Institución Educativa se imparta una educación de calidad y que los docentes utilicen actividades apropiadas, y por otra parte se considera el PEI ya que se establecen diversos objetivos pedagógicos que se desea alcanzar en el infante. De tal forma que se debe mejorar la metodología para promover el desarrollo integral de los niñas y niños, pero por otra lado cabe resaltar que los docentes aún establecen dichas actividades para fomentar las áreas de desarrollo de manera monótonas.

En cuarto lugar, se encuentra Instituto Tecnológico Superior Cordillera, se localiza como, problema central, la formación profesional que aporta en el desarrollo integral de los infantes, puesto que hay poca afinidad por las TIC'S por parte de los estudiantes. De igual manera se toma en cuenta los valores institucionales haciendo hincapié de la integridad y equidad ya que garantiza el desarrollo óptimo de un trato adecuado y digno estableciendo calidad humana en todos los aspectos. La cual el interés del proyecto es que los estudiantes se interesen por el uso de la pizarra interactiva en sus aulas. De igual forma se da el desapego del alumnado por el mal uso de las TIC'S en la educación.

Tabla 2*Matriz de análisis de involucrados*

Actores involucrados	Interés sobre el problema central.	Problemas percibidos.	Recursos, mandatos y capacidades.	Interés sobre el proyecto.	Conflictos potenciales.
MIES	Establecer como recurso educativo las TIC'S	Problemas sociales que afecten a la educación perdiendo de vista al desarrollo tecnológico.	Constitución de la República del Ecuador. Art.27. Currículo de Educación Inicial LOEI Art. 9	Hacer que las instituciones educativas incluyan el uso de la pizarra interactiva en la enseñanza aprendizaje de los niños.	La existencia de un seguimiento de instituciones educativas dificulta el control de calidad educativa.
Centro de Desarrollo Infantil "Zona Mágica"	Realizar capacitaciones actualizadas de los recursos tecnológicos para la enseñanza.	Desconocimiento de la pizarra interactiva como recurso metodológico	PEI POA	Mejorar la calidad educativa de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas a través de la pizarra interactiva.	Los docentes están sobre los cuarenta años de edad, genera resistencia al cambio metodológico.
Docentes.	Aplicar en las clases planificaciones con nuevas metodologías.	Poca credibilidad en los recursos tecnológicos aplicados en la educación.	LOEI. Art 7 PEI.	Mejorar la metodología para promover el desarrollo integral de los niños y niñas.	Las actividades para fomentar el desarrollo integral de los niños son monótonas.
Instituto Tecnológico Superior Cordillera	Formación profesional que aporta en el desarrollo integral de los niños	Poca afinidad por las TIC'S por parte de los estudiantes.	Valores institucionales.	Los estudiantes se interesen por el uso de la pizarra interactiva en sus aulas.	El desapego del alumnado por el mal uso de las TIC'S en la educación.

Elaborado por: Rosero Evelyn.

CAPÍTULO III

3. Problemas y objetivos.

3.01. Árbol de problemas.

De acuerdo al análisis del árbol de problemas, hemos estudiado las causas y efectos del problema central, lo que nos permite organizar y evaluar de mejor forma la problemática que se quiere resolver.

Como punto de partida se ha definido como el problema central desconocimiento de la pizarra interactiva como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de 4 años, generando que surjan las siguientes causas y efectos.

Causas.

- 1.- Falta de recursos tecnológicos en el proceso de educación.
- 2.-Escaso uso de las TIC'S en la enseñanza-aprendizaje.
- 3.-Falta de iniciativa del docente por la innovación de metodologías.

Efectos.

- 1.-Incompresión del manejo de la pizarra interactiva como recursos en la educación.

- 2.-Aplicación de estrategias caducas por parte de las docentes en el momento de la enseñanza-aprendizaje.

- 3.-Dificultades en el desarrollo integral de niños y niñas de 4 años de edad.

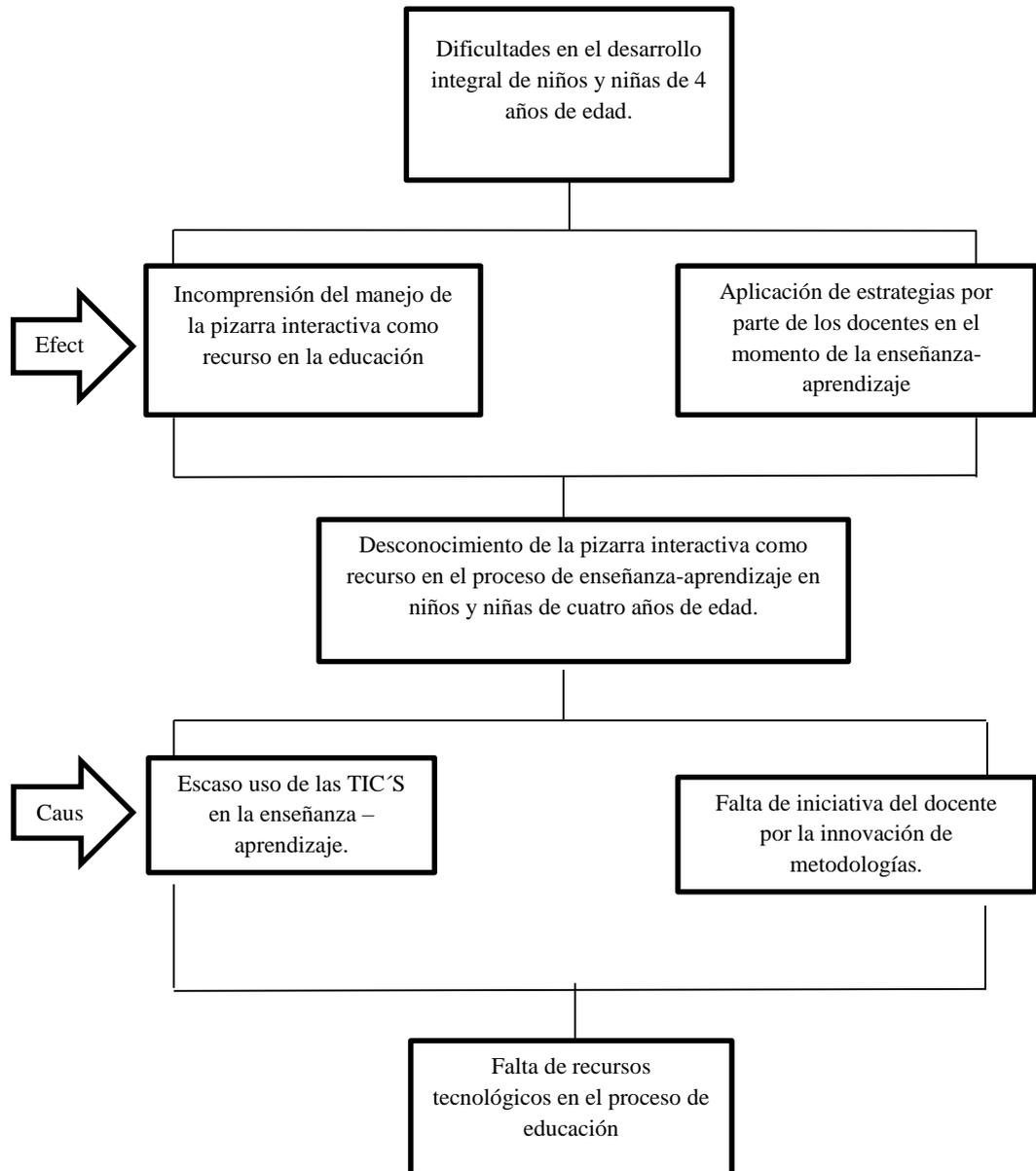


Figura 2

Árbol de problemas

Elaborado por: Rosero Evelyn

3.02 Árbol de objetivos.

De acuerdo con el análisis del árbol de objetivos, se han realizado el análisis de los medios y fines, partiendo del objetivo general que es fortalecer uso de la pizarra interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de 4 años de edad.

Medios.

- 1.-utilizar recursos tecnológicos en el proceso de educación.
- 2.-Cuantiosar la utilización de las TIC'S en la enseñanza-aprendizaje.
- 3.-Promover el rendimiento del docente mediante la innovación de metodologías.

Fines.

- 1.-Fomentar del manejo adecuado de la pizarra interactiva como recursos en la educación.
- 2.-Aplicar estrategias lozanas por parte de los docentes en el momento de la enseñanza-aprendizaje.
- 3.- Promover el desarrollo integral de niños y niñas de 4 años de edad.

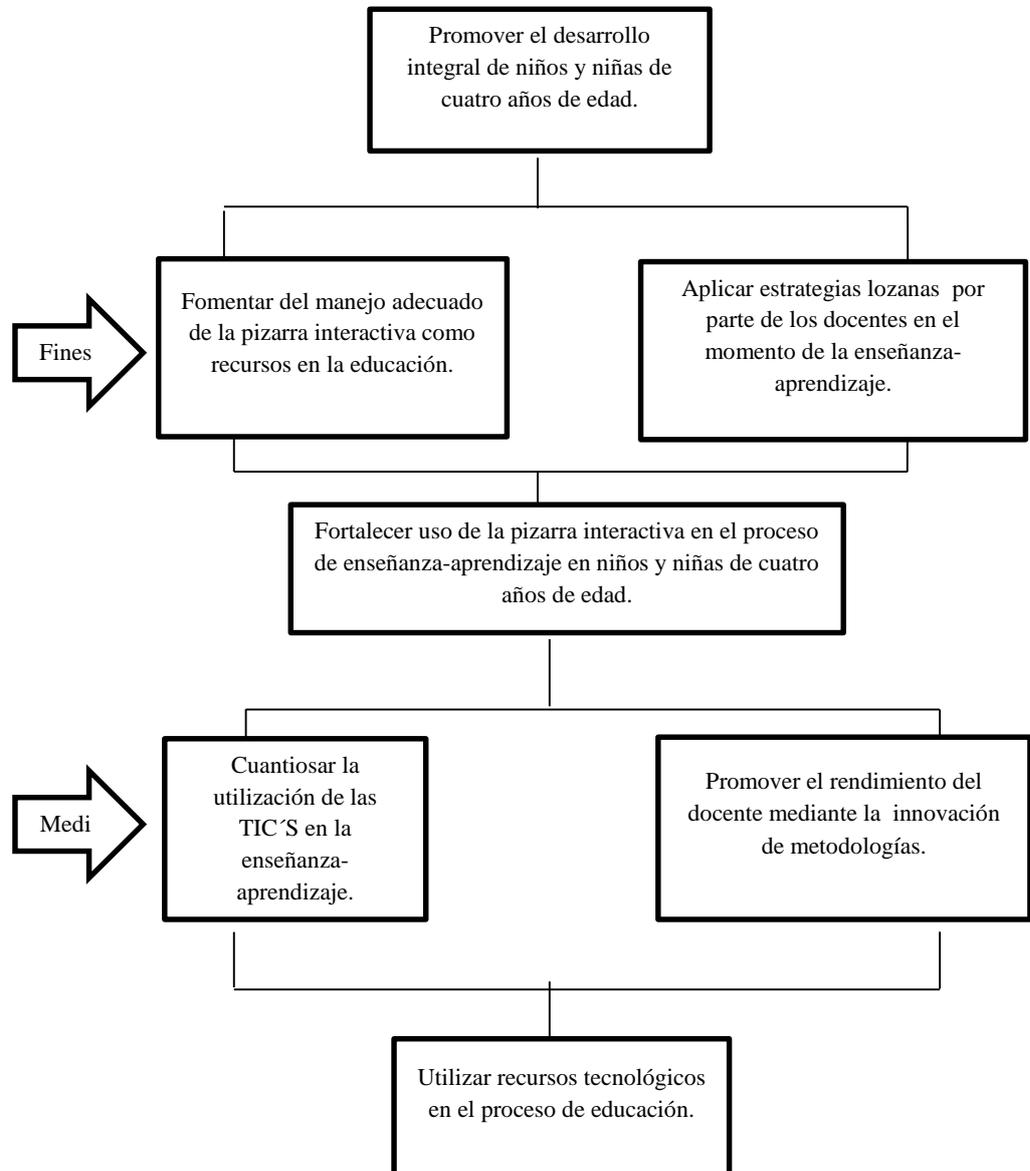


Figura 3

Árbol de objetivos

Elaborado por: Rosero Evelyn

CAPÍTULO IV

4. Análisis de alternativas.

4.01 Matriz de análisis de alternativas.

El análisis de alternativas, los objetivos específicos se realizan a través de:

- Impacto sobre el propósito.
- Factibilidad técnica.
- Factibilidad financiera.
- Factibilidad social
- Factibilidad política.

Cada elemento de la matriz tendrá un rango que puede ser desde 1 que es equivalente a bajo, 2 medio bajo, 3 medio, 4 medio alto, 5 alto, de tal manera que al finalizar se obtendrá un total vertical como horizontal que dará una categoría de acuerdo al resultado de la sumatoria.

Los objetivos que se han planteado en el presente proyecto, muestran una propuesta para la posible solución del problema encontrado, en el Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica” así como primer punto tenemos.

Utilizar recursos tecnológicos en el proceso de educación, para que así se logre un propósito de desarrollo en los infantes, en el impacto que produce sobre el propósito se determina un rango (4) medio alto, pues se considera que se dé un desarrollo eficaz en la educación, en la factibilidad técnica se establece un rango (3) medio ya que se demuestra obtener los recursos tecnológicos en la educación. En la factibilidad financiera se da un rango de impacto (4) medio alto ya que se cuenta con el apoyo de alcanzar con el sustento económico del 50% para la utilización de los recursos tecnológicos en el Centro Infantil, ya en la factibilidad social se establece un rango (5) alto, de manera que en el Centro Infantil muestran un gran interés en que se desarrolle el mismo para beneficio de niños y niñas, por último en la factibilidad política se ha establecido un rango (5) alto, ya que, se toman en cuenta LOEI, Art 6 obligaciones estableciendo una mejoría de calidad en la una educación.

Como segundo punto tenemos, cuantiosar la utilización de las TIC'S en la enseñanza-aprendizaje, en el impacto que produce sobre el propósito se determina un rango (5) alto, puesto que dar un manejo vigoroso de las TIC'S en la enseñanza-aprendizaje, se despertara la curiosidad y el gusto por aprender diversas materias, en la factibilidad técnica se establece un rango (4) medio alto ya que se cuenta con la implementación de las TIC'S en el proceso de enseñanza-aprendizaje con las técnicas y métodos apropiados para llevar a cabo el proyecto planteado. En la factibilidad financiera se establece un rango de impacto (4) medio alto ya que los recursos financieros se ajustan a conseguir un 75% de los recursos económicos que implique el desarrollo, socialización y ejecución del proyecto, ya en la factibilidad social se establece un rango (5) alto, debido a que los docentes muestren un gran

interés por el uso de los recursos tecnológicos, cuente con las TIC'S para la enseñanza –aprendizaje, , por último en la factibilidad política se ha establecido un rango (5) alto, es por eso que se toma en cuenta Código de la niñez y adolescencia, Art. 38 manifiesta que deben obtener ciertas capacitaciones para ejecutar un trabajo productivo en los infantes.

Como tercer punto tenemos, promover el rendimiento del docente mediante la innovación de metodologías, en el impacto que produce sobre el propósito se determina un rango (4) medio alto, pues se presenta un sostenimiento fructífero en los docentes ya que se considera que al ejecutar adecuadamente las estrategias de aprendizaje, proporciona una información veraz a los docentes y ayudara a que estos puedan transmitir conocimientos adecuados a los infantes de acuerdo con cada edad de los mismos, en la factibilidad técnica se establece un rango (5) alto ya que se cuenta con los recursos necesarios para el cambio metodológico tomando en cuenta las técnicas adecuadas para llevar a cabo el presente proyecto. En la factibilidad financiera se establece un rango de impacto (4) medio alto ya que se cuenta con el apoyo de un 50% de obtener los recursos económicos por parte de los docentes de la Institución Educativa, para poder realizar el proyecto, en la factibilidad social se establece un rango (4) medio alto, ya que los docentes requieran en su aula los recursos metodológicos necesarios, de manera que muestren interés por que se desarrolle el proyecto y ver resultados favorables en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, por último en la factibilidad política se ha establecido un rango (4) medio alto, ya que, de igual forma se toma en cuenta LOEI, Art 11 alude que los docentes sostienen ciertas obligaciones para satisfacer y cumplir

con ciertos reglamentos que se den la Constitución de la República existen políticas interesadas en el desarrollo de los niños y niñas.

Como cuarto y último punto se encuentra, fortalecer uso de la pizarra interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de cuatro años de edad en el impacto que produce sobre el propósito se determina un rango (4) medio alto, pues se considera que la implementación el uso de la pizarra interactiva confora en la enseñanza aprendizaje de los infantes ya que se podrá obtener un aprendizaje significativo el cual les sirva para toda su vida, en la factibilidad técnica se establece un rango (5) alto ya que se cuenta como recurso primordial es la pizarra interactiva en el aula para llevar a cabo el proyecto y cumplir los objetivos planteados. En la factibilidad financiera se establece un rango de impacto medio alto ya que se cuenta con un 50% en el apoyo financiero por parte de las autoridades del Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”, la factibilidad social se establece un rango (4) medio alto, de manera que socialmente existe una gran adhesión hacia la tecnología, debido a que la gente se involucra con gran interés al uso de la tecnología es por ello que se aplica la pizarra interactiva en la educación que proporcionara la calidad y eficiencia, de tal forma que muestran interés en que se desarrolle el proyecto para beneficio de niños y niñas y docentes, por último en la factibilidad política se ha establecido un rango (5) alto, se toma en cuenta el Código de la niñez y adolescencia Art. 35 lo cual nos indica que en la educación de los infantes se debe incorporar ciertos materiales didácticos adecuados para el desarrollo de los niños y niñas.

Tabla 3*Matriz de análisis de alternativas*

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica.	Factibilidad financiera.	Factibilidad social.	Factibilidad política	Total	Categoría
Utilizar recursos tecnológicos en el proceso de educación.	Se da un desarrollo eficaz en la educación 4	Demuestran obtener los recursos tecnológicos en la educación 3	Alcanzar con el sustento económico del 50 % para la utilización de recursos tecnológicos. 4	La institución educativa muestre un gran interés por el uso de los recursos tecnológicos. 5	LOEI, Art.6 5	21	Alto.
Cuantiosar la utilización de las TIC'S en la enseñanza-aprendizaje.	El manejo vigoroso de las TIC'S en la enseñanza-aprendizaje 5	La implementación de las TIC'S en el proceso de enseñanza-aprendizaje. 3	Conseguir un 75% de los recursos económicos 4	Los docentes muestren un gran interés por el uso de los recursos tecnológicos. 5	Código de la niñez y adolescencia. Art 38 5	23	Alto.
Promover el rendimiento del docente mediante la innovación de metodologías.	Presenta un sostenimiento fructífero en los docentes. 4	Cuenten con los recursos necesarios para el cambio metodológico 5	Obtener un 50% del apoyo económico 4	Los docentes requieran en su aula los recursos metodológicos necesarios 4	LOEI, Art 11 4	21	Alto.
Fortalecer uso de la pizarra interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de cuatro años de edad	La implementación el uso de la pizarra interactiva conforta en la enseñanza aprendizaje de los infantes 4	Cómo recurso primordial es la pizarra interactiva en el aula. 5	Adquirir las pizarras interactivas un 50% en las clases. 4	Socialmente existe una gran adhesión hacia la tecnología. 4	Código de la niñez y adolescencia. Art 37 5	22	Alto
Total.						88	

Elaborado por: Rosero Evelyn

4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos.

En el análisis crítico de esta matriz de impacto de los objetivos, se examinan los objetivos específicos, a través de:

- Factibilidad de lograrse.
- Impacto de género.
- Impacto ambiental.
- Relevancia.
- Sostenibilidad.

Como primer punto está, utilizar recursos tecnológicos en el procesos de educación, con una factibilidad de lograrse (4) medio alta, porque la Comunidad Educativa establecerá diversas actividades utilizando recursos tecnológicos para los niños y niñas del Centro Infantil, un impacto de género (5) alto, puesto que están involucrados los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”, para obtener un mejoramiento en la calidad y eficacia educativa. En el impacto ambiental con un rango (4) medio alto, favorece en la educación ambiental, lo cual facilitará su integración social, ya que se podrá vivenciar la integración que se da tanto del docente como de los infantes a la hora de ejecutar ciertas actividades, en la relevancia se encuentra en un rango (5) alto, puesto que los artículos de los derechos y obligaciones del código de la niñez, nos menciona que se deben a comprometer en aplicar ciertos materiales didácticos en los niños y niñas para potencializar su enseñanza, con por último, se encuentra la sostenibilidad que está en un rango (5) alto, porque se debe concientizar la importancia de emplear recursos tecnológicos en la educación de manera vigente.

Como segundo punto tenemos, cuantiosar la utilización de las TIC´S en la enseñanza-aprendizaje, con una factibilidad de lograrse (5) alta, porque los docentes son quienes deben hacer uso de las TIC´S dentro de la enseñanza-aprendizaje de los infantes, un impacto de género (4) medio alto, se basa en potencializar en los niños y niñas sin que se establezca la distinción de género a través en su enseñanza-aprendizaje de tal manera que se de buen desarrollo intelectual en los niños y niñas. En el impacto ambiental con un rango (4) medio alto, contribuye a mejorar el desenvolvimiento y comprensión de los niños y niñas, a través de la enseñanza lúdica e interactiva, en la relevancia se encuentra en un rango (5) alto, puesto que responde a las expectativas de los beneficiarios, por último, se encuentra la sostenibilidad que está en un rango (5) alto, potenciar el desarrollo integral de los infantes mediante el uso de las TIC´S de manera que genere una gran necesidad y mostrar los beneficios que contribuye al aplicar las TIC`S en la educación de tal forma que fortalecerá la participación de los beneficiarios.

En tercer lugar, tenemos, promover el rendimiento del docente mediante la innovación de metodologías, con una factibilidad de lograrse medio (4) alta, porque los docentes interesados deben incorporar una mejora de metodologías para los infantes para confortar su aprendizaje, un impacto de género (4) medio alto, ya que se debe reconfortar al niño y la niña por igual aportando un nivel educativo eficaz mediante el uso de nuevas metodologías. En el impacto ambiental con un rango (4) medio alto, porque se debe favorecer el refuerzo a través de las estrategias metodológicas dadas por los docentes en el desenvolvimiento social del entorno educativo, en la relevancia se encuentra un rango (5) alto, aumentar la formación

educativa en los docentes, como último punto está la sostenibilidad en donde se halla un rango (4) medio alto, mediante el cual la población docente debe concientizar la renovación y exploración incesante en nuevas estrategias metodológicas para aplicarlas en los infantes y alcanzar en ellos una enseñanza óptima.

Como cuarto y último punto tenemos, fortalecer uso de la pizarra interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de cuatro años de edad, con una factibilidad de lograrse (4) medio alta, ya que se debe aplicar de forma adecuada el uso de la pizarra interactiva para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”, un impacto de género (5) alto, puesto que el uso de la pizarra interactiva como material didáctico motiva al niño y a la niña a obtener un aprendizaje eficiente. En el impacto ambiental con un rango (4) medio alto, pues al utilizar la aplicación de la pizarra interactiva en la enseñanza fomentando su conocimiento y habilidades esenciales a través de la creatividad y cooperación de los niños y niñas de tal forma que se reduce el uso de material no reciclable, como los marcadores tanto la/el docente o el infante utilizan, de manera que al dar uso de la pizarra interactiva se reduce la contaminación ambiental, la relevancia se encuentra en un rango (4) medio alto, a prioridad a los derechos del niño en una vida plena haciendo hincapié en la educación de ellos, por último, se encuentra la sostenibilidad que está en un rango de (4) medio alto, incentivar el uso de la pizarra interactiva en la educación promoviendo las áreas de desarrollo de los niños y niñas mediante diversos métodos y actividades lúdicas que proporcionan los/las docentes en su aprendizaje para lograr así un buen desarrollo óptimo en los infantes

Tabla 4*Matriz de análisis de impacto de objetivos*

Objetivos	Factibilidad de lograrse.	Impacto de género.	Impacto ambiental .	Relevancia	Sostenibilidad.	Total	Categoría
Utilizar recursos tecnológicos en el proceso de educación.	(4)	(5)	(4)	(5)	(5)	22	Alto
Cuantiosar la utilización de las TIC'S en la enseñanza-aprendizaje.	(5)	(4)	(4)	(5)	(5)	23	Alto
Promover el rendimiento del docente mediante la innovación de metodologías.	(4)	(4)	(4)	(5)	(4)	21	Alto
Formación docente eficaz	(4)	(5)	(4)	(4)	(4)	22	
Total.						88	

Elaborado por: Rosero Evelyn

4.03 Diagrama de estrategias.

El diagrama de estrategias de la figura 4 nos permite conocer sobre las actividades que podemos realizar para poder cumplir con los objetivos planteados en el presente proyecto. Así vemos que en la finalidad tenemos, promover el desarrollo integral de niños y niñas de cuatro años de edad. Luego nos encontramos fortalecer uso de la pizarra interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de cuatro años de edad. Para lograr buenos resultados en cuanto a una respuesta favorable a nuestros objetivos se cuenta con los siguientes componentes.

1 Utilizar recursos tecnológicos en el proceso de educación:

En el que se proponen las siguientes actividades:

- Debate sobre las TIC'S en la educación inicial, la cual se realizará un debate acerca de la tecnología con las docentes de la Institución Educativa.
 - Mesa redonda sobre la utilización de la pizarra interactiva, lo cual se realizará un debate acerca si es factible utilizar o no.

2 Cuantiosar la utilización de las TIC'S en la enseñanza-aprendizaje.

En el que se proponen las siguientes actividades:

- Entrega de publicidad acerca del uso de las TIC'S en la educación.
 - Entrega de volantes a la sociedad educativa.
 - Promover innovación y servicio a través de infografía.

3 Promover el rendimiento del docente mediante la innovación de metodologías.

En el que se proponen las siguientes actividades:

- Clase demostrativa del uso de la pizarra interactiva, socialización acerca de la aplicación del recurso tecnológico (pizarra interactiva) en la educación
 - Actividades creadas por los docentes, se manifiesta diversos temas para que lo docentes diseñen actividades para los infantes
 - El uso de programas interactivos, interactuar a través de varios programas que hagan hincapié al uso de la pizarra interactiva.
 - Socializar el manual se puede dar un buen uso por los docentes o no

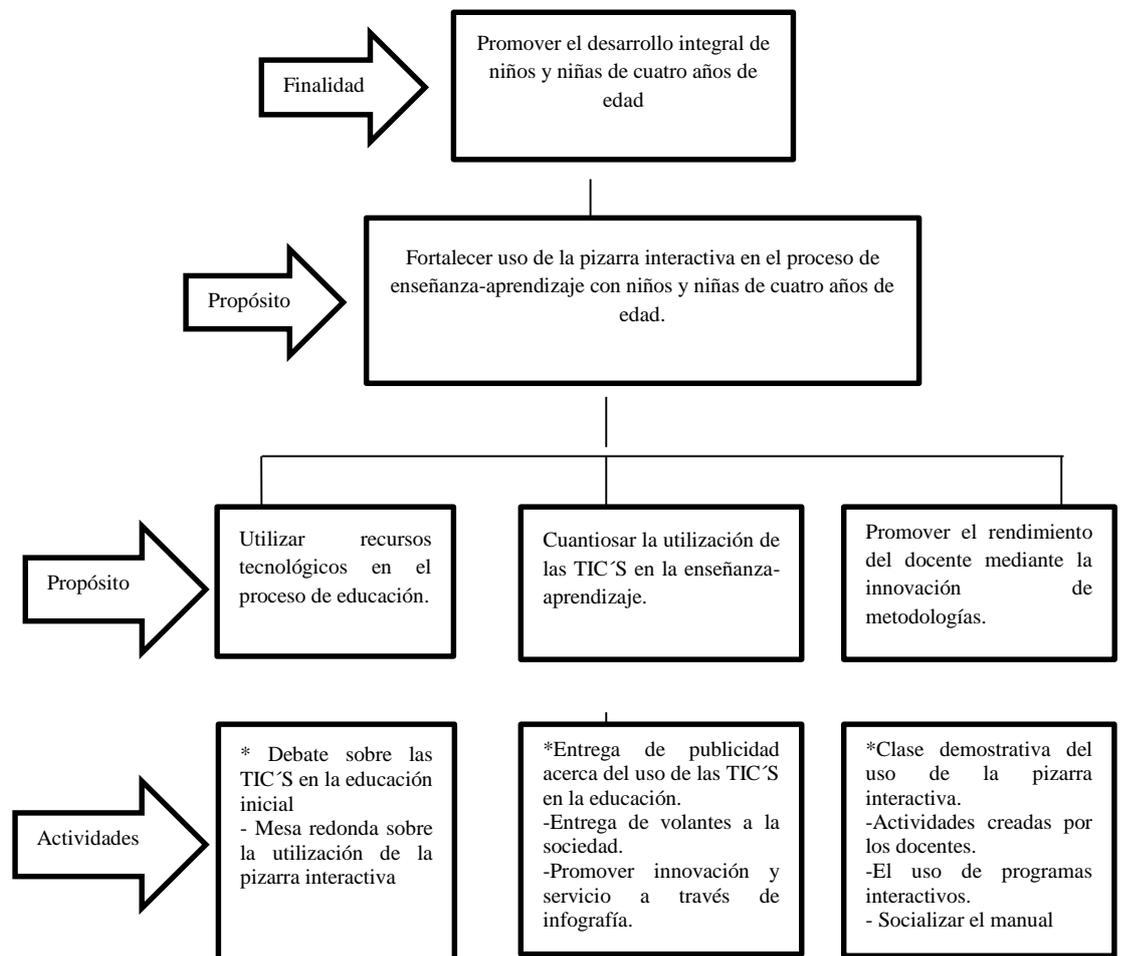


Figura 4

Diagrama de estrategias.

Elaborado por: Rosero Evelyn.

4.04 Matriz de marco lógico (MML)

La Matriz de Marco Lógico, se realiza con la finalidad de presentar una herramienta que nos posibilita comunicar los objetivos de un proyecto de una manera precisa, su poder es incorporar todas las necesidades y puntos de vista de los actores implicados en el desarrollo y ejecución del proyecto y su entorno. Dentro de la Matriz de Marco Lógico (Tabla N°5) tenemos como finalidad promover el desarrollo integral de niños y niñas de cuatro años de edad, como indicador el 83% de los encuestados conocen acerca de nuevos métodos de enseñanza, posteriormente a la socialización un 80% desconocen acerca de nuevos métodos de enseñanza, ya que no buscan mejorar la enseñanza del infante. Los medios de verificación registro estadístico en base a las encuestas realizadas en el Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”, como supuestos la organización del Centro Infantil no mantenga un proceso integral estable y eficaz en los niños y niñas.

El propósito, fortalecer uso de la pizarra interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje con niños y niñas de cuatro años de edad. Como indicadores tenemos un 11% de docentes que se les aplico el instrumento no desea establecer la pizarra interactiva ya que miran como un obstáculo como recurso educativo. En cambio, un 100% de docentes encuestados, durante la socialización afirmaron que al implementar la pizarra interactiva en el aula los infantes tendrán una mejor capacidad y motivación de aprender. Los medios de verificación a través registro estadístico en base a las encuestas realizadas en el Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”. Supuestos no haya suficiente presupuesto por el Centro Educativo.

Como primer componente utilizar recursos tecnológicos en el proceso de educación. Como indicador de los resultados obtenidos un 11% de docentes consideran que no es aplicable utilizar los recursos tecnológicos en la educación refiriéndose a ciertos tabús y miedos al cambio. Posteriormente a la socialización el 100% de docentes confirma que el uso de los recursos tecnológicos ayudará en la enseñanza-aprendizaje de los infantes. Como medios de verificación registro estadístico en base a las encuestas realizadas en el Centro Educativo “Zona Mágica”, y como supuesto negativo no haya suficiente presupuesto por el Centro Infantil.

El segundo componente, cuantificar la utilización de las TIC’S en la enseñanza-aprendizaje. Como indicador de los docentes encuestados indican un 44% no afecta al usar la tecnología. Pero un 60% de docentes encuestados durante la socialización manifiestan que afecta en el desarrollo infantil, ya que obtienen estas afirmaciones por falta de conocimiento de las TIC’S, medios de verificación registro estadístico en base a las encuestas realizadas en el Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”, como supuesto el espacio es pequeño.

En el tercer y último componente, promover el rendimiento del docente mediante la innovación de metodologías. Como indicadores del total de docentes encuestados manifiestan que un 50% han recibido en los últimos años alguna capacitación de los recursos tecnológicos. El 100% de los docentes encuestados en la socialización indican que no han recibido ningún tipo de capacitación durante los últimos 3 años acerca de nuevos métodos o recursos tecnológicos. Medios de verificación registro estadístico en base a las encuestas realizadas en el Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”, como supuesto los docentes no estén capacitados.

Las actividades que se ejecutarán en la Institución Educativa serán;

1. Debate sobre las TIC'S en la educación inicial, en la que se realizará un debate acerca de la tecnología en la educación; en los indicadores mapa mental; en los medios de verificación están las facturas de lo comprado y evidencia de su uso durante la charla y en los supuestos que no haya suficiente presupuesto por la Institución Educativa y padres de familia.
2. Entrega de publicidad acerca del uso de las TIC'S en la educación, se entregará varios volantes e infografías a la sociedad educativa; en los indicadores volantes e infografía para la entrega la sociedad educativa; en los medios de verificación facturas de las impresiones en la imprenta y en los supuestos ausencia de conocimiento por parte de los docentes.
3. Clase demostrativa del uso de la pizarra interactiva, ya que los docentes aplicaran la pizarra interactiva según el tema indicado; en los indicadores pizarra interactiva y computadoras; en los medios de verificación lista de asistencia y en los supuestos incrementará su desarrollo cognitivo en los infantes.

Tabla 5*Matriz de marco lógico*

Finalidad. Promover el desarrollo integral de niños y niñas de cuatro años de edad	Indicadores. El 67% de los encuestados docentes están conscientes de su influencia en el desarrollo del infante. Posterior a la socialización el 100% manifiesta que las técnicas que utiliza influyen en el desarrollo infantil.	Medios de verificación. Registro estadístico en base a las encuestas realizadas en el Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”	Supuestos. La organización del Centro Infantil no mantenga un proceso integral estable y eficaz en los niños y niñas.
Propósito Fortalecer el uso de la pizarra interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de cuatro años de edad.	Un 11% de docentes que se les aplico el instrumento no desea utilizar la pizarra interactiva ya que miran como un obstáculo como recurso educativo. En cambio un 100% de docentes encuestados, durante la socialización afirmaron que al implementar la pizarra interactiva en el aula los infantes tendrán una mejor capacidad y motivación de aprender.	Registro estadístico en base a las encuestas realizadas en el Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”	No haya suficiente presupuesto por el Centro Infantil.
Componentes Utilizar recursos tecnológicos en el proceso de educación.	De los resultados obtenidos un 11% de docentes consideran que no es aplicable utilizar los recursos tecnológicos en la educación refiriéndose a ciertos tabús y miedos al cambio. Posteriormente a la socialización el 100% de docentes confirma que el uso de los recursos tecnológicos ayudará en la enseñanza-aprendizaje de los infantes.	Registro estadístico en base a las encuestas realizadas en el Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”	No haya suficiente presupuesto por el CDI y padres de familia. El espacio es pequeño. Los docentes no estén capacitados.
Cuantiosar la utilización de las TIC’S en la enseñanza-aprendizaje.	De los docentes encuestados indican un 6% no se considera beneficioso en utilizar la pizarra interactiva ya que puede perjudicar en la salud del niño. Pero un 100% de docentes encuestados durante la socialización manifiestan que si se debe incluir la pizarra interactiva ya que así beneficiara en el desarrollo infantil.	Registro estadístico en base a las encuestas realizadas en el Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”	No haya suficiente presupuesto por el CDI y padres de familia. El espacio es pequeño. Los docentes no estén capacitados.
Promover el rendimiento del docente mediante la innovación de metodologías.	Del total de docentes encuestados manifiestan que un 11% no es aplicable utilizar los recursos tecnológicos en la educación de los niños, refiriéndose a ciertos tabús y miedos en los cambios tecnológicos que se limitan. El 100% de los docentes encuestados en la socialización indican aplicable utilizar los recursos tecnológicos para la Educación Inicial.	Registro estadístico en base a las encuestas realizadas en el Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”	No haya suficiente presupuesto por el CDI y padres de familia. El espacio es pequeño. Los docentes no estén capacitados.
Actividades. 1. Debate sobre las TIC’S en la educación inicial 2. Entrega de publicidad acerca del uso de las TIC’S en la educación. 3. Clase demostrativa del uso de la pizarra interactiva.	-Mapa mental -Folletos. -Volantes. -Pizarra interactiva. -Proyector. -Computadora.	1. Factura de lo comparado y evidencia de su uso durante el debate. 2. Factura de las impresiones en la imprenta 3. Lista de asistencia.	No haya suficiente presupuesto por el CDI y padres de familia. Ausencia de conocimiento por parte de los docentes. Incrementará su desarrollo cognitivo en los infantes.

Elaborado por: Rosero Evelyn

CAPÍTULO V

5. Propuesta

5.01 Antecedentes (de la herramienta o metodología que propone como solución)

El Centro de Desarrollo Infantil **ZONA MAGICA** es creado por iniciativa privada, con la función de cumplir una gestión educativa, contando además con el apoyo de su propietaria como también el de la comunidad.

El Centro Infantil cuenta con instalaciones que han sido adecuadas e implementadas de acuerdo a las necesidades y requerimientos actuales, además está conformado por un grupo humano calificado en las diferentes áreas con una formación integral de los niños, tanto en la parte académica como en la parte humana, con el fin de cubrir las expectativas más exigentes para cumplir con una tarea específica, la cual es, dotar de una seguridad física y psicológica del párvulo que conlleve al desarrollo de sus capacidades y su autonomía, en un ambiente respetuoso de sus individualidades y colmado de afectividad.

El Centro Desarrollo Infantil, abre las puertas para todos los niños y niñas de 1 a 5 años de edad, tomando en cuenta que en el centro infantil es un lugar en donde

los padres pueden dejar a sus hijos, ya que por motivo de trabajo no pueden cumplir directamente con la educación y estimulación de los mismos.

5.01.01 Datos informativos.

Nombre de la Institución. Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”

Provincia. Pichincha

Cantón. Quito

Parroquia. Ciudadela Internacional.

Dirección. Cusumaza O1-371 y Nicolás de la Peña

Teléfonos. (02) 360-0133

E-mail. arfi_4@yahoo.com

Régimen. Sierra.

Sostenimiento. Privado.

Modalidad. Presencial.

Jornadas. Completa.

Nº de estudiantes. Mujeres 20 / hombres 15

Nº de docentes. 4

Autoridad máxima. Lid Alejandra Figueroa.

5.01.02 Marco teórico.

5.01.02.01 Desarrollo integral infantil.

Los infantes empiezan a obtener un aprendizaje desde el momento que nacen, ya que ellos van conociendo y aprendiendo de forma rápida según la atención, y estímulos que vaya logrando el niño o la niña, por parte de los docentes y padre de familia, de tal modo que los párvulos puedan expresarse por su propia cuenta, de manera que al jugar y al explorar, favorezca en el aprendizaje y sobre todo en su desarrollo social, físico e intelectual; “Desarrollo Infantil Integral marcan el desarrollo del cerebro, y que las habilidades, destrezas, actitudes, capacidades, emociones y en general conductas, se van moldeando a lo largo de estos primeros años de vida.”(Shonkorff y Phillips, 2000).

Debemos tomar en cuenta la importancia que se da en el desarrollo infantil de manera que la ciencia nos ha manifestado que en el desarrollo cerebral en la infancia es el principio del aprendizaje y las conductas que vaya consiguiendo a lo largo de su vida.

Constitución (2008) y la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), e involucrar a todos los servicios de Desarrollo Infantil integral existente a nivel nacional, a los gobiernos autónomos descentralizados, el sector privado y las organizaciones de la sociedad civil como lo establece el Plan Nacional del Buen Vivir. (Desarrollo., 2017-2021).

Según la Constitución y la LOEI, alude que el Desarrollo Integral de los infantes en el país se da de forma global para ofrecer el bienestar de los niños y niñas, y sobre todo conseguir un buen resultado en los infantes, se de en el país como recurso de gran cambio haciendo hincapié al talento humano. Tomando en cuenta

que el Desarrollo integral Infantil se da a través de la familia, la sociedad, y el Estado donde podremos vivenciar la protección y el cuidado que tiene el niño o la niña. De tal manera que los servicios públicos o privados tienen el dominio de establecer en los infantes una enseñanza-aprendizaje adecuada y eficaz, fortaleciendo las capacidades y habilidades que corresponda al niño y la niña. De tal manera que el desarrollo integral se establecen tres parámetros importantes como; la biológica y la psíquico-social, ya que hace hincapié al principio genético y ambiental, ya que son capacidades propias del desarrollo de los infantes.

La Constitución de la República del 2008, en su artículo 44, establece que "... las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral entendido como un proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad". (Social, 2013)

Por ello los niños y niñas tienen el derecho a tener un desarrollo integral eficaz y eficiente, a través del crecimiento, maduración, para fortalecer sus capacidades, por medio de la familia, la escuela y sobre todo de la gente con la que se rodea el infante, ya que esto ayudara a obtener un desarrollo integral óptimo.

Desarrollo motor.

En el desarrollo motor de los niños y niñas de 4 años de edad, se da mediante la concepción hasta que llegue a la madurez. Tomando en cuenta que cada niño o niña son totalmente diferentes y exclusivos, por ello su proceso de desarrollo también es exclusivo.

Para (Cabos, 1997) "el desarrollo psicomotor se encuentra entre lo estrictamente madurativo y lo relacional, o sea que tiene que ver tanto con leyes biológicas como con aspectos

interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje”. Es decir que el desarrollo psicomotor en el infante hace referencia a la presencia biológica mediante el aprendizaje que se le haya dado al niño o la niña por ellos cabe resaltar que todo depende de la estimulación que dio.

A partir de los cuatro años de edad en niño y la niña ya tienen desarrollado su sistema nervioso, por lo que ya son capaces de caminar, correr mantienen el equilibrio, pueden saltar en un solo pie o en los dos y participar en diversas actividades, ya que al realizar todas estas actividades el infante se cansará más pero por otro lado a esta edad se parece más a un adulto, por otro lado sus extremidades inferiores crecen más rápido y el crecimiento de su cabeza va reduciéndose.

Desarrollo cognitivo.

Los niños y las niñas van alcanzando sus conocimientos de sí mismos, en el momento que el infante comienza a aprender o a realizar cualquier tipo de actividad. De la tal forma que los infantes de cuatro años pueden implantar relaciones entre diversos objetos ya sea por su color, tamaño, forma, textura, etc. De esta forma el niño o la niña irá desarrollando sus habilidades y destrezas, a través de la adquisición de experiencias, tomando en cuenta que a esta edad al infante le con lleva a comprender ciertos procesos de atención, memoria, discriminación y problemas, por ello todo esto depende del aprendizaje y la estimulación que se le hayan dado los niños y a las niñas.

Desarrollo socio-afectivo.

Es un procedimiento en la que el niño, comienza adquirir conductas, ciertas creencias, las normas, los valores, que van inculcando los padres de familia y docentes, prácticamente las personas que se encuentran en su entorno. De tal manera

que a los cuatro años los infantes expresan lo que quieren hacer o lo que no desean hacer, ya que es ahí donde los padres de familia deben intervenir, para ir corrigiendo ciertas actitudes que vaya presentando el niño o la niña.

Según la autora afirma que “a esta edad el niño sigue demandando una enorme cantidad de atención, necesita de contacto y afecto físico” (León, 2000), es decir que los padres de familia y las personas que se encuentran alrededor del niño o la niña deben aportar más apego, cercanía a sus hijos para que ellos sepan que si les presentan atención y se sentirán queridos por sus propios padres, de esta manera los infantes se sentirán seguros de sí mismo y confiarán de las personas que están a su alrededor.

Desarrollo lenguaje.

A partir de los cuatro años el infante comienza a establecer varios sonidos, aproximándose a la de los padres de familia, aportando de igual forma cierta complejidad en el momento que el niño o la niña desea hacer oraciones con más vocabulario, ya que en esta edad el niño o la niña será quien busque diversas estrategias para dividir cierta oración compleja, es por ello que tanto los padres de familia y docentes den un aprendizaje óptimo en el momento que este aprendiendo a leer o a escribir.

El cerebro y el lenguaje son las estructuras que más se desarrollan a esta edad. Si se quiere que un niño tenga una buena estructura de lengua materna, este es el momento para estimularla y reforzarla, él no recomienda la enseñanza de un segundo idioma hasta que este proceso no haya concluido. En este sentido considera que si un niño. (López, 2000)

De tal manera que, al dar un buen desarrollo y estimulación, tanto su cerebro como su lenguaje obtendrá una adecuada lengua materna, tomando en cuenta que hay que fortalecer en una sola lengua hasta que este “impecable” para poder enseñarle otra lengua al niño o a la niña. Ya que en el proceso del lenguaje se da un

papel primordial debido a que las acciones que va ejecutando el infante proporciona que se comunique con las personas que se encuentran a su alrededor.

5.01.02.02 Teorías de aprendizaje.

Vigotsky

Considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. La mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo, en el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central, la interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Introduce el concepto de “zona de desarrollo próximo” que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial, para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación; aprendizaje y desarrollo que son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño, ya que el aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. “La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo”.

Ausubel

Para Ausubel, aprender es sinónimo de comprender e implica una visión del aprendizaje basada en los procesos internos del alumno y no solo en sus respuestas externas. Con la intención de promover la asimilación de los saberes, el profesor utilizará organizadores previos que favorezcan la creación de relaciones adecuadas entre los saberes previos y los nuevos. Los organizadores tienen la finalidad de facilitar la enseñanza receptivo significativa, con lo cual, sería posible considerar que

la exposición organizada de los contenidos, propicia una mejor comprensión. En síntesis, la teoría del aprendizaje significativo supone poner de relieve el proceso de construcción de significados como elemento central de la enseñanza; entre las condiciones que deben darse para que se produzca el aprendizaje significativo.

Debe destacarse:

- **Significatividad lógica:** se trata de la estructura interna del contenido.
- **Significatividad psicológica:** se refiere a que puedan establecerse relaciones no arbitrarias entre los conocimientos previos y los nuevos, es relativo al individuo que aprende y depende de sus representaciones anteriores.
- **Motivación:** Debe existir además una disposición subjetiva para el aprendizaje en el estudiante. Existen tres tipos de necesidades: poder, afiliación y logro. La intensidad de cada una de ellas, varía de acuerdo a las personas y genera diversos estados motivacionales que deben ser tenidos en cuenta.

Como afirmó Piaget, el aprendizaje está condicionado por el nivel de desarrollo cognitivo del estudiante, pero a su vez, como observó Vigotsky, el aprendizaje es a su vez, un motor del desarrollo cognitivo. Por otra parte, muchas categorizaciones se basan sobre contenidos escolares, consecuentemente, resulta difícil separar desarrollo cognitivo de aprendizaje escolar. Pero el punto central es que el aprendizaje es un proceso constructivo interno y en este sentido debería plantearse como un conjunto de acciones dirigidas a favorecer tal proceso.

Desde un enfoque constructivista, la estrategia que se ha desarrollado es la de generar un conflicto en el estudiante entre su teoría intuitiva y la explicación científica a fin de favorecer una reorganización conceptual, la cual no será simple ni inmediata. Otra implicancia importante de la teoría de Ausubel es que ha resuelto la aparente incompatibilidad entre la enseñanza expositiva y la enseñanza por descubrimiento, porque ambas pueden favorecer una actitud participativa por parte del estudiante, si cumplen con el requisito de activar saberes previos y motivar la asimilación significativa.

Montessori.

Se enfoca en que la educación de los infantes debe ser armoniosa, ya que los niños y niñas se les enseñe de manera “deliberadamente”, haciendo referencia a los derechos de ellos. Tomando en cuenta que se debe dar una educación con ciertos límites para que haya la necesidad de autocontrol. “consideraba que el proceso de aprender tiene tres partes: el cerebro, los sentidos y los músculos, y que todos ellos deben cooperar para que tenga lugar de aprendizaje” (Britton, 2000), es decir en el momento que el niño o la niña ejecuta las actividades mediante el juego lo realizaban a través de la participación activa, habiendo hincapié a la forma práctica y a la ejecución de hacerlo por ellos mismos.

Por ello se debe dejar que el infante vaya aprendiendo a su ritmo, sí que la docente le esté presionando, y nunca exigirle de algo que el niño o la niña quieren, ya que de esta manera debemos dejar que los mismo se interesen y tengan esa voluntad para la realización de dichas actividades. De tal manera que los padres de

familia juegan un papel importante en el aprendizaje de sus hijos, ya que son el apoyo vital para los niños y niñas.

Piaget.

La teoría de Piaget hace referencia a que el proceso de aprendizaje de los infantes es mediante situaciones de cambio, por ello que el autor menciona que al ir aprendiendo es una parte fundamental de adaptarse a ciertas novedades, ya que se da a través de dos procesos, llamados asimilación y acomodación. En la asimilación se da mediante el esquema mental, adaptándose a cierto aprendizaje, con diversos estímulos, pensamientos u objetos externos lo cual vaya asimilando el niño o la niña. Por otro lado, en la acomodación se da de manera opuesta a la asimilación, es decir una vez que el niño o la niña ya tengan esos nuevos estímulos de aprendizaje, en el esquema mental hay la acomodación de dicho aprendizaje o estímulo.

5.01.02.03 Metodologías de enseñanza para la Educación Inicial.

Es imprescindible establecer metodología didáctica en los niños y niñas, lo cual se da una forma específica, estableciendo una herramienta precisa para poder transmitir el aprendizaje eficaz y adecuado a los infantes, tomando en cuenta que se ejecuten los objetivos de aprendizaje planteados por el docente. De tal manera que podemos encontrar diversos tipos de metodologías que se pueda implementar en la educación de los párvulos; tales como metodología expositiva, metodología interactiva, metodología de descubrimiento.

- Metodología expositiva, es donde el docente transmite toda la información al alumnado, ya que el niño o la niña se encuentra de forma pasiva y sólo recibe

la información que transfiere el docente, por ello se determina la exposición de contenidos. se da a través del debate o el diálogo entre el docente y el infante.

- Metodología interactiva, se da a través del debate o el diálogo entre el docente y el infante para reflexionar sobre un tema específico, pero se puede establecer de forma más dinámica en la que el docente solo realizará preguntas a los alumnos y los contestará, ya que se dará una interacción más amplia, en la que el docente da una cierta estimulación cooperativa.
- Metodología de descubrimiento se da mediante una información activa y constructivista, tomando en cuenta que hay dos modalidades el activo-reproductivo aquí el docente es más pasivo en la que el infante, ya que las clases suelen ser de forma práctica y de entrenamiento, es decir de forma más estable en cambio en el activo-productivo el docente ayuda al infante que el mismo investigue por su propia cuenta la realidad que va percibiendo de forma práctica.

5.01.02.04 Las TIC'S (tecnologías de la información y de la comunicación).

Las TIC'S se las puede relacionar en dos aspectos: como tecnologías tradicionales de comunicación, formadas esencialmente por radio, televisión y telefonía convencional, y también como las tecnologías modernas de la información determinadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos como la informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces.

Las TIC'S (tecnologías de la información y de la comunicación) permiten la transformación de la información, con el uso de computadores y programas permiten también crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar información.

Las TIC se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido,...), (Orti, pág. 1)

Según el autor menciona que las TIC'S es un progreso de la informática y la telecomunicación, tomando en cuenta las necesidades de la sociedad, para alcanzar de manera comunicativa los diversos códigos, tales como las imágenes, sonido, texto, etc. Tomando en cuenta como elemento esencial de la tecnología el internet, ya que representa cierto aspecto cualitativo, para que el ser humano tenga dicha capacidad de acceder a nuevas y a diferente información.

Las TIC'S aplicadas a la educación inicial

En la educación inicial las TIC'S ayudan en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños y niñas a través de los docentes, de tal formar que las TIC'S serán parte de un instrumento en la enseñanza-aprendizaje de los infantes. Tomando en cuenta el uso de las TIC'S en la educación hace referencia según el recurso tecnológico que haya en la Institución Educativa. Según el autor Poole menciona que “Para lograr este cambio, se insta a los niños y niñas a aprender a través de la estimulación de la vista, el oído, el tacto y mente; combinando texto, imágenes, sonido, animaciones y videos con la ayuda de la multimedia.” (Poole, 1999), es decir que como mediadores en la educación de los infantes, hay que fomentar su enseñanza-aprendizaje a través de la estimulación en los sentidos,

aportando ciertas estrategias en la enseñanza, tales como imágenes, sonido, vídeos que hagan referencia al uso multimedia.

La educación inicial debe ser de calidad, de tal manera que se debe dejar de repetir y abandonar ciertos métodos de aprendizaje tradicionales para la enseñanza-aprendizaje los infantes. Para poder acceder al proceso de enseñanza y aprendizaje con TIC's se debe tomar en cuenta dos aspectos esenciales su conocimiento y su uso.

El aspecto de conocimiento va de la mano con el avance de la sociedad actual. No es posible entender los adelantos del mundo sin tener idea lo que es informática. Es de suma importancia entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos). Las TIC's deben estar involucradas en todos los niveles de enseñanza y a disposición de todos.

Con respecto al aspecto uso es más bien técnico se deben emplear las TIC's para aprender y para enseñar. El aprendizaje de cualquier asignatura o destreza se puede facilitar mediante las TIC's y de mejor manera, utilizando la Internet y aplicando las técnicas correctas es de suma importancia desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen aspectos de la Informática y la transmisión de información, que sean lo más constructivos posible desde la parte metodológica.

La adopción del aspecto lúdico usando las TIC en las situaciones de aprendizaje requiere de la utilización de una pedagogía organizada con base en estrategias didácticas para valorar el placer de jugar y aprender. En este sentido, el docente como mediador debe propiciar escenarios de juegos entre grupos para garantizar la interacción entre los niños y niñas, la comunicación y expresión oral artística y creativa,

en un ambiente tecnológico que fomente la confianza y la creación libre. (Moreno, 2006, pág. 6)

Para esto se requiere el compromiso de cada uno de los profesores implicados y un trabajo importante de planificación para esto se debe tomar en cuenta la preparación de materiales adecuados para los niños y niñas con esto se podría crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados.

Las TIC no pueden desvincularse del desarrollo de los aprendizajes en la educación inicial pues es indudable atracción experimentada por los niños y niñas ante la tecnología, lo colorido, el audio y video de los proyectos multimedia infantiles, a tal efecto, plantear el aspecto lúdico y usar las TIC para el desarrollo de la lecto-escritura, el primer encuentro con las letra, sonidos de las mismas, así como el desenvolvimiento motriz a través del aprendizaje condicionado, conductista, por ensayo y errores en un principio, y posteriormente por interacción con los demás niños y niña, es una realidad no susceptible de ser desechada a priori. (Moreno, 2006, pág. 8)

De tal forma que se podrían modificar los modos de enseñanza de las materias tradicionales teniendo en cuenta la presencia de las TIC's. Y tener programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación basándose en -contribuir a la actualización del Sistema Educativo que incluya las nuevas tecnologías y evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, la crisis económica hace de la tecnología un medio de información para una élite, sin embargo, esto no es suficiente para el equilibrio social de una nación. Es necesario garantizar la igualdad de oportunidades reales en cada niño y niñas para desarrollar la capacidad intelectual

indispensable para progresar en una sociedad cuyo eje fundamental es la información. (Pujol, 1999)

El uso de la tecnología para la educación infantil, debe ser adaptada y dar coyuntura para que los todos los niños y niñas que puedan establecer un óptimo desarrollo en su enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta las circunstancias que se de en el aspecto económico no se involucre en la utilización de la tecnología en la educación. Las tecnologías de la comunicación permiten la diferencia entre una civilización desarrollada y otras. Las tecnologías ayudan a comunicarnos sin importar las distancias en cualquier punto del mundo. La tecnología puede presentar un impacto dependiendo del uso que le da el usuario. El uso de las tecnologías es dual ya que pueden servir como medio de información y de entretenimiento. Estos dos aspectos dependen de que los contenidos presenten calidad.

Internet. -Es una herramienta de comunicación y búsqueda que permite comunicación de personas en cualquier punto del mundo y acceder a la información mundial, es una de las principales herramientas empleada por la educación.

Blogs. - Los weblogs, edublogs, blogs o bitácoras son sitios web en los cuales se publican artículos de diversos temas de interés en cualquier momento, estos temas pueden generados por un autor o varios, con estas publicaciones se puede favorecer para resolver dudas o manifestar discusiones.

Software educativo. - Se considera a un software educativo como un programa computacional que abarca contenidos del currículum transformando al ordenador en un elemento activo dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje

Respecto a los tipos de software educativos se puede mencionar los siguientes:

Informativos: estructura información en forma lineal, posee un bajo nivel de interacción con el estudiante, y tienen como propósito fundamental apoyar la exposición. **Ejercitadores:** presentan un problema concreto que el estudiante debe solucionar. Para aplicación requiere que el estudiante o usuario presente los conocimientos básicos para resolver dicho problema.

Sistemas tutoriales inteligentes: detectan el nivel de conocimiento que tiene el usuario en relación con el tema de estudio.

Simuladores: son representaciones de un proceso real, convirtiendo al computador en un laboratorio informático.

Wikis. - es un software para la creación de contenido de forma colaborativa. Se considera como un sistema de creación, intercambio y revisión de información en la web. Con un Wiki se puede crear páginas web ofrece gran libertad a los usuarios, incluso para aquellos usuarios que no tienen muchos conocimientos de informática.

5.01.02.05 La pizarra interactiva.

La pizarra interactiva es una pantalla sensible que funciona conectado a un computador y a un proyector y facilita la enseñanza. En esta se combinan el uso de la pizarra convencional con todos los recursos multimedia y las TIC's

La pantalla puede incluirse en el aula, y permite, controlar, crear y modificar mediante un puntero o conexión inalámbrica cualquier recurso educativo digital que se proyecte sobre ella.

La pizarra digital es una de las herramientas más potentes que se encuentra al alcance del profesorado y hace que el docente pueda transmitir sus conocimientos de manera más gráfica y, por lo tanto, el aprendizaje del alumnado se ve motivado por el uso de las nuevas tecnologías con el cual está más familiarizado. (ANFAP, pág. 12)

Es decir que el uso de la pizarra como herramienta para el docente, podrá transmitir la información a los niños, niñas y adolescentes de una forma adecuada y precisa, ya que el aprendizaje del infante se convertirá de forma innovadora, de tal modo que les llamara la atención y la motivación aprender. Es por ello que los docentes deben aprender a utilizarla para dar una enseñanza-aprendizaje eficiente y eficaz a los estudiantes.

Elementos que integran la pizarra interactiva

- Ordenador: de escritorio o laptop con de los elementos básicos: El sistema operativo del computador tiene que ser compatible con el software de la pizarra proporcionada para que no haya dificultad en la reproducción de los diferentes recursos multimedia.
- Proyector: permite ver la imagen del computador sobre la pizarra, El proyector debe tener distancia de la pizarra que permita obtener una imagen luminosa de tamaño adecuado.
- Medio de conexión: a través del cual se comunican el ordenador y la pizarra. Existen conexiones inalámbricas como de bluetooth, o por dispositivos (USB, paralelo).
- Pantalla interactiva: se controla mediante un puntero o con el dedo. Los profesores y estudiantes pueden visualizar, e interactuar sobre documentos,

internet o cualquier información de la que se disponga y estén proyectado sobre la pantalla

- Software de la pizarra interactiva: proporcionada por el fabricante o distribuidor permite; tener acceso a todas las opciones de la pizarra.

Tipos de pizarra interactiva y accesorios asociados.

Clasificación de las pizarras interactivas

En base a BECTA (Agencia de Comunicaciones y Tecnología de la Educación británico) se presentan tres tipos de pizarras en base su tecnología.

Pizarras Pasivas (táctiles) Estas pizarras poseen una membrana sensible al tacto, y pueden sentir la presión en la pizarra de cualquier objeto. Un ejemplo claro de esta pizarra es Smart Board.

Pizarras activas (electromagnéticas) Presentan la tecnología de digitalización electromagnética, que proporciona excelente resolución, buena calidad de anotación y velocidad inmediata de transmisión.

Para el empleo de esta pizarra siempre se debe disponer de un proyector ya que los bolígrafos no marcan la superficie. Ejemplo InterWrite-SchoolBoard 1077.

Kits de infrarrojos/ultrasonido. Se basan en la tecnología en ultrasonido y trasmisores de infrarrojos por medio de esto se detecta las anotaciones y órdenes.

Se los puede utilizar en cualquier superficie llana y dura. Utilizan lápices especiales o Brotuladores. Ejemplo MIMIO Xi.

Beneficios en el uso de la pizarra interactiva

Los beneficios que proporciona la utilización correcta de la pizarra se podría determinar en; incrementar el proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal forma que aumenta el proceso de enseñanza ya que permiten que las clases se vuelvan más dinámicas y atractivas tanto para alumno como para profesores ya que se emplean recurso multimedia innovadores, ya que incrementa la participación y desenvolvimiento de estudiantes y optimizando el tiempo del maestro para impartir la clase. Por ello este recurso puede ser utilizado en todas las etapas escolares de los estudiantes.

Beneficios para los docentes

Por otra parte, permite muchos modos de enseñanza, la participación individual y grupal del grupo de trabajo, tomando en cuenta que fomenta un aprendizaje constructivista ya que el estudiante va a ir formando su propio conocimiento ya que despierta el interés del maestro a emplear variedad de estrategias pedagógicas y utilizar constantemente TIC's. De tal forma que incrementa el interés de los maestros por mejorar su desarrollo profesional, debido a su multifuncionalidad la pizarra permite optimizar el tiempo del docente debido a que ayuda a una rápida revisión de lo impartido

Beneficios para los estudiantes

Aumenta la motivación e interés de los estudiantes debido a la implementación de nuevos recursos, esto favorece al trabajo colaborativo, discusiones y presentación de trabajos mejor elaborados por parte de los estudiantes, fortalece el desarrollo de

habilidades, ya que favorece a la comprensión de contenidos complejos, debido a que estos pueden ser explicados mediante videos o simulaciones.

Por otra parte, permite que los estudiantes con problemas de vista son beneficios debido al incremento del tamaño en texto e imágenes, también con problemas de audición podrán verse beneficiados por la implementación de presentaciones visuales y empleo de texto. Los estudiantes que poseen dificultades kinestésicas reforzaron lo aprendido a través de la manipulación de las diferentes tareas asignadas en la pizarra.

5.02 Descripción (de la herramienta o metodología que propone como solución)

5.02.01 Métodos.

Se tomaron en cuenta los siguientes métodos.

- Método inductivo: en este proyecto ejecutado, a partir de los antecedentes que se ha obtenido se puede generar conclusiones importantes que sean aplicables a la realidad general de los CDI, es decir la propuesta del uso de la pizarra interactiva como recurso tecnológico aplicado a la educación inicial en el Centro Desarrollo Infantil “Zona Mágica”, puede ser aplicada en otras ciertas instituciones educativas tales como la Escuela Sucre, Unidad Educativa Rincón del Saber, etc., ya que al incorporar ciertos recursos tecnológicos en la educación a través de las TIC’S se puede mejorar la enseñanza-aprendizaje de los infantes y alcanzar grandes logros en la educación inicial.

- Método dialéctico: se ha basado en este método de investigación tomando en cuenta cómo ha ido evolucionando la tecnología través de los años, sabemos que las TIC'S va de la mano del avance de la sociedad actual, de tal manera que la tecnología actualiza, innova y mejorar la calidad de vida del ser humano, lo cual se evidencia al aplicar diversos recurso tecnológicos en la educación para los infantes, tomando en cuenta los beneficios y la eficacia que obtiene en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

5.02.02 Técnicas.

Las técnicas que se ha utilizado han sido:

La técnica de la observación aplicada en los docentes para conocer las metodologías de enseñanza-aprendizaje que aplican en los infantes según las acciones que se hayan generado en la institución educativa y las diversas situaciones que se ha dado a lo largo de la enseñanza-aprendizaje de los infantes, dichos datos han sido levantados mediante el registro descriptivo como instrumento de investigación evidenciando el problema planteado, siendo así una observación no intencionada.

Se aplicó como instrumento cuantitativo una encuesta que consiste en 10 preguntas cerradas dirigida a un grupo de la población educativa, es decir los docentes, con el propósito de obtener ciertas opiniones o hechos y que pueden ser medidos, de esta manera determinar las características objetivas y tangibles del problema observado. Las preguntas han sido de acuerdo a los métodos de enseñanza caducos, capacitación de recursos tecnológicos, utilización de la pizarra interactiva

abordada dentro de la comunidad educativa. Las preguntas se estructuran de SI y NO, para recoger la información de las variables objeto del presente trabajo.

5.02.03 Población.

El Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica” está conformado por un grupo de 6 personas quienes cumplen con la función del personal de servicio, administrativo y el personal de educación inicial. Cabe resaltar que las seis docentes que se encuentran laborando ahí, tienen una edad entre 20-30 años, todas las docentes de la Institución Educativa son mujeres, ya que presentan un nivel educativo superior con título de educación inicial. En el Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica” se encuentra dividido por diversas áreas es decir inicial I e inicial II.

No se trabajará con un muestreo, ya que se trabajará con todas las docentes del Centro de Desarrollo del Talento Infantil “Zona Mágica” de inicial I y II.

5.02.04 Análisis de interpretación de datos.

5.02.04.01 Tabulación de los datos encuestados antes de la socialización.

Pregunta 1. Considera usted que se utilizan métodos de enseñanza caducos en la Educación Inicial.

Tabla 6

Pregunta 1

Ítem	Alternativa	Frecuencia (fi)	%
1	Si	16	89
	No	2	11
	TOTAL.	18	100

Fuente. Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

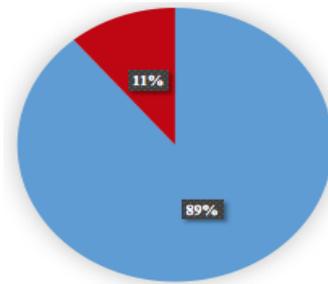


Figura 5: pregunta 1

Fuente. Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Un 89 % de los docentes encuestados proclaman que las utilizations de métodos en la Educación Inicial son caducos que establecen en los infantes, de esta manera los docentes no obtienen buenos resultados en la enseñanza-aprendizaje en ellos. Se puede analizar de forma objetiva que estos porcentajes de los resultados arrojados de las diversas instituciones educativas de clara que los métodos de enseñanza resultan caducos, de tal modo se ve que la educación de los niños y niñas se está estancando y no hay ningún mejoramiento, no obstante, en un porcentaje reducido que representa la cuarta parte se puede ver cómo los docentes piensan que incorporan métodos adecuados en la Educación Inicial.

Pregunta 2. Conoce usted acerca de nuevos métodos de enseñanza para la Educación inicial.

Tabla 7

Pregunta 2

Ítem	Alternativa	Frecuencia (fi)	%
2	Si	15	83
	No	3	17
	TOTAL	18	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

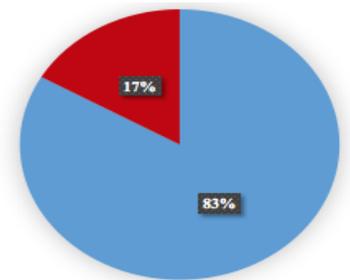


Figura 6: pregunta 2

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Del total de docentes encuestados afirman que un 83% conocen ciertos métodos nuevos de enseñanza en la Educación Inicial, por otra parte, manifiestan un 17% que no conocen acerca nuevos métodos de enseñanza en los infantes. Se infiere que aún hay docentes que siguen estableciendo métodos tradicionales en la educación inicial en la enseñanza-aprendizaje de los infantes, no buscan mejorar tanto la labor del docente como la enseñanza del infante, ya que solo se conforman con lo mínimo.

Pregunta 3. Cree usted que el rendimiento académico del niño está relacionado con las técnicas que utiliza el docente.

Tabla 8

Pregunta 3

Ítem	Alternativa	Frecuencia (fi)	%
3	Si	12	67
	No	6	33
	TOTAL.	18	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

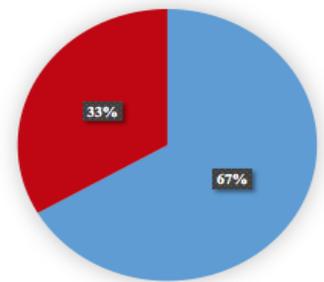


Figura 7: pregunta 3

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

La mayoría de los docentes encuestados siendo 67% afirma que rendimiento académico está relacionado con las técnicas que utilizan. Del mismo modo más de la cuarta parte de los docentes sigue pensando que el rendimiento académico no está relacionado con las técnicas que ellos utilizan, observamos que existe poco conocimiento la importancia que se da en las técnicas que utiliza el docente en el aprendizaje del infante para obtener buenos resultados.

Pregunta 4. En los últimos tres años usted ha recibido alguna capacitación sobre los recursos tecnológicos.

Tabla 9

Pregunta 4

Ítem	Valoración	Frecuencia (fi)	%
4	Si	9	50
	No	9	50
	TOTAL	18	100

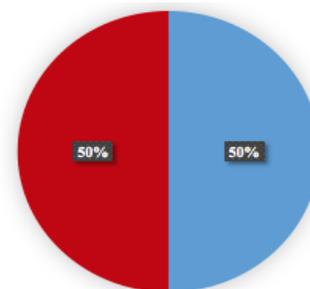


Figura 8: pregunta 4

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Del total de docentes encuestados a los cuales se aplicó el instrumento dan a conocer que un 50% han recibido en los últimos años alguna capacitación acerca de los recursos tecnológicos. Se pudo observar que los resultados son parejos, ya que (50%) hay un elevado porcentaje que manifiesta que no han recibido ningún tipo capacitaciones, y esto es lo que causa y provoca que los docentes no establezcan nuevas estrategias en el aprendizaje de los niños y niñas y solo sepan incorporar lo mínimo en la enseñanza, y no se den esos cambios en la educación.

Pregunta 5. Cree usted que es aplicable utilizar los recursos tecnológicos para la Educación.

Tabla 10

Pregunta 5

Ítem	Alternativa.	Frecuencia (fi)	%
5	Si	16	89
	No	2	11
	TOTAL	18	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

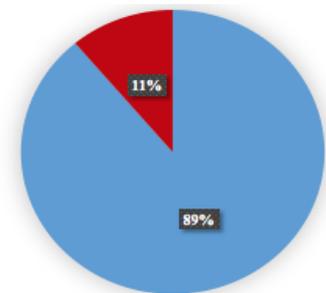


Figura 9: pregunta 5

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

En los resultados obtenidos, la mayoría de docentes (89%) confirman que es aplicable utilizar los recursos tecnológicos para la Educación Inicial, pero un 11% nos señala que no es recomendable utilizar recursos tecnológicos. Se infiere que con los avances tecnológicos actuales aún hay un porcentaje de docentes aun piensan y creen que no es aplicable utilizar los recursos tecnológicos en la educación de los niños, refiriéndose a ciertos tabús y miedos en los cambios tecnológicos que se limitan.

Pregunta 6. Considera usted que el uso de la tecnología afecte al desarrollo infantil.

Tabla 11

Pregunta 6

Ítem	Alternativa	Frecuencia (fi)	%
6	Si	10	56
	No	8	44
	TOTAL	18	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

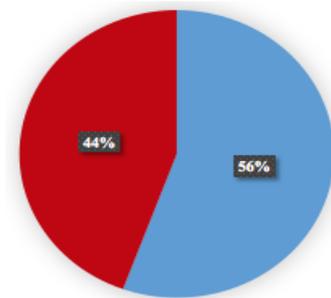


Figura 10: pregunta 6

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Del total de los docentes encuestados el 56% señalan que el uso de la tecnología en el desarrollo infantil, otra cifra nos indica que 44% no afecta al usar la tecnología. Un 56 % los docentes creen que afecta en el uso de la tecnología en el desarrollo infantil, sin haber obtenido ninguna capacitación acerca del uso o alguna orientación, es por ello que los docentes al no saber por la falta de interés o de conocimiento obtengan esas afirmaciones, de tal manera que les hace falta tomar esa iniciativa y motivación en aportar la tecnología en el aprendizaje de los niños y niñas sin que afecte en el desarrollo integral del infante.

Pregunta 7. Conoce usted acerca del uso de la pizarra interactiva en la educación.

Tabla 12

Pregunta 7

Ítem	Alternativa.	Frecuencia (fi)	%
7	Si	8	44
	No	10	56
	TOTAL.	18	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

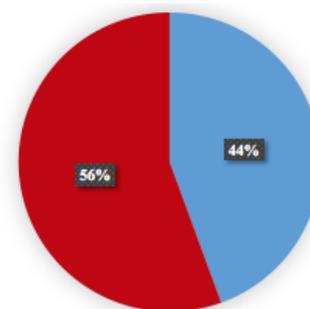


Figura 11: pregunta 7

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Otro buen grupo de docentes manifestó que (44%) conocen acerca del uso de la pizarra interactiva pero no lo aplican. En contraste con estos resultados casi más de la mitad de docentes (56%) conocen del uso de la pizarra interactiva pero no aplican en la educación de los infantes, porque solo establecen métodos tradicionales y no quieren actualizarse ya sea por temor o porque no han recibido ninguna capacitación de recursos tecnológicos y no saben cómo utilizarlo.

Pregunta 8. Cree usted que la utilización de la pizarra interactiva beneficie al desarrollo infantil.

Tabla 13

Pregunta 8

Ítem	Alternativas	Frecuencia (fi)	%
8	Si	17	94
	No	1	6
	TOTAL	18	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

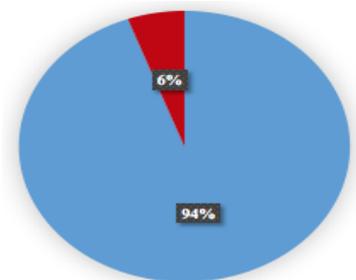


Figura 12: pregunta 8

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

En los resultados obtenidos, la mayoría de docentes (94%) opinan que si se deba incluir la pizarra interactiva beneficie al desarrollo infantil, un porcentaje de 6% de docentes manifiestan que no se considera beneficioso en utilizar la pizarra interactiva ya que puede perjudicar en la salud del niño.

Pregunta 9. Le gustaría a usted implementar la pizarra interactiva en su aula.

Tabla 14

Pregunta 9

Ítem	Alternativas	Frecuencia (fi)	%
9	Si	16	89
	No	2	11
	TOTAL	18	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

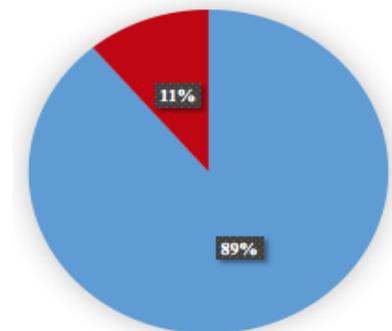


Figura 13: pregunta 9

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Del total de los docentes a las cuales se aplicó el instrumento la mayoría el (89%) gustaría implementar la pizarra interactiva en su aula. Del mismo modo menos de la cuarta parte no desea establecer este tipo de pizarra interactiva en su aula, ya que miran como un obstáculo como recurso educativo.

Pregunta 10. Considera usted que es necesario crear un manual de uso de la pizarra interactiva para los docentes.

Tabla 15

Pregunta 10

Ítem	Alternativas	Frecuencia (fi)	%
10	Si	18	100
	No		
	TOTAL	18	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

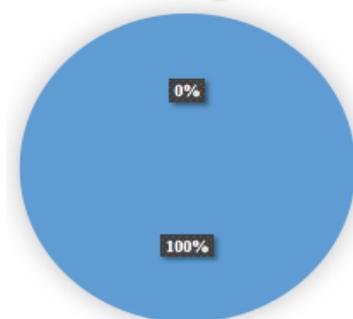


Figura 14: pregunta 10

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

El total de docentes encuestados indican que si es necesario crear un manual de uso de la pizarra interactiva, para poder establecer en el aula del docente y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes, debido a que será un aprendizaje lúdico, divertido e interesante para el infante, al igual que para el docente tendrá diversas estrategias de enseñanza para los niños y niñas y así enriqueciéndose de nuevos métodos de aprendizaje para su labor de trabajo tomando en cuenta desarrollo infantil perdurable que se dé al niño o a la niña .

5.02.04.01 Tabulación de los datos encuestados de la socialización.

Pregunta 1. Considera usted que se utilizan métodos de enseñanza caducos en la Educación Inicial.

Tabla 16

Socialización pregunta 1

Ítem	Alternativa	Frecuencia (fi)	%
1	Si	5	100
	No		
	TOTAL.	5	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

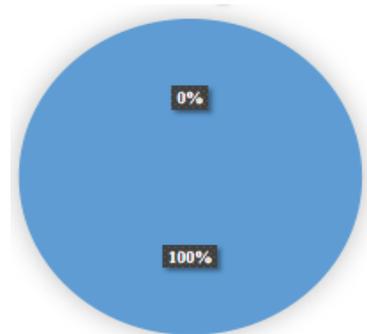


Figura 15: socialización pregunta 1

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Del total de docentes encuestados señalan que a un se siguen utilizando métodos caducos en Educación Inicial, y no se dan buenos resultados de aprendizaje en los infantes, de tal manera que no se establece ningún mejoramiento en la educación.

Pregunta 2. Conoce usted acerca de nuevos métodos de enseñanza para la Educación inicial.

Tabla 17

Socialización pregunta 2

Ítem	Alternativa	Frecuencia (fi)	%
2	Si	1	20
	No	4	80
	TOTAL	5	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

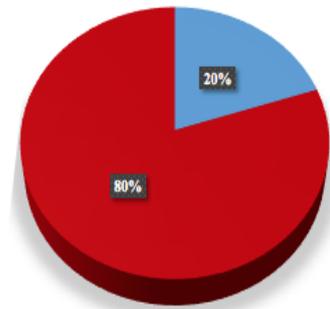


Figura 16: socialización pregunta 2

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Del total de docentes encuestados afirman que un 20% saben acerca de métodos nuevos de enseñanza en la Educación Inicial, por otro lado, el 80% no conoce acerca de nuevos métodos de enseñanza para los infantes, ya que a un hay docentes que siguen incorporando los métodos tradicionales en la educación Inicial.

Pregunta 3. Cree usted que el rendimiento académico del niño está relacionado con las técnicas que utiliza el docente.

Tabla 18

Socialización pregunta 3

Ítem	Alternativa	Frecuencia (fi)	%
3	Si	5	100
	No	0	0
	TOTAL.	5	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

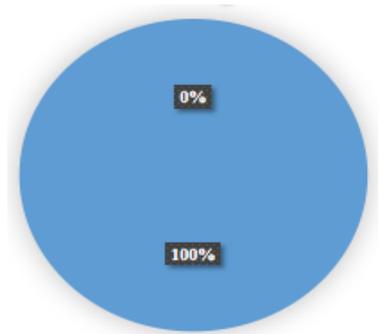


Figura 17: socialización pregunta 3

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

El total de docentes afirman que el rendimiento académico está relacionado con las técnicas que utilizan.

Pregunta 4. En los últimos tres años usted ha recibido alguna capacitación sobre los recursos tecnológicos.

Tabla 19

Socialización pregunta 4

Ítem	Valoración	Frecuencia (fi)	%
4	Si		0
	No	5	100
	TOTAL	5	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

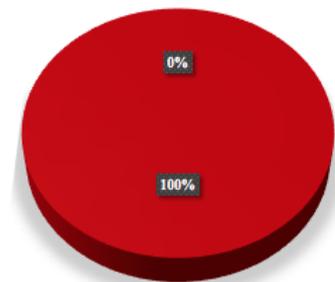


Figura 18: socialización pregunta 4

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Del total de docentes encuestados hay un elevado porcentaje que manifiestan que no han recibido ningún tipo de capacitaciones, y esto provoca que no establezcan nuevas estrategias en el aprendizaje de los niños y niñas y solo aplicar lo esencial en la educación.

Pregunta 5. Cree usted que es aplicable utilizar los recursos tecnológicos para la Educación.

Tabla 20

Socialización pregunta 5

Ítem	Alternativa	Frecuencia (fi)	%
5	Si	5	100
	No		
	TOTAL.	5	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

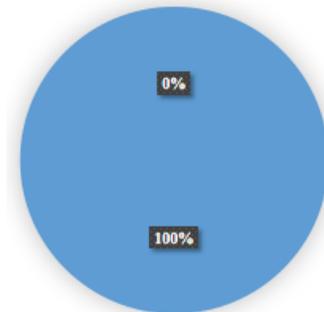


Figura 19: socialización pregunta 5

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

En los resultados obtenidos, el total de docentes confirman que es aplicable utilizar los recursos tecnológicos para la Educación Inicial, ya que esto ayudara a mejorar la enseñanza y aprendizaje de los infantes.

Pregunta 6. Considera usted que el uso de la tecnología afecte al desarrollo infantil.

Tabla 21

Socialización pregunta 6

Ítem	Alternativa	Frecuencia (fi)	%
6	Si	3	60
	No	2	40
	TOTAL	5	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

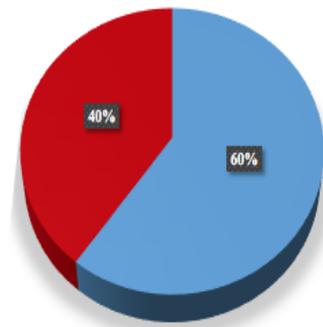


Figura 20: socialización pregunta 6

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Del total de docentes encuestados un 60% creen que afecta en el uso de la tecnología en el desarrollo infantil, sin haber obtenido ninguna capacitación sobre el uso o alguna orientación, es por ello que los docentes por falta de conocimiento tengan esas afirmaciones, de tal manera que les hace falta tomar esa iniciativa y motivación en aportar la tecnología en el aprendizaje de los niños y niñas si que perjudique en el desarrollo integral del infante.

Pregunta 7. Conoce usted acerca del uso de la pizarra interactiva en la educación.

Tabla 22

Socialización pregunta 7

Ítem	Alternativa.	Frecuencia (fi)	%
7	Si	2	40
	No	3	60
	TOTAL.	5	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

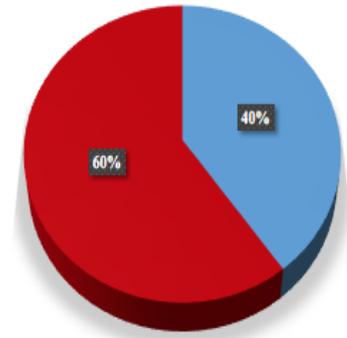


Figura 21: socialización pregunta 7

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Otro buen grupo de docentes manifestó que 40% conocen acerca del uso de la pizarra interactiva pero no lo aplican. En un contraste con los resultados obtenidos más de la mitad de docentes 60% no conocen del uso de la pizarra interactiva, por ello solo aplican métodos tradicionales y no desean actualizarse por temor o por que no han recibido ninguna capacitación de los recursos tecnológicos.

Pregunta 8. Cree usted que la utilización de la pizarra interactiva beneficie al desarrollo infantil.

Tabla 23

Socialización pregunta 8

Ítem	Alternativa	Frecuencia (fi)	%
8	Si	5	100
	No		
	TOTAL.	5	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

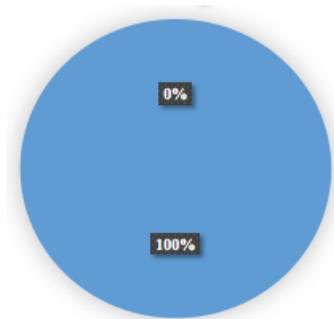


Figura 22: socialización pregunta 8

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

En los resultados obtenidos, el total de docentes opinan que si se debe incluir la pizarra interactiva ya que así beneficiara en el desarrollo infantil.

Pregunta 9. Le gustaría a usted implementar la pizarra interactiva en su aula.

Tabla 24

Socialización pregunta 9

Ítem	Alternativas	Frecuencia (fi)	%
9	Si	5	100
	No	0	0
	TOTAL	5	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

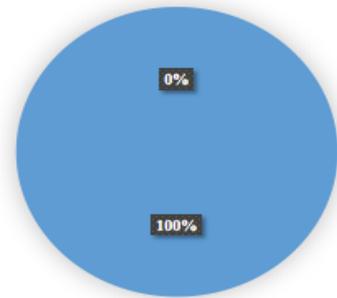


Figura 23: socialización pregunta 9

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

Del total de docentes encuestados a los cuales se aplicó el instrumento les gustaría implementar la pizarra interactiva en su aula, para mejorar el aprendizaje de los infantes, que ellos obtengan mejor capacidad y motivación de aprender y obtener buenos resultados en la enseñanza de los niños y niñas.

Pregunta 10. Considera usted que es necesario crear un manual de uso de la pizarra interactiva para los docentes.

Tabla 25

Socialización pregunta 10

Ítem	Alternativas	Frecuencia (fi)	%
10	Si	5	100
	No	0	0
	TOTAL	5	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

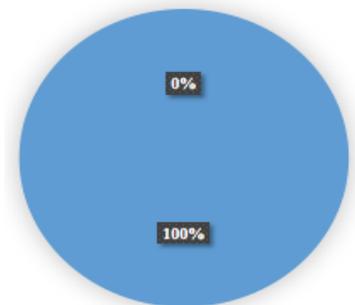


Figura 24. Socialización pregunta 10

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Rosero Evelyn

Análisis de encuestas.

El total de docentes encuestados indican que si es necesario crear un manual de uso de la pizarra interactiva, para poder establecer en el aula del docente y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes, debido a que será un aprendizaje lúdico, divertido e interesante para el infante, al igual que para el docente tendrá diversas estrategias de enseñanza para los niños y niñas y así enriqueciéndose de nuevos métodos de aprendizaje para su labor de trabajo tomando en cuenta desarrollo infantil perdurable que se dé al niño o a la niña .

5.3 Formulación

5. 03.01 Formulación (de la herramienta o metodología que propone como solución)

Invitación.

La irrupción de las nuevas tecnologías nos obliga a educar a los niños de forma distinta. (Howard Gardner)

Taller para docentes de la enseñanza-aprendizaje

Tema: Uso de la pizarra interactiva en niños y niñas de 4 años.

¿Dónde? Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”

Día 28 de septiembre

Hora 12 pm

¡Los esperamos!

Introducción.

Responsable. Evelyn Rosero.

Las TIC’S pueden tener un importante papel en la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. (Bill Gates).

En primer lugar, darles la bienvenida al taller de socialización con el tema uso de la pizarra interactiva en niños y niñas de 4 años de edad, agradezco su participación y se da comienzo al taller.

Actividad inicial.

Nombre. Observación de un video de la pizarra digital en la educación inicial.

Materiales.

- Computadora.
- Proyector.

Tiempo. 15 min

Objetivo General.

Dar a conocer a los docentes la importancia del uso de la pizarra interactiva en la enseñanza–aprendizaje de los infantes, mediante la observación de un vídeo educativo que sirva como herramienta para aumentar el desarrollo educativo para los docentes e infantes.

Objetivo Específico.

- Fundamentar de forma teórica y práctica los beneficios del uso de la pizarra interactiva en el aula.
- Identificar los beneficios del uso de la pizarra interactiva en el aula en la enseñanza-aprendizaje de los infantes

Desarrollo

Se les pide a los docentes que observen el video acerca de la pizarra digital en la educación inicial. En la que podrán ver una clase demostrativa al dar uso de la pizarra en el aula con los infantes, ya que de esta manera in niño o la niña se motiva

al ejecutar la actividad que la docente le pide lo cual de esta manera se podrá identificar los beneficios que tiene el uso de la pizarra interactiva en el aula con los infantes de educación inicial.

Desarrollo temático.

A los docentes se les dará un pequeño resumen acerca del desarrollo integral de los infantes y el uso de la pizarra interactiva en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

En el desarrollo integral los infantes empiezan a obtener un aprendizaje desde el momento que nacen, ya que ellos van conociendo y aprendiendo de forma rápida según la atención, y estímulos que vaya logrando el niño o la niña, por parte de los docentes y padre de familia, de tal modo que los párvulos puedan expresarse por su propia cuenta, de manera que al jugar y al explorar, favorezca en el aprendizaje y sobre todo en su desarrollo social, físico e intelectual; “Desarrollo Infantil Integral marcan el desarrollo del cerebro, y que las habilidades, destrezas, actitudes, capacidades, emociones y en general conductas, se van moldeando a lo largo de estos primeros años de vida.”(Shonkorff y Phillips, 2000).

La pizarra interactiva.

La pizarra interactiva es una pantalla sensible que funciona conectado a un computador y a un proyector y facilita la enseñanza. En esta se combinan el uso de la pizarra convencional con todos los recursos multimedia y las TIC's

La pantalla puede incluirse en el aula, y permite, controlar, crear y modificar mediante un puntero o conexión inalámbrica cualquier recurso educativo digital que se proyecte sobre ella.

Es decir que el uso de la pizarra como herramienta para el docente, podrá transmitir la información a los niños, niñas y adolescentes de una forma adecuada y precisa, ya que el aprendizaje del infante se convertirá de forma innovadora, de tal modo que les llamara la atención y la motivación aprender. Es por ello que los docentes deben aprender a utilizarla para dar una enseñanza-aprendizaje eficiente y eficaz a los estudiantes.

Elementos que integran la pizarra interactiva

- Ordenador: de escritorio o laptop con de los elementos básicos: El sistema operativo del computador tiene que ser compatible con el software de la pizarra proporcionada para que no haya dificultad en la reproducción de los diferentes recursos multimedia.
- Proyector: permite ver la imagen del computador sobre la pizarra, El proyector debe tener distancia de la pizarra que permita obtener una imagen luminosa de tamaño adecuado.
- Medio de conexión: a través del cual se comunican el ordenador y la pizarra. Existen conexiones inalámbricas como de bluetooth, o por dispositivos (USB, paralelo).
- Pantalla interactiva: se controla mediante un puntero o con el dedo. Los profesores y estudiantes pueden visualizar, e interactuar sobre documentos,

internet o cualquier información de la que se disponga y estén proyectado sobre la pantalla

- Software de la pizarra interactiva: proporcionada por el fabricante o distribuidor permite; tener acceso a todas las opciones de la pizarra.

Beneficios en el uso de la pizarra interactiva

Los beneficios que proporciona la utilización correcta de la pizarra se podría determinar en; incrementar el proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal forma que aumenta el proceso de enseñanza ya que permiten que las clases se vuelvan más dinámicas y atractivas tanto para alumno como para profesores ya que se emplean recurso multimedia innovadores, ya que incrementa la participación y desenvolvimiento de estudiantes y optimizando el tiempo del maestro para impartir la clase. Por ello este recurso puede ser utilizado en todas las etapas escolares de los estudiantes.

Actividad práctica

Nombre. Clase demostrativa del uso de la pizarra interactiva.

Materiales.

- Computadora.
- Proyector.
- Pizarra interactiva.

Tiempo. 60 min

Objetivo General.

Demostrar interés por parte de los docentes el uso de la pizarra interactiva en el aula, a través de una clase demostrativa para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los infantes.

Objetivo Específico.

- Determinar la importancia del uso de la pizarra interactiva en el aula mediante diversas actividades lúdicas.
- Analizar las ventajas y desventajas que tiene el uso de la pizarra interactiva en el aula con los infantes de educación inicial.

Desarrollo.

Se les pedirá a los docentes que formen grupo de dos personas, para realizar la clase demostrativa, a los docentes se les dará ciertas indicaciones generales acerca del uso de la pizarra interactiva. Los docentes podrán diseñar cualquier tipo de actividad o bajarse del internet, tomando de referencia la destreza que se desea desempeñar en los niños y niñas de cuatro años de edad. De esta forma podrán vivenciar los docentes que al utilizar la pizarra interactiva motivará a los infantes y obtendrán una mejor enseñanza.

Encuesta.

Para finalizar el taller de socialización, a los docentes se les realizará una encuesta de 10 preguntas cerradas de SI y NO, lo cual de esta manera podremos observar y reconocer si los docentes aplicarían el uso de la pizarra interactiva en la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de edad.

5. 03.02 Propuesta

Ver Anexo (3)

CAPÍTULO VI

6. Aspectos administrativos

6.01 Recursos.

Para la socialización del proyecto se utilizó varios recursos entre los cuales tenemos.

6.01.01 Recursos humanos.

Autoridades del Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”

Docentes de Centro de Desarrollo Infantil “Zona Mágica”

6.01.02 Recursos materiales.

Hojas de papel bond.

Papel fotográfico.

Esferos.

Copias.

6.01.03 Recursos técnicos y tecnológicos.

Computadora.

Proyector.

Pizarra interactiva.

Cámara fotográfica.

Impresora.

Internet.

6.02 Presupuesto.

Tabla 26

Presupuesto

Insumos	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Copias	33	0.05	1.65
Hojas de papel bond	33	0.05	1.65
Papel fotográfico	4	0.40	1.60
Esferos	5	0.30	1.50
Pasaje del autobús	20	0.25	5.00
Proyector	1	500	500
Pizarra interactiva	1	1000	1000
Recuerdos	5	1	5.00
Total			1516.4

Elaborado por: Rosero Evelyn

6.03 Cronograma.

Tabla 27

Cronograma

Fecha Actividades	Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Aprobación del proyecto.			x																					
Planificación del proyecto.					x																			
Capítulo I						x																		
Antecedentes.						x																		
Justificación							x	x																
Definición del problema.									x															
Capítulo II.									x															
Mapeo de involucrados										x														
Matriz de análisis de involucrados										x														
Capítulo III											x													
Árbol de problemas.										x														
Árbol de objetivos.										x	x													
Capítulo IV													x											
Matriz de análisis de alternativas.													x	x										
Matriz de análisis de impacto de los objetivos													x	x										
Diagrama de estrategias.														x	x									
Matriz de marco lógico.														x	x									
Capítulo V																	x							
Antecedentes																	x	x						
Descripción.																		x	x					
Formulación.																		x	x					
Capítulo VI																					x			

CAPÍTULO VII

7. Conclusiones y recomendaciones

7.01 Conclusiones.

- El empleo de la pizarra interactiva por parte de los docentes del Centro de Desarrollo Infantil ha incrementado debido a la facilidad de manejo de este recurso, lo cual confirma que el desconocimiento genera rechazo. Sin embargo, es importante resaltar que la pizarra interactiva no es recurso suficiente para lograr un proceso enseñanza-aprendizaje absoluto y por ende requiere de recursos lúdicos y didácticos.
- El uso de la pizarra interactiva permite desarrollar el interés de los infantes por aprender, ya que juega un papel muy importante en la asimilación de ciertos aprendizajes complejos, puesto que el aprender de manera diferente con recursos bien aplicados y sobre todo aprovecha de manera activa el valor de aprender.
- El apoyo de la educación en los recursos TIC'S conlleva a que exista mejor asimilación de conocimientos por parte de los infantes y a la vez mayor preparación del docente ya que resulta novedoso aprender de manera

didáctica y participativa y por ende se obtienen resultados positivos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

7.02 Recomendaciones.

- Es importante que exista responsabilidad por parte del docente para la respectiva planificación y coordinación de actividades lúdicas que incurran en las destrezas de acuerdo a la edad a trabajar y que sea de forma creativa de manera que se incluya el uso de la pizarra interactiva como recurso enriquecedor de su trabajo.
- Al momento de emplear la pizarra interactiva, el docente debe tomar en cuenta la complejidad del tema para aplicarla, ya que en algunos casos depende de la edad con la que se va trabajar y la destreza que se vaya a desempeñar con los infantes.
- Se recomienda la capacitación regular de las y los educadores en la utilización de las TIC'S, ya que son ellos los encargados de la aplicación de estas herramientas como recurso para la innovación de las metodologías en la enseñanza-aprendizaje de los infantes, de una forma adecuada y precisa.

Referencias bibliográficas

Bibliografía

(s.f.).

(2014). Código de la niñez y adolescencia. Quito.

ANFAP. (s.f.). *La pizarra digital*. Madrid.

Bouso, J. L. (2011). *Pizarra digital herramienta metodológica integral en el contexto del aula del siglo XXI*. Ideaspropias.

Britton, L. (2000). *Jugar y aprender con el método Montessori*. PAÍDOS Educación.

Cabos, P. (1997). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid : piramide.

Castro, J. L. (s.f.). *Como lograr el desarrollo integral de su hijo*. México: Selector.

complejos, D. d. (2004). Selección de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje de código fuente abierto para la Universitat Jaume I. En *Selección de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje de código fuente abierto para la Universitat Jaume I* (pág. 559). California.

Desarrollo., S. N. (2017-2021). Plan nacional de desarrollo. En *Toda una vida*. Quito.

Educación, M. d. (2014). Currículo de Educación Inicial.

Educación, M. d. (2017). Acuerdo Nro. MINEDUC .

Información., L. O. (19 de Diciembre de 2013). *Normas constitucionales*. Quito.

Kennewell. (2001). Interactive whiteboards- yetanother solution looking for a problem to solve? Information Technology in Teacher Education . En Kennewell.

León, A. T. (2000). *Características del desarrollo del niño con edades comprendidas entre 4 y 5 años. Comunicación personal. San José.*

López, L. (2000). *Desarrollo neurológico con edades comprendidas entre 4 y 5 años. Comunicación Personal. San José.*

Marqués, P. (4 de Octubre de 2009). *El País*. Obtenido de El País:
https://elpais.com/diario/2009/10/04/eps/1254637620_850215.html

Martín, D. (2012). *Actividades para pizarras digitales*. SGEL.

- Minguez, R. T. (18 de Junio de 2012). *La pizarra digital interactiva como herramienta de transmisión de información en el aula*. Obtenido de La pizarra digital interactiva como herramienta de transmisión de información en el aula:
<https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2012/06/3.LA-PIZARRA-DIGITAL-INTERACTIVA.pdf>
- Moreno, M. E. (2006). *Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en la educación inicial* .
- Orti, C. B. (s.f.). Las tecnologías de la información y de la comunicación. En C. B. Orti, *Las tecnologías de la información y de la comunicación* (pág. 1). Valencia .
- Pérez, C. (2001). Métodos computarizados de ayuda a la enseñanza: hipertextos, documentos portables, libros electrónicos . Habana: INHEM.
- Poole, B. (1999). *Tecnología Educativa*. Madrid.
- Prensa Quito*. (s.f.). Obtenido de Prensa Quito:
http://prensa.quito.gob.ec/index.php?module=Noticias&func=news_user_view&id=1222&umt=Tecnolog%EDa%20desarrollada%20en%20Ecuador%20va%20a%20las%20aulas
- Pujol, L. (1999). *Los hipermedios como herramienta para facilitar el aprendizaje significativo: Una perspectiva constructivista* .
- Social, M. d. (2013). *Desarrollo Infantil Integral*.

Anexos.

Anexo 1 Encuesta

Encuesta.

Tema. Aplicación de recursos tecnológicos en la educación.

Autora. Evelyn Andrea Rosero Villacis

Instrucciones. Subraye la respuesta que usted considere correcta.

1. **Considera usted que se utilizan métodos de enseñanza caducos en la educación inicial.**
SI NO.
2. **Conoce usted acerca de nuevos métodos de enseñanza para la Educación Inicial.**
SI NO.
3. **Cree usted que el rendimiento académico del niño está relacionado con las técnicas que utiliza el docente.**
SI NO.
4. **En los últimos tres años usted ha recibido alguna capacitación sobre los recursos tecnológicos.**
SI NO.
5. **Cree usted que es aplicable utilizar los recursos tecnológicos para la Educación Inicial.**
SI NO.
6. **Considera usted que el uso de la tecnología afecte al desarrollo infantil.**
SI NO.
7. **Conoce usted acerca del uso de la pizarra interactiva en la educación.**
SI NO.
8. **Cree usted que la utilización de la pizarra interactiva beneficie al desarrollo infantil.**
SI NO.
9. **Le gustaría a usted implementar la pizarra interactiva en su aula.**
SI NO.
10. **Considera usted que es necesario crear un manual de uso de la pizarra interactiva para los docentes.**
SI NO.

Gracias por su colaboración.

Anexo 2 Socialización



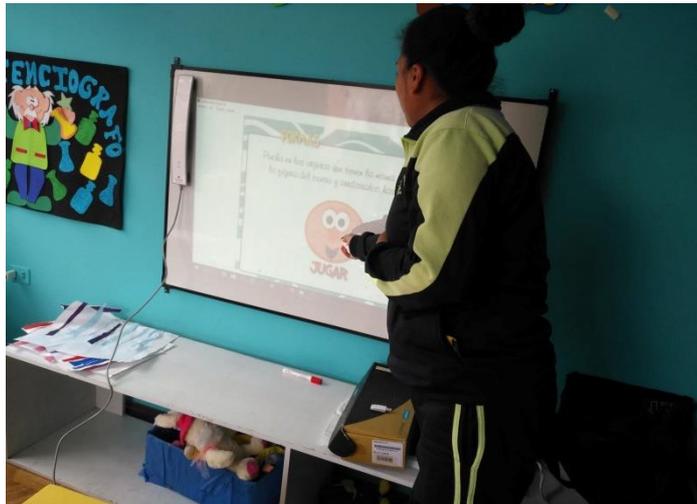
Fuente: fotos de la socialización

Elaborado por: Rosero Evelyn



Fuente: fotos de la socialización

Elaborado por: Rosero Evelyn



Fuente: fotos de la socialización

Elaborado por: Rosero Evelyn



Fuente: fotos de la socialización

Elaborado por: Rosero Evelyn



Fuente: fotos de la socialización

Elaborado por: Rosero Evelyn



Fuente: fotos de la socialización

Elaborado por: Rosero Evelyn

Anexo 3 Propuesta

Manual de uso de la pizarra interactiva para docentes.

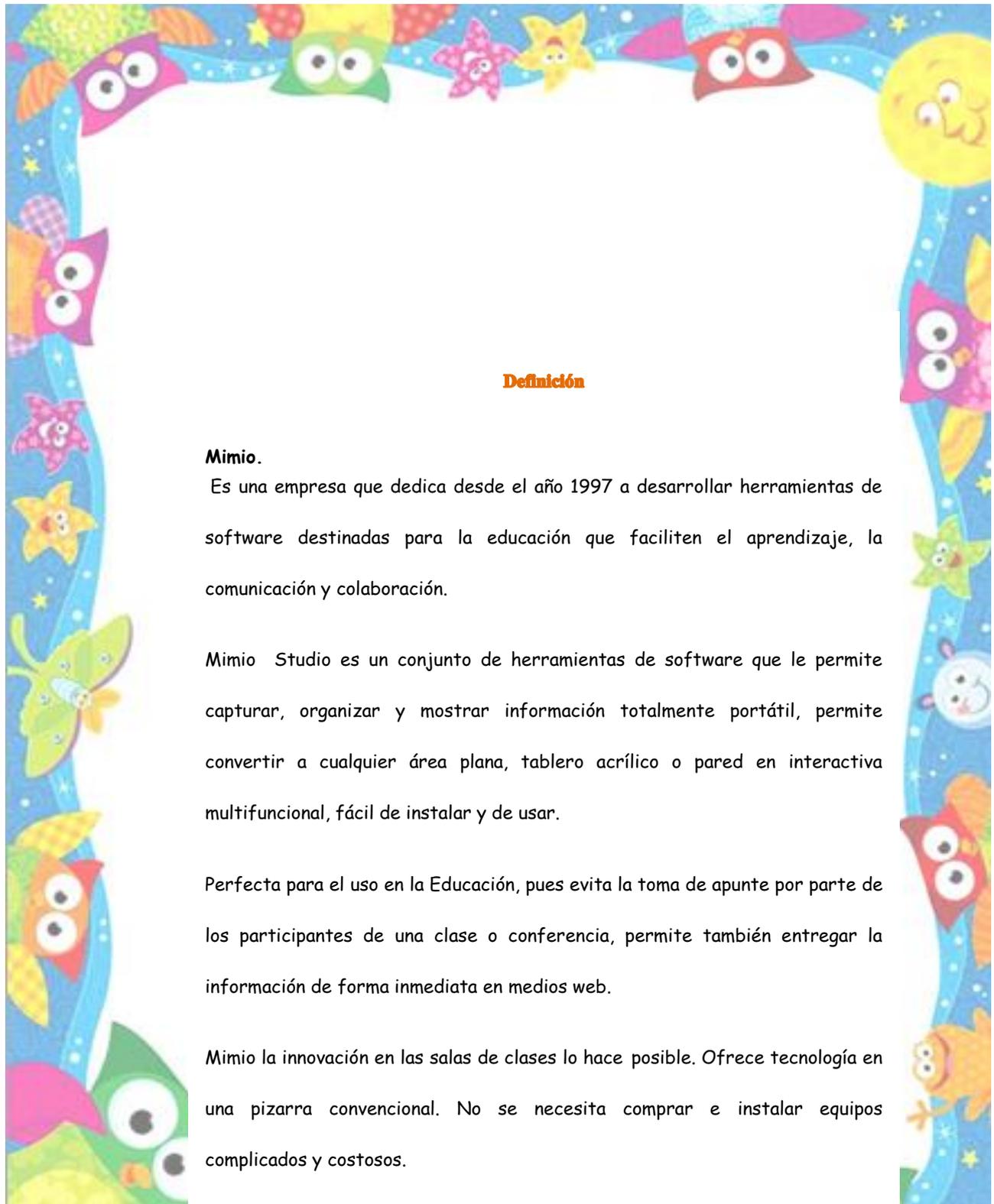


**ELABORADO POR: EVELYN ANDREA ROSERO
VILLACIS.**

Índice

Objetivo	113
<u>Fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de cuatro años de edad, a través de un manual de uso de la pizarra interactiva dirigido a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil.</u>	113
Definición	113
Mimio	113
3. DESARROLLO DEL MANUAL DE USUARIO	115
<u>Componentes de la pizarra interactiva Mimio</u>	116
<u>Notebook</u>	117
<u>Explorar la Galería de Mimio</u>	128
<u>Hacer clic en cualquier carpeta para ver los objetos que están disponibles en esa carpeta</u>	128
<u>Importar un elemento de la galería a un documento de mimio notebook</u>	129
<u>Personalizar el contenido de la Galería de mimio</u>	130
<u>Uso del modo interactivo</u>	133
.....	
4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES	136
Eje desarrollo personal y social	137
Actividad 1	138
Actividad 2	140
Actividad 3	142
Actividad 4	144

<u>Actividad 5</u>	146
<u>Eje descubrimiento del medio natural y cultural.</u>	148
<u>Actividad 6</u>	149
<u>Actividad 7</u>	151
<u>Actividad 8.</u>	153
<u>Actividad 9.</u>	155
<u>Actividad 10.</u>	157
<u>Actividad 11</u>	159
<u>Eje expresión y comunicación.</u>	161
<u>Actividad 12</u>	162
<u>Actividad 13</u>	164
<u>Actividad 14</u>	166
<u>Actividad 15</u>	168
<u>Actividad 16</u>	170
<u>Actividad 17</u>	172
<u>Actividad 18</u>	174
<u>Actividad 19</u>	176
<u>Actividad 20</u>	178
<u>Herramienta de evaluación.</u>	180
<u>Bibliografía</u>	182



Definición

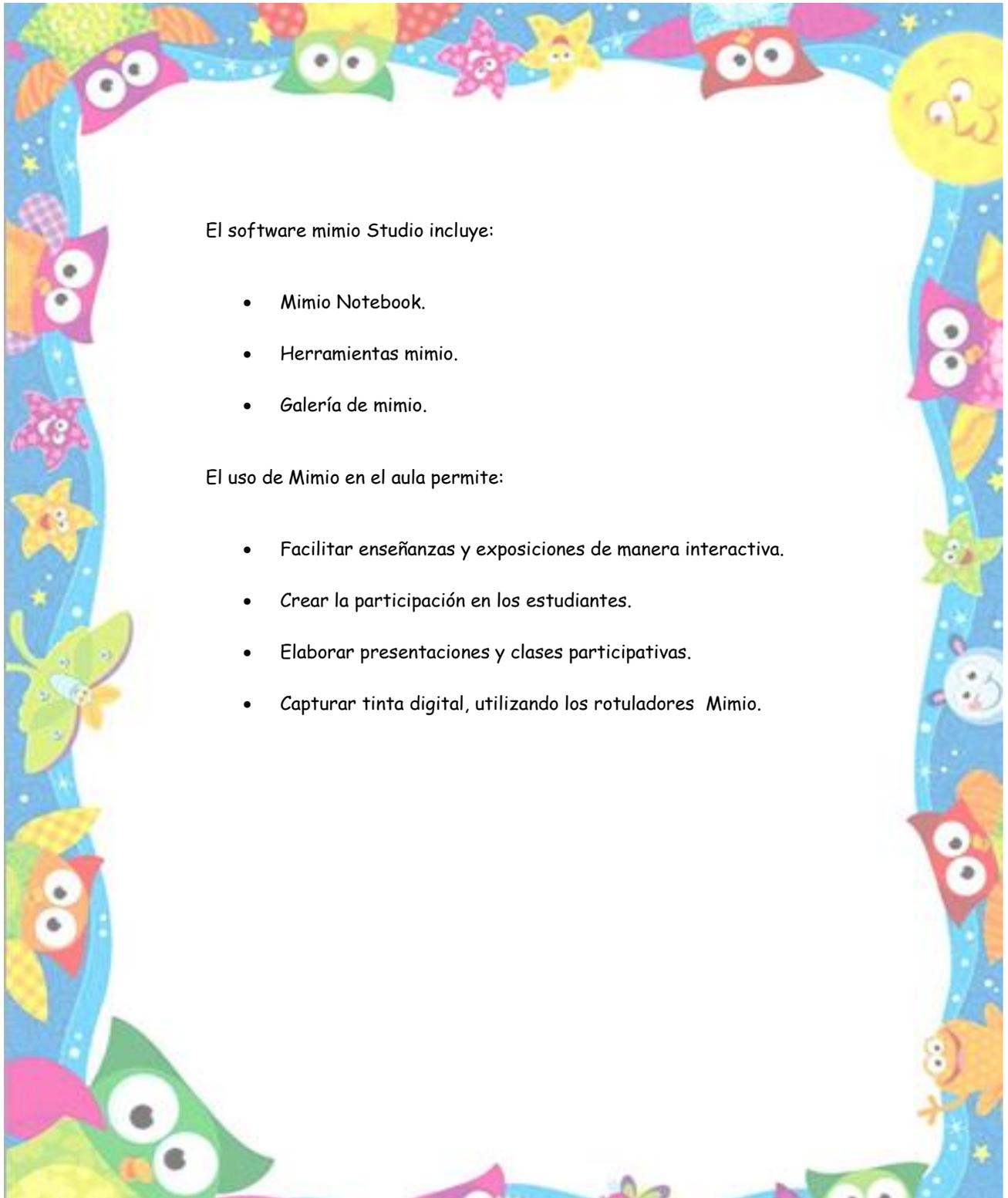
Mimio.

Es una empresa que dedica desde el año 1997 a desarrollar herramientas de software destinadas para la educación que faciliten el aprendizaje, la comunicación y colaboración.

Mimio Studio es un conjunto de herramientas de software que le permite capturar, organizar y mostrar información totalmente portátil, permite convertir a cualquier área plana, tablero acrílico o pared en interactiva multifuncional, fácil de instalar y de usar.

Perfecta para el uso en la Educación, pues evita la toma de apunte por parte de los participantes de una clase o conferencia, permite también entregar la información de forma inmediata en medios web.

Mimio la innovación en las salas de clases lo hace posible. Ofrece tecnología en una pizarra convencional. No se necesita comprar e instalar equipos complicados y costosos.



El software mimio Studio incluye:

- Mimio Notebook.
- Herramientas mimio.
- Galería de mimio.

El uso de Mimio en el aula permite:

- Facilitar enseñanzas y exposiciones de manera interactiva.
- Crear la participación en los estudiantes.
- Elaborar presentaciones y clases participativas.
- Capturar tinta digital, utilizando los rotuladores Mimio.



FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD.
MANUAL DE USO DE LA PIZARRA INTERACTIVA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL CENTRO DE
DESARROLLO INFANTIL "ZONA MÁGICA" DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2018

Componentes de la pizarra interactiva Mimio.

La pizarra digital Mimio consta de dos partes fundamentales una barra compacta, la cual se fija fácilmente a la pizarra y se conecta al ordenador por USB; y por otro, el lápiz mimio Interactive Stylu, el cual permite controlar la pantalla del ordenador desde la pizarra actuando como un ratón.

Existe otra herramienta, Mimio wireless, que permite conectar los dispositivos sin cables y evitando interferencias y problemas de conexión. Mimio wireless presenta una batería que proporciona una autonomía de 3 meses.

Barra compacta



Lápiz mimio

Instalación del Mimio.



- Conectar el dispositivo al puerto USB del ordenador.



- Conectar el cable al dispositivo



- Colocar el dispositivo en la zona de proyección.



Notebook

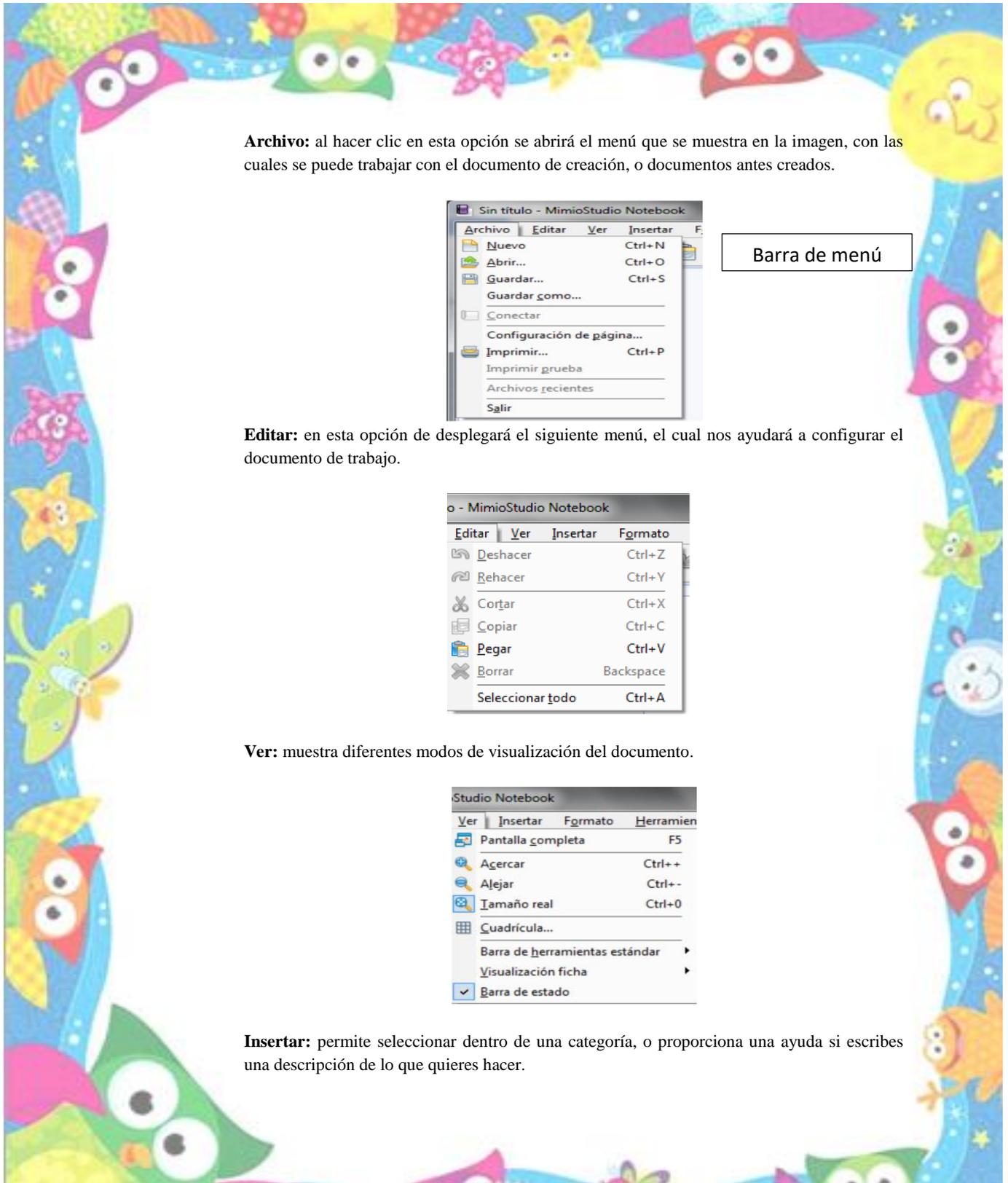
Con Notebook puede crear y presentar información de forma sencilla en estas páginas podemos insertar textos manuscritos y mecanografiados, imágenes, sonidos, vídeos, etc.

Opciones para el inicio de Notebook

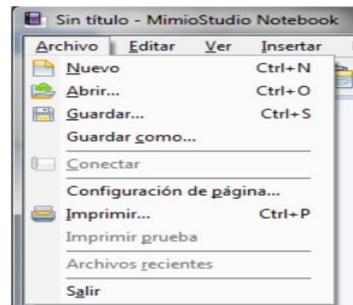
Para abrir o acceder al programa *Mimio Studio notebook* tiene las siguientes opciones:

- a) Seleccionar: **Inicio > Todos los programas > Mimio Studio**



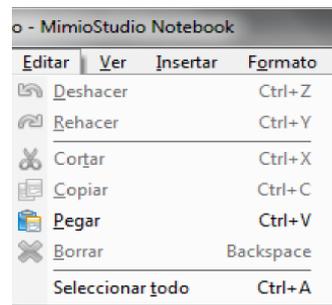


Archivo: al hacer clic en esta opción se abrirá el menú que se muestra en la imagen, con las cuales se puede trabajar con el documento de creación, o documentos antes creados.

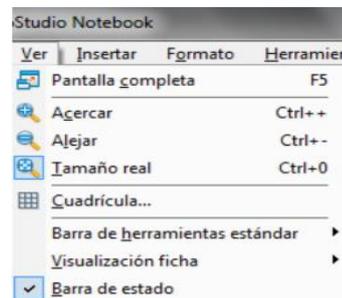


Barra de menú

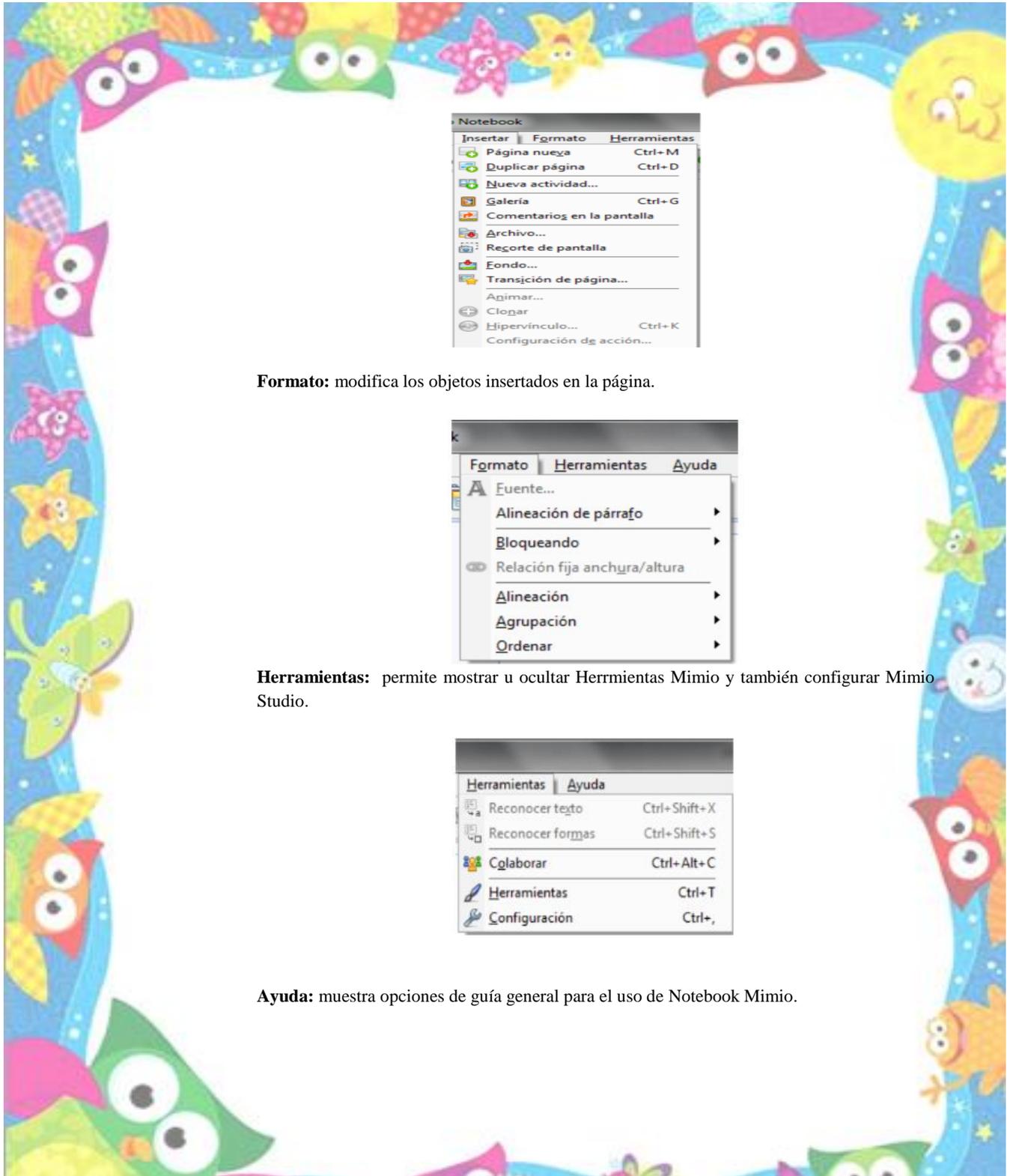
Editar: en esta opción de desplegará el siguiente menú, el cual nos ayudará a configurar el documento de trabajo.



Ver: muestra diferentes modos de visualización del documento.



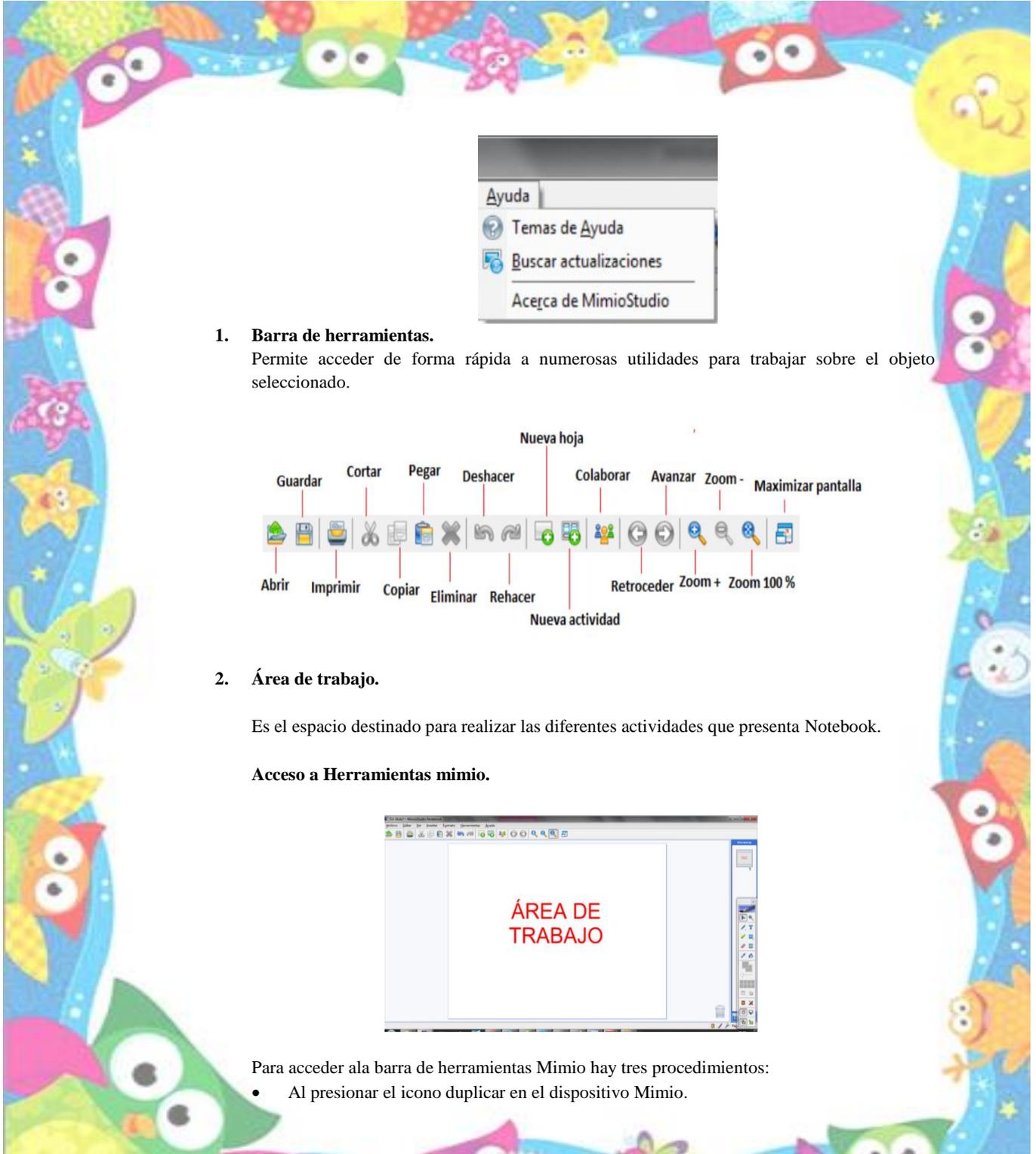
Insertar: permite seleccionar dentro de una categoría, o proporciona una ayuda si escribes una descripción de lo que quieres hacer.



Formato: modifica los objetos insertados en la página.

Herramientas: permite mostrar u ocultar Herramientas Mimio y también configurar Mimio Studio.

Ayuda: muestra opciones de guía general para el uso de Notebook Mimio.



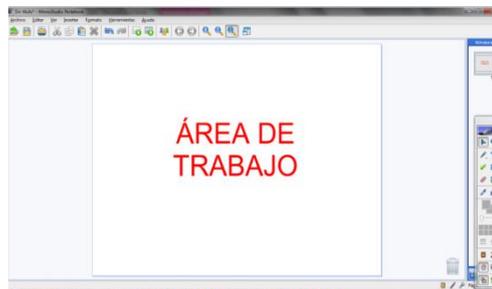
1. Barra de herramientas.

Permite acceder de forma rápida a numerosas utilidades para trabajar sobre el objeto seleccionado.

2. Área de trabajo.

Es el espacio destinado para realizar las diferentes actividades que presenta Notebook.

Acceso a Herramientas mimio.



Para acceder a la barra de herramientas Mimio hay tres procedimientos:

- Al presionar el icono duplicar en el dispositivo Mimio.

- Al hacer clic en el icono Herramientas mimio ubicada en el escritorio.
- Al seleccionar el icono herramientas ubicado en la barra de estado.



La barra de herramientas Mimio ofrece distintas posibilidades, como se presenta en la siguiente imagen:



Se detalla la función de cada uno de los iconos que posee la barra de herramientas Mimio Notebook:

Selección: Sirve para elegir, o manipular un objeto de la página o activar cualquier comando se tendrá que tener activado este icono.

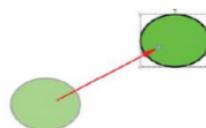


- Para seleccionar varios objetos, presionar el botón **CTRL** y seleccionar cada objeto deseado
- Para seleccionar varios objetos cercanos, arrastre un rectángulo de selección por los objetos que desea.
- Para seleccionar todos los objetos de una página, elegir **Seleccionar todo** desde el menú **Editar**.

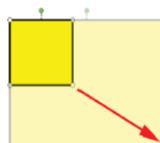


El icono **Seleccionar** también permite **mover objeto** para lo cual se debe seleccionar el objeto que

desea mover, colocar sobre el objeto el curso que cambiará a **cursor de mover** , arrastrar los objetos a la ubicación deseada.



Otra función del icono **Seleccionar** permite modificar el **tamaño de un objeto**, seleccionar el objeto se mostrará un marco a su alrededor, colocar el curso sobre uno de los controladores de tamaño blancos, el curso cambia a **cursor de cambio de tamaño**  y arrastrar el curso para cambiar el tamaño del objeto.



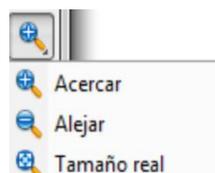
Para **rotar un objeto**, seleccionar el objeto que desea rotar, se mostrará un marco alrededor del objeto, colocar el curso sobre el controlador de rotación verde y el curso cambiará a **cursor de rotación**

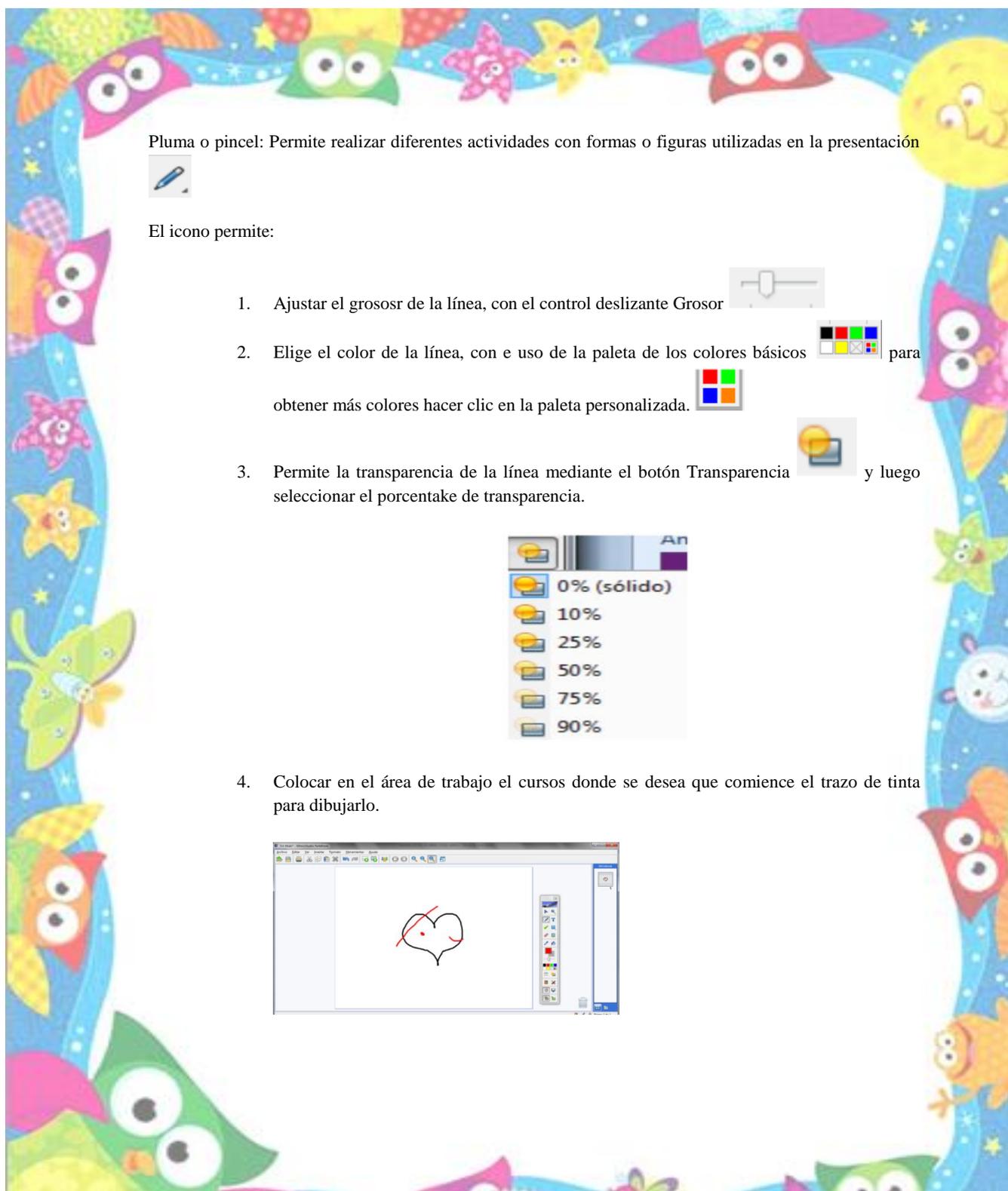


y arrastrar el curso para rotar el objeto.



Ampliación: Permite aumentar la página o el objeto seleccionando , al hacer clic derecho en la flecha pequeña situada en la parte inferior derecha del icono se despliega siguiente menú.



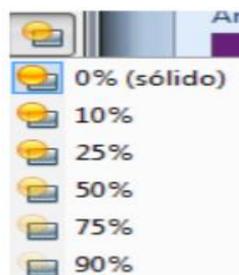


Pluma o pincel: Permite realizar diferentes actividades con formas o figuras utilizadas en la presentación

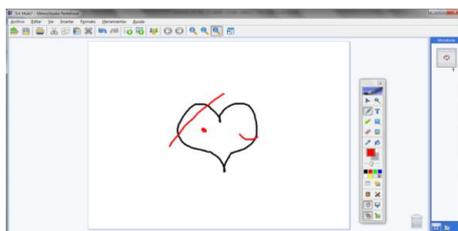


El icono permite:

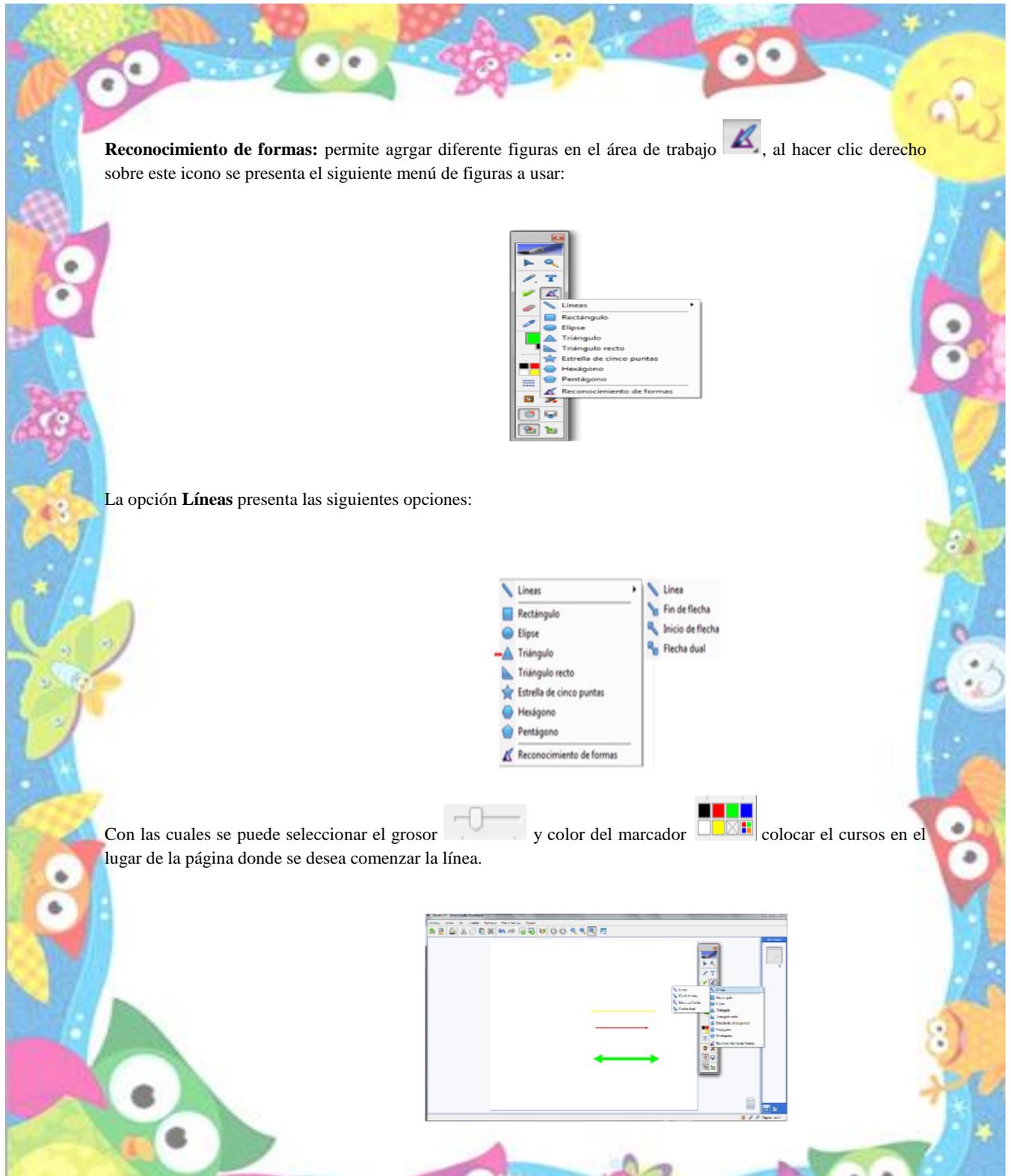
1. Ajustar el grosor de la línea, con el control deslizante Grosor 
2. Elige el color de la línea, con el uso de la paleta de los colores básicos  para obtener más colores hacer clic en la paleta personalizada. 
3. Permite la transparencia de la línea mediante el botón Transparencia  y luego seleccionar el porcentaje de transparencia.



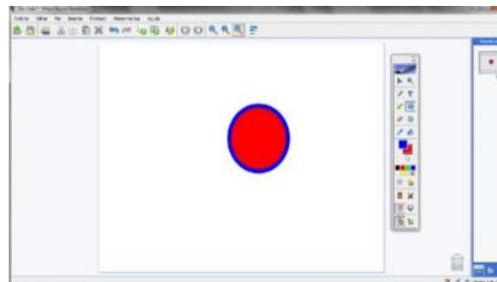
4. Colocar en el área de trabajo el curso donde se desea que comience el trazo de tinta para dibujarlo.







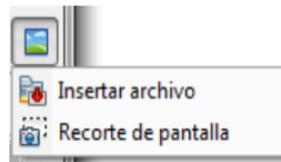
Los iconos restantes permiten insertar diferentes figuras geométricas, las cuales pueden ser configuradas con el icono color relleno 



Insertar: permite agregar una imagen, objeto multimedia o un documento  , al presionar clic derecho en el icono se despliega las siguientes opciones:

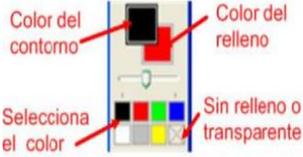
La opción **Insertar archivo**  permite **Importar un archivo** e insertar directamente en la página.

- Seleccionar archivo que desee Importar, hacer clic en el botón Abrir.



Relleno de color: permite rellenar una figura o espacio . El color del relleno se escoge del cuadro  de colores con clic.

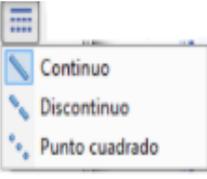
Color contorno y color relleno: se activa con un texto, dibujo, línea o una figura geométrica . Servi para colocar el contorno de distinto color que el relleno interior.



Grosor: Permite seleccionar el ancho de línea, borrador y pluma 

Paleta de colore: permite seleccionar los colores para figuras, textos o escoger el color contorno y color relleno 

Estilos de línea: permite seleccionar el tipo de línea que se desea crea.



Transparencia: permite la transparencia de acuerdo al porcentaje seleccionado  Galería de Mimioestudio

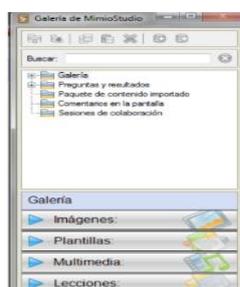
 **consta de 4 carpetas principales.**

- La carpeta **Comentarios en la pantalla** contiene todas las instantáneas de Comentarios en la pantalla guardadas.

- La carpeta **Paquete de comentarios** importado contiene el contenido importado que todavía no se agregó a la carpeta galería.
- La carpeta **Preguntas y resultados** contiene una serie de objetos para su uso de Mimio Vote.
- La carpeta principal Galería contiene una serie de carpetas diferentes que se usan para categorizar elementos, como Arte, Ciencias, lectura y lengua, geografía, matemáticas etc.

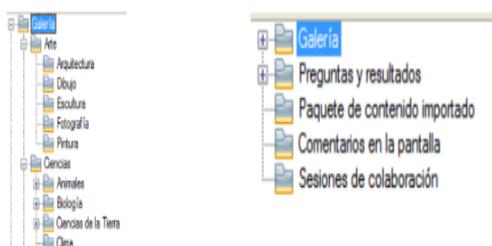
Cada una de las carpetas puede contener 4 tipos de objetos.

- **Imágenes:** las imágenes incluyen fotos y gráficos.
- **Plantillas:** fondos de plantillas y diseños de páginas predefinidos.
- **Multimedia:** objetos multimedia incluyen películas, animación y sonido.
- **Lecciones:** las lecciones incluyen las lecciones creadas con mimio Notebook y documentos importados. Puede crear sus propias lecciones o importar lecciones creadas por otra persona.



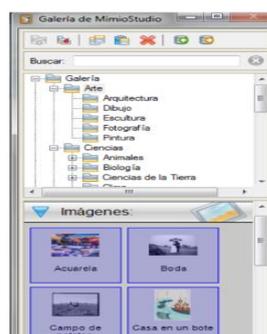
Explorar la Galería de Mimio.

- Hacer clic en cualquier carpeta para ver los objetos que están disponibles en esa carpeta.
- Hacer clic en el signo más ubicado junto a la carpeta Galería para ver sus carpetas incluidas en esa carpeta.



Seleccionar un elemento de la galería.

1. Explore la carpeta Galería que contiene el elemento que desea seleccionar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el elemento de la Galería que desea seleccionar.
 - Para seleccionar varios elementos, presione **CTRL** y seleccione cada elemento.
 - Para seleccionar varios elementos cercanos, arrastre un rectángulo de selección por los elementos que desea seleccionar.
 - Para seleccionar un intervalo de elementos, seleccione el primer elemento y, luego, presione **MAYÚS** y seleccione el último elemento.
 - Para seleccionar todos los elementos, haga clic con el botón secundario y, luego elija **Seleccionar todo**.

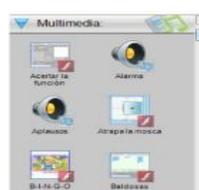
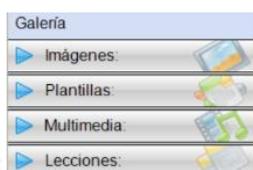


Importar elementos de la Galería a Mimino Notebook.

Puede importar cualquier elemento de la Galería a un documento de mimio Notebook para agregarlo a la presencia.

Importar un elemento de la galería a un documento de mimio notebook.

1. Seleccionar el elemento multimedia, la plantilla, la imagen o la lección que desea importar.
2. Arrastre el elemento a Mimio Notebook.



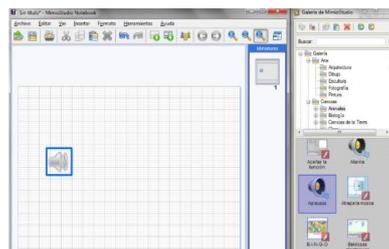
Personalizar el contenido de la Galería de mimio.

La Galería de Mimio es completamente expansible y modicable, por lo tanto, puede agrar sus propias carpetas, imágne, plantilas, elementos multimeedia y lecciones.

Nota. Mimio Studio no es compatible con galerias compartidas o en red.

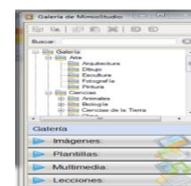
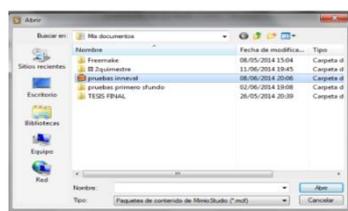
Para importar una carpeta Galería desde un archivo de la Galería.

1. Seleccionar la carpeta Galería al cual desea importar el archivo de la Gaería.
2. Haga clic en el botón 



Importar contenido.

3. En el cuadro de diálogo **Abrir**, explore y seleccione el archivo de la Galería que desea importar.
Haga clic en **Abrir**.

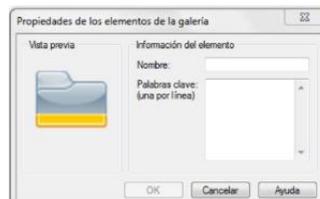


Agregar una nueva carpeta galería.

1. Seleccione la carpeta Galería principal o una subcarpeta de la Galería deonde desea agregar la nueva carpeta.
2. Haga clic en el botón **nueva carpeta**. 

Aparece el cuadro de diálogo Propiedades de los elementos de la Galería-

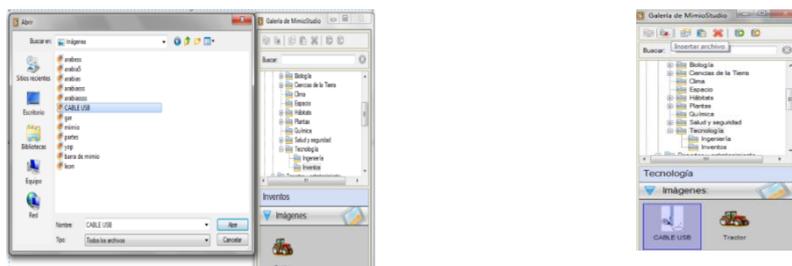
3. Ingrese un nombre para la nueva carpeta en el campo **Nombre**.
4. (opcional) Escriba una palabra clave en el campo **Palabras clave** para que se pueda encontrar la nueva carpeta desde la barra de búsqueda de la galería.
5. Haga clic en **OK**



Agregar un nuevo elemento a una carpeta.

1. Seleccionar la carpeta a la cual desea agregar el elemento.
2. Haga clic dentro de la zona de vista previa de la Galería.
3. Haga clic en el botón **Insertar archivo** .
4. En el cuadro de diálogo **Abrir**, explore y seleccione el archivo que desea importar.
5. Haga clic en **Abrir**.

El elemento se inserta en la zona adecuada de la carpeta Galería.



Agregar un documento de Word, Powerpoint o Pdf a una carpeta.

1. En su computador, desplace hasta el archivo que desea importar y selecciónelo.
2. Haga clic con el botón secundario en el archivo y luego elija **Copiar**.
3. En la Galería, seleccione la carpeta a la cual desea importar el documento.
4. Haga clic en el botón **Pegar**.

Todos los documentos importados se colocan en la sección Lecciones de la Galeria de Mimio.

Crear una palntilla desde una imagen de notebook.

1. Haga clic con el botón secundario sobre la imagen y arrastrela hasta la galería.

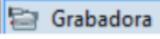
Aparece el menú contextual.

2. Seleccione insertar como plantilla.



Herramientas de texto Mimio: por medio de este icono se puede abrir un teclado virtual, el cual te va a permitir escribir sobre la pizarra sin necesidad de recurrir al teclado convencional.



Grabadora Mimio: La opción  **Grabadora** permite grabar todos los movimientos que se ejecutan en la pantalla y convertirlos en un archivo de vídeo.

La grabadora mimio le permite grabar sus interacciones con mimio como un archivo de video AVI con la opción de grabar también el audio.

Para grabar:

- Seleccionar la zona que se quiere grabar y hacer clic sobre el botón grabar 
- Cuando se finaliza la grabación, pulsa sobre para detener la grabación 
- Para visualizar la grabación haga clic sobre . Si desea, puede guardar la grabación en el ordenador en formato AVI.



Uso del modo interactivo.

Para usar el modo Interactivo necesita un proyector, una pizarra habilitada de Mimio y un Mouse mimio. Combinados, estos dispositivos forman una herramienta eficaz para dar lecciones y realizar presentaciones.



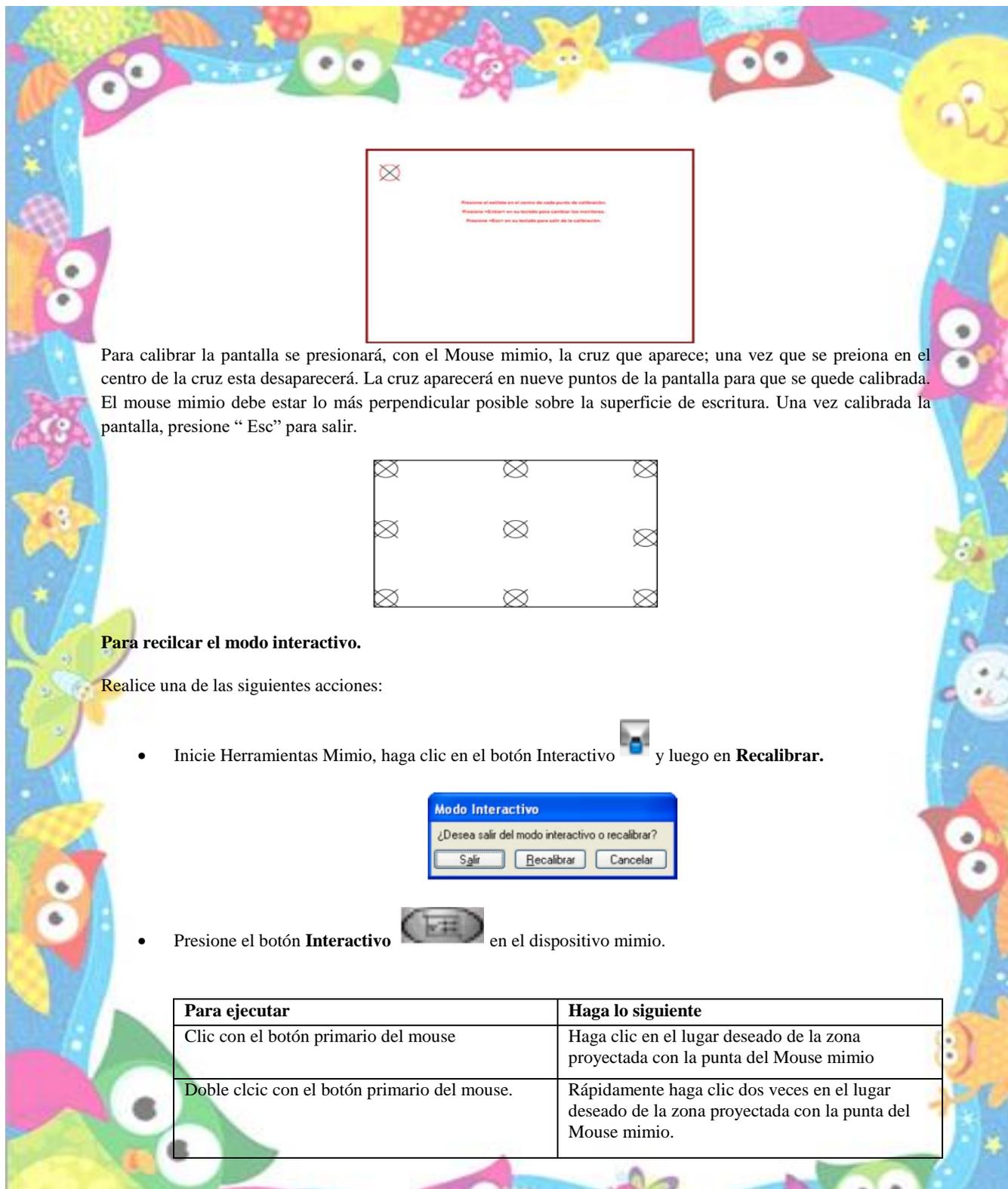
Para usar el modo interactivo seguir estos paso:

- Proyectar la imagen del ordenador sobre la pizarra interactiva por medio del proyector.

Se puede iniciar el **Modo Interactivo** de dos formas:

- Iniciando **Herramientas Mimio** y haciendo clic sobre **Interactivo** 
- Presionando el **botón interactivo** en el dispositivo **Mimio** 

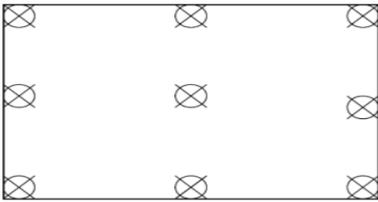
Una vez que se habilitado el Modo interactivo, la herramienta pregunta si se desea realizar la calibración apareciendo para ello la siguiente pantalla.





Presione el botón en el centro de cada punto de calibración.
 Presione el botón en su posición para cambiar los ejes.
 Presione "Esc" en su teclado para salir de la calibración.

Para calibrar la pantalla se presionará, con el Mouse mimio, la cruz que aparece; una vez que se preiona en el centro de la cruz esta desaparecerá. La cruz aparecerá en nueve puntos de la pantalla para que se quede calibrada. El mouse mimio debe estar lo más perpendicular posible sobre la superficie de escritura. Una vez calibrada la pantalla, presione “ Esc” para salir.



Para recilcar el modo interactivo.

Realice una de las siguientes acciones:

- Inicie Herramientas Mimio, haga clic en el botón Interactivo  y luego en **Recalibrar**.

Modo Interactivo

¿Desea salir del modo interactivo o recalibrar?

- Presione el botón **Interactivo**  en el dispositivo mimio.

Para ejecutar	Haga lo siguiente
Clic con el botón primario del mouse	Haga clic en el lugar deseado de la zona proyectada con la punta del Mouse mimio
Doble clic con el botón primario del mouse.	Rápidamente haga clic dos veces en el lugar deseado de la zona proyectada con la punta del Mouse mimio.

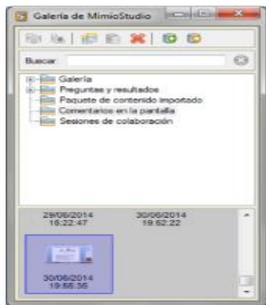
<p>Clic con el botón secundario del mouse</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sostenga el Mouse mimio en la ubicación deseada y manténgase lo más cerca posibles de la pizarra sin llegar a tocarla. 2. Presione el botón cóncavo,  del Mouse mimio (botón A del mouse)
<p>Suspender</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sostenga el Mouse mimio en la ubicación deseada y manténgase lo más cerca posible de la pizarra sin llegar a tocarla. 2. Presione el botón convexo,  del Mouse mimio (botón B del mouse) 3. Mueva el Mouse mimio a la ubicación deseada. 4. Suelte el botón Suspender (convexo)  del Mouse mimio.

- Índice Configuración de mimio Studio, seleccione **Interactivo** y luego, hasta clic en **Calibrar**.

Controlar el escritorio con el mouse mimio: en el modo Interactivp, puede usar el Mous mimio para controlar el escritorio e interactuar con las aplicaciones de la computadora desde la pizarra.

Comentarios de pantalla: el icono  permite capturar la pantalla y guardar la página directamente a la carpeta de la Galería que se llama **Comentarios en la pantalla**.

La imagen de la pantalla se guarda cuando sale del modo de Comentarios en la pantalla y de este odo puede recuperar en una sesión futura.

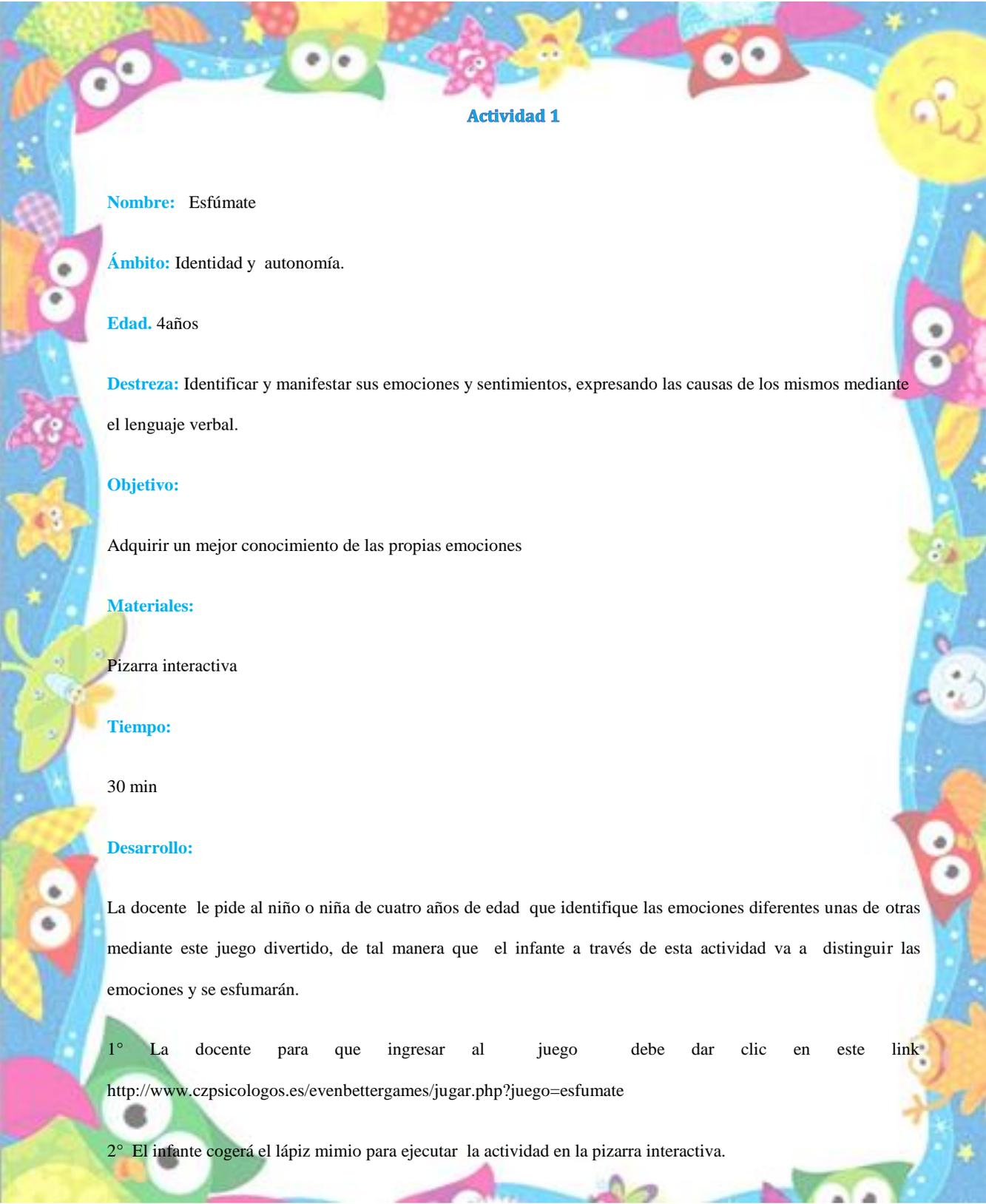




Eje desarrollo personal y social.

Se establece la formación de identidad del infante, a través del descubrimiento tanto de él como el de las personas que le rodean, de tal manera que fomenta el desarrollo de la autonomía mediante la confianza que tiene en el niño o niña de sí mismo y de las personas que se encuentran a su alrededor, impulsando a una autoestima adecuada y correcta como parte esencial de una familia, comunidad, y de un país, tomando en cuenta el vínculo afectivo que se da con la familia, adultos significativos y sus pares.





Actividad 1

Nombre: Esfúmate

Ámbito: Identidad y autonomía.

Edad. 4años

Destreza: Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

Objetivo:

Adquirir un mejor conocimiento de las propias emociones

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

30 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña de cuatro años de edad que identifique las emociones diferentes unas de otras mediante este juego divertido, de tal manera que el infante a través de esta actividad va a distinguir las emociones y se esfumarán.

1° La docente para que ingrese al juego debe dar clic en este link
<http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=esfumate>

2° El infante cogerá el lápiz mimio para ejecutar la actividad en la pizarra interactiva.

3° Una vez que el niño se encuentra observado la actividad debe seleccionar la cara de la emoción que le menciona el juego para que se esfume, ya que el niño de cuatro años de edad ya sabe identificar las emociones.

4° Si el niño al no señalar la correcta se pondrá de color amarillo hasta que seleccione la indicada y se esfume, al ir pasando de nivel se le pondrá algo más complejo con tres o cuatro distractores para que sepa el infante reconocer la emoción que le indica.

Indicador de logro:

Identificar las emociones de los demás.

Evaluación lista de cotejo

Tabla.1

No.	Nombres	Identifica las emociones		Nombra las emociones		Reconoce las emociones de sus compañeros	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn



Actividad 2

Nombre: Todo lo necesario para el aseo

Ámbito: Identidad y autonomía.

Edad: 4 años

Destreza: Realizar independientemente normas de aseo al ir al baño

Objetivo:

Fomentar los hábitos de aseo de forma que integre una higiene adecuada.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

20 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña que de manera autónoma imagine que se va de viaje y debe organizar su bolsa de aseo para ir a casa de un amigo, de esta manera el infante seleccionara las cosas que va a necesitar para su bolsa de aseo.

1° La docente para iniciar la actividad tiene que entrar en esta página.

<https://conteni2.educarex.es/mats/121406/contenido/index2.htm>

2. El infante al empezar la actividad deberá observar los objetos que aparecen en la pantalla.

3° Una vez que el infante de cuatro años reconoce los objetos que son para el aseo deberá ir arrastrando a la bolsa que se encuentra a lado.

4° Si el niño se equivoca al seleccionar el objeto tendrá dos oportunidades, si en esas dos oportunidades no ha podido seleccionar el objeto correcto deberá dar paso a su compañero.

Indicador de logro:

Reconoce los objetos que van dentro de la bolsa de aseo. **Evaluación lista de cotejo**

Tabla. 2

No.	Nombres	Nombra los objetos que son para el aseo		Selecciona los objetos adecuados para el aseo.		Distingue los objetos que son para el aseo.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Actividad 3

Nombre: Completa el paisaje.

Ámbito: Identidad y autonomía

Edad. 4años

Destreza: practicar normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato.

Objetivo:

Identificar las señales de tráfico mediante el juego educativo, para evitar accidentes que se puede exponer el infante.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

30 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña que complete el paisaje según las señales de tráfico que necesita, como semáforo, paso peatonal, stop, viajar con el cinturón de seguridad.

1° para empezar la actividad la docente debe ingresar en esta página

<https://contenidos.fundacionmapfre.org/app/juegos/paisaje/>

2° el niño para realizar el juego cogerá el lápiz mimio

3° el niño debe seleccionar que es lo que falta en el paisaje ya que en el paisaje que el infante se encuentra observara una sobra y por medio de eso seleccionara la imagen correcta tomando en cuenta que el infante de cuatro años se encontrará con tres distractores.

4° Cuando no seleccione la imagen correcta no le dejara que pase de nivel hasta que seleccione la correcta

Indicador de logro:

Identifica las señales de tráfico para evitar accidentes.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 3

No.	Nombres	Identifica las normas de seguridad		Nombra ciertas normas de seguridad.		Reconoce las normas de seguridad mediante pictogramas.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Actividad 4

Nombre: las profesiones.

Ámbito: Convivencia

Edad. 4años

Destreza: Identificar instituciones y profesiones que brinden servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

Objetivo:

Identificar las diferentes profesiones que existen con sus diversas características para darle importancia y reconocimiento a cada traba de la comunidad

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

30 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña que identifique las diferentes profesiones unas de otras a través este juego divertido, de tal manera que el infante al distinguir las diversas profesiones e irá aprendiendo de forma lúdica e interactiva, ya sea policía, enfermero, frutero, etc.

1° la docente para que el infante desarrolle la actividad debe ingresar en está página

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/agrega/repositorio/23062010/79/es-ic_2010062313_9121355/profesiones/jugandoconpalabras.html

2° la docente elegirá si desea que el infante ejecute la actividad en un nivel 1 o en un nivel 2.

3° el niño de cuatro años de edad identificara las profesiones que cumple cada uno de ellos, de manera que la docente leerá la palabra y el infante con el lápiz mimio seleccionara al pictograma que corresponde.

4° De tal manera que el infante de cuatro años tendrá tres distractores si el infante selecciona el pictograma incorrecto no le dejara pasar a la siguiente actividad.

Indicador de logro:

Reconoce las profesiones según el pictograma.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 4

No.	Nombres	Identifica las profesiones		Nombra las profesiones según el rol que cumplen		Describe las características según el rol que cumple	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Actividad 5

Nombre: Haciendo clic

Ámbito: Convivencia

Edad. 4años

Destreza: Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

Objetivo:

Respetar las normas de convivencia entre los compañeros mediante los juegos grupales para responsabilizarse obtener un ambiente agradable.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

30 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña que haga clic en el objeto según sea los correspondientes, de tal manera que el infante al equivocarse tendrá que dar paso a su compañero, y así sucesivamente.

1° la docente para que el infante desarrolle la actividad debe ingresar en esta página.

<https://www.juegosinfantilespum.com/clic/02-peluches.php>

2° la docente coloca a cada niños en parejas para realizar el juego divertido.

3° el niño de cuatro años en el momento que empezará a desarrollar la actividad deberá observar bien a que objeto debe hacer clic, para de esta manera pasar al siguiente nivel.

4° En el momento que el niño o niña se equivoca al seleccionar la imagen le dará el turno a su compara o compañero para que siga avanzando al siguiente nivel .

Indicador de logro:

Ejecuta juegos grupales según las reglas propuestas por la docente.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 5

No.	Nombres	Participa en los juegos grupales		Respeto las reglas del juego		Colabora en mantener un ambiente agradable	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Eje descubrimiento del medio natural y cultural.

Se desarrollan las habilidades de pensamiento del infante que le permitirá formar ciertos conocimientos mediante la interacción de los elementos de su entorno, para poder descubrir el mundo exterior que le rodea. Mediante este medio facilitará experiencias significativas y estrategias, ya que el niño o niña tendrá un entendimiento varias características y relaciones de los elementos, ya sea del medio natural y cultural.





Actividad 6

Nombre: la huerta de riojana

Ámbito: Relación con el medio natural y cultural.

Edad: 4 años

Destreza: Observar el proceso del ciclo vital de las plantas mediante actividades de experimentación

Objetivo:

Experimentar el ciclo vital de las plantas mediante juego lúdico para reconocer su proceso

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

15 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña que realice la plantación en el huerto de la rioja, tomando en cuenta que se encontrará con abono, semillas, y el agua. De esta manera el infante sabrá como es el ciclo de una planta.

1° la docente para que el infante desarrolle la actividad debe ingresar en esta página.

http://www.lapandilladeleo.com/juega_diviertete/juegosonline/huerta_riojana/index.htm

2° el infante observará el huerto con los tres indicadores esenciales que son las semillas, el agua y el abono.

3° el niño de cuatro años seleccionara cada uno de los indicadores para que se dé el ciclo de la planta, ya que no plantara una sola planta sino varias en el huerto.

4° De tal forma que sí que el infante no selecciona el elemento adecuado para plantar irá observado cuál de ellos es primero mediante la experimentación.

Indicador de logro:

Identifica el ciclo vital de las plantas.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 6

No.	Nombres	Identifica ciclo vital de las plantas		Describe el ciclo vital de las plantas.		Reconoce los elementos esenciales para el ciclo vital de las plantas	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Actividad 7

Nombre: cuidando el medio ambiente.

Ámbito: Relación con el medio natural y cultural.

Edad. 4años

Destreza: Practicar hábitos de cuidado y conservación del medio ambiente que eviten la contaminación del aire, suelo y agua.

Objetivo:

Reconocer los hábitos de cuidado del medio ambiente a través de la actividad práctica para eliminar la contaminación.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

20 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña que reconozca las acciones que contaminan el medio ambiente mediante la actividad lo cual se encontrara en la calle y observa que está bien o mal para el medio ambiente, ya sea la basura en el suelo, fuga de agua, contaminación de los coches, etc.

2° el niño deberá seleccionar cuales son los elementos que contaminan el medio ambiente a través del paisaje de la actividad

3° el niño de cuatro años de edad al seleccionar el elemento adecuado se fijara que ira desapareciendo del paisaje, pero si es al contrario saldrá un cuadro que inca que no contamina el medio ambiente.

Indicador de logro:

Identifica los elementos que contaminan el medio ambiente.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 7

No.	Nombres	Nombra los elementos que contaminan el medio ambiente		Describe los elementos que contaminan el medio ambiente		Clasifica los elementos que no contaminan y los que si contaminan.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.



Actividad 8.

Nombre: Alimentos que debemos tomar

Ámbito: Relación con el medio natural y cultural.

Edad. 4años

Destreza: Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludables.

Objetivo:

Observar los alimentos que podemos tomar a través del juego lúdico para ingerirlos todos los días o una sola vez.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

30 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña que clasifique los alimentos que puede ingerir todos los días o una sola vez, en este juego el infante a través de la imágenes, identificara de una manera adecuada y rápida,

1° la docente para que el infante desarrolle la actividad debe ingresar en está página.

<https://conteni2.educarex.es/mats/121406/contenido/index2.htm>

2° la docente elegirá si desea que el infante ejecute la actividad en un nivel 1 o en un nivel 2.

3° el niño de cuatro años de edad clasificará los alimentos según donde corresponda con la ayuda del lápiz mínimo.

4° De tal manera que el infante tendrá varios pictogramas para seleccionar y clasificar donde corresponda, en el caso que se equivoque las imágenes no desaparecerán.

Indicador de logro:

Clasifica los alimentos nutritivos y no nutritivos

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 8

No.	Nombres	Reconoce los alimentos nutritivos		Clasifica los alimentos nutritivos y no nutritivos.		Nombra los alimentos no nutritivos.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Actividad 9.

Nombre: Puzzle de formas geométricas.

Ámbito: Relación lógico matemático

Edad. 4años

Destreza: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Objetivo:

Asociar las figuras geométricas a través de los objetos del entorno para representarlos en la vida cotidiana

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo: 20 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña a través de este juego educativo reconstruir dicho objeto mediante las figuras geométricas. Ya que el infante tendrá que hacer clic y arrastrar las formas hasta lugar correspondiente; el puzzle consta de las figuras geométricas tales como, círculo, cuadrado, triángulo.

1° la docente debe ingresar en el este link para que el infante realice la actividad.

<https://www.cokitos.com/puzzle-de-formas-geometricas/play/>

2° el infante al observar el payaso deberá colocar las figuras geométricas correspondientes que se encuentran al lado derecho con la ayuda de la docente colocará las restantes figuras geométricas que él no conoce aún.

3° si el infante coloca una figura geométrica en el lugar inadecuado, rápidamente la figura regresará al lugar donde se encontraba.

Indicador de logro:

Identifica las figuras geométricas con objetos.

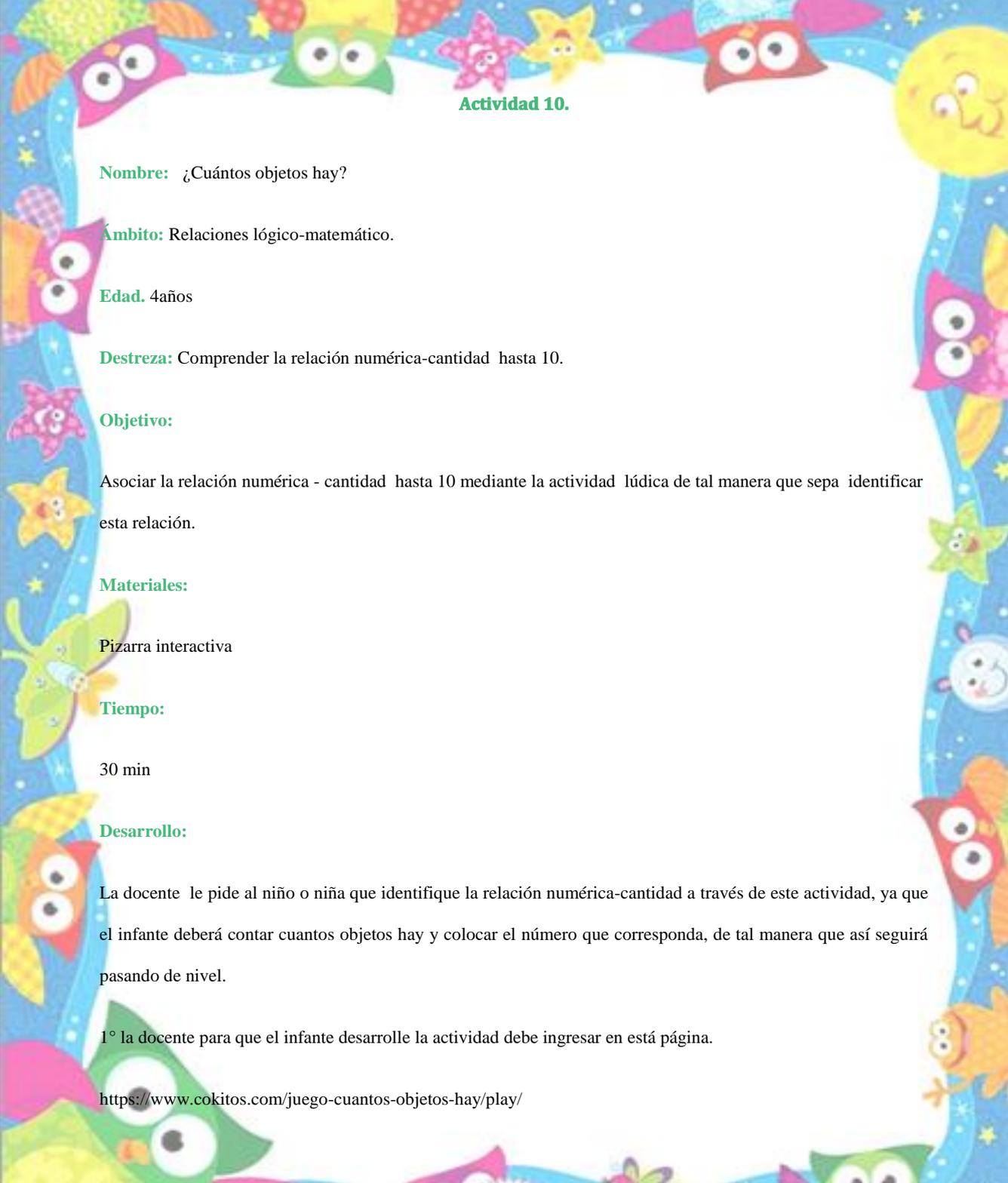
Evaluación lista de cotejo

Tabla. 9

No.	Nombres	Identifica las figuras geométricas.		Nombra las figuras geométricas		Clasifica las figuras geométricas según objetos del entorno.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.



Actividad 10.

Nombre: ¿Cuántos objetos hay?

Ámbito: Relaciones lógico-matemático.

Edad. 4años

Destreza: Comprender la relación numérica-cantidad hasta 10.

Objetivo:

Asociar la relación numérica - cantidad hasta 10 mediante la actividad lúdica de tal manera que sepa identificar esta relación.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

30 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña que identifique la relación numérica-cantidad a través de este actividad, ya que el infante deberá contar cuantos objetos hay y colocar el número que corresponda, de tal manera que así seguirá pasando de nivel.

1° la docente para que el infante desarrolle la actividad debe ingresar en está página.

<https://www.cokitos.com/juego-cuantos-objetos-hay/play/>

2° la docente le pide al infante que cuente los objetos que hay y seleccione el número que corresponde con el lápiz mimio.

3° el niño de cuatro años observará cuantos objetos hay de tal manera que empezará a contar uno por uno y relacionara la cantidad con el número.

4° De este modo el infante tendrá varios objetos y números para seleccionar donde corresponda, en el caso que se equivoque el número regresará a su lugar.

Indicador de logro:

Clasifica los alimentos nutritivos y no nutritivos

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 10

No.	Nombres	Relaciona numérica – cantidad hasta 10		Clasifica los objetos según al número que corresponde		Identifica la cantidad y a que número pertenece	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.



Actividad 11

Nombre: los colores

Ámbito: Relaciones lógico-matemático.

Edad. 4años

Destreza: Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.

Objetivo:

Reconocer los colores secundarios mediante la experimentación para diferenciar entre los primarios y secundarios.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

30 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña que mezcle dos los colores primarios para obtener el color secundario que se desee, al realizar la actividad el infante deberá experimentar que colores va utilizar, de tal manera que al formar dicho color secundario ira pasando a formar otros colores.

1° la docente para que el infante desarrolle la actividad debe ingresar en está página.

<https://www.discoverykidsplay.com/juegos/juego-de-los-colores/>

2° la docente le pide al infante que identifique los colores primarios para formar los colores secundarios

3° el niño de cuatro años empezará a experimentar con los colores para formar dicho color con la ayuda del lápiz mimio.

4° De este modo el infantes se llega a equivocar al mezclar los colores para obtener el color secundario el observara que color se hizo y volverá repetir la mezcla según el color que le pide la actividad.

Indicador de logro:

Identifica los colores secundarios de los primarios en el entorno que se rodea.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 11

No.	Nombres	Nombra los colores secundarios		Clasifica los colores secundarios de los primarios		Identifica los colores secundarios.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Eje expresión y comunicación.

El desarrollo de la capacidad comunicativa y expresiva de los infantes, a través de diversos lenguajes y lenguas, como sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que facilite relacionarse e interactuar de manera positiva con las demás personas. También es primordial el desarrollo de habilidades motrices que el niño y niña obtenga de forma adecuada y precisa, comenzado por su propio cuerpo, el logro de la comprensión e interacción con su entorno inmediato.



Actividad 12

Nombre: El cuento de Puma y pepe van a la escuela

Ambito: comprensión y expresión del lenguaje.

Edad. 4años

Destreza: Responder preguntas sobre un texto narrado por el docente, relacionadas a los personajes y acciones principales.

Objetivo:

Responder con fluidez las preguntas relacionadas al cuento mediante pictogramas para que haya expresión del lenguaje adecuado

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo: 15 min

Desarrollo:

La docente narra el cuento de Puma Pepe a través de los pictogramas mientras los infantes prestan atención, una vez culminado el cuento la docente realizara preguntas acerca del cuento; ¿Quién es Puma Pepe?, ¿Qué hizo Puma Pepe en clase?, ¿Por qué no quieren jugar con Puma Pepe?

1° la docente debe ingresar en esta página para que el infante desarrolle la actividad.

<https://arbolabc.com/juegos/puma-pepe-va-a-la-escuela>

2° la docente con ayuda de los pictogramas narra el cuento, ya que de esta manera el infante deberá prestar atención.

3° una vez que haya terminado de narrar el cuento la docente realizará preguntas para ver si el infante estado atento.

4° para que el infante conteste a las preguntas se irá fijando en los pictogramas que la docente le indica para que se le sea más fácil.

Indicador de logro:

Responde a las preguntas sobre el cuento narrado

Evaluación lista de cotejo

No.	Nombres	Nombra los personajes del cuento		Responde a las preguntas con claridad		Describe las características de los personajes del cuento.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Tabla. 12

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Actividad 13

Nombre: en el océano

Ámbito: comprensión y expresión del lenguaje.

Edad. 4años

Destreza: Relatar cuentos narrados por el adulto , manteniendo la secuencia sin la ayuda del paratexto.

Objetivo:

Narrar cuentos sin la ayuda del adulto a través de pictogramas para mejorar su lenguaje.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

30 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña que escuche con atención el cuento que se va a narrar , al realizar la actividad el infante deberá estar muy atento a los pictogramas, para el seguir narrando la historia después de la profesora de tal manera que se creará una historia por el niño.

1° la docente para que el infante desarrolle la actividad debe ingresar en está página.

<https://arbolabc.com/juegos/el-oceano>

2° la docente empezará a narrar el cuento mediante los pictogramas.

3° la docente realizara una pausa después d dos pictogramas y dejará e que el infante relate el cuento sólo fijándose en los pictogramas

4° De tal manera que el infante utilizará su propio lenguaje para narrar el cuento, a través de su creatividad y su imaginación..

Indicador de logro:

Relata el cuento con ayuda de pictogramas.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 13

No.	Nombres	Relata el cuento sin ayuda de un adulto		Identifica los personajes del cuento		Describe al protagonista del cuento.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.



Actividad 14

Nombre: los fonemas

Ámbito: comprensión y expresión del lenguaje.

Edad. 4años

Destreza: Identificar “auditivamente” el fonema (sonido) inicial de las palabras más utilizadas.

Objetivo: Reconocer el fonema mediante el sonido para relacionar con la imagen adecuada.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo:

30 min

Desarrollo:

La docente le pide al niño o niña que escuche con atención el sonido del fonema para que arrastre la imagen adecuada, de esta manera el infante podrá identificar fácilmente a que fonema corresponde.

1° la docente para que el infante desarrolle la actividad debe ingresar en está página.

<https://conteni2.educarex.es/mats/11358/contenido/index2.html>

2° el infante deberá pasar los cuatro niveles ya que debe seleccionar a cada audio para que escuche el fonema y arrastre la imagen a la que pertenece.

3° para pasar de nivel el niño la docente tendrá que dar en la actividad corregir, si el infante se equivoca debe volver a repetir y las imágenes regresarán a lugar donde estaban.

Indicador de logro:

Identifica el sonido del fonema con la imagen.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 14

No.	Nombres	Clasifica el fonema según la imagen		Nombra los fonemas		Identifica los fonemas unos de otros.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Actividad 15

Nombre: Las canciones

Ámbito: Expresión artística

Edad: 4años

Destreza: Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.

Objetivo:

Entonar las canciones y establecer coordinación de cuerpo mediante la actividad según el ritmo.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo: 15 min

Desarrollo:

La docente presentara diversas canciones a los infantes para que entonen y establezcan la coordinación de su cuerpo según el ritmo, tomando en cuenta que los infantes al observar y escuchar la canción les divertirá.

1° la docente debe ingresar en esta página para que el infante desarrolle la actividad.

<https://arbolabc.com/canciones-infantiles>

2° en esta actividad se realizará de forma grupal, de tal manera que los infantes elegirán que canción desean ya sea el sapo no se lava el pie, arroz con leche, cucú cantaba la rana, el señor don gato, etc.

3° el infante a la hora de ejecutar la actividad empezara a cantar y a realizar movimientos con su cuerpo según el ritmo de la canción.

Indicador de logro:

Entona canciones y mantiene la coordinación de su cuerpo siguiendo el ritmo

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 15

No.	Nombres	Entona la canción según la letra		Realiza coordinación corporal		Selecciona las canciones según su preferencia	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.



Actividad 16

Nombre: Mago de la música

Ámbito: expresión artística

Edad: 4 años

Destreza: Discriminar sonidos onomatopéyicos y diferencia de los sonidos naturales de los artificiales.

Objetivo:

Identificar los sonidos naturales de los artificiales mediante juego lúdico para establecer dicha discriminación de sonidos.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo: 15 min

Desarrollo:

La docente a través de esta actividad el infante conocerá los diversos sonidos naturales y artificiales, ya que de esta manera el infante lo podrá identificar y diferenciar de una manera fácil y divertida.

1° la docente debe ingresar en esta página para que el infante desarrolle la actividad.

http://recursostic.educacion.es/primaria/primartis/web/a/01/a_ba01_03vf.html

2° con la barita mágica del mago el infante irá seleccionando cada pictograma que se encuentra en el libro para escuchar el sonido natural y artificial.

3° una vez que el infante supo diferenciar los sonidos naturales y artificiales las imágenes se deslizarán fuera del libro y el niño tendrá que escuchar a que sonido se refiere para que seleccione la imagen correcta y se deslice al correspondiente.

4° en el caso que el infante no seleccione la imagen correcta no se deslizará hacia el lugar correspondiente hasta que seleccione la correcta.

Indicador de logro.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 16

No.	Nombres	Identifica los sonidos naturales y artificiales		Reconoce los sonidos naturales de los artificiales		Clasifica los sonidos naturales y artificiales.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Actividad 17

Nombre: Mi dibujo

Ámbito: expresión artística

Edad: 4años

Destreza: Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.

Objetivo:

Crear su propio dibujo a través de la aplicación de la pizarra interactiva para captar el mensaje del niño o niña.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo: 15 min

Desarrollo:

La docente a través de esta actividad el infante con las herramienta de la pizarra interactiva realizará su propio dibujo que el desee.

1° la docente debe ingresar a la aplicación de la pizarra interactiva llamada Mimio Studio Notebook.

2° La docente le indicara las herramientas que en el infante podrá utilizar para desarrollar su dibujo libre

3° Una vez que infante elabore su dibujo libre con las herramientas observara los colores que desea implementar y sobre todo que dibujara en la pizarra el solo.

Indicador de logro.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 17

No.	Nombres	Realiza dibujo libre con las herramientas de la pizarra interactiva		Identifica los colores que utilizo		Describe su dibujo	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn



Actividad 18

Nombre: laberintos

Ámbito: expresión corporal y motricidad

Edad: 4años

Destreza: Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20 cm) logrando un adecuado control postural.

Objetivo:

Ejecutar la actividad de equilibrio a través de laberintos para mantener la coordinación y equilibrio a la hora de caminar

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo: 15 min

Desarrollo:

La docente a través de esta actividad el infante conocerá los diversos laberintos que puede realizar mediante el equilibrio.

1° la docente debe ingresar en esta página para que el infante desarrolle la actividad.

<https://www.juegosinfantilespum.com/laberintos-online/index.php>

2° El infante deberá llegar a la casa del insecto pero deberá seguir el camino correcto manteniendo el equilibrio.

3° una vez que el infante supo llegar a la casa del insecto pasara al siguiente nivel

4° en el momento que el infante no ha podido mantener el equilibrio para llegar a la casa del insecto tendrá que retroceder y empezar de nuevo.

Indicador de logro.

Ejecuta actividades de equilibrio mediante laberintos

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 18

No.	Nombres	Mantiene el equilibrio en líneas rectas		Ejecuta actividades de equilibrio en líneas curvas		Realiza ejercicios de equilibrio sin ayuda	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Actividad 19

Nombre: controlando mis movimientos.

Ámbito: expresión corporal y motricidad

Edad. 4años

Destreza: Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentos de partes gruesas y finas el cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie)

Objetivo:

Ejecutar movimientos segmentos gruesos y finos a través del vídeo lúdico, para coordinar los movimientos del cuerpo.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo: 15 min

Desarrollo:

La docente a través de esta actividad el infante tendrá que observar los movimientos que ejecutan los niños del vídeo educativo.

1° la docente debe ingresar

<https://www.youtube.com/watch?v=BsuzI0IW2Dc>

2° La docente les indica a los infantes que deben realizar los movimientos que realizan los animales.

3° En esta actividad todos los infantes tendrán que realizar os movimientos corporales que ejecutan los animales del video, siguiendo el ritmo de la canción.

Indicador de logro.

Realiza movimientos segmentos de partes gruesas y finas según las indicaciones del vídeo.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 19

No.	Nombres	Ejecuta movimientos gruesos		Realiza movimientos finos		Sigue el ritmo de la canción mediante los movimientos	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Actividad 20

Nombre: Lados laterales del cuerpo

Ámbito: expresión corporal y motricidad

Edad. 4años

Destreza: Realizar movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo (un lado y otro lado)

Objetivo:

Desarrollar la actividad que se indica en el vídeo educativo para identificar los lados laterales del cuerpo.

Materiales:

Pizarra interactiva

Tiempo: 15 min

Desarrollo:

La docente a través de esta actividad enseñará un vídeo al infante el cual debe realizar..

1° la docente debe ingresar a

<https://www.youtube.com/watch?v=9DI5BhdouzA>

2° La docente indica a lo infantes que deben realizar los movimientos que la persona va realizando.

3° mediante esta actividad se desarrollara de forma grupal con toda la clase.

4° el infante tendrá que realizar todos los movimientos que la persona le va indicando para diferenciar los lados laterales del cuerpo.

Indicador de logro.

Identifica los lados laterales del cuerpo.

Evaluación lista de cotejo

Tabla. 20

No.	Nombres	Realiza los movimientos sin ayuda		Identifica los lados laterales del cuerpo		Ejecuta los movimientos con coordinación.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Fuente: Manual de actividades

Elaborado por: Rosero Evelyn.

Herramienta de evaluación.

Lista de cotejo

Mes.

Semana.

Aula.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje

No.	Nombres						
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Herramienta de evaluación.

Lista de cotejo

Mes.

Semana.

Aula.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.

No.	Nombres						
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Bibliografía

ANFAP. (s.f.). *La pizarra digital*. Madrid.

Bouso, J. L. (2011). *Pizarra digital herramienta metodológica integral en el contexto del aula del siglo XXI*. Ideaspropias.

Educación, M. d. (2014). Currículo de Educación Inicial.

Kennewell. (2001). Interactive whiteboards- yetanother solution looking for a problem to solve? Information Technology in Teacher Education . En Kennewell.

Marqués, P. (4 de Octubre de 2009). *El País*. Obtenido de El País:
https://elpais.com/diario/2009/10/04/eps/1254637620_850215.html

Minguez, R. T. (18 de Junio de 2012). *La pizarra digital interactiva como herramienta de transmisión de información en el aula*. Obtenido de La pizarra digital interactiva como herramienta de transmisión de información en el aula: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2012/06/3.LA-PIZARRA-DIGITAL-INTERACTIVA.pdf>

Moreno, M. E. (2006). *Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en la educación inicial* .

Orti, C. B. (s.f.). Las tecnologías de la información y de la comunicación. En C. B. Orti, *Las tecnologías de la información y de la comunicación* (pág. 1). Valencia .

Pérez, C. (2001). Métodos computarizados de ayuda a la enseñanza: hipertextos, documentos portables, libros electrónicos . Habana: INHEM.

Poole, B. (1999). *Tecnología Edbucativa*. Madrid.

Prensa Quito. (s.f.). Obtenido de Prensa Quito:
http://prensa.quito.gob.ec/index.php?module=Noticias&func=news_user_view&id=1222&umt=Tecnolog%EDa%20desarrollada%20en%20Ecuador%20va%20a%20las%20aulas



CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL
"ZONA MÁGICA"

RESOLUCION N.- MINEDUC-SEDMQ-2015-056-R

Alejandro Velasco 515-131 y Cusumaza
Telf.: 3600133

Quito, 21 de Septiembre del 2018

Señores

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

Presente.

De mi consideración:

Me permito emitir el siguiente certificado correspondiente a la entrega e implementación de la Manual de uso de la pizarra interactiva dirigida los docentes en el Centro de Desarrollo Infantil "Zona Mágica", ya que ha cumplido con los requisitos solicitados por parte de nuestra institución, Fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de 4 años de edad. Manual de uso de la pizarra interactiva dirigido a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil "Zona Mágica", Distrito Metropolitano de Quito, año 2018

El trabajo sobre Proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de 4 años de edad, Centro de Desarrollo Infantil "Zona Mágica", Distrito Metropolitano de Quito, año 2018 se encuentra terminado e implementado satisfactoriamente en la institución.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,



Dr. Alexandra Figueroa

DIRECTORA DEL CENTRO DE
DESARROLLO INFANTIL ZONA MÁGICA



CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL
"ZONA MÁGICA"

RESOLUCION N.- MINEDUC-SEDMQ-2015-056-R

Alejandro Velasco 515-131 y Cusumaza
Telf.: 3600133

URKUND

Urkund Analysis Result

Analysed Document: EVELYN ROSERO 18 - 19.docx (D42902334)
Submitted: 10/22/2018 9:32:00 PM
Submitted By: alejandra.benitez@cordillera.edu.ec
Significance: 5 %

Sources included in the report:

Proyecto terminado Galarza.docx (D36910221)
PROYECTO CARLA CAPÍTULO ORIGINAL (1).docx (D36908793)
PROYECTO PLANTILLAS DIGITALES.docx (D30300771)
proyecto pdf.pdf (D26624318)
SILVIA AROCA.docx (D26604145)
proyecto realFINALIZADO (1).pdf (D36993578)
<http://www.youblisher.com/p/115174-La-pizarra-interactiva/>
<http://alexandratamayo.blogspot.com/2011/05/la-pizarra-interactiva.html>
<https://sites.google.com/site/computicsprimaria2/taller-de-pdi>
https://elpais.com/diario/2009/10/04/eps/1254637620_850215.html
<https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2012/06/3.LA-PIZARRA-DIGITAL-INTERACTIVA.pdf>
http://prensa.quito.gob.ec/index.php?module=Noticias&func=news_user_view&id=1222&umt=Tecnolog%25EDa%20desarrollada%20en%20Ecuador%20va%20a%20las%20aulas

Instances where selected sources appear:

32



[Handwritten signature]
14/20/2018

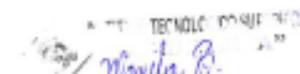
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

ORDEN DE EMPASTADO

Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **ROSETO VILLACIS EVELYN ANDREA**, portador de la cédula de identidad N° 1719235135, previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, 12 de noviembre del 2018



12 NOV 2018
Sra. Mariela Balseca
CAJA DE TITULACIÓN



12 NOV 2018
8,26
COORDINACIÓN PRÁCTICAS
Ing. Samira Villalba
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES



MSc. Adriana Cuasco
DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN



Dra. Susana Vazquez
DIRECTOR DE CARRERA



Ing. William Parra
BIBLIOTECA



18 NOV 2018
Ing. Grace Sarango
SECRETARÍA ACADÉMICA

*Nuestro reto formar seres humanos con iguales
derechos, deberes y obligaciones*