

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN



CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

PROYECTO DE TITULACIÓN:

**EL USO E INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL
DESARROLLO COGNITIVO DE NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DE EDAD
DEL CDI MONSEÑOR DESMOND DALTON UBICADO EN SAN
MIGUEL DE LOS BANCOS PERIODO NOVIEMBRE 2018 - MAYO
2019.**

AUTORA:

VALERIA ELIZABETH ENRÍQUEZ MURCIA

**Trabajo práctico de titulación previo a la obtención del título de
TECNÓLOGO PARVULARIA**

TUTORA:

MGS. LUCÍA BEGNINI

QUITO, ECUADOR

2019



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE

| | | | |
|--|--|--|--|
| Nombre: Valeria Elizabeth Enríquez Murcia | | Periodo Académico: Noviembre 2018 – Abril 2019 | |
| Carrera: Parvularia | | Dirección Domicilio: San Miguel de los Bancos, Barrio Nueva Ciudad. | |
| Correo electrónico: vale_enriquez@hotmail.com | | TELEFONO | |
| | | 0981638348 | |

Fecha: 15/12/2018

DATOS DEL ASESOR

| | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| Nombre del Asesor: | Carrera: PARVULARIA |
|---------------------------|--------------------------------------|

TEMA DE PROCESO DE TITULACION

El uso e influencia de la tecnología en el desarrollo cognitivo de niños de 2 a 3 años de edad del CDI Monseñor Desmond Dalton ubicado en San Miguel de los Bancos periodo noviembre 2018 - abril 2019.

OBJETIVO GENERAL Y JUSTIFICACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Diseñar talleres dirigidos a padres de familia y educadoras sobre el uso de la tecnología para favorecer el desarrollo cognitivo mediante el teléfono inteligente de niños de 2 a 3 años de edad del CDI Monseñor Desmond Dalton periodo noviembre 2018 - abril 2019.

JUSTIFICACIÓN

Las TIC presentan un gran potencial para el desarrollo y formación de los niños y adolescentes que, sin embargo, no está carente de ciertos riesgos, en general los niños se ven más animados a probar los avances tecnológicos y se sienten más identificados con las nuevas tecnologías que los adultos (Ignacio G. Martín)

Este proyecto de investigación pretende enfatizar en el uso correcto que se debe dar a los teléfonos inteligentes para favorecer el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del CDI Monseñor Desmond Dalton.

La AMEI-WAECE dice que:

“Según la revisión realizada por la AMEI-WAECE (2011), diferentes estudios señalan que cada vez es más común que los niños más pequeños hagan uso de todo tipo de medios digitales, y que estén expuestos a varios tipos de medios digitales a la vez. Varias fuentes coinciden en que, durante la semana, la mayoría de los niños pasan por lo menos tres horas al día viendo la televisión, y que su tasa de uso entre los niños menores de 6 años, es la más alta en los últimos ocho años. También, los vídeos on-line han ido creciendo en protagonismo, encontrando que el 60% de los niños menores de 3 años los ven, porcentaje que disminuye a medida que los niños crecen, lo que parece deberse a que los niños en edad escolar pasan menos tiempo en casa—, este aumento se debe a que hoy en día podemos ver vídeos on-line desde cualquier dispositivo portátil como la Tablet o el teléfono móvil”. Recuperado de http://www.waece.org/ameiwaece_tics2011.pdf

En la actualidad los niños empiezan cada vez a edades más tempranas a hacer uso de la tecnología, ya que hoy en día existen juegos para ellos que se pueden descargar en el teléfono inteligente por lo que se hace imprescindible saber aprovechar la tecnología para favorecer el desarrollo cognitivo de los niños.

BBC dice que:

“Un estudio de la Universidad de Wisconsin, en Estados Unidos, presentado en una conferencia de la Sociedad para la Investigación del Desarrollo Infantil, descubrió que los niños de entre dos y tres años eran más propensos a responder a pantallas táctiles que a las que no requieren de interacción (como la televisión)”.(BBC. 2013) Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/05/130422_salud_bebe_tecnologia_desarrollo_gtg

Además resulta benéfico para los niños el uso de los teléfonos inteligentes si se usa de la forma correcta y en espacios adecuados y no para distraer al infante, el usar la tecnología de la manera adecuada ayuda a los niños a desarrollar nuevas habilidades, potenciando su desarrollo cognitivo.

Infobae manifiesta lo siguiente:

Antoine Torres, gerente de alianzas estratégicas, YouTube Kids & Learning, explicó los pormenores de la iniciativa que lanzaron en 2016 en Argentina: "Youtube Kids es el primer producto diseñado para los niños, para que tengan una experiencia más apropiada. Para su seguridad, existe un sistema de filtraje automatizado que impide la publicación de contenidos inapropiados". (infobae 2018). Recuperado de <https://www.infobae.com/tendencias/2017/08/18/8-de-cada-10-ninos-argentinos-vivio-una-experiencia-perturbadora-en-internet-como-prevenir/>

En Argentina con esta aplicación amigable para los niños se busca que a través de ella los niños puedan escoger en varias categorías, una de ellas busca enseñar a desarrollar distintas actividades como dibujar y pintar las que ayudan a los niños a fomentar sus habilidades.

En nuestro país la falta de conocimiento de los padres del buen uso y de las ventajas que se puede obtener del uso del teléfono inteligente por los niños, hace que este sea solo un distractor para que el niño este entretenido mientras el adulto realiza sus actividades.

El currículo de educación inicial dice:

“Las nuevas tecnologías de información y comunicación han brindado al docente, nuevas formas de pensar, hacer y evaluar la enseñanza y el aprendizaje, mediante lo cual, ser promueva la conexión entre los niños y la cultura actual, portadora de miles de respuestas a preguntas, que con las propias manos abran las puertas a la aventura de la información y exploren nuevas capacidades cognitivas, expresivas, creativas... a través de una experiencia enriquecedora”. (Bustamante, 2015, pág. 73)

Por lo tanto a partir de lo anterior y en base al problema del mal uso del teléfono inteligente por parte de los padres se determina que es viable diseñar talleres dirigidos a padres de familia y educadoras sobre el uso de la tecnología para favorecer el desarrollo cognitivo mediante el teléfono inteligente de niños de 2 a 3 años de edad del CDI Monseñor Desmond, para buscar una solución al problema encontrado, el presente proyecto de titulación se trabajará a partir de una investigación cuantitativa, que utilizará los métodos bibliográfico, analítico, y descriptivo, a través de las técnicas de observación de campo y levantamiento de información, donde se aplicarán las herramientas de encuesta y ficha de cotejo.

Una vez revisado el Plan de Proyecto de Titulación y aprobado en Junta Académica de la Carrera, se autoriza al estudiante a comenzar con su proyecto de titulación.

Atentamente,

Nombre Asesor: _____

Firma Asesor: _____



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

CARRERA: Tecnología Parvularia

AÑO: 2019

Tema (T.P.T): “El uso e influencia de la tecnología en el desarrollo cognitivo de niños de 2 a 3 años de edad del CDI Monseñor Desmond Dalton ubicado en San Miguel de los Bancos periodo noviembre 2018 - mayo 2019.”

Autor: Valeria Enríquez

Asesor: Mgs. Lucía Begnini

Derechos de autor

Yo VALERIA ELIZABETH ENRÍQUEZ MURCIA autora del proyecto de titulación, con cédula de ciudadanía 1717571150, libre y voluntariamente DECLARO, que el trabajo académico titulado.

El uso e influencia de la tecnología en el desarrollo cognitivo de niños de 2 a 3 años de edad del CDI Monseñor Desmond Dalton ubicado en San Miguel de los Bancos periodo noviembre 2018 - mayo 2019.

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el presente trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la autora, original y no forma parte de plagio o copia alguna, constituyéndose en documento único como mandan los principios de investigación científica; de ser comprobado lo contrario me someto a las disposiciones legales pertinentes.

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

Atentamente

Valeria Elizabeth Enríquez Murcia

Autora.

Resumen

El presente proyecto analiza el uso e influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el desarrollo cognitivo de las niñas y los niños de 2 a 3 años del CDI Monseñor Desmond Dalton, ya que hoy en día el desarrollo cognitivo recibe una gran influencia de los medios tecnológicos, específicamente del teléfono celular.

A través de la investigación por medio de la encuesta se pudo constatar que los padres usan el teléfono celular únicamente como distractor y dejan que el niño lo use sin la supervisión de un adulto, por lo que el niño queda expuesto a contenidos no apropiados para su edad.

La presente investigación busca que los padres y educadoras a través de los talleres y la guía de uso de las apps a través del teléfono celular conozcan y aprendan cómo utilizarlo en beneficio para el desarrollo del niño, ya que la tecnología es un excelente instrumento de apoyo en la educación infantil, para que por medio de las diferentes apps se pueda lograr favorecer el desarrollo de la atención y la memoria de las niñas y niños.

Palabras clave: Niñas y niños, padres, Tecnología, teléfono celular, desarrollo, atención, memoria.

Abstract

The present project analyses the use and influence of information and communication technologies in the cognitive development of girls and boys from 2 to 3 years of the COMMISSION Monsignor Desmond Dalton, since nowadays cognitive development receives a great influence from the Technological means, specifically the cell phone.

Through research through the survey it was found that parents use the cell phone only as a distractor and let the child use it without adult supervision, so the child is exposed to inappropriate content for his or her age.

This research seeks that parents and educators through the workshops and the guide to using the apps through the cell phone know and learn how to use it for the benefit of the development of the child, because the technology is an excellent instrument of Support in the education of children, so that through the different apps can be achieved to promote the development of the attention and the memory of the girls and children.

Key words: Children, parents, technology, cell phone, development, attention, memory.

Índice general

| | |
|--|------------|
| PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN | i |
| Derechos de autor..... | v |
| Resumen | vi |
| Abstract..... | vii |
| Tema..... | xv |
| ANTECEDENTES | xvi |
| Introducción | xvi |
| Planteamiento del problema..... | xx |
| Objetivos | xxii |
| Objetivo General | xxii |
| Objetivos Específicos..... | xxii |
| Justificación..... | xxii |
| Alcance y limitaciones | xxvi |
| Hipótesis..... | xxvii |
| Variables | xxviii |
| Variable dependiente..... | xxviii |
| Variable independiente..... | xxviii |
| CAPITULO I..... | 1 |
| 1. MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA..... | 1 |
| 1.1. Desarrollo Cognitivo..... | 1 |
| 1.1.1 Funciones del desarrollo cognitivo. | 1 |
| 1.1.2. La atención y la memoria. | 1 |
| 1.1.2.1.2. <i>Características de estímulos que atraen fácilmente la atención:</i> | 3 |
| 1.1.3. Cómo se trabaja el área del desarrollo cognitivo desde el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC)..... | 4 |
| 1.1.4. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget..... | 6 |
| 1.2. La tecnología como recurso didáctico..... | 7 |
| 1.2.1. Tecnología..... | 9 |
| 1.2.2. Las tecnologías de la información y comunicación (TIC). | 10 |
| 1.2.3. Integración de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación. | 10 |
| 1.2.4. Un modelo para integrar las tecnologías de información y comunicación (TIC) de manera adecuada. | 11 |
| 1.2.5. Tecnología educativa. | 11 |

| | |
|---|----|
| 1.2.6. Las ventajas del uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el desarrollo del niño..... | 14 |
| 1.2.7. Las desventajas de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el desarrollo del niño..... | 15 |
| 1.2.8. El niño y las tecnologías de información y comunicación (TIC)..... | 15 |
| 1.2.9. Las tecnologías de información y comunicación (TIC) y su evolución..... | 17 |
| 1.3. Las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el Ecuador..... | 19 |
| 1.3.1. La política de ecuador digital 2.0 planteada desde el Ministerio de telecomunicaciones y de la sociedad de la información..... | 23 |
| 1.3.2. Plan de acceso universal y alistamiento digital..... | 23 |
| 1.3.3. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación y el entorno familiar del niño..... | 24 |
| 1.4. Neurotecnología..... | 25 |
| 1.5. Didáctica..... | 27 |
| 1.5.1. Objetivos de la didáctica..... | 28 |
| 1.5.2. Recurso didáctico..... | 29 |
| 1.5.3. Las tecnologías de información y comunicación (TIC) como recurso didáctico..... | 30 |
| 1.5.4. La educación inicial y las tecnologías de información y comunicación (TIC). 32 | |
| 1.5.5. La actualización docente en el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en preescolar..... | 34 |
| 1.6. Marco legal..... | 36 |
| 1.6.1 CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR..... | 36 |
| 1.6.2. Título VII RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR..... | 38 |
| 1.6.3. CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA..... | 38 |
| 1.6.4. Plan de nacional de desarrollo..... | 39 |
| 1.7. Uso adecuado de las tecnologías de información y comunicación (TIC) y la importancia de la capacitación de los padres..... | 40 |
| 1.8. El currículo de educación inicial y el desarrollo cognitivo..... | 41 |
| 1.8.1. Enfoque..... | 41 |
| 1.8.2. Organización curricular de los aprendizajes..... | 41 |
| 1.8.3 Eje de descubrimiento del medio natural y cultural..... | 42 |
| 1.8.4. SUBNIVEL INICIAL 1..... | 42 |
| 1.9. Bits de inteligencia digitales para desarrollar la memoria y atención en niños de 2 a 3 años..... | 43 |
| 1.9.1. Bits de inteligencia..... | 43 |
| 1.9.2. Objetivos de los bits de inteligencia..... | 43 |
| 1.10. METODOLOGÍA..... | 44 |

| | |
|---|------------|
| 1.10.1. Tipo de investigación | 44 |
| 1.10.2. Método bibliográfico..... | 44 |
| 1.10.3. Método analítico..... | 45 |
| 1.10.4. Método descriptivo..... | 45 |
| 1.10.5. Población y muestra | 45 |
| 1.10.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 46 |
| CAPITULO II..... | 47 |
| INVESTIGACIÓN ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA | 47 |
| 2.1 Resultados antes de la aplicación de la propuesta..... | 47 |
| CAPITULO III..... | 68 |
| 3. PROPUESTA..... | 68 |
| 3.1. Datos informativos | 68 |
| 3.2. Objetivos. | 68 |
| 3.2.1. Objetivo General | 68 |
| 3.2.2. Objetivos específicos | 68 |
| 3.3. Justificación..... | 68 |
| 3.4. Talleres | 69 |
| 3.4.1. Taller 1: Las tecnologías de la información y comunicación | 69 |
| 3.4.2. Taller 2: El uso del teléfono inteligente en los niños | 74 |
| 3.4.3. Taller 3: Juegos para potenciar la atención y la memoria a través del uso del teléfono celular y las Apps..... | 80 |
| 3.5. Guía de uso de apps para el desarrollo de la atención y la memoria..... | 84 |
| 3.5.1. Título. | 84 |
| 3.5.2. Beneficiarios. | 84 |
| 3.5.3. Objetivos. | 84 |
| 3.5.4. Justificación..... | 85 |
| Introducción | 87 |
| Objetivo..... | 88 |
| Objetivo general | 88 |
| Objetivos específicos | 88 |
| Metodología | 88 |
| Conclusiones | 90 |
| CAPITULO IV | 99 |
| 4. Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta..... | 99 |
| 4.1. Comparación de resultados obtenidos antes y después de aplicar la propuesta.... | 119 |
| CAPITULO V..... | 139 |

| | |
|---|------------|
| 5. Conclusiones y recomendaciones | 139 |
| 5.1 Conclusiones. | 139 |
| 5.2 Recomendaciones..... | 140 |
| Bibliografía | 141 |
| Glosario | 145 |
| Anexos | 147 |

Índice de tablas

| | |
|---|-----|
| Tabla 1: Muestra | 46 |
| Tabla 2: resultados de la pregunta 1 | 47 |
| Tabla 3: resultados de la pregunta 2 | 48 |
| Tabla 4: resultados de la pregunta 3 | 49 |
| Tabla 5: resultados de la pregunta 4 | 50 |
| Tabla 6: resultados de la pregunta 5 | 51 |
| Tabla 7: resultados de la pregunta 6 | 52 |
| Tabla 8: resultados de la pregunta 7 | 53 |
| Tabla 9: resultados de la pregunta 1 | 54 |
| Tabla 10: resultados de la pregunta 2 | 55 |
| Tabla 11: resultados de la pregunta 3 | 56 |
| Tabla 12: resultados de la pregunta 4 | 57 |
| Tabla 13: resultados de la pregunta 5 | 58 |
| Tabla 14: resultados de la pregunta 6 | 59 |
| Tabla 15: resultados de la pregunta 7 | 60 |
| Tabla 16: resultados de la pregunta 8 | 61 |
| Tabla 17 | 62 |
| Tabla 18 | 63 |
| Tabla 19 | 64 |
| Tabla 20 | 65 |
| Tabla 21 | 66 |
| Tabla 22 | 99 |
| Tabla 23 | 100 |
| Tabla 24 | 101 |
| Tabla 25 | 102 |
| Tabla 26 | 103 |
| Tabla 27: resultados de la pregunta 1 | 104 |
| Tabla 28: resultados de la pregunta 2 | 105 |
| Tabla 29: resultados de la pregunta 3 | 106 |
| Tabla 30: resultados de la pregunta 4 | 107 |
| Tabla 31: resultados de la pregunta 5 | 108 |

| | |
|--|-----|
| Tabla 32: resultados de la pregunta 6..... | 109 |
| Tabla 33: resultados de la pregunta 7..... | 110 |
| Tabla 34: resultados de la pregunta 1..... | 111 |
| Tabla 35: resultados de la pregunta 2..... | 112 |
| Tabla 36: resultados de la pregunta 3..... | 113 |
| Tabla 37: resultados de la pregunta 4..... | 114 |
| Tabla 38: resultados de la pregunta 5..... | 115 |
| Tabla 39: resultados de la pregunta 6..... | 116 |
| Tabla 40: resultados de la pregunta 7..... | 117 |
| Tabla 41: resultados de la pregunta 8..... | 118 |
| Tabla 42..... | 119 |
| Tabla 43..... | 120 |
| Tabla 44..... | 121 |
| Tabla 45..... | 122 |
| Tabla 46..... | 123 |
| Tabla 47: resultados de la pregunta 1..... | 124 |
| Tabla 48: resultados de la pregunta 2..... | 125 |
| Tabla 49: resultados de la pregunta 3..... | 126 |
| Tabla 50: resultados de la pregunta 4..... | 127 |
| Tabla 51: resultados de la pregunta 5..... | 128 |
| Tabla 52: resultados de la pregunta 6..... | 129 |
| Tabla 53: resultados de la pregunta 7..... | 130 |
| Tabla 54: resultados de la pregunta 1..... | 131 |
| Tabla 55: resultados d la pregunta 2..... | 132 |
| Tabla 56: resultados de la pregunta 3..... | 133 |
| Tabla 57: resultados de la pregunta 4..... | 134 |
| Tabla 58: resultados de la pregunta 5..... | 135 |
| Tabla 59: resultados de la pregunta 6..... | 136 |
| Tabla 60: resultados de la pregunta 7..... | 137 |
| Tabla 61: resultados de la pregunta 8..... | 138 |

Índice de gráficos

| | |
|---|-----|
| Gráfico 1: resultados de la pregunta 1 | 47 |
| Gráfico 2: resultados de la pregunta 2 | 48 |
| Gráfico 3: resultados de la pregunta 3 | 49 |
| Gráfico 4: resultados de la pregunta 4 | 50 |
| Gráfico 5: resultados de la pregunta 5 | 51 |
| Gráfico 6: resultados de la pregunta 6 | 52 |
| Gráfico 7: resultados de la pregunta 7 | 53 |
| Gráfico 8: resultados de la pregunta 1 | 54 |
| Gráfico 9: resultados de la pregunta 2 | 55 |
| Gráfico 10: resultados de la pregunta 3 | 56 |
| Gráfico 11: resultados de la pregunta 4 | 57 |
| Gráfico 12: resultados de la pregunta 5 | 58 |
| Gráfico 13: resultados de la pregunta 6 | 59 |
| Gráfico 14: resultados de la pregunta 7 | 60 |
| Gráfico 15: resultados de la pregunta 8 | 61 |
| Gráfico 16 | 62 |
| Gráfico 17 | 63 |
| Gráfico 18 | 64 |
| Gráfico 19 | 65 |
| Gráfico 20 | 66 |
| Gráfico 21 | 99 |
| Gráfico 22 | 100 |
| Gráfico 23 | 101 |
| Gráfico 24 | 102 |
| Gráfico 25 | 103 |
| Gráfico 26: resultados de la pregunta 1 | 104 |
| Gráfico 27: resultados de la pregunta 2 | 105 |
| Gráfico 28: resultados de la pregunta 3 | 106 |
| Gráfico 29: resultados de la pregunta 4 | 107 |
| Gráfico 30: resultados de la pregunta 5 | 108 |
| Gráfico 31: resultados de la pregunta 6 | 109 |
| Gráfico 32: resultados de la pregunta 7 | 110 |

| | |
|--|-----|
| Gráfico 33: resultados de la pregunta 1..... | 111 |
| Gráfico 34: resultados de la pregunta 2..... | 112 |
| Gráfico 35: resultados de la pregunta 3..... | 113 |
| Gráfico 36: resultados de la pregunta 4..... | 114 |
| Gráfico 37: resultados de la pregunta 5..... | 115 |
| Gráfico 38: resultados de la pregunta 6..... | 116 |
| Gráfico 39: resultados de la pregunta 7..... | 117 |
| Gráfico 40: resultados de la pregunta 8..... | 118 |
| Gráfico 41..... | 119 |
| Gráfico 42..... | 120 |
| Gráfico 43..... | 121 |
| Gráfico 44..... | 122 |
| Gráfico 45..... | 123 |
| Gráfico 46: resultados de la pregunta 1..... | 124 |
| Gráfico 47: resultados de la pregunta 2..... | 125 |
| Gráfico 48: resultados de la pregunta 3..... | 126 |
| Gráfico 49: resultados de la pregunta 4..... | 127 |
| Gráfico 50: resultados de la pregunta 5..... | 128 |
| Gráfico 51: resultados de la pregunta 6..... | 129 |
| Gráfico 52: resultados de la pregunta 7..... | 130 |
| Gráfico 53: resultados de la pregunta 1..... | 131 |
| Gráfico 54: resultados de la pregunta 2..... | 132 |
| Gráfico 55: resultados de la pregunta 3..... | 133 |
| Gráfico 56: resultados de la pregunta 4..... | 134 |
| Gráfico 57: resultados de la pregunta 5..... | 135 |
| Gráfico 58: resultados de la pregunta 6..... | 136 |
| Gráfico 59: resultados de la pregunta 7..... | 137 |
| Gráfico 60: resultados de la pregunta 8..... | 138 |

Tema

El uso e influencia de la tecnología en el desarrollo cognitivo de niños de 2 a 3 años de edad del CDI Monseñor Desmond Dalton ubicado en San Miguel de los Bancos periodo noviembre 2018 - mayo 2019.

ANTECEDENTES

Introducción

La tecnología hoy en día a causado un gran impacto en nuestra sociedad, al punto de volvernos dependientes de algunos dispositivos y el internet, lo que ha llevado a los niños y niñas a cambiar los juegos tradicionales por un smartphone.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), la unión de los computadores y las comunicaciones desataron una explosión sin precedentes de formas de comunicarse al comienzo de los años '90. A partir de ahí, la Internet pasó de ser un instrumento especializado de la comunidad científica a ser una red de fácil uso que modificó las pautas de interacción social. (Hidrobo, 2007)

Hoy la tecnificación llega al extremo de facilitar la comunicación, adquisición de bienes, acceso a información múltiple y variada, permitiendo que todo aquel que desee conocer el mundo se sirva de los distintos medios que ofrece la tecnología y sin esfuerzo alguno.

La tecnología en la educación pasa a ser una estrategia de aprendizaje; es decir; un conjunto de procedimientos que el estudiante emplea de forma intencional como instrumento flexible para conocer, aplicar, entender y aprender significativamente. Salinas (2004) afirma que. “Los nuevos sistemas de enseñanza configurados alrededor de las telecomunicaciones y las tecnologías interactivas requieren una redefinición de los modelos tradicionales para conducir a un tipo de procesos de enseñanza aprendizaje más flexibles” (p.1).

Las estrategias de Enseñanza Aprendizaje son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y desarrollo de las competencias de los estudiantes. Con base en una secuencia didáctica que incluye inicio, desarrollo y cierre, es conveniente utilizar estas estrategias de forma permanente tomando en cuenta las competencias específicas que pretendemos contribuir a desarrollar. (Pietro, 2012)

Las estrategias de enseñanza aprendizaje, son todas aquellas diseñadas por el docente de tal manera que estimulen a los estudiantes a: observar, analizar, opinar, formular y buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos. Estas actividades propician la adquisición de las competencias en los niños y niñas, en el cumplimiento de los objetivos planteados en la planificación, así como el desarrollo de aprendizajes significativos a partir de los contenidos escolares unidos a las experiencias personales con las que cada uno convive.

En el caso de la Educación Inicial, los niños y niñas de 2 a 3 años pueden desarrollar competencias como la creatividad, objetividad, observación, criticidad entre otras, gracias al acceso que pueden disponer a diferentes herramientas tecnológicas, con las cuales convive, no solo, dentro de la institución educativa, sino en su entorno familiar, al incrementar el uso de los diferentes artefactos tecnológicos de forma organizada, planificada y estudiada, se obtienen diferentes caminos para hallar soluciones, crear estrategias para alcanzar las metas deseadas, en beneficio al desarrollo de las capacidades individuales de los niños y las niñas.

La implementación y uso de tecnología con fines académicos dentro de la institución educativa, están vinculados a los principios didácticos y pedagógicos que sustentan la integración de diversas herramientas tanto para los niños, en su proceso de adquisición y construcción del conocimiento, como para las educadoras, en el ejercicio metodológico de diseño de los planes de estudio y planeación de sus clases. En esta medida, la integración de tecnología se da desde el inicio del preescolar hasta el bachillerato en todas las áreas académicas, con el fin de buscar más allá del dominio de las herramientas informáticas, la familiaridad con estos recursos, para saberlos seleccionar y utilizar adecuadamente en función de las diferentes necesidades y perfiles de las áreas del conocimiento y los distintos niveles de educación.

Dicho de otro modo, en el campo de la educación es indispensable hacer uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC), haciendo referencia a todas aquellas

herramientas tecnológicas como: películas, vídeos, audios, transparencias, CD-ROM, computadoras, T.V, entre otras. Estos instrumentos se han vuelto indispensables para el trabajo del o la docente, puesto que facilitan su tarea en las aulas. Incluso se puede decir que los y las docentes que no utilizan estos materiales se han quedado rezagados en materia educativa, por esta razón, aplicar estos mecanismos de información y formación académica en los niños de pre-escolar, es un proceso que permitirá afianzar un control adecuado y uso coherente de estas tecnologías, permitiendo que los niños y niñas se hagan camino en un mundo tecnificado ante el cuál ellos y ellas, deben ser capaces de encontrar y alcanzar su realización como personas.

Ahora bien, debemos reconocer que las tecnologías de información y comunicación (TIC), que han tenido una explosión sin precedentes desde la década de los noventas, cuando el Internet pasó a ser un instrumento especializado de la comunidad científica, proveen recursos y herramientas que son utilizados para procesar, desarrollar, almacenar y transmitir información a través de los diversos medios tecnológicos que se encuentran en las escuelas como computadoras, teléfonos móviles, blog e incluso el correo electrónico, demostrando ser de gran ayuda para estudiantes y docentes.

Por lo tanto, se podría definir a este uso tecnológico en el campo de la educación como la tecnología educativa, que a su vez se constituye en recurso de apoyo para la educación, que está enriqueciendo el proceso de enseñanza tradicional, ya que se ha comprobado que mejora el aprendizaje, además de crear condiciones apropiadas para que el estudiante y el profesor, interactúen dentro de un clima de practica y aprendizaje. Además, consideremos que el mundo tecnológico atrae el interés de los niños. La o el docente parte de los saberes previos de los estudiantes y utiliza la actitud espontánea de curiosidad para ampliar, profundizar, analizar, estructurar y lograr que los niños accedan a niveles crecientes de conocimiento.

Por esta razón, las nuevas tecnologías son herramientas que necesitamos conocer y analizar previamente para poder otorgarles un sentido a su inclusión y potenciar las condiciones de enseñanza aprendizaje. Pensadas en contexto, deben ser funcionales a nuestra tarea y a los contenidos que abordaremos, dicho de otro modo, se ha recurrir a una determinada herramienta según sea la necesidad, tanto en relación a lo que se pretende transmitir como la capacidad de quién recibe la información, por, sobre todo, deben ser significativas y pertinentes a las posibilidades de aprendizaje de los niños y las niñas.

Debemos tomar en consideración que, la sociedad a través de su evolución científica y tecnológica, exige más de los perfiles de los actores participantes en la educación, principalmente de los docentes, demandando una mayor capacidad de poder emplear estas herramientas en beneficio de la educación, es decir, se le acredita a maestros, el buen uso de las herramientas tecnológicas al impartir su clase, logrando atrapar la atención de los estudiantes y principalmente que el análisis y la crítica del tema expuesto se dé con mayor fluidez.

Se puede decir que muchos padres o cuidadores utilizan el dispositivo para distraer o entretener a sus hijos mientras viajan, están en restaurantes, en salas de espera o simplemente para tener tiempo para ellos.

El uso de tecnología como tablets, computadoras o teléfonos en niños pequeños puede afectar el desarrollo de su cerebro, existe una asociación entre una exposición temprana a las nuevas tecnologías (y más si esa exposición es abusiva) y dificultades en el desarrollo de habilidades como el autocontrol, la concentración o la atención focalizada. (Roca, 2015)

El uso incorrecto de la tecnología constituye y repercute en el desarrollo integral en especial en el área cognitiva de los niños; por esta razón este proyecto pretende analizar el

uso de las nuevas tecnologías y su incidencia sobre los aspectos cognoscitivos, además plantea estrategias para aprovechar el uso de las tecnologías en la propuesta.

Planteamiento del problema

¿Cómo influye la tecnología como recurso didáctico para fortalecer el desarrollo cognitivo de niños de 2 a 3 años de edad del CDI Monseñor Desmond Dalton periodo noviembre 2018 - mayo 2019?

En los últimos años el teléfono celular ha tenido una gran acogida en los hogares convirtiéndose en un artículo indispensable en la vida de un adulto y el cual se ha ido introduciendo también en la vida cotidiana de los niños ya que los padres no lo utilizan de una manera adecuada, haciendo uso de este tan solo como un distractor creándoles un entretenimiento mientras sus padres están ocupados con otra actividad, sin tener control de lo que el niño hace. Y es que no sólo es un medio para recibir y contestar llamadas; ahora los teléfonos inteligentes o smartphones permiten hacer múltiples actividades como navegar por internet, interactuar en las redes sociales, chatear, tomar fotografías, grabar videos, entre otros.

La problemática que radica en el CDI Monseñor Desmond Dalton es evidente para las educadoras, ya que la tecnología ha dejado falencias en el área cognitiva siendo los principales perjudicados los niños en quienes afecta a la concentración y la memoria por esta razón debemos reflexionar sobre las actuales consecuencias que provocan el mal uso de la tecnología en los niños de 2 a 3 años de edad.

La mala utilización de la tecnología puede afectar el desarrollo cognitivo del niño, es por ello que es de suma importancia brindar talleres de orientación para dar a conocer a los padres de familia y educadoras la importancia de estimular el área cognitiva haciendo uso de los teléfonos inteligentes.

De acuerdo, a estudios realizados por la universidad de Wisconsin sobre el uso de la tecnología en niños se demuestra que este puede traer ventajas y desventajas, ya que el uso incorrecto de la tecnología y sin la supervisión de un adulto responsable esto se puede transformar solo en un entretenimiento más sin lograr ningún beneficio. Pero por otro lado si sabemos utilizar bien esta tecnología podemos lograr que los niños desarrollen habilidades en zonas cerebrales que antes se desarrollaban más tarde, resolver problemas cotidianos, capacidad de razonar y adquirir conocimientos. Para ello es importante estimular los órganos de los sentidos desde edades tempranas, pues son principales mediadores para que la cognición se desarrolle eficazmente.

Por lo descrito anteriormente se hace necesaria la capacitación a los padres de familia y educadoras sobre la importancia del correcto uso del teléfono inteligente para fortalecer el razonamiento de las niñas y niños de 2 a 3 años.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar talleres dirigidos a padres de familia y educadoras sobre el uso de la tecnología como recurso didáctico para fortalecer el desarrollo cognitivo de niños de 2 a 3 años de edad del CDI Monseñor Desmond Dalton periodo noviembre 2018 - mayo 2019.

Objetivos Específicos

- Investigar cómo el uso de la tecnología puede influir de forma positiva o negativa en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años a través del uso de una técnica de observación de campo que utilizará una ficha de respuestas.
- Definir las herramientas tecnológicas que se pueden trabajar con los niños de 2 a 3 años de edad para fortalecer el desarrollo cognitivo.
- Definir qué área del desarrollo del pensamiento cognitivo se puede fortalecer a través del uso de la tecnología con niños de 2 a 3 años.
- Plantear una propuesta de talleres de orientación dirigido a padres de familia y educadoras del CDI, sobre el uso del teléfono inteligente, como recurso didáctico para fortalecer el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años.

Justificación

Las tecnologías de información y comunicación (TIC), presentan un gran potencial para el desarrollo y formación de los niños y adolescentes que, sin embargo, no está carente de ciertos riesgos, en general los niños se ven más animados a probar los avances tecnológicos y se sienten más identificados con las nuevas tecnologías que los adultos (Ignacio G. Martín)

Hoy en día los niños y las tecnologías de información y comunicación (TIC), van de la mano, se puede observar niños que incluso manejan mejor el teléfono celular que sus padres,

sin embargo, no debemos dejar de lado que el uso de los dispositivos tecnológicos deben ser bajo la supervisión de un adulto responsable.

Este proyecto de investigación a través del análisis del uso e influencia de la tecnología en el proceso de fortalecer el desarrollo cognitivo, pretende enfatizar en el uso correcto que se debe dar a los teléfonos inteligentes para favorecer el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del CDI Monseñor Desmond Dalton, por lo que se propone la realización de talleres dirigido a padres y educadoras.

Diferentes estudios señalan que cada vez es más común que los niños más pequeños hagan uso de todo tipo de medios digitales, y que estén expuestos a varios tipos de medios digitales a la vez. Varias fuentes coinciden en que, durante la semana, la mayoría de los niños pasan por lo menos tres horas al día viendo la televisión, y que su tasa de uso entre los niños menores de 6 años, es la más alta en los últimos ocho años. También, los vídeos on-line han ido creciendo en protagonismo, encontrando que el 60% de los niños menores de 3 años los ven, porcentaje que disminuye a medida que los niños crecen, lo que parece deberse a que los niños en edad escolar pasan menos tiempo en casa—, este aumento se debe a que hoy en día podemos ver vídeos on-line desde cualquier dispositivo portátil como la Tablet o el teléfono móvil”. (AMEI-WAECE, 2011) Recuperado de http://www.waece.org/ameiwaece_tics2011.pdf

En la actualidad los niños empiezan cada vez a edades más tempranas a hacer uso de la tecnología, ya que hoy en día existen juegos para ellos que se pueden descargar en el teléfono inteligente por lo que se hace imprescindible saber aprovechar la tecnología para favorecer el desarrollo cognitivo de los niños.

BBC indica que:

“Un estudio de la Universidad de Wisconsin, en Estados Unidos, presentado en una conferencia de la Sociedad para la Investigación del Desarrollo Infantil, descubrió que los niños de entre dos y tres años eran más propensos a responder a pantallas táctiles que a las que no requieren de interacción (como la televisión)”. (BBC. 2013) Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/05/130422_salud_bebe_tecnologia_desarrollo_g

Además, resulta benéfico para los niños el uso de los teléfonos inteligentes si se usa de la forma correcta y en espacios adecuados y no para distraer al infante, el usar la tecnología de la manera adecuada ayuda a los niños a desarrollar nuevas habilidades, potenciando su desarrollo cognitivo.

Infobae afirma que:

Antoine Torres, gerente de alianzas estratégicas, YouTube Kids & Learning, explicó los pormenores de la iniciativa que lanzaron en 2016 en Argentina: "Youtube Kids es el primer producto diseñado para los niños, para que tengan una experiencia más apropiada. Para su seguridad, existe un sistema de filtraje automatizado que impide la publicación de contenidos inapropiados". (infobae 2018). Recuperado de <https://www.infobae.com/tendencias/2017/08/18/8-de-cada-10-ninos-argentinos-vivio-una-experiencia-perturbadora-en-internet-como-prevenir/>

En Argentina con esta aplicación amigable para los niños se busca que a través de ella los niños puedan escoger en varias categorías, una de ellas buscan enseñar a desarrollar distintas actividades como dibujar y pintar las que ayudan a los niños a fomentar sus habilidades.

En nuestro país la falta de conocimiento de los padres del buen uso y de las ventajas que se puede obtener del uso del teléfono inteligente por los niños, hace que este sea solo un distractor para que el niño este entretenido mientras el adulto realiza sus actividades.

En el caso concreto de Ecuador, con el fin de determinar el nivel de cumplimiento de las metas propuestas en algunas políticas públicas incluidas en el Plan Nacional para el Buen Vivir (PNBV) 2013-2017, ha evaluado anualmente el progreso conseguido en el establecimiento de estas metas. Entre el conjunto de líneas estratégicas que fija, se localiza una meta centrada en la disminución de la brecha digital, definida con el siguiente propósito: “META 4.4. Aumentar el acceso a Internet en establecimientos educativos al 90%”, obteniendo como resultado en 2014 un 33.8% de estudiantes que utilizan internet en el establecimiento educativo. Una meta que deja de lado la evidencia de parámetros tales como: infraestructura, equipamiento y el uso de tecnologías de información y comunicación (TIC), como elementos esenciales en el conjunto de la brecha digital.

El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información implementa proyectos en TIC y Sociedad de la Información bajo políticas públicas que fomenta el desarrollo de las TIC y la masificación del uso de las mismas en todas las empresas y en los ciudadanos, implementando el observatorio que tiene como objetivo democratizar información cuantitativa y cualitativa sobre las TIC y el Uso de las TIC en las demás industrias; así como en la Sociedad. Por ello, y ante la necesidad de medir, analizar, evaluar e informar la evolución real del acceso, uso de las TIC (Software, Hardware, Telecomunicaciones, Internet, Servicios y Contenidos), surge el Proyecto del Observatorio TIC para la sociedad ecuatoriana.

El currículo de educación inicial señala:

“Las nuevas tecnologías de información y comunicación han brindado al docente, nuevas formas de pensar, hacer y evaluar la enseñanza y el aprendizaje, mediante lo cual, ser

promueva la conexión entre los niños y la cultura actual, portadora de miles de respuestas a preguntas, que con las propias manos abran las puertas a la aventura de la información y exploren nuevas capacidades cognitivas, expresivas, creativas... a través de una experiencia enriquecedora". (Bustamante, 2015, pág. 73)

Por lo tanto a partir de lo anterior y en base al problema del mal uso del teléfono inteligente por parte de los padres y educadoras se determina que es viable diseñar talleres dirigidos a padres de familia y educadoras sobre el uso de la tecnología para favorecer el desarrollo cognitivo mediante el teléfono inteligente de niños de 2 a 3 años de edad del CDI Monseñor Desmond, para tener los fundamentos necesarios de cómo influye la tecnología en el desarrollo del pensamiento cognitivo, haciendo énfasis en el razonamiento lógico el presente proyecto de titulación se trabajará a partir de una investigación cuantitativa, que utilizará los métodos bibliográfico, analítico, y descriptivo, a través de las técnicas de observación de campo y levantamiento de información, donde se aplicarán las herramientas de encuesta y ficha de cotejo.

Alcance y limitaciones

Los talleres dirigidos a padres de familia y educadoras se realizarán, en la provincia de Pichincha, en el cantón San Miguel de los Bancos, calle 2, ubicado en la cabecera cantonal, barrio Jardines del Sol, en el CDI Monseñor Desmond Dalton, en el periodo de noviembre 2018 a mayo 2019.

Con la problemática determinada y establecido el contratiempo del mal uso de la tecnología y lo que esto genera en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la formación inicial del CDI Monseñor Desmond Dalton, se entiende que, este estudio permite entender la influencia de la tecnología y como la misma a través del uso de los smartphone pueden ser un recurso didáctico en el proceso de fortalecimiento del razonamiento de los niños y niñas de 2

y 3 años de edad, quienes por medio de este proceso de investigación y desarrollo de talleres y estrategias metodológicas en donde se vinculen directamente las tecnologías de información y comunicación (TIC) como herramientas comunes en el campo de la labor docente, permitiendo un desarrollo más amplio en el cultivo de conocimientos y capacidades específicas de los niños y las niñas, como a su vez fomentar el interés de utilizar y valorar el uso de celulares inteligentes como herramientas de estudio.

Brindando de este modo los conocimientos necesarios a los señores padres de familia, sobre el modo correcto en el que se han de involucrar las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza de sus hijos, y a los docentes facilitando su labor por medio del uso de programas, aplicaciones, y otros mecanismos afines que estén acorde a las necesidades de los estudiantes, logrando desarrollar mejores técnicas y estrategias metodológicas que favorezcan una labor docente de calidad sin perder la calidez humana.

No obstante, un posible inconveniente ante este proceso, sería la falta de participación por parte de los agentes a quienes va dirigido el presente trabajo, además de la carencia de equipos técnicos que estén al alcance de todos los participantes, dado que, aún existen padres de familia y demás miembros de la comunidad educativa, que no disponen de los medios tecnológicos necesarios como para interactuar y desarrollar todas las actividades posibles, que se vayan generando durante la aplicación de los talleres y demás encuentros formativos.

Hipótesis

los talleres sobre el uso de la tecnología, específicamente del smartphone como recurso didáctico permitirán a los padres de familia y educadoras entender como el mismo influye y

tener los conocimientos para el uso adecuado en el proceso del fortalecimiento del desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años del CDI monseñor Desmosnd Dalton.

Variables

Variable dependiente

Fortalecer el desarrollo cognitivo en niños de dos a tres años

Variable independiente

Talleres del uso de la tecnología a través del teléfono celular dirigido a padres de familia y educadoras.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

1.1. Desarrollo Cognitivo

Se entiende por desarrollo cognitivo al conjunto de transformaciones que se producen en la características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el periodo del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

1.1.1 Funciones del desarrollo cognitivo.

Se dividen en básicas y superiores

Básicas:

- Sensación
- Percepción
- La atención y la memoria

Superiores:

- Lenguaje
- Inteligencia
- Creatividad

1.1.2. La atención y la memoria.

La atención es un proceso que se encuentra relacionado con la motivación. Es posible que en esta subdivisión se requiera de la ayuda de los adultos para que los niños la realicen correctamente.

La atención se da cuando el individuo comienza a captar activamente lo que ve, oye y comienza a fijarse en ello en lugar de observar o escuchar simplemente de pasada.

La memoria por otra parte, permite codificar ciertos datos que se reciben del entorno, para posteriormente consolidarlos y recuperarlos para otra ocasión.

Dependiendo de la situación, los seres humanos pueden acudir a ciertos tipos de memoria: a la sensorial, a corto plazo, a largo plazo, entre otras.

Existe una relación directa entre memoria y atención porque muchos de los problemas de memoria son consecuencia de no prestar atención suficiente o de no haber procesado con más detalle la información.

1.1.2.1. La atención.

La atención es un proceso complejo que posee gran importancia ya que es un prerrequisito para el aprendizaje.

Para Ballesteros (2000), la atención es un proceso por el cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas entre las posibles. También hace referencia al estado de observación y de alerta que permite tomar conciencia de lo que ocurre en el entorno.

1.1.2.1.1. Características Generales de la Atención:

- a) La atención es la orientación de nuestra actividad psíquica hacia algo que se experimenta, permitiendo así vivenciar.
- b) Así, el estímulo se acepta indiscriminadamente, en forma pasiva y sin esfuerzos.

El estímulo al que se atiende, puede provenir de situaciones externas (sensaciones, percepciones, etc.) o de situaciones internas (pensamientos, sentimientos, etc.).

A través de la atención se informa de las modificaciones fisiológicas y patológicas de nuestro medio interno, ya sea físico o mental, que permite la elaboración intelectual.

La atención puede ser espontánea o voluntaria. Cuando es voluntaria, la dirección es gobernada activamente por el sujeto, que voluntariamente dirige su atención hacia un estímulo. (Atención Selectiva). Cuando es espontánea, está a merced de los estímulos cambiantes que la impresionan.

1.1.2.1.2. Características de estímulos que atraen fácilmente la atención:

- Intensidad,
- repetición,
- desaparición,
- novedad,
- variedad,
- Rareza.

Factores determinantes de la atención Según Pallares Molíns, los factores explicativos del carácter selectivo de la atención se engloban en dos grupos: Determinantes externos y Determinantes internos.

Los determinantes externos son factores derivados de estímulos externos y llegan al sujeto a través de la percepción. Los principales son: Intensidad, tamaño, contraste, movimiento, novedad y repetición.

Los determinantes internos son factores que provienen del propio sujeto y se relacionan con su personalidad, expectativas, carencias, gustos, etc.

1.1.2.2. La memoria.

La memoria se refiere al proceso de ingresar, registrar, almacenar y recuperar información auditiva o visual en el cerebro, lo cual es fundamental para que se lleve a cabo el aprendizaje. Por medio de la memoria se logra también retener y reproducir experiencias anteriores.

Como podemos ver, la atención, memoria y concentración trabajan en conjunto para que el estudiante pueda aprender. Por lo tanto, no podemos ignorar las dificultades que presentan nuestros niños o niñas en cualquiera de estos procesos. El no trabajar estas aptitudes podría resultar en desmotivación, baja autoestima, actitud negativa hacia el estudio y la no adquisición de habilidades y destrezas fundamentales para la vida de todo ser humano.

Si la memoria no funcionará, aspectos tan importantes como nuestra propia identidad, la orientación en el tiempo y en el espacio, nuestra vida afectiva, intelectual y laboral estarían alterados.

1.1.3. Cómo se trabaja el área del desarrollo cognitivo desde el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC)

Diversos proyectos pedagógicos con tecnología se apoyan, entre otros en la psicología cognitiva y el constructivismo para promover aprendizajes significativos de los estudiantes, para apoyarlos en la resolución de problemas. No se trata de hacer más de lo mismo con nuevas herramientas y metodologías tradicionales, sino proponer la utilización de mediaciones tecnológicas en forma reflexiva, contextualizada y estratégica con un enfoque que pone énfasis en las funciones superiores de pensamiento y fortifican los métodos participativos, interactivos y de confrontación, adaptados a las necesidades específicas de los alumnos.

Las concepciones constructivistas de la enseñanza y el aprendizaje le asignan primordial importancia a la manera en que los alumnos procuran darle sentido a lo que aprenden antes que al modo en que reciben la información. De acuerdo con estos criterios los alumnos construyen activamente el conocimiento mediante el análisis y la aplicación de significados. El conocimiento es contextualizado y los alumnos resuelven problemas -complejos y ambiguos utilizando estrategias cognitivas y recurriendo a la ayuda de personas y herramientas mediadoras de los aprendizajes. Los estudiantes pueden adquirir un conocimiento

integrado y aplicable cuando elaboran múltiples representaciones de las ideas y llevan a la práctica las actividades dentro y fuera de la escuela. Las herramientas cognitivas que permiten extender y ampliar estos procesos mentales superiores de los alumnos como las computadoras, el software, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías pueden ayudarlas a resolver problemas complejos al brindarles información y oportunidades de colaborar investigar y crear dispositivos.

Los métodos de aprender con tecnología que han elaborado diversos autores dedicados a la investigación y al desarrollo de propuestas pedagógicas para su uso tienen varios puntos en común:

La indagación reflexiva y guiada a través de proyectos extensos que inculcan destrezas y conceptos complejos y que generan productos complejos

Programas de estudios centrados en problemas auténticos y situaciones del mundo real. El uso de modelos y de visualización como medios eficaces para tender un puente entre la experiencia y la abstracción.

La creación de un significado colectivo por parte de los alumnos a través de diferentes puntos de vista sobre las experiencias compartidas.

La conformación de comunidades de aprendizaje concretas y virtuales mediante el uso de herramientas tecnológicas que actualmente se emplean también en ámbitos laborales.

La colaboración entre los alumnos para llevar adelante experiencias de aprendizaje y generar conocimientos compartidos, así como el logro de un rendimiento satisfactorio por parte de todos los alumnos mediante estrategias para ayudar a las que tienen dificultades y problemas particulares.

1.1.4. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Piaget influyó profundamente en nuestra forma de concebir el desarrollo del niño. Antes que propusiera su teoría, se pensaba generalmente que los niños eran organismos pasivos plasmados y moldeado por el ambiente. Piaget enseñó que se comportan como “pequeños científicos” que tratan de interpretar el mundo. Tienen su propia lógica y formas de conocer, las cuales siguen patrones predecibles del desarrollo conforme van alcanzando la madurez e interactúan con el entorno. Se forman representaciones mentales y así operan e inciden en él, de modo que se da una interacción recíproca (los niños buscan activamente el conocimiento a través de sus interacciones con el ambiente, que poseen su propia lógica y medios de conocer que evoluciona con el tiempo).

Piaget fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en Psicología. Pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos. La investigación de Piaget se centró fundamentalmente en la forma en que adquieren el conocimiento al ir desarrollándose. En otras palabras, no le interesaba tanto lo que conoce el niño, sino cómo piensa en los problemas y en las soluciones. Estaba convencido de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad del niño para razonar sobre su mundo.

1.1.4.1. Etapas cognoscitivas.

Piaget dividió el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas en cuatro grandes etapas: etapa sensoriomotora (desde el nacimiento hasta los dos años), etapa preoperacional (de 2 a 7 años), etapa de las operaciones concretas (de 7 a 11 años) y etapa de las operaciones formales (de 11 a 12 años en adelante), las cuales constituye la evolución a una forma más compleja y abstracta de conocer.

Según Piaget, el desarrollo cognoscitivo no sólo radica en cambios cualitativos de sus vivencias y de las habilidades, sino en transformaciones fundamentales de cómo se introduce el conocimiento. Una vez que entra en una nueva etapa, no retrocede su razonamiento. Piaget planteó que el desarrollo cognoscitivo siga una sucesión invariable.

1.1.4.1.1. El estadio preoperacional (de 2 a 7 años).

La capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes marca el comienzo de la etapa preoperacional. Entre los 2 y los 7 años, el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes con los cuales representar las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles. Puede servirse de las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos, participar en juegos de fingimiento y expresar sus ideas sobre el mundo por medio de dibujos. El pensamiento preoperacional tiene varias limitaciones a pesar de la capacidad de representar con símbolos las cosas y los acontecimientos. Piaget designó este periodo con el nombre de etapa preoperacional, porque los preescolares carecen de la capacidad de efectuar algunas de las operaciones lógicas que observó en niños de mayor edad. Antes de comentar las limitaciones del pensamiento preoperacional vamos a examinar algunos de los progresos cognoscitivos más importantes de esta etapa.

1.2. La tecnología como recurso didáctico

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) ofrecen al campo educativo una diversidad de herramientas que al ser utilizadas de manera adecuada y bien dirigidas pueden ayudar a obtener buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes. Si se hace una comparación entre los recursos gráficos que tradicionalmente se han venido utilizando en los procesos de enseñanza, tales como carteles, láminas, tableros, fotocopias, libros, discurso del profesor, etc. y aquellos que se derivan de las tecnologías de información y comunicación (TIC), como los software, simuladores, aplicativos, animación, Internet, entre otros, es

evidente que los últimos tienen ciertas ventajas, pues en ellos se pueden integrar los textos, sonidos, animaciones, imágenes, videos, lo que se conoce como multimedia.

Los recursos didácticos diseñados con ayuda de las tecnologías de información y comunicación (TIC), son reutilizables y distribuibles, pueden ser compartidos con otros docentes e Instituciones Educativas a través de dispositivos de almacenamiento y de la Internet. Es interesante ver como muchos docentes en el mundo crean redes en la Internet para compartir experiencias y recursos educativos, mostrando con esto que las tecnologías de información y comunicación (TIC) superan las barreras de tiempo y espacio, a la vez que ha permitido el surgimiento de un nuevo paradigma educativo, al que se le conoce como Conectivismo, que se basa en la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación como recursos para la enseñanza y el aprendizaje.

La incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la enseñanza, requiere de condiciones que le permitan al docente poder llevar a cabo una buena labor si desea trabajar con recursos didácticos basados en tecnologías de información y comunicación (TIC). El docente debe mostrar una actitud de cambio y aprender a utilizar las tecnologías de información y comunicación (TIC) y la institución educativa debe contar con herramientas tecnológicas y espacios adecuados para su utilización. La clase no debe perder el horizonte planteado, que va dirigido hacia el aprendizaje del estudiante, dejando claro que el objetivo de la clase no es la utilización del recurso, sino el aprendizaje que se pueda obtener con éste.

El docente actual y quien está en proceso de formación como tal, debe apropiarse del manejo y uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC), de tal manera que pueda y descubrir las posibilidades que ofrecen dichas herramientas en el aula. El gran problema que se puede evidenciar en la actualidad, a parte de la falta de recursos tecnológicos en la escuela, es el temor al cambio, dejar las prácticas tradicionalistas para entrar en el

mundo digital representa un gran trauma en muchos docentes, por lo que el mayor reto de quienes emprenden proyectos para transformar la práctica pedagógica, mediante la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es lograr un cambio de actitud en los docentes.

1.2.1. Tecnología

Se denomina tecnología al conjunto de elementos u objetos fabricados por el hombre que ha permitido modificar el entorno dando paso al mejoramiento de un espacio con los distintos avances. En la antigüedad las tecnologías que predominaban eran aquellas herramientas que improvisaba el hombre para sobrevivir en sus espacios y que le permitían tener una vida plena y segura, con el paso del tiempo estas han ido evolucionando de manera significativa. La tecnología formal tiene su inicio cuando la técnica comienza a vincularse con la ciencia, sistematizándose así los métodos de producción hoy en día debido a los múltiples avances.

La tecnología sigue avanzando a un ritmo veloz tanto así que actualmente existen diferentes especialidades:

- Tecnología de la construcción
- Tecnología de asistencia
- Tecnología médica
- Tecnología de la información y comunicación.

En la actualidad la tecnología es una herramienta al alcance de todas las personas, ya que les permite estar informados y comunicados en todo momento y lugar. La tecnología moderna domina la mayoría de espacios dentro de la vida, lo cual puede tener un impacto tanto negativo como positivo.

1.2.2. Las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Para Cabero las tecnologías de información y comunicación (TIC):

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativa. (Cabero, 1998)

1.2.3. Integración de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación.

La sociedad de la información en la que estamos inmersos requiere nuevas demandas de los ciudadanos y nuevos retos a lograr a nivel educativo. Entre ellos:

- Disponer de criterios y estrategias de búsqueda y selección de la información efectivos, que permitan acceder a la información relevante y de calidad. El conocimiento de nuevos códigos comunicativos utilizados en los nuevos medios.
- Potenciar que los nuevos medios contribuyan a difundir los valores universales, sin discriminación a ningún colectivo.
- Formar a ciudadanos críticos, autónomos y responsables que tengan una visión clara sobre las transformaciones sociales que se van produciendo y puedan participar activamente en ellas.
- Adaptar la educación y la formación a los cambios continuos que se van produciendo a nivel social, cultural y profesional.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han ido integrándose en los centros educativos de forma paulatina. A las primeras reflexiones teóricas que los

profesionales de la educación realizaban sobre la adecuación o no de estas tecnológicas para el aprendizaje, se ha continuado con el análisis sobre el uso de estas tecnologías y su vinculación a las teorías de aprendizaje, junto a propuestas metodológicas para su implementación.

1.2.4. Un modelo para integrar las tecnologías de información y comunicación (TIC) de manera adecuada.

La educación situada en este mundo globalizado, debe aportar al desarrollo de habilidades, trabajo en grupo, trabajo autónomo, solución de problemas reales, toma de decisiones.

El buen uso de los recursos tecnológicos es una de las habilidades que debe caracterizar al ciudadano competente de este siglo.

Pazmiño y Sánchez (2015) mencionan que: Direccionando a las tecnologías de información y comunicación en las instituciones educativas, se puede dar uso adecuado en diferente espacio tales como: biblioteca, sala de computo o incluso hasta en rincones de juego trabajo (p.33).

El uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los ambientes educativos, proporciona a los docentes la oportunidad de usar estos recursos como estrategias de valor para los estudiantes de manera que les permitan ser actor y constructor de su aprendizaje. Por esta razón debe existir una actualización didáctica donde pongan en práctica una metodología innovadora que motive su buen uso en los diferentes espacios.

1.2.5. Tecnología educativa.

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación constituye uno de los factores clave para comprender y explicar las transformaciones económicas, sociales, políticas y culturales de las dos últimas décadas. El rol que desempeñan estas

innovaciones tecnológicas en el alcance y la dirección de los cambios sociales y culturales continúa siendo, sin embargo, materia de controversia.

La problematización del rol de las nuevas tecnologías de la información en los procesos de cambio social y cultural cobra particular relevancia en el ámbito educativo. Ciertas concepciones sobre la reforma del sistema educativo atribuyen a la incorporación de las nuevas tecnologías de la información un efecto determinante en la mejora de la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la enseñanza tiene consecuencias tanto para la práctica docente como para los procesos de aprendizaje. Pero la determinación de estas consecuencias no puede efectuarse sin el análisis de las condiciones políticas y sociales que estructuran a las prácticas pedagógicas.

Se presentan algunos elementos para comprender los procesos de incorporación de las nuevas tecnologías de la información en el ámbito educativo. Al hablar de nuevas tecnologías de la información se refiere al estudio y la utilización de la microelectrónica y las telecomunicaciones para producir, almacenar, procesar, recuperar y transmitir información

Al respecto Cubo, González y Lucero (2003), mencionan que se debe analizar el impacto que tendrá la propuesta en el entorno educativo y determinar que sea la mejor alternativa para el proceso de enseñanza-aprendizaje, así se estará incorporando innovación educativa y no solo innovación tecnológica. Santiso y González (2005), mencionan que la finalidad del diseño multimedia es comunicar ideas, conceptos e imágenes a través de programas y no deslumbrar con herramientas gráficas.

Dependiendo de cómo se usen las tecnologías de información y comunicación (TIC), estas pueden crear bienestar o pueden afectar negativamente a la familia. Por ejemplo, pueden provocar más cercanía en la familia cuando uno de los padres se encuentra trabajando en otra

ciudad o en otro país y se usan aplicaciones como WhatsApp o Skype para mantenerse en contacto, también pueden provocar más cercanía cuando en una cena familiar comparten e intercambian información u opiniones sobre noticias o temas que hayan consultado en la web.

Sin embargo, si no se estimula el uso racional de las tecnologías de información y comunicación (TIC), se puede dar el caso de que estas tecnologías provoquen una separación o incomunicación en la familia por el abuso en su uso o por la utilización que se le da de manera personal sin involucrar de vez en cuando la participación de todos los miembros de la familia, llegando a ocasionar en algunos casos un aislamiento del individuo, en la familia y hasta de la sociedad en general o de actividades extracurriculares recreacionales. Por lo que una manera en que la familia se integre utilizando las tecnologías de información y comunicación (TIC) es que se estimule el uso de estas tecnologías en conjunto, entre todos ellos, que se ayuden unos con otros al usar estas herramientas y compartan información entre ellos mismo para así fortalecer una unión entre ellos por medios de estos dispositivos electrónicos.

Actualmente con el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC), los niños y los jóvenes en el hogar pasan demasiado tiempo viendo televisión, jugando videojuegos, y conectados a Internet, abusando en el uso de estas herramientas, y provocando menos interacción de éstos hacia su entorno familiar. Pero los niños y los jóvenes no son los únicos en abusar de estas tecnologías, muchas veces son los padres los que también se quedan demasiado tiempo navegando por Internet, investigando y leyendo información o realizando algún tipo de trabajo. Por lo que esta problemática puede afectar a cada uno de los miembros de la familia. Así que, como ya se mencionó anteriormente, estas familias deben implementar reglas que estimule el uso racional de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el hogar, para así garantizar una mejor convivencia familiar.

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) han definido el mundo en el que se vive actualmente. Estas tecnologías se han convertido en herramientas de uso cotidiano en la vida de todas las personas, es algo tan familiar y conocido que ya ni se podría pensar el vivir sin ellas. La televisión, las computadoras, los teléfonos inteligentes, los videojuegos son dispositivos electrónicos con la que se han criado los niños de las nuevas generaciones, por ello es responsabilidad de los padres enseñar a sus hijos a utilizar adecuadamente estas herramientas para así garantizar el buen convivir de éstos con su entorno familiar y social manteniendo un equilibrio en sus vidas.

“Así las tecnologías de información y comunicación (TIC), lejos de convertirse en un elemento de aislamiento, bien utilizadas podrían ser un canal de comunicación entre los miembros del hogar y no un motivo de disputa” (Ce, 2012).

1.2.6. Las ventajas del uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el desarrollo del niño.

El uso de las nuevas tecnologías tiene muchas ventajas, sobre todo a nivel educativo:

1. Sirve de gran utilidad para el buen desarrollo del niño (dibujo, estimulación visual y auditiva).
2. Mejora la concentración, la apreciación espacial, que comiencen a establecer secuencias lógicas e incluso seriaciones, mejoran la destreza manual.
3. Desarrolla las habilidades de los niños, les ayuda a tomar decisiones, a analizar y observar.
4. Puede ser un complemento de métodos tradicionales, nunca un sustituto.
5. Estimula la investigación, el descubrimiento y las ganas de aprender.

1.2.7. Las desventajas de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el desarrollo del niño.

Al igual que tiene muchas ventajas, el uso de nuevas tecnologías en menores de 3 años también tiene muchos inconvenientes:

1. Que se use sin control parental, teniendo acceso a determinados contenidos no adecuados para su edad.
2. Que puedan quedar expuestos a ellas sin control en algún momento. Siempre que vea algo, tanto en Tablet o televisión, debemos explicarles qué es lo que ven y no solamente dejarles en frente de todos estos estímulos.
3. La psicomotricidad se centra únicamente en el aspecto fino, olvidando las demás partes de su esquema corporal.
4. Falta de socialización.
5. Su uso excesivo puede crear dependencia.

1.2.8. El niño y las tecnologías de información y comunicación (TIC).

Según la Unicef El Estado Mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital dice que: La infancia no es una excepción. Desde el momento en que cientos de millones de niños llegan al mundo, están inmersos en una corriente constante de comunicación y conexión digitales, desde la forma en que se gestiona y brinda su atención médica hasta las imágenes en línea de sus primeros momentos más preciosos.

A medida que los niños crecen, la capacidad de utilizar la digitalización para dar forma a sus experiencias de vida crece con ellos, ofreciéndoles oportunidades aparentemente ilimitadas para aprender y socializar, y para ser contados y escuchados.

Especialmente en el caso de los niños que viven en lugares remotos, o aquellos a quienes la pobreza, la exclusión y las situaciones de emergencia que los obligan a huir de sus hogares

les impiden progresar, la tecnología digital y la innovación pueden abrir una puerta hacia un futuro mejor, ofreciéndoles un mayor acceso al aprendizaje, a las comunidades de interés, a los mercados y servicios, y a otros beneficios que pueden ayudarles a alcanzar su potencial, rompiendo a su vez los ciclos de desventaja.

Pero millones de niños no disfrutan de ese acceso, o su acceso es intermitente o de calidad inferior y, con mucha frecuencia, son los niños que ya están más desposeídos. Esto agrava aún más su privación, denegándoles efectivamente las aptitudes y el conocimiento que podrían ayudarles a desarrollar su potencial y a romper los ciclos intergeneracionales de desventaja y de pobreza.

La tecnología digital y la interactividad también plantean riesgos importantes para la seguridad, la privacidad y el bienestar de los niños, aumentan las amenazas y los daños que muchos niños ya confrontan fuera de línea y hacen que los niños ya vulnerables lo sean más aún.

Aun cuando las tecnologías de información y comunicación (TIC) han fomentado el intercambio de conocimientos y la colaboración, también han facilitado la producción, distribución y el intercambio de material sexualmente explícito y de otro contenido ilegal que se emplea para explotar y abusar de los niños. Dicha tecnología ha abierto nuevas vías para la trata de niños y nuevos medios para ocultar esas transacciones de los encargados de aplicar la ley. También ha hecho que sea mucho más fácil para los niños acceder a contenido inapropiado y potencialmente dañino y, lo que es más sorprendente, para que produzcan ellos mismos ese contenido.

Incluso a pesar de que las tecnologías de información y comunicación (TIC) han facilitado que los niños se conecten entre sí y compartan experiencias en línea, también han facilitado el uso de esos nuevos canales de conectividad y comunicación para el acoso en línea, con un alcance mucho más amplio y, por lo tanto, con un mayor riesgo que lo que

supone el acoso fuera de línea. Del mismo modo, han aumentado las posibilidades del uso indebido y la explotación de la privacidad de los niños, y han cambiado la forma en que los niños consideran su propia información privada.

1.2.9. Las tecnologías de información y comunicación (TIC) y su evolución.

Saettler (1968) habla de algunos antecedentes históricos de la Tecnología que se remontan a los sofistas y las pinturas rupestres, la mayoría de los autores sitúan los orígenes de la Tecnología Educativa (TE) vinculados a la aparición y desarrollo del concepto; así, Bartolomé y Sancho (1994) la sitúan en torno a los años veinte y treinta del pasado siglo asociados al nacimiento y expansión de la radio. Otros, como De Pablos (1994), fechan su aparición durante la Segunda Guerra Mundial vinculada a las necesidades formativas militares y algunos como Chadwick (1983:99) dicen que el concepto comenzó a usarse en los años sesenta.

Según recoge la definición de la UNESCO (1984:43), la Tecnología Educativa nace ligada al uso educativo de los modernos medios audiovisuales, evento que sucede en la década de los sesenta del pasado siglo.

Podemos encontrar abundante información del desarrollo de la Tecnología Educativa en España en trabajos de autores como Gutiérrez Espada (1980), Cabero (1988) o Área (1991).

En los trabajos de estos autores se describen, siguiendo un criterio cronológico, los avances tecnológicos desde el siglo XIX hasta la década de los 80 del pasado siglo, destacando tres momentos importantes; el primero, en la primera década del siglo XX con la creación del Instituto de Material Científico que recomendaba el cine con fines educativos, el segundo se desarrolla en los años 60 con un intento de integrar los medios audiovisuales en la enseñanza, ya que se creyó que éstos medios representarían un estímulo o factor de renovación y mejora pedagógica de la calidad de la educación, y el tercero llega con la entrada en vigor de la Ley del 70 que promueve la expansión de los medios audiovisuales en

los centros educativos, fundamentalmente a través de la creación de la red de ICEs (Institutos de Ciencias de la Educación) y en particular de sus divisiones de Tecnología Educativa.

Por otro lado, en trabajos como el realizado por De Pablos (1994), también siguiendo un criterio cronológico, se establecen cinco décadas en el desarrollo de la Tecnología educativa, éstas son:

1. En la década de 1940, el desarrollo se centra en la formación que se diseña por y para el mundo militar por medio de los recursos audiovisuales.
2. La década de 1950 está marcada por los trabajos de Skinner sobre condicionamiento operante aplicados a enseñanza programada.
3. Durante la década de 1960 se produce el despegue y expansión de los medios de comunicación social, con una revisión de la teoría de la comunicación que contempla ya las aplicaciones de los medios en la educación.
4. La década de 1970 es la del desarrollo de la informática. Son los años en los que se produce el intento de implantación de la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO) y de la enseñanza programada.
5. Durante la década de 1980 se inicia el desarrollo, que en parte continúa en la actualidad, de los soportes informáticos y audiovisuales que tiene como objetivo la interacción persona-sistema.

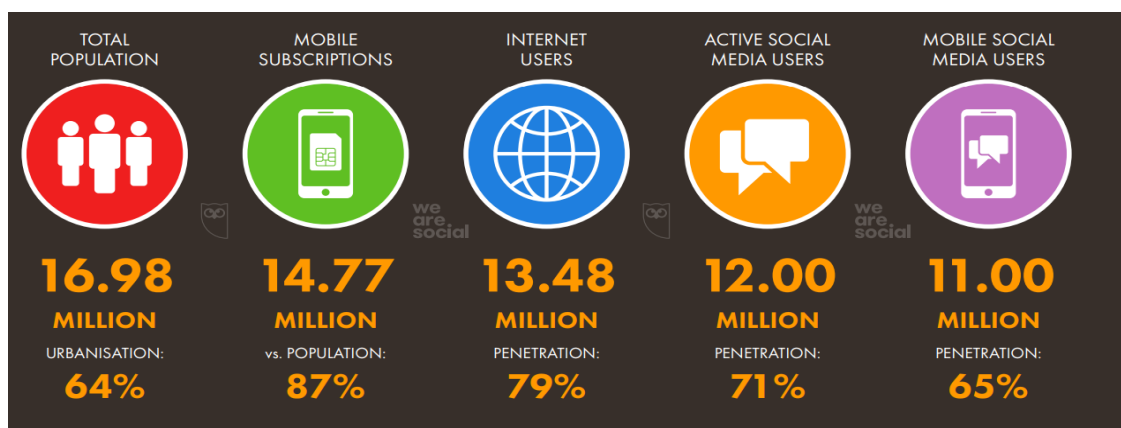
A partir de los años noventa las Nuevas Tecnologías, sin abandonar los campos de trabajo iniciados en la década de los 80, se reconducen hacia el desarrollo de esos procesos de interacción mediante un nuevo soporte, las redes telemáticas, que a partir de esta década comienzan su implantación, aunque lentamente. La puesta en escena de la red Internet, que ahora se generaliza de manera mucho más rápida, está haciendo replantearse muchos

procedimientos educativos y está generando nuevos modos, tanto de conocimiento, como de enseñanza y aprendizaje.

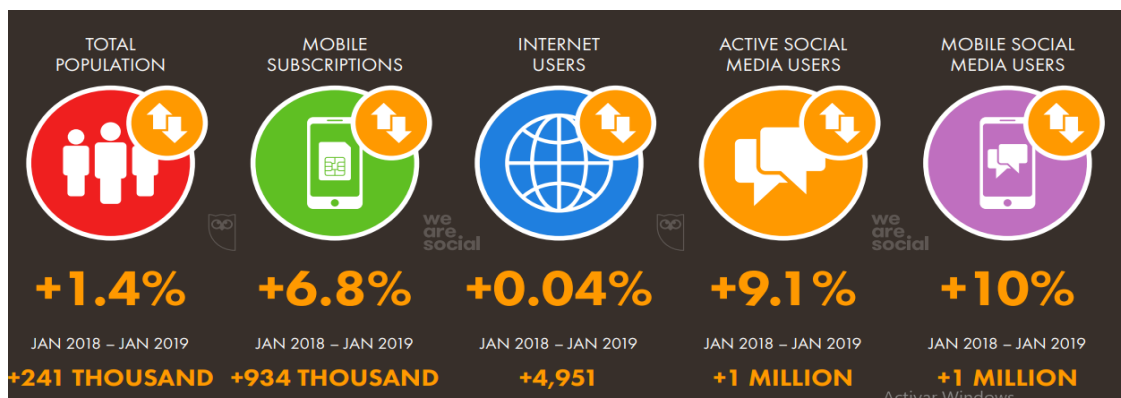
1.3. Las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el Ecuador

Según un estudio realizado por la Social Hootsuite revela los siguientes datos:

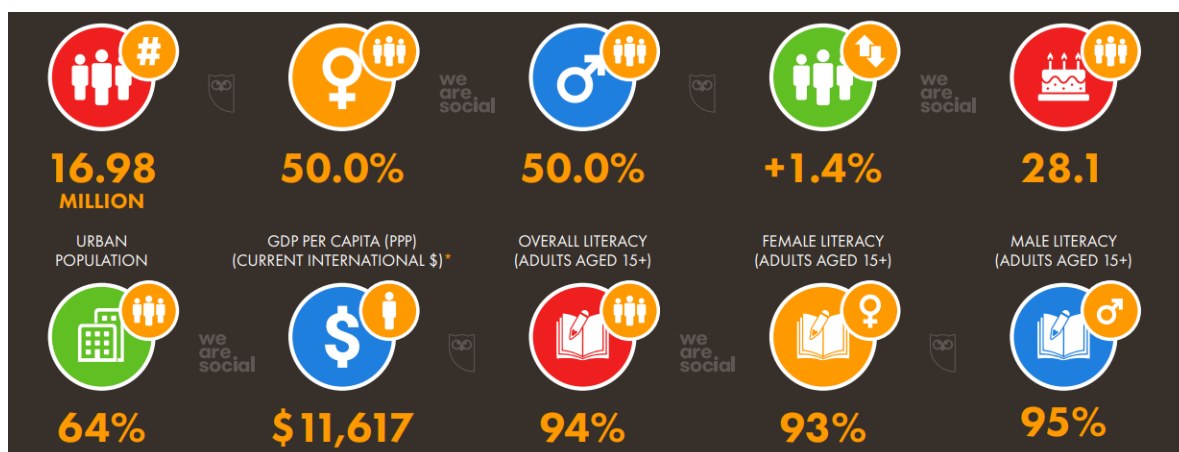
1.- Datos esenciales de la línea principal para comprender el uso de medios móviles, internet y sociales en el Ecuador.



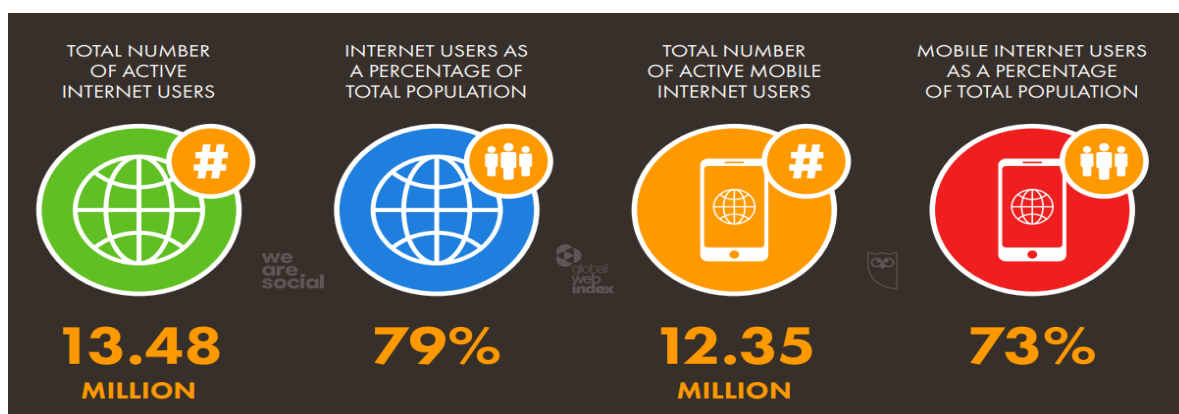
2.-Crecimiento digital anual el cambio de año en indicadores estadísticos clave



3.- Resumen: población y economía indicadores esenciales demográficos y económicos



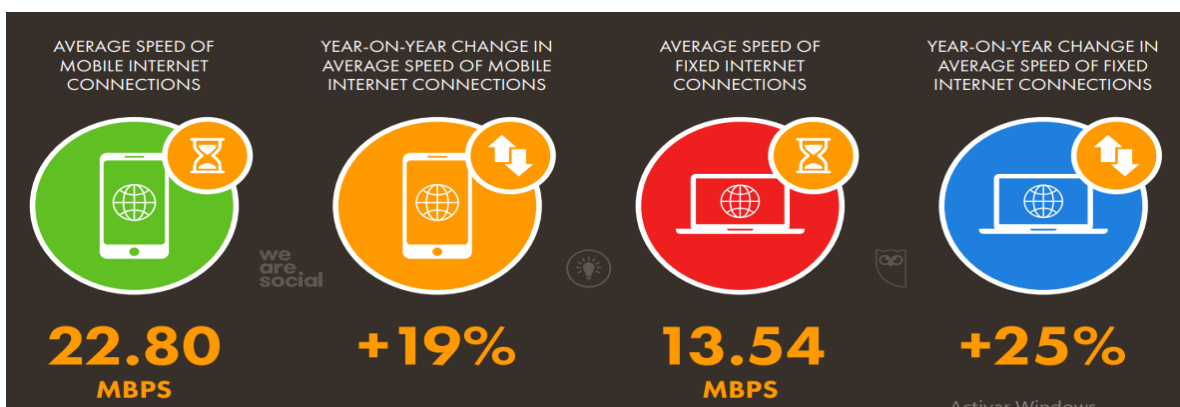
4.- Uso de internet: perspectiva del dispositivo basado en datos de usuario de internet activos y uso activo de servicios móviles con internet.



5.- Usuarios de internet: diferentes perspectivas sobre el número de usuarios de internet de algunos de los estudios más integrales del mundo.



6.- Velocidades de conexión a internet: promedio de la velocidad de descarga para conexiones a internet móviles y fijos, con comparación de un año.



7.- Los mejores sitios web de Alexa: ranking de sitios web por el número de visitantes y vistas a la página total.

| # | WEBSITE | TIME / DAY | PAGES / VISIT | # | WEBSITE | TIME / DAY | PAGES / VISIT |
|----|----------------------|------------|---------------|----|---------------------|------------|---------------|
| 01 | GOOGLE.COM | 07M 42S | 9.54 | 11 | WIKIPEDIA.ORG | 04M 15S | 3.15 |
| 02 | YOUTUBE.COM | 08M 47S | 5.02 | 12 | TELEAMAZONAS.COM | 01M 38S | 1.62 |
| 03 | ELCOMERCIO.COM | 05M 14S | 2.48 | 13 | FOROSECUADOR.EC | 02M 17S | 1.64 |
| 04 | FACEBOOK.COM | 09M 43S | 4.03 | 14 | BLOGSPOT.COM | 03M 07S | 2.43 |
| 05 | GOOGLE.COM.EC | 07M 25S | 7.78 | 15 | TCTELEVISION.COM | 01M 55S | 1.78 |
| 06 | LIVE.COM | 03M 53S | 3.76 | 16 | MSN.COM | 03M 40S | 2.48 |
| 07 | ELUNIVERSO.COM | 03M 42S | 2.69 | 17 | PICHINCHA.COM | 06M 04S | 4.99 |
| 08 | ECUAVISA.COM | 03M 11S | 2.10 | 18 | SRI.GOB.EC | 12M 39S | 7.67 |
| 09 | THESTARTMAGAZINE.COM | 15M 23S | 12.28 | 19 | NETFLIX.COM | 02M 04S | 1.79 |
| 10 | YAHOO.COM | 04M 01S | 3.60 | 20 | MERCADOLIBRE.COM.EC | 07M 02S | 5.92 |

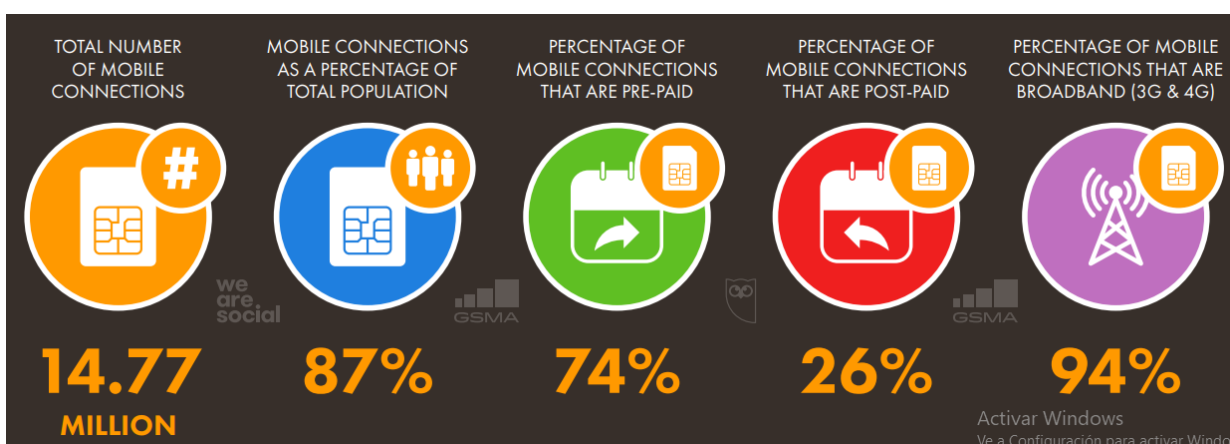
8.- Top preguntas de búsqueda de google en 2018: basado en búsquedas a lo largo de 2018.

| # | SEARCH QUERY | INDEX | # | SEARCH QUERY | INDEX |
|----|-------------------------|-------|----|-----------------|-------|
| 01 | FACEBOOK | 100 | 11 | PICHINCHA | 18 |
| 02 | YOUTUBE | 56 | 12 | GMAIL | 17 |
| 03 | TRADUCTOR | 47 | 13 | MUSICA | 16 |
| 04 | INICIAR SESION | 39 | 14 | FRASES | 15 |
| 05 | HOTMAIL | 38 | 15 | OLX | 15 |
| 06 | GOOGLE | 33 | 16 | WHATSAPP | 14 |
| 07 | FACEBOOK INICIAR SESION | 27 | 17 | BANCO PICHINCHA | 14 |
| 08 | IMAGENES | 22 | 18 | SRI | 14 |
| 09 | JUEGOS | 20 | 19 | FRIV | 12 |
| 10 | IESS | 19 | 20 | MP3 | 11 |

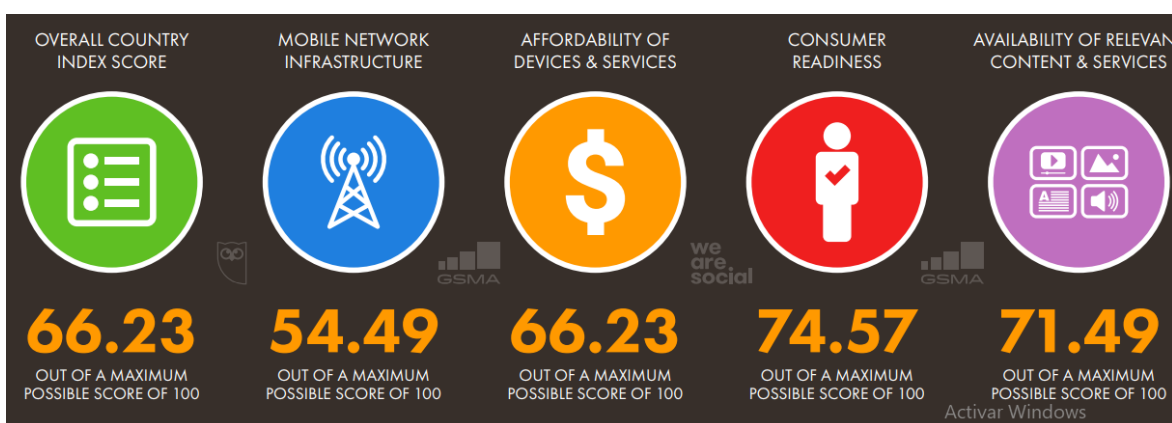
9.- Preguntas más importantes de búsqueda en YouTube en 2018: basado en búsquedas en la plataforma de YouTube hasta el año 2018.

| # | SEARCH QUERY | INDEX | # | SEARCH QUERY | INDEX |
|----|----------------------|-------|----|--------------------------------|-------|
| 01 | MUSICA | 100 | 11 | PELICULAS COMPLETAS | 23 |
| 02 | PELICULA | 91 | 12 | SOLO | 22 |
| 03 | PELICULAS | 52 | 13 | RAP | 21 |
| 04 | SALSA | 52 | 14 | ANUEL | 21 |
| 05 | CANCIONES | 52 | 15 | REGGAETON | 20 |
| 06 | ROSA DE GUADALUPE | 42 | 16 | PELICULAS COMPLETAS EN ESPAÑOL | 20 |
| 07 | LA ROSA DE GUADALUPE | 33 | 17 | VACA LOLA | 19 |
| 08 | BAD BUNNY | 29 | 18 | BELLA | 19 |
| 09 | OZUNA | 26 | 19 | DURA | 18 |
| 10 | MÚSICA | 25 | 20 | VALLENATO | 17 |

10.- Conexiones móviles por tipo: basado en el número de conexiones celulares (nota: no individuos únicos)



11.- índice de conectividad móvil: evaluación de inteligencia de gama de habitantes y conductores clave de la conectividad móvil



1.3.1. La política de Ecuador digital 2.0 planteada desde el Ministerio de telecomunicaciones y de la sociedad de la información

Eje 1: Acceso Universal

Promover el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación (TIC), permitiendo así que cualquier ciudadano acceda a ellas, y especialmente al Internet, independiente de su ubicación geográfica, condición económica, nivel étéreo, género, o condición física alguna.

Política: 1.- Propiciar el desarrollo social, solidario e inclusivo en sectores rurales, urbano marginales, comunidades y grupos de atención prioritaria, a través del uso intensivo de tecnologías de información y comunicación (TIC).

Lineamientos:

- Incrementar los niveles de alfabetización digital en las poblaciones rurales, urbano marginales, comunidades con énfasis en grupos de atención prioritaria.

1.3.2. Plan de acceso universal y alistamiento digital.

Objetivo general

Promover el acceso equitativo de la población a las tecnologías de información y comunicación (TIC), disminuir la brecha digital y mejorar el nivel de conocimiento de la sociedad con relación a las nuevas tecnologías y canales de comunicación.

Objetivos específico

- Impulsar un plan intensivo para integrar las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el sistema educativo y, comunidad.
- Incrementar el acceso y aprovechamiento de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en forma equitativa, considerando las características de los grupos vulnerables y tradicionalmente excluidos.

- Disminuir la Brecha Digital, mejorando las capacidades de los ecuatorianos para el uso efectivo y el aprovechamiento de las tecnologías de información y comunicación (TIC) e impulsando la realización d programas y mecanismos de alfabetización digital.

1.3.3. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación y el entorno familiar del niño

Según un estudio de Lingokids, el 64% de los niños de 2 a 8 años tiene su propia tablet o smartphone, el 52% lo usa a diario y el 43% le dedica más de 6 horas semanales. Sólo el 69% de los progenitores utiliza herramientas de control parental

Con motivo de la celebración del Día Internacional de Internet Segura, Lingokids, plataforma española de aprendizaje de inglés para niños, ha analizado los hábitos de uso de dispositivos móviles en los menores de 2 a 8 años, con el fin de crear conciencia sobre la importancia de preservar su seguridad. De este análisis se desprende que el 66% de los padres considera que Internet no es un lugar seguro para sus hijos, y sólo un 69% supervisa los contenidos a los que acceden mediante móviles o tablets.

El estudio de Lingokids, basado en una encuesta a 400 familias, revela que el 64% de los niños españoles entre 2 y 8 años cuenta con su propio dispositivo de acceso a Internet – con un predominio de la tablet (38%) frente al smartphone (26%), y un 52% lo utiliza a diario. En cuanto al tiempo que dedican en cada sesión, el 54% de los niños emplea entre 30 y 60 minutos, y un 32% afirma destinar más de una hora, e incluso más de dos, lo que se traduce en que un 43% de estos menores pasa más de 6 horas a la semana con dispositivos móviles, y un 32% entre 4 y 6 horas semanales.

Por tipo de contenidos, cabe destacar que un 29% accede principalmente a Internet para ver vídeos de YouTube, seguido de los que dan prioridad a ver películas y dibujos animados

(23%), a aplicaciones educativas (21%) y videojuegos (21%) y a redes sociales (6%). En cuanto al uso concreto de las redes sociales, el 45% de los padres asegura que sus hijos aún no las utilizan. Sin embargo, un notable 33% considera que no disponen de la información necesaria para utilizarlas de forma segura, y un 22% se muestra confiado en que sí cuentan con la información adecuada.

La encuesta analiza también las condiciones en que se realiza el uso de los dispositivos. En este sentido, el 56% de los padres afirma que suele acompañar al menor mientras utiliza la tablet o el smartphone, mientras que un 36% reconoce que se limita a prepararle los contenidos que éste les solicita y después dejan de estar pendientes. El 8% restante de los niños se encargan ellos mismos de buscar el contenido que quieren ver.

Desde Lingokids se subraya la importancia de que los padres estén atentos a los contenidos que consumen sus hijos en los dispositivos móviles, y que se aseguren de que las aplicaciones que utilizan cuentan con los sistemas de seguridad adecuados.

1.4. Neurotecnología

Martín-Lobo (2016) afirma que los conocimientos de neuropsicología pueden llevar a diseñar y aplicar programas siguiendo el modelo neuropsicológico de Luria y la correspondencia del desarrollo cognitivo y la maduración cerebral, con los diferentes aprendizajes y con las dificultades y trastornos que observamos en los estudiantes en edad escolar:

- Programas de desarrollo de la atención.
- Programas para desarrollar las habilidades visuales, auditivas, táctiles y de integración sensorial para asegurar la calidad de la entrada de la información en el cerebro.
- Programas de motricidad, equilibrio y vestibulares, de desarrollo lateral y de sentido espacio-temporal para favorecer los procesos cerebrales relacionados con el aprendizaje.

- Programas de lenguaje, memoria y de habilidades superiores de pensamiento, de inteligencias múltiples, creatividad y Funciones Ejecutivas.

- Programas para superar las dificultades del aprendizaje, la dislexia, la discalculia, las dificultades del lenguaje.

- Programas para el autismo y otros.

La neurotecnología educativa diseñará estrategias, catalogará software y aplicará metodologías que den respuestas al desarrollo cognitivo y la maduración cerebral, con los diferentes aprendizajes, y a las dificultades y trastornos que observamos en los estudiantes en edad escolar. Jiménez, Hernández, García y otros (2015) afirman que la atención selectiva y la atención sostenida están reguladas por estructuras corticales y subcorticales. Entre las estructuras corticales está la corteza prefrontal y las cortezas sensoriales. En el caso de las estructuras subcorticales, el tálamo óptico, el cuerpo estriado (núcleo caudado y lenticular), los núcleos septales y de Meynert y el cerebelo. En el caso del tálamo, se ha demostrado que existen neuronas que sólo responden a los estímulos novedosos y que se habitúan rápidamente (Jasper y Bertrand, 1966). A esto habría que añadir la corteza prefrontal, que juega un papel fundamental en el control voluntario de la atención. El uso de la tecnología puede ayudar para mejorar la atención gracias al apoyo visual y auditivo que ofrece, porque prolongará la concentración durante más tiempo. La importancia de la atención en el proceso del aprendizaje es indiscutible, pero como cualquier otra habilidad, hay que desarrollarla a lo largo de la vida. De ahí que la clave estará en una buena selección de programas que ayuden a ejercitar la habilidad como, por ejemplo, actividades de buscar las diferencias. Seleccionar programas que trabajen: Atención visual, Atención auditiva, Tamaño, posición y color. Bavelier y Davidson (2013) explican: “Cuando la gente juega con videojuegos de acción están reconfigurando la vía cerebral responsable del proceso visual. Estos videojuegos empujan al sistema visual humano hasta sus límites, y el cerebro se adapta a él. Y lo que el

jugador aprende, lo traslada a otras actividades y posiblemente a la vida cotidiana”. Cuando el proceso de la integración sensorial se presenta desordenado se hacen evidentes una serie de problemas de aprendizaje, desarrollo y comportamiento.

1.5. Didáctica

Etimológicamente la palabra didáctica se deriva del griego **didaskhein**: enseñar y **tékne**: arte, entonces, se puede decir que es el arte de enseñar.

De acuerdo con Imideo G Nérci, la palabra didáctica fue empleada por primera vez, con el sentido de enseñar, en 1629, por Ratke, en su libro Principales Aforismos Didácticos. El término, sin embargo, fue consagrado por Juan Amos Comenio, en su obra Didáctica Magna, publicada en 1657.

Así, pues, didáctica significó, principalmente, arte de enseñar. Y como arte, la didáctica dependía mucho de la habilidad para enseñar, de la intuición del maestro o maestra.

Más tarde la didáctica pasó a ser conceptualizada como ciencia y arte de enseñar, prestándose, por consiguiente, a investigaciones referentes a cómo enseñar mejor.

La didáctica general, está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña.

La didáctica está constituida por la metodología abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos, por medio de los cuales se da el proceso de enseñanza- aprendizaje.

1.5.1. Objetivos de la didáctica.

De acuerdo con el planteamiento de Imideo G Nérici, los principales objetivos de la didáctica son:

- Llevar a cabo los propósitos de la educación.
- Hacer el proceso de enseñanza- aprendizaje más eficaz.
- Aplicar los nuevos conocimientos provenientes de la biología, la psicología, la sociología y la filosofía que puedan hacer la enseñanza más consecuente y coherente.
- Orientar la enseñanza de acuerdo con la edad evolutiva del alumno y alumna para ayudarles a desarrollarse y realizarse plenamente, en función de sus esfuerzos de aprendizaje.
- Adecuar la enseñanza y el aprendizaje, a las posibilidades y necesidades del alumnado. Inspirar las actividades escolares en la realidad y ayudar al alumno (a) a percibir el fenómeno del aprendizaje como un todo, y no como algo artificialmente dividido en fragmentos.
- Orientar el planeamiento de actividades de aprendizaje de manera que haya progreso, continuidad y unidad, para que los objetivos de la educación sean suficientemente logrados.
- Guiar la organización de las tareas escolares para evitar pérdidas de tiempo y esfuerzos inútiles.
- Hacer que la enseñanza se adecue a la realidad y a las posibilidades del o la estudiante y de la sociedad.
- Llevar a cabo un apropiado acompañamiento y un control consciente del aprendizaje, con el fin de que pueda haber oportunas rectificaciones o recuperaciones del aprendizaje.

1.5.2. Recurso didáctico.

Según Jordi Díaz Lucea los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente.

Los recursos didácticos deberán considerarse siempre como un apoyo para el proceso educativo.

El término recurso docente tiene dos acepciones distintas. En general, los diferentes recursos y materiales didácticos pueden referirse a todos los elementos que un centro educativo debe poseer, desde el propio edificio a todo aquel material de tipo mobiliario, audiovisual, bibliográfico, etc. Desde una perspectiva diferente, los recursos, son también aquellas estrategias que el profesor utiliza como facilitadoras de la tarea docente, referidas tanto a los aspectos organizativos de las sesiones como a la manera de transmitir los conocimientos o contenidos.

Si bien, los recursos y materiales didácticos no son los elementos más importantes en la educación escolar, pues el papel primordial corresponde al elemento humano (profesor y alumno), algunos de ellos resultan imprescindibles para poder realizar la práctica educativa.

El término recurso o material, según San Martín (1991), se puede entender como aquellos artefactos que, en unos casos utilizando las diferentes formas de representación simbólica y en otros como referentes directos (objeto), incorporados en estrategias de enseñanza, contribuyen a la construcción del conocimiento, aportando significaciones parciales de los conceptos curriculares.

Estos recursos, que pretenden servir para ayudar al proceso de aprendizaje que tiene que construir cada educando o educanda, utilizan, tal como señala Marqués (2001), un sistema simbólico (textos, sonidos, imágenes); tienen un contenido material (un software) que se presenta de determinada manera; que se sustentan en un soporte o plataforma (el hardware)

que actúa como mediación para acceder al contenido; y crean un entorno de comunicación con el usuario del material, propiciando unos determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Los recursos para el aprendizaje cumplen una función mediadora entre la intencionalidad educativa y el proceso de aprendizaje, entre el educador y el educando. Esta función mediadora general se desglosa en diversas funciones específicas que pueden cumplir los recursos en el proceso formativo: estructuradora de la realidad, motivadora, controladora de los contenidos de aprendizaje, innovadora, etc. En cualquier caso, los recursos desempeñan funciones de tanta influencia en los procesos educativos que, tal como indica Fullan (citado por Marcelo, 1994), cualquier innovación comporta inevitablemente el uso de materiales curriculares distintos a los utilizados habitualmente.

1.5.3. Las tecnologías de información y comunicación (TIC) como recurso didáctico.

Para el profesor Juan Luis Bravo Ramos (2004), la presencia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación ha producido profundos cambios en los medios de enseñanza al incorporar algunos nuevos y cambiar muchos de los métodos y técnicas para la realización de los tradicionales. Estos cambios han influido, además, en la forma de enseñar con los medios, al proporcionar nuevas técnicas que optimizan la formación y ofrecer otros métodos que facilitan el acceso a ésta.

Desde el punto de vista del profesorado, para conocer los medios de enseñanza y poder enseñar o apoyar sus enseñanzas en estos, según Bravo, debemos partir desde una triple perspectiva:

- Conocer los medios y ser capaces de interpretar y manejar sus códigos de comunicación. Entendidos estos como sistemas de símbolos, convenidos previamente, destinados a representar y transmitir información entre el emisor y el receptor. El profesor debe conocer los lenguajes de comunicación que permiten

interpretar y elaborar los recursos. Desde las posibilidades del texto escrito y su organización formal sobre determinados soportes (comenzando con los apuntes, libros de texto o la pizarra y terminando por una página web, un campo de texto en un multimedia o un mensaje a través de correo electrónico) hasta la lectura e interpretación de la imagen y el conocimiento del lenguaje audiovisual en medios de comunicación tan diversos como una fotografía impresa, una diapositiva, una pantalla de una presentación, un vídeo o un multimedia.

- Saber utilizarlos, es decir, conocer su manejo desde el punto de vista puramente técnico cuando el recurso ya está elaborado o poder dar un paso más y ser capaz de elaborarlos con el dominio de la técnica específica para su realización. Esto supone, en unos casos, el manejo de equipos y aparatos con distinto grado de dificultad (desde un rotulador para hacer una transparencia hasta un sistema de edición en vídeo) y, en otros, el manejo de un software con toda su potencia en cuanto a la creación y el manejo de una gama de periféricos que faciliten la elaboración de estos recursos: impresoras, escáneres, tarjetas de sonido, etc. Es decir, si utiliza un sistema de presentación mediante ordenador ha de saber necesariamente cómo se maneja el programa en el momento de la presentación y sería muy conveniente conocer también cuál es el proceso de elaboración en el que pueden intervenir otros medios de apoyo como la fotografía digital o una tarjeta capturadora de vídeo.
- Saber aplicarlos a la situación de aprendizaje concreta que quiere poner en marcha. Sin una adecuada estrategia de uso sería poco útil el empleo de un vídeo educativo por bueno que este fuera. Este aspecto es puramente didáctico, es decir, va a permitir aprovechar las posibilidades expresivas y técnicas de los anteriores para planificar mejor el aprendizaje de los alumnos.

Cualquier medio de comunicación se puede convertir en un medio de enseñanza si cumple o ayuda a cumplir unos objetivos de aprendizaje. Pero su eficacia será mayor cuando su empleo sea planificado dentro de una estrategia o modelo que lo adapte a las necesidades de las materias que a través de él los alumnos tienen que aprender. Todos los medios, para que sean eficaces, necesitan una planificación y, en definitiva, un modelo de empleo que estará en función de las características específicas de la materia que transmiten.

1.5.4. La educación inicial y las tecnologías de información y comunicación (TIC).

La educación inicial se fundamenta en la formación y desarrollo de las habilidades, tiene un enfoque integral el cual se basa en la socialización y construcción de conocimientos a través del método constructivista que les permite experimentar y conocer por medio de la manipulación de materiales utilizando al máximo todos sus sentidos.

Esta etapa escolar abarca las edades de 1 a 5 años, es de gran importancia aprovechar estos primeros años de vida para desarrollar toda habilidad cognoscitiva en su máximo esplendor, ya que es la edad adecuada para formar humanos capaces de afrontar las diversas situaciones que se le presente a lo largo de la vida.

La sociedad moderna y actual se ven obligadas a manejar la tecnología y los distintos medios de comunicación. Los niños observan el contenido de las diferentes redes sociales y aprende de ellas, por esta razón, Phenix (citado en Poole, 1999), comenta sobre lo anterior mencionado:

- El elemento más fundamental de la educación es el cambio. Está implícito en su misma decisión. Todo aprendizaje requiere cambio.
- La educación, como proceso, debe moverse o avanzar. El estancamiento es, por tanto, directa y fundamentalmente, lo opuesto a la educación. Es el mal básico de la educación.

Estos cambios se deben realizar dentro de la educación, mantenerse actualizado debe ser primordial ya que la tecnología forma gran parte de la educación, tanto como herramienta de trabajo y facilitador de contenidos pedagógicos. Involucrar las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación inicial debe ser considerable porque tanto los docentes como los alumnos las utilizan en su diario vivir sea esta para realizar trabajos como para entretenerse.

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) educativas, hoy en día constituyen una herramienta de gran importancia en todos los ámbitos, mediante el uso de aplicaciones se logra desarrollar destrezas, habilidades y conocimientos significativos en los estudiantes. Los docentes tienen la posibilidad de modificar las actividades tradicionales de enseñanza, para ampliar y complementar nuevas estrategias educativas con el uso de estas herramientas haciendo buen uso de estas y respetando todas las áreas del desarrollo.

Los docentes del siglo XXI dentro de sus planificaciones utilizan como material de trabajo la computadora para presentar videos, canciones, cuentos o para investigar un tema específico, por lo que no se puede desvincular el uso de recursos tecnológicos de la educación inicial.

Así mismo Rodríguez, M. (2015) manifiesta: “Las innovaciones educativas actuales puede apreciarse a nivel nacional, como una tendencia a la inclusión de las TIC educativas” (p.13). Lo que conlleva a implementar innovación educativa como una estrategia para la mejorar la enseñanza.

Utilizar las tecnologías de información y comunicación (TIC) de manera adecuada dentro de los procesos enseñanza –aprendizaje en el nivel de educación inicial puede ser de gran ayuda ya que aportaría a los pilares fundamentales de la educación.

1.5.5. La actualización docente en el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en preescolar.

Hay consenso en que la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de formación de los docentes resulta indispensable para acometer los desafíos de la sociedad del conocimiento.

La incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el aula debe abordarse desde dos dimensiones, por una parte, desde el personal que trabaja en las aulas y que no ha sido formado con tecnologías de información y comunicación (TIC) y por otra, para el que está en proceso de formación en las universidades y que requiere ser preparado para incorporar tales herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para el primero, la literatura hace énfasis en que cualquier cambio en la práctica laboral de los docentes pasa por el reconocer la experiencia de trabajo del educador y su desarrollo profesional. Implica que sean considerados los estilos de enseñanza y aprendizaje de los docentes, así como la práctica pedagógica. Igualmente deben estudiarse los sistemas de evaluación y la gestión administrativa y curricular del centro educativo. Otro elemento a considerar es la relación de este con el entorno social (Perfiles 2013). En esta misma línea los estudios de Unicef (2013) señalan que la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) a la práctica pedagógica por parte de los docentes, en ejercicio o en formación, se relaciona con tres grupos de factores;

- a) competencia básica en el manejo de esta,
- b) el uso pedagógico apropiado de las tecnologías y
- c) la actitud. La condición de buen manejo y familiaridad con las tecnologías de información y comunicación (TIC) es importante pero no condición suficiente para que maestros y profesores las incorporen en sus actividades docentes.

De acuerdo con Salas, en Costa Rica la preparación de docentes en tecnologías de información y comunicación (TIC) ha seguido un modelo reduccionista centrado en el aprendizaje del uso de las tecnologías y no en los procesos de mediación docente incorporándolas. Al respecto, se afirma que para que las tecnologías de información y comunicación (TIC) se utilicen de acuerdo con su potencial es impostergable un abordaje integral del fenómeno, tomando como punto de partida a uno de los principales protagonistas del acto educativo: el profesorado (p164). Por esta razón sostiene que son los paradigmas educativos emergentes y las didácticas orientadas por posiciones fundamentadas en teorías de base cognitiva y constructivista, las que podrían contribuir de una mejor manera a la integración de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en estos procesos, considerando las diferencias que entre sí tienen en los ámbitos epistemológico, conceptual y metodológicos.

Los estudios realizados por el Proyecto Perfiles (2013) confirma lo antes señalado al indicar que, aunque muchos docentes han recibido capacitación mediante cursos, seminarios, grupos de trabajo por iniciativa propia o atendiendo requerimientos del MEP, un grupo importante de ellos se sienten poco preparados para utilizar la tecnología en el aula. Igualmente la División de Educología del CIDE- UNA (Rojas 2013) sobre el uso que hacen los docentes de esta división de los diferentes elementos tecnologías de información y comunicación (TIC) para el desarrollo de sus cursos, muestra que aunque los conocimientos básicos en el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) como apoyo a su labor docente es relativamente alto 76%, son pocos los profesores que consideran tener conocimiento experto o ser innovador en esta materia y , el 50 % de sus estudiantes consideran que los profesores están en proceso de formación o son principiantes en esta materia. También señalan que solo uno de cada tres docentes hace uso de la computadora en esta gestión.

Igualmente, el planteamiento de las competencias digitales e informacionales expone los requerimientos básicos que la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje, deberían considerarse en los procesos de formación profesional y de preparación docente, para asumir los retos de la sociedad de la Información y el conocimiento, especialmente los relacionados con el aprendizaje a lo largo de la vida y las diferentes brechas digitales, incluyendo las generacionales, entre migrantes y nativos tecnológicos que impactan la innovación educativa y el acercamiento crítico a estas tecnologías.

1.6. Marco legal

1.6.1 CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

(Aprobada en Montecristi, 23- 24 julio de 2008)

Sección tercera Comunicación e Información

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos. (El Universo, 2008)

2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

Art. 17.- El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

1. Garantizará la asignación, a través de métodos transparentes y en igualdad de condiciones, de las frecuencias del espectro radioeléctrico, para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, así como el acceso a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas, y precautelaré que en su utilización prevalezca el interés colectivo.

2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

3. No permitirá el oligopolio o monopolio, directo ni indirecto, de la propiedad de los medios de comunicación y del uso de las frecuencias.

Art. 18.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.

2. Acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejen fondos del Estado o realicen funciones públicas.

No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley. En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.

Art. 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de

espacios para la difusión de la producción nacional independiente. Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

Art. 20.- El Estado garantizará la cláusula de conciencia a toda persona, y el secreto profesional y la reserva de la fuente a quienes informen, emitan sus opiniones a través de los medios u otras formas de comunicación, o laboren en cualquier actividad de comunicación.

1.6.2. Título VII RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Sección primera

Educación

Art. 346.- Es 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 necesario de las instituciones educativas públicas.

7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para adultos, y la superación del rezago educativo. 8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

1.6.3. CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 1.- Finalidad. - Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y

protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

1.6.4. Plan de nacional de desarrollo

Objetivo 1: Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas.

1.4 Garantizar el desarrollo infantil integral para estimular las capacidades de los niños y niñas, considerando los contextos territoriales, la interculturalidad, el género y las discapacidades.

Desde el punto de vista del desarrollo humano, la infancia en particular la primera infancia es una etapa de especial relevancia: durante este período se sientan las bases para el futuro desarrollo cognitivo, afectivo y social de las personas (Cepal, 2016).

1.7. Uso adecuado de las tecnologías de información y comunicación (TIC) y la importancia de la capacitación de los padres.

El uso de la tecnología debe tener un objetivo concreto y puntual: diversión, aprendizaje o formación. Aquí el papel de los adultos, se piensa que es importante, ya que deben dar buen ejemplo de ello a sus hijos, y no hacer también un uso excesivo de las tecnologías de la información y comunicación continuamente en casa.

Cánovas (2014), afirma que: Los niños y niñas deben iniciarse lo antes posible en el manejo de una tablet, pero siempre y cuando esto suceda con el acompañamiento de sus padres y estos estén decididamente implicados en su formación. No se trata solo de estar delante, en muchas ocasiones hay que interactuar y compartir las primeras experiencias con ellos”. (pp.3-4)

UNICEF (2014) ofrece algunas claves de cómo pueden los padres actuar frente al uso de las tecnologías de información y comunicación:

- Dialogar de manera continuada con los hijos.
- Estar al día en todo lo relativo a internet y nuevas tecnologías, ya que cuanto más información se tenga sobre esta realidad mejor podrán ayudar y acompañar a sus hijos en el buen uso de ellas.
- Ofrecerles un ejemplo coherente de sus propios actos, ya que, si un niño observa que su padre o madre habla por el teléfono móvil a todas horas y en cualquier parte, es probable que comience a utilizarlo de la misma manera y que incluso exija su “derecho” a hacerlo.
- Limitar ciertos contenidos según la edad.
- Compartir el tiempo de uso de las tecnologías con los hijos, y estimularles para que hagan un uso más productivo de ellas, por ejemplo, para aprender a investigar.

- Establecer normas y pautas razonables. Esto es de vital importancia, ya que los menores necesitan ser guiados por los adultos para aprender a realizar aquello que desean de la manera más adecuada. Por tanto, es importante fijarles unas normas de comportamiento y unos límites claros y precisos para que tengan claro lo que pueden y no pueden hacer y sepan sus consecuencias.

Por todo lo antes mencionado se hace imprescindible la capacitación en el uso de las tecnologías de la información y comunicación a los padres para así asegura un adecuado uso y el desarrollo de habilidades de las niñas y niños.

1.8. El currículo de educación inicial y el desarrollo cognitivo.

1.8.1. Enfoque

Propone la formación integral de los niños, esto implica el desarrollo de los diferentes ámbitos que permiten especificar la tridimensionalidad de la formación del ser humano, es decir, lo actitudinal, lo cognitivo y lo psicomotriz, con énfasis predominante en lo actitudinal, ya que en este nivel es fundamental el fomento de la práctica de buenos hábitos y actitudes como base para la construcción de principios y valores que les permitirán desenvolverse como verdaderos seres humanos y configurar adecuadamente el desarrollo de su personalidad, identidad y confianza.

1.8.2. Organización curricular de los aprendizajes

En la educación inicial se plantean tres ejes de desarrollo y aprendizaje, cada uno de ellos abarca a diferentes ámbitos para cada subnivel educativo.

- Desarrollo personal y social
- Descubrimiento del medio natural y cultural
- Expresión y comunicación

Cada eje de desarrollo contiene un ámbito de desarrollo, que están reconocidos para cada subnivel educativo. Los procesos de aprendizaje son integradores, y es posible considerar una mayor organización de los aprendizajes.

Es importante recalcar que esta es una segmentación para organizar curricularmente los aprendizajes garantizando que el trabajo en el aula sea organizado y en secuencia.

Esto no implica que el proceso de aprendizaje del niño deba ejecutarse en forma segmentada. (Currículo, 2014).

1.8.3 Eje de descubrimiento del medio natural y cultural.

En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea.

Esta construcción se facilita por medio de experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural. En este contexto se pueden rescatar los saberes y conocimientos ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrollan procesos de indagación.

El ámbito del subnivel Inicial 1, que conforma este eje, es el de descubrimiento del medio natural y cultural, mientras que el subnivel Inicial 2 se divide en dos ámbitos, el de relaciones con el medio natural y cultural y el de relaciones lógico-matemáticas.

1.8.4. SUBNIVEL INICIAL 1

1.8.4.1. Objetivos del subnivel

Potenciar el desarrollo de nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan ampliar la comprensión de los elementos y las relaciones de su mundo natural y cultural.

1.8.4.2. Caracterización de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para infantes del subnivel Inicial 1

Descubrimiento del medio natural y cultural.- En este ámbito se propone desarrollar las capacidades sensorperceptivas para descubrir su mundo natural y cultural, por medio de la exploración y manipulación de los objetos, incorporando las primeras representaciones mentales que le permiten una comprensión e interacción con su entorno inmediato, las mismas que se constituyen en la base fundamental para el fortalecimiento de los procesos cognitivos propios de la edad, que permitan satisfacer sus necesidades de aprendizaje.

1.9. Bits de inteligencia digitales para desarrollar la memoria y atención en niños de 2 a 3 años.

1.9.1. Bits de inteligencia

El origen de dicha palabra deriva de dos palabras inglesas “binary digit”, cuya traducción al español es dígito binario. Un Bit de Inteligencia es cualquier dato simple que pueda almacenar el cerebro a través de una de las vías sensoriales como son:

- Una nota musical cantada, tocada o escrita.
- Una palabra oral o escrita
- Una sensación táctil
- Una información olfativa o gustativa
- La representación gráfica de una persona, animal, flor o monumento.

1.9.2. Objetivos de los bits de inteligencia

- Desarrolla la memoria
- Aumenta el léxico
- Afianza el conocimiento
- Estimula la inteligencia

- Fomenta la curiosidad e interés
- Estimula la capacidad de atención

El Dr. Glenn Doman con su equipo de profesionales de los Institutos del Desarrollo del potencial Humano fundamental al método Glenn Doman en el área intelectual, presenta a Los Bits de Inteligencia, como una herramienta para el aprendizaje por ser preciso, eficaz, y secuencial. Los bits de inteligencia son las aportaciones que el Dr. Doman creó para la educación ya que el empleo de ellos ayuda a desarrollar, hasta un gran nivel el área intelectual, lo que ayuda a obtener un mejor resultado en la estimulación a temprana edad, y permite mejorar la atención, la concentración y la madurez del cerebro.

En internet también se pueden hallar diferentes recursos para trabajar este método con las niñas y niños en las aulas o en casa, algunos de ellos disponen de fichas tradicionales para imprimir, y otros son programas de bits para utilizar desde el ordenador, tablets o teléfonos inteligentes.

1.10. METODOLOGÍA

1.10.1. Tipo de investigación

El presente trabajo de titulación con el tema: “El uso e influencia de la tecnología en el desarrollo cognitivo de niños de 2 a 3 años de edad del CDI Monseñor Desmond Dalton ubicado en San Miguel de los Bancos periodo noviembre 2018 - mayo 2019, es una investigación cuantitativa, que se basa en los métodos bibliográfico, analítico y descriptivo, a través de las técnicas de observación de campo y levantamiento de información, donde se aplicará las herramientas de encuesta y ficha de cotejo.

1.10.2. Método bibliográfico

Es el sistema que se sigue para obtener información contenida en documentos. En sentido más específico, el método de investigación bibliográfica es el conjunto de técnicas y

estrategias que se emplean para localizar, identificar y acceder a aquellos documentos que contienen la información pertinente para la investigación. (Prado, 2000)

1.10.3. Método analítico

Es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular. Es necesario conocer la naturaleza del fenómeno y objeto que se estudia para comprender su esencia. Este método permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías. (virtual, 2007)

1.10.4. Método descriptivo

Es uno de los métodos cualitativos que se usan en investigaciones que tienen como objetivo la evaluación de algunas características de una población o situación en particular. En la investigación descriptiva, el objetivo es describir el comportamiento o estado de un número de variables. El método descriptivo orienta al investigador en el método científico. (Okdiario, 2018).

1.10.5. Población y muestra

1.10.5.1. Población

El presente trabajo de titulación con el tema El uso e influencia de la tecnología en el desarrollo cognitivo de niños de 2 a 3 años de edad del CDI Monseñor Desmond Dalton ubicado en San Miguel de los Bancos periodo noviembre 2018 - mayo 2019, acoge una población de 90 niñas y niños, 90 padres de familia y 9 educadoras.

1.10.5.2. Muestra

Para efectos de la presente investigación se trabajará a nivel grupal, aplicando la encuesta a 18 padres de familia; además se evaluó a 18 niños y niñas de 2 a 3 años utilizando la lista de cotejo.

Tabla 1: Muestra

| Población | Número | Porcentaje |
|-------------------|---------------|-------------------|
| Padres de familia | 18 | 33,33% |
| Educadoras | 9 | 33,33% |
| Niños | 18 | 33,33% |
| TOTAL | 45 | 100,00% |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

1.10.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

1.10.6.1. Técnica.

Observación. - Permitió observar la evolución y el aprendizaje del niño y niña que conforman la población de estudio.

1.10.6.2. Instrumentos.

Encuesta.- Para la recolección de la información se utilizó la encuesta obteniendo datos sobre el problema, a padres de familia y educadoras, las respuestas se recopilaron digitalmente respondiendo a preguntas cerradas que están estructuradas de una manera concreta y precisa utilizando un lenguaje claro, sencillo adaptado al nivel educacional del lugar de investigación, que fue brindando confiabilidad, validez, criterio, funcionalidad para obtener datos y plantear las soluciones a este problema.

Ficha de cotejo. - para medir el uso y la influencia de la tecnología en el desarrollo cognitivo, en relación con la atención y memoria de los niños de 2 a 3 años.

CAPITULO II

INVESTIGACIÓN ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

2.1 Resultados antes de la aplicación de la propuesta

Encuesta realizada a educadoras del CDI Monseñor Desmond Dalton

Pregunta 1 ¿Tiene acceso directo a la tecnología en el CDI?

Tabla 2: resultados de la pregunta 1

| ¿Tiene acceso directo a la tecnología en el CDI? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 6 | 66.7 % |
| NO | 0 | 0 % |
| A VECES | 3 | 33.3 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

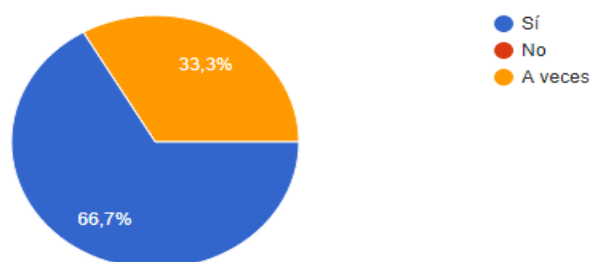
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 1: resultados de la pregunta 1

1. ¿Tiene acceso directo a la tecnología en el CDI?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 1, aplicada a educadoras el 66.7 % respondieron que tienen acceso directo a la tecnología y el 33.3 % respondió que solo a veces tiene acceso a la tecnología. Por lo que se determina que en su mayoría las educadoras cuentan con los recursos para el acceso a la tecnología.

Pregunta 2 ¿De qué manera considera usted que influye la tecnología en el desarrollo del niño?

Tabla 3: resultados de la pregunta 2

| ¿De qué manera considera usted que influye la tecnología en el desarrollo del niño? | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| POSITIVO | 7 | 77.8 % |
| NEGATIVO | 2 | 22.2 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

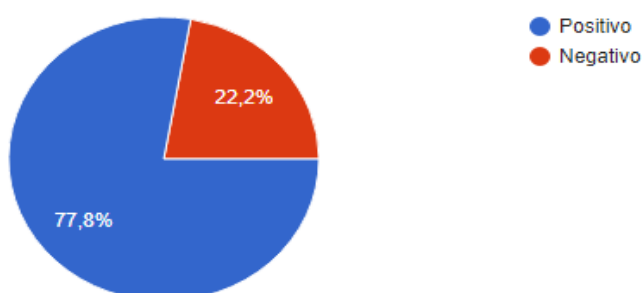
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 2: resultados de la pregunta 2

2. ¿De qué manera considera usted que influye la tecnología en el desarrollo del niño?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 2, el 77.8 % de las educadoras considera que el uso de la tecnología influye positivamente en los niños y el 22.2 % considera que es negativo para los niños el uso de la tecnología. Por lo que se determina que el uso de la tecnología ayuda positivamente al desarrollo del niño.

Pregunta 3 ¿De qué manera piensa que se debe usar la tecnología en los niños/as?

Tabla 4: resultados de la pregunta 3

| ¿De qué manera piensa que se debe usar la tecnología en los niños/as? | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| DISTRACTOR | 0 | 0 % |
| ACT. LUDICAS | 0 | 0 % |
| ACT. APRENDIZAJE | 9 | 100 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 3: resultados de la pregunta 3

3. ¿De qué manera piensa que se debe usar la tecnología en los niños/as?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 3, el 100 % de las educadoras respondió que la tecnología se la debe usar para actividades lúdicas. Por lo que se determina que en su totalidad las educadoras usarían la tecnología como un recurso didáctico.

Pregunta 4 ¿Cree que la tecnología es importante en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños/as?

Tabla 5: resultados de la pregunta 4

| ¿Cree que la tecnología es importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños/as? | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 6 | 66.7 % |
| NO | 0 | 0 % |
| TALVEZ | 3 | 33.3 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

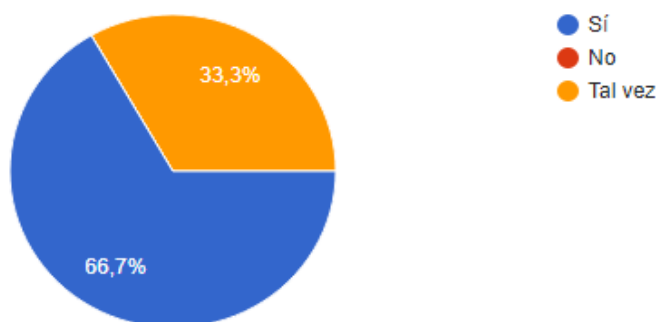
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 4: resultados de la pregunta 4

4. ¿Cree que la tecnología es importante en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 4, el 66.7 % de las educadoras cree que la tecnología es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje mientras que el 33.3% dice que solo a veces es importante la tecnología en la enseñanza. Por lo que se determina que la mayoría de las educadoras está de acuerdo en que el uso de la tecnología favorece el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 5 ¿Qué áreas cree que desarrolla el niño/a usando la tecnología?

Tabla 6: resultados de la pregunta 5

| ¿Qué áreas cree que desarrollo el niño/a usando la tecnología? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| COGNITIVA | 6 | 66.7 % |
| SOCIO AFECTIVA | 1 | 11.1 % |
| MOTRIZ | 0 | 0 % |
| LINGÜÍSTICA | 2 | 22.2 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

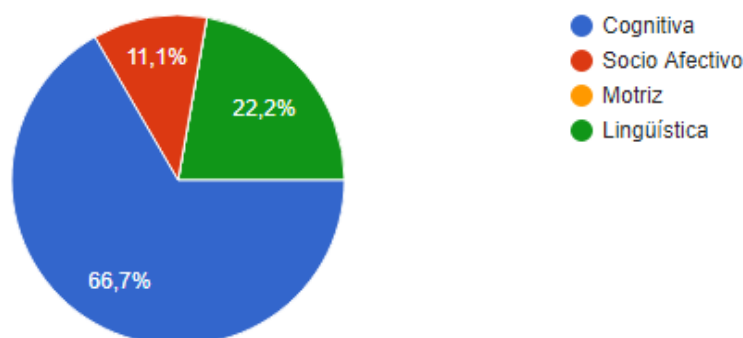
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 5: resultados de la pregunta 5

5. ¿Qué áreas cree que desarrolla el niño/a usando las tecnologías?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 5, el 66.7 % respondió que usando la tecnología se desarrolla el área cognitiva, el 22.2 % dijo que desarrolla el área lingüística y el 11.1 % dijo que se desarrolla el área socio afectiva. Por lo que se puede determinar que la mayoría de educadoras usaría la tecnología para favorecer el área cognitiva.

Pregunta 6 ¿Cree que es importante el desarrollo de las habilidades durante la primera infancia?

Tabla 7: resultados de la pregunta 6

| ¿Cree que es importante el desarrollo de las habilidades durante la primera infancia? | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 9 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

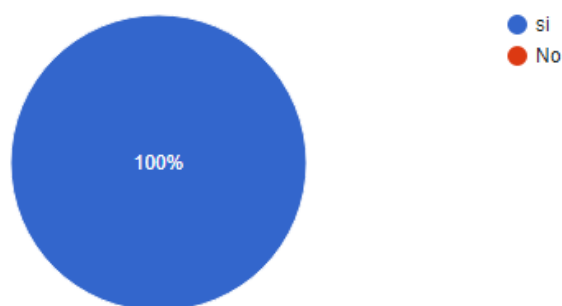
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 6: resultados de la pregunta 6

6. ¿Cree que es importante el desarrollo de las habilidades durante la primera infancia?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 6, el 100 % de las encuestadas cree que es importante el desarrollo de habilidades en la primera infancia. Por lo que se determina que todas las educadoras están de acuerdo en que es importante el desarrollo de habilidades en los primeros años de vida del niño/a.

Pregunta 7 ¿Qué habilidades se puede potenciar con el uso de la tecnología?

Tabla 8: resultados de la pregunta 7

| ¿Qué habilidades se puede potenciar con el uso de la tecnología? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| MEMORIA/ATENCION | 7 | 77.8 % |
| MOTRICIDAD FINA | 0 | 0 % |
| LINGÜÍSTICA | 2 | 22.2 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

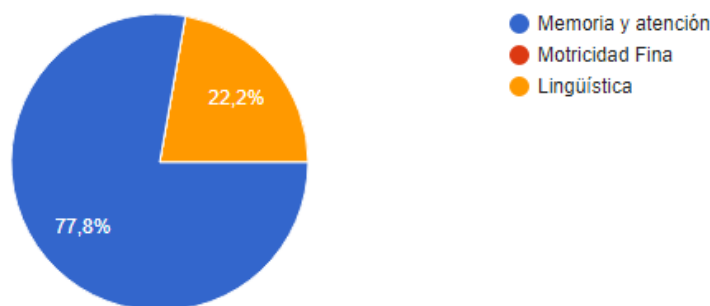
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 7: resultados de la pregunta 7

7. ¿Qué habilidades se puede potenciar con el uso de la tecnología en los niños?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 7, el 77.8 % respondió que usando la tecnología se potencia la memoria y la atención y el 22.2 % dijo que se potencia la lingüística. Por lo que se puede determinar que el uso de la tecnología fortalece la atención y la memoria.

Encuesta realizada a padres de familia del CDI Monseñor Desmond Dalton

Pregunta 1 ¿Tiene usted en casa alguna herramienta tecnológica?

Tabla 9: resultados de la pregunta 1

| ¿Tiene usted en casa alguna herramienta tecnológica? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 18 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

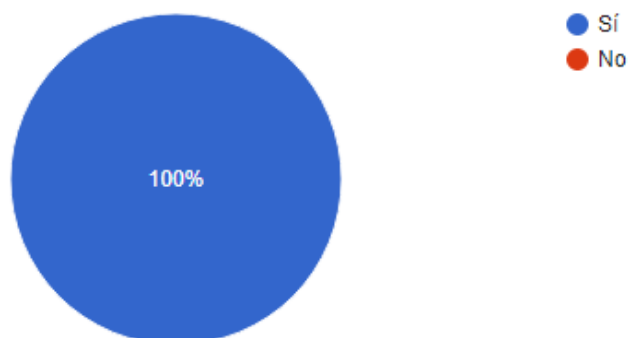
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 8: resultados de la pregunta 1

1. ¿Tiene usted en casa alguna herramienta tecnológica?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 1, el 100 % de los padres respondió que tiene en casa alguna herramienta tecnológica. Por lo que se puede determinar que todos tienen acceso a la tecnología.

Pregunta 2 ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas es la que más usa con el niño/a?

Tabla 10: resultados de la pregunta 2

| ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas es la que más usa con el niño/a? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| TELEFONO INTELIGENTE | 9 | 50 % |
| TABLET | 1 | 5.6 % |
| SMART TV | 8 | 44.4 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

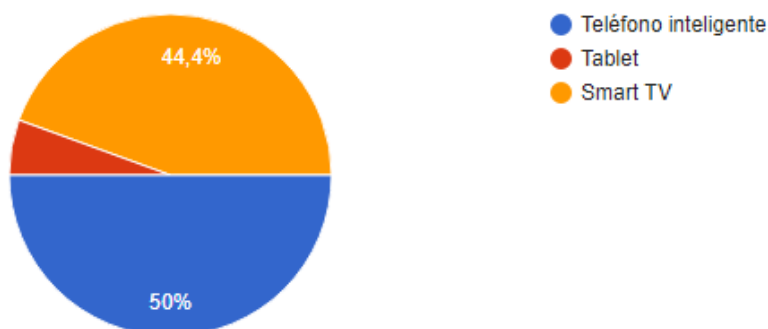
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 9: resultados de la pregunta 2

2. ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas es la que más usa con el niño/a?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 2, el 50 % usa teléfono inteligente, el 44.4 % usan Smart TV y el 5.6 % usa Tablet. Por lo que se determina que el teléfono inteligente es la herramienta tecnológica más usada con los niños/as.

Pregunta 3 ¿Cuándo esta con su Tablet, celular o tv que tipo de contenidos prefiere el niño/a?

Tabla 11: resultados de la pregunta 3

| ¿Cuándo esta con su Tablet, celular o tv que tipo de contenidos prefiere el niño/a? | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| JUEGOS | 4 | 22.2 % |
| VIDEOS EDUCATIVOS | 6 | 33.3 % |
| PELICULAS INFANTILES | 8 | 44.4 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

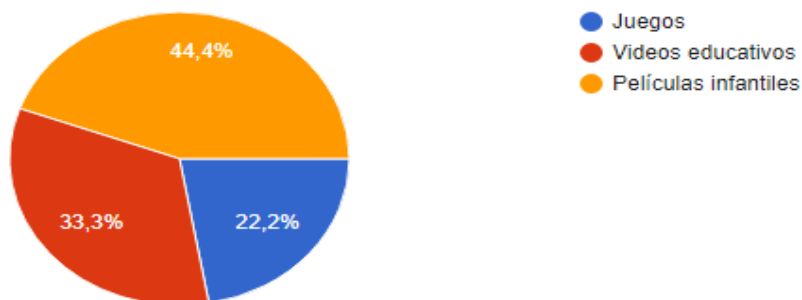
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 10: resultados de la pregunta 3

3. ¿Cuándo está con su Tablet, celular o tv qué tipo de contenidos prefiere el niño/a?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 3, el 44.4 % utilizan la tecnología para ver películas infantiles, el 33.3 % la usa para observar videos educativos y el 22.2 % usa para jugar. Por lo que se puede determinar que la mayoría de padres no usa la tecnología para favorecer el desarrollo del niño/a.

Pregunta 4 ¿Usted usa la tecnología con el niño/a cuándo?

Tabla 12: resultados de la pregunta 4

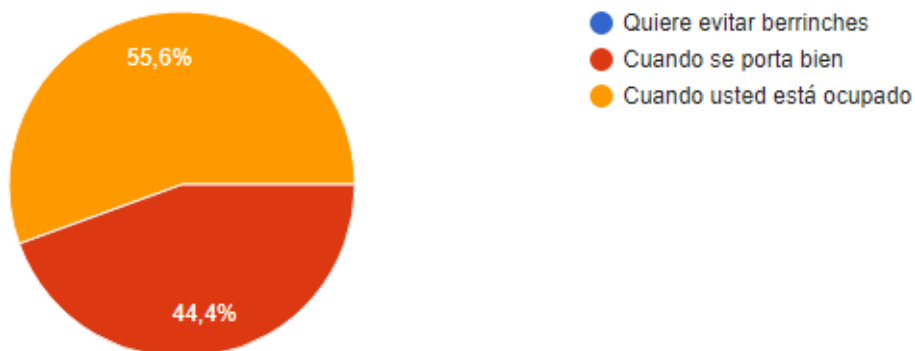
| ¿Usted usa la tecnología con el niño/a cuándo? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| EVITAR BERRINCHES | 0 | 0 % |
| SE PORTA BIEN | 8 | 44.4 % |
| UD. ESTA OCUPADO | 10 | 55.6 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 11: resultados de la pregunta 4

4. ¿Usted usa la tecnología con el niño/a cuándo?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 4, el 55.6 % de padres utilizan la tecnología para entretener al niño/a mientras están ocupados y el 44.4 % la usa como premio cuando el niño/a se porta bien. Por lo que se determina que la mayoría de padres usa la tecnología como un distractor.

Pregunta 5 ¿Cree que el uso de la tecnología en el niño/a favorece?

Tabla 13: resultados de la pregunta 5

| ¿Cree que el uso de la tecnología en el niño/a favorece? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| DESARROLLO DE HABILIDADES | 7 | 38.9 % |
| RECREACION | 7 | 38.9 % |
| NADA | 4 | 22.2 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

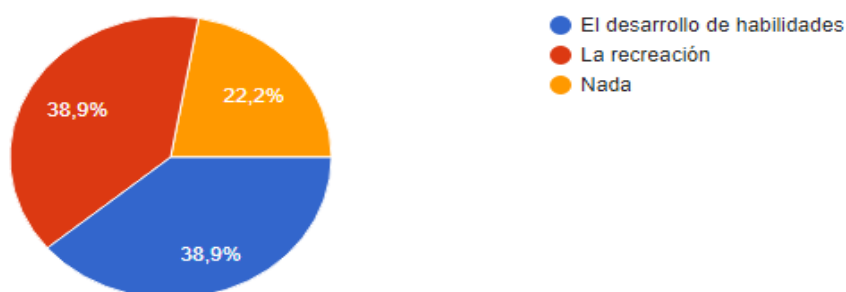
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 12: resultados de la pregunta 5

5. ¿Cree que el uso de la tecnología en el niño/a favorece?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 5, el 38.9 % respondió que la tecnología favorece al desarrollo de habilidades, el 38.9 % ayuda para la recreación y el 22.2 % dijo que no ayuda en nada. Por lo que se determina que no todos los padres saben cómo usar la tecnología para el desarrollo de habilidades.

Pregunta 6 ¿Cree usted que el uso de tecnología le ayude a su hijo/a en su desarrollo?

Tabla 14: resultados de la pregunta 6

| ¿Cree usted que el uso de tecnología le ayude a su hijo/a en su desarrollo? | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 11 | 61.1 % |
| NO | 2 | 11.1 % |
| TAL VEZ | 5 | 27.8 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

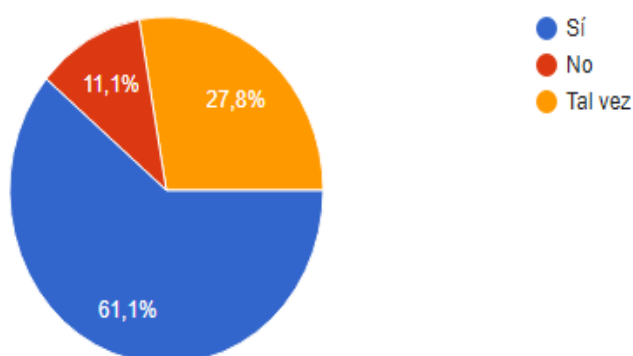
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 13: resultados de la pregunta 6

6. ¿Cree usted que el uso de la tecnología le ayude a su hijo/a en su desarrollo?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 6, el 61.1 % afirmó que el uso de tecnología ayuda al desarrollo del niño/a, el 27.8 % dijo que tal vez y el 11.1 % dijo que no ayuda. Lo que ayuda a determinar que la mayoría de padres piensan que el uso de la tecnología ayuda de desarrollar habilidades en el niño/a.

Pregunta 7 ¿Con que frecuencia usa las herramientas tecnológicas con su hijo/a?

Tabla 15: resultados de la pregunta 7

| ¿Con que frecuencia usa las herramientas tecnológicas con su hijo/a? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| A DIARIO | 7 | 38.9 % |
| 1 VEZ A LA SEMANA | 1 | 5.5 % |
| MAS DE UNA VEZ A LA SEMANA | 10 | 55.6 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

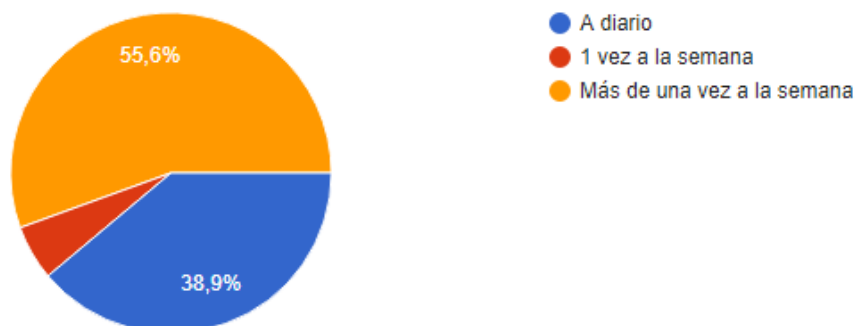
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 14: resultados de la pregunta 7

7. ¿Con que frecuencia usa las herramientas tecnológicas con su hijo/a?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 7, el 55.6 % usan la tecnología más de una vez a la semana, el 38.9 % la usan a diario y el 5.5 % usan la tecnología una vez a la semana. Lo que ayuda a establecer que la mayoría de padres usan frecuentemente la tecnología con los niños/as.

Pregunta 8 ¿Considera importante recibir talleres sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación?

Tabla 16: resultados de la pregunta 8

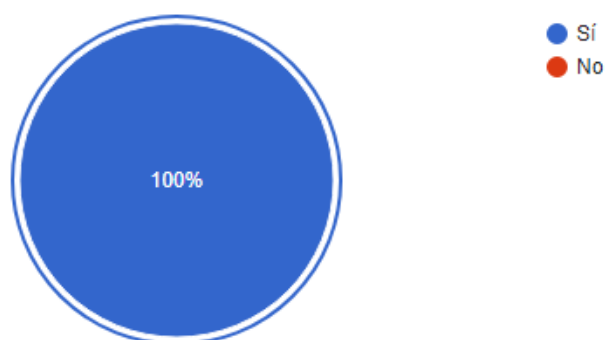
| ¿Considera importante recibir talleres sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 18 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 15: resultados de la pregunta 8

8. Considera importante recibir talleres sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según la pregunta 8, el 100 % de los padres considera importante recibir talleres para el uso de la tecnología. Con lo que se determina que los padres en su totalidad están dispuestos a recibir estos talleres.

Distribución porcentual según de los indicadores de logro de la ficha de cotejo

1. Diferenciar algunos sonidos como los de elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.

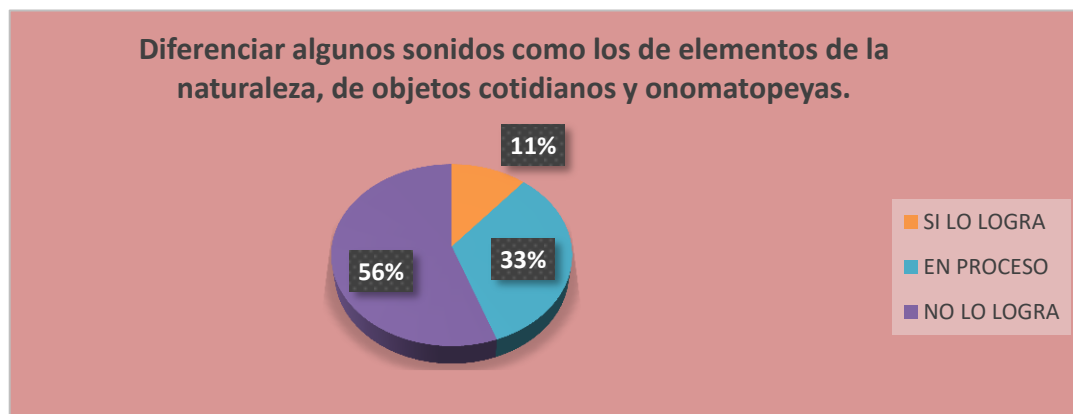
Tabla 17

| Diferenciar algunos sonidos como los de elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas. | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 2 | 11 % |
| EN PROCESO | 6 | 33 % |
| NO LO LOGRA | 10 | 56 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 16



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida determina que el 56 % de los niños y niñas no diferencian algunos sonidos como los elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas, el 33 % está en proceso y el 11% si lo logra.

2. Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.

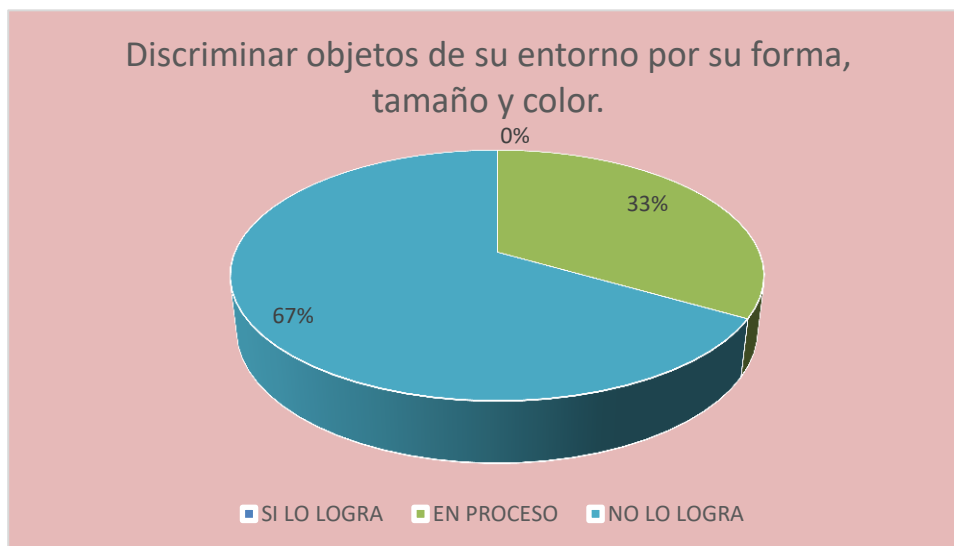
Tabla 18

| Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color. | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 0 | 0 % |
| EN PROCESO | 6 | 33 % |
| NO LO LOGRA | 12 | 67 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 17



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida determina que el 67 % de los niños y niñas no discriminan objetos de su entorno por su forma, tamaño y color y el 33 % está en proceso.

3. Reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.

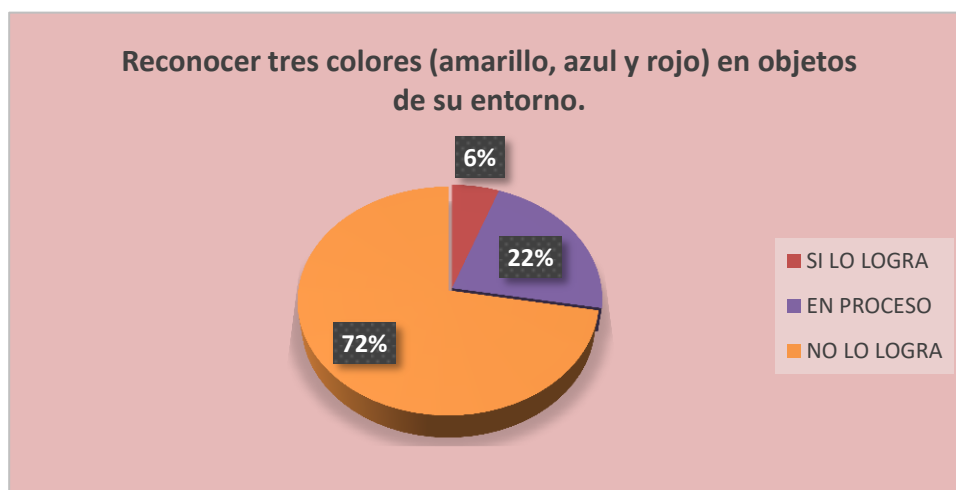
Tabla 19

| Reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno. | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 1 | 6 % |
| EN PROCESO | 4 | 22 % |
| NO LO LOGRA | 13 | 72 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 18



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida determina que el 72 % de los niños y niñas no reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno, el 22 % está en proceso y el 6% si lo logra.

4. Contar oralmente los números del 1 al 5 en orden.

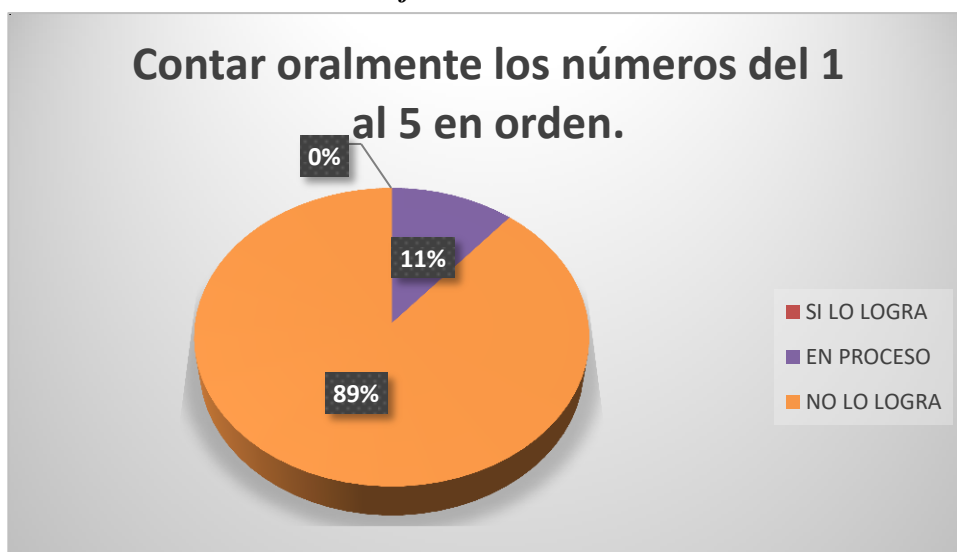
Tabla 20

| Contar oralmente los números del 1 al 5 en orden. | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 0 | 0 % |
| EN PROCESO | 2 | 11 % |
| NO LO LOGRA | 16 | 89 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 19



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida determina que el 89 % de los niños y niñas no cuentan oralmente los números del 1 al 5 en orden y el 11 % está en proceso.

5. Agrupa objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros.

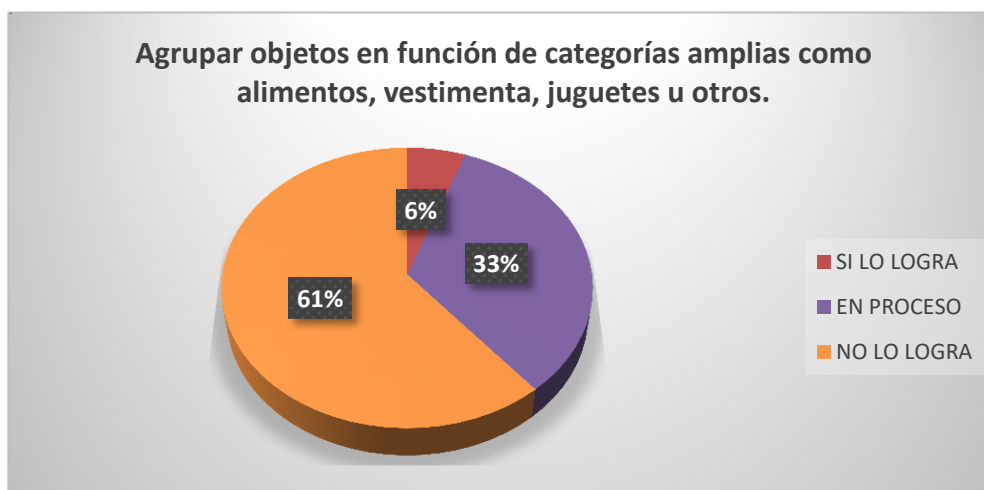
Tabla 21

| Agrupa objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros. | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 1 | 0 % |
| EN PROCESO | 6 | 11 % |
| NO LO LOGRA | 11 | 89 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 20



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida determina que el 61 % de los niños y niñas no agrupan objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros, el 33 % está en proceso y el 6 % si lo logra.

En base a los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a padres de familia y educadoras y la ficha de cotejo aplicada a las niñas y niños del CDI Monseñor Desmond Dalton de 2 a 3 años se puede evidenciar que es necesario que los padres y educadoras participen de talleres sobre el uso del teléfono celular para de esta manera potenciar el desarrollo de la atención y la memoria, lo que se medirá a través de la aplicación de actividades de la guía didáctica de bits inteligentes.

CAPITULO III

3. PROPUESTA

Uso de Apps a través del teléfono celular.

3.1. Datos informativos

Elaboración de talleres para padres de familia y educadoras sobre el uso adecuado del teléfono celular o Smartphone para el fortalecimiento de la atención y la memoria en los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI Monseñor Desmond Dalton en el periodo noviembre 2018 – mayo 2019.

3.2. Objetivos.

3.2.1. Objetivo General

Dar las herramientas para que los padres de familia y educadoras conozcan el uso adecuado del teléfono celular para potencializar habilidades como atención y memoria a través del uso de apps en las niñas y niños de 2 a 3 años.

3.2.2. Objetivos específicos

- Brindar a las familias y educadoras herramientas necesarias dirigidas a potencializar la atención y la memoria de las niñas y niños de 2 a 3 años.
- Socializar temas y actividades que orienten de manera significativa sobre el adecuado uso del teléfono celular o Smartphone.

3.3. Justificación

El uso del teléfono celular en los niños se encuentra en constante crecimiento, es evidente que cada vez se ha ido reduciendo la edad en que los niños empiezan a usar el teléfono

celular, ya que los padres lo usan de manera equivocada sin sacar ningún beneficio de este en el desarrollo del niño.

La falta de conocimiento de los padres y madres sobre cómo utilizar de manera adecuada el teléfono celular en los niños, ya que los padres les dan el teléfono celular a los sus hijos cuando ellos están ocupados y así tener entretenido al niño, en muchos casos si supervisar en que lo usan.

Por esta razón se ha visto la necesidad de diseñar talleres para padres y educadoras sobre el uso adecuado del teléfono celular para el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 2 a 3 años, mediante el cual plantearemos actividades que ayudaran a potenciar el desarrollo de la atención y l memoria de los infantes.

3.4. Talleres

3.4.1. Taller 1: Las tecnologías de la información y comunicación

Objetivos:

- Definir el concepto de las tecnologías de la información y comunicación.
- Establecer las herramientas tecnológicas más usadas.

Participantes:

- Padres de familia
- Educadoras

Resultados esperados

Al finalizar el taller los padres de familia podrán:

- Conocer acerca de las Tecnologías de la información y comunicación, sus ventajas y desventajas del uso de las mismas.

Desarrollo:

A. Bienvenida a los asistentes

Se dará inicio al taller, dando la bienvenida a las educadoras y padres de familia de las niñas y niños de 2 a 3 años del CDI Monseñor Desmond Dalton.

B. Dinámica

Tema: Conociéndonos

Materiales: 1 pelota

Desarrollo: se formara un círculo con todos los participantes, seguidamente la persona que lidera el taller empezará tomando la pelota, dirá su nombre y las expectativas del taller, terminando su presentación lanzara la pelota a otro participante y así hasta que todos realicen su presentación.

Marco Conceptual

Introducción

Las TIC se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido,...). El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, Internet. Como indican diferentes autores, Internet supone un salto cualitativo de gran magnitud, cambiando y redefiniendo los modos de conocer y relacionarse del hombre. En este apartado se intentara revisar brevemente algunas de los recursos que ofrece el ordenador. ¿Qué programas podemos utilizar? ¿Qué ofrecen las redes de comunicación? Podemos diferenciar los programas y recursos que podemos utilizar con el ordenador en dos grandes categorías: recursos informáticos, que permiten realizar el procesamiento y tratamiento de la información y, los recursos telemáticos que ofrece Internet, orientados a la comunicación y el acceso a la información. (Belloch)

Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta.

Vivimos en un mundo globalizado, pero aún quedan muchas cosas por globalizar.

Internet permite interactuar con personas de diferentes culturas y entornos sociales a miles de kilómetros de distancia.

El mejor efecto de la buena educación es despertar el apetito de más educación, de nuevos aprendizajes y enseñanzas, que gracias a la globalización de la información pueden intercambiarse y viajar libremente más allá de las diferencias sociales, políticas o culturales.

Las tecnologías de la información y comunicación

Concepto.- Tecnologías de la información y de la comunicación se entiende como un término para designar lo referente a la informática conectada a Internet, y especialmente el aspecto social de éstos. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación eligen a la vez un conjunto de innovaciones tecnológicas pero también las herramientas que permiten una redefinición radical del funcionamiento de la sociedad.

Las tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, resumen, recuperan y presentan información representada de la más variada forma.

Características:

- Son de carácter innovador y creativo, pues dan acceso a nuevas formas de comunicación.
- Tienen mayor influencia y beneficia en mayor proporción al área educativa ya que la hace más accesible y dinámica.
- Son considerados temas de debate público y político, pues su utilización implica un futuro prometedor.

- Se relacionan con mayor frecuencia con el uso de la Internet y la informática.

Clasificación según un enfoque tecnológico

Equipos: se trata de recursos de tipo electrónico a los que se les atribuye la adquisición, almacenamiento, tratamiento y exposición de información, así como también la transmisión o comunicación de la misma.

Servicios: se refiere a prestaciones cuya base radica en el campo de la electrónica, y las cuales facilitan la adquisición, almacenamiento, tratamiento y exposición de información, al igual que la transmisión o comunicación de la misma.

Esta clasificación permite conocer las diferencias esenciales que existen entre un equipo electrónico y aquello que permite que el procesamiento y la transmisión de la información sean posibles.

En la actualidad, es posible obtener distintos servicios de comunicación a través de un mismo equipo, como en el caso de los teléfonos celulares, los cuales permiten acceder a una gran cantidad de información por voz, internet, etc., todo desde el mismo dispositivo. También es posible acceder a un mismo servicio a través del uso de equipos TIC diferentes, como en el caso del servicio de internet, que puede ser utilizado desde un computador o teléfono celular, por ejemplo.

Ejemplos de TICs

- La televisión
- La radio
- El teléfono fijo y móvil
- Los reproductores MP3
- Las tarjetas de memoria
- Los discos versátiles digitales (DVD) portátiles

- Dispositivos de sistema de posicionamiento global (GPS)
- Las computadoras

Ventajas de las TIC en la educación

- Interacción sin barreras geográficas
- Diversidad de información
- Aprendizaje a ritmo propio
- Desarrollo de habilidades
- Fortalecimiento de la iniciativa

Desventajas de las TIC en la educación

- Distracciones
- Aprendizaje superficial
- Proceso educativo poco humano
- No es completamente inclusivo
- Puede anular habilidades y capacidad crítica

Ejercicios de cierre

Pedir a las madres y padres participantes, que organizados en 2 grupos contesten las siguientes preguntas y socialicen en plenaria:

GRUPO 1

¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las TIC?

GRUPO 2

¿Qué son las tic y diga 3 ejemplos?

Finalmente agradece la participación y da por concluida la sesión.

3.4.2. Taller 2: El uso del teléfono inteligente en los niños

Objetivos:

- Reflexionar sobre el uso adecuado del teléfono inteligente.
- Establecer ventajas y desventajas del uso del teléfono inteligente.
- Definir la importancia de potenciar el desarrollo de la atención y la memoria en los niños/as

Participantes:

- Padres de familia
- Educadoras

Resultados esperados

Al finalizar el taller los padres de familia podrán:

- Conocer cómo hacer un uso adecuado del teléfono celular para ayudar en el desarrollo del niño.

Desarrollo:

1. Bienvenida a los asistentes

Se dará inicio al taller, dando la bienvenida al taller.

2. Dinámica

Tema: De ti marin de do pingue.

Materiales: Grabadora, USB

Desarrollo: se formara un círculo con todos los participantes, seguidamente se explica que se debe hacer de acuerdo a lo que pide a canción, empieza la dinámica la persona que lidera el taller e irán participando de acuerdo vaya avanzando la dinámica, el fin es que todos los participantes se integren y nadie quede aislado.

Marco conceptual

Introducción

Los niños menores de cinco años tienen una habilidad sorprendente para saber cómo dominar las nuevas tecnologías.

Desde teléfonos inteligentes hasta tabletas y juegos de consola, no es inusual ver a un niño de uno o dos años deslizar de forma intuitiva las pantallas y presionar los botones con seguridad.

Incluso los padres disfrutan de la paz momentánea que produce darle a un pequeño un aparato para que juegue.

Pero al parecer, estos juguetes tecnológicos pueden ser beneficiosos para el aprendizaje. Y cuanto más interactivo, mejor.

Un estudio de la Universidad de Wisconsin, en Estados Unidos, presentado en una conferencia de la Sociedad para la Investigación del Desarrollo Infantil, descubrió que los niños de entre dos y tres años eran más propensos a responder a pantallas táctiles que a las que no requieren de interacción (como la televisión).

El niño y las tecnologías de información y comunicación (TIC)

Según la Unicef El Estado Mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital dice que: La infancia no es una excepción. Desde el momento en que cientos de millones de niños llegan al mundo, están inmersos en una corriente constante de comunicación y conexión digitales, desde la forma en que se gestiona y brinda su atención médica hasta las imágenes en línea de sus primeros momentos más preciosos.

A medida que los niños crecen, la capacidad de utilizar la digitalización para dar forma a sus experiencias de vida crece con ellos, ofreciéndoles oportunidades aparentemente ilimitadas para aprender y socializar, y para ser contados y escuchados.

Especialmente en el caso de los niños que viven en lugares remotos, o aquellos a quienes la pobreza, la exclusión y las situaciones de emergencia que los obligan a huir de sus hogares les impiden progresar, la tecnología digital y la innovación pueden abrir una puerta hacia un futuro mejor, ofreciéndoles un mayor acceso al aprendizaje, a las comunidades de interés, a los mercados y servicios, y a otros beneficios que pueden ayudarles a alcanzar su potencial, rompiendo a su vez los ciclos de desventaja.

Niños en un mundo móvil

Los niños de todo el mundo son cada vez más apasionados de la tecnología móvil. Al demostrar una receptividad y un entusiasmo que exceden en gran medida el de sus padres y maestros, están abrazando las oportunidades que ofrecen los teléfonos móviles en formas que no podrían haberse anticipado hace una década.

Si entramos en cualquier restaurante un sábado o un domingo a mediodía, es muy probable que veamos a una familia completa comiendo tranquilamente y a varios de sus miembros, sobre todo a los más pequeños, ingiriendo su comida sin apartar la mirada de la tablet o del móvil, donde uno de sus padres le ha puesto contenido para que se entretenga.

Se trata de una escena impensable hace años y que causa reacciones encontradas. Por una parte, hay quien observa con felicidad cómo los niños ‘no molestan’ y cómo están entretenidos con quizás una serie educativa. Otros, con estupor, ven en ese mismo lugar a niños que no interactúan con nadie, siempre estimulados por una pantalla, que ya no saben entretenerse si no es con píxeles.

El uso de las nuevas tecnologías tiene muchas ventajas, sobre todo a nivel educativo:

1. Sirve de gran utilidad para el buen desarrollo del niño (dibujo, estimulación visual y auditiva).
2. Mejora la concentración, la apreciación espacial, que comiencen a establecer secuencias lógicas e incluso seriaciones, mejoran la destreza manual.

3. Desarrolla las habilidades de los niños, les ayuda a tomar decisiones, a analizar y observar.
4. Puede ser un complemento de métodos tradicionales, nunca un sustituto.
5. Estimula la investigación, el descubrimiento y las ganas de aprender.

Riesgos o desventajas del mal uso del teléfono celular

1. Que se use sin control parental, teniendo acceso a determinados contenidos no adecuados para su edad.
2. Que puedan quedar expuestos a ellas sin control en algún momento. Siempre que vea algo, tanto en Tablet, teléfono celular o televisión, debemos explicarles qué es lo que ven y no solamente dejarles en frente de todos estos estímulos.
3. La psicomotricidad se centra únicamente en el aspecto fino, olvidando las demás partes de su esquema corporal.
4. Falta de socialización.
5. Su uso excesivo puede crear dependencia.

La atención y la memoria

La atención es un proceso que se encuentra relacionado con la motivación. Es posible que en esta subdivisión se requiera de la ayuda de los adultos para que los niños la realicen correctamente.

La atención se da cuando el individuo comienza a captar activamente lo que ve, oye y comienza a fijarse en ello en lugar de observar o escuchar simplemente de pasada. La memoria por otra parte, permite codificar ciertos datos que se reciben del entorno, para posteriormente consolidarlos y recuperarlos para otra ocasión.

Dependiendo de la situación, los seres humanos pueden acudir a ciertos tipos de memoria: a la sensorial, a corto plazo, a largo plazo, entre otras.

Existe una relación directa entre memoria y atención porque muchos de los problemas de memoria son consecuencia de no prestar atención suficiente o de no haber procesado con más detalle la información.

¿Por qué hacer que los niños/as jueguen juegos de concentración mental?

La capacidad de atención es diferente entre un niño y un adulto saludable. Una peculiaridad del proceso cognoscitivo infantil es la capacidad de atención activa. Esta capacidad permite prestar atención a la información necesaria ignorando las distracciones.

La única manera de potenciar y ejercitar la atención y a memoria de una forma entretenida es por medio, de nuestro querido e imprescindible amigo: el juego.

En un niño de poca edad, esta etapa de la infancia se caracteriza por su formación integral y eso modelará su personalidad y manera de enfrentar retos en el futuro. Con un juego formativo diseñado para tal acometido, el niño va a desarrollar sus capacidades.

Beneficios de los juegos de atención y memoria para niños

- Los juegos de atención y memoria temprana hacen que el niño reaccione a sus reflejos, ya que estos usan el cuerpo como herramienta, repiten acciones y descubren muchas cosas que se encuentran en su entorno gracias a objetos en movimiento.
- Los juegos de concentración fomentan el desarrollo simbólico y esto es importante en niños a partir de los dos años. Y es que entre estos *juegos de atención y concentración* podemos señalar aquellas actividades o ejemplos de Juegos de atención sostenida, donde el niño se ve tentado a imitar determinadas actitudes y comportamientos del entorno.

Recomendaciones de la OMS (Organización Mundial de la Salud)

La OMS recomienda a los niños menos pantallas y más juegos.

En un momento en que la obesidad representa una amenaza creciente para la salud pública y que el 80% de los adolescentes “no son lo suficientemente activos físicamente”, la OMS estimó necesario difundir una lista de buenos hábitos para menores de 5 años, un periodo crucial para el desarrollo de un estilo de vida.

Aun reconociendo que estos consejos se basan en “pruebas de débil calidad”, la agencia sanitaria afirma que sus recomendaciones pueden aplicarse a todos los pequeños, sea cual sea su sexo, entorno cultural o estatus socioeconómico.

Para los bebés de menos de 12 meses, la OMS recomienda al menos 30 minutos de actividad física diaria, incluyendo en posición ventral para aquellos que todavía no caminen.

No hay que mantener a los bebés en un carrito, en una silla alta o en la espalda de alguien durante más de una hora ininterrumpida, y tienen que dormir entre 12 y 17 horas diarias, según la OMS.

Para los niños de 1 a 2 años, la agencia aconseja tres horas de actividad física por día, no más de una hora de “tiempo sedentario de pantalla”, y al menos 11 horas de sueño.

Y para los de 3 a 4 años, las tres horas de actividad física diaria deben incluir al menos una hora de movimiento de “moderado a vigoroso”. El tiempo dedicado a las pantallas no debe superar tampoco una hora.

Ejercicios de cierre

Pedir a las madres y padres participantes, que organizados en 2 grupos y contesten las siguientes preguntas y socialicen en plenaria:

GRUPO 1

¿Cuáles son los beneficios de los juegos de atención y memoria?

GRUPO 2

¿Qué ventajas podemos obtener del buen uso del teléfono inteligente con los niños/as?

Finalmente agradece la participación y da por concluida la sesión.

3.4.3. Taller 3: Juegos para potenciar la atención y la memoria a través del uso del teléfono celular y las Apps

Objetivos:

- Establecer cuáles son los juegos que ayudan a potenciar la atención y la memoria mediante el uso del teléfono celular en los niños de 2 a 3 años.
- Conocer como descargar y usar las Apps

Participantes:

- Padres de familia
- Educadoras

Resultados esperados

Al finalizar el taller los padres de familia podrán:

- Conocer cómo usar las apps para potenciar el desarrollo de la atención y memoria en los niños.

Desarrollo:

1. Bienvenida a los asistentes

Se dará inicio al taller, dando la bienvenida.

2. Dinámica

Tema: La pelota imaginaria

Desarrollo: Los participantes formaran un círculo. La persona que dirige el taller pasa la pelota imaginaria a uno de los participantes, quien tendrá que hacer algo con ella (botar con la mano derecha, izquierda, lanzarla al aire y recogerla, mantenerla en equilibrio en la cabeza, recorrer con ella el cuerpo). Todos los participantes imitan esta acción. Luego se pasa la pelota a otra persona y continuamos el juego hasta pasar unos 4 participantes más.

Marco Conceptual

Introducción

En los últimos tiempos, tanto el desarrollo de aplicaciones móviles como el de dispositivos tecnológicos ha evolucionado de manera impresionante, hasta llegar a un nivel de eficiencia con el que soñábamos hace unos años. La interacción entre usuario y dispositivo se ha mejorado, y el mercado de aplicaciones ha crecido en todos los ámbitos, desde el entretenimiento hasta, también, la educación.

En un futuro, se espera que las apps sean una de las claves por las cuales la educación presencial quede relegada y se imponga la educación desde casa en ambientes virtuales. De momento, las posibilidades en el mercado y el mundo de las apps dedicadas a educación son inmensas, ya que los dispositivos disponibles son muy variados: smartphones, iPods, consolas de videojuegos, ebooks, tabletas y, cómo no, los ordenadores, ya son compañeros habituales en nuestro día a día. Y a todos estos se sumarán en el futuro los wereables devices, dispositivos que “llevaremos puestos”, como las Google Glass o los smartwatches.

Esta tendencia se desarrolla más rápidamente en unos lugares del mundo que en otros, pero está en alza, y en la actualidad más de un 70% de la población mundial cuenta con un móvil. Además, importantes multinacionales comienzan a promover acuerdos con los gobiernos de los países para proveer de **aplicaciones, redes de comunicación y tecnología educativa** a escuelas situadas en todas partes del mundo

Juegos que ayudan a potenciar la atención y la memoria mediante el uso del teléfono celular.

- **Juegos de asociación visual** .ej. puzzles, juegos de memoria, asociación de imágenes y su sombra,
- **Integración visual:** ej. completar los detalles de dibujos incompletos, juegos de unir puntos.

- **Agudeza visual:** ej. encontrar los elementos iguales al modelo); Son actividades que potencian la concentración a través de la observación, la lógica y la asociación.

Beneficios de los juegos de atención y memoria

- Entrenan la memoria visual.
- Potencian las habilidades cognitivas.
- Ejercitan el cerebro de una forma saludable.
- Mejora la atención y concentración.
- Aumenta la memoria a corto plazo.
- Potencian el desarrollo del lenguaje.

¿Qué son las Apps?

El término app es una abreviatura de la palabra en inglés application. Es decir, una app es un programa. Pero con unas características especiales.

- Se refieren sobre todo a aplicaciones destinadas a tablets (como el iPad o equipos Android) o a teléfonos del tipo smartphone (como el iPhone o el Samsung Galaxy). También las hay en Windows 8.
- Suelen ser más dinámicas que los programas tradicionales. Algunas dependen de Internet para funcionar. Por ejemplo las asociadas a Facebook o Twitter. O las de noticias o el estado del tiempo.
- La instalación es instantánea. Basta hacer un par de clics para que se descarguen y empezar a usarlas.
- Son más pequeñas y específicas. Es raro que ocupen más de unos pocos MB. Y su uso suele limitarse a algo muy concreto. No tienen decenas de opciones distintas como muchos programas "normales".

- Pueden ser juegos, herramientas para redes sociales o recogida de noticias e información de todo tipo, utilidades para fotos, vídeos o música, etc.

¿De dónde puedo descargarlas?

Están disponibles principalmente en tiendas virtuales. Los teléfonos y tablets suelen incluir una opción que da acceso directo a ellas. Algunas tiendas puedes visitarlas también escribiendo su dirección URL en el navegador del dispositivo.

Lo normal es tener que registrarse para poder descargar aplicaciones. Puedes hacerlo desde el propio dispositivo de forma gratuita.

En las tiendas se separan de forma clara las aplicaciones gratis y de pago. Están agrupadas en categorías para que resulte más fácil buscar las que prefieras. También incluyen listas con las más populares. O buscadores con los que localizar aplicaciones concretas.

Play store

Es la plataforma oficial de Google de aplicaciones móviles para los dispositivos con sistema operativo Android 2.3 o superior.

A través de esta plataforma online los usuarios pueden descargar y disfrutar de millones de aplicaciones, juegos, música, libros, revistas y también series de TV y películas de forma gratuita y también de pago en su smartphone, PC o tablet Android.



Apps para ayudar al desarrollo cognitivo



Ejercicios de cierre

Pedir a las madres y padres participantes, saquen sus teléfonos y que descarguen las apps para conocer cómo usar para ayudar al desarrollo de la atención y la memoria de los niños.

3.5. Guía de uso de apps para el desarrollo de la atención y la memoria.

3.5.1. Título.

Guía de uso de las apps para potenciar la atención y la memoria en niños de 2 a 3 años del CDI Monseñor Desmond Dalton, ubicado en el cantón San Miguel de los Bancos periodo noviembre 2018 – mayo 2019.

3.5.2. Beneficiarios.

Los beneficiarios de la presente propuesta son: las niñas y niños de 2 a 3 años del CDI Monseñor Desmond Dalton.

3.5.3 Objetivos.

3.5.3.1. Objetivo general.

Elaborar una guía de uso de las apps para potenciar la atención y la memoria usando el teléfono celular en niños de 2 a 3 años del CDI Monseñor Desmond Dalton, ubicado en el cantón San Miguel de los Bancos.

3.5.3.2. *Objetivos específicos.*

- Mejorar el uso del teléfono celular por parte de los padres
- Establecer juegos adecuados a la edad de los niños, que ayuden a su desarrollo cognitivo

3.5.4. Justificación.

La guía didáctica con bits de inteligencia va dirigido a educadoras para potenciar la memoria y atención mediante el uso del teléfono celular o Smartphone de las niñas y niños de 2 a 3 años que forman parte del CDI Monseñor Desmond Dalton, ya que debido al mal uso que se da a la tecnología se ve la necesidad de crear esta guía con actividades.

GUÍA DE USO DE APPS



PARA EL DESARROLLO
DE LA ATENCION Y LA
MEMORIA

Introducción

En los primeros años de vida las niñas y niños necesitan estimulación para despertar la curiosidad en ellos y que su cerebro se desarrolle correctamente. En estos años desarrollan y demuestran sus habilidades motrices, pensamiento lógico, sus emociones y lenguaje.

Los primeros años de vida las niñas y los niños son muy curiosos, lo que hay que aprovechar para que aprendan, cuanto más pequeño, más fácil es para la niña o niño el aprendizaje.

A alcanzar los 6 años de edad se completa en su mayoría el crecimiento cerebral, por este motivo es que debemos dar a la niña o niño el mayor número de oportunidades para aprender, aprovechando este momento para despertar su atención, con imágenes, sonidos, colores, formas, etc.

Todo estímulo y del tipo que sea, influye en la formación del cerebro de la niña o niño y le ayuda a construir su conocimiento acerca del entorno que le rodea.

Para potenciar el proceso de desarrollo de la atención y la memoria de la niña o niño se propone la guía de uso de Apps para el desarrollo de la atención y la memoria en niñas y niños de 2 a 3 años,

Se trata de un planteamiento de uso sencillo que presenta información visual y auditiva precisa y rápida en forma de bits de inteligencia con la intención de mejorar el desarrollo mental de las niñas y niños.

Objetivo

Objetivo general

Favorecer el desarrollo de las niñas y niños de 2 a 3 años para el incremento de la atención y la memoria a través de los bits de inteligencia.

Objetivos específicos

- Mejorar la atención y concentración de los niños/as.
- Responder a la curiosidad e iniciativa de los niños/as.
- Desarrollar y estimular la memoria.
- Contribuir al desarrollo visual y auditivo del niño/a.

Metodología

La metodología de los Bits se puede resumir en tres palabras: rápido, novedoso y motivador.

Se debe mostrar un bit cada segundo para evitar la distracción de los niños/as y decir el nombre correspondiente con entusiasmo.

Las imágenes deben seguir el mismo orden, evitando no desestructurar la ordenación mental creada por el niño/a. Lo importante es que el estímulo se estructure y se ordene en áreas para potenciar la capacidad de aprendizaje del niño.

También es importante crear un entorno adecuado en el momento de su aplicación, sin distracciones visuales y auditivas que puedan desviar su atención; y motivar a los niños/as antes de la exposición para generar la expectación.

Los niños/as se quedarán con ganas de más. La sesión pasará tan deprisa como un truco mágico que te deja al mismo tiempo encantado y deseoso de volver a verlo. (Egido, 2012)

De esta manera con el uso de los bits de inteligencia podemos garantizar un desarrollo adecuado de la atención y la memoria en las niñas y niños de 2 a 3 años.

Para esto se ha escogido 3 apps con las que trabajaremos en esta guía:

- Touched
- Formas y colores
- Juguetes infantiles

Se ha elegido estas aplicaciones ya que son llamativas para los niños, van acorde a la edad, son de fácil uso tanto para el padre y para los niños, además el uso de las actividades de estas apps van ayudar a desarrollar el pensamiento cognitivo en especial la atención y la memoria en las niñas y niños.

De tal manera que a través de esta investigación y enfocándonos en el niño y la niña de 2 a 3 años, bajo los parámetros identificados en el CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 1 Y SUBNIVEL 2 2014 del Ministerio de Educación y del MIES Tomando el Eje de desarrollo y aprendizaje “Descubrimiento del medio Natural y Cultural” y del cual se trabajará el *Objetivo de Aprendizaje*:

- Identificar las características físicas de los objetos de su entorno mediante la discriminación sensorial para desarrollar su capacidad perceptiva.
- Adquirir nociones básicas témporo espaciales y de cantidad desarrollando habilidades cognitivas que le permitan solucionar problemas sencillos.

Mediante lo cual estimularemos y desarrollaremos las siguientes *Destrezas*:

- Diferenciar algunos sonidos como los de elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.
- Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.
- Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.

- Contar oralmente los números del 1 al 5 en orden.
- Agrupar objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros.

Destrezas que serán desarrolladas con la finalidad de potenciar la atención y la memoria en las niñas y niños de 2 a 3 años.

Conclusiones

- El método de los bits de inteligencia ayuda a los niños a estimular las diferentes áreas del cerebro y así lograr la asimilación de la enseñanza proporcionada.
- Con el uso de las apps se plantea mejorar el desarrollo de la atención y la memoria de las niñas y niños.

Nombre de la App: Touched

Nombre: Memorama

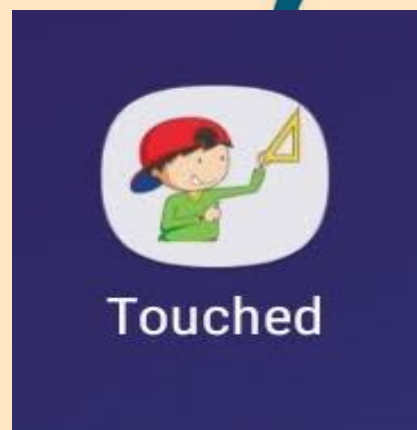
Objetivo: Encontrar dos cartas con la misma imagen.

Recursos:

- Teléfono celular

Proceso o metodología:

Con la ayuda de un adulto el niño ingresará a la App Touched, seguidamente se elegirá la opción memorama, donde se presentarán varias tarjetas boca abajo, el niño tendrá que girar 2 cartas tocando sobre tratando de que las cartas tengan la misma imagen, el consiste en ir encontrando dos cartas con la misma imagen, se ira girando las cartas hasta encontrar todos los pares, el niño ira memorizando donde esta cada imagen para así encontrar su par.



Indicador de evaluación:

Identifica y compara imágenes iguales



Número de niños: 1 niño/a

Tiempo de la actividad: 15 minutos

Nombre: Sombras y figuras

Objetivo: Identificar objetos por su forma.

Recursos:

- Teléfono celular

Proceso o metodología:

Con la ayuda de un adulto el niño ingresará a la App Touched, seguidamente se elegirá la opción sombras y figuras, donde se presentarán sombras y objetos de diferentes figuras (circulo, cuadrado y triangulo), el niño tendrá que deslizar el objeto a la sombra que tenga la misma figura.



Indicador de evaluación:

Asocia objetos con la misma figura.

Número de niños: 1 niño/a

Tiempo de la actividad: 15 minutos



Nombre: Sombras y figuras

Objetivo: Identificar objetos por su tamaño

Recursos:

- Teléfono celular

Proceso o metodología:

Con la ayuda de un adulto el niño ingresará a la App

Touched, seguidamente se elegirá la opción tamaños y sombras, donde se presentarán sombras grandes y pequeñas, donde el niño debe deslizar la imagen de acuerdo al tamaño a la sombra correspondiente.



Indicador de evaluación:

Asocia objetos del mismo tamaño.

Número de niños: 1 niño/a

Tiempo de la actividad: 15 minutos



Nombre de la App: Juguetes Infantiles

Actividades

Nombre: Alimenta al camaleón

Objetivo: Identificar los colores primarios (Amarillo, azul y rojo).

Recursos:

- Teléfono celular

Proceso o metodología:

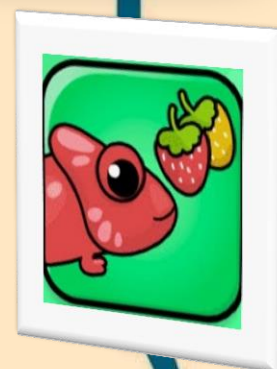
Con la ayuda de un adulto el niño ingresará a la App Juguetes infantiles, seguidamente se elegirá la opción donde está la imagen de un camaleón, en el que se presentará camaleones de colores (amarillo, azul y rojo), en la parte superior habrá frutas de los mismos colores, el niño tendrá que deslizar la fruta al camaleón que tenga el mismo color. Ej: la fruta amarilla al camaleón amarillo.

Indicador de evaluación:

Identifica los colores primarios

Número de niños: 1 niño/a

Tiempo de la actividad: 15 minutos



Nombre: Sombras y figuras

Objetivo: Identificar la forma en objetos de su entorno.

Recursos:

- Bits de inteligencia



Proceso o metodología:

Con la ayuda de un adulto el niño ingresará a la App Juegos Infantiles, seguidamente se elegirá la opción donde aparece la imagen de un hongo y un triángulo, donde se presentarán sombras y objetos de diferentes figuras (circulo, cuadrado y triangulo), el niño tendrá que deslizar el objeto a la sombra que tenga la misma figura.



Indicador de evaluación:

Identifica formas en objetos cotidianos.

Número de niños: 1 niño/a

Tiempo de la actividad: 15 minutos



Nombre: descubriendo los tamaños

Objetivo: Identificar objetos por su tamaño

Recursos:

- Teléfono celular

Proceso o metodología:

Con la ayuda de un adulto el niño ingresará a la App Juegos infantiles, seguidamente se elegirá la imagen donde esta una casa grande y una pequeña, el niño ira deslizando los objetos según el tamaño a la casa del tamaño correspondiente.



Indicador

evaluación:

Asocia objetos del mismo tamaño.

Número de niños: 1 niño/a

Tiempo de la actividad: 15 minutos



Nombre de la App: Formas y figuras



Nombre: A donde pertenezco

Objetivo: Agrupar objetos en función de categorías.

Recursos:

- Teléfono celular

Proceso o metodología:

Con la ayuda de un adulto el niño ingresará a la App Formas y figuras, seguidamente se elegirá la imagen donde esta pecera, el niño ira deslizando los objetos según a donde pertenezca.



Ej: las aves a la jaula
y el pez a la pecera.



Indicador de evaluación:

Agrupar según su categoría

Número de niños: 1 niño/a

Tiempo de la actividad: 15 minutos

Recomendaciones:



En el caso de las educadoras al trabajar en el aula se recomienda:

- Trabajar en grupos máximo de 4 niñas/os
- Explicar cómo funciona el juego y hacer que cada niña/o participe.
- Es importante enseñar a los niños/as a trabajar por turnos.
- Mientras los demás niños esperan su turno se les puede ofrecer otro objeto como: plastilina o algún juguete para que intercambien en el turno (por un lado el objeto deseado y por otro el objeto de entretenimiento).
- Hacerles partícipes de los turnos contando cuando llega el final.
- Felicitarlos por haber aprendido a hacer turnos y compartir con sus compañeros.



CAPITULO IV

4. Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta.

1. Diferenciar algunos sonidos como los de elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.

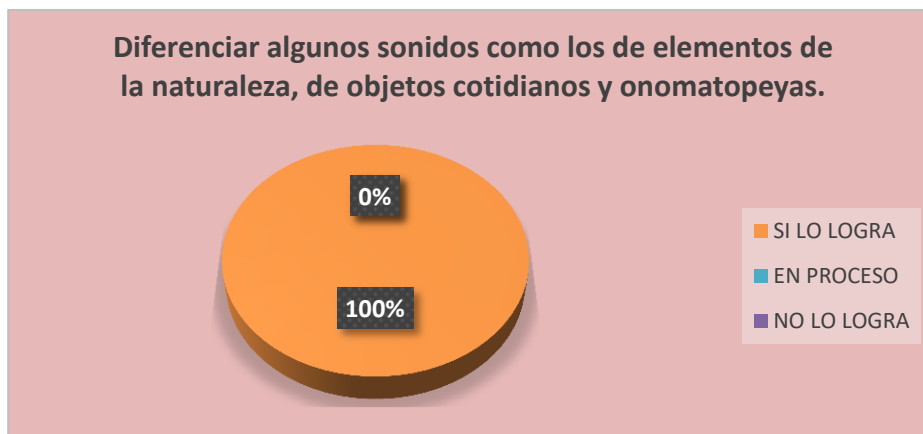
Tabla 22

| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|--------------|
| SI LO LOGRA | 18 | 100 % |
| EN PROCESO | 0 | 0 % |
| NO LO LOGRA | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 21



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de los niños y niñas diferencian algunos sonidos como los elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.

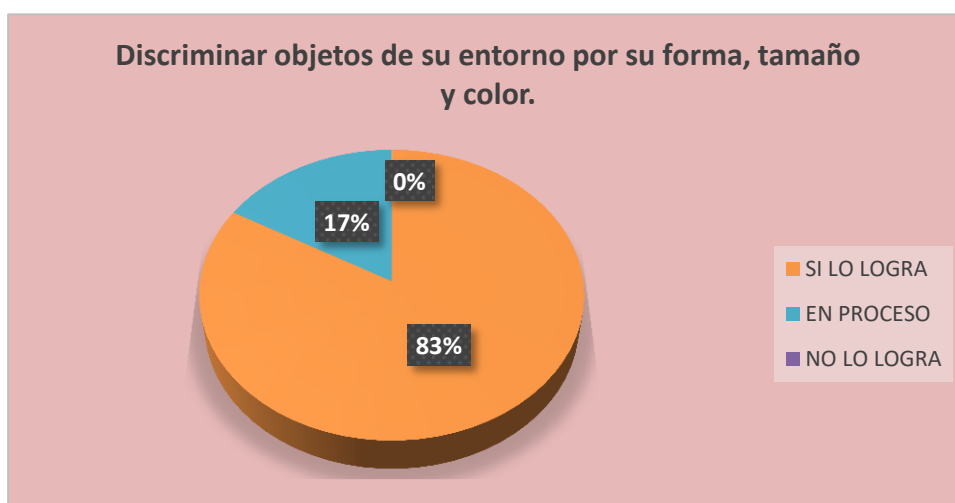
2. Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.

Tabla 23

| Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color. | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 15 | 83 % |
| EN PROCESO | 3 | 17 % |
| NO LO LOGRA | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 22

Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 83 % de los niños y niñas discriminan objetos de su entorno por su forma, tamaño y color y el 17 % está en proceso.

3. Reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.

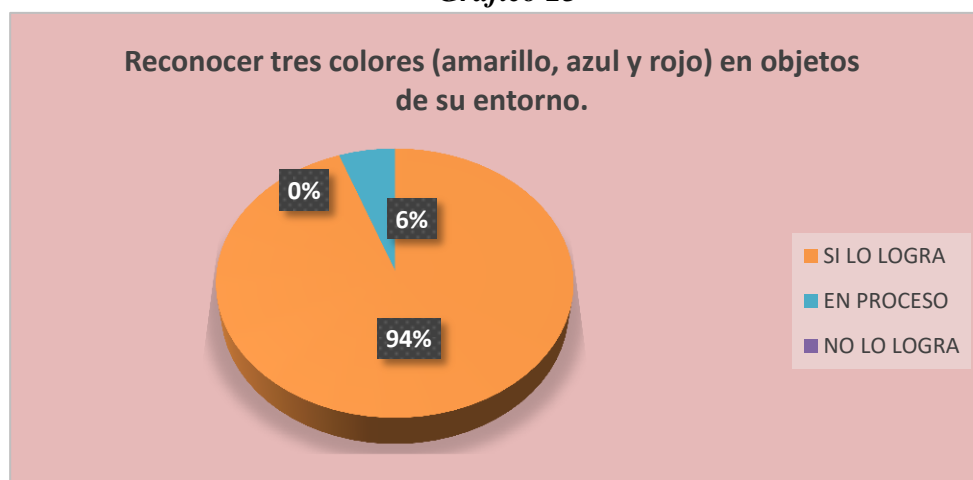
Tabla 24

| Reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno. | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 17 | 94 % |
| EN PROCESO | 1 | 6 % |
| NO LO LOGRA | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 23



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 94 % de los niños y niñas reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno y el 6 % está en proceso.

4. Contar oralmente los números del 1 al 5 en orden.

Tabla 25

| Contar oralmente los números del 1 al 5 en orden. | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 18 | 100 % |
| EN PROCESO | 0 | 0 % |
| NO LO LOGRA | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 24



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de los niños y niñas cuentan oralmente los números del 1 al 5 en orden.

5. Agrupa objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros.

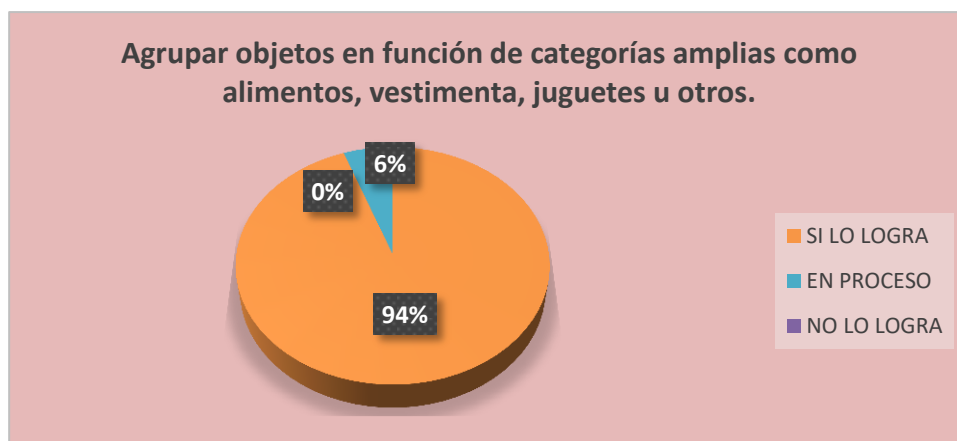
Tabla 26

| Agrupa objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros. | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 17 | 94 % |
| EN PROCESO | 1 | 6 % |
| NO LO LOGRA | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 25



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 94 % de los niños y niñas agrupan objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros y el 6 % está en proceso y el 6 % está en proceso.

Encuesta realizada a educadoras del CDI Monseñor Desmond Dalton

Pregunta 1 ¿Tiene acceso directo a la tecnología en el CDI?

Tabla 27: resultados de la pregunta 1

| ¿Tiene acceso directo a la tecnología en el CDI? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 9 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % |
| A VECES | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

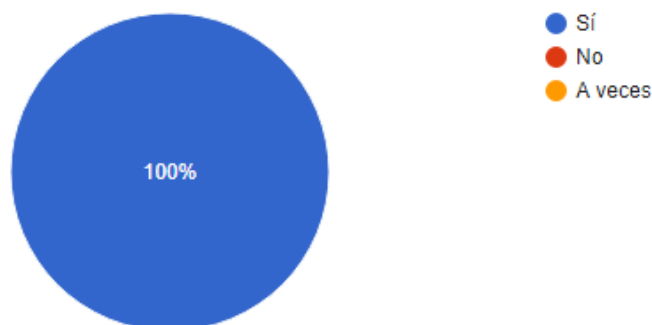
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 26: resultados de la pregunta 1

1. ¿Tiene acceso directo a la tecnología en el CDI?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de las educadoras tienen acceso directo a la tecnología en el CDI.

Pregunta 2 ¿De qué manera considera usted que influye la tecnología en el desarrollo del niño?

Tabla 28: resultados de la pregunta 2

| ¿De qué manera considera usted que influye la tecnología en el desarrollo del niño? | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| POSITIVO | 9 | 100 % |
| NEGATIVO | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

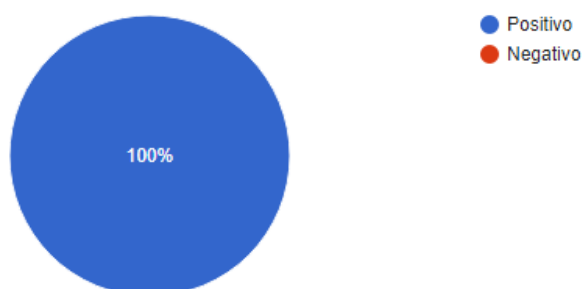
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 27: resultados de la pregunta 2

2. ¿De qué manera considera usted que influye la tecnología en el desarrollo del niño?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de las educadoras considera que el uso de la tecnología influye positivamente en los niños.

Pregunta 3 ¿De qué manera piensa que se debe usar la tecnología en los niños/as?

Tabla 29: resultados de la pregunta 3

| ¿De qué manera piensa que se debe usar la tecnología en los niños/as? | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| DISTRACTOR | 0 | 0 % |
| ACT. LUDICAS | 0 | 0 % |
| ACT. APRENDIZAJE | 9 | 100 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

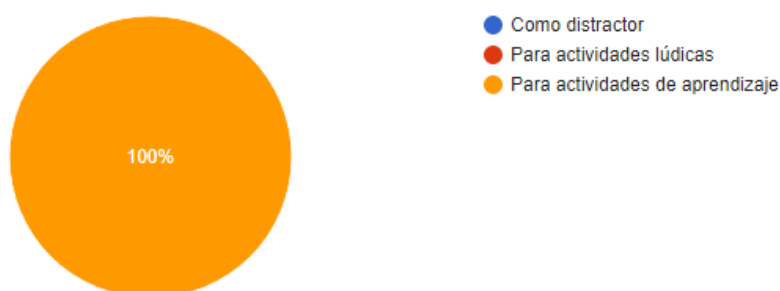
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 28: resultados de la pregunta 3

3. ¿De qué manera piensa que se debe usar la tecnología en los niños/as?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de las educadoras respondió que la tecnología se la debe usar para actividades de aprendizaje.

Pregunta 4 ¿Cree que la tecnología es importante en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños/as?

Tabla 30: resultados de la pregunta 4

| ¿Cree que la tecnología es importante en e proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños/as? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 9 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % |
| TALVEZ | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

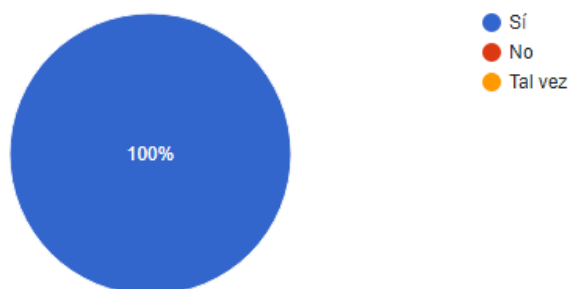
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 29: resultados de la pregunta 4

4. ¿Cree que la tecnología es importante en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de las educadoras aseguran que la tecnología es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 5 ¿Qué áreas cree que desarrolla el niño/a usando la tecnología?

Tabla 31: resultados de la pregunta 5

| ¿Qué áreas cree que desarrollo el niño/a usando la tecnología? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| COGNITIVA | 9 | 100 % |
| SOCIO AFECTIVA | 0 | 0 % |
| MOTRIZ | 0 | 0 % |
| LINGÜÍSTICA | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

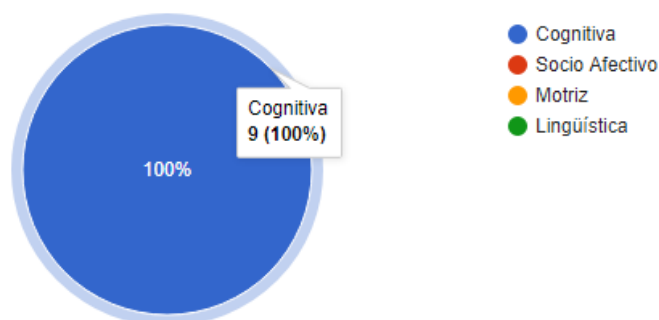
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 30: resultados de la pregunta 5

5. ¿Qué áreas cree que desarrolla el niño/a usando las tecnologías?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % respondió que usando la tecnología se desarrolla el área cognitiva.

Pregunta 6 ¿Cree que es importante el desarrollo de las habilidades durante la primera infancia?

Tabla 32: resultados de la pregunta 6

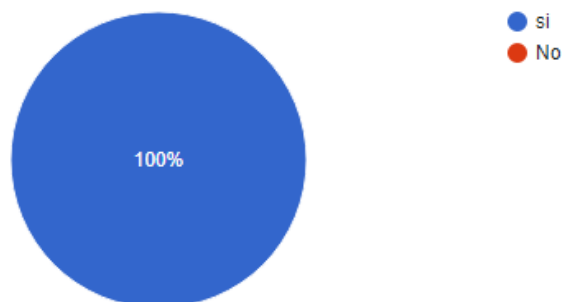
| ¿Cree que es importante el desarrollo de las habilidades durante la primera infancia? | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 9 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 31: resultados de la pregunta 6

6. ¿Cree que es importante el desarrollo de las habilidades durante la primera infancia?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de las encuestadas afirma que es importante el desarrollo de habilidades en la primera infancia.

Pregunta 7 ¿Qué habilidades se puede potenciar con el uso de la tecnología?

Tabla 33: resultados de la pregunta 7

| ¿Qué habilidades se puede potenciar con el uso de la tecnología? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| MEMORIA/ATENCION | 9 | 100 % |
| MOTRICIDAD FINA | 0 | 0 % |
| LINGÜÍSTICA | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 32: resultados de la pregunta 7

7. ¿Qué habilidades se puede potenciar con el uso de la tecnología en los niños?

9 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de las educadoras aseguran que usando la tecnología se potencia la memoria y la atención.

Encuesta realizada a padres de familia del CDI Monseñor Desmond Dalton

Pregunta 1 ¿Tiene usted en casa alguna herramienta tecnológica?

Tabla 34: resultados de la pregunta 1

| ¿Tiene usted en casa alguna herramienta tecnológica? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 18 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

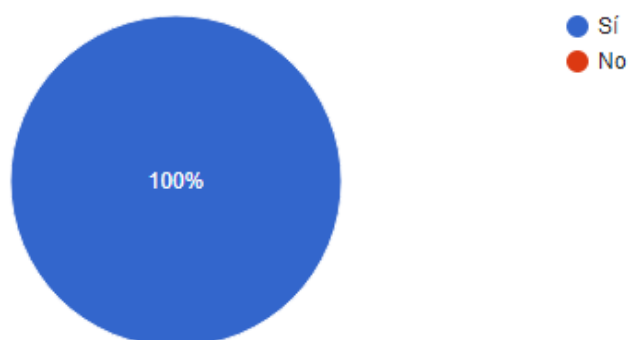
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 33: resultados de la pregunta 1

1. ¿Tiene usted en casa alguna herramienta tecnológica?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de los padres tienen en casa alguna herramienta tecnológica.

Pregunta 2 ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas es la que más usa con el niño/a?

Tabla 35: resultados de la pregunta 2

| ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas es la que más usa con el niño/a? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| TELEFONO INTELIGENTE | 18 | 100 % |
| TABLET | 0 | 0 % |
| SMART TV | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 34: resultados de la pregunta 2

2. ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas es la que más usa con el niño/a?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de los padres usa el teléfono celular con el niño/a

Pregunta 3 ¿Cuándo esta con su Tablet, celular o tv que tipo de contenidos prefiere el niño/a?

Tabla 36: resultados de la pregunta 3

| ¿Cuándo esta con su Tablet, celular o tv que tipo de contenidos prefiere el niño/a? | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| JUEGOS EDUCATIVOS | 18 | 100 % |
| VIDEOS EDUCATIVOS | 0 | 0 % |
| PELICULAS INFANTILES | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 35: resultados de la pregunta 3

3. ¿Cuándo está con su celular qué tipo de actividades prefiere para el niño/a?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de los padres usa juegos educativos en el teléfono celular.

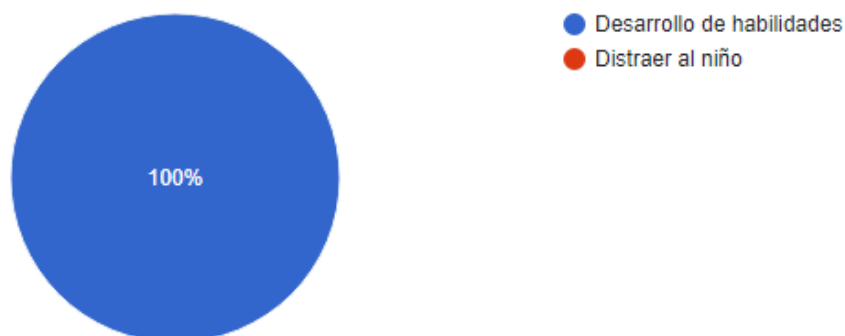
Pregunta 4 ¿Usted usa la tecnología con el niño/a cuándo?**Tabla 37: resultados de la pregunta 4**

| ¿Usted usa la tecnología con el niño/a cuándo? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| DESARROLLO | 18 | 100 % |
| HABILIDADES | | |
| DISTRAER AL NIÑO | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 36: resultados de la pregunta 4**4. ¿Para qué usa usted la tecnología con el niño/a?**

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de los padres usa la tecnología para el desarrollo de habilidades.

Pregunta 5 ¿Cree que el uso de la tecnología en el niño/a favorece?

Tabla 38: resultados de la pregunta 5

| ¿Cree que el uso de la tecnología en el niño/a favorece? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| DESARROLLO DE HABILIDADES | 18 | 100 % |
| RECREACION | 0 | 0 % |
| NADA | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

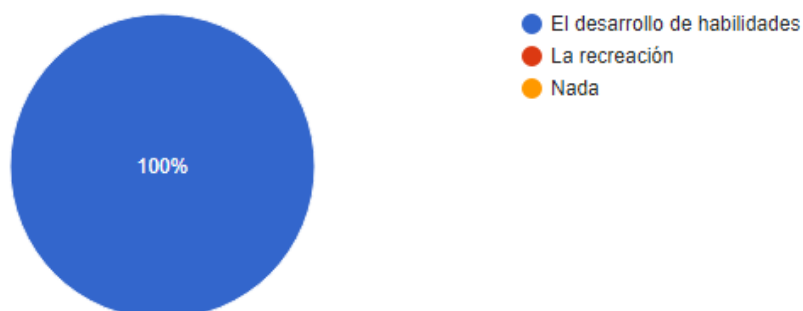
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 37: resultados de la pregunta 5

5. ¿Cree que el uso de la tecnología en el niño/a favorece?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de los padres aseguran que el uso de la tecnología favorece el desarrollo de habilidades.

Pregunta 6 ¿Cree usted que el uso de tecnología le ayude a su hijo/a en su desarrollo?

Tabla 39: resultados de la pregunta 6

| ¿Cree usted que el uso de tecnología le ayude a su hijo/a en su desarrollo? | | |
|---|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 18 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % |
| TAL VEZ | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

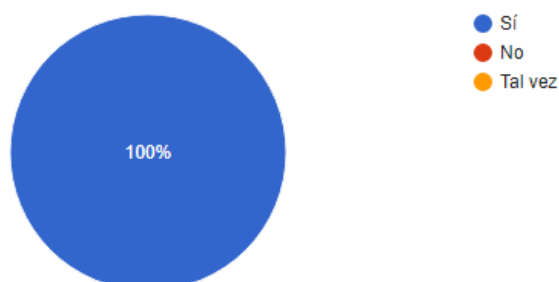
Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 38: resultados de la pregunta 6

6. ¿Cree usted que el uso de la tecnología le ayude a su hijo/a en su desarrollo?

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de los padres afirman que el uso de la tecnología ayuda al niño en su desarrollo.

Pregunta 7 ¿Con que frecuencia usa las herramientas tecnológicas con su hijo/a?

Tabla 40: resultados de la pregunta 7

| ¿Con que frecuencia usa las herramientas tecnológicas con su hijo/a? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| A DIARIO | 17 | 94.1 % |
| 1 VEZ A LA SEMANA | 0 | 0 % |
| MAS DE UNA VEZ A LA SEMANA | 1 | 5.9 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 39: resultados de la pregunta 7

7. ¿Con que frecuencia usa las herramientas tecnológicas con su hijo/a?

17 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 5.9 % de los padres usan la tecnología más de una vez a la semana y el 94.1 % la usan a diario.

Pregunta 8 ¿Considera importante recibir talleres sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación?

Tabla 41: resultados de la pregunta 8

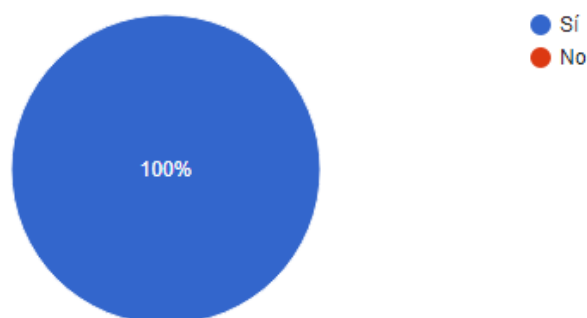
| ¿Considera importante recibir talleres sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación? | | |
|--|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 18 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 40: resultados de la pregunta 8

8. Considera importante recibir talleres sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

18 respuestas



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de los padres considera importante recibir talleres para el uso de la tecnología.

4.1. Comparación de resultados obtenidos antes y después de aplicar la propuesta.

1. Diferenciar algunos sonidos como los de elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.

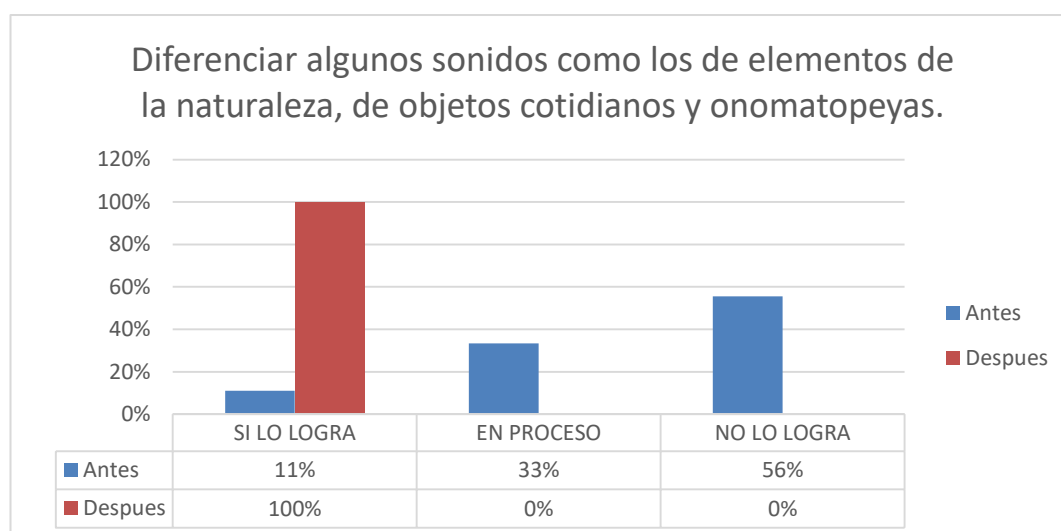
Tabla 42

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|-------------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 2 | 11 % | 18 | 100 % |
| EN PROCESO | 6 | 33 % | 0 | 0 % |
| NO LO LOGRA | 10 | 56 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 41



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Luego de la recopilación de los datos del antes y del después de los talleres sobre el uso de apps a través del teléfono celular podemos observar en el gráfico que las niñas y niños diferencian sonidos de la naturaleza, objetos cotidianos y onomatopeyas.

2. Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.

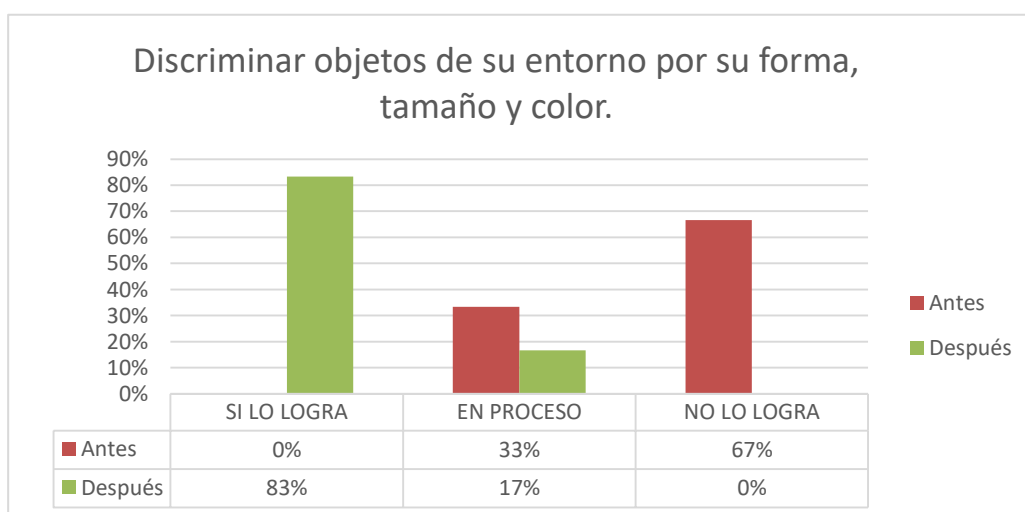
Tabla 43

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|-------------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 0 | 0 % | 15 | 83 % |
| EN PROCESO | 6 | 33 % | 3 | 17 % |
| NO LO LOGRA | 12 | 67 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 42



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Mediante el gráfico observamos que después de los talleres sobre el uso de apps a través del teléfono celular, las niñas y niños discriminan objetos por su forma, tamaño y color.

3. Reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.

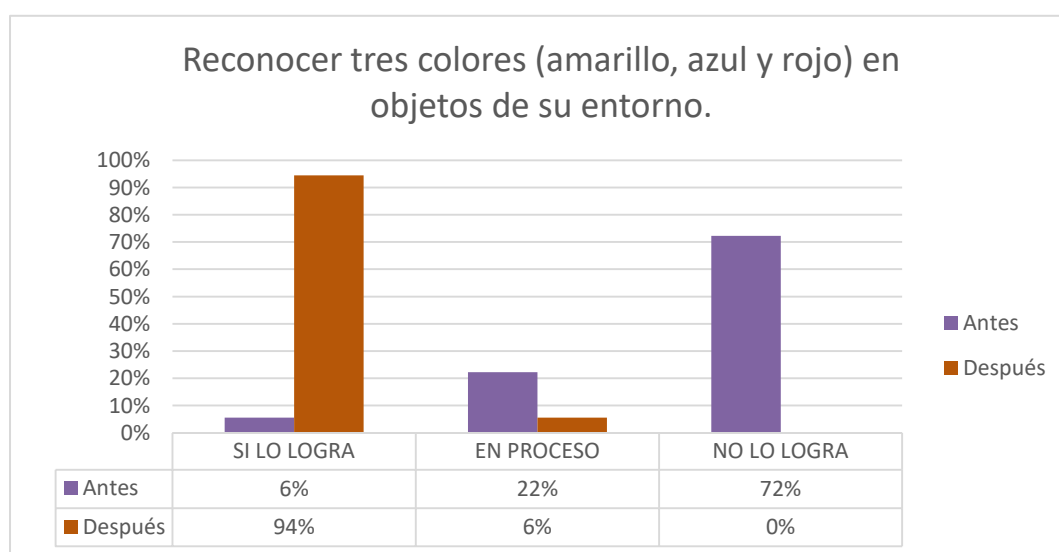
Tabla 44

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|-------------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 1 | 6 % | 17 | 94 % |
| EN PROCESO | 4 | 22 % | 1 | 6 % |
| NO LO LOGRA | 13 | 72 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 43



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Según los datos de las fichas del antes y del después de la propuesta los niños y niñas reconocen los colores amarillo, azul y rojo en objetos de su entorno.

4. Contar oralmente los números del 1 al 5 en orden.

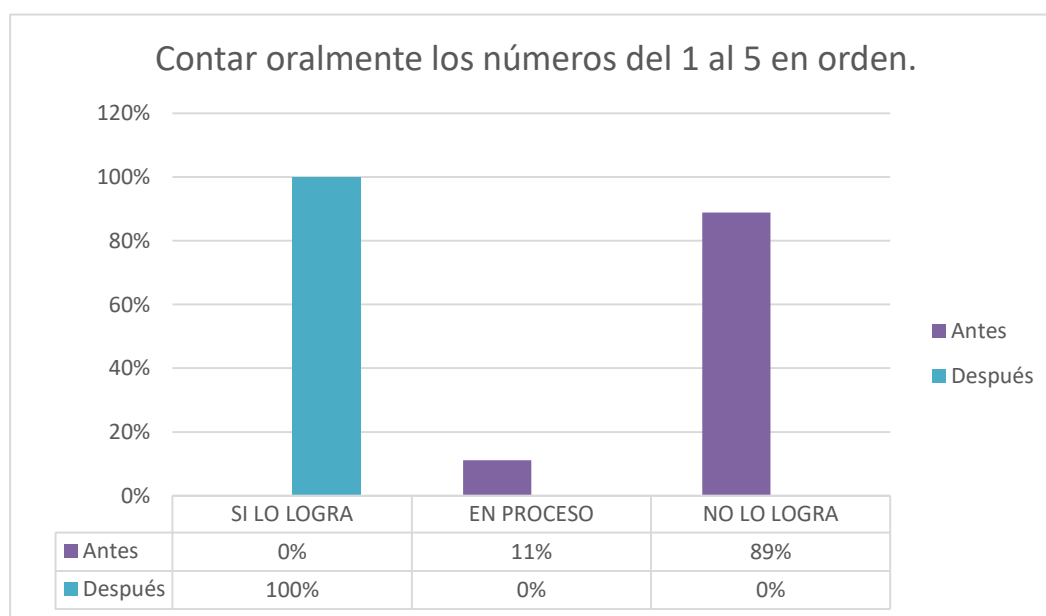
Tabla 45

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|-------------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 0 | 0 % | 18 | 100 % |
| EN PROCESO | 2 | 11 % | 0 | 0 % |
| NO LO LOGRA | 16 | 89 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 44



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Los datos reflejan que los niños y niñas cuentan oralmente los números del 1 al 5 en orden, luego de aplicada la propuesta.

5. Agrupa objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros.

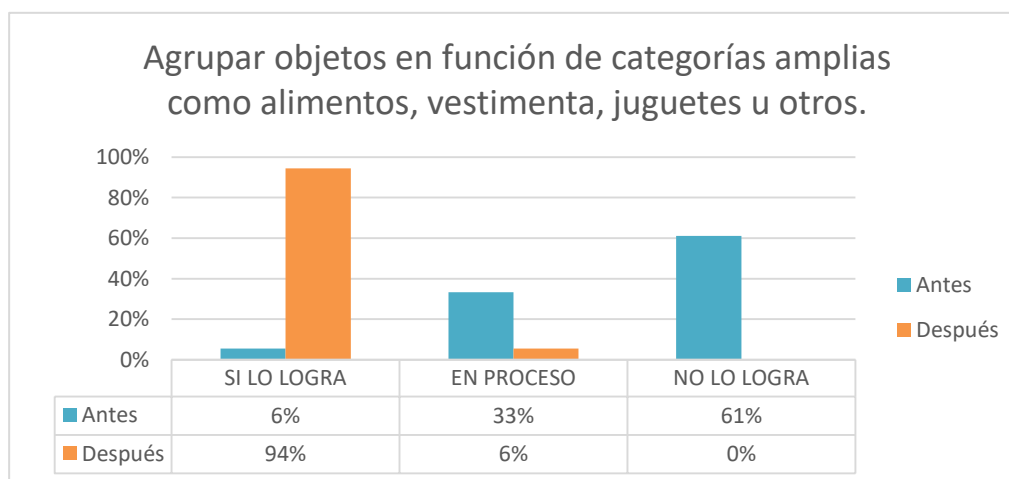
Tabla 46

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|-------------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI LO LOGRA | 1 | 6 % | 17 | 94 % |
| EN PROCESO | 6 | 33 % | 1 | 6 % |
| NO LO LOGRA | 11 | 61 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 45



Fuente: Ficha de cotejo

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida demuestra que luego de aplicar la propuesta los niños y niñas agrupan objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros.

Encuesta realizada a educadoras del CDI Monseñor Desmond Dalton

Pregunta 1 ¿Tiene acceso directo a la tecnología en el CDI?

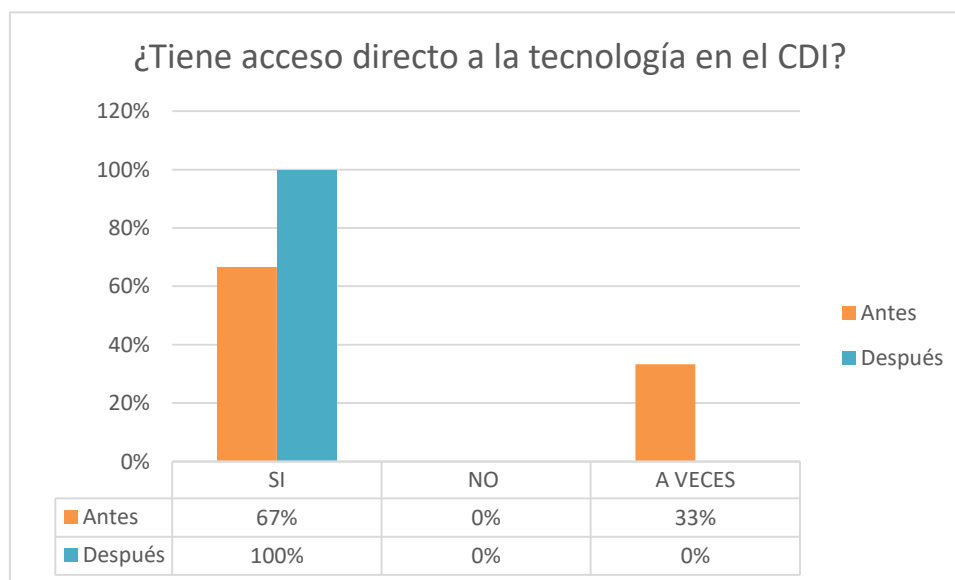
Tabla 47: resultados de la pregunta 1

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|----------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 6 | 67 % | 9 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| A VECES | 3 | 33 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % | 9 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 46: resultados de la pregunta 1



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida determina que el 100 % de las educadoras tienen acceso directo a la tecnología en el CDI.

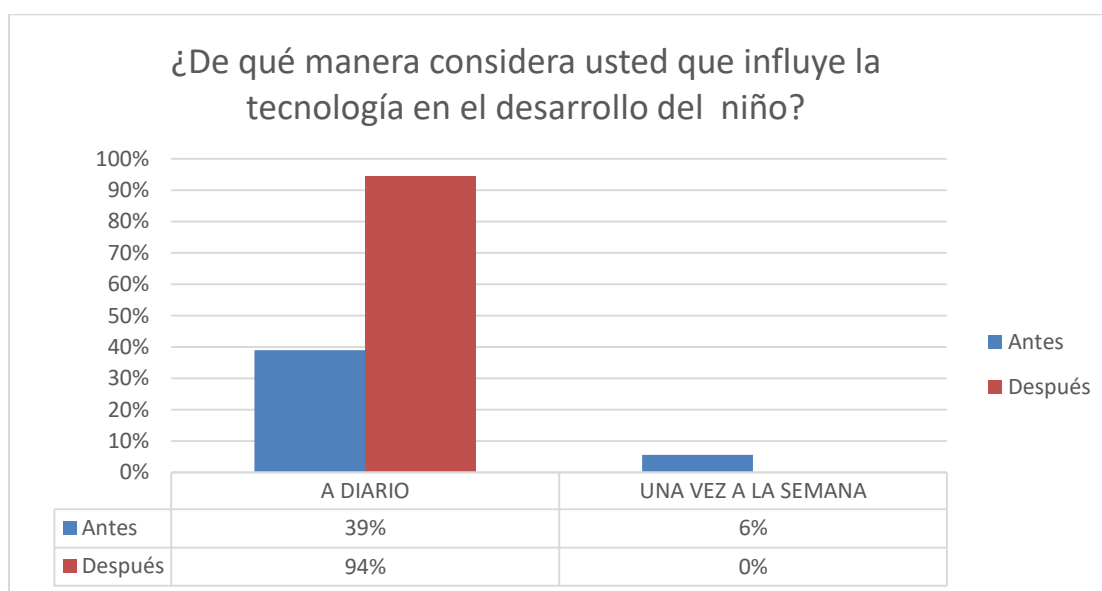
Pregunta 2 ¿De qué manera considera usted que influye la tecnología en el desarrollo del niño?

Tabla 48: resultados de la pregunta 2

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|----------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| POSITIVO | 7 | 78 % | 9 | 100 % |
| NEGATIVO | 2 | 22% | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % | 9 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 47: resultados de la pregunta 2



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

El gráfico demuestra que luego de aplicar la propuesta el 100 % de las educadoras considera que el uso de la tecnología influye positivamente en los niños.

Pregunta 3 ¿De qué manera piensa que se debe usar la tecnología en los niños/as?

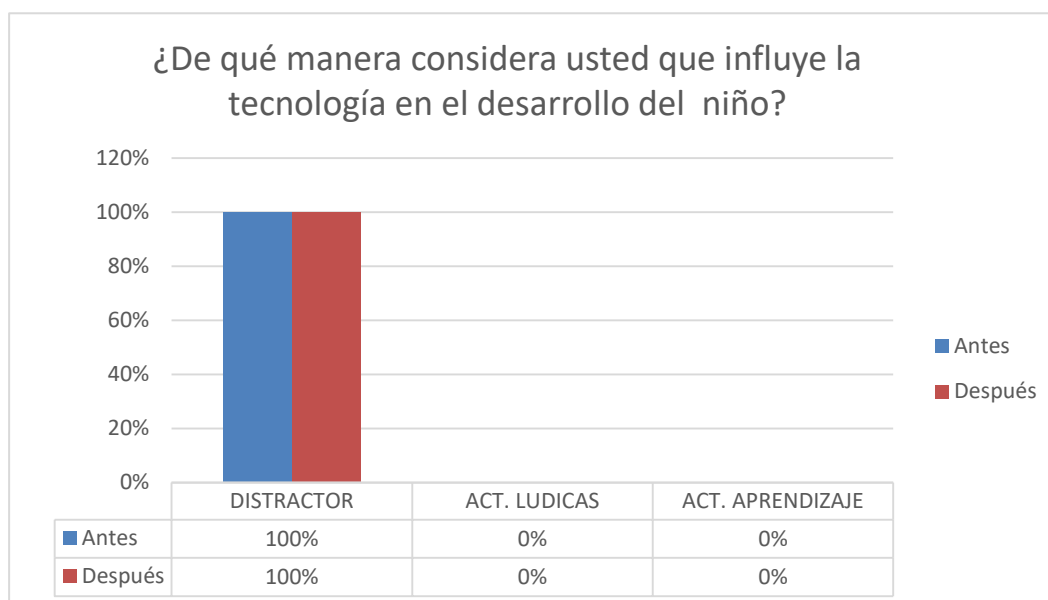
Tabla 49: resultados de la pregunta 3

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|------------------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| DISTRACTOR | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| ACT. LUDICAS | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| ACT. APRENDIZAJE | 9 | 100 % | 9 | 100 % |
| TOTAL | 9 | 100 % | 9 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 48: resultados de la pregunta 3



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida determina que el 100 % de las educadoras respondió que la tecnología se la debe usar para actividades de aprendizaje, antes y después de implementar la propuesta.

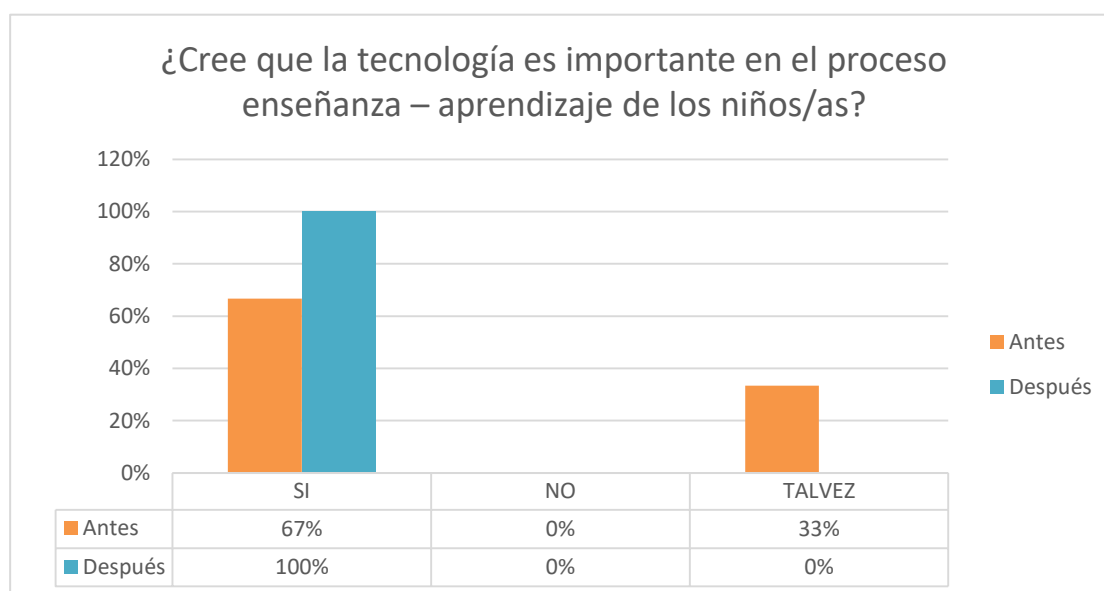
Pregunta 4 ¿Cree que la tecnología es importante en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños/as?

Tabla 50: resultados de la pregunta 4

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|----------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 6 | 67 % | 9 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| TALVEZ | 3 | 33 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % | 9 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 49: resultados de la pregunta 4



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida permite apreciar que las educadoras aseguran que la tecnología es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

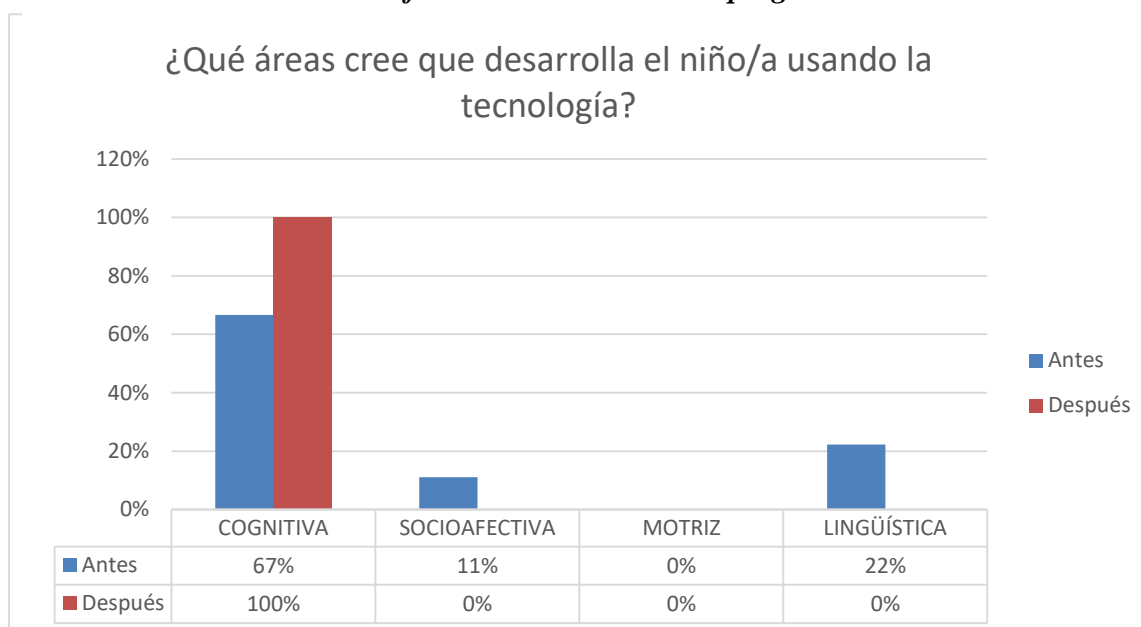
Pregunta 5 ¿Qué áreas cree que desarrolla el niño/a usando la tecnología?

Tabla 51: resultados de la pregunta 5

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|----------------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| COGNITIVA | 6 | 67 % | 9 | 100 % |
| SOCIO AFECTIVA | 1 | 11 % | 0 | 0 % |
| MOTRIZ | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| LINGÜÍSTICA | 2 | 22 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % | 9 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 50: resultados de la pregunta 5



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton
Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

El gráfico demuestra que las educadoras luego de la implementación de la propuesta reconocen que el área cognitiva se desarrolla mediante el uso del teléfono celular.

Pregunta 6 ¿Cree que es importante el desarrollo de las habilidades durante la primera infancia?

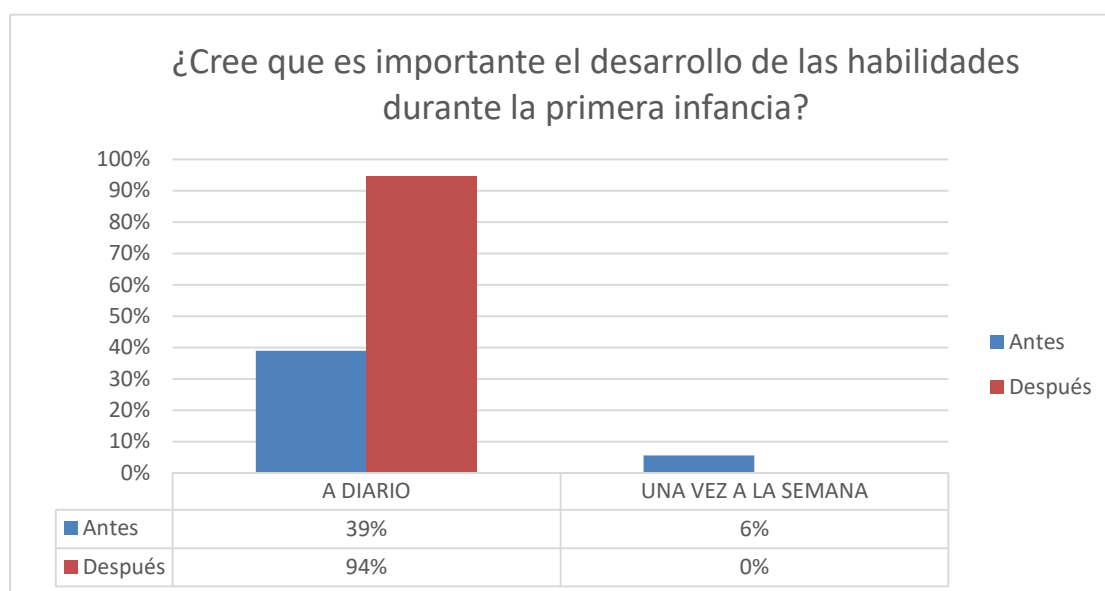
Tabla 52: resultados de la pregunta 6

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|----------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 9 | 100 % | 9 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % | 9 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 51: resultados de la pregunta 6



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida determina que el 100 % de las encuestadas afirma que es importante el desarrollo de habilidades en la primera infancia.

Pregunta 7 ¿Qué habilidades se puede potenciar con el uso de la tecnología?

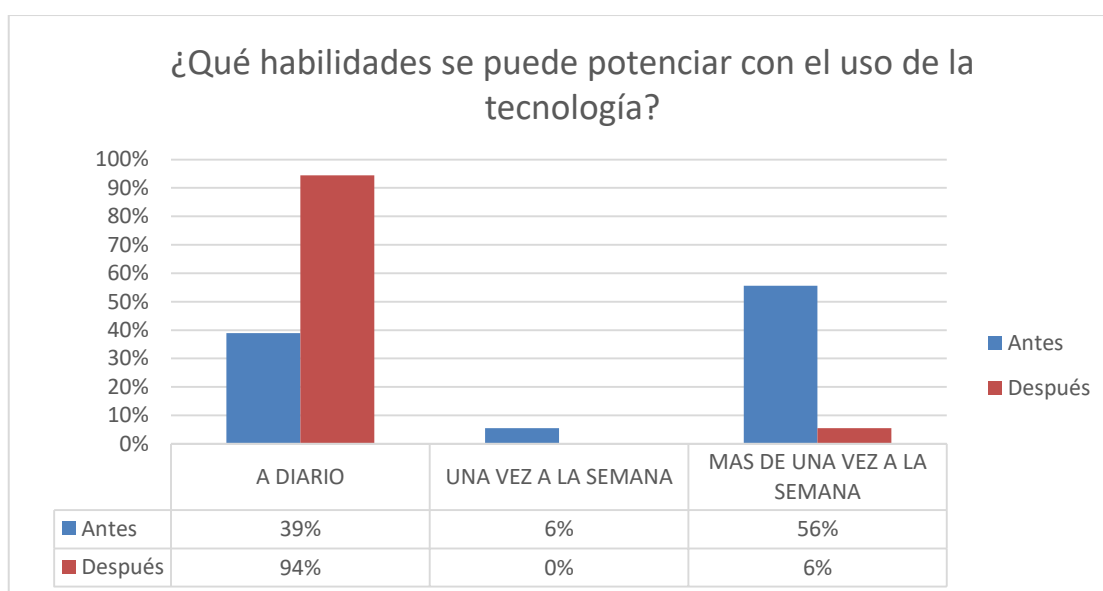
Tabla 53: resultados de la pregunta 7

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|------------------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| MEMORIA/ATENCION | 7 | 78 % | 9 | 100 % |
| MOTRICIDAD FINA | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| LINGÜÍSTICA | 2 | 22 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 9 | 100 % | 9 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 52: resultados de la pregunta 7



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida demuestra que el uso de las app a través de celular ayuda a desarrollar la memoria y la atención.

Encuesta realizada a padres de familia del CDI Monseñor Desmond Dalton

Pregunta 1 ¿Tiene usted en casa alguna herramienta tecnológica?

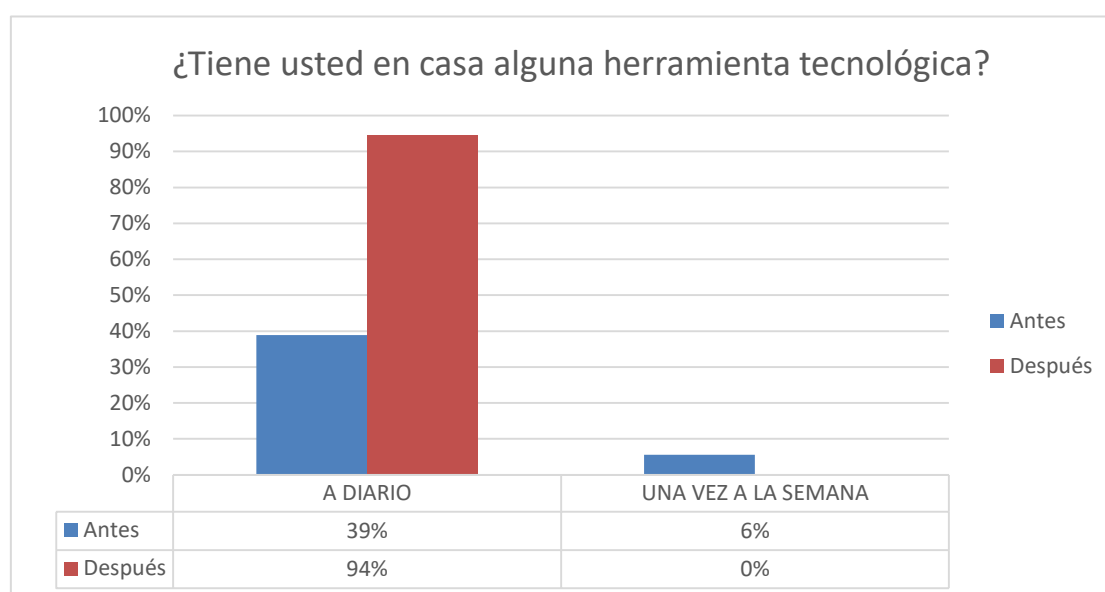
Tabla 54: resultados de la pregunta 1

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|----------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 18 | 100 % | 18 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 53: resultados de la pregunta 1



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida determina que el 100 % de los padres tienen en casa alguna herramienta tecnológica.

Pregunta 2 ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas es la que más usa con el niño/a?

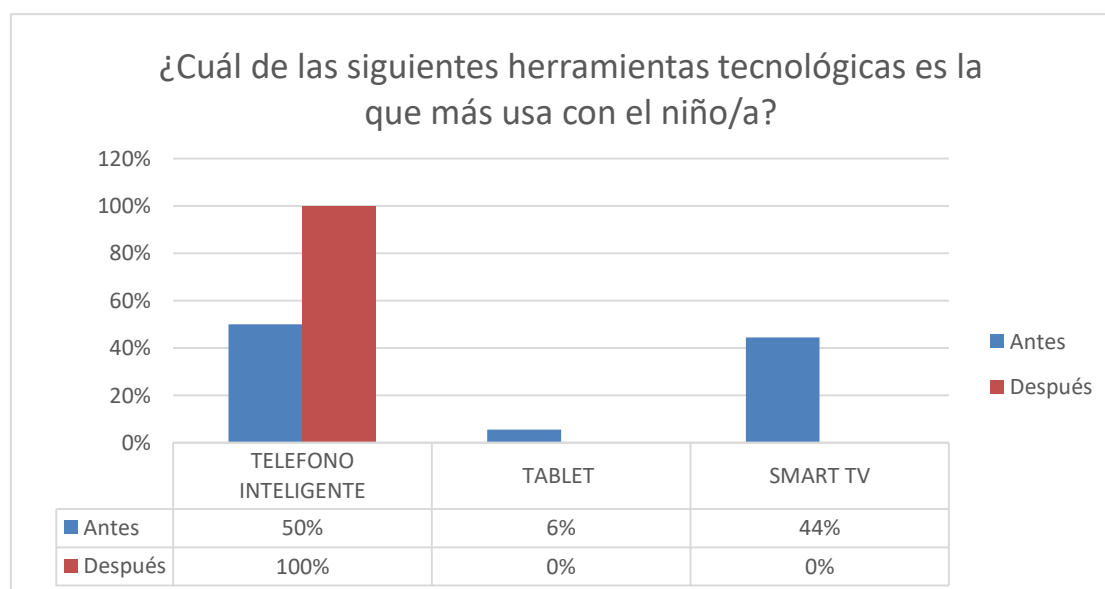
Tabla 55: resultados d la pregunta 2

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|----------------------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| TELEFONO INTELIGENTE | 9 | 50 % | 18 | 100 % |
| TABLET | 1 | 6 % | 0 | 0 % |
| SMART TV | 8 | 44 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 54: resultados de la pregunta 2



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

El gráfico demuestra que todos los padres de familia poseen un teléfono celular y que lo usa con el niño o niña.

Pregunta 3 ¿Cuándo esta con su Tablet, celular o tv que tipo de contenidos prefiere el niño/a?

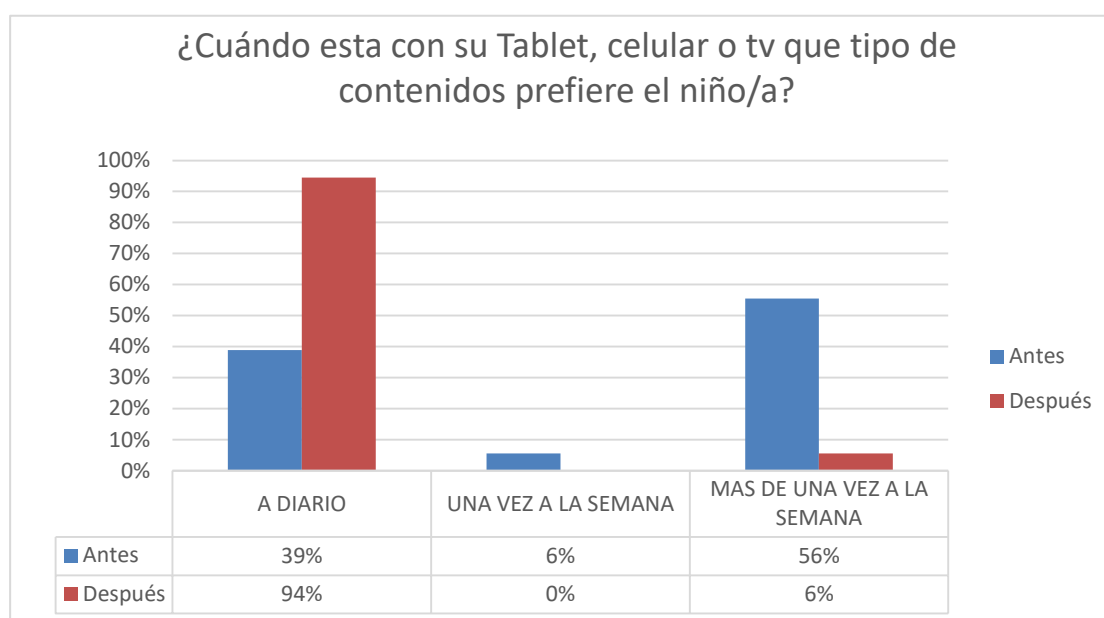
Tabla 56: resultados de la pregunta 3

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|----------------------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| JUEGOS EDUCATIVOS | 4 | 22 % | 18 | 100 % |
| VIDEOS EDUCATIVOS | 6 | 33 % | 0 | 0 % |
| PELICULAS INFANTILES | 8 | 44 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 55: resultados de la pregunta 3



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

El gráfico demuestra que luego de implementada la propuesta los padres usan juegos educativos en el teléfono celular para favorecer el desarrollo del niño/a.

Pregunta 4 ¿Usted usa la tecnología con el niño/a cuándo?

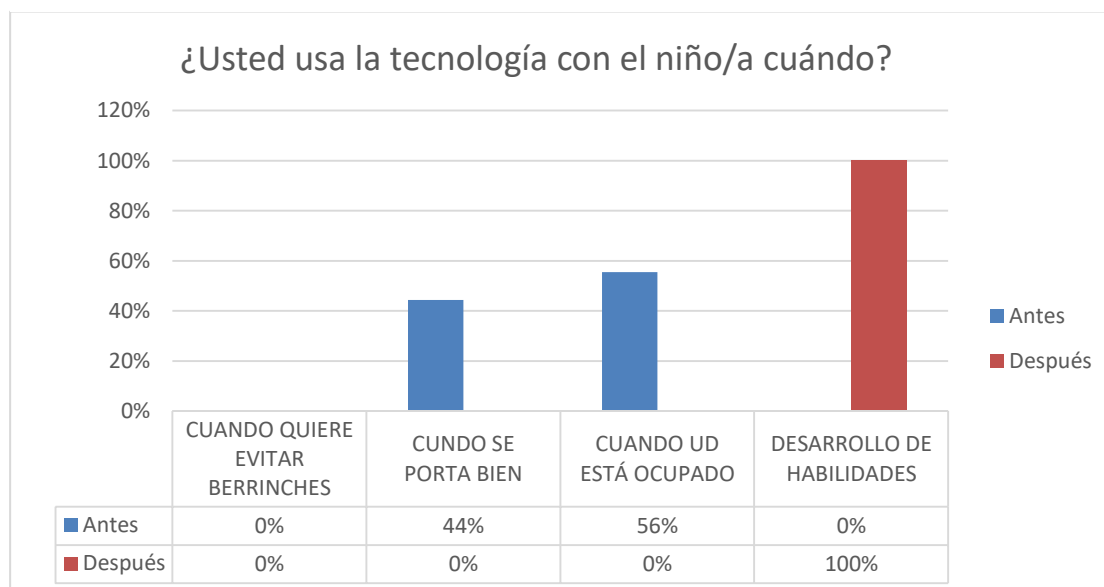
Tabla 57: resultados de la pregunta 4

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|---------------------------------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| CUANDO QUIERE EVITAR BERRINCHES | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| CUANO SE PORTA BIEN | 8 | 44 % | 0 | 0 % |
| CUANDO UD. ESTA OCUPADO | 10 | 56 % | 0 | 0 % |
| DESARROLLO HABILIDADES | 0 | 0 % | 18 | 100 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 56: resultados de la pregunta 4



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

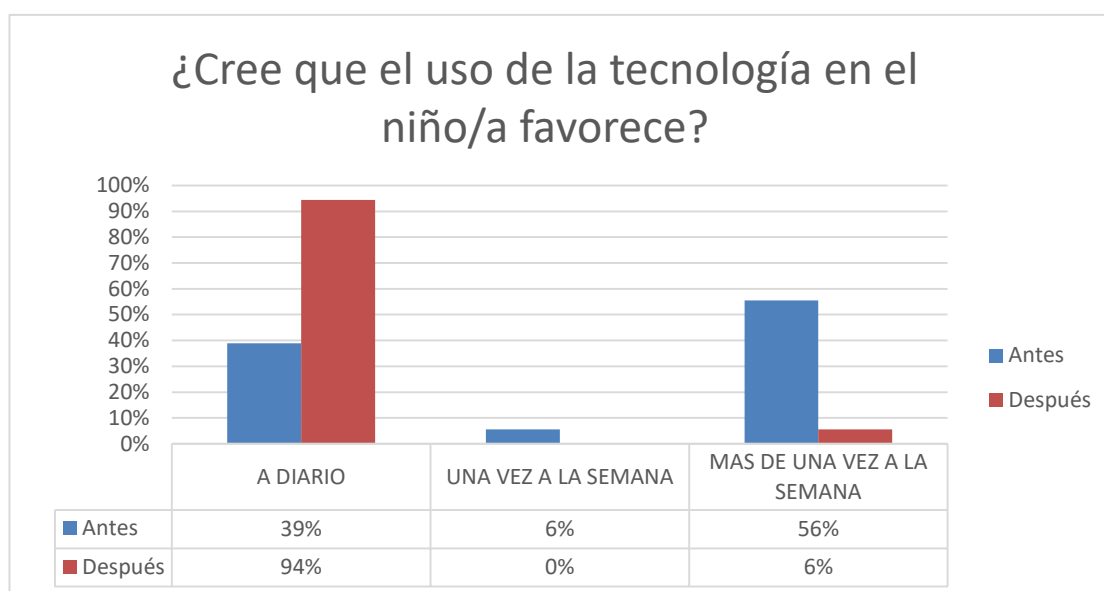
La información obtenida evidencia que luego de aplicar la propuesta los padres usan la tecnología para el desarrollo de habilidades de los niños/as.

Pregunta 5 ¿Cree que el uso de la tecnología en el niño/a favorece?**Tabla 58: resultados de la pregunta 5**

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|---------------------------|------------|--------------|------------|--------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| DESARROLLO DE HABILIDADES | 7 | 39 % | 18 | 100 % |
| RECREACION | 7 | 39 % | 0 | 0 % |
| NADA | 4 | 22 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 57: resultados de la pregunta 5

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Luego de implementada la propuesta se puede observar que el uso del celular es para el desarrollo de habilidades en los niños.

Pregunta 6 ¿Cree usted que el uso de tecnología le ayude a su hijo/a en su desarrollo?

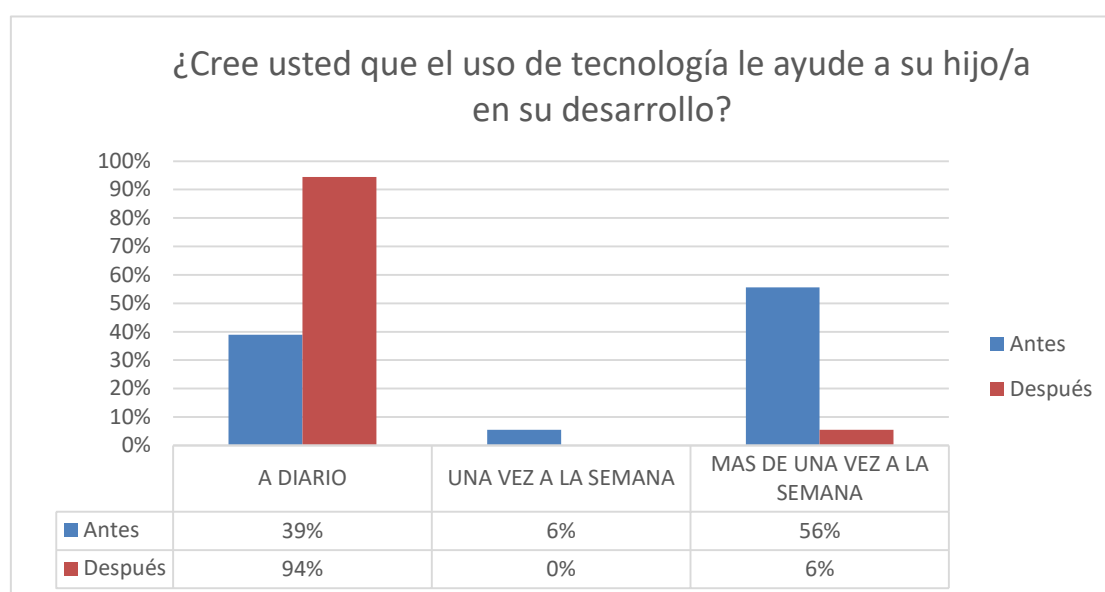
Tabla 59: resultados de la pregunta 6

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|----------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 11 | 61 % | 18 | 100 % |
| NO | 2 | 11 % | 0 | 0 % |
| TAL VEZ | 5 | 28 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 58: resultados de la pregunta 6



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida demuestra que el uso adecuado de la tecnología ayuda al desarrollo del niño/a.

Pregunta 7 ¿Con que frecuencia usa las herramientas tecnológicas con su hijo/a?

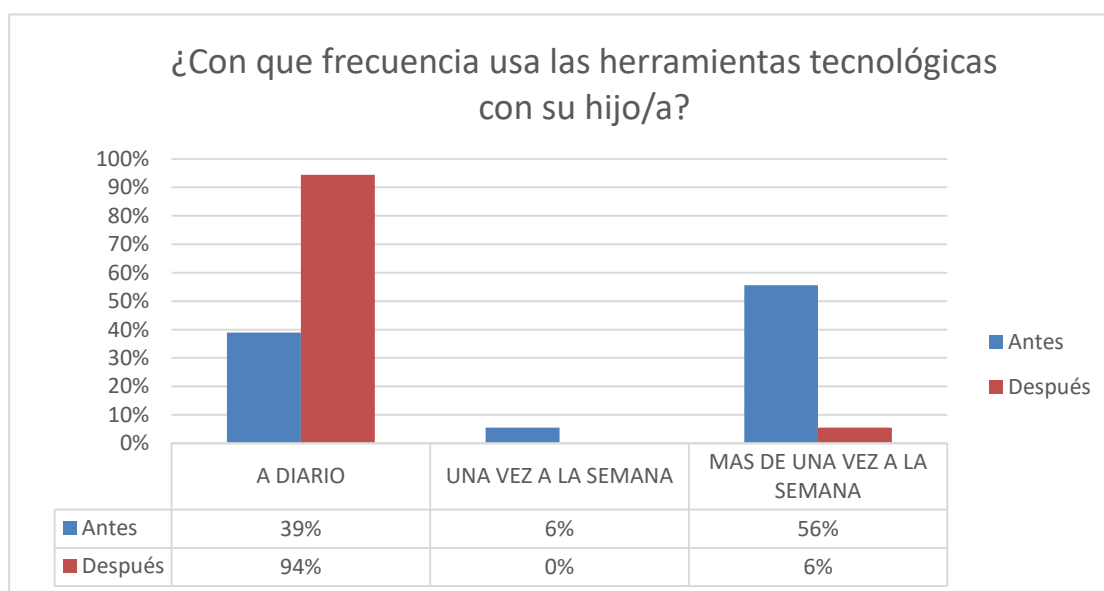
Tabla 60: resultados de la pregunta 7

| ¿Con que frecuencia usa las herramientas tecnológicas con su hijo/a? | | | | |
|--|------------|------------|------------|------------|
| VARIABLE | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| A DIARIO | 7 | 39 % | 17 | 94.1 % |
| 1 VEZ A LA SEMANA | 1 | 6 % | 0 | 0 % |
| MAS DE UNA VEZ A LA SEMANA | 10 | 56 % | 1 | 5.9 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 59: resultados de la pregunta 7



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

Se puede apreciar en el gráfico que la frecuencia del uso de la tecnología aumentó luego de aplicada la propuesta.

Pregunta 8 ¿Considera importante recibir talleres sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación?

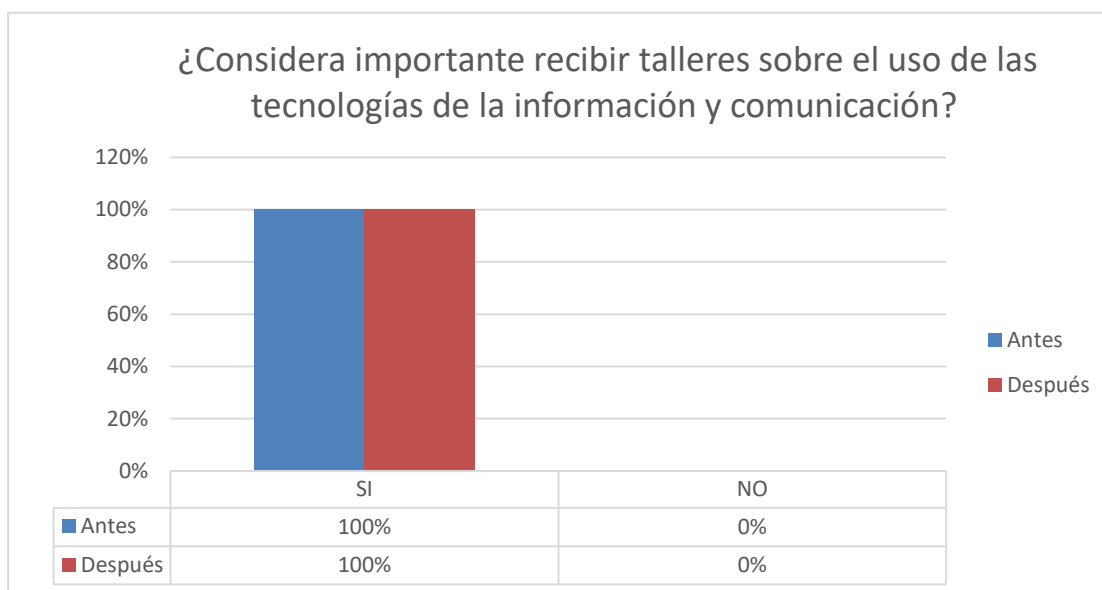
Tabla 61: resultados de la pregunta 8

| VARIABLE | ENERO | | ABRIL | |
|----------|------------|------------|------------|------------|
| | FRECUENCIA | PORCENTAJE | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
| SI | 18 | 100 % | 18 | 100 % |
| NO | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| TOTAL | 18 | 100 % | 18 | 100 % |

Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Gráfico 60: resultados de la pregunta 8



Fuente: CDI Monseñor Desmond Dalton

Realizado por: Valeria Enríquez

Análisis e interpretación de datos:

La información obtenida luego de aplicar la propuesta determina que el 100 % de los padres considera importante recibir talleres para el uso de la tecnología.

CAPITULO V

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones.

- Al trabajar con el teléfono celular y usando las apps adecuadas a la edad del niño se evidenció un gran avance en el desarrollo cognitivo.
- Después de los talleres que recibieron los padres de familia se ha evidenciado un notable avance en el desarrollo de la atención y la memoria de los niños y niñas.
- Los Padres consideran que los temas expuestos les ayudaran a lograr un mejor desarrollo en sus hijos y al uso correcto del teléfono celular y las apps.
- La guía de uso de apps será de mucha utilidad para las educadoras y los padres, para que sepan cómo funciona el juego y cómo poder utilizarlo con el niño/a.

5.2 Recomendaciones

- Es importante que el uso del teléfono celular se lo haga bajo la supervisión de los adultos, que acompañe a los niños y niñas en su proceso de desarrollo velando por que el contenido que están recibiendo del celular sea sano y conforme a las necesidades que el niño requiere de acuerdo a su edad.
- El uso del teléfono celular no debe ser de más de 1 hora al día y siempre fomentar la actividad física, para evitar que el niño se vuelva adicto a estos artefactos.
- Se recomienda utilizar apps que vayan de acorde a la edad y que ayuden al desarrollo de habilidades de las niñas y niños.

Bibliografía

- Angel, M. M. (2014). *Mejoro mi atención concentración y memoria aplicando las tic*.
Obtenido de
<https://proyectoticgabriellopezychuscales.blogspot.com/2014/10/documento-del-proyecto.html>
- Belloch, C. (s.f.). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*.
Obtenido de
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34881767/TICS_en_el_aprendizaje.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1550340386&Signature=U0IvsTm3hjImuA6McG40szaGEq4%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLas_Tecnologias_de_la_I
- BUSTAMANTE, E. L., & IÑIGUEZ MERCHÁN, V. (2014). *“LOS BITS DE INTELIGENCIA Y SU IMPLEMENTACIÓN EN LOS CENTROS DE EDUCACIÓN INICIAL*.
- Código de la niñez y adolescencia*. (s.f.). Obtenido de <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- Constitucion del Ecaudor* . (2008). Obtenido de
http://www.hlrn.org/img/documents/Constitucion_del_Ecuador_2008.pdf
- Cordero, F. C., & Garcia Fallas, j. (2014). *Las TIC en la formación Docente*. Obtenido de
<https://www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/1159.pdf>
- Editores. (2019). *Tecnobitt*. Obtenido de <https://tecnobitt.com/solo-el-56-de-los-padres-espanoles-supervisa-el-uso-que-hacen-sus-hijos-de-los-dispositivos-moviles/>

- Egido, A. B. (2012). *Los Bits de Inteigencia*. Obtenido de <https://losbitsdeinteligenciaanaegido.blogspot.com/2012/04/introduccion-los-bits-de-inteligencia.html>
- El rincon del cuidador*. (2017). Obtenido de <https://www.elrincondelcuidador.es/blog/capacidades-cognitivas/>
- El Universo*. (2008). Obtenido de <https://www.eluniverso.com/2008/07/22/0001/8/1791358EEDC542018A703464E6E3239D.html>
- Eslava, A. F. (2016). *Las nuevas tecnologías en la primera infancia*.
- Gómez, A. M., Roque Roque, L., Garcés Garcés, B. R., Rojas Mesa, Y., Dilzaides Iglesia, M. E., & Selín Ganén, M. (2015). *El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social*. Obtenido de <http://www.medigraphic.com/pdfs/medisur/msu-2015/msu154d.pdf>
- Hidrobo. (2007). *Tecnologías de información y comunicación*. Obtenido de Tecnologías de información y comunicación: <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H3108YC5-BYQQP-R83/Tecnologias%20de%20Informaci%C3%B3nyComunicacion.pdf>
- Informacion, M. d. (2011). *Ecuador Digital 2.0*.
- Linares, A. R. (2007). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget e de Vygotsky*. Obtenido de Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget e de Vygotsky: http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf
- Litwin, E. (1998). *Tecnología Educativa*. Obtenido de https://cursa.ihmc.us/rid=1304906911562_1271457301_25975/30LIGUORI-Laura-Las-nuevas-tecnologias.pdf

- Maldonado, H. T., & Girón Padilla, D. A. (2009). *Didáctica General*. Obtenido de <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan039746.pdf>
- Marcano, P. (s.f.). *Las Tics en la Familia*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/societicsincom/las-tic-s-en-la-familia>
- Medina, A. C. (2007). *La Tecnología Educativa en el marco de la Didáctica*. Obtenido de https://www.ugr.es/~ugr_unt/Material%20M%F3dulo%2010/CAPTULO-1.pdf
- Núñez, J. d. (2012). *Internet en el aula*. Obtenido de <http://internetaula.ning.com/profiles/blogs/las-tic-como-recurso-educativo>
- Okdiario. (2018). *¿Qué es el método descriptivo?* Obtenido de <https://okdiario.com/curiosidades/que-metodo-descriptivo-2457888>
- Pietro. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. Pearson educación. Obtenido de Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Pearson educación: http://boalm.com.mx/index_archivos/ARCHIVOS/cuad.pdf
- Plan Nacional de Desarrollo 2017- 2021*. (s.f.). Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1UKhpXQutS7r8JZhW0XPjPfNuVM27NMWB/view>
- Pradas, S. (2017). *La Neurotecnología Educativa. Claves del uso de la tecnología en el*. Obtenido de *ReiDoCrea*, 6(2), 40-47.
- Prado, R. L. (2000). *EL MÉTODO DE INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA*. Obtenido de <http://www.oocities.org/zaguan2000/metodo.html>
- Roca. (2015). *Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Obtenido de https://rocasalvatella.com/app/uploads/2015/06/faros_esp_baixa_0.pdf
- Ruiz, M. D. (2018). *Guiainfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/nuevas-tecnologias/el-uso-de-nuevas-tecnologias-antes-de-los-3-anos-ventajas-y-desventajas-para-nuestro-hijo/>

- Salinas. (2004). *Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. (M.-H. Interamericana, Ed.) Obtenido de Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje:
https://profesores.ing.unab.cl/~druete/website/webroot/archivos/cursos/vinculacionmedio/CURSO%20DOCENCIA%20ONLINE/06%20Recursos%20Complementarios%20Ohic001_s1_salinas.pdf
- Sánchez, I. B. (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1391/1/TFM-E%201.pdf>
- Sánchez, L. (2008). *Las TIC como apoyo a los procesos cognitivos*. Obtenido de <http://tecnologiayaprendizaje.blogspot.com/>
- Toribio, M. (s.f.). *scribd*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/81360552/Las-funciones-cognitivas>
- Unicef. (2017). *Estad mundial 2017: Niños en un mundo digital*. Obtenido de <https://www.unicef.org/paraguay/spanish/UN0150440.pdf>
- virtual, E. (2007). *Eumed.net*. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2007a/257/7.1.htm>

Glosario

TICs.- Tecnologías de la información y comunicación.

Tecnología.- conjunto de elementos u objetos fabricados por el hombre que ha permitido modificar el entorno dando paso al mejoramiento de un espacio con los distintos avances.

Tecnología educativa.-

Desarrollo.- Cambios físicos, intelectuales, sociales y emocionales, que atraviesa el niño.

Desarrollo cognitivo.- Se entiende por desarrollo cognitivo al conjunto de transformaciones que se producen en la características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el periodo del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

Atención.- es un proceso complejo que posee gran importancia ya que es un prerrequisito para el aprendizaje.

Memoria.- proceso de ingresar, registrar, almacenar y recuperar información auditiva o visual en el cerebro, lo cual es fundamental para que se lleve a cabo el aprendizaje.

Didáctica.- es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

Recurso didáctico.- Es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno.

Neurotecnología educativa.- diseñará estrategias, catalogará software y aplicará metodologías que den respuestas al desarrollo cognitivo y la maduración cerebral, con los diferentes aprendizajes, y a las dificultades y trastornos que observamos en los estudiantes en edad escolar.

Bits de inteligencia.- son un método didáctico dirigido a niños/as de entre 0-6 años que mejoran la atención, facilitan la concentración y desarrollan y estimulan el cerebro, la memoria y el aprendizaje.

Metodología.- se define como el grupo de mecanismos o procedimientos racionales, empleados para el logro de un objetivo, o serie de objetivos que dirige una investigación

Currículo.- es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado.

Ficha de cotejo.- En un instrumento de registro de las observaciones realizadas por el educadora que consiste básicamente en catalogar con un SI o un NO, la adquisición o no de ciertas conductas por parte del niño.

Anexos

FICHA DE COTEJO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DEL CDI MONSEÑOR DESMOND DALTOON

APELLIDOS Y NOMBRES DEL NIÑO O
NIÑA:.....

EDAD:.....

| INDICADORES DE LOGROS | SI LO LOGRA | EN PROCESO | NO LO LOGRA |
|---|-------------|------------|-------------|
| Diferenciar algunos sonidos como los de elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas. | | | |
| Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color. | | | |
| Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno. | | | |
| Contar oralmente los números del 1 al 5 en orden. | | | |
| Agrupar objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros. | | | |

Observaciones:.....
.....
.....

ENCUESTA

Encuesta dirigida a padres de familia del CDI Monseñor Desmond Dalton

1. ¿Tiene usted en casa alguna herramienta tecnológica?

- Sí
- No

2. ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas es la que más usa con el niño/a?

- Teléfono inteligente
- Tablet
- Smart TV

3. ¿Cuándo está con su celular qué tipo de actividades prefiere para el niño/a?

- Juegos educativos
- Videos educativos
- Películas infantiles

4. ¿Para qué usa usted la tecnología con el niño/a?

- Desarrollo de habilidades
- Distraer al niño

5. ¿Cree que el uso de la tecnología en el niño/a favorece?

- El desarrollo de habilidades
- La recreación
- Nada



Activar Win
Ve a Configura



Activar Win
Ve a Configura

6. ¿Cree usted que el uso de la tecnología le ayude a su hijo/a en su desarrollo?

- Sí
- No
- Tal vez

7. ¿Con que frecuencia usa las herramientas tecnológicas con su hijo/a?

- A diario
- 1 vez a la semana
- Más de una vez a la semana

8. Considera importante recibir talleres sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

- Sí
- No

Activar Wi
Ve a Configura

ENCUESTA

Encuesta dirigida a Educadoras del CDI Monseñor Desmond Dalton

1. ¿Tiene acceso directo a la tecnología en el CDI?

- Sí
- No
- A veces

2. ¿De qué manera considera usted que influye la tecnología en el desarrollo del niño?

- Positivo
- Negativo

3. ¿De qué manera piensa que se debe usar la tecnología en los niños/as?

- Como distractor
- Para actividades lúdicas
- Para actividades de aprendizaje

4. ¿Cree que la tecnología es importante en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños?

- Sí
- No
- Tal vez

...

5. ¿Qué áreas cree que desarrolla el niño/a usando las tecnologías?

- Cognitiva
- Socio Afectivo



Activar Win
Ve a Configura



Activar Win
Ve a Configura

- Motriz
- Lingüística

6. ¿Cree que es importante el desarrollo de las habilidades durante la primera infancia?

- si
- No

7. ¿Qué habilidades se puede potenciar con el uso de la tecnología en los niños?

- Memoria y atención
- Motricidad Fina
- Lingüística





