

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”



CARRERA DE PARVULARIA

PROYECTO DE TITULACIÓN:

Implementación de un rincón tecnológico para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de niñas y niños de 2 a 3 años de edad del CDI “Pomasqui” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, barrio Marieta de Veintimilla, periodo mayo a septiembre 2018.

Nombre del autor

Lourdes Valentina Cortez Molina

Tutora

MSc. Lucía Begnini

Proyecto previo a la obtención del título académico de tecnología en Parvularia

QUITO-ECUADOR

2018



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CARRERA: TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

AÑO: 2018

Tema: Implementación de un rincón tecnológico para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de niñas y niños de 2 a 3 años de edad del CDI “Pomasqui” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, barrio Marieta de Veintimilla, periodo mayo a septiembre 2018.

Autora: Lourdes Valentina Cortez Molina

Tutora: MSc. Lucia Begnini

CERTIFICADO DEL TUTOR

En calidad de tutora del proyecto de grado sobre el tema:

Implementación de un rincón tecnológico para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de niñas y niños de 2 a 3 años de edad del CDI “Pomasqui” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, barrio Marieta de Veintimilla, periodo mayo a septiembre 2018.

Como requisito para obtener el título de Tecnóloga en Educación Parvularia en el año 2018, me permito afirmar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos desarrollados en el año y que, mediante mi revisión, está en condiciones de que el proyecto pueda ser sometido a la evaluación correspondiente por parte del tribunal calificador nombrado por la Instituto Tecnológico Superior Japón.

En la ciudad de Quito a

Msc. Lucia Begnini

ASESORA DEL PROYECTO DE GRADO

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Lourdes Valentina Cortez Molina, autora del proyecto de titulación, con el número de cedula de ciudadanía N. 1719728071, Egresada del Instituto Tecnológico Superior Japón, carrera de Parvularia, DECLARO libre y voluntaria que el trabajo académico titulado: Implementación de un rincón tecnológico para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de niñas y niños de 2 a 3 años de edad CDI “Pomasqui” son de mi autoría.

Las opciones, investigaciones, encuestas, resultados, conclusiones y recomendaciones son de total y exclusiva responsabilidad de la autora. A través de la presente declaración cedo mis derechos de propiedad intelectual correspondiente a este trabajo, al Instituto Tecnológico Superior Japón; según lo establecido por la ley de Propiedad Intelectual por su Reglamento y por la normativa Institucional vigente.

Atentamente

Lourdes Valentina Cortez Molina

C.C 1719728071

Correo: vale-3161@hotmail.com

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedico a Dios por haberme permitido llegar hasta el final de mi meta, haberme dado salud para lograr mis objetivos brindándome su bondad y amor; de igual manera se lo dedico a mi madre Ninfa Molida y a mi padre Eddy Cortez, por sus consejos, motivación, por sus ejemplos de perseverancia y constancia y por haberme apoyado en cada momento regalándome su eterno amor. A mis hermanas y hermanos Lucia, Laura, Juan Carlos e Ismael Cortez y a mi pequeña sobrina Dayla, por estar conmigo y apoyarme a pesar de la distancia, dándome ese empuje de aliento necesario. Se lo dedico también a mis profesores ya que con su paciencia y sabiduría guiaron mi camino al éxito.

Valentina Cortez

AGRADECIMIENTO

Quiero dar gracias a Dios por haber llenado de bendiciones mi camino a lo largo de mi vida y carrera.

Agradezco a todas las personas que me han brindado su apoyo y conocimiento para lograr este trabajo.

Le doy gracias a mis padres Eddy y Ninfa por apoyarme en cada paso que doy, por los valores que me han inculcado y ser un gran ejemplo en mi vida. A mis hermanos y hermanas Lucia, Laura, Juan, Ismael Cortez y a mi sobrina Dayla por sus llamadas y mensajes de motivación y apoyo en el transcurso de mi carrera.

Quiero darle el agradecimiento especial a mi tutora MSc. Lucia Begnini, por sus recomendaciones y paciencia para la elaboración de este trabajo, sin la cual no hubiera obtenido buenos resultados.

Pero sobre todo quiero agradecer al Amor de mi Vida por estar conmigo y brindarme su apoyo incondicional en todo momento.

También me complace agradecer al Instituto Tecnológico Superior Japón, y a los distinguidos docentes por brindarme conocimientos y permitirme aprender de ellos, quienes han hecho esta etapa estudiantil sea enriquecedora y productiva.

Valentina Cortez

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

Tema: Implementación de un rincón tecnológico para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de niñas y niños de 2 a 3 años de edad del CDI “Pomasqui” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, barrio Marieta de Veintimilla, periodo mayo a septiembre 2018

Autora: Lourdes Valentina Cortez Molina

Tutora: MSc. Lucia Begnini

RESUMEN

Este proyecto de investigación tiene como finalidad brindar ayuda e impartir información a los docentes sobre la importancia del uso del rincón tecnológico para desarrollar el lenguaje verbal, y la influencia de las herramientas tecnológicas ya que el trabajar en este rincón permite que el infante desarrolle su pensamiento crítico y analítico y despierta en el infante el interés la curiosidad por la investigación y mejora los resultados en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La estimulación temprana en los niños y niñas es una forma segura para desarrollar habilidades y adquirir destreza de una forma natural. Para la elaboración del presente proyecto se indagó a las educadoras del CDI “POMASQUI” si conocen sobre la importancia del uso del rincón tecnológico y la incidencia que tiene el mismo sobre el desarrollo del lenguaje verbal en el infante, de esta manera se fundamenta la elaboración de la propuesta. La investigación se realizó tomando en cuenta la población conformada por educadoras, niñas y niños de 2 a 3 años de edad, tuvo un enfoque cuantitativo utilizando instrumentos validos por expertos en educación y bajo una investigación de campo, ya que recolecto información teórica de libros y documentos electrónicos.

PALABRAS CLAVES: RINCÓN TECNOLÓGICO, LENGUAJE VERBAL, NIÑOS Y NIÑAS.

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

Topic: Implementación de un rincón tecnológico para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de niñas y niños de 2 a 3 años de edad del CDI “Pomasqui” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, barrio Marieta de Veintimilla, periodo mayo a septiembre 2018

Author: Lourdes Valentina Cortez Molina.

Tutor: MSc. Lucia Begnini.

ABSTRACT

This research project aims to provide help and impart information to teachers on the importance of using the technological corner to develop verbal language, and the influence of technological tools since working in this corner allows the infant to develop his critical and analytical thinking and awakens interest in the infant curiosity about research and improves results in teaching-learning processes. Early stimulation in boys and girls is a safe way to develop skills and acquire skills in a natural way. For the elaboration of the present project, it was inquired if the educators of the CDI “POMASQUI” know about the importance of the use of the technological corner and the incidence that it has on the development of the verbal language in the infant, in this way the elaboration of the proposal. The research was carried out taking into account the population made up of educators, girls and boys from 2 to 3 years of age, had a quantitative approach using instruments validated by experts in education and under a field investigation, since I collect theoretical information from books and electronic documents.

KEYWORDS: TECHNOLOGICAL CORNER, VERBAL LANGUAGE, CHILDREN.

ÍNDICE

Tema	ii
CERTIFICADO DEL TUTOR	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
ANTECEDENTES	15
CAPITULO I	18
INTRODUCCIÓN	18
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	20
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	21
OBJETIVOS	23
Objetivo General	23
Objetivos Específicos	23
JUSTIFICACIÓN	24
1.3.1 Hipótesis	26
CAPITULO II	27
2. LA TECNOLOGÍA	27
2.1.- LA TECNOLOGÍA Y LA EDUCACIÓN	28
2.2 RECURSOS DIDÁCTICOS	28
2.3 JUEGO	29
2.4 TIPOS DE JUEGOS	30
2.4.1.- JUEGO INTERACTIVO	31
2.4.2 EL JUEGO INTERACTIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS	31
2.5 RINCONES	32
2.5.1 TIPOS DE RINCONES	33
2.5.2 RINCÓN TECNOLÓGICO	35
2.6 LA PEDAGOGÍA Y LA TECNOLOGÍA	36
2.6.1 CELESTIN FREINET Y LA TECNOLOGÍA	37

2.7 LENGUAJE	38
2.7.1 TIPOS DE LENGUAJE	38
2.7.2 DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE DOS A TRES AÑOS	41
2.8 LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN EN ECUADOR	45
2.9 CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL	46
2.10 MARCO LEGAL DE EDUCACIÓN EN ECUADOR	47
CAPITULO III	50
3.1 METODOLOGÍA	50
CAPITULO IV	54
4.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS	54
CAPITULO V	72
PROPUESTA	73
5. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS FINALES DESPUÉS DE APLICAR LA PROPUESTA CON LOS NIÑOS Y NIÑAS	153
ENCUESTA APLICADA A LAS EDUCADORAS DESPUÉS DE APLICAR LA PROPUESTA	160
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS COMPARATIVOS	170
CAPÍTULO VI	178
RECOMENDACIONES	179
BIBLIOGRAFIA	180
WEB-GRAFÍA	182
ANEXOS	184

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Desarrolla actividades de enseñanza aprendizaje para fortalecer el lenguaje verbal a través de un rincón tecnológico en niños de 2 a 3 años?	54
Tabla 2 ¿Considera usted que el rincón tecnológico es un espacio importante para desarrollar el lenguaje verbal?	56
Tabla 3 ¿Utiliza usted herramientas tecnológicas para el desarrollo del lenguaje verbal de las niñas y los niños?	57
Tabla 4 ¿Cree que es necesario una guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal promedio de un rincón tecnológico?	58
Tabla 5 ¿ha participado en rincones de aprendizaje donde se utiliza herramientas tecnológicas para desarrollar el lenguaje verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años?.....	59
Tabla 6 ¿Cree usted que es necesario utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo del lenguaje verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años?.....	60
Tabla 7 ¿Usted conoce actividades para desarrollar el lenguaje verbal en niños de 2 a 3 años por medio de un rincón tecnológico?	61
Tabla 8 ¿Le parece favorable un rincón tecnológico para desarrollar el lenguaje verbal mediante actividades donde puedan escuchar las niñas y los niños de 2 a 3 años canciones, sonidos onomatopéyicos y diálogos?	62
Tabla 9 ¿Conoce herramientas tecnológicas que ayuden el desarrollo del lenguaje verbal de las niñas y niños?.....	63
Tabla 10 ¿Apoyaría usted, la aplicación de la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal a través de un rincón tecnológico para las niñas y niños de 2 a 3 años del Centro Infantil?	64
Tabla 11 Participa en conversaciones breves mediante pregunta	65
Tabla 12 Demuestra la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto.....	66
Tabla 13 Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento.	67
Tabla 14 Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas	68
Tabla 15 Maneja en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.	69
Tabla 16 Describe imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.	70
Tabla 17 Diferencia algunos sonidos como elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopéyicos.	71
Tabla 18 Participa en conversaciones breves mediante pregunta	153
Tabla 19 Demuestra comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto.....	154
Tabla 20 Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento.	155
Tabla 21 Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.	156
Tabla 22 Maneja en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.	157

Tabla 23 Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.	158
Tabla 24 Diferencia algunos sonidos como elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopéyicos.	159
Tabla 25 ¿ha puesto en práctica los juegos propuestos en la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal por medio de un rincón tecnológico?	160
Tabla 26 ¿ha obtenido el desarrollo del lenguaje verbal en los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Pomasqui” a través del rincón tecnológico?	161
Tabla 27 ¿Les llamó la atención los juegos propuestos en la guía para desarrollar el lenguaje verbal a través del rincón tecnológico a las niñas y niños de 2 a 3 años del CDI “Pomasqui”?	162
Tabla 28 ¿La guía de actividades para el desarrollo del lenguaje verbal por medio de herramientas tecnológicas sirvió como apoyo para realizar su planificación siguiendo los lineamientos?	163
Tabla 29 ¿Usted cree que la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal en niños de 2 a 3 años a través de un rincón tecnológico ayuda con su desarrollo?	164
Tabla 30 ¿Cree usted que los juegos interactivos han beneficiado al desarrollo del lenguaje verbal en los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Pomasqui”?	165
Tabla 31 ¿Los recursos didácticos que contiene el rincón tecnológico le parece que se deben usar?	166
Tabla 32 ¿Se le ha facilitado la enseñanza mediante la utilización de una guía para desarrollar el lenguaje verbal a través del rincón tecnológico?	167
Tabla 33 ¿considera usted que la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal permite que sus niños y niñas de 2 a 3 años sean creativos y participativos?	168
Tabla 34 ¿Una guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal en niños de 2 a 3 años a través de un rincón tecnológico sirva de herramienta en la construcción de aprendizajes significativos?	168
Tabla 35 Participa en conversaciones breves mediante pregunta	170
Tabla 36 Demuestra la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto.....	171
Tabla 37 Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento	172
Tabla 38 Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas	173
Tabla 39 Maneja en su lenguaje verbal un número significativo de palabras	174
Tabla 40 Describe imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.	175

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Actividades de enseñanza aprendizaje para fortalecer el lenguaje verbal.....	55
Gráfico 2	Rincón tecnológico espacio importante.....	56
Gráfico 3	Herramientas tecnológicas para el desarrollo del lenguaje verbal.....	57
Gráfico 4	Guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal	58
Gráfico 5	Rincones de aprendizaje con herramientas tecnológicas.....	59
Gráfico 6	Necesarias las herramientas tecnológicas.....	60
Gráfico 7	Actividades para desarrollar el lenguaje verbal	61
Gráfico 8	Actividades donde puedan escuchar canciones, sonidos onomatopéyicos y diálogos	62
Gráfico 9	Conoce herramientas tecnológicas.....	63
Gráfico 10	Aplicación de la guía de actividades	64
Gráfico 11	Participa en conversaciones breves mediante pregunta.....	66
Gráfico 12	Demostrar la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto	67
Gráfico 13	Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento	68
Gráfico 14	Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas	69
Gráfico 15	Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.....	70
Gráfico 16	Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros	71
Gráfico 17	Diferenciar algunos sonidos como elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopéyicos.	72
Gráfico 18	Participa en conversaciones breves mediante pregunta.....	153
Gráfico 19	Demuestra la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto	154
Gráfico 20	Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento.	155
Gráfico 21	Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.	156
Gráfico 22	Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.....	157
Gráfico 23	Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros	158
Gráfico 24	Diferencia algunos sonidos como elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopéyicos.	159
Gráfico 25	Actividades Propuestas.....	160
Gráfico 26	Desarrollo Del Lenguaje	161
Gráfico 27	Atención a los juegos.....	162
Gráfico 28	Guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal	163
Gráfico 29	Guía de Actividades.....	164

Gráfico 30	Guía juegos con su desarrollo	165
Gráfico 31	Recursos didácticos	166
Gráfico 32	Enseñar mediante una guía.....	167
Gráfico 33	Niños y niñas creativas y participativas	168
Gráfico 34	Herramientas tecnológicas	169
Gráfico 35	Participa en conversaciones breves mediante pregunta.....	170
Gráfico 36	Demuestra la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto.	171
Gráfico 37	Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento	172
Gráfico 38	Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas	173
Gráfico 39	Maneja en su lenguaje verbal un número significativo de palabras	174
Gráfico 40	Describe imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros	175
Gráfico 41	Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.	176

ANTECEDENTES

En la Pontificia Universidad Católica del Ecuador en la Escuela Ciencias de la Educación, carrera Educación Inicial: se encuentra la tesis señorita Mejía Bautista Beatriz Estefanía, con el tema “El uso de las Tics, como herramienta pedagógica en los Centros de Educación Inicial de la Parroquia 5 de agosto de la ciudad de Esmeraldas”, este estudio se aplicó en las niñas y niños de educación inicial, y tuvo como finalidad el uso de las tics en los centros infantiles. El mismo recoge información sobre conocimientos y manejo sobre las tics, los equipos y la infraestructura existentes en los centros de educación inicial que debe poseer los docentes. El resultado de la investigación es que los docentes de educación inicial desconocen sobre el uso de las TIC y casi nada las herramientas digitales, y por esta razón se concluye que es necesario que los docentes puedan utilizar un nuevo método de trabajo, donde las actividades diarias se conviertan en creativas y dinámicas, donde los niños desarrollen capacidades y habilidades, a través de los recursos tecnológicos, que se transforman en medios, con lo cuales los estudiantes logran aprender de forma dinámica, creativa e interactiva; y con ello se puede lograr que los niños de educación inicial, alcancen un mayor aprendizaje en los procesos educativos.

Otro estudio similar, se desarrolla en la Universidad Técnica de Ambato, facultad, letras y ciencias de la educación, elaborado por la señorita Orozco Ruiz Andrea Juliana, con el tema “las tics y su influencia en los rincones lúdicos en los niños de primer año único de educación básica del centro educativo ecológico “casitas de sueños”, ubicado en el barrio la cocha, calles cayapas 86-21 y puruhaes, en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, en el periodo de octubre 2011 a febrero 2012, el presente estudio analiza como las tics han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad, y hoy en día es necesario proporcionar a los niños una educación que afronte esta realidad. El presente proyecto de investigación señala que, en la provincia de Cotopaxi, no existen escuelas donde las tics se involucren directamente con los rincones lúdicos.

Por lo que, es fundamental que en la actualidad se mejore el desarrollo de los rincones lúdicos, desde el uso de las Tics, ya que, existen muchas ventajas de trabajar con los niños y la

tecnología, mostrando así la factibilidad y eficacia de educar niños desde la corta edad con recursos innovadores y atractivos para ellos.

Lo expuesto con anterioridad, permite tener los enfoques de los centros educativos que señalan que el desarrollo se refiere a los procesos a través de los cuales el niño conoce, aprende y piensa, de este modo, el entendimiento surge de una interacción entre la experiencia real y la razón. A esto contribuye la organización en espacios de aprendizaje de la educación inicial, especialmente espacios para experimentar y descubrir, pues sirve para desarrollar e las niñas y los niños procesos científicos.

En este espacio están presentes la observación, investigación, exploración, descubrimiento del enfoque tecnológico para apoyarnos en esta herramienta y promover el lenguaje verbal, lo cual es objeto de experiencias del mundo inmediato de las niñas y los niños, actividades que involucran procesos fundamentales de la ciencia como explorar, preguntar, experimentar, observar, comunicar, para lograr desarrollar el lenguaje en el infante.

CONTEXTUALIZACIÓN

La tecnología ha dado un avance asombroso a nivel mundial en la educación, con el alcance que tienen las niñas y los niños en el uso de estos equipos; pues es indudable la atracción experimentada por las niñas y los niños ante la tecnología, el audio y video donde proyectan y plantean aspectos lúdicos.

El impacto de las nuevas tecnologías se ha modernizado a tal punto que podemos decir que son herramientas de información que trabajan en pro de la educación.

En la Provincia de Pichincha encontramos algunos centros infantiles que trabajan de mano con las herramientas tecnológicas, pero ninguno encontramos que involucren los equipos tecnológicos con los rincones lúdicos.

La tecnología los equipos tecnológicos y digitales, en los rincones lúdicos no están al alcance de todos en la ciudad debido a factores sociales y económicos que se vive en la actualidad.

La constitución 2008 establece en el artículo 347 que será responsabilidad del estado: incorporará las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y proporciona el enlace de la enseñanza con las actividades en el ámbito educativo.

Es desde allí que el gobierno ecuatoriano está dotando los centros educativos fiscales de equipamiento de aulas informáticas con acceso a internet y con miras al modelo tecnológico con el uso de herramientas tecnológicas para atarlas a la pedagogía en los centros de educativos.

El CDI “Pomasqui” no cuenta con un rincón tecnológico es por esto que se implementó herramientas tecnológicas para que las niñas y niños de 2 a 3 años de edad tengan acceso a este espacio y así aporte con el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de los pequeños.

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

La investigación se desarrolla en el Centro Infantil “Pomasqui”, ubicado en la Parroquia Pomasqui Barrio Marieta de Veintimilla en el nivel de Educación Inicial I. en el espacio se pretende aportar a través del presente trabajo investigativo como lo es el desarrollo del lenguaje verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años, de esta manera contribuir con los lineamientos del currículo de educación inicial establecidos por el Ministerio de Educación (MINEDUC). Esta práctica ayuda a que los infantes puedan alcanzar logros de comunicación en estas edades.

En nuestro país, en cuanto a los niños y niñas las leyes prevén y establecen derechos en su desarrollo como proceso de maduración en sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad, para satisfacción de sus necesidades sociales y culturales con apoyo de políticas intersecciones nacionales y locales como garantía de vida, amparo y protección integral de nuestros niños, niñas y adolescentes como prioridad especial, atención y asistencia preferente con responsabilidad del estado como medidas de seguridad consagradas tanto en la Ley de la Niñez y Adolescencia, en nuestra Constitución de la República del Ecuador, en sus Arts. 44, 45 y 46,

Con este proyecto investigativo se aporta en el ámbito de la manifestación del lenguaje verbal y no verbal, abordando en esta función estructurante (sonidos guturales, balbuceo, monosílabos, frases de dos, tres palabras) como en función como mediador de la comunicación, favoreciendo el incremento de vocabulario, lo que les permitirá expresar sus necesidades, manifestar sus deseos y emociones.

El desarrollo de la comunicación y el lenguaje, tiene una connotación especial en la infancia temprana, no solo por los logros que alcanza, sino también por la importancia que estas habilidades tienen en el desarrollo de otros procesos tales como la percepción, el pensamiento y las relaciones con su entorno y consigo mismo. Por eso es fundamental generar en las niñas y los niños la necesidad de expresarse. Para ello hay que estimular la discriminación auditiva, enriquecer el vocabulario, mientras más rico sea el vocabulario, más amplias serán las posibilidades de interactuar con los demás.

El lenguaje es una destreza que se aprende de manera natural en los primeros años de vida, sin esfuerzo aparente. Sin embargo, para desarrollarlo es importante contar con recursos didácticos, donde uno de ellos puede ser la tecnología, misma que utilizada de forma correcta puede apoyar efectivamente el desarrollo del lenguaje verbal.

Cabe destacar que el área de lenguaje verbal y no verbal, permite el desarrollo de la comunicación y ocupa un lugar muy importante en edades tempranas, de esta forma se va preparando a las niñas y los niños para transmitir y recibir mensajes. Con la presente investigación se logra medir el progreso adecuado de las niñas y niños de 2 a 3 años, en el desarrollo de sus destrezas y habilidades en relación con el lenguaje verbal y no verbal.

Los juegos que contiene esta guía para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal, pretenden contribuir a un desarrollo integral y participativo ya que la falta de estimulación en el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal con la que llegan las niñas y niños de 2 a 3 años, nos demuestra el poco desarrollo del mismo que se palpa en su manera de expresarse, lo que hace que los pequeños se sientan cohibidos de estar junto a sus compañeros, para ello, es necesario darles a conocer lo importante que es fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal a través de un rincón tecnológico.

El presente documento se encuentra estructurado de la siguiente manera:

CAPITULO I comprende: Introducción, Objetivo General, Objetivos Específicos, Problema y Justificación.

CAPITULO II, MARCO TEÓRICO: Fundamentación Teórica, Fundamentación Legal, Definiciones Conceptuales.

CAPITULO III, METODOLOGÍA: Diseño de la Investigación, Población y Muestra, Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos, Técnicas para el Procesamiento y Análisis de Resultados.

CAPITULO IV. RESULTADOS: Presentación de Resultados, Análisis E Interpretación de Resultados.

CAPITULO V. LA PROPUESTA: Rincón Tecnológico.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad la tecnología es una herramienta educativa que apoya al desarrollo de las niñas y niños, con lo cual podemos hablar de una nueva generación con una mentalidad y formas de ver el mundo y el aprendizaje que requieren métodos educativos diferentes., en las aulas se tiene una moderna generación de niñas y niños, que ha crecido en el nuevo milenio con acceso a dispositivos tecnológicos, cuyo uso lo ven como algo natural y esto cambia su forma de aprender.

El mañana les pertenece a las niñas y niños del siglo XXI, que han aprendido a utilizar las nuevas tecnologías como modo de aprendizaje y diversión, la innovación es parte de su vida. Esta generación y su original visión del mundo cambian la forma de ver e interactuar con el planeta y la manera en que los negocios, el gobierno y las instituciones interactuaran con otros. La educación de la generación de los millennials no puede seguir siendo la misma de hace 30 años, la competencia digital integrada en el currículo tendrá cada vez mayor importancia, es la clave para la educación del siglo XXI que seguirá creciendo gracias a nuevos medios digitales colaborando en diversos espacios que formará parte de su cultura digital.

Las nuevas tecnologías están transformando la sociedad, y en particular los procesos educativos. En la actualidad los niños, asumen con total normalidad la presencia de las tecnologías en la sociedad, conviven con ellas y las adoptan sin dificultad para su uso cotidiano.

El Centro de Desarrollo Infantil “Pomasqui” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, barrio Marieta de Veintimilla posee infraestructura adecuada y espacios con rincones de aprendizaje para poder brindar sus servicios a la población, el personal que allí labora se prepara constantemente para poder brindar una atención de calidad a sus usuarios, en el CDI “Pomasqui” las educadoras juegan un papel muy importante en el desarrollo de las niñas y los niños del Sub Nivel I, pues ellas se involucran directamente en su desarrollo integral, conociendo sus necesidades educativas acorde a su edad.

Es importante indicar, que los niños y niñas durante su primera infancia tienen la necesidad de investigar, explorar y experimentar el mundo que los rodea, es por esto que se realizó el trabajo investigativo, desde el enfoque de implementar un rincón tecnológico, donde se cuente con herramientas tecnológicas para uso de las niñas y niños de 2 a 3 años del Centro Infantil con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Es así, que las educadoras deben proporcionar una educación acorde al siglo XXI, realizando nuevas propuestas didácticas introduciendo las herramientas necesarias para este fin.

La introducción de estas herramientas en Educación Inicial, deberá hacerse de manera progresiva, y a partir de actividades previas para conseguir el desarrollo de las habilidades en el área del lenguaje verbal despertando en las niñas y los niños interés y satisfacción. Es por esto, que las educadoras del CDI “Pomasqui” necesitan fortalecer sus conocimientos en relación con el uso de la tecnología, para brindar a los niños de educación inicial, nuevos aprendizajes mediante herramientas digitales donde se involucren actividades para desarrollar el lenguaje verbal por medio de recursos tecnológicos para poder atender las nuevas necesidades de aprendizaje en este ámbito del currículo de Educación Inicial.

El presente proyecto investigativo pone en marcha el proceso de innovación y transformación así facilitando estos cambios. Tal vez pueda servir como referente a la forma de trabajar e innovar otros centros educativos.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera el rincón tecnológico fortalecerá el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años que asisten al Centro de Desarrollo Infantil “Pomasqui” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, barrio Marieta de Veintimilla, periodo 2017-2018?

Alcance o delimitación del objeto de investigación

El fortalecimiento del desarrollo del lenguaje verbal y no verbal por medio de un rincón tecnológico para niñas y niños de 2 a 3 años de edad del CDI “Pomasqui” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, barrio Marieta de Veintimilla, periodo mayo a septiembre 2018

LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA:

Nombre del proyecto: Implementación de un rincón tecnológico para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de niñas y niños de 2 a 3 años de edad del CDI “Pomasqui” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, barrio Marieta de Veintimilla, periodo mayo a septiembre 2018

- **Tipo de institución:** Del estado
- **Jornada:** Matutina y vespertina
- **Ubicación geográfica:** Parroquia Pomasqui, Barrio Marieta de Veintimilla, calle cuarta transversal
- **Provincia:** Pichincha
- **Ciudad:** Quito
- **Parroquia:** Pomasqui
- **Cantón:** Quito
- **Barrio:** Marieta de Veintimilla
- **Zona:** Rural
- **Población:** Niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Pomasqui”
- **Tiempo/duración:** 6 meses

OBJETIVOS

Objetivo General

Implementar un rincón tecnológico para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años de edad del CDI “Pomasqui” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, barrio Marieta de Veintimilla, periodo Mayo a Septiembre 2018.

Objetivos Específicos

- Analizar el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal a través del rincón tecnológico de las niñas y niños de 2 a 3 años de edad del Centro Infantil “Pomasqui”.
- Proponer equipos tecnológicos con juegos apropiados para el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años de edad den Centro Infantil “Pomasqui”
- Elaborar una guía con actividades dirigida a las docentes sobre el uso del Rincón Tecnológico, a través de juegos interactivos para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en niñas y niños de 2 a 3 años del Centro Infantil “Pomasqui”.

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación obedece a la inquietud, como estudiante de Parvularia, desprendo el interés por descubrir de qué manera los juegos interactivos incorporados en las herramientas tecnológicas aportan al desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en las niñas y niños de 2 a 3 años de edad el cual le permite formarse como un ser humano íntegro y que puede desenvolverse por sí mismo, por tal motivo me dispuse a la implementación del rincón tecnológico y de la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal.

A pesar de esta propuesta y de la incorporación de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el CDI “Pomasqui” esta situación no se da, es muy cierto que este espacio cuenta con diferentes rincones pedagógicos, sin embargo, las educadoras no entienden la importancia que tienen los aparatos tecnológicos en el desarrollo de destrezas asociadas al área del lenguaje verbal y no verbal, es por ello que existe la necesidad de implementar actividades mediante un rincón tecnológico, el mismo que aporta con nuevos recursos pedagógicos que son de importancia para las educadoras, ya que cuentan con una gran oferta de herramientas tecnológicas en beneficio de las niñas y niños del CDI, mediante la interacción con diferentes aparatos tecnológicos a quien adquieren habilidades en el lenguaje verbal.

Tomando en cuenta cada punto analizado, este proyecto se realizará en el CDI “Pomasqui” en la Provincia de Pichincha, cantón Quito, Parroquia de Pomasqui donde se promoverá cambiar las formas de enseñanza-aprendizaje a través de juegos interactivos con el rincón tecnológico para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en las niñas y niños de 2 a 3 años.

Realizando actividades con juegos interactivos como videocuentos infantiles, cuentos con imágenes, juegos de adivinanzas, juego de sonidos de animales, canciones infantiles, juegos de

reconocimiento de sonidos, karaoke infantil, juegos con instrumentos musicales, juegos de frases, entre otros, además se proporcionará a cada educadora una guía donde tendrá información sobre cada actividad.

La importancia del presente trabajo de titulación radica específicamente en que es aplicado al rincón tecnológico para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en las niñas y niños de 2 a 3 años de edad del cdi “Pomasqui” porque permite que la niña y el niño de 2 a 3 aprendan jugando, ellos también mantienen un lenguaje inconcluso con sus propios padres, teniendo en cuenta que ese dialecto lo han mantenido desde muy pequeños.

La cual tiene como finalidad apoyar a las educadoras en el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal, a través de estos juegos para las niñas y niños de 2 a 3 años de edad del CDI “Pomasqui” y que le permitirá a la docente trabajar el desarrollo del lenguaje verbal, mejorar la fluidez, expresión y comprensión verbal, expresar sentimientos, emociones y pensamientos por medio de palabras, es muy importante que la enseñanza y aprendizaje con las niñas y niños se realice mediante juego ya que ayuda a desarrollar su creatividad e imaginación.

Buscando obtener una excelente respuesta en este proyecto que se plasmara con el mejor objetivo ayudando a cada niña y niño a desarrollar su lenguaje verbal y no verbal mediante un rincón tecnológico con actividades con juegos interactivos.

1.3.1 Hipótesis

- La implementación del Rincón Tecnológico fortalece el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en las niñas y niños de 2 a 3 años de edad a través del uso de herramientas tecnológicas y juegos interactivos como recursos didácticos, del Centro de Desarrollo Infantil “Pomasqui”, en el periodo mayo-septiembre del 2018.

SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

1.4 Variables

1.4.1 Variable Independiente

- Rincón Tecnológico fortalece el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en las niñas y niños de 2 a 3 años.

- **Técnica**

Observación de campo

- **Herramienta**

Ficha de observación

Encuesta

1.4.2 Variable Dependiente

- Desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en las niñas y niños de 2 a 3 años

- **Técnica**

Observación de campo

- **Herramienta**
Ficha de cotejo
Encuesta

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2. LA TECNOLOGÍA

“La tecnología se ha introducido en nuestra vida diaria, de tal manera que no existe espacio alguno libre de su influencia. La época en la que vivimos, se podría calificar tecnológica. La tecnología responde al deseo y voluntad que tenemos las personas de transformar nuestro entorno, buscando nuevas formas de satisfacer nuestros deseos. La tecnología permite al ser humano modificar su entorno material o virtual para satisfacer sus necesidades, es un proceso combinado de pensamiento y acción con la finalidad de crear soluciones útiles. La tecnología es tanta en el mundo que vivimos que se la incluye en la educación siendo importante que los niños tengan conocimientos tecnológicos desde la educación de Inicial Sub Nivel I”. (Almenara, 2007)

Es importante saber lo que es la tecnología especialmente en estos tiempos que dependemos bastante de ella. El hablar sobre las nuevas tecnologías y que nos sirven para la educación de nuestros niños y niñas ya que tiene un amplio abanico de posibilidades de solucionar problemas en el desarrollo educativo, así como dominar su uso antes de enseñar a otros a utilizarla o integrarlas en los currículos de educación con la finalidad de llegar a grandes logros.

La educación tecnológica a lo largo de la historia ha ido evolucionando en cuanto a los avances tecnológicos experimentados en todas las épocas introduciendo estos equipos y dispositivos de manera progresiva, para conseguir que el primer contacto con la niña y el niño con la informática le despierten interés y satisfacción.

2.1.- LA TECNOLOGÍA Y LA EDUCACIÓN

Para (Bruner, 2014) sostiene lo siguiente:

“La convergencia de las nuevas tecnologías ha convertido a la “aldea global” en una sociedad en la que el conocimiento es la principal fuerza productiva y la dimensión más importante para definir la riqueza de una nación, en este contexto se produce una nueva revolución en educación cuyos cambios se afianzan en el siglo XXI donde la enseñanza, el aprendizaje y el currículo necesitan reinventarse con el apoyo de las nuevas tecnologías y desde un nuevo modelo pedagógico. Las técnicas y tecnologías tradicionales de enseñanza como la tiza y el tablero son remplazadas por pizarras digitales etc. El encuentro con las nuevas tecnologías digitales se centra en la enseñanza y parte de su interés, capacidades y experiencias es algo que se puede lograr con la ayuda de los multimedia por la multiplicidad de estímulos, fuentes de caminos disponibles para cada niña y niño así potencia y afianza su aprendizaje”.

Se entiende que la tecnología y la educación es un conjunto de ayudas de enseñanza que proporciona al educador mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través de la aplicación, logrando objetivos educativos y buscando la efectividad en la enseñanza en especial la infantil, ya que se transmiten experiencias.

En este sentido la tecnología aparece como una herramienta interesante en la educación esta gran ventaja puede ser utilizada ampliamente en la educación dado que permite procesos de aprendizaje que involucran a las niñas y a los niños como protagonistas dentro de un proceso de estímulos para desarrollar el lenguaje verbal.

2.2 RECURSOS DIDÁCTICOS

Es necesario destacar la importancia y la necesidad del material didáctico adecuado, como condición primordial de una educación de calidad en el nivel de educación inicial, tomando en cuenta la edad de las niñas y niños, sus intereses, necesidades y los ámbitos del currículo. Bustamante Sandra (2015) afirma:

Los recursos didácticos son medios educativos indispensables para el desarrollo de capacidades, pues le posibilitan la exploración, experimentación, descubrimiento, asombro, disfrute y agrado de manipulación permite a los niños y niñas utilizarlos adecuadamente como parte de la construcción de aprendizajes y desarrollo de capacidades. Las actividades en educación inicial constituyen en apoyo en los cuales las niñas y niños trabajan con su pensamiento, con sus manos, con sus sentimientos y emociones rodeado de todo cuanto pueda promover aprendizajes, satisfacer su curiosidad y su capacidad de asombro.

“Los recursos didácticos, materiales técnicos y tecnológicos, optimizan los procesos y facilitan la práctica metodológica por su selección, elaboración y utilización están en directa relación con los conocimientos y las capacidades a desarrollar”. (Bustamante, 2015)

En el nuevo enfoque de la educación, los recursos didácticos son reconocidos como componentes de calidad con el modelo pedagógico actual que necesitan las niñas y niños en sus actividades para poder experimentar y efectuar un aprendizaje activo.

Por ello es necesario que las niñas y niños tengan a su alcance el material que puedan observar y manipular, no basta la abundancia de recursos en las salas, tampoco es bueno que estos solo tengan una función decorativa. Deben cumplir la función de incitar a las niñas y niños a experimentar, escuchar, hacer suposiciones, comentar etc.

2.3 JUEGO

El juego brinda al niño una enorme gama de aprendizaje como explorar y conocer el mundo que lo rodea. El juego despierta en el niño actitud de libertad y disfrute e interés, facilita de manera simultánea el proceso de desarrollo y aprendizaje infantil adquiriendo conocimientos, experiencias, actitudes, valores, habilidades, hábitos a través de experiencias en espacios de reflexión y representación, es indispensable la aplicación de estrategias metodológicas pertinentes de acuerdo con el nivel de desarrollo evolutivo de niños y niñas, sus características, intereses y necesidades.

El juego es parte de todas las actividades y experiencias de aprendizajes, es importante aplicar el juego como tal, porque el niño sabe reconocerlo perfectamente y diferenciarlo de otra actividad, le ayuda entender el mundo que lo rodea, se siente acompañado e interactúa con sentimientos e

ideas de otros, tomando en cuenta el entorno social, natural y físico como agentes que contribuyen significativamente pues da sentido real al proceso educativo.

2.4 TIPOS DE JUEGOS

Para la Doctora Sandra Bustamante los tipos de juegos son:

- ✓ **Juego Simbólico:** aparece alrededor de la edad de 2 años cuando la niña y el niño posee capacidad de representación, imita acciones, interpreta roles y situaciones de la vida cotidiana. Mediante el juego el niño adquiere la función simbólica, que aparece con el lenguaje en que interviene el pensamiento.
- ✓ **Juego de Reglas:** empieza a los 3 años de edad ya que están ligados a las relaciones sociales, a las normas, y a la satisfacción de deseos individuales y de grupo, depende de la estimulación y de los modelos que tengan el niño y la niña en su medio.
- ✓ **Juegos de Libre Elección:** son inventados por las niñas y los niños de 1 año en adelante al contar con juguetes novedosos.
- ✓ **Juegos de Equilibrio:** empieza a la edad de los 2 años, se concentra en la atención en cada parte del cuerpo, mediante la utilización de elementos diversos, o cumpliendo consignas.
- ✓ **Juegos Sensoriales:** se da a los 3 años de edad; ejercitan los órganos de los sentidos, mediante el movimiento identifican su mundo, manipulan y exploran objetos, juegan con su propio cuerpo para descubrirlo, comprometiendo movimientos, acciones y percepciones.
- ✓ **Juegos de Integración:** empieza a la edad de 2 años, requieren la participación del grupo total, para el logro de una meta en común, llegar a consensuar sobre el lugar de juego, las reglas del juego los grupos, por ejemplo, construir con bloques grandes, virón virón.
- ✓ **Juegos para Desarrollar la Imaginación:** se da alrededor de los 2 años de edad las niñas y los niños se trasladan a situaciones diferentes a las reales propias, mediante relatos o descripciones, y luego actúan de acuerdo con el nuevo contexto. (Bustamante, 2015, págs. 37,38). Los juegos son estrategias de aprendizaje es importante diferenciarlos para aprovechar el disfrute y diversión de las niñas y niños en el proceso de desarrollo infantil integral.

2.4.1.- JUEGO INTERACTIVO

La página de ARBOLABC dice: que el juego interactivo es ideal para iniciar en el mundo de las nuevas tecnologías, los pequeños desarrollan aprendizajes educativos y sanos especialmente dedicados a ellos.

El juego ha sido una estrategia efectiva para el aprendizaje infantil, ahora con la presencia de la tecnología en la vida cotidiana, los juegos interactivos ofrecen una innovadora y divertida manera para construir las bases educativas de los pequeños mientras adquieren competencias informáticas básicas. (L.L.C, 2016)

Los juegos interactivos son medios que tiene algunos atributos, que los distinguen de los medios tradicionales que con el paso del tiempo tendrán gran impacto en la educación. Los juegos interactivos representan la manipulación de objetos tecnológicos interactivos recurso que es dinámico que tiene un sentido amplio, que contribuye al desarrollo de las diferentes áreas de aprendizaje de las niñas y niños.

2.4.2 EL JUEGO INTERACTIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS

Según (Bruner 2001) indica lo siguiente:

“Es la base fundamental que orienta las actividades de la educadora, ya que la enseñanza debe brindar las condiciones requeridas para el desarrollo de su pensamiento, de sus capacidades y habilidades”.

La enseñanza no solo se queda en el plano de juegos tradicionales sino va más allá al considerar también las influencias educativas que ejercen estos juegos como recursos didácticos. Las niñas y los niños elevan su autonomía y responsabilidad ante su propio aprendizaje y contribuye, con su participación en el uso de estos medios tecnológicos.

Los niños cuando interactúan con los contenidos digitales realizan el mismo procedimiento que cuando están en situaciones a aprendizajes tradicionales. Estos juegos aumentan el sentido de lograr un aprendizaje significativo. No se limita solo a observar sino a imitar lo que está

observando y escuchando estos juegos tiene diferentes tipos de material gráfico o verbal acorde a la teoría de aprendizaje significativo.

El propósito de estas actividades es de mejorar el aprendizaje de las niñas y niños en especial el desarrollo del lenguaje verbal.

2.5 RINCONES

Situaciones de aprendizaje Carmen Ibáñez Sandin define: “los rincones son espacios organizados dentro del aula, que tiene que ser polivalentes y basados en el trabajo autónomo que el propio niño y niña gestiona y organiza”.

Los rincones son espacios delimitados y concretos situados en las salas de educación inicial y primer ciclo de educación primaria.

De este modo la educadora coloca material o recursos didácticos en diferentes espacios de las salas con objetivos de aprendizajes diferentes.

En estos rincones, las niñas y los niños trabajan solos, en parejas o en pequeños grupos, habitualmente escogen la tarea que llevaran a cabo, se planifica el trabajo y el tiempo a realizarlo.

La educadora debe ofrecer la posibilidad de trabajar de forma individual o colectiva, ya que cada una de estas formas ofrece diferentes posibilidades de dar respuestas distintas.

Los rincones son espacios físicos del ambiente, organizados para que las niñas y los niños desarrollen habilidades y destrezas que contribuyen conocimientos, a partir del juego libre y espontaneo.

La estimulación de estas áreas de desarrollo, por medio de la actividad lúdica, es generada por los materiales que implementan cada uno de los rincones de aprendizaje, favoreciendo el aprendizaje y fortalecimiento de habilidades y conocimiento de los ámbitos de aprendizaje la forma de nombrar cada uno de los rincones puede ser de opción de la educadora y de los niños y

las niñas. El nombre del rincón puede reflejar el área de desarrollo que desea estimular, por ejemplo

Rincón del Ordenador. “el nombre del rincón también puede reflejar la temática principal, por ejemplo: Rincón Tecnológico, o puede ser nombrado de forma divertida, que refleje las actividades que de este se derivan, por ejemplo: Veo, Escucho y Aprendo”. (Rincones de Aprendizaje, 2012)

2.5.1 TIPOS DE RINCONES

Ideas de rincones:

RINCONES	RECURSOS
<p>Rincón del hogar: Ofrece a las niñas y niños la posibilidad de expresarse a través de la representación de su realidad y sus experiencias fortaleciendo su función simbólica, el lenguaje, la seguridad personal, en el juego de roles, la simulación y el juego dramático.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muebles del hogar tamaño infantil ✓ Utensilios de cocina ✓ Útiles de limpieza y aseo ✓ Prendas de vestir y accesorios ✓ Juguetes, muñecas ✓ Disfraces, cajas.
<p>Rincón de construcción: Fortalece la capacidad creativa, la discriminación perceptiva, la adecuación de recursos; durante el juego las niñas y los niños practican normas, comparten espacios y recursos, toman decisiones y valoran el trabajo propio y de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bloques de madera, cubos ✓ Legos, rosetas, átomos ✓ Cajas, envases ✓ Material de plástico ✓ Pedazos de madera ✓ Tubos, ruedas, juguetes.
<p>Rincón del arte: brinda la oportunidad de experimentar el gusto por el arte, la</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Caballetes, delantales ✓ Material de plástica

<p>sensibilidad estética, identificar sus habilidades y potenciarlas, desarrollar sus destrezas motrices, mediante la aplicación de técnicas y recursos en sus representaciones, que luego podrá interpretar y valorarlas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Material del medio ✓ Herramientas ✓ Plantillas ✓ Tapas, frascos, recipientes ✓ Plancha de corcho.
<p>Rincón de música: proporciona el contacto con diferentes manifestaciones culturales y artísticas del patrimonio local o nacional, experimentando con instrumentos, ritmos, voces, creando y recreando obras de arte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Micrófonos ✓ Parlantes ✓ Reproductores ✓ CDs, videos ✓ Instrumentos musicales.
<p>Rincón de lectura: su propósito principal es promover el amor a la lectura, incorporar el hábito a partir de la necesidad de escuchar leer pues la experiencia brinda placer, interés y satisfacción.</p> <p>Estimula además la comunicación oral, el contacto directo con material de lectura, gráfico y escrito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Libreros ✓ Cuentos ✓ Revistas ✓ Periódicos ✓ Laminas, afiches ✓ Juegos de secuencia ✓ Material de escritura.
<p>Rincón de arena: enriquece las experiencias y establece el vínculo afectivo con la naturaleza, diferencia lo real de lo imaginario, descarga energía, disfruta y construye creativamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Arenero ✓ Herramientas ✓ Carretilla ✓ Baldes. Moldes ✓ juguetes
<p>Rincón del Agua: brinda a las niñas y los niños a vincularse con elementos de la naturaleza, experimenta libertad, dominio y placer al descubrir leyes físicas de los cuerpos, así como valorar los beneficios y responsabilizarse por su cuidado para la conservación de este recurso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tina o pileta ✓ Embudos ✓ Jeringas ✓ Recipientes ✓ Juguetes de cauchos ✓ Anillas, mangueras ✓ Materiales livianos y pesados

Fuente: currículo de la doctora Sandra Bustamante

Elaborado por: Valentina Cortez

2.5.2 RINCÓN TECNOLÓGICO

Según (Gálvez, 2015) indica lo siguiente

“La incorporación de las nuevas tecnologías a la educación inicial busca generar a las educadoras competencias fundamentales para utilizar estas herramientas y recursos para mejorar la calidad de enseñanza, creando entornos de aprendizajes significativos”.

El rincón tecnológico es un espacio con dos computadoras o más dotas de recursos y materiales educativos digitales, especializados para este nivel, su trabajo diario proporciona a las niñas y niños el desarrollo de sus capacidades cognitivas, intelectuales, de lenguaje y motrices, contribuyendo así con la educación integral y de calidad.

Es un instrumento lúdico, en estas edades los niños y las niñas no saben distinguir si están jugando o trabajando con el computador, lo que si es cierto es que están aprendiendo. Partiendo de que las tecnologías son recursos de trabajo habitual que nos rodean en nuestra sociedad, es necesario estimular a los niños a conocer estas tecnologías para brindar caminos a la creatividad incorporando al proceso de enseñanza-aprendizaje, a futuro las niñas y los niños tendrán que manejar habitualmente estas herramientas, por lo tanto, es necesario que se familiaricen con ellas.

Los rincones tecnológicos para Nivel Inicial I se fundamentan en la habilitación dentro de las salas de un espacio donde está organizado por características y organización del rincón estas son: Planeación, Desarrollo, Orden y Evaluación.

- ✓ Planeación: en este momento a los niños y niñas a pensar que hacer. Como hacerlo, donde, con quien y con qué. Es el momento de formar los grupos cada zona de juego.
- ✓ Desarrollo: se refiere a los grupos en las zonas donde están elaborados sus proyectos, contribuyendo con los materiales, interactuando ideas, llegando acuerdos, asumiendo responsabilidades, dando soluciones a conflictos y problemas.

- ✓ Orden: se trata de ubicar los materiales que se han usado en su lugar, desde el punto de vista de los niños y niñas, no del adulto. Se sugiere colocar señalizaciones y rotaciones para que las niñas y los niños se orienten mejor al colocar los jugos y materiales utilizados. (Lopez, 2017)

Espacio del Rincón Tecnológico

(Galvez, 2015) afirma lo siguiente

“La acción educativa se desarrolla en un entorno físico determinado que influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros niños y niñas, siguiendo la línea de guía requerida, podemos decir que el espacio del rincón tecnológico constituye un ambiente estimulante para el aprendizaje y la experiencia, debe contar con los recursos necesarios dispuestos de manera intencionada y al alcance de los niños. La sala necesita de una buena ventilación, iluminación, aseo y seguridad, como condiciones indispensable para la participación de las niñas y los niños”. (Salinas, 2010)

Estos espacios deben presentar las adecuadas que consigan alcanzar el bienestar de los infantes consiguiendo así un ambiente propicio para el desarrollo de los aprendizajes utilizando medios digitales.

2.6 LA PEDAGOGÍA Y LA TECNOLOGÍA

La riqueza tecnológica de la pedagogía no tiene mejor espacio que haber ingresado a la educación puesto que la misión pedagógica es promocionar su autonomía entre el presente y el futuro de las niñas y los niños entre la enseñanza y el aprendizaje. Así el educador deja de ser un dictador y se convierte en un guía de nuevas propuestas de enseñanza y de estrategias donde la enseñanza se centre en el Infante para atender sus intereses, capacidades y experiencias es algo que se puede lograr mejor con la ayuda multimedia, los principios pedagógicos permiten comprender que la instalación de equipos tecnológicos en las salas permiten alcanzar metas pedagógicas, logrando demostrar las crecientes en la educación como el desarrollo del niño en estadios con sistemas de enseñanza diferentes, la educación nueva es aplicable en las instituciones que poseen las instalaciones y el material necesario para educar a las niñas y los niños.

(Flores, 2014) Argumenta lo siguiente

“Todo modelo, estrategia, diseño y acción educativa se validan en pedagogía en cuanto contribuyen a enriquecer la formación de los infantes, esto requiere que los educadores utilicen las nuevas tecnologías digitales donde brinde nuevas enseñanzas en los distintos ámbitos de aprendizajes que vinculan los métodos y técnicas que permiten enseñar con eficacia”. (Flores, 2014). Según lo citado por el autor anterior la pedagogía contribuye a brindar nuevas tecnologías a los infantes acompañados de nuevas enseñanzas.

2.6.1 CELESTIN FREINET Y LA TECNOLOGÍA

“Hoy es importante el denominado movimiento Freinet, ya que la pedagogía renovadora, activa, abierta centrada en nuevas metodologías. Su renovación va más allá de la Escuela nueva, se preocupa por la renovación de un ambiente escolar que sigue el método Freinet.

Su propuesta educativa considera que los aprendizajes se efectúan a partir de experiencias, de manipulación de la realidad que pueden realizar los niños de sus vivencias.” (Estremadura.Sindicato, 2010)

Su propuesta didáctica, los instrumentos y medios son importantes para propiciar participación o interés. La experiencia es la posibilidad para que el niño llegue al conocimiento. Freinet entiende a la educación por ello aboga por una pedagogía de búsqueda y experiencia, le da al niño un papel activo de acuerdo a sus intereses. La educación es una preparación para la vida social.

En su pedagogía moderna introduce nuevas tecnologías como aportes prácticos a la escuela los cuales son:

La imprenta escolar, el cine, los discos y la radio. En este punto apoya las nuevas formas de las prácticas pedagógicas promoviendo el acceso a la tecnología.

El uso de la tecnología en la educación tiene diversas implicaciones y presta la oportunidad de llevar adelante un nuevo paradigma pedagógico.

Por esta razón la pedagogía de Freinet educa a las niñas y niños como participantes del proceso de enseñanza aprendizaje que incluye a las tecnologías en su desarrollo, y que tiene como finalidad la constitución reflexiva y crítica por parte de los infantes

2.7 LENGUAJE

El lenguaje nació como instrumento necesario de relación de los hombres con la naturaleza a través de los vínculos que entre ellos surgían y se consolidaban en el proceso del trabajo, de la caza colectiva de grandes animales. El hombre primitivo todas las posibilidades que tenía a su alcance para satisfacer su gran necesidad de comunicarse.

Es el principal medio de comunicación de los seres humanos, es un sistema que permite que las personas puedan expresarse para lograr entendimiento con el resto, a través de él podemos intercambiar información, mensajes, ideas y sentimientos. Es el instrumento de comunicación exclusivo del ser humano y cumple múltiples funciones: obtener y trasvasar información, ordenar y dirigir el pensamiento y la propia acción, permite imaginar, planificar, regular.

El lenguaje es un conjunto de signos destinados a expresar nuestras ideas a otro ser, es la capacidad del ser humano de emplear palabras y otros signos de la lengua de forma verbal. Esta habilidad comienza a desarrollarse desde el nacimiento, con las primeras expresiones sonoras reflejan, y evoluciona gracias a la interacción social.

El lenguaje se puede considerar como un sistema de signos representativos ya sea por pensamiento propio, que se deriva de un ajeno, comprendiéndose a través de signos.

2.7.1 TIPOS DE LENGUAJE

Lenguaje Verbal.

Por medio de las palabras los humanos no solo se comunican con sus semejantes, también se organizan las experiencias externas e internas, se piensa con palabras y acumula información que después se comparte con los demás. Esta facultad humana de representar, expresar y comunicar ideas mediante las palabras, constituye el modelo de todo sistema comunicativo, cuando se habla lo hace siempre tomando como referencia el más complejo y completo de los sistemas de comunicación conocidos.

Aunque algunos niños y niñas en la primera infancia desarrollan destrezas del lenguaje a un ritmo constante, otros parecen dominar las palabras de manera irregular. Y otros niños son naturalmente más comunicativos que otros. Esto no significa que los niños más verbales sean necesariamente más inteligentes o estén más avanzados que los callados, ni que tengan un vocabulario más rico. De hecho, el niño callado puede saber igual número de palabras, pero es más exigente para decirlas.

Según (Jacobson, 2016) “el lenguaje es una herramienta de comunicación, con la cual los individuos interactúan en la sociedad. Existen dos formas el lenguaje verbal, es el principal recurso de modo de hablar cada uno de las personas en transmitir mensajes, y el no verbal, el cual se diferencia porque son la base de gestos, señales, mímica, y expresión de sentimientos.”

Lenguaje kinésico.

Es de tipo de comunicación no verbal expresada a través de los movimientos del cuerpo.

La postura, gestos, expresión facial, mirada, sonrisa, tono de voz, nuestra ropa y hasta el olor corporal son formas de lenguaje kinésico. Su carácter es muy espontaneo y natural, además de ser de gran importancia dentro de la comunicación. Este tipo de comunicación, ciertos gestos y movimientos corporales son sustitutos no verbales para las palabras a las frases específicas, como afirmar o negar algo con la cabeza.

Lenguaje Proxémico.

Sucede cuando las personas utilizan espacios físicos que los rodea para comunicar sus mensajes; el emisor y el receptor organizan sus encuentros, y con estas distancias definen su relación interpersonal.

La distancia especial juega un papel importante en el desarrollo y comportamiento de todo individuo: el sitio en que trabaja, donde realiza sus compras, la escuela a la que asisten a los espacios que frecuentan con sus amigos. En fin, el espacio no solo sirve para intercambiar mensajes verbales, sino también para ubicar el sentido táctil, visual, térmico, auditivo y olfativo, y relacionarlos con los espacios o distancia de otros individuos. La lejanía o cercanía entre los hablantes en un dialogo, por ejemplo, puede ocasionar diferentes interpretaciones. (Alma, 2010).

El lenguaje proxémico nos quiere decir que es una forma de comunicación no verbal, es la relación del espacio físico con el ser humano que utiliza el espacio físico que les rodea para expresar un mensaje: emisor y receptor organizan sus encuentros y con esas distancias definen su relación interpersonal.

Lenguaje Icónico o Pictográfico

El lenguaje icónico o pictográfico se vale de signos o imágenes que tiene un significado determinado para transmitir un mensaje. El lenguaje pictográfico es el que se expresa a través de imágenes o símbolos, puede representar personas u objetos, pero también ideas o mensajes, (Jacobson, 2016)

Es decir que el lenguaje icónico o pictográfico es un lenguaje no verbal que se representa por medio de imágenes o gráficos que tienen un significado para poder transmitir un mensaje de acuerdo a la realidad, además se puede visualizar sus colores y formas. Este lenguaje es muy importante ya que es un medio de apoyo para que las niñas y los niños puedan desarrollar su lenguaje por medio de imágenes.

Lenguaje no verbal

“El lenguaje no verbal surge con los inicios de la especie humana antes de la evolución del lenguaje, es una forma de interacción silenciosa, espontánea sincera y sin rodeos, se expresa mediante miradas, gestos, posturas, etc. es el proceso del lenguaje en el que no existe el uso de las palabras. Las formas no verbales de comunicación entre los seres humanos incluyen: luces, imágenes, sonidos, gestos, colores, entre otros”.
(Elizabeth, 2011)

Se puede decir que el lenguaje no verbal utiliza el ser humano para comunicarse por medio de gestos y expresiones corporales, faciales y la mirada. Este lenguaje es vital para la interacción social ya que las emociones y su manifestación gestual pueden controlarse lo cual involucra el movimiento de ciertos músculos faciales, entre otras de esta forma nuestro cerebro estaría capacitado para discernir entre los diferentes signos que denotan los movimientos faciales.

Elementos que componen el lenguaje no verbal

La expresión facial: es la forma más común de expresión no verbal a través de movimientos de cara como: (cejas, labios, musculo facial, etc.) es posible averiguar el estado de animo de las niñas y niños, así como sentimientos de felicidad, enojo, sorpresa, temor, por lo que resulta indispensable lograr el control de las expresiones faciales.

Gestos: *“un gesto es cualquier acción que envía un estímulo visual, por medio de los gestos, de las expresiones faciales se comunica cierta información, charles Chaplin y muchos actores del cine mudo fueron pioneros de las artes en la comunicación no verbal; era la única forma de comunicación de la pantalla.” (Pease, 2014)*

De esta forma nace el lenguaje no verbal en la pantalla usando la tecnología como medio de comunicación en forma de gestos, en estos tiempos podemos desarrollar el lenguaje no verbal por medio de los juegos interactivos, donde las aplicaciones móviles nos permiten hacer uso de las APP donde los niños interactúan con estos aparatos y utilizan los gestos para jugar.

El contacto ocular: la mirada tiene un significado especial, pues el contacto visual es el primero que se establece con los demás, por medio de la mirada las niñas y los niños nos comunican su estado de ánimo, sus sentimientos inquietudes.

2.7.2 DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE DOS A TRES AÑOS

Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal es uno de los objetivos principales en la primera infancia, esa necesidad de enriquecerlo, se lo logra a través de la estimulación constante del mismo, por lo que se debe aprovechar todas las herramientas y cada una de las situaciones comunicativas. El proceso de adquisición del lenguaje se pone en funcionamiento numerosos procesos que, combinándose, dan origen a un complejo sistema como es el lenguaje hablado.

Componentes del Lenguaje

Componente Fonético: se refiere al conjunto de sonidos del idioma (fonema). Su desarrollo se da mediante la percepción e imitación de los sonidos y las combinaciones de estos en las palabras, con las que el adulto se relaciona con su niña o niño; estos sonidos, conforme va avanzando en la edad, mejora su articulación y diferenciación.

Actividades para el desarrollo de habilidades de la conciencia fonológica:

- Reconocer las palabras que riman
- Producir rimas
- Disfrutar de las rimas
- Producir palabras de un determinado número de sílabas

Componente Léxico (semántico): corresponde al vocabulario, a la comprensión y uso de la lengua (palabras) en relación con su significado.

Actividades para el desarrollo de habilidades de la conciencia léxica:

- Añadir más palabras a la oración y modificar el significado
- Reconocer una parte diferente al contexto de una frase:

Cepilla tus dientes

Cepilla tus zapatos

Componente Gramatical: abarca la morfología (leyes de transformación de las palabras) y la sintaxis (combinación de palabras dentro de la oración). Es un componente que surge más tardíamente que los anteriores.

Actividades para el desarrollo de habilidades de la conciencia gramatical:

- Decir palabras opuestas: largo corto, grande pequeño
- Decir palabras semejantes: linda, bonita, hermosa
- Observar imágenes y nombrar los objetos
- Nombrar los objetos nombrados sin verlos
- Escuchar sencillas descripciones y adivinar el nombre del objeto
- Definir los objetos observados (MIES, 2017)

Características del Desarrollo del Lenguaje Verbal en Niños de Dos a Tres Años.

Según el (MIES, 2017)

Vocabulario:

- En el tercer año de vida se produce el periodo sensitivo para el desarrollo del lenguaje

- Son capaces de emplear en su vocabulario palabras para designar personas, animales, objetos, sus cualidades y acciones, así como nombrar el lugar en que se encuentra.
- Utiliza sustantivos, objetivos y adverbios y los emplean de acuerdo con su significado a partir de las ilustraciones presentadas.
- Puede apreciarse un significado aumento del vocabulario con respecto al segundo año de vida.

Pronunciación:

- Pronuncia palabras seleccionadas utilizando los sonidos en correspondencia con su edad.
- Al término de esta edad pronuncia palabras completas, con una adecuada articulación, aunque todavía presenta imprecisiones en el cambio de la “r” por “l”, así como la omisión de sonidos al final de las palabras.
- Se puede afirmar que la pronunciación alcanza mejores resultados en comparación con los resultados del grupo anterior.

Concordancia gramatical: Establece concordancia gramatical entre sustantivo, aun no muy acabada entre sujeto y verbo; mantiene diálogos sencillos y se hacen entender por los adultos que los rodean, así como por sus coetáneos en situaciones de la vida cotidiana.

Coherencia Y Fluidez: Son capaces de establecer una conversación corta y sencilla, en situaciones de la vida cotidiana. En sus diálogos, emplean oraciones de más de cuatro palabras, con una adecuada pronunciación.

Comprensión del lenguaje: comprensión lenguaje de los adultos y sus coetáneos, cumplen ordenes combinadas de hasta cuatro acciones en secuencia lógica, mejor comprensión con respecto al segundo año de vida.

Importancia del Desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños dos a tres años.

Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal es uno de los objetivos principales en la primera infancia, esa necesidad de enriquecerlo, se lo logra a través de la estimulación constante y aprovechar las nuevas herramientas tecnológicas.

La importancia radica en que el lenguaje adquirido en la primera infancia, es la base de todo aprendizaje posterior; ya que se aprende en la relación con los otros y para esto se requiere del desarrollo del lenguaje. (MIES, 2017)

El desarrollo en esta edad es acelerado es fundamental que le brinda a los niños y niñas oportunidades de comunicación tanto en su entorno como fuera de él es una verdadera fuente para potenciar el desarrollo del lenguaje.

Destrezas que plantea el currículo de educación inicial en el área del lenguaje

Las siguientes destrezas mencionadas son las que ayudaran a los niños y niñas a desarrollar su lenguaje verbal y no verbal para el apoyo de la expresión de ideas y deseos hacia los demás niños y niñas de 2 a 3 años de edad, en este sentido el Ministerio de Educación promueve actividades que ayuden a fortalecer el lenguaje verbal y no verbal a edades tempranas.

- Imitar acciones que representan a personas, objetos y animales.
- Imitar movimientos sencillos tratando de seguir el ritmo de las canciones.
- Responder a preguntas sencillas.
- Demostrar la comprensión del significado de algunas palabras y frases al escuchar, cuentos sobre sí mismo o su familia, respondiendo preguntas.
- Intentar seguir canciones y rimas cortas y sencillas.
- Pronunciar palabras y frases que son básicamente comprendidas por la familia y las personas que lo cuidan.
- Expresar frases sencillas de dos palabras para comunicarse.
- Utilizar un vocabulario más amplio de palabras en su lenguaje verbal.
- Demostrar interés por las imágenes de los cuentos y otros materiales impresos y digitales.
- Disfrutar de la lectura de cuentos o historias breves, narradas por el adulto.

2.8 LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN EN ECUADOR

Según (Onofa, 2011):

“Es con la reforma educativa de 1974 que en nuestro país se introduce y se pone de moda la tecnología educativa, más por obra de algunos psicólogos que por obra de los pedagogos y profesores sostiene haciendo uso que la pedagogía en nuestro país, lo que se necesita es realizar, hacer investigación educativa no por el simple hecho de conocer nuestra realidad educativa, sino conocerla, pero para transformarla. Las necesidades o problemas educativos definen que la tecnología en la educación no puede desligarse sino tomada en cuenta que puede ser utilizada por los profesores en el proceso de enseñanza aprendizaje”.

Por lo tanto, en la década de los 70 se constituye un punto de partida de la era digital.

Durante la última década del siglo pasado mucho se habló sobre una nueva era, sin embargo, las nuevas tecnologías representan una oportunidad en los procesos de educación dándole mayor importancia en la actualidad.

La Tecnología Educativa De Hoy

En el Ecuador hay una preocupación creciente en torno a la calidad de educación. Al respecto existe un cambio amplio, los distintos enfoques de la calidad de educación de los pensamientos pedagógicos que han generado diferentes visiones sobre la forma de alcanzar estos objetivos.

En el año 2005 se inicia con el programa más tecnologías, ejecutado por la fundación E-ducate y financiado por el Municipio de Guayaquil. Este programa tiene una propuesta pedagógica que incorpora el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje este programa contribuye a la disminución de la brecha digital entre las escuelas públicas y privadas.

Según (Onofa, 2011) indica lo siguiente;

“La tecnología sigue evolucionando en nuestro país, nos encontramos con avances en las aulas donde la utilización de computadores, celulares, tabletas y software se duplican. El internet juega un papel cada vez más importante ya que es el camino para utilizar las herramientas tecnológicas, pero es necesario poner énfasis en la utilización de estas nuevas estrategias de enseñanza ya que implica de forma activa al educador, los cuales llevan nuevas concepciones del proceso de enseñanza-aprendizaje que

acentúan la implicación activa de las niñas y los niños de nivel inicial I la atención de las destrezas en especial el desarrollo del lenguaje verbal”.

2.9 CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL

“El Ministerio de Educación, como ente rector, principal responsable de la educación nacional comprometida 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 educación inicial, un currículo que permita guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo.

El currículo de educación inicial surge y se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural. Además, identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos de este nivel educativo.

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo forman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. El currículo de educación inicial conjuga los aspectos señalados para propiciar y hacer efectivo el desarrollo y aprendizaje de los niños de 0 a 5 años. Se ha propuesto el logro de aprendizaje significativo tomando en cuenta que es lo que necesitan los niños desarrollar y aprender desde el centro educativo y sus actitudes explorar, experimentar, jugar y crear; construir una imagen positiva de sí mismo; sentirse amados, protegidos y valorados; ser conocidos y auto valorarse como sujeto y como parte de una cultura; participar e interactuar con los otros, con las diferentes culturas y con la naturaleza; aprender en su lengua materna y ser capaces de comunicarse. La manifestación del lenguaje verbal y no verbal: es la adquisición del lenguaje mediante diferentes formas de comunicación propias de su edad. Incremento de vocabulario para satisfacer necesidades, deseos y emociones” (Curriculo de Educacion Inicial , 2014, págs. 12,16,17)

Como podemos ver el currículo se centra en las experiencias que viven las niñas y los niños y por ello, prioriza a estas sobre el contenido. Es un componente fundamental de todo proceso educativo ya que es elaborado a partir de la perspectiva. El currículo ofrece un conjunto de oportunidades de aprendizaje, este instrumento transforma la enseñanza, porque es una guía para el educador o educadora. Asegura que las ideas pedagógicas sean el elemento transformador de la enseñanza. Es valioso, a través de materiales y criterios para llevar a cabo la enseñanza, desarrolla nuevas habilidades relacionándolas con las concepciones del conocimiento y del aprendizaje. El ámbito de manifestación del lenguaje verbal y no verbal, le corresponde aspectos como la adquisición del lenguaje verbal involucrando el incremento de su vocabulario ya que tiene una connotación en la primera infancia, por ello hay que estimular la discriminación auditiva, visual y perceptiva ya que las niñas y niños alcanzan logros fundamentales.

2.10 MARCO LEGAL DE EDUCACIÓN EN ECUADOR

Es importante citar los documentos legales que apoyan a la realización del presente estudio, a fin que este amparo bajo las normas y leyes vigentes en el Ecuador:

Los artículos tomados de la Constitución de la República del Ecuador, del Código de la Niñez y Adolescencia, Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Plan de Desarrollo 2017-2021 mismo que se relacionan con lo concerniente a educación:

“Art. 45 de la constitución de la republica del ecuador textualmente dice. - las niñas, niños y adolescentes gozaran de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.”

“Art. 347, Será responsabilidad del Estado:

1.- Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento.

Art.2.- principios. - la actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

h: interaprendizaje y multiaprendizaje. - se recomienda el interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

El artículo 37 de la LOEI dispone que: “el sistema nacional de educación comprende los tipos, niveles y modalidades educativos, además de las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior”.

Reglamento General de la (LOEI) en el capítulo tercero, en el artículo 27, determina “el nivel de educación inicial consta de dos subniveles: inicial 1 que comprende infantes de hasta tres años de edad, Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad, lo que permite que el diseño curricular se expliciten aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles considerando las diversidades lingüísticas y culturales.

Plan de Desarrollo 2017-2021

Pacto por la niñez y adolescencia: emprende un cambio de este alcance requiere, claramente, de docentes dispuestos a cambiar la metodología de enseñanza en las escuelas y colegios, y la forma de entender su papel en el proceso de aprendizaje; pero también se requiere de padres de familia comprometidos con la educación de sus hijos en todo momento y de un estado de ánimo y flexible que valore a los docentes y fomente una adecuada asignación de recursos. Cuando el estudiante modifica su rol y pasa de ser simple receptor de conocimientos a ser protagonista del proceso de aprendizaje, la educación posibilita el crecimiento individual y el desarrollo social, económico y cultural en su conjunto, en cuanto que la educación se relaciona con la salud, la cultura, la recreación y la actividad física.

Políticas:

En los últimos diez años se han mejorado las condiciones de competitividad sistémica al construir una infraestructura que permite la conectividad (vías, puertos, aeropuertos) como base del desarrollo productivo. A esto se suma una provisión de energía eléctrica que proviene, en su mayor parte, de energías renovables y que abarata los costos de producción, además del desarrollo de una infraestructura tecnológica que permite que cada vez más personas accedan a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y a sus amplios beneficios de información y conocimiento.

Esta infraestructura es la base para El mantenimiento y mejoramiento de la conectividad física tecnológica, los menores costos de producción y el desarrollo de capacidades locales, crean

ventajas competitivas que permitirán un incremento en las exportaciones y la producción de bienes de capital, cada vez con un mayor componente nacional, para generar divisas, mejorar las cuentas del sector externo y mantener la dolarización. Esto, además, se favorece con la inversión y mantenimiento de la infraestructura en minería e hidrocarburos, sectores altamente dinámicos de generación de divisas en tiempos de precios altos de las materias primas.

Flexibilidad. - La educación tendrá una flexibilidad que le permita adecuarse a las diversidades y realidades locales y globales, preservando la identidad nacional y la diversidad cultural, para asumirlas e integrarlas en el concierto educativo nacional, tanto en sus conceptos como en sus contenidos, base científica - tecnológica y modelos de gestión;

Art.3.- Fines de la educación. - Son niveles de la educación:

t. La promoción del desarrollo científico y tecnológico;

El estado tiene las siguientes obligaciones: j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en los procesos educativos, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales;

m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, la diversidad cultural y lingüística;

El estado en todos sus niveles en todos sus niveles de gobierno y en ejercicio concurrente de la gestión de la educación; planificará, organizará, proveerá y optimizará los servicios educativos considerando criterios técnicos, pedagógicos, tecnológicos, culturales, lingüísticos, de compensación de inequidades y territoriales de demanda.

Las atribuciones y deberes de la Autoridad Educativa Nacional son las siguientes:

f. Desarrollar y estimular la investigación científica, pedagógica, tecnológica y de conocimiento ancestrales, en coordinación con otros organismos del estado;

i. Requerir los recursos necesarios para garantizar la provisión del talento humano, recursos materiales, financieros y tecnológicos necesarios para implementar los planes educativos;

art.36.- De la relación con los gobiernos autónomos municipales. - sin perjuicio de lo establecido en la Constitución de la República, las leyes y, en particular, el código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización, son responsabilidades de los gobiernos autónomos municipales, en relación con los centros educativos, las siguientes:

h. Apoyar la provisión de sistemas de acceso a las tecnologías de la información y comunicaciones;

i. Dar mantenimiento de redes de biblioteca, hemerotecas y centros de información, cultura y arte vinculadas con las necesidades del sistema educativo.

Ley orgánica de comunicación: Art.35.- derecho al acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación. - todas las personas tienen derecho acceder, capacitarse y usar las tecnologías de información y comunicación para potenciar el disfrute de sus derechos y oportunidades de desarrollo.

CAPITULO III

3.1 METODOLOGÍA

Esta investigación se basó en un estudio de campo porque se realiza en la vida real en el lugar donde se generan los problemas y fenómenos los cuales son objeto de estudio y también es de carácter bibliográfico puesto que el objeto de estudio es basado en varias bibliografías donde fueron fundamentales para tener conocimiento más amplio sobre la implementación del rincón tecnológico para fortalecer el lenguaje verbal y no verbal para niños de 2 a 3 años, al igual que se utilizó un conjunto de métodos y técnicas.

3.1.1 Tipo de investigación

Dentro de la metodología del presente trabajo se aplicó el método cuantitativo de campo, y bibliográfico. Este enfoque se lo utiliza ya que se extrae descripciones de las observaciones las mismas que se adoptan en modo de entrevistas, registros escritos, encuestas, etc. En esta razón del problema y los objetivos a conseguir con la ejecución y porque se utilizó técnicas cualitativas

para la comprensión y descripción de los hechos, orientándose básicamente a los procesos, al conocimiento de una realidad dinámica y holística, evitando las mediciones y el uso de las técnicas estadísticas y desarrollo bajo el marco de un proyecto de crecimiento.

3.1.2 Métodos

Bibliográfico documental

El trabajo se apoya en el método bibliográfico documental, porque ha sido necesario recurrir a la revisión de libros y otros documentos impresos además el internet como fuentes de consulta, lo cual permitió construir la fundamentación teórica científica del plan, así como la propuesta de una guía con actividades para desarrollar el lenguaje verbal por medio del rincón tecnológico, para niñas y niños de 2 a 3 años del centro de desarrollo infantil “Pomasqui”

Métodos analíticos

Cosiste en descomponer en partes algo complejo en desintegrar una idea en sus partes, para mostrarlas, describirlas, numerarlas y para explicar las causas de los hechos o fenómenos que constituye todo.

Método descriptivo

Es de carácter descriptivo, por cuanto se realizó un diagnóstico sobre la implementación del rincón tecnológico para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en las niñas y niños del centro de desarrollo infantil “Pomasqui”.

El carácter descriptivo de la investigación está dado porque se describen fenómenos que conforman el problema, se determina, predice e identifica las relaciones que existen entre, los estudios en referencia.

Método experimental

Es la aplicación completa de la investigación porque permite establecer con toda claridad el principio de la relación causa-efecto. Consiste en provocar voluntariamente una situación que se requiere estudiar, es decir que modifica o altera voluntariamente la realidad presente. Para ello, controla todas las variables posibles, una de las cuales tiene que ser independiente para poder manejarla a voluntad a fin de comprobar el efecto que se quiere juzgar. En el presente proyecto

la variable independiente es el rincón tecnológico donde se ve el efecto que causó en los niños y niñas de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil “Pomasqui” en el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal.

3.1.3 Técnicas

Esta investigación se basó en la observación de campo porque se realiza en la vida real en el lugar donde se generan los problemas y fenómenos los cuales son objetos de estudio.

3.1.4 Herramientas

Fichas de observación: consiste en observar el fenómeno, tomar información y registrar la para su posterior análisis.

Fichas de cotejo: es un instrumento en el que se registra aspectos del comportamiento al realizar una actividad determinada. Es decir; la presencia o ausencia de un desempeño, que la educadora supone se ha de manifestar en determinado momento del proceso.

Encuesta: el investigador busca recaudar datos de toda la población a través de un cuestionario. Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas con el fin de conocer estados de opinión. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

3.1.5 Población y Muestra

Es el grupo de habitantes que viven en un determinado lugar. Se utilizan para referirse al conjunto de vivienda, de forma similar al término “localidad”.

Es el grupo de habitantes que vive en un área o espacio geográfico. Para la demografía, centrada en el estudio estadístico de las poblaciones humanas, la población es un conjunto renovado en el que entran nuevos individuos por nacimiento o inmigración y salen otros por muerte o emigración. La población total de un territorio o localidad se determina por procedimientos estadísticos y mediante el censo de población. Es decir, la población es un conjunto de personas que habitan en un territorio.

Muestra: (Sabino, 2016), la define como la “parte del todo que llamamos universo y que sirve para representarlo”. Tiene diferentes definiciones según el tipo de estudio que

se esté realizando. Para los estudios cualitativos, no es más que un “subgrupo de la población de la cual se recolecta los datos y debe ser representativo de dicha población”. Para las investigaciones cualitativas, son la “unidad de análisis o conjunto de personas, contextos, eventos o sucesos sobre el (la) cual se recolectan los datos sin que necesariamente sean representativos (a) del universo”.

Este proceso permite ahorrar los recursos, y a la vez obtener resultados parecidos a los que se alcanzarían si se realizase un estudio de toda la población. Las muestras se obtienen con la intención de inferir propiedades de la totalidad de la población, para lo cual deben ser representativas de las mismas. Para cumplir estas características la inclusión de sujetos en la muestra debe seguir una técnica de muestreo. En tales casos, puede obtenerse una información similar a la de un estudio exhaustivo con mayor rapidez y menor coste.

El presente proyecto de titulación: La influencia del rincón tecnológico en el desarrollo del lenguaje verbal de niñas y niños de 2 a 3 años de edad del CDI “POMASQUI” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, barrio Marieta de Veintenilla, periodo mayo a septiembre 2018, se lo aplica la encuesta a las 7 educadoras debido a que pasan en constante contacto con los niños y niñas.

Población del CDI “Pomasqui”

POBLACIÓN	FRECUENCIA
Niños y niñas de 2 a 3 años de edad	35
Educadoras Centro de Desarrollo Infantil “Pomasqui”	7
TOTAL	42

Fuente: CDI “Pomasqui”

Elaborado por: Cortez Valentina

CAPITULO IV

4.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, se presenta los resultados de la encuesta realizada a las educadoras. Para la recolección de datos en primera instancia se realizó la explicación y se brindó el instrumento de llenado de encuestas al personal docente del Centro de Desarrollo Infantil “Pomasqui” el mismo que permitió conocer las actividades que contribuyen para el desarrollo del lenguaje verbal en los niños y niñas de 2 a 3 años. Se presenta los resultados derivados de la aplicación del instrumento citado en el párrafo anterior.

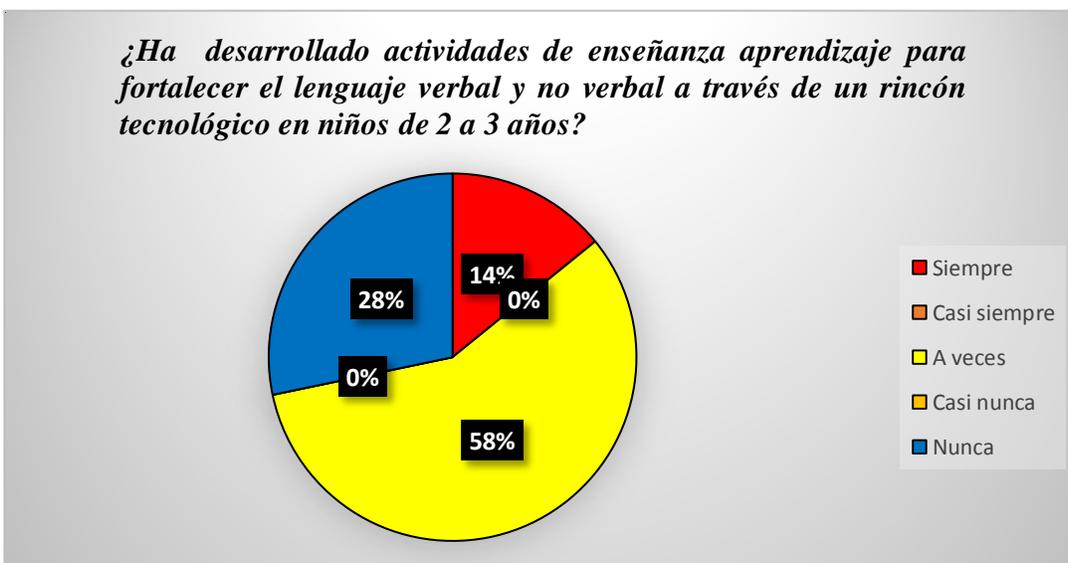
4.1.1. Encuesta aplicada a las educadoras del CDI “Pomasqui”

Tabla 1 ¿Desarrolla actividades de enseñanza aprendizaje para fortalecer el lenguaje verbal y no verbal a través de un rincón tecnológico en niños de 2 a 3 años?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	14%
CASI SIEMPRE	0	0%
A VECES	4	58%
CASI NUNCA	0	0%
NUNCA	2	28%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
 Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 1 Actividades de enseñanza aprendizaje para fortalecer el lenguaje verbal



Fuente: CDI "Pomasqui"
 Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

En la encuesta realizada a las 7 educadoras expresa el 58% que a veces desarrollan actividades de enseñanza aprendizaje por medio de un rincón tecnológico para el desarrollo del lenguaje verbal, mientras que el 28% dice que nunca ha desarrollado y el 14% nos dice que siempre desarrollan.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que las educadoras a veces utilizan actividades de enseñanza aprendizaje con uso de la tecnología.

Tabla 2 ¿Considera usted que el rincón tecnológico es un espacio importante para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 2 Rincón tecnológico espacio importante



Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

Esta muestra se denota que el 100% de las educadoras dicen que si es un espacio importante el rincón tecnológico.

INTERPRETACIÓN: Después de hacer el análisis a esta pregunta se puede considerar que es un espacio muy importante el rincón tecnológico.

Tabla 3 ¿Utiliza usted herramientas tecnológicas para el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y los niños?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	14%
CASI SIEMPRE	0	0%
A VECES	5	72%
CASI NUNCA	1	14%
NUNCA	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 3 Herramientas tecnológicas para el desarrollo del lenguaje verbal



Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

De acuerdo a las educadoras encuestadas dicen el 72% que a veces utilizan herramientas tecnológicas, mientras un 14% dice que siempre y el otro 14 % nos dice que nunca.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar entonces que las educadoras casi no utilizan las herramientas tecnológicas para desarrollar el lenguaje verbal, mientras que hay una igualdad de porcentaje que siempre y casi nunca utiliza.

Tabla 4 ¿Cree que es necesario una guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal por medio de un rincón tecnológico?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 4 Guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal



*Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina*

ANÁLISIS

De acuerdo a esta muestra se puede decir que el 100% de las educadoras cree que es necesaria una guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal por medio de un rincón tecnológico.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar entonces que las educadoras estar de acuerdo con la guía de actividades.

***Tabla 5** ¿ha participado en rincones de aprendizaje donde se utiliza herramientas tecnológicas para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años?*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	14%
CASI SIEMPRE	0	0%
A VECES	3	43%
CASI NUNCA	0	0%
NUNCA	3	43%
TOTAL	7	100%

*Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina*

Gráfico 5 Rincones de aprendizaje con herramientas tecnológicas

¿Ha participado en rincones de aprendizaje donde se utiliza herramientas tecnológicas para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal y no verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años?



Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

De acuerdo a la encuesta realizada a las educadoras el 43% que a veces participan en rincones donde tengan herramientas tecnológicas el otro 43% dice que nunca ha participado y el 14% nos dice que siempre participa.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que al igual que a veces o nunca las educadoras participan en estos rincones.

Tabla 6 ¿Cree usted que es necesario utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	72%
CASI SIEMPRE	2	28%
A VECES	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 6 Necesarias las herramientas tecnológicas

¿Cree usted que es necesario utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años?

■ Siempre

Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

ANALISIS

Después de hacer la encuesta se puede decir que el 72% de las educadoras cree que es necesario utilizar herramientas tecnológicas para desarrollar el lenguaje verbal, mientras el 28% nos dice que casi siempre.

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a esta interpretación puedo decir que las educadoras creen que son necesarias las herramientas tecnológicas.

Tabla 7 ¿Usted conoce actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en niños de 2 a 3 años por medio de un rincón tecnológico?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	72%
NO	2	28%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 7 Actividades para desarrollar el lenguaje verbal



Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

ANALISIS

El 72% de las educadoras dicen que si conocen actividades para desarrollar el lenguaje por medio de la tecnología, el 28% dice que no conoce estas actividades.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que existe una mayoría que si conoce las actividades.

Tabla 8 ¿Le parece favorable un rincón tecnológico para desarrollar el lenguaje verbal mediante actividades donde puedan escuchar las niñas y los niños de 2 a 3 años canciones, sonidos onomatopéyicos y diálogos?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 8 Actividades donde puedan escuchar canciones, sonidos onomatopéyicos y diálogos

¿Le parece favorable un rincón tecnológico para desarrollar el lenguaje verbal mediante actividades donde puedan escuchar las niñas y niños de 2 a 3 años canciones, sonidos onomatopéyicos y diálogos?



■ Si
■ No

Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

El 100% de las educadoras les parece favorable el rincón tecnológico para desarrollar el lenguaje verbal.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que las educadoras si lo encuentran positivo el rincón tecnológico.

Tabla 9 ¿Conoce herramientas tecnológicas que ayuden el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
VARIAS	2	28%
POCAS	5	72%
NINGUNA	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 9 Conoce herramientas tecnológicas



*Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina*

ANÁLISIS

Después de ver este grafico puedo decir que el 72% de las educadoras conocen pocas herramientas tecnológicas para desarrollar el lenguaje y solo un 28% conoce varias.

INTERPRETACIÓN: Se Puede interpretar que son pocas las herramientas tecnológicas que conocen las educadoras y no muchas conocen de estas herramientas.

Tabla 10 ¿Apoyaría usted, la aplicación de la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal a través de un rincón tecnológico para las niñas y niños de 2 a 3 años del Centro Infantil?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

*Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina*

Gráfico 10 Aplicación de la guía de actividades

¿Apoyaría usted, la aplicación de la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal a través de un rincón tecnológico para las niñas y niños de 2 a 3 años del centro infantil?



*Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina*

ANÁLISIS

El 100% de las educadoras apoyaría la aplicación de una guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal a través de un rincón tecnológico.

INTERPRETACIÓN: Se Puede interpretar que las educadoras consideran que si apoyarían la aplicación de esta guía en base al rincón tecnológico para el desarrollo del lenguaje verbal.

5.1 Distribución porcentual según los indicadores de la ficha de cotejo

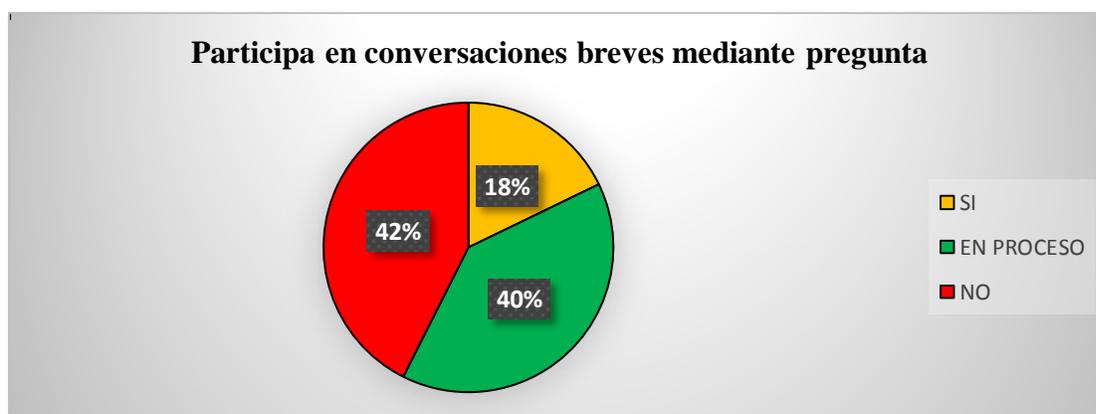
Tabla 11 Participa en conversaciones breves mediante pregunta

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	6	18%
EN PROCESO	14	40%
NO	15	42 %
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 11 Participa en conversaciones breves mediante pregunta



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

La representación gráfica nos muestra que 42% no realiza conversaciones breves mediante preguntas, el 40% se encuentra en proceso y el 18% si lo logra

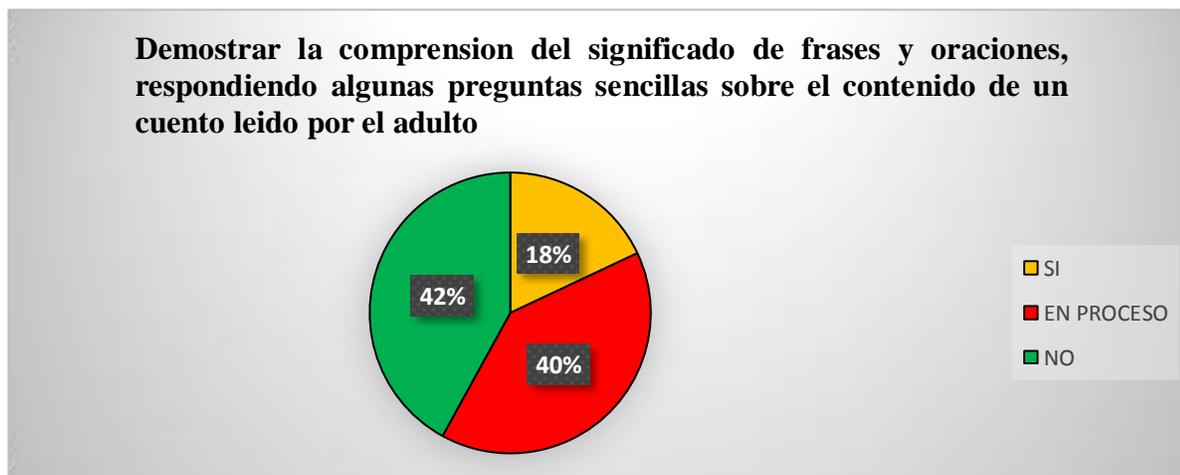
Tabla 12 Demuestra la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto.

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	6	18%
EN PROCESO	14	40%
NO	15	42%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina.

Gráfico 12 Demostrar la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto



Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

De acuerdo al gráfico que observamos el 42% no logra demostrar la comprensión en palabras, frases y responder preguntas sencillas, el 40% se encuentra en proceso y un 18% si lo logra.

Tabla 13 Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento.

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	5	15%
EN PROCESO	14	40%
NO	16	45%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
 Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 13 Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento



Fuente: CDI "Pomasqui"
 Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

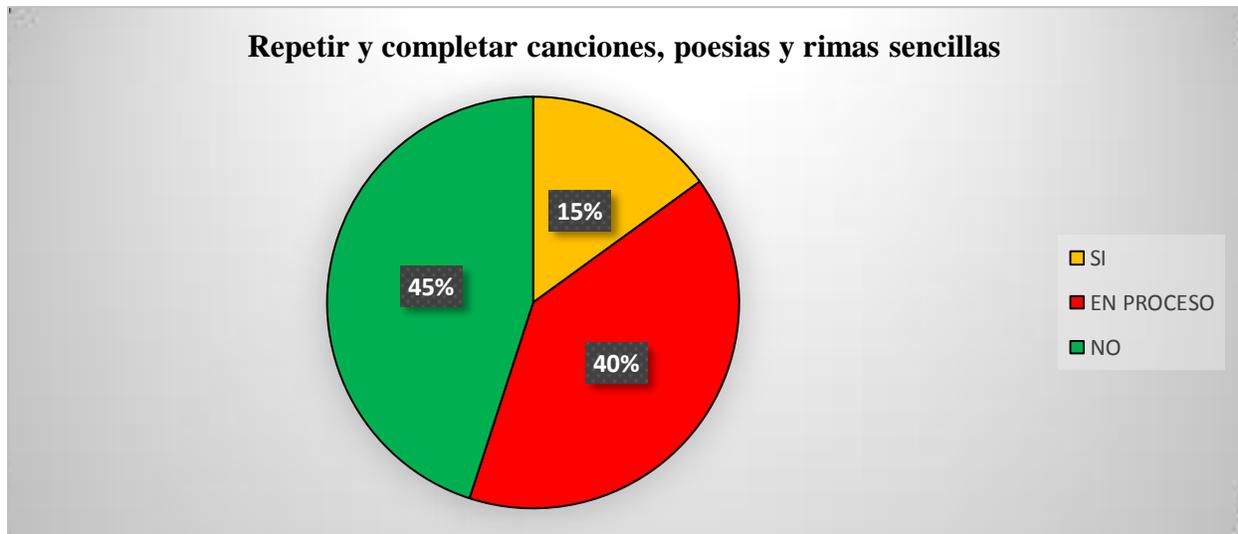
El 45% de los niños y niñas no intenta relatar cuentos narrados por el adulto, en segundo lugar con el 40% se encuentran los niños que están en proceso y el 15 % de los niños y niñas lo logran.

Tabla 14 Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	5	15%
EN PROCESO	14	40%
NO	16	45%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
 Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 14 Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas



Fuente: CDI "Pomasqui"
 Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

Con la representación de este gráfico podemos observar que el 45% de los niños y niñas no logran repetir y completar canciones, rimas y poesías y tan solo una mínima cantidad con el 15% lo logran.

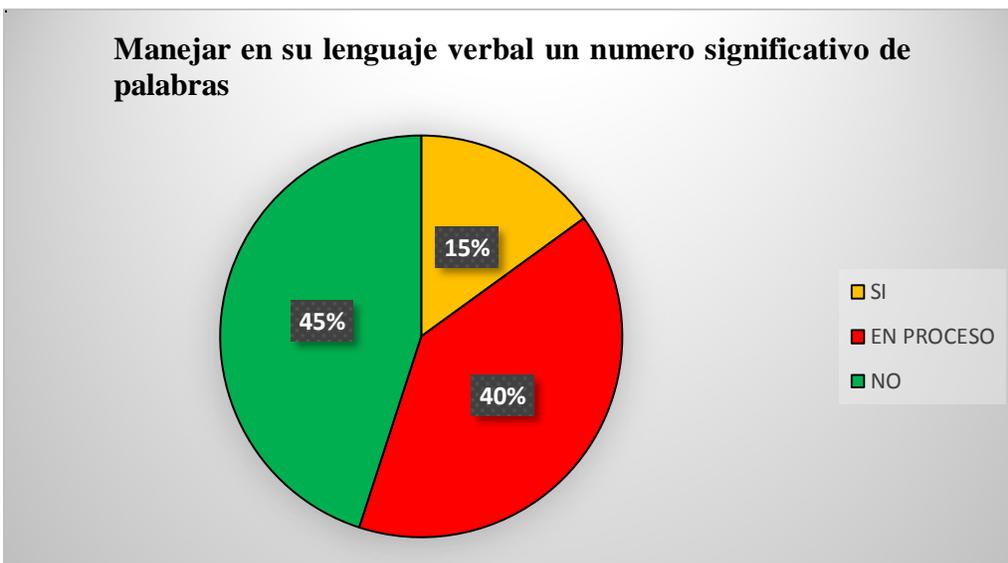
Tabla 15 Maneja en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	5	15%
EN PROCESO	14	40%
NO	16	45%

TOTAL	35	100%
-------	----	------

Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 15 Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras



Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

Podemos observar que la mayoría de los niños y niñas no logran manejar en su lenguaje verbal un número de palabras y la mínima cantidad si lo logra.

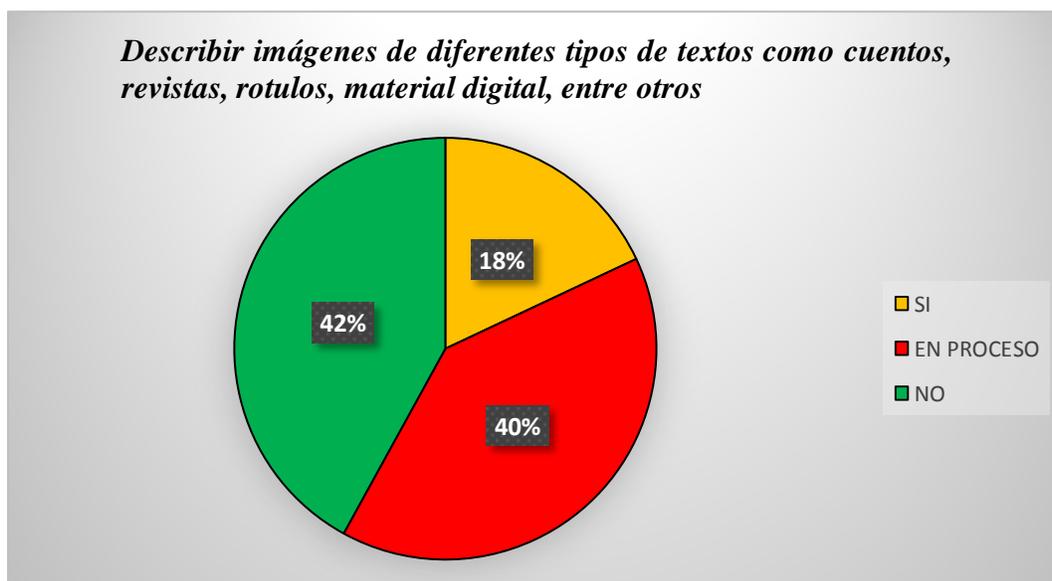
Tabla 16 Describe imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	6	18%

EN PROCESO	14	40%
NO	15	42%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 16 Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros



Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

La información obtenida determina que el 42% de los niños y niñas no logran describir imágenes, y el 18% si lo logra.

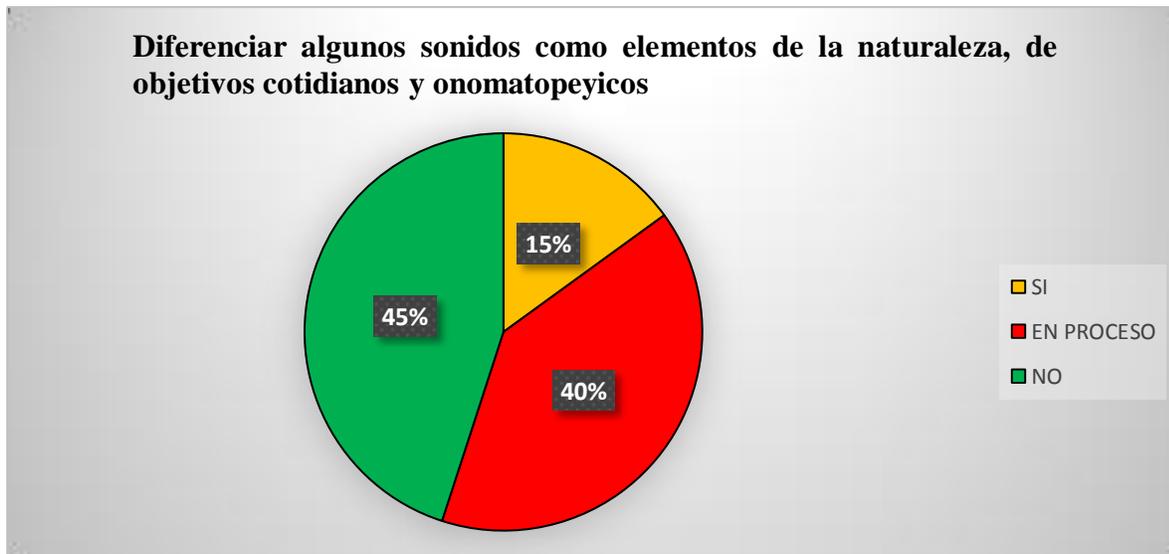
Tabla 17 Diferencia algunos sonidos como elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopéyicos.

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	5	15%
EN PROCESO	14	40%

NO	16	45%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
 Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 17 Diferenciar algunos sonidos como elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopéyicos.



Fuente: CDI "Pomasqui"
 Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

Podemos observar que la mayoría de los niños y niñas no logran diferenciar algunos sonidos y la mínima cantidad si lo logra.

CAPITULO V

PROPUESTA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

Guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal mediante un rincón tecnológico para los niños y niñas de 2 a 3 años de edad en el CDI “Pomasqui”

Autora: Lourdes Valentina Cortez Molina

CI. 1719728071

Tutora: MSc. Lucia Begnini

INDICE

- 1.- JUEGO N°1 POCOYO PIC & SOUND
- 2.- JUEGO N°2 SONIDOS DE LOS ANIMALES DOMÉSTICOS

- 3.- JUEGO N°3 CREAPPCUENTOS
- 4.- JUEGO N°4 MEMORIA SECUENCIAL
- 5.- JUEGO N°5 ACABAMOS LAS FRASES
- 6.- JUEGO N°6 ADIVINA CUAL SUENA
- 7.- JUEGO N°7 LEYENDO JUNTOS
- 8.- JUEGO N°8 CREADOR DE HISTORIA
- 9.- JUEGO N°9 CINE EN LA SALA
- 10.- JUEGO N°10 KARAOKE INFANTIL
- 11.- JUEGO N°11 GRABANDO MI VOZ
- 12.- JUEGO N°12 TOCAR Y CANTAR
- 13.- JUEGO N°13 MI TALKING TOM
- 14.- JUEGO N°14 QUIERO HABLAR CON MI AMIGO
- 15.- JUEGO N°15 JUEGA ADIVINANDO
- 16.- JUEGO N°16 VEN Y CANTA
- 17.- JUEGO N°17 BABAU ¿TE PUEDO PREGUNTAR?
- 18.- JUEGO N°18 CUÉNTAME UN CUENTO
- 19.- JUEGO N°19 PERINOLA
- 20.- JUEGO N°20 LAS CANCIONES DE LA FAMILIA BLU
- 21.- JUEGO N°21 PAKAPAKA
- 22.- MODIFICANDO MI CARA
- 23.- FACE WARP



5.1 DATOS INFORMATIVOS DEL CDI

Nombre de la institución:

CDI "Pomasqui"

Provincia:

Pichincha, ubicado en la parroquia de Pomasqui
Barrio Marieta de Veintimilla.

Zona:

Rural

Cuenta con:

7 educadoras, atiende a 70 niñas y niños.

Coordinadora:

Lic. Inés Arcos



5.1.2. Propuesta

Guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal, mediante un rincón tecnológico para niñas y niños de 2 a 3 años de edad en el cdi “Pomasqui” en la provincia de pichincha, año lectivo 2018.

Introducción

El lenguaje es vital como intermedio en numerosas situaciones de aprendizaje. El docente es la persona indicada para ayudar a estimular o mejorar el lenguaje, ya que el educador atiende dificultades de las niñas y niños y ayuda a estos a desarrollar su lenguaje verbal.

La presente guía será utilizada como orientadora para desarrollar el lenguaje verbal, recopilando varias actividades que serán útiles como referencia inmediata, más frecuentes que se presentan en las salas del Centro Infantil.

5.1.3. OBJETIVO

5.2 Objetivo General

- Fortalecer el lenguaje verbal y no verbal en las niñas y niños de 2 a 3 años de edad a base de una guía de actividades elaborada para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal por medio de un rincón tecnológico.

5.3 Objetivos Específicos

- Orientar a las educadoras en la selección de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal que sea acorde a la edad de los niños y niñas.
- Definir juegos que permitan desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para los niños y niñas de 2 a 3 años de edad.
- Aportar con la creación de juegos que capten la atención de las niñas y niños.



5.1.4. Justificación

Esta propuesta se realizó con la finalidad de considerar o valorar a las actividades para desarrollar el lenguaje verbal mediante un rincón tecnológico en las niñas y niños de 2 a 3 años de edad, a través de juegos con ayuda a las educadoras.

La importancia de la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en las niñas y niños de 2 a 3 años de edad, es trascendental para el desarrollo y crecimiento de los pequeños. Este presente trabajo brinda un aporte científico en el área del desarrollo del lenguaje, ya que ellos adquieren fácilmente una gran cantidad de información y lo hacen desde su propio punto de interés reforzados por la motivación de las educadoras.

Los beneficios de la propuesta serán directamente a los niños y niñas y educadoras del CDI “Pomasqui”, porque tendrán la oportunidad de estimular el lenguaje verbal y no verbal mediante juegos interactivos de una forma dinámica, divertida y moderna.

5.1.5 Rincón tecnológico



El rincón tecnológico es un espacio de organización donde intervienen medios y métodos digitales que permiten a las niñas y niños a desarrollar destrezas y habilidades. Por ser un instrumento lúdico ayuda a los pequeños aprender con nuevas formas de enseñanza.

El organizar bien la ventana del escritorio del computador y la pantalla del celular o la Tablet de forma que puedan pulsar o deslizar sus dedos sobre iconos que le permitan acceder al inicio de un programa como (App, videos, películas, etc.), (paquetes de actividades multimedia), o programas educativos del internet que hayamos escogido.

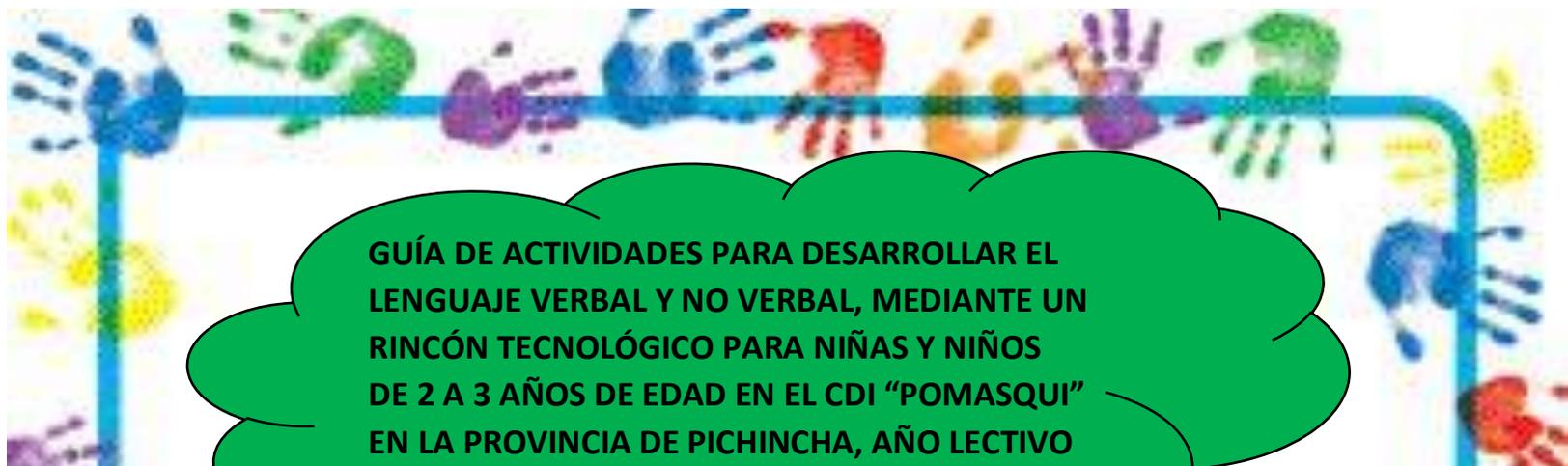
La organización del rincón en la sala permite ir compaginando las diferentes maneras de acceder al rincón a través de los cuales los infantes interactúan para lograr el objetivo propuesto como es el desarrollo del lenguaje verbal en las niñas y niños de 2 a 3 años por medio de actividades utilizando diferentes herramientas tecnológicas.

5.1.6 Recursos con los que cuenta el rincón tecnológico

El rincón tecnológico es un espacio que cuenta:

- ✓ 2 computadoras
- ✓ 2 celulares
- ✓ 1 Tablet
- ✓ 1 proyector
- ✓ 2 metros de tela blanca
- ✓ 2 mesas
- ✓ 3 sillas

Todos estos instrumentos dotados de materiales educativos digitales, especializados para este nivel de educación inicial



GUÍA DE ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL, MEDIANTE UN RINCÓN TECNOLÓGICO PARA NIÑAS Y NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DE EDAD EN EL CDI "POMASQUI" EN LA PROVINCIA DE PICHINCHA, AÑO LECTIVO

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

Expresión Y Comunicación

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

Manifestación del lenguaje verbal y no verbal



OBJETIVOS DE SUBNIVEL I DESARROLLO DEL LENGUAJE

VERBAL

- Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.
- Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.
- Disfruta de las imágenes y gráficos como medio de expresión de lenguaje verbal y no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos

DESTREZAS DE SUBNIVEL I DESARROLLO DEL LENGUAJE

VERBAL

- ✓ Participa en conversaciones breves mediante pregunta
- ✓ Demostrar la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto
- ✓ Intentar relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento
- ✓ Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas
- ✓ Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras
- ✓ Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros
- ✓ Diferenciar algunos sonidos como elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopéyicos

IMPORTANCIA DE LA PROPUESTA

El desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en la edad temprana de 2 a 3 años, a través del rincón tecnológico como espacio que permite herramientas tecnológicas y el juego interactivo ya que por medio de estelas niñas y los niños realizan diferentes actividades de forma divertida y dinámica

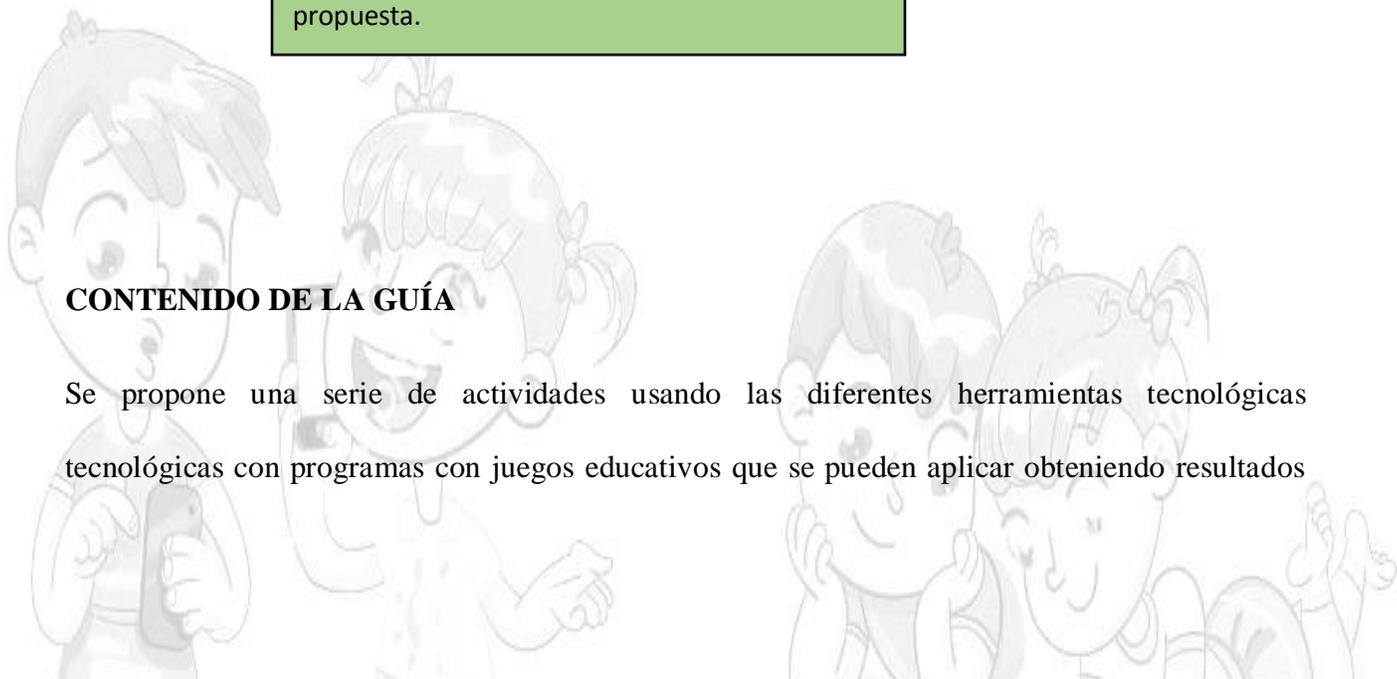
A través de esta investigación y ante la necesidad de atender la dificultad que presentan, las niñas y niños de 2 a 3 años del CDI "Pomasqui" se propone la implementación de un rincón de un rincón tecnológico, a través de una guía de actividades que tienen como objetivo desarrollar el lenguaje verbal y no verbal.

Además, se propone un interés a las educadoras sobre la importancia del desarrollo del lenguaje verbal y no verbal, los beneficios de los equipos tecnológicos con juegos interactivos incorporados para niñas y niños de tempranas edades, con las actividades planteadas en este proyecto aportarían de mejor forma esta propuesta.



CONTENIDO DE LA GUÍA

Se propone una serie de actividades usando las diferentes herramientas tecnológicas tecnológicas con programas con juegos educativos que se pueden aplicar obteniendo resultados



positivos. El propósito fundamental de estas actividades es mejorar el aprendizaje de las niñas y niños en el área del lenguaje verbal y no verbal.

La educadora actúa como mediadora de métodos que van desde juegos interactivos, observar videos, escuchar canciones, repetir frases y canciones, entre otros.

Etapas:

Etapa 1 Preparación

La educadora investiga los intereses de los niños y niñas, para ello prepara variados juegos interactivos que lo permitan determinar.

Fase 2 Observación

La educadora plantea una guía con actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en las niñas y niños de 2 a 3 años edad.

Fase 3 Aplicación

La educadora aplica las actividades de la guía potenciando diversas posibilidades para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en los niños y niñas de 2 a 3 años.

Fase 4 Evaluación

Se evaluará los logros mediante una ficha de cotejo

JUEGO N°1 POCOYO PIC & SOUND

Objetivo: Identificar los sonidos onomatopéyicos de animales y otros objetos del ambiente que lo rodean, así como las ilustraciones para favorecer mejor su asimilación e imitación de sonidos.

Destreza: Diferencia algunos sonidos como los de los elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.

Materiales: Celular, Tablet, computadora, teclado.

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con las niñas y niños.
- Nos sentamos en forma de círculo con los pequeños.
- Se motiva a las niñas y niños con la canción “como hace el...”.
- La educadora explica a los niños que vamos a jugar en la computadora, ella indica a los niños como ingresamos a la aplicación.
- Junta a los niños la educadora ingresa al APP al abrir el juego se despliega en la pantalla la imagen de animales y objetos de su entorno
- Ellos eligen una imagen le dan clic derecho donde se escucha los sonidos onomatopéyicos de objetos del ambiente que los rodea, así ellos relacionan los sonidos con las ilustraciones que observan, los niños y niñas imitan los sonidos que escuchan al jugar con las imágenes.

(Network, 2006) De <https://www.pocoyo.com/apps/onomatopeyas-sonidos-animales>

Indicador de evaluación: Reproduce sonidos sencillos

N° de niñas y niños: 35



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: ESCUCHANDO							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ			
Tiempo Estimado: /15 a 20 minutos				Nombre del CDI: Pomasqui			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños por medio de material digital imiten sonidos onomatopéyicos.							
Elemento Integrador: canción: “como hace el...”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.	Diferencia algunos sonidos como los de los elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.	Imita sonidos que provienen de objetos, juguetes, elementos y animales de la naturaleza.		Canción del libro de colores Dialogo Celular	Los niños y las niñas imitan sonidos onomatopéyicos al tocar las imágenes que observan en la aplicación 
					INICIO Canción: “como hace el...”		
					DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> Nos dirigimos con los niños al rincón tecnológico. Nos sentamos en la computadora con el grupo de niños la educadora abre la aplicación de pocoyo donde se escucha sonido onomatopéyicos. Las niñas y niños repiten los sonidos emitidos por la aplicación. 		
					CIERRE <ul style="list-style-type: none"> Se repite el juego las niñas y niños ingresan a la aplicación solos con la guía de la imagen de pocoyo. 		

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°2 SONIDOS DE LOS ANIMALES DOMÉSTICOS

Objetivo: Incrementar paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.

Destreza: Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.

Materiales: Celular, Tablet, computadora, teclado.

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- Nos sentamos en el rincón tecnológico en forma de círculo con las niñas y niños.
- Se motiva a los niños y niñas con la canción “como hace el...”.
- La educadora explica a las niñas y niños que el día de hoy vamos a jugar con la computadora.
- Con la ayuda de la educadora auxiliar, ella se queda con el resto de las niñas y niños.
- Los niños pasan de 3 en 3, a usar las computadoras del rincón tecnológico.
- Junto a la educadora ingresan a la aplicación, donde los niños y niñas deberán ir pulsando sobre los animales para escuchar el nombre de los animales y los sonidos que emite cada uno de ellos.
- Los pequeños al escuchar los sonidos ellos imitan como hacen cada uno de los animales domésticos, al pulsar sobre el animal y repetir el nombre la aplicación emite un puntaje. Con este juego las niñas y niños amplían su vocabulario y relacionan cada imagen con su palabra

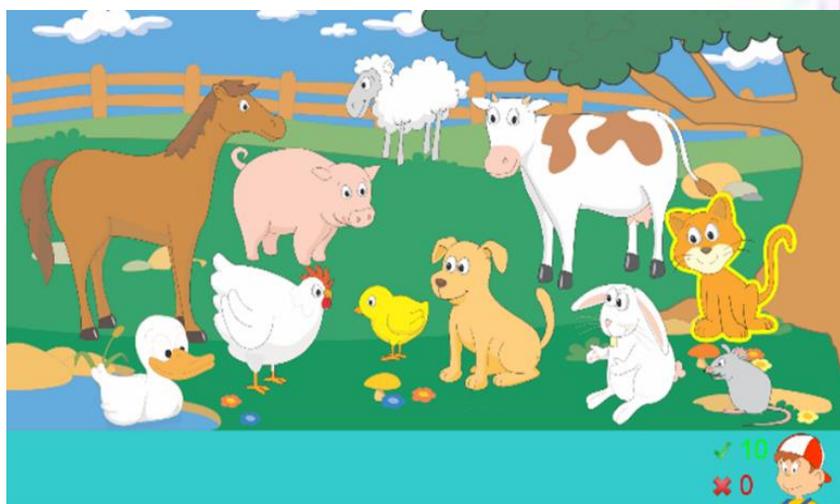
(Multimedia, 1998) De <http://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/juego-animales-domesticos.html>

Indicador de evaluación: repite palabras al observar la imagen y decir el nombre del objeto.

N° de niñas y niños: 33



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: ESCUCHA MI NIÑO							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ			
Tiempo Estimado: /15 a 20 minutos				Nombre del CDI: Pomasqui			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños por medio de la aplicación las niñas y niños repiten el nombre de los animales de la imagen.							
Elemento Integrador: canción: “como hace el...”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.	Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.	Repite oraciones que escucha pronunciando correctamente las palabras.		Canción del libro de colores Dialogo Computadora Mouse Teclado	Los niños y las niñas repiten el nombre de los animales al observar la imagen de la aplicación. 
					INICIO		
					Canción: “como hace el...”		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> En el rincón tecnológico al entrar al escritorio de la computadora los niños y niñas al ingresar a la aplicación ellos dan clic en la imagen. Luego la operadora de la aplicación dice el nombre del animal, ellos repiten el nombre. 		
CIERRE							
				<ul style="list-style-type: none"> La educadora pregunta con ayuda de la aplicación sin que esta tenga sonido ¿Cómo se llama este animal? 			

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°3 CREAPPCUENTOS

Objetivo: Describir verbalmente cuentos en material digital.

Destreza: Intentar relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observa, sin necesariamente seguir la secuencia del cuento.

Materiales: computador, mouse, teclado

Tiempo: 15 a 20 minutos.

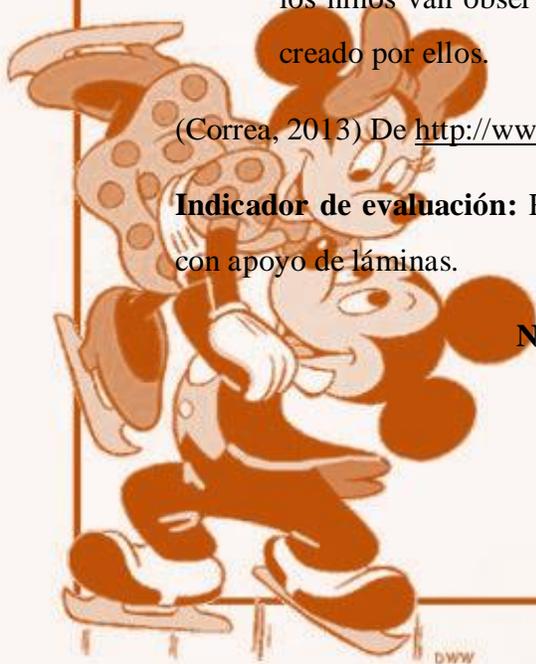
Metodología:

- Nos dirigimos con las niñas y niños al rincón tecnológico.
- nos sentamos en las colchonetas con las niñas y niños.
- se motiva a las niñas y niños con el cuento “el niño que escuchaba”.
- se explica que vamos a jugar en la computadora, la educadora abre la aplicación y explica cómo vamos a jugar.
- Al ingresar aplicación esta permite a los niños crear cuentos de una manera sencilla convirtiéndolos en autores de aventuras.
- Al abrir la aplicación se despliegan las imágenes de los personajes e ilustraciones donde los niños escogen los personajes, estos personajes se mueven al darles clic, a medida que los niños van observando los personajes ellos van nombrando que hace cada personaje creado por ellos.

(Correa, 2013) De <http://www.creappcuentos.com/>

Indicador de evaluación: Realiza narraciones de cuento que incluyen tres o cuatro acciones y con apoyo de láminas.

N° de niñas y niños: 33



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: ME GUSTA CONTAR							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ			
Tiempo Estimado: /15 a 20 minutos				Nombre del CDI: Pomasqui			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños relaten cuento al utilizar los objetos de la pantalla inventándose ellos mismo su cuento.							
Elemento Integrador: cuento: “El niño que escuchaba”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.	Intentar relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observa, sin necesariamente seguir la secuencia del cuento.	Realiza narraciones de cuento que incluyen tres o cuatro acciones y con apoyo de láminas.		Cuento Dialogo Computador Mouse Teclado	Los niños y las niñas relatan cuentos al ir utilizando las imágenes de los personajes y objetos en la APP . 
					INICIO		
					Cuento: “El niño que escuchaba”		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> En el computador con ayuda de la educadora ellos abren el APP, y eligen la imagen que van a utilizar a medida que ellos eligen el objeto para la imagen ellos van diciendo que está realizando el personaje en el cuento. 		
CIERRE							
<ul style="list-style-type: none"> La educadora abre la aplicación y conversa con los niños sobre el cuento que crearon. 							

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°4 MEMORIA SECUENCIAL

Objetivo: Repetir y completar la secuencia de dos y tres palabras.

Destreza: Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.

Materiales: computador, mouse

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- Nos dirigimos con las niñas y niños al rincón tecnológico.
- Nos sentamos en forma de círculo con los pequeños.
- La educadora motiva a las niñas y niños con la rima María cha cha.
- Explica a las niñas y niños que vamos a realizar al jugar en la computadora.
- Los niños y niñas se sientan frente a computador de 3 en 3, con la ayuda de la educadora auxiliar que ayuda con el resto de infantes.
- Buscamos en juego en la página de YouTube
- El juego del canal educativo de la doctora Eugenia Romero consiste en que los niños y las niñas trabajen la memoria secuencial auditiva de palabras, las niñas y los niños deben repetir la palabra o palabras que escuche. Se empieza por una palabra, se incrementa la dificultad con una secuencia de dos y tres palabras

(Romero) De <https://www.youtube.com/watch?v=cbgM9BYWT9E>

Indicador de evaluación: Repite palabras incrementando la secuencia con más de dos palabras.

N° de niñas y niños: 33



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: REPITE CONMIGO								
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ				
Tiempo Estimado: /15 a 20 minutos				Nombre del CDI: Pomasqui				
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños al observar las imágenes repitan las palabras incrementado su dificultad con dos o más palabras.								
Elemento Integrador: rima: María cha, cha								
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar	
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.	Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.	Repite oraciones que escucha pronunciando correctamente las palabras.		Rima Dialogo Computador Mouse	Los niños y las niñas aumenta en su lenguaje palabras nuevas al escuchar en el juego de palabras del canal de youtube. 	
					INICIO			
					Rima: María cha, cha			
					DESARROLLO			
					<ul style="list-style-type: none"> Al ingresar las niñas y niños a la página del YouTube en el canal de Eugenia Romero las niñas y niños repiten la palabra que escuchan. Luego sigue el juego, pero se incrementa con dos o tres palabras al observar las imágenes que se despliega en la pantalla mediante el juego. 			
CIERRE								
		<ul style="list-style-type: none"> Seguimos con el juego, la educadora da clic y para el juego para que ellos nombren las palabras que observan. 						

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°5 ACABAMOS LAS FRASES

Objetivo: Estructurar progresivamente oraciones, para comunicarse, uso del lenguaje verbal.

Destreza: Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.

Materiales: Computador, mouse

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- En el rincón tecnológico nos sentamos con las niñas y los niños.
- motivamos a las niñas y niños con la rima María cha cha .
- luego la educadora explica a los pequeños que vamos a jugar en la computadora.
- los niños se sientan frente al computador de 3 en 3 con la ayuda de la educadora auxiliar.
- Este juego educativo de la doctora Eugenia Romero nos permite trabajar el razonamiento verbal, los pequeños deben completar la frase con la palabra adecuada observando la imagen en la pantalla y nombrar el objeto visualizado

(Romero) De <https://www.youtube.com/watch?v=ABNgbYjPk8k>

Indicador de evaluación: Repite oraciones que escucha pronunciando correctamente las palabras.

N° de niñas y niños: 30



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: QUE VA							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ			
Tiempo Estimado: /15 a 20 minutos				Nombre del CDI: Pomasqui			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños al observar las imágenes completa la palabra para lograr completar la frase de ilustración.							
Elemento Integrador: rima: María cha, cha							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.	Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.	Repite oraciones que escucha pronunciando correctamente e las palabras.		Rima Dialogo Computador Mouse	Los niños y las niñas completan la frase al observar la imagen . 
					INICIO		
					Rima: María cha, cha		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> Al ingresar las niñas y niños a la página del YouTube en el canal de Eugenia Romero las niñas y niños completan frase observando las imágenes. Ellos nombran el objeto por ejemplo la manzana esta... en el refrigerador. 		
					CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> Al dar clic y pausar el video las niñas y niños completa la frase con la imagen que observan en la pantalla. 							

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°6 ADIVINA CUAL SUENA

Objetivo: Escuchar sonidos onomatopéyicos y adivinar el nombre del objeto.

Destreza: Diferencia algunos sonidos como los de los elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.

Materiales: Computador, mouse

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con los pequeños.
- Nos sentamos junto a los niños y niñas en el piso en colchonetas.
- La educadora motiva a las niñas y niños con canción “caminando por el camino yo ví”.
- Se explica a los niños y niñas que vamos a jugar en el computador.
- Los niños pasan a sentarse frente al computador de tres en tres.
- La educadora auxiliar nos ayuda con el resto de niños.
- Este juego de la doctora Eugenia Romero permite a las niñas y niños aprender a diferenciar los sonidos onomatopéyicos y el vocabulario de algunos animales, naturaleza y objetos de su entorno
- Se presenta tres imágenes a los infantes, ellos deben señalar en la pantalla cuál de los tres puede hacer un sonido, pasamos la siguiente imagen y los niños y niñas pueden ver la solución y escuche el sonido que hacen. Se repite el juego y los niños adivinan cual suena, pero con el audio apagado del juego.

(Romero) De <https://www.youtube.com/watch?v=ABNgbYjPk8k>

Indicador de evaluación: Imita sonidos que provienen de objetos, juguetes, elementos y animales de la naturaleza.

N° de niñas y niños: 33



Uso del rincón tecnológico:



El Blog de los Maestros de **AUDICIÓN y LENGUAJE**
Eugenia Romero

ADIVINA CUÁL HACE SONIDO



Fuente: CDI "Pomasqui"



Experiencia de Aprendizaje: CUAL SUENA							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ			
Tiempo Estimado: /15 a 20 minutos				Nombre del CDI: Pomasqui			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en q los niños y niñas reconozcan que objeto hace ruido para así imitar sonidos onomatopéyicos.							
Elemento Integrador: canción: “caminando por el camino yo vi”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.	Diferencia algunos sonidos como los de los elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.	Imita sonidos que provienen de objetos, juguetes, elementos y animales de la naturaleza.		Canción Dialogo Aplicación Computadora	Los niños y las niñas nombran cual objeto hacen ruido al señalar la imagen en la pantalla. 
					INICIO		
					Canción: “caminado por el camino yo vi”		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> En la pantalla de la computadora en el video se presenta 3 imágenes al tocar una de ellas hace ruido. Luego se vuelve a presentar las mismas imágenes las niñas y niños tienen que señalar con el mouse cuál de ellas hacia ruido. 		
					CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> La educadora presenta de nuevo el juego, los niños adivinan cual hace ruido sin escuchar el sonido del objeto. 							

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°7 LEYENDO JUNTOS

Objetivo: Demostrar interés por los audios cuentos, disfrutando de la lectura.

Destreza: Disfruta de la lectura de cuentos narrados por el adulto, pidiendo que le repitan los de mayor agrado

Materiales: Computador, mouse

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico nos sentamos en forma de círculo.
- Se motiva a los pequeños a escuchar el cuento “el niño que no le gustaba leer”.
- Se explica a las niñas y niños que vamos a usar la computadora para leer un cuento.
- Los pequeños junto a la educadora ingresan a la aplicación eligen un cuento, luego eligen la opción leyendo juntos donde la operadora lee el cuento, luego se elige la opción lo leo yo donde la educadora lee el cuento.
- Con esta aplicación del programa educativo Plaza Sésamo las niñas y los niños al abrir el programa en el computador, al darle play en el icono del libro empieza a contar el cuento, con darle clic en la flecha pasa a la siguiente página donde sigue la secuencia del cuento y los niños van escuchando la narración y observando las imágenes. .

(Workshop, 1972) De <https://sesamo.com/juegos>

Indicador de evaluación: Demuestra interés por los cuentos narrados por el adulto.

N° de niñas y niños: 33





Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"



Experiencia de Aprendizaje: LÉEME EL CUENTO							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ			
Tiempo Estimado: /15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que los niños y niñas disfruten de la lectura por medio de audio cuentos.							
Elemento Integrador: cuento: : “el niño que no le gustaba leer”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Disfruta de las imágenes y gráficos como medio de expresión de lenguaje verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.	Disfruta de la lectura de cuentos narrados por el adulto, pidiendo que le repitan los de mayor agrado.	Demuestra interés por los cuentos narrados por el adulto.		Canción Dialogo Computador Mouse APP	Los niños y las niñas disfrutan al escuchar el cuento narrado por la operadora de la aplicación. 
					INICIO		
					Cuento: “el niño que no le gustaba leer”		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> Al ingresar a la aplicación del programa plaza sésamo encontramos el APP leyendo juntos. Abrimos la aplicación se despliega una página como un libro donde va leyendo las páginas con escenas de un cuento al dar clic en siguiente pasa de página. 		
					CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> Las niñas y niños dan clic en el icono leer solos y la operadora empieza a narrar el cuento 							

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°8 CREADOR DE HISTORIA

Objetivo: Describir verbalmente cuentos en material digital.

Destreza: Intentar relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observa, sin necesariamente seguir la secuencia del cuento.

Materiales: Computador, mouse

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con los pequeños.
- Nos sentamos en las colchonetas junto a ellos.
- Motivamos a las niñas y niños con el cuento mi luna.
- La educadora explica que vamos hacer en la computadora.
- Los niños pasan a sentarse de 3 en 3 con la ayuda de la educadora auxiliar.
- Este juego de la aplicación de la serie de Plaza Sésamo les permite a las niñas y niños crear un cuento utilizando imágenes que aparecen en la aplicación, ellos eligen los objetos que van a utilizar con dar un clic en cada uno de ellos para crear el cuento, a medida que la operadora va dando indicaciones, al pasar de página van eligiendo más opciones ellos van narrando el cuento con los objetos elegidos en la aplicación con ayuda de la educadora.

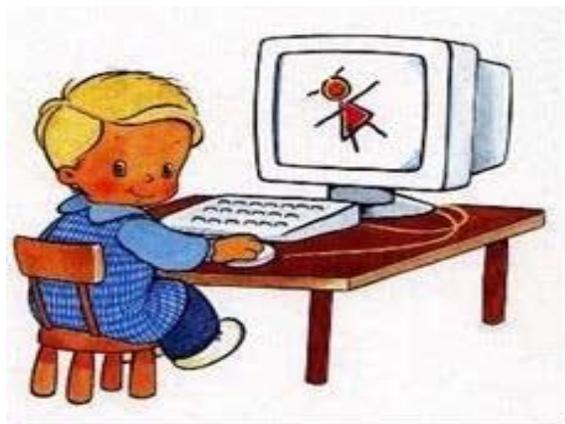
(Workshop, 1972) De <https://sesamo.com/juegos>

Indicador de evaluación: Realiza narraciones de cuento que incluyen tres o cuatro acciones y con apoyo de láminas.

N° de niñas y niños: 33



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"



Experiencia de Aprendizaje: CREANDO							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.			
Tiempo Estimado: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI.			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños relaten cuento al utilizar los objetos de la pantalla inventándose ellos mismo su cuento.							
Elemento Integrador: cuento: “Mi Luna”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.	Intentar relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observa, sin necesariamente seguir la secuencia del cuento.	Realiza narraciones de cuento que incluyen tres o cuatro acciones y con apoyo de láminas.		Cuento	Los niños y las niñas al observar las imágenes en la aplicación ellos crean y narran su propio cuento. 
					INICIO	Dialogo	
					Cuento: “Mi Luna”	Rincón tecnológico	
					DESARROLLO	App	
					<ul style="list-style-type: none"> Nos dirigimos al rincón tecnológico En la computadora nos ingresamos junto con las niñas y niños al icono de la aplicación de plaza sésamo donde este juego permite a los pequeños utilizar objetos para crear su propio cuento. 	Computadora	
CIERRE	Mouse						
				<ul style="list-style-type: none"> La educadora deja que las niñas y niños utilicen solos la aplicación ella observa todo el tiempo. 			

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°9 CINE EN LA SALA

Objetivo: Responder a preguntas sencillas, al observar las escenas de una película.

Destreza: Participa en conversaciones breves mediante preguntas.

Materiales: proyector, computador, parlante

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con las niñas y niños.
- Nos sentamos en forma de círculo junto a las niñas y niños.
- Motivamos las niñas y niños con la canción “pregúntame”
- Se explica a las niñas y niños que vamos a ver una película por medio de una pantalla gigante se explica que material usamos.
- Con la tela blanca colocada en la pared el proyecto y la computadora observamos la película junto a los niños y niñas.
- a medida que los niños van observando las escenas de la película la educadora pregunta ¿Cómo se llama ese personaje? ¿Qué paso?, etc
- los niños contestan las preguntas que realiza la educadora con motivo de la película.

Indicador de evaluación: Realiza preguntas y da respuestas sencillas.

N° de niñas y niños: 30



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"



Fuente: CDI "Pomasqui"



Fuente: CDI "Pomasqui"



Experiencia de Aprendizaje: VEN AL CINE							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ			
Tiempo Estimado: / 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: Niña María.			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños den respuestas y preguntas sencillas al observar una película educativa							
Elemento Integrador: canción: “Pregúntame”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.	Participa en conversaciones breves mediante preguntas.	Realiza preguntas y da respuestas sencillas.		Canción Dialogo Rincón tecnológico Película educativa Colchonetas	Los niños y las niñas responden a preguntas sencillas mientras observan la película. 
					INICIO		
					Canción: “pregúntame”		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> • En el rincón tecnológico proyectamos la película con la ayuda de la tela blanca en la pared y el proyector. • Los niños y niñas se sientan cómodos en las colchonetas a observar la película educativa. • A medida que van pasando las escenas la educadora realiza las siguientes preguntas ¿Qué personaje es? ¿Qué paso? 		
CIERRE							
				<ul style="list-style-type: none"> • Después de la película la educadora pide a los niños y niñas si le podrían contar que observaron en la película. 			

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°10 KARAOKE INFANTIL

Objetivo: Repetir y completar canciones.

Destreza: Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas

Materiales: proyector, computador, parlante, micrófono, tela blanca

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con las niñas y niños.
- Nos sentamos en las colchonetas junto a los niños.
- La educadora motiva a los pequeños a cantar la canción “ven y canta, ven y canta”.
- Se conversa con los niños la actividad que vamos a realizar.
- Con la computadora conectada al proyector y el parlante se abre la página del karaoke infantil, se entrega el micrófono al niño o niña que desea cantar, el pequeño repite la canción infantil, así los infantes realizan expresiones verbales acompañadas de ritmos de canciones.

Indicador de evaluación: Memoriza y canta canciones con los

N° de niñas y niños: 30



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: CANTA CANTA ALICIA							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.			
Tiempo Estimado: /Fecha: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños van a desarrollar su lenguaje al repetir y completar canciones sencillas.							
Elemento Integrador: canción: “ven y canta, ven y canta”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.	Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.	Memoriza y canta canciones cortas.		Canción Dialogo Computadora Proyector Rincón tecnológico	Las niñas y niños al cantar en el karaoke repiten y aprenden canciones desarrollando su vocabulario. 
					INICIO		
					Canción : “ven y canta, ven y canta”		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> En el rincón tecnológico los niños y niñas tendrán instalado el karaoke con música infantil a través del proyector. La educadora motiva a los niños a dar un clic en la computadora para así abrir la página del karaoke, la educadora inicia cantando. Se entrega a cada niño y niña que desee cantar para así motivar a sus amigos. Ellos cantan la canción que elijan. 		
					CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> Continuamos con el juego, se pregunta a los pequeños quien desea cantar y cada uno participa con una canción. 							

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°11 GRABANDO MI VOZ

Objetivo: Participa en conversaciones breves mediante preguntas

Destreza: Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.

Materiales: celular

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- Nos sentamos en el rincón tecnológico en forma de círculo con los pequeños.
- Motivamos a los niños y niñas a jugar la dinámica ¿Quién es?
- La educadora dialoga con los niños sobre la actividad que vamos a realizar.
- La docente presenta el teléfono celular a los infantes les enseña el programa para grabar la voz como debe utilizarlo
- Dice a los infantes que vamos a jugar a grabarnos la voz, ella empieza a realizar preguntas sencillas para motivar a los niños hablar y poder grabar la voz, luego hace escuchar la grabación a las niñas y niños.

Indicador de evaluación: Pronuncia frases de más de dos palabras en juegos con otros niños y niñas.

N° de niñas y niños: 35

Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: GRABANDO, GRABANDO							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.			
Tiempo Estimado: /Fecha: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI.			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que los niños desarrollen en su lenguaje verbal mayor números de frases y palabras.							
Elemento Integrador: dinámica ¿Quién es?							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.	Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.	Pronuncias frases de más de dos palabras en juegos con otros niños y niñas.		Dinámica	Las niñas y niños aumentan en su lenguaje verbal palabras y frases al pronunciar en el grabador de voz llamándoles la atención.
					INICIO	Rincón tecnológico	
					Dinámica: ¿quién es?	Celular	
					DESARROLLO	Dialogo	
					<ul style="list-style-type: none"> Nos dirigimos al rincón tecnológico, vamos a utilizar el celular, se pide a los niños con la ayuda de la educadora ingresar al icono de grabador de voz. La educadora anima a los niños hablar mediante conversa y así grabar su voz. Al llamarles la atención los niños van a perder la timidez de hablar. 		
					CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> La educadora motiva a los niños a ingresar al icono de grabador de voz y se escucha junto con todos los niños las voces grabadas de ellos. 							



Elaborado por: Cortez Valentina



JUEGO N°12 TOCAR Y CANTAR

Objetivo: Demostrar expresiones verbales, que acompañen el ritmo de canciones y melodías.

Destreza: Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.

Materiales: Celular

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con los pequeños.
- Nos sentamos en forma de círculo junto a ellos.
- La educadora motiva a los niños y niñas a cantar la canción “ven y canta, ven y canta”.
- La educadora conversa con los infantes que actividad vamos a realizar.
- Al abrir esta aplicación permite a las niñas y niños a componer sus propias canciones al dar clic en la imagen de los instrumentos, estos serán utilizados para acompañar su melodía.
- Al utilizar el grabador de voz motiva a los niños a cantar.
- Se toca con los dedos los iconos de radio frecuencia este permite causar efectos en sus canciones.
- tiene más de mil sonidos y 10 instrumentos musicales.

(Guardian, 2006) De <https://itunes.apple.com/es/app/toc-and-roll/id792034886?mt=8>

Indicador de evaluación: Memoriza y canta canciones cortas.

N° de niñas y niños: 35

Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: SIGO CANTANDO											
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.							
Tiempo Estimado: /Fecha: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUIL.							
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños se motiven hablar al grabar su voz con la aplicación de manera original.											
Elemento Integrador: canción: “ven y canta, ven y canta”											
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar				
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.	Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.	Memoriza y canta canciones cortas.		Canción	Las niñas y niños repiten canciones al motivarse al usar el APP de grabador e voz con instrumentos musicales y efectos de voz.				
					INICIO			Rincón tecnológico			
					Canción : “ven y canta, ven y canta”				Celular		
					DESARROLLO					Dialogo	
					<ul style="list-style-type: none"> • Una vez que estamos en el rincón tecnológico, utilizamos la herramienta que es el celular. • Utilizamos la aplicación para grabar canciones y mezclar con varios instrumentos de la aplicación. • Los niños y niñas se ingresan a la aplicación y empiezan a cantar para grabar su voz y mezclar con los instrumentos del APP 						App
					CIERRE						
<ul style="list-style-type: none"> • juego de libre en la aplicación observado por la educadora 											



Elaborado por: Cortez Valentina



JUEGO N°13 MI TALKING TOM

Objetivo: Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.

Destreza: Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.

Materiales: celular

Tiempo: 15 a 20 minutos.

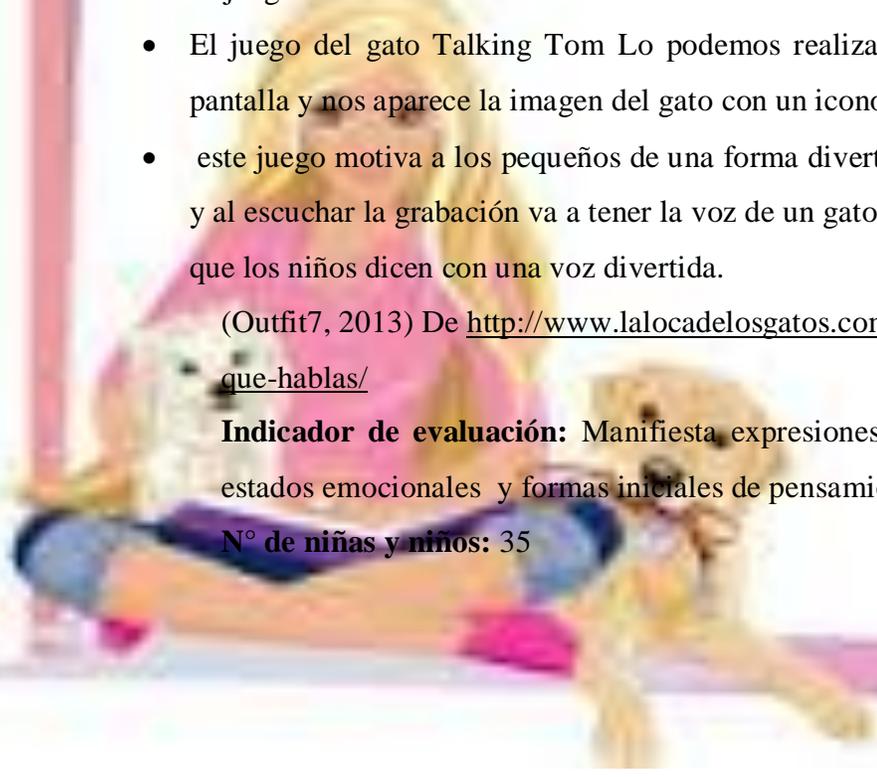
Metodología:

- en el rincón tecnológico los pequeños se sientan en las colchonetas.
- La educadora motiva a las niñas y niños a repetir la poesía “del cielo”.
- Se dialoga con las niñas y niños sobre que vamos a jugar.
- Abrimos la aplicación de Talking Tom junto a los infantes.
- El juego lo realizamos con los niños de uno en uno con la ayuda de la educadora auxiliar.
- El juego del gato Talking Tom Lo podemos realizar con las niñas y niños al tocar la pantalla y nos aparece la imagen del gato con un icono de grabador de voz.
- este juego motiva a los pequeños de una forma divertida hablar para poder grabar su voz y al escuchar la grabación va a tener la voz de un gato, el gato de la pantalla repite todo lo que los niños dicen con una voz divertida.

(Outfit7, 2013) De <http://www.lalocadelosgatos.com/talking-tom-el-gato-que-repite-lo-que-hablas/>

Indicador de evaluación: Manifiesta expresiones verbales que comuniquen deseos, estados emocionales y formas iniciales de pensamiento.

N° de niñas y niños: 35



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: SOY DIVERTIDO							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.			
Tiempo Estimado: /Fecha: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI.			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños incrementen en su vocabulario mayor número de palabras al grabar su voz con la aplicación de una manera divertida.							
Elemento Integrador: poesía: “ del cielo “							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.	Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.	Manifiesta expresiones verbales que comuniquen deseos, estados emocionales y formas iniciales de pensamiento.		Poesía	Al utilizar la aplicación las niñas y niños expresan sus ideas he incrementan su vocabulario al grabar su voz de una forma divertida. 
					INICIO	Celular	
					Poesía: “del cielo”	Rincón tecnológico	
					DESARROLLO	Dialogo	
					<ul style="list-style-type: none"> al ingresar a la aplicación del gato Tom los pequeños, graban su voz expresando sus emociones y estados. Al pulsar el botón grabar voz en la aplicación, ellos graban su voz pero de una forma divertida ya que se escucha la voz con efecto de gato. 	App	
					CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> Junto a las niñas y niños se escucha las grabaciones en el APP de cada uno de ellos. 							

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°14 QUIERO HABLAR CON MI AMIGO

Objetivo: Dialogar con otros niñas y niños en juegos.

Destreza: Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.

Materiales: Celular

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con las niñas y niños.
- Nos sentamos en forma de círculo con ellos.
- La educadora motiva a los pequeños a cantar la canción “la llamada”.
- La educadora explica el juego a los infantes.
- El juego consiste en que las niñas y niños van a realizar una video llamada.
- Se lo realiza con el celular con la ayuda de la educadora.
- Al tener los celulares chicos los niños con la docente buscan el numero en los contactos luego tocan el icono de cámara de video (video llamada) donde los niños y niñas pueden dialogar al verse por la pantalla del celular es un juego muy divertido para desarrollar su lenguaje verbal.

Indicador de evaluación: Dialoga con otros niños y niñas en juegos.

N° de niñas y niños: 35

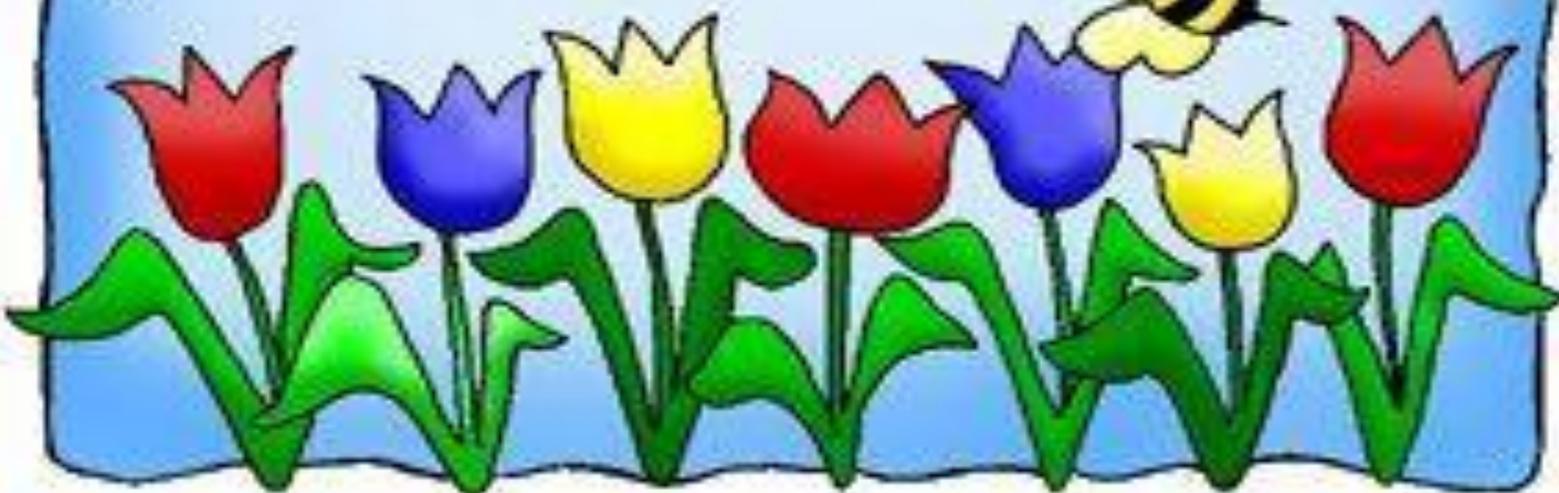


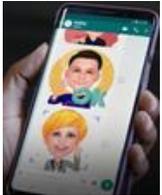


Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"



Experiencia de Aprendizaje: ILÁMAME							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.			
Tiempo Estimado: /Fecha: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI.			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños aumentan en su lenguaje verbal palabras.							
Elemento Integrador: canción: “la llamada”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.	Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.	Dialoga con otros niños y niñas en juegos.		Canción Rincón tecnológico Celulares Dialogo	Al realizar la video llamada los niños y niñas dialogan entre ellos manejando palabras significativas en su lenguaje verbal. 
					INICIO		
					Canción : “la llamada”		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> En el rincón tecnológico los niños y niñas utilizan los celulares con la ayuda de la educadora van a marcar el número de celular y a elegir la opción de video llamada. Al observar en la pantalla ellos se van a ver y van a conversar con su amigo con ayuda de la motivación de la educadora. 		
					CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> Las niñas y niños van a realizar con la educadora una video llamada en general con los grupos de dos salas. 							

Elaborado por: Cortez Valentina



JUEGO N°15 JUEGA ADIVINANDO

Objetivo: Describir imágenes de material digital al realizar el juego de palabras.

Destreza: Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

Materiales: Computadora, mouse

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- En el rincón tecnológico nos sentamos con los niños y niñas en forma de círculo.
- Se motiva a las niñas y niños con las adivinanzas “adivina, adivinador”.
- Explicamos a los pequeños que actividad vamos a realizar.
- Los niños utilizan el rincón de 3 en 3 con la ayuda de la educadora auxiliar.
- Al ingresar a la pantalla en el icono del juego de adivinanzas las niñas y niños con dar un clic abren el programa con ayuda de la educadora.
- el video empieza a realizar preguntas sobre cuál es el objeto que nombra haciéndolo en forma de pregunta. Al darle clic derecho el video se detiene la educadora pregunta a los niños y niñas ¿Qué es? Ellos responden
- al dar otro clic derecho el video sigue y da la respuesta la educadora dice si adivinaron o no.

(FelizInfancia, 2017) De <https://www.youtube.com/watch?v=UJxrezS4vzM>

Indicador de evaluación: Describe oralmente cuentos, revistas, rótulos, material digital, laminas, dibujos mediante frases sencillas.

N° de niñas y niños: 35



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: ADIVINANDO							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.			
Tiempo Estimado: /Fecha: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje consiste en que las niñas y niños al observar las imágenes ellos van adivinar que objeto es incrementando su vocabulario.							
Elemento Integrador: adivinanza: “adivina, adivinador”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.	Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.	Describe oralmente cuentos, revistas, rótulos, material digital, laminas, dibujos mediante frases sencillas.		Adivinanza	Las niñas y niños al observar las imágenes nombra que objeto es dando sus descripciones.
					INICIO	Computadora	
					Adivinanza: “adivina adivinador”	Rincón tecnológico	
					DESARROLLO	Canal de YouTube	
					<ul style="list-style-type: none"> Al ingresar a la aplicación en la computadora se despliega al dar clic objetos y la operadora del juego describe el objeto al observar la imagen los niños dan el nombre del objeto o fruta. Se vuelve a repetir el juego los niños captan la imagen al observar anteriormente y adivinan que cosa es. 		
CIERRE							
					<ul style="list-style-type: none"> La educadora presenta imágenes en la computadora con cada objeto que se presentó la educadora pregunta a los niños ¿Qué es? 		



Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°16 VEN Y CANTA

Objetivo: Ampliar su vocabulario desarrollando su memoria y ejercita su fonética.

Destreza: Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.

Materiales: Celular, computadora, Tablet

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Metodología:

- En el rincón tecnológico los niños y niñas nos sentamos junto a las niñas y niños.
- La educadora motiva a los pequeños con el mix del payaso plim plim.
- Se dialoga con los infantes sobre la actividad que vamos a realizar.
- Esta actividad la trabajamos de forma grupal.
- En el escritorio de la computadora, en el celular o la Tablet no debe faltar canciones infantiles.
- Las niñas y niños con ayuda de la educadora al ingresar al icono de música infantil con dar un clic los niños escuchan las canciones y cantan intentando seguir el ritmo este juego les permite a los pequeños el desarrollo intelectual del habla. Las canciones del 🎵 Plim Plim 🎵 de la aplicación de youtube son nuevas y divertidas.

(Pino, 2011) De <https://www.youtube.com/watch?v=mFub5FC-Kc8>

Indicador de evaluación: Canta cuando escucha una canción que le guste.

N° de niñas y niños: 28

Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: ME GUSTA CANTAR							
Grupo de edad: 12 a 18 meses				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.			
Tiempo Estimado: /Fecha: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI.			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños repiten y completan canciones que escuchen siguiendo el ritmo.							
Elemento Integrador: canción: mix payaso plim, plim							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.	Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.	Canta cuando escucha una canción que le guste.		Canción Rincon tecnológico Tablet Celular Computadora	Las niñas y niños repitan y cantan canciones cortas y sencilla al escuchar.
					INICIO		
					Canción : mix del payaso plim, plim		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> al ingresar al celular, computadora o Tablet al tener descargada música los niños y niñas observan el icono de música e ingresan a la página. Al escuchar las canciones los pequeños empiezan a cantar canciones cortas siguiendo el ritmo. 		
					CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> Las niñas y niños se dirigen al computador y abren el icono de música ellos cantan la canción de su gusto. 							

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°17 BABAU ¿TE PUEDO PREGUNTAR?

Objetivo: Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.

Destreza: Participa en conversaciones breves mediante preguntas

Materiales: Computadora, celular, tablet

Tiempo: 15 a 20 minutos.

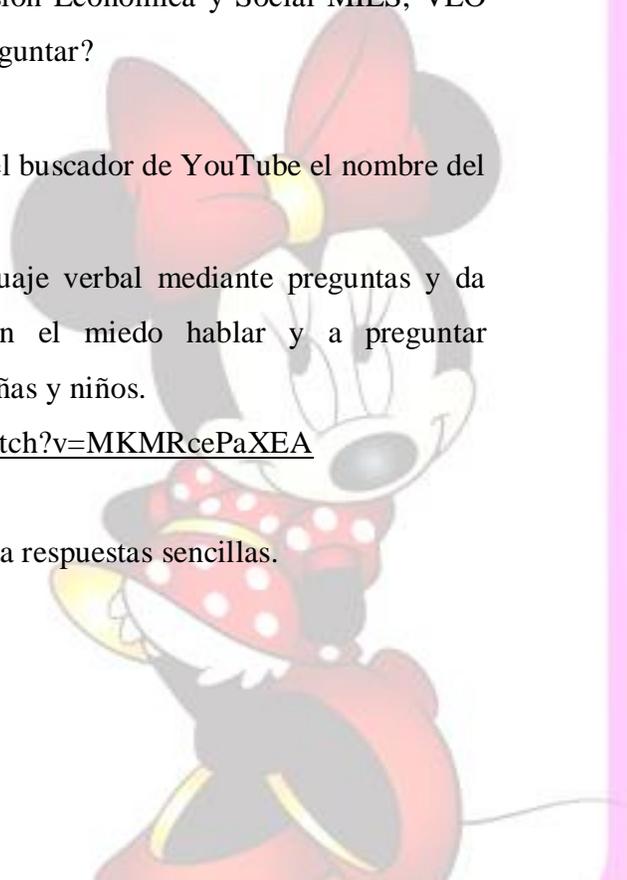
Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con las niñas y niños.
- La educadora motiva a los pequeños con la canción “pregúntame”.
- Se explica a los pequeños la actividad que vamos a realizar.
- Trabajos de manera grupal esta actividad.
- El Programa impartido por el Ministerio de Inclusión Económica y Social MIES, VEO VEO tiene el micro programa Babau ¿Te puedo preguntar?
- Lo podemos observar en el canal de YouTube.
- Al ingresar a la aplicación con dar un clic y poner el buscador de YouTube el nombre del programa.
- Ayuda a los niños y niñas a desarrollar su lenguaje verbal mediante preguntas y da respuestas sencillas, donde los infantes pierden el miedo hablar y a preguntar estableciendo conversaciones con adultos y otras niñas y niños.

((MIES), 2013) De <https://www.youtube.com/watch?v=MKMRcePaXEA>

Indicador de evaluación: Realiza preguntas y da respuestas sencillas.

N° de niñas y niños: 30



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"



Experiencia de Aprendizaje: ME PREGUNTAS								
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.				
Tiempo Estimado: /Fecha: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI.				
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños observen y realicen preguntas y den repuestas sencillas a niños y niñas y adultos de su entorno.								
Elemento Integrador: canción: “pregúntame”								
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar	
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.	Participa en conversaciones breves mediante preguntas.	Realiza preguntas y da respuestas sencillas.		Canción	Los niños y niñas al observar el programa van a realizar preguntas y dar respuestas sencillas. 	
					INICIO			Computadora
					Canción: “pregúntame”			Rincón tecnológico
								Dialogo
					DESARROLLO			Programa
					<ul style="list-style-type: none"> En el rincón tecnológico nos dirigimos con los niños y niñas a la computadora, nos ingresamos al YouTube donde buscamos el programa veo veo Babau ¿te puedo preguntar? Los niños observan el programa donde hacen preguntas, la educadora realiza preguntas acerca de lo que está observando animando a los niños a dar respuestas. 			
CIERRE								
<ul style="list-style-type: none"> La educadora inicia con la dinámica Babau ¿te puedo pregunta? poniendo el nombre de cada niño, realiza preguntas sencillas. 								

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°18 CUÉNTAME UN CUENTO

Objetivo: Disfrutar de las imágenes y gráficos como medio de expresión de lenguaje verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.

Destreza: Disfruta de la lectura de cuentos narrados por el adulto, pidiendo que le repitan los de su mayor agrado.

Materiales: Computadora

Tiempo: 15 a 20 minutos

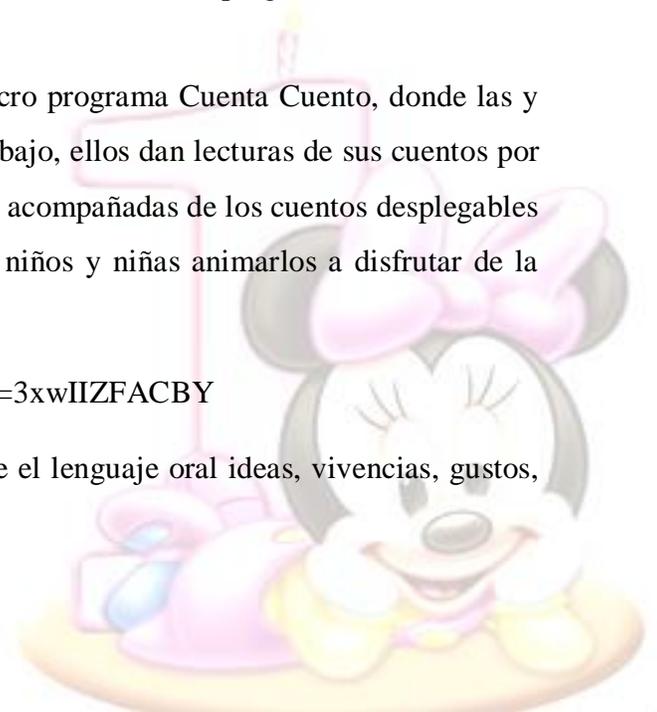
Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con los pequeños
- Nos sentamos de manera circular con las niñas y niños.
- La educadora motiva a las niñas y niños con el cuento “el caracol”.
- Se explica a las niñas y niños la actividad que vamos a realizar.
- Al ingresar a la aplicación de youtube colocamos el nombre del programa en el buscador de youtube.
- El programa del CLUB VEO VEO tiene el micro programa Cuenta Cuento, donde las y los escritos de muchos cuentos presentan su trabajo, ellos dan lecturas de sus cuentos por medio de imágenes poniendo mucha animación acompañadas de los cuentos desplegados y sus imágenes en ellos, donde motivan a los niños y niñas animarlos a disfrutar de la lectura.

((MIES), 2013) De <https://www.youtube.com/watch?v=3xwIIZFACBY>

Indicador de evaluación: Manifiesta mediante el lenguaje oral ideas, vivencias, gustos, emociones al escuchar un cuento.

N° de niñas y niños: 30



Uso del rincón tecnológico:

Fuente: CDI "Pomasqui"



Experiencia de Aprendizaje: ME GUSTA EL CUENTO							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.			
Tiempo Estimado: /Fecha: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI.			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños disfruten de la lectura de cuentos a través de cuentos desplegables con imágenes motivando a la lectura a los pequeños.							
Elemento Integrador: cuento: “un caracol”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Disfruta de las imágenes y gráficos como medio de expresión de lenguaje verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.	Disfruta de la lectura de cuentos narrados por el adulto, pidiendo que le repitan los de su mayor agrado.	Manifiesta mediante el lenguaje oral ideas, vivencias, gustos, emociones al escuchar un cuento.		Cuento Rincón tecnológico Computadora Dialogo	Las niñas y niños al escuchar cuentos narrados por el adulto comprende palabras, frases y disfruta de la lectura.
					INICIO		
					Cuento: ¿un caracol?		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> Nos ingresamos en la computadora al programa veo veo en los videos de cuenta cuento donde los niños y niñas van a escuchar cuentos por medio de imágenes narrados por adultos. Las niñas y niños a medida que van narrando los cuentos que escuchan manifiestan agrado, desagrado y piden que le repitan el cuento. 		
CIERRE							
					<ul style="list-style-type: none"> Se repita la actividad, pero esta vez escuchamos otro cuento del programa. 		



Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°19 PERINOLA

Objetivo: Describir oralmente imágenes vistas a través de material digital.

Destreza: Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras

Material: Computadora

Tiempo: 15 a 20 minutos

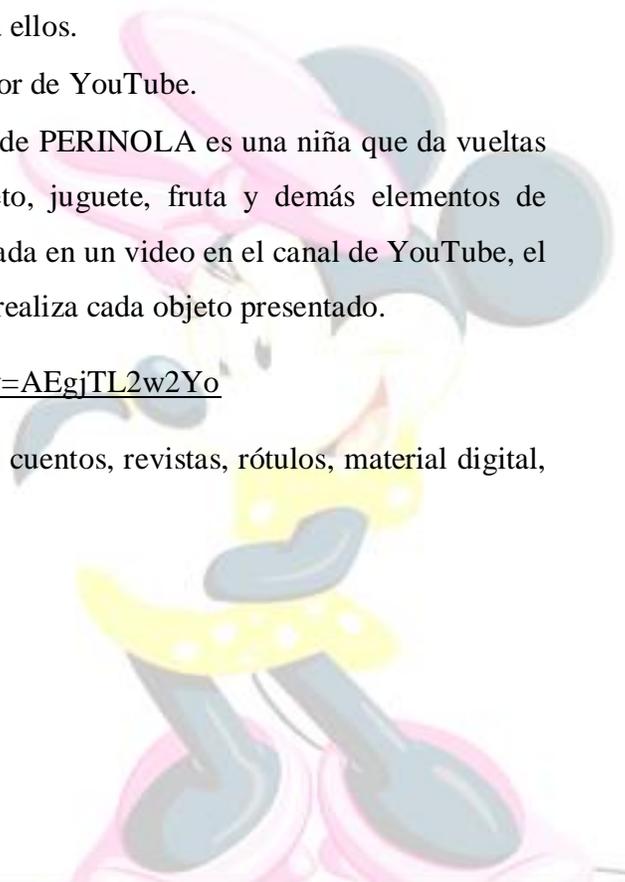
Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con las niñas y niños.
- Nos sentamos de manera de círculo junto a ellos.
- Motivamos con la adivinanza “adivina, adivinador”.
- La educadora explica a los pequeños la actividad que vamos a realizar.
- Se trabaja con los infantes de 3 en 3 con la ayuda de la educadora auxiliar.
- Ingresamos a la aplicación de YouTube junto a ellos.
- Ponemos el nombre del programa en el buscador de YouTube.
- El programa VEO VEO presenta el programa de PERINOLA es una niña que da vueltas al momento de nombrar la imagen del objeto, juguete, fruta y demás elementos de nuestro entorno de la vida cotidiana es presentada en un video en el canal de YouTube, el programa también nos indica las acciones que realiza cada objeto presentado.

((MIES), 2013) De <https://www.youtube.com/watch?v=AEgjTL2w2Yo>

Indicador de evaluación: Describe oralmente cuentos, revistas, rótulos, material digital, laminas, dibujos mediante frases sencillas.

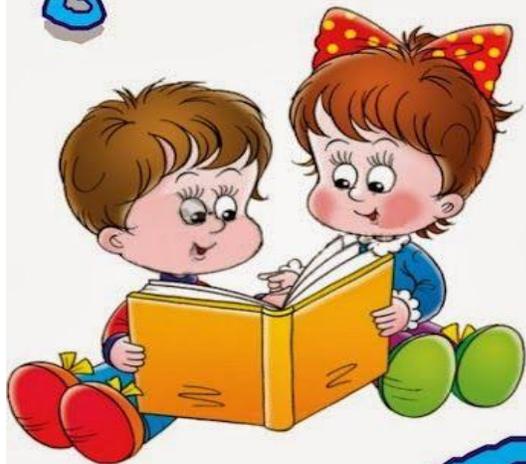
N° de niñas y niños: 30



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"



Experiencia de Aprendizaje: ¿QUÉ ES?							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.			
Tiempo Estimado: /Fecha: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI.			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños aumenten palabras en su lenguaje verbal a través de la observación de imágenes.							
Elemento Integrador: adivinanza: adivina, adivinador							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.	Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras	Describe oralmente cuentos, revistas, rótulos, material digital, laminas, dibujos mediante frases sencillas.		Canción Rincón tecnológico Computadora Programa dialogo	Las niñas y niños nombran cada objeto que observan en la pantalla mediante el programa de perinola. 
					INICIO		
					Adivinanza: “adivina, adivinador”		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> En el rincón tecnológico, en la herramienta tecnológica como lo es la computadora, nos ingresamos a la página de YouTube en el programa veo veo y observamos junto con ello a perinola. Los niños observan y escuchan cada objeto que va nombrando y la acción que realiza. 		
CIERRE							
<ul style="list-style-type: none"> Luego de observar el programa la educadora vuelve a poner el programa pero sin audio, la educadora pregunta ¿Qué cosa es? 							

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°20 LAS CANCIONES DE LA FAMILIA BLU

Objetivo: Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.

Destreza: Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.

Materiales: Proyector, Computadora, micrófono

Tiempo: 15 a 20 minutos

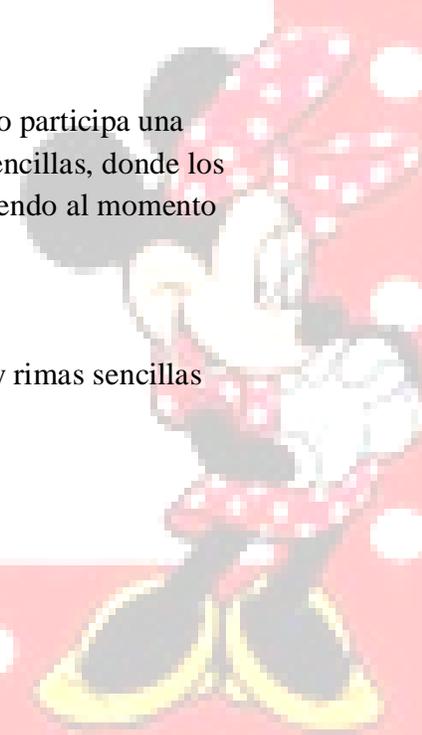
Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con las niñas y niños.
- Nos sentamos de manera de círculo junto a ellos.
- Motivamos con la adivinanza “adivina, adivinador”.
- La educadora explica a los pequeños la actividad que vamos a realizar.
- Se trabaja con los infantes de 3 en 3 con la ayuda de la educadora auxiliar.
- Ingresamos a la aplicación de YouTube junto a ellos.
- Ponemos el nombre del programa en el buscador de YouTube.
- Es un programa en el canal de YouTube de la programación de veo veo participa una familia ellos presentan canciones con las vocales formando palabras sencillas, donde los niños incrementan su vocabulario escuchando nuevas palabras y repitiendo al momento de cantarlas, así ampliando el desarrollo de su lenguaje verbal.

((MIES), 2013) De <https://www.youtube.com/watch?v=klGK7ehiDPg>

Indicador de evaluación: Escucha con atención canciones, poesías, y rimas sencillas mediante imágenes.

N° de niñas y niños: 30



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"



Experiencia de Aprendizaje: QUÉ LINDO CANTAR							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.			
Tiempo Estimado: /15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI.			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños repiten canciones con rimas acompañadas de imágenes.							
Elemento Integrador: canción: “ven y canta”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.	Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.	Escucha con atención canciones, poesías, y rimas sencillas mediante imágenes.		Canción	Los niños y las niñas incrementan su vocabulario al escuchar y seguir canciones con rimas. 
					INICIO	Rincón tecnológico	
					Canción: “ven y canta”	Programa	
					DESARROLLO	Celular	
					<ul style="list-style-type: none"> En el rincón tecnológico por medio del celular en el canal de YouTube los pequeños ingresan al video con ayuda de la educadora. Encontramos el programa de la familia blu donde los niños escuchan canciones y repiten están canciones inician con las vocales formando palabras. 	Dialogo	
CIERRE							
					<ul style="list-style-type: none"> La educadora hace escuchar las canciones varias veces, luego pide a los niños que la repitan sin oírla en el programa. 		

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°21 PAKAPAKA

Objetivo: Disfrutar de las imágenes y gráficos como medio de expresión del lenguaje verbal.

Destreza: Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

Materiales: Proyector, computadora, tela blanca

Tiempo: 15 a 20 minutos

Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con las niñas y niños.
- Nos sentamos de manera de círculo junto a ellos.
- Motivamos con la adivinanza “adivina, adivinador”.
- La educadora explica a los pequeños la actividad que vamos a realizar.
- Se trabaja con los infantes de 3 en 3 con la ayuda de la educadora auxiliar.
- Ingresamos a la aplicación de YouTube junto a ellos.
- Ponemos el nombre del programa en el buscador de YouTube.
- El programa del canal de YouTube con el programa educa de nombre PAKA PAKA (minimalitos) este video nos enseña a escuchar palabras del diario vivir en los centros infantiles. El programa trata de unos animalitos de la granja y salvajes que ingresan a un centro infantil donde conversan, cantan, expresan emociones, sentimientos de forma verbal, a la educadora ellos le realizan preguntas. Con este programa los pequeños van aprender palabras de la vida cotidiana.

((MIES), 2013) De <https://www.youtube.com/watch?v=5IJfddQww98>

Indicador de evaluación: Menciona las actividades que realiza diariamente de forma secuencial.

N° de niñas y niños: 35

Uso del rincón tecnológico:

Fuente: CDI "Pomasqui"



Experiencia de Aprendizaje: MI DÍA							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ.			
Tiempo Estimado: /Fecha: 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: POMASQUI.			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: consiste en que las niñas y niños hablen sobre actividades que realizan en la vida cotidiana por medio de imágenes.							
Elemento Integrador: canción: “minimalitos”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente.	Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.	Menciona las actividades que realiza diariamente de forma secuencial.		Canción Rincón tecnológico Computadora Dialogo Programa	Los niños y las niñas nombran actividades que realizan en la vida cotidiana por medio de imágenes. 
					INICIO		
					Canción : “minimalitos”		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> Nos ingresamos a la aplicación del YouTube, encontramos los videos del programa animalitos. Luego escuchamos, el programa con palabras, frase y oraciones que realizan los niños en los centros infantiles, palabras de la vida cotidiana. 		
CIERRE							
					<ul style="list-style-type: none"> La educadora pregunta a las niñas y niños ¿Dónde están los amigos? ¿ustedes también hacen eso? ¿Qué hacemos en el centro infantil? 		

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°22 MODIFICANDO MI CARA

Objetivo: Disfruta de las imágenes y gráficos como medio de expresión de lenguaje no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.

Destreza: Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

Materiales: Tablet

Tiempo: 15 a 20 minutos

Metodología:

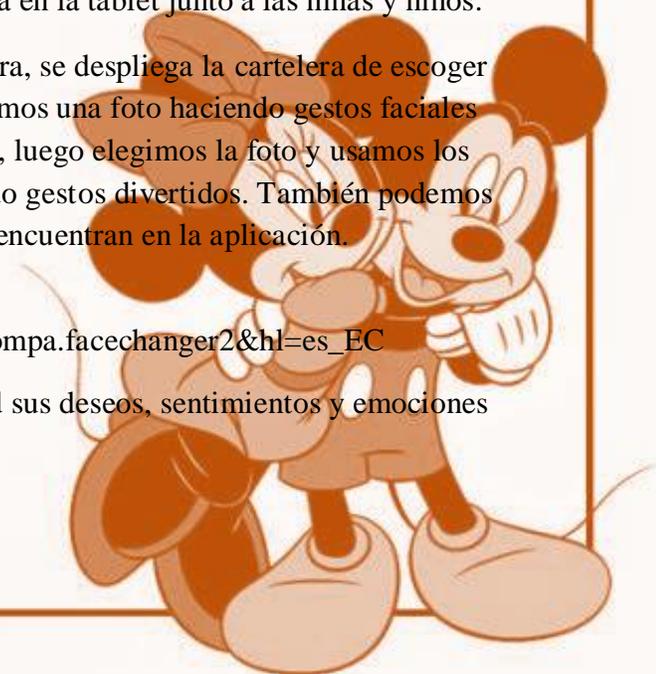
- Nos dirigimos al rincón tecnológico con las niñas y niños.
- Nos sentamos de manera de círculo junto a ellos.
- Motivamos con la adivinanza “adivina, adivinador”.
- La educadora explica a los pequeños la actividad que vamos a realizar.
- Se trabaja de manera grupal con los niños de cada sala.
- Ingresamos a la aplicación de play store descargada en la tablet junto a las niñas y niños.
- Damos clic en el juego video de modificador de cara, se despliega la cartelera de escoger o tomar una foto, escogemos tomar una foto, tomamos una foto haciendo gestos faciales las niñas y niños, el gesto que ellos deseen realizar, luego elegimos la foto y usamos los stickers divertidos para modificar las fotos haciendo gestos divertidos. También podemos grabar la voz con la elección de personajes que se encuentran en la aplicación.

(Improvements, 2018)

De https://play.google.com/store/apps/details?id=com.scoompa.facechanger2&hl=es_EC

Indicador de evaluación: Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados. .

N° de niñas y niños: 30



Uso del rincón tecnológico:



Fuente:

CDI

“Pomasqui”



Experiencia de Aprendizaje: MI CARITA IMITADORA							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ			
Tiempo Estimado 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: "Pomasqui"			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: La experiencia consiste en que las niñas y los niños comuniquen sus deseos de manera no verbal.							
Elemento Integrador: canción "adivina, adivinador"							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Disfruta de las imágenes y gráficos como medio de expresión de lenguaje no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.	Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros	Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados.		Canción Rincón tecnológico Dialogo Tablet	Los niños y las niñas imitaran diferentes estados de ánimo.
					INICIO		
					Canción "adivina, adivinador"		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> • nos sentamos con las niñas y niños en un círculo. • Explicamos a las niñas y niños que vamos a jugar con la Tablet en el rincón tecnológico. • Jugamos con la aplicación de cambiar la cara con los gestos. • Los niños realizaran los gestos que a ellos les gustes para tomar la foto y elegir los stikers divertidos. 		
					CIERRE		
Seguimos jugando con las niñas y niños con la aplicación.							

Elaborado por: Cortez Valentina

JUEGO N°23 FACE WARP

Objetivo: Disfruta de las imágenes y gráficos como medio de expresión de lenguaje no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.

Destreza: Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

Materiales: Tablet

Tiempo: 15 a 20 minutos

Metodología:

- Nos dirigimos al rincón tecnológico con las niñas y niños.
- Nos sentamos de manera de círculo junto a ellos.
- Motivamos con la adivinanza “adivina, adivinador”.
- La educadora explica a los pequeños la actividad que vamos a realizar.
- Se trabaja de manera grupal con los niños de cada sala.
- Ingresamos a la aplicación de play store descargada en la Tablet junto a las niñas y niños.
- Damos clic en el juego face warp , ponemos la Tablet frente a la cara de las niñas y niños, luego la educadora pide a las niñas y niños que hagan una mueca utilizando gestos faciales, estos gestos son acompañados de divertidas deformaciones de la cara que contiene la aplicación, mientras una niña o niño hace los gestos, los demás observan los gestos de los pequeños que están jugando. Hay diferentes formas de deformaciones de cara acompañadas de gestos.
- (Improvements, 2018)
Dehttps://play.google.com/store/apps/details?id=com.scompa.facechanger2&hl=es_EC

Indicador de evaluación: comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados. .

N° de niñas y niños: 30



Uso del rincón tecnológico:



Fuente: CDI "Pomasqui"

Experiencia de Aprendizaje: MI CARITA IMITADORA							
Grupo de edad: 2 a 3 años				Nombre de la Educadora: LOURDES CORTEZ			
Tiempo Estimado 15 a 20 minutos				Nombre del CDI: “Pomasqui”			
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: La experiencia consiste en que las niñas y los niños comuniquen sus deseos de manera no verbal.							
Elemento Integrador: canción “adivina, adivinador”							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	Disfruta de las imágenes y gráficos como medio de expresión de lenguaje no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.	Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros	Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados.		Canción Rincón tecnológico Dialogo Tablet	Los niños y las niñas imitaran diferentes estados de ánimo.
					INICIO		
					Canción “adivina, adivinador”		
					DESARROLLO		
					<ul style="list-style-type: none"> • nos sentamos con las niñas y niños en un círculo. • Explicamos a las niñas y niños que vamos a jugar con la Tablet en el rincón tecnológico. • Jugamos con la aplicación de cambiar la cara con los gestos. • Los niños realizaran los gestos que a ellos les gustes para tomar la foto y elegir los stikers divertidos. 		
					CIERRE		
Seguimos jugando con las niñas y niños con la aplicación.							

Elaborado

por:

Cortez

Valentina

5. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS FINALES DESPUÉS DE APLICAR LA PROPUESTA CON LOS NIÑOS Y NIÑAS

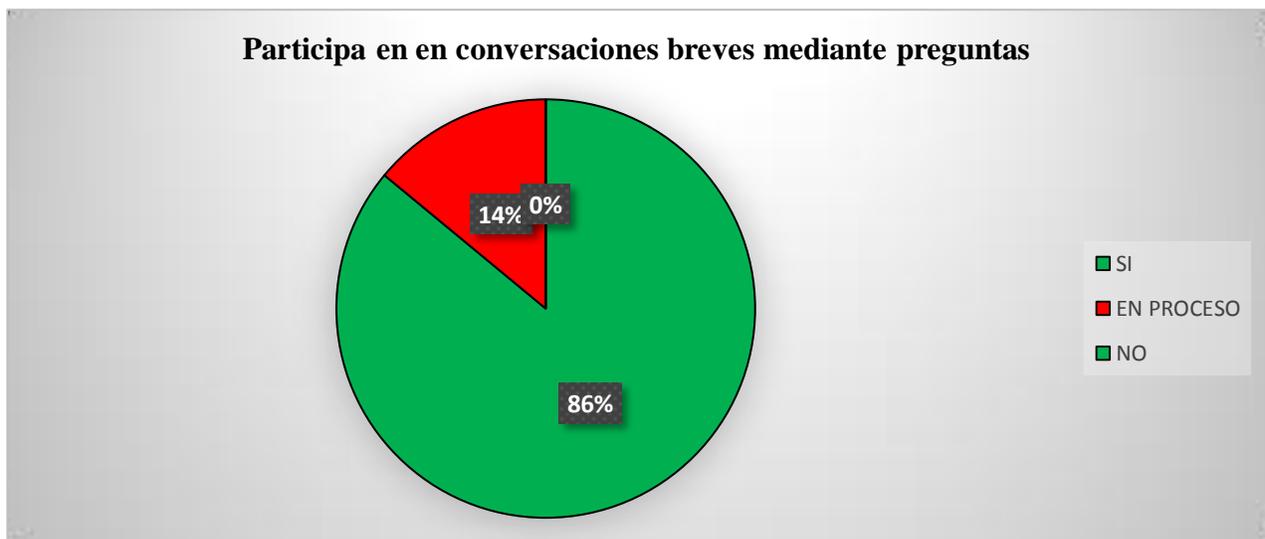
Tabla 18 Participa en conversaciones breves mediante pregunta

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	30	86%
EN PROCESO	5	15%
NO	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 18 Participa en conversaciones breves mediante pregunta



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

La representación gráfica nos muestra que el 86% logra participar en conversaciones breves mediante pregunta, mientras un 14% está en proceso de participar en conversaciones breves mediante pregunta.

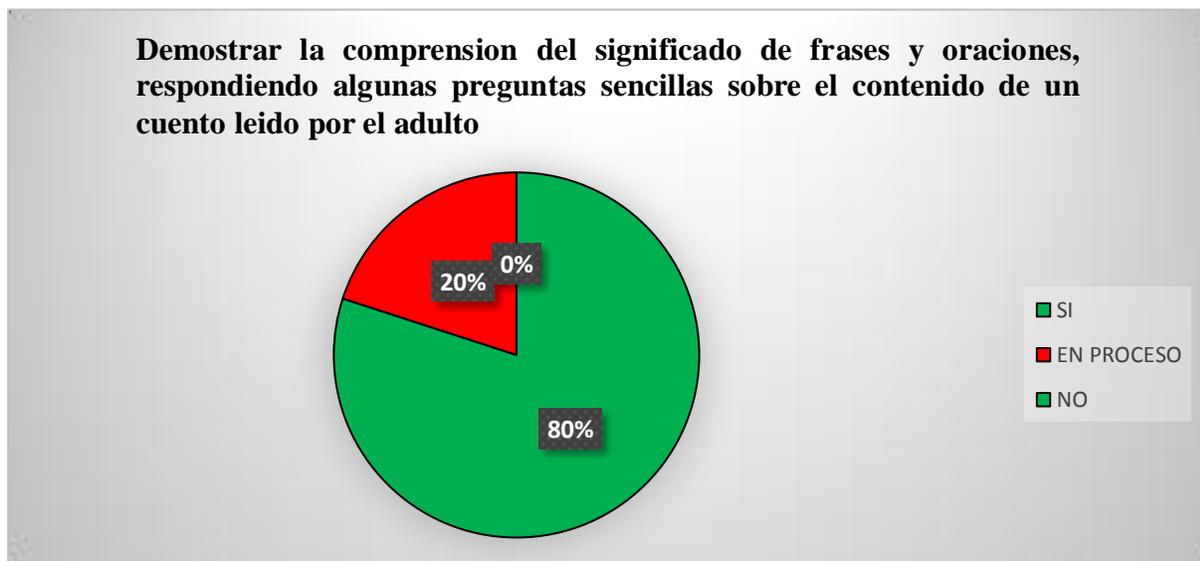
Tabla 19 Demuestra comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto.

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	28	80%
EN PROCESO	7	20%
NO	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 19 Demuestra la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

De acuerdo al gráfico que observamos el 80% logra demostrar la comprensión de frases y oraciones y un 20% se encuentra en proceso demostrando la comprensión de frases y oraciones.

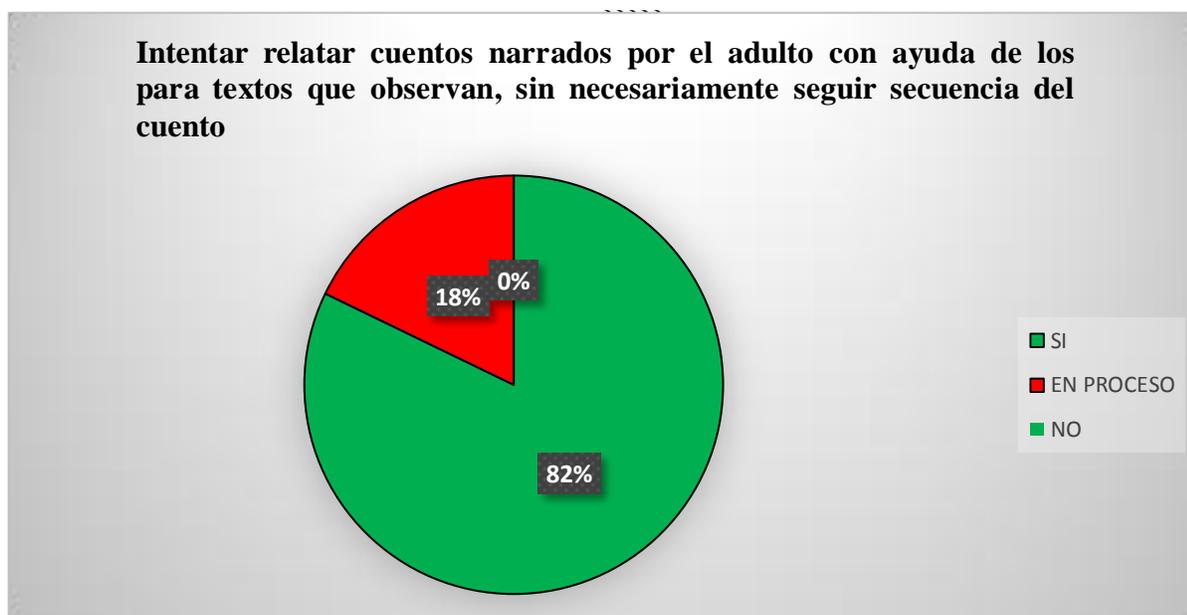
Tabla 20 Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento.

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	29	82%
EN PROCESO	6	18%
NO	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 20 Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento.



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

El 82% de los niños pueden intentar relatar cuentos narrados por el adulto y un 18% está en proceso de relatar cuentos narrados por el adulto.

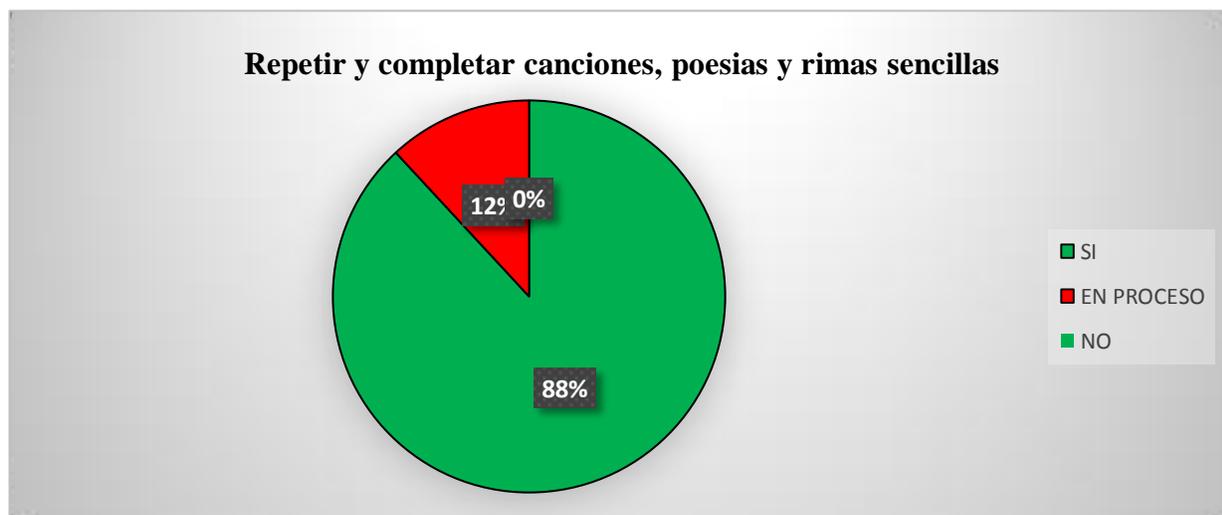
Tabla 21 Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	31	88%
EN PROCESO	4	12%
NO	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 21 Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

Con la representación de este gráfico podemos observar que el 88% de los niños y niñas repiten y completan canciones, poesías y rimas sencillas, el 12 % se encuentra en proceso de repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.

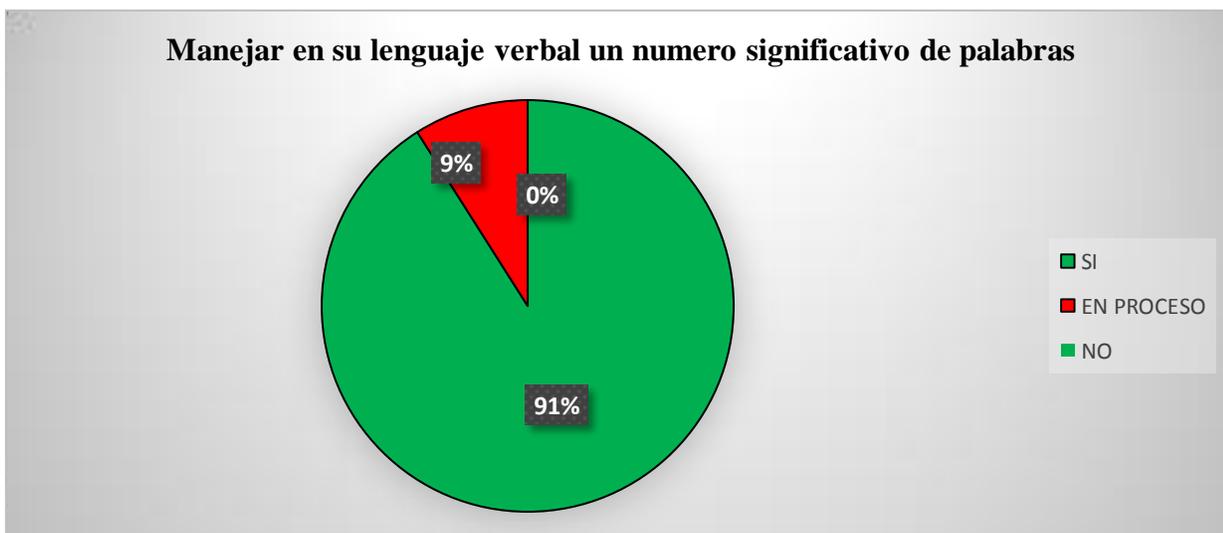
Tabla 22 Maneja en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	32	91%
EN PROCESO	3	9%
NO	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 22 Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

Podemos observar que la mayoría de los niños y niñas logran manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras y una mínima cantidad se encuentra en proceso.

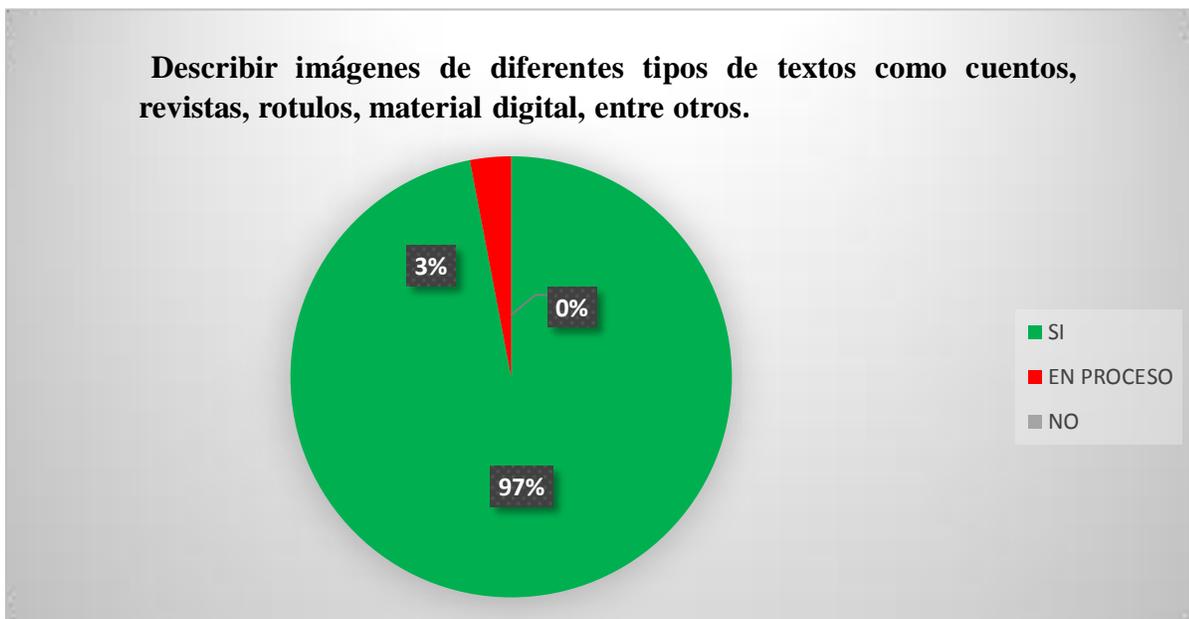
Tabla 23 Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	34	97%
EN PROCESO	1	3%
NO	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 23 Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

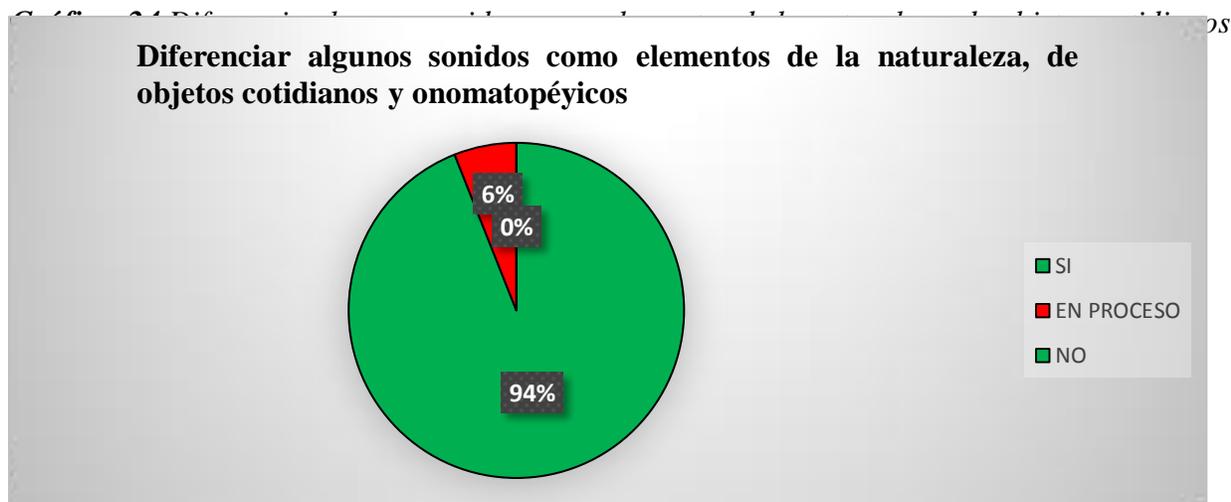
La información determina que el 97% de los niños y niñas logran Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros y el 3% de las niñas y niños están en proceso de describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

Tabla 24 Diferencia algunos sonidos como elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopéyicos.

VARIABLE	NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS	PORCENTAJE
SI	33	94%
EN PROCESO	2	6%
NO	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Análisis De Los Datos

Podemos observar que la mayoría de los niños y niñas logran diferenciar algunos sonidos como elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopéyicos y una mínima cantidad se encuentran en proceso.

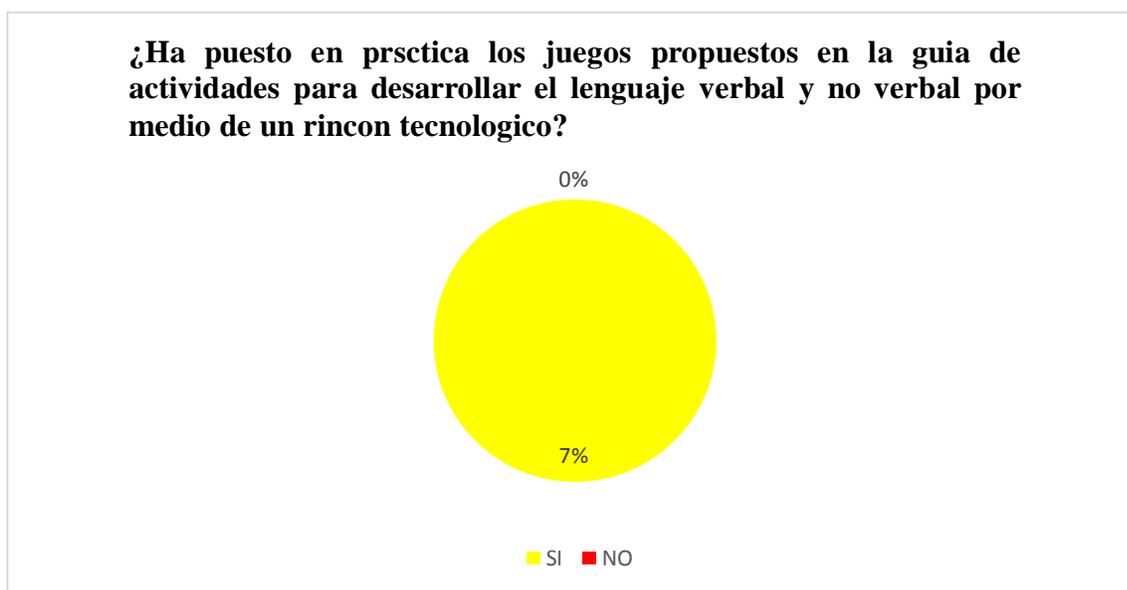
ENCUESTA APLICADA A LAS EDUCADORAS DESPUÉS DE APLICAR LA PROPUESTA

Tabla 25 ¿ha puesto en práctica los juegos propuestos en la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal por medio de un rincón tecnológico?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 25 Actividades Propuestas



ANÁLISIS

El gráfico presente nos muestra que el 100% de las educadoras han puesto en práctica los juegos propuestos.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que las educadoras han puesto en prácticas los juegos de la propuesta.

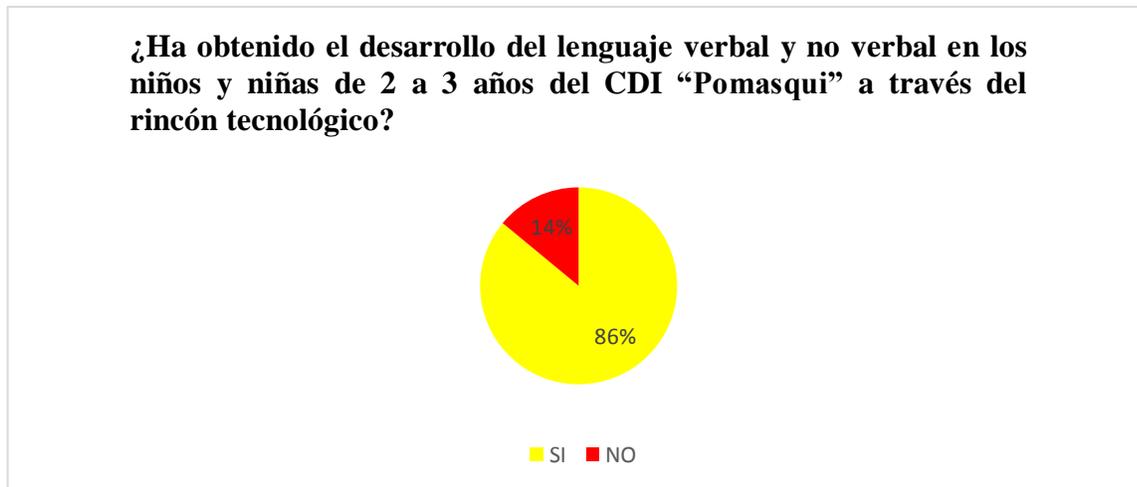
Tabla 26 ¿ha obtenido el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Pomasqui” a través del rincón tecnológico?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	86%
NO	1	14%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 26 Desarrollo Del Lenguaje



Fuente: CDI “Pomasqui”

Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

De acuerdo al gráfico que observamos el 86% si han obtenido el desarrollo del lenguaje verbal en las niñas y los niños y el 14% no obtuvo el desarrollo del lenguaje.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que la mayoría de los niños y niñas han desarrollado su lenguaje verbal.

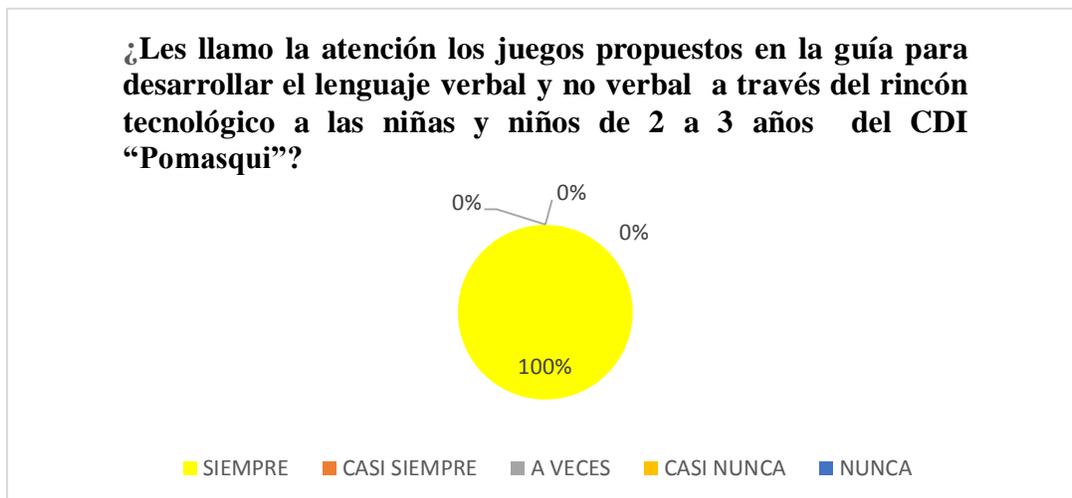
Tabla 27 ¿Les llamó la atención los juegos propuestos en la guía para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal a través del rincón tecnológico a las niñas y niños de 2 a 3 años del CDI “Pomasqui”?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	100%
CASI SIEMPRE	0	0%
A VECES	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 27 Atención a los juegos



Fuente: CDI “Pomasqui”

Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

Con la presentación de este gráfico podemos observar que el 100% si les llamo la atención los juegos en los niños y niñas.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que los juegos son llamativos para las niñas y niños.

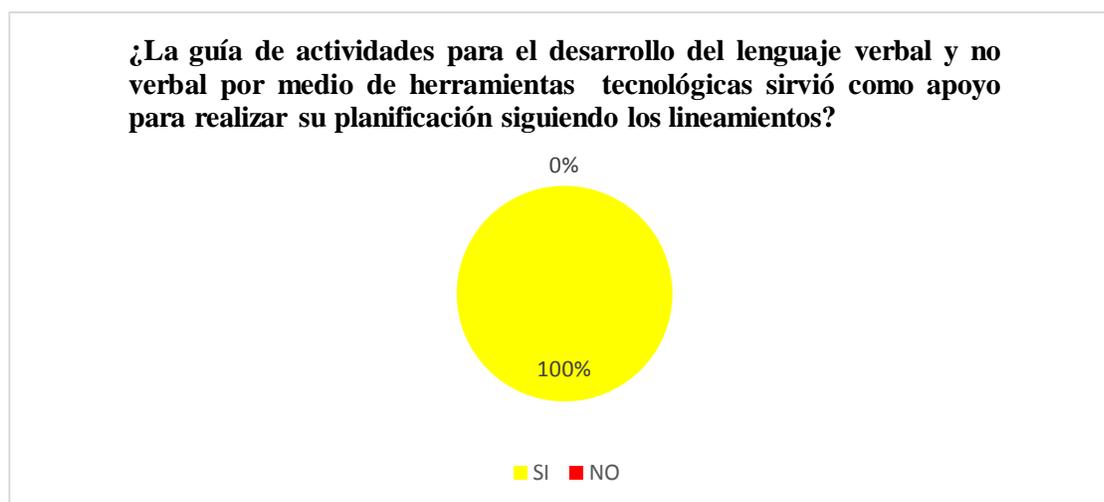
Tabla 28 ¿La guía de actividades para el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal por medio de herramientas tecnológicas sirvió como apoyo para realizar su planificación siguiendo los lineamientos?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 28 Guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal



ANÁLISIS

El 100% de las educadoras si le sirvió como apoyo para realizar su planificación.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que las educadoras utilizaron la guía para su planificación

Tabla 29 ¿Usted cree que la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en niños de 2 a 3 años a través de un rincón tecnológico ayuda con su desarrollo?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	86%
NO	1	14%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 29 Guía de Actividades



Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

En este gráfico podemos observar que el 86% si se han beneficiado al desarrollo del lenguaje verbal y el 14% no le ha beneficiado el desarrollo.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que las educadoras han obtenido el beneficio del desarrollo del lenguaje verbal.

Tabla 30 ¿Cree usted que los juegos interactivos han beneficiado al desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Pomasqui”?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	86%
NO	1	14%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 30 Guía juegos con su desarrollo



ANÁLISIS

De acuerdo al gráfico que observamos el 86% cree que la guía de juegos ayuda con el desarrollo del lenguaje verbal y el 14% no lo cree.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que la mayoría de educadoras creen que con los juegos de la guía los niños y niñas desarrollan el lenguaje verbal.

Tabla 31 ¿Los recursos didácticos que contiene el rincón tecnológico le parece que se deben usar?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	100%
CASI SIEMPRE	0	0%
A VECES	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 31 Recursos didácticos



Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

La presente representación gráfica nos muestra que el 100% piensa que los recursos didácticos siempre se deben usar para desarrollar el lenguaje verbal.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que los recursos didácticos del rincón tecnológico ayudan con el desarrollo del lenguaje verbal de las niñas y niños.

Tabla 32 ¿Se le ha facilitado la enseñanza mediante la utilización de una guía para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal a través del rincón tecnológico?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	86%
NO	1	14%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 32 Enseñar mediante una guía



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

El 86% de las educadoras se les ha facilitado la enseñanza al utilizar el rincón tecnológico mediante una guía, y el 14% no le ha favorecido.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que el rincón tecnológico y la guía de actividades han sido de ayuda para las educadoras, para desarrollar el lenguaje verbal.

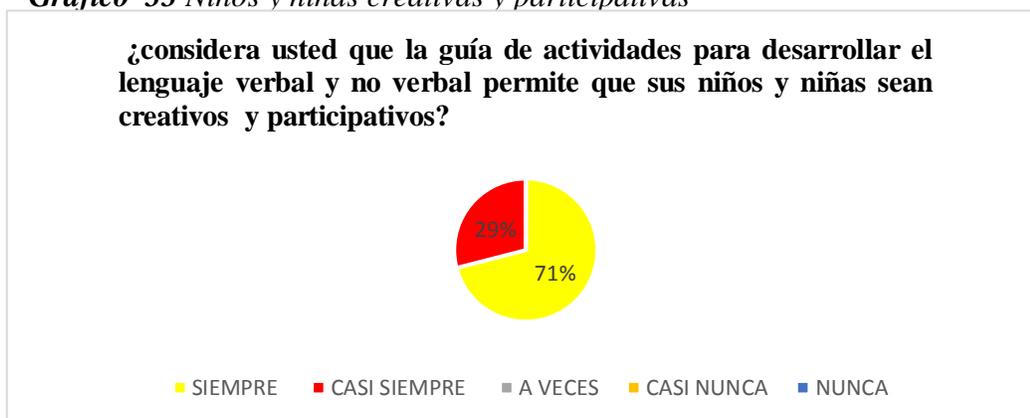
Tabla 33 ¿considera usted que la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal permite que sus niños y niñas de 2 a 3 años sean creativos y participativos?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	71%
CASI SIEMPRE	2	29%
A VECES	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 33 Niños y niñas creativas y participativas



Fuente: CDI “Pomasqui”

Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

Con la presentación de este gráfico podemos observar que el 71% de las educadoras si consideran que la guía de actividades permite que los niños sean creativos y participativos, y el 29 %. No considera a la guía.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal permite ser a las niñas y niños creativos y participativos.

Tabla 34 ¿Una guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal

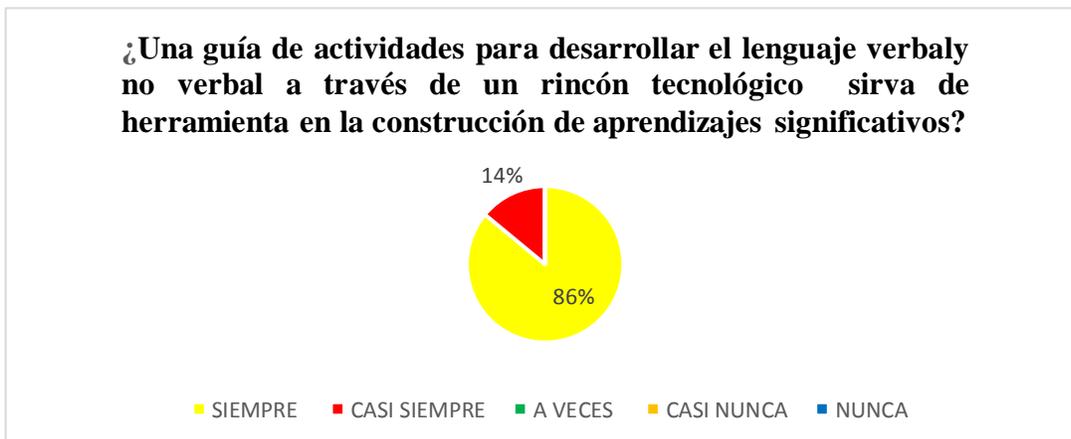
en niños de 2 a 3 años a través de un rincón tecnológico sirva de herramienta en la construcción de aprendizajes significativos?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	86%
CASI SIEMPRE	1	14%
A VECES	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 34 Herramientas tecnológicas



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS

En el presente gráfico podemos ver que el 86% de las educadoras están de acuerdo que la guía sirve de herramienta de aprendizaje, y el 14% de las educadoras no están de acuerdo.

INTERPRETACIÓN: Se puede interpretar que la guía nos sirve para obtener aprendizajes significativos como lo es en el desarrollo del lenguaje verbal.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS COMPARATIVOS

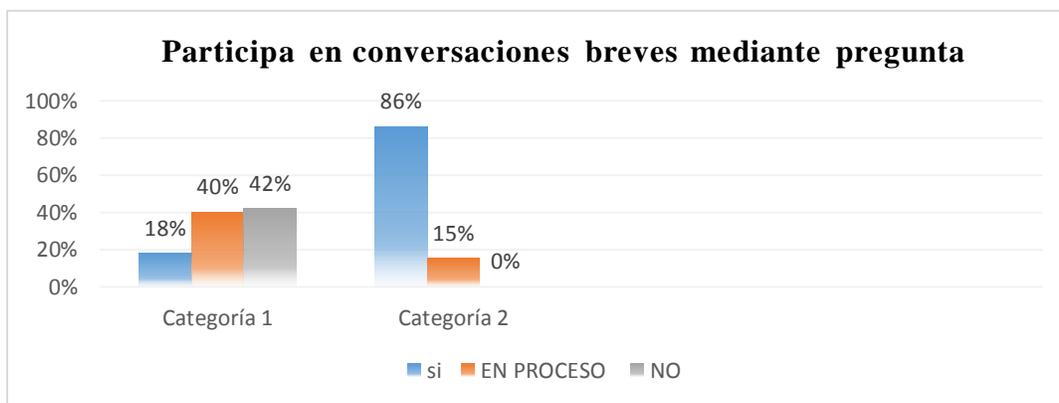
Tabla 35 Participa en conversaciones breves mediante pregunta

VARIABLE	NUMERO DE NIÑAS ANTES	NÚMERO DE NIÑOS DESPUÉS	PORCENTAJE ANTES	PORCENTAJES DESPUÉS
SI	6	30	18%	86%
EN PROCESO	14	5	40%	15%
NO	15	0	42 %	0%
TOTAL	35	35	100%	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 35 Participa en conversaciones breves mediante pregunta



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS DE DATOS

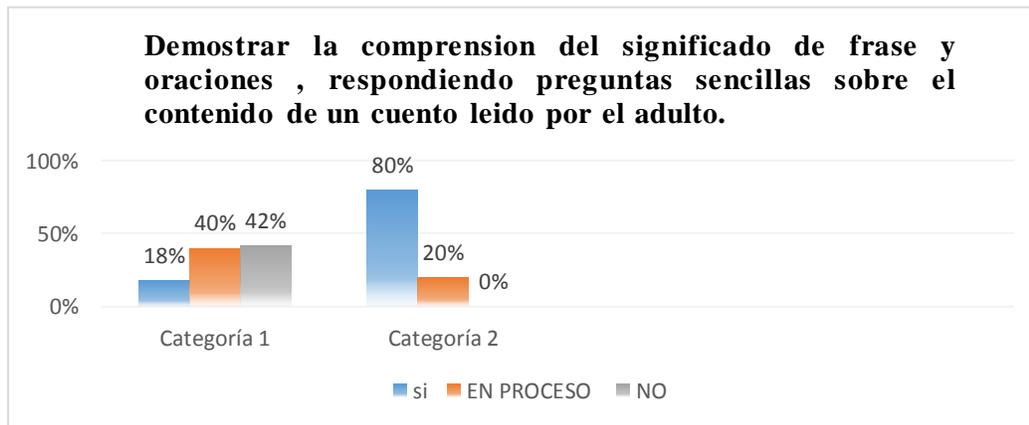
Luego de la recopilación de los datos del antes y el después de la propuesta para desarrollar el lenguaje verbal por medio de un rincón tecnológico observamos en el gráfico que los niños y niñas del cdi "Pomasqui" participan en conversaciones breves mediante pregunta. La propuesta pudo mejorar significativamente las habilidades del niño, potenciándola y permitiéndole ser parte de la construcción de su propio conocimiento.

Tabla 36 Demuestra la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto

VARIABLE	NUMERO DE NIÑAS ANTES	NÚMERO DE NIÑOS DESPUÉS	PORCENTAJE ANTES	PORCENTAJES DESPUÉS
SI	6	28	18%	80%
EN PROCESO	14	7	40%	20%
NO	15	0	42%	0%
TOTAL	35	35	100%	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 36 Demuestra la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto.



Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS DE DATOS

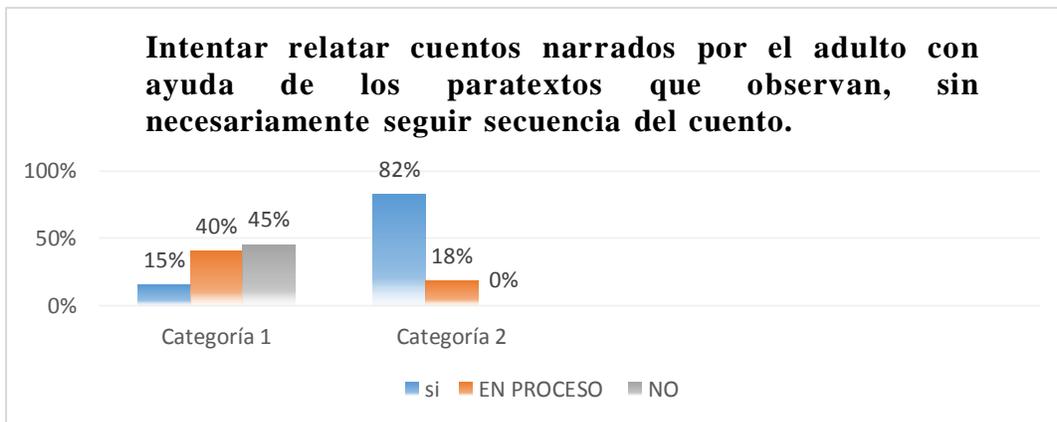
Mediante el gráfico observamos que después de las actividades de la guía para desarrollar el lenguaje verbal por medio del rincón tecnológico a los niños y niñas del CDI “Pomasqui” Demuestran la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto. La propuesta aplicada permitió que los niños y niñas desarrollen sus habilidades logrando un aprendizaje significativo.

Tabla 37 Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento

VARIABLE	NUMERO DE NIÑAS ANTES	NÚMERO DE NIÑOS DESPUÉS	PORCENTAJE ANTES	PORCENTAJES DESPUÉS
SI	5	29	15%	82%
EN PROCESO	14	6	40%	18%
NO	16	0	45%	0%
TOTAL	35	35	100%	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 37 Intenta relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento



Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS DE DATOS

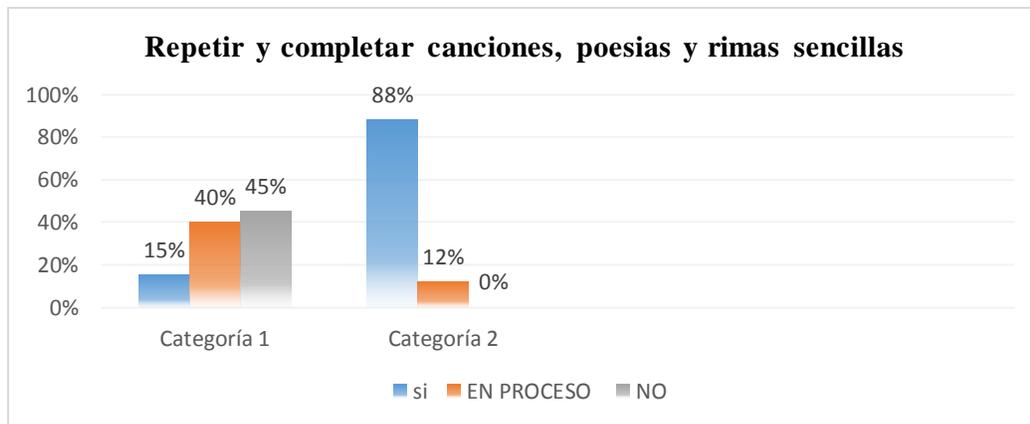
Según los datos de la primera ficha y la segunda las niñas y los niños del CDI “Pomasqui” Intentan relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observan, sin necesariamente seguir secuencia del cuento. Mediante la aplicación de la propuesta podemos evidenciar el avance que tuvieron los niños, se les ofreció un abanico de oportunidades en pro del desarrollo de sus destrezas, cabe indicar que ninguna niña o niño.

Tabla 38 Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas

VARIABLE	NUMERO DE NIÑAS ANTES	NÚMERO DE NIÑOS DESPUÉS	PORCENTAJE ANTES	PORCENTAJES DESPUÉS
SI	5	31	15%	88%
EN PROCESO	14	4	40%	12%
NO	16	0	45%	0%
TOTAL	35	35	100%	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 38 Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas



Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS DE DATOS

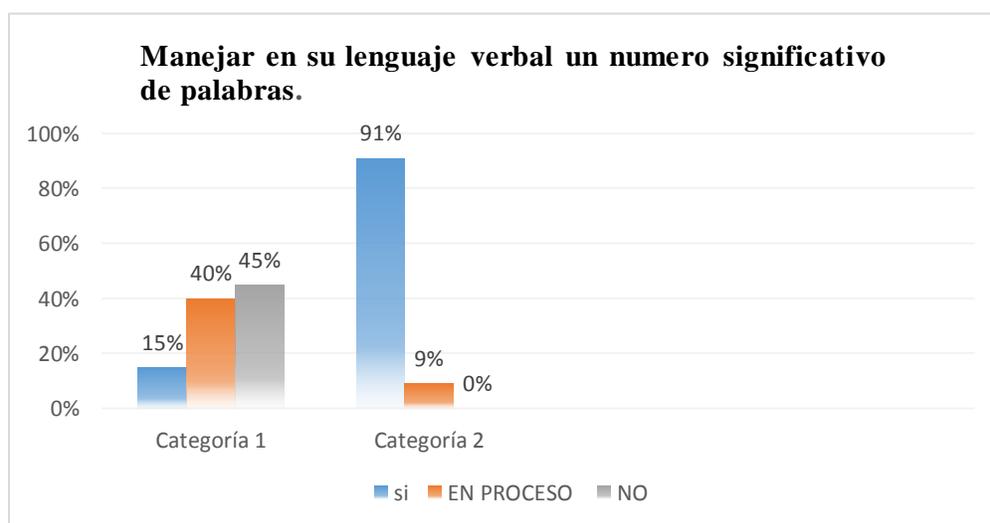
Los datos reflejan que los niños y niñas del CDI “Pomasqui” Repiten y completan canciones, poesías y rimas sencillas. Podemos palpar que los niños y niñas mediante el uso del rincón tecnológico han desarrollado esta habilidad, esto les permitirá expandir su lenguaje corporal y verbal.

Tabla 39 Maneja en su lenguaje verbal un número significativo de palabras

VARIABLE	NUMERO	NÚMERO	PORCENTAJE	PORCENTAJES
SI	5	32	15%	91%
EN PROCESO	14	3	40%	9%
NO	16	0	45%	0%
TOTAL	35	35	100%	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 39 Maneja en su lenguaje verbal un número significativo de palabras



Fuente: CDI “Pomasqui”
Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS DE DATOS

Luego de la recopilación de los datos se puede observar que los niños y niñas del CDI “Pomasqui” con la utilización de la guía, Manejan en su lenguaje verbal un número significativo de palabras, comprobando así que un niño o niña estimulado de la manera adecuada puede llegar a potenciar sus habilidades y destrezas, en este caso manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.

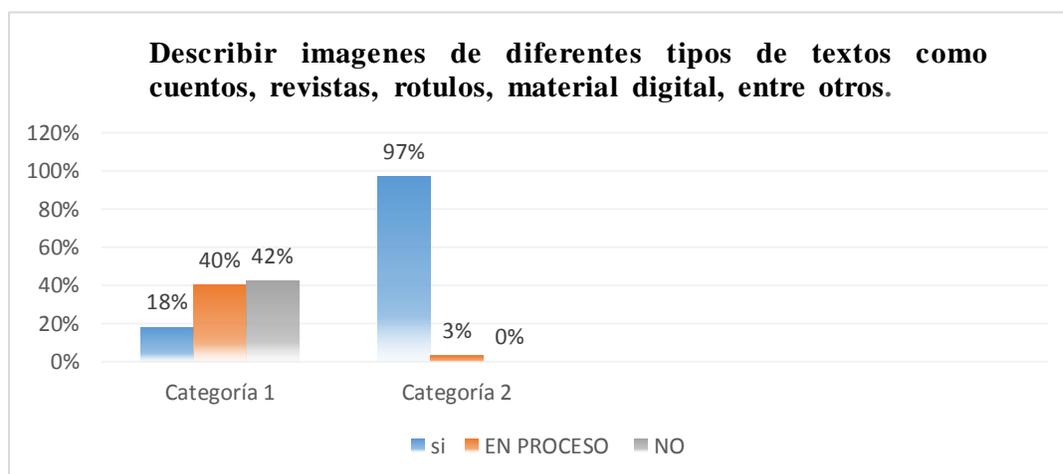
Tabla 40 Describe imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

VARIABLE	NUMERO DE NIÑAS ANTES	NÚMERO DE NIÑOS DESPUÉS	PORCENTAJE ANTES	PORCENTAJES DESPUÉS
SI	6	34	18%	97%
EN PROCESO	14	1	40%	3%
NO	15	0	42%	0%
TOTAL	35	35	100%	100%

Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 40 Describe imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros



Fuente: CDI "Pomasqui"

Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS DE DATOS

Con la utilización del guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal mediante un rincón tecnológico, podemos analizar que mediante este grafico los niños y las niñas del CDI "Pomasqui" logran Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros. Como podemos comprobar en su gran mayoría, los niños y niñas responden a los estímulos realizados, pudiendo arrojar resultados positivos, esto contribuye de manera significativa a su desarrollo integral.

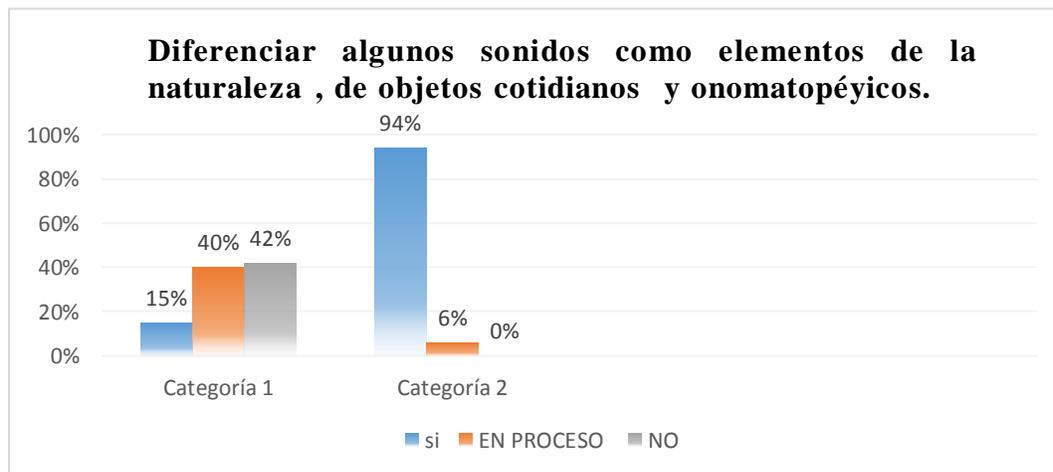
Tabla 41 Diferencia algunos sonidos como elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopéyicos.

VARIABLE	NUMERO DE NIÑAS ANTES	NÚMERO DE NIÑOS DESPUÉS	PORCENTAJE ANTES	PORCENTAJES DESPUÉS
SI	5	33	15%	94%
EN PROCESO	14	2	40%	6%
NO	16	0	45%	0%
TOTAL	35	35	100%	100%

Fuente: CDI “Pomasqui”

Elaborado por: Cortez Valentina

Gráfico 41 Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.



Fuente: CDI “Pomasqui”

Elaborado por: Cortez Valentina

ANÁLISIS DE DATOS

Los datos reflejan que los niños y las niñas del CDI “Pomasqui” Describen imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros. Se logra evidenciar la utilidad que se pudo dar al rincón tecnológico, pudiendo así los niños adquirir herramientas para un mejor desenvolvimiento escolar, un niño estimulado de manera efectiva desde temprana edad, logrará un desempeño

1. CUADRO COMPARATIVO

CUADRO COMPARATIVO

Antes de la propuesta	Después de la propuesta
<p>En el CDI “Pomasqui” se pudo observar que no existía un rincón tecnológico con la guía de actividades con juegos interactivos para desarrollar el lenguaje verbal para los niños y niñas de 2 a 3 años de edad, mediante la observación que realice pude observar que no tenían otro tipo de recursos para el desarrollo del lenguaje verbal, por lo cual me propuse a realizar una guía de juegos para el desarrollo del lenguaje verbal mediante el rincón tecnológico y así los niños y niñas tengan un mejor desarrollo, y las educadoras puedan apoyarse de la guía cuando ellas dispongan para realizar su planificación de actividades.</p>	<p>Una vez aplicada la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal por medio de un rincón tecnológico en el CDI “Pomasqui”, se pudo ver que los niños y niñas participaban y se desenvolvían en cada juego aplicado, las educadoras pudieron realizar los juegos con los niños de 2 a 3 años de edad sin ningún problema utilizando la guía para realizar su planificación de actividades.</p>

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES

- A través de las técnicas de investigación y métodos se pudo analizar la necesidad que había en el CDI “Pomasqui” sobre la implementación de un rincón tecnológico para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en las niñas y niños de 2 a 3 años de edad.
- Con la incorporación de equipos tecnológicos fue posible agregar material digital con juegos interactivos que ayudo al desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años de edad del CDI “Pomasqui”.
- De igual forma se creó una guía para las educadoras sobre el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal donde cuenta paso a paso todas las actividades realizadas facilitándoles a las docentes la implementación de cada actividad y de esta manera contribuir con el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años de edad del cdi “Pomasqui”
- La implementación del rincón tecnológico con sus respectivas actividades ha sido de gran utilidad ya que ha permitido mejorar el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños, así como también se motivó a usar estos recursos tecnológicos y expresivos que la tecnología pone a su alcance.

RECOMENDACIONES

- Implementar de manera adecuada tal y como dice la guía ya que fue elaborada a través de investigación y la aplicación de técnicas y métodos de forma creativa y divertida para la enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños.
- Es primordial que las educadoras lean con claridad y comprendan cada juego a realizarse, para así utilizar los equipos tecnológicos y el contenido que tiene cada uno, de manera que las niñas y los niños desarrollen su lenguaje verbal y no verbal en un proceso de enseñanza fructuosa.
- Si utilizan de forma adecuada la guía lograrán obtener beneficios ya que les facilitara la ejecución de cada actividad, de igual forma las niñas y los niños se beneficiarán logrando respuestas satisfactorias sobre el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en niñas y niños de 2 a 3 años.
- Es fundamental realizar una evaluación después de finalizar cada una de las actividades del rincón tecnológico, con la finalidad de saber si dicha actividad ha sido eficiente y se ha obtenido el resultado esperado.

BIBLIOGRAFIA

- (MIES), M. d. (8 de Agosto de 2013). "VEO VEO" . Obtenido de "VEO VEO".
- Almenara, J. C. (2007). Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación . En J. C. Almenara, *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación* (pág. 16). Aravaca (Madrid): Susana Canedo .
- Bruner, J. (2001). *Pedagogía del Conocimiento*. Colombia: Lily Solano Arevalo.
- Bustamante. (2015). Teoría y Diseño Curricular. En B. Sandra, *Curriculo* (pág. 28). Quito: ISBN.
- Correa, A. E. (Junio de 2013). *Creappcuentos*. Obtenido de Creappcuentos: <http://www.creappcuentos.com/>
- Educa, V. (Diciembre de 2015). *Virtual Educa, Innovación Desarrollo Inclusión*. Obtenido de Virtual Educa, Innovación Desarrollo Inclusión: <http://virtualeduca.org/magazine/innovacion-educativa-con-tecnologia-brasilena>
- Estremadura.Sindicato. (2010). Revista de la Educación . *Anpe Etremadura*, 16.
- FelizInfancia. (15 de Noviembre de 2017). *Youtube FelizInfancia*. Obtenido de Youtube FelizInfancia: <https://www.youtube.com/watch?v=UJxrezS4vzM>
- Flores. (2014). *Pedagogía del Conocimiento*. Bogotá: Lily Solano Arevalo.
- Guardian, T. (2006). *TOC AND ROLL*. Obtenido de TOC AND ROLL.
- L.L.C. (2016). *Juegos Educativos para Niños*. Obtenido de Mensaje de Blog.
- lopez. (s.f.).
- Lopez. (2017).
- lucia, B. (2017). *Pedagogía del aprendizaje*. Ecuador: ITSJS.
- MIES. (2017). Desarrollo del Lenguaje y Comunicación. *Revista Pediátrica* , 11.
- MIES. (2017). Desarrollo del Lenguaje y la Comunicación. *Desarrollo del Lenguaje y la Comunicación de 0 a 3 años*, 6.
- MISNISTERIO DE EDUCACION. (2014). Currículo de Educación Inicial . *Currículo de Educación Inicial* , 12,16,17.
- Multimedia, C. (1998). *Cibal Multimedia*. Obtenido de Cibal Multimedia.
- Network, C. (07 de Abril de 2006). *.Cartoon Network Studios*. Obtenido de .Cartoon Network Studios: <https://www.pocoyo.com/apps/onomatopeyas-sonidos-animales>
- Núñez, J. (09 de Febrero de 2012). *Las NTIC y Educación* . Obtenido de Las NTIC y Educación : <http://blog.catedratelefonica.deuto.es/las-ntic-yeducacion -en-japon/419>
- Onofa, M. (2011). *Impacto del Uso de las Tics* . Quito: Abya-Yala.
- Outfit7. (Noviembre de 2013). *My Talking Tom*. Obtenido de My Talking Tom.

- Pino, G. (21 de Septiembre de 2011). *EL Reino Infantil*. Obtenido de EL Reino Infantil: <https://www.youtube.com/watch?v=mFub5FC-Kc8>
- Romero, E. (s.f.). *Canal de Youtube*. Obtenido de Canal de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=cbgM9BYWT9E>
- Salinas, S. (2010). *Informatica Educativa*. En Salinas, *Informatica Educativa* . Bgotota : España .
- SITEC. (2018). *Sistema Integral de Tecnologias para la Escuela y la Comunidad*. Obtenido de Sistema Integral de Tecnologias para la Escuela y la Comunidad: pdf<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/01/>
- UNESCO. (2005). *La integración de las Tecnologías de la Información* . Obtenido de La integración de las Tecnologías de la Información : <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001507/150785s.pdf>
- Workshop, J. G. (1972). *Plaza Sésamo*. Obtenido de Plaza Sésamo: <https://sesamo.com/juegos>

WEB-GRAFÍA

- (MIES), M. d. (8 de Agosto de 2013). "VEO VEO" . Obtenido de "VEO VEO".
- Almenara, J. C. (2007). Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación . En J. C. Almenara, *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación* (pág. 16). Aravaca (Madrid): Susana Canedo .
- Bruner, J. (2001). *Pedagogía del Conocimiento*. Colombia: Lily Solano Arevalo.
- Bustamante. (2015). Teoría y Diseño Curricular. En B. Sandra, *Curriculo* (pág. 28). Quito: ISBN.
- Correa, A. E. (Junio de 2013). *Creappcuentos*. Obtenido de Creappcuentos:
<http://www.creappcuentos.com/>
- Educa, V. (Diciembre de 2015). *Virtual Educa, Innovación Desarrollo Inclusión*. Obtenido de Virtual Educa, Innovación Desarrollo Inclusión: <http://virtualeduca.org/magazine/innovacion-educativa-con-tecnologia-brasilena>
- Estremadura.Sindicato. (2010). Revista de la Educación . *Anpe Etremadura*, 16.
- FelizInfancia. (15 de Noviembre de 2017). *Youtube FelizInfancia*. Obtenido de Youtube FelizInfancia:
<https://www.youtube.com/watch?v=UJxrezS4vzM>
- Flores. (2014). *Pedagogía del Conocimiento*. Bogotá: Lily Solano Arevalo.
- Guardian, T. (2006). *TOC AND ROLL*. Obtenido de TOC AND ROLL.
- L.L.C. (2016). *Juegos Educativos para Niños*. Obtenido de Mensaje de Blog.
- lopez. (s.f.).
- Lopez. (2017).
- lucia, B. (2017). *Pedagogía del aprendizaje*. Ecuador: ITSJS.
- MIES. (2017). Desarrollo del Lenguaje y Comunicación. *Revista Pediátrica* , 11.
- MIES. (2017). Desarrollo del Lenguaje y la Comunicación. *Desarrollo del Lenguaje y la Comunicación de 0 a 3 años*, 6.
- MISNISTERIO DE EDUCACION. (2014). Curriculo de Educación Inicial . *Curriculo de Educación Inicial* , 12,16,17.
- Multimedia, C. (1998). *Cibal Multimedia*. Obtenido de Cibal Multimedia.
- Network, C. (07 de Abril de 2006). .*Cartoon Network Studios*. Obtenido de .Cartoon Network Studios:
<https://www.pocoyo.com/apps/onomatopeyas-sonidos-animales>
- Núñez, J. (09 de Febrero de 2012). *Las NTIC y Educación* . Obtenido de Las NTIC y Educación :
<http://blog.catedratelefonica.deuto.es/las-ntic-yeducacion -en-japon/419>
- Onofa, M. (2011). *Impacto del Uso de las Tics* . Quito: Abya-Yala.
- Outfit7. (Noviembre de 2013). *My Talking Tom*. Obtenido de My Talking Tom.

- Pino, G. (21 de Septiembre de 2011). *EL Reino Infantil*. Obtenido de EL Reino Infantil:
<https://www.youtube.com/watch?v=mFub5FC-Kc8>
- Romero, E. (s.f.). *Canal de Youtube*. Obtenido de Canal de Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=cbgM9BYWT9E>
- Salinas, S. (2010). *Informatica Educativa*. En Salinas, *Informatica Educativa* . Bgotota : España .
- SITEC. (2018). *Sistema Integral de Tecnologias para la Escuela y la Comunidad*. Obtenido de Sistema Integral de Tecnologias para la Escuela y la Comunidad: pdf<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/01/>
- UNESCO. (2005). *La integración de las Tecnologías de la Información* . Obtenido de La integración de las Tecnologías de la Información : <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001507/150785s.pdf>
- Workshop, J. G. (1972). *Plaza Sésamo*. Obtenido de Plaza Sésamo: <https://sesamo.com/juegos>

ANEXOS



Fuente: CDI "Pomasqui"



Fuente: CDI "Pomasqui"

Implementando el rincón tecnologico



Fuente: CDI "Pomasqui"



Fuente: CDI "Pomasqui"

Juego cine en la sala niños y niñas del CDI “Pomasqui”



Fuente: CDI “Pomasqui”

Juego karaoke infantil con los niños y niñas del CDI”Pomasqui”



Fuente: CDI “Pomasqui”

Juego karaoke infantil educadora con los niños y niñas realizando la actividad del CDI "Pomasqui"



Fuente: CDI "Pomasqui"



Fuente: CDI "Pomasqui"

Socialización del proyecto implementación del rincón tecnológico para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para niños y niñas del CDI “Pomasqui”, a las educadoras del Centro Infantil.



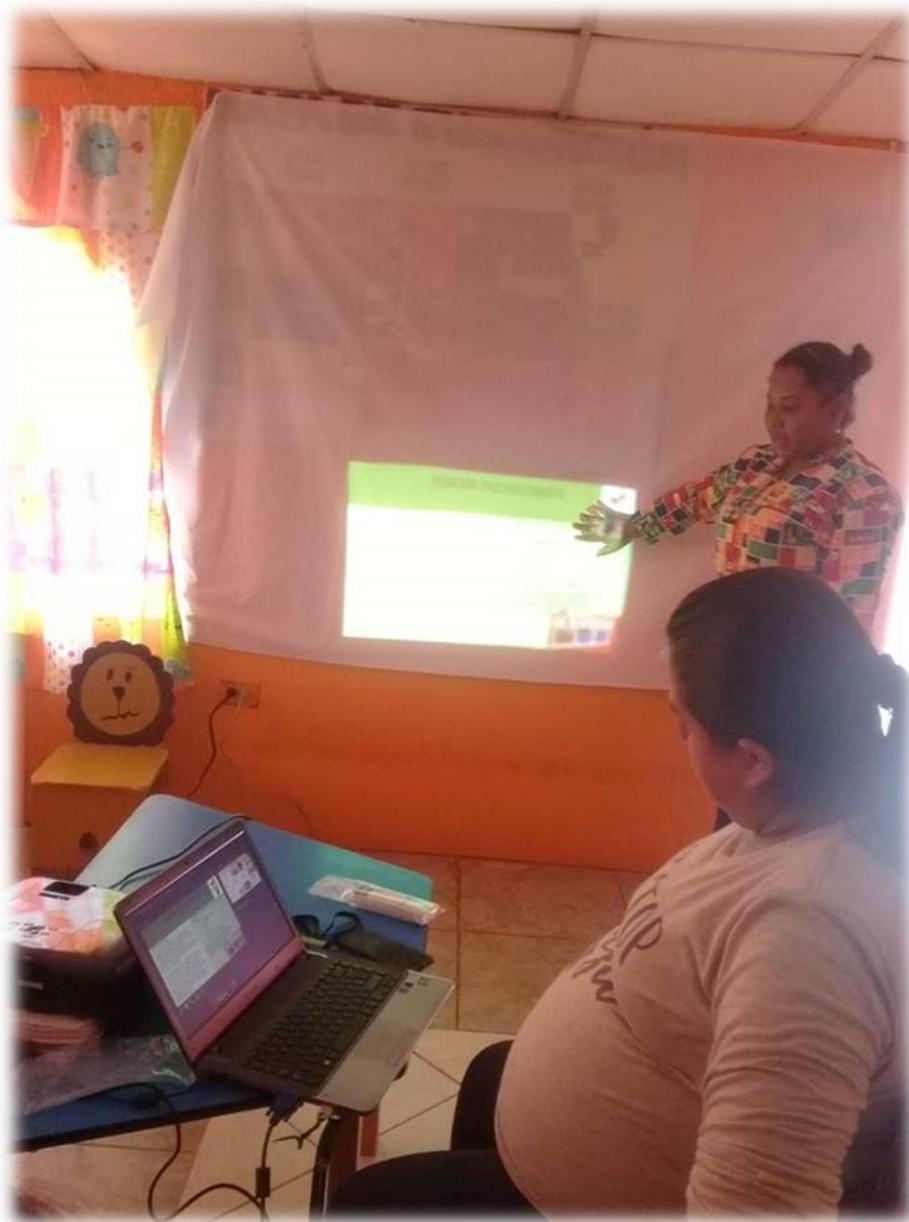
Fuente: CDI “Pomasqui”

Socialización de proyecto implementación del rincón tecnológico para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para niños y niñas del CDI “Pomasqui” , a las educadoras del Centro Infantil.



Fuente: CDI “Pomasqui”

Socialización de proyecto implementación del rincón tecnológico para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para niños y niñas del CDI “Pomasqui” , a las educadoras del Centro Infantil.



Fuente: CDI “Pomasqui”

ENCUESTA A LAS EDUCADORAS ANTES DE LA PROPUESTA

Estimada educador/a: para responder las siguientes preguntas, por favor tome en cuenta lo realizado por usted en sus actividades.

PREGUNTAS

1.- ¿Ha desarrollado actividades de enseñanza aprendizaje a través de un rincón tecnológico?

BASTANTE	LO SUFICIENTE	MUY POCO	POCO	NADA

N°	PREGUNTAS	SI	NO
2	¿Considera usted que el rincón tecnológico es un espacio importante para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal?		

3.- ¿utiliza usted herramientas tecnológicas para el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños?

BASTANTE	LO SUFICIENTE	MUY POCO	POCO	NADA

N°	PREGUNTAS	SI	NO
4	¿Cree que es necesario una guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal por medio de un rincón tecnológico?		

5.- ¿ha participado en rincones de aprendizaje donde se utiliza herramientas tecnológicas para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños?

BASTANTE	LO SUFICIENTE	MUY POCO	POCO	NADA

6.- ¿cree usted que es necesario utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños?

BASTANTE	LO SUFICIENTE	MUY POCO	POCO	NADA

N°	PREGUNTAS	SI	NO
7	¿Usted conoce actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal por medio de un rincón tecnológico?		

N°	PREGUNTAS	SI	NO
8	¿Le parece favorable un rincón tecnológico para desarrollar el lenguaje verbal mediante actividades donde puedan escuchar las niñas y niños canciones, sonidos onomatopéyicos y diálogos?		

9.- ¿conoce herramientas tecnológicas que ayuden al desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños?

BASTANTE	LO SUFICIENTE	MUY POCO	POCO	NADA

N°	PREGUNTAS	SI	NO
10	¿Apoyaría usted, la aplicación de la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal a través de un rincón tecnológico para las niñas y niños del centro infantil?		

Fuente CDI "Pomasqui"

Elaborado Valentina Cortez

4	Bravo Armijo Lincey																						
5	Buitrón gallardo Lían																						
6	Buse Lugmaña Juan																						
7	Buñay Tobo Alisson																						
8	Caza De La Torre Arleth																						
9	Collaguazo Cajamarca Carla																						
10	Cruz Ponce Eithan																						
11	Choca Córdova Yadiel																						
12	Dávila Torres Keyler																						
13	Dávila Torres Kenneth																						
14	Flores Asqui Arelis																						
15	García Mendoza Emily																						
16	Gordon Flores Matías																						
17	Guamán Apugllon Heidy																						
18	Ibarra Ponce Luca																						
19	Larco Suarez Gabriel																						
		Si	Proceso	NO																			
20	Manzaba Figueroa Zeus																						
21	Mera Carrera Juan																						

22	Morales Encalada Jhostin																			
23	Nájera Lumbi Dilan																			
24	Pantoja Verdesoto Danny																			
25	Ramírez Méndez Dilan																			
26	Rodríguez Ramírez Jhon																			
27	Rodríguez Orozco Zara																			
28	Santellan Cumba Illary																			
29	Sánchez Toscano Thiago																			
30	Sevilla Mejía Edison																			
31	Trujillo Gutiérrez Francine																			
32	Vásquez Tamayo Cesar																			
33	Valdés Alfonso Mia																			
34	Yautibug Siquigua Naicol																			
35	Zambrano Pozo Aitana																			

*Fuente: CDI "Pomasqui"
Elaborado por: Cortez Valentina*

ENCUESTA APLICADA A LAS EDUCADORAS DESPUÉS DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS

N°	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Ha puesto en práctica los juegos propuestos en la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal por medio de un rincón tecnológico?		

N°	PREGUNTAS	SI	NO
2	¿Ha obtenido el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Pomasqui” a través del rincón tecnológico?		

3.- ¿Les llamo la atención los juegos propuestos en la guía para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal a través del rincón tecnológico a las niñas y niños de 2 a 3 años del CDI “Pomasqui”?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA

N°	PREGUNTAS	SI	NO
4	¿La guía de actividades para el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal por medio de herramientas tecnológicas sirvió como apoyo para realizar su planificación siguiendo los lineamientos?		

N°	PREGUNTAS	SI	NO
5	¿Usted cree que la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal a través de un rincón tecnológico ayuda con su desarrollo?		

N°	PREGUNTAS	SI	NO
6	¿Cree usted que los juegos interactivos han beneficiado al desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Pomasqui”?		

7.- ¿Los recursos didácticos que contiene el rincón tecnológico le parece que se deben usar?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA

N°	PREGUNTAS	SI	NO
8	¿Se le ha facilitado la enseñanza mediante la utilización de una guía para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal a través del rincón tecnológico?		

9.- ¿Considera usted que la guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal permite que sus niños y niñas sean creativos y participativos?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA

10.- ¿Una guía de actividades para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal a través de un rincón tecnológico sirva de herramienta en la construcción de aprendizajes significativos?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA

Fuente CDI “Pomasqui”

Elaborado Valentina Cortez