

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN



CARRERA DE PARVULARIA

PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR:

“Juegos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "DR. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos, 2022”

Autora:

Diana Lilibeth Yanza Ramírez

Trabajo práctico de titulación previo a la obtención de título de

TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

Asesor:

MGS. Manuel Vera

SANTO DOMINGO – 2022

APROBACIÓN DEL PERFIL Y TEMA DEL PROYECTO.

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL INFANTE	
Nombre: Diana Lilibeth Yanza Ramírez	Nivel: EGRESADA (PARVULARIA)
Carrera: TECNOLOGÍA	Dirección: San Miguel de los Bancos
Correo electrónico: dlyanzar@itsjapon.edu.ec	TELÉFONO 0992978042

Fecha: 17-01-2022

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: MSG. Manuel Vera	Carrera: PARVULARIA
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
TEMA: “Juegos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "DR. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos, 2022”	
V.I.: La variable Independiente de la Investigación identificada es: Juegos audio visuales	
V.D.: La variable Dependiente en la investigación es: Desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años	
OBJETIVO GENERAL	
Identificar los impactos que produce el uso de juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.	
OBJETIVO ESPECÍFICOS	
- Indagar diversas teorías y modelos que se enfocan en los juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años	
- Realizar un diagnóstico situacional para la identificación del conocimiento de las educadoras sobre juegos audio visuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.	

-Diseñar una propuesta de guía didáctica conformada por los diversos juegos audiovisuales para el fortalecimiento de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se va a realizar debido a que (Barros, 2015) ha señalado que es importante el uso de juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años por lo cual se va a aplicar al interior de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala" Cantón San Miguel de los Bancos a través de la aplicación de una propuesta de guía didáctica en los infantes.

La originalidad del presente tema se encuentra en la esencia misma del trabajo, su contenido, las investigaciones realizadas, su bibliografía, el campo en donde se está realizando la investigación y la propuesta de trabajo por medio de estrategias audiovisuales para las educadoras de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala puedan mejorar su accionar al interior del ambiente escolar y los infantes logren un mejor nivel de desarrollo de la memoria.

Los beneficiarios de la presente investigación serán las educadoras de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ya que podrán mejorar su conocimiento sobre la aplicación de juegos audiovisuales y los niños de 4 a 5 años ya que van a mejorar el dominio de la memoria en el ambiente escolar, por lo cual se va a generar un mejor crecimiento, desarrollo de los infantes.

La novedad de la investigación se enfoca en que al interior se la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala no se ha tratado previamente el uso de juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años, por lo cual se va a indagar, explorar el tema, para que se logre mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes.

La realización de la investigación es factible gracias a que se puede acceder a fuentes informativas como internet, revistas, documentos informativos, textos necesarios para consultar, adicionalmente se cuenta con la aprobación del director de la institución, la apertura de las educadoras, padres de familia para que se pueda realizar una investigación de campo y la obtención de información que aporte a investigar la situación en el ambiente escolar.

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

Atentamente,

Nombre Asesor:

Firma Asesor: _____

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO PRÁCTICO DE TITULACIÓN

Yo, Diana Lilibeth Yanza Ramírez con C.I. 1725820599 deajo en constancia de que el presente proyecto titulado: “Juegos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "DR. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos, 2022” en el periodo 2022 - 2023

Es el resultado de la investigación del autor, quien, basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación, las ideas, opciones y comentarios vertidos en este trabajo, son de exclusiva responsabilidad de su autor, es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,

Diana Lilibeth Yanza Ramírez

C.I. 1725820599

CERTIFICADO DEL TUTOR

En calidad de tutor del proyecto sobre el tema: “Juegos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Carlos Alomoto Ayala , Cantón San Miguel de los Bancos, 2022” en el periodo xx , realizado por Diana Lilibeth Yanza Ramírez, infante de la carrera Tecnólogo en Educación Parvulario en el periodo diciembre 2021- agosto 2022”, me permito afirmar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos necesarios y que, mediante mi revisión, está en condiciones de que el proyecto pueda ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el Consejo Directivo de la Carrera de Educación Parvularia.

En la ciudad de Santo Domingo 2022

Atentamente

.....

MSG. Manuel Vera

TUTOR DEL PROYECTO DE GRADO

DEDICATORIA

Le dedico este presente trabajo investigativo a Dios porque me ha permitido llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi hijo Iker José a mi madre y mi novio lo más importante en mi vida, hoy he dado un paso más para servir de ejemplo a las personas que más amo en este mundo, ustedes son mi motivación para subir un escalón más y crecer como persona y profesional sobre todo me brindan todo el apoyo necesario y son un pilar importante en mi vida.

A mis hermanos por estar siempre presentes y por el apoyo moral, que me brindaron a lo largo de esta etapa a la vez servirles de ejemplo que todo se puede conseguir con esfuerzo sacrificio y dedicación.

Diana Lilibeth Yanza

AGRADECIMIENTO

Gracias Dios por haberme ayudado durante estos años, el sacrificio fue grande, pero tú siempre me diste la fuerza necesaria para continuar y lograrlo, este triunfo también es tuyo mi

Dios

Para mi familia mis sinceros agradecimientos por apoyarme en mis estudios y brindarme la orientación en toda mi vida estudiantil, porque ellos fueron los que dedicaron su tiempo para lograr que yo entendiera que el estudio es muy importante para todo ser humano.

Mis agradecimientos a la Unidad Educativa “Dr. Carlos Alomoto Ayala” por confiar en mí y brindarme su apoyo para desarrollar mi proyecto de investigación en su institución.

Como no agradecer al Instituto Superior Tecnológico Japón y a todos mis maestros, no hay forma de que pueda cuantificar todo lo que he aprendido en cada una de sus clases. Han sido infinidad de conocimientos nuevos y de ejemplos didácticos que siempre llevaré conmigo.

Las personas como ustedes que dedican su vida a formar y en caminar la vida de jóvenes estudiantes, merecen un agradecimiento infinito.

Diana Lilibeth Yanza

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN



TEMA: “Juegos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos, 2022”

Autora: Diana Lilibeth Yanza Ramírez

Tutor: MSG. Manuel Vera

RESUMEN

El objetivo de la investigación es identificar los impactos que produce el uso de juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos, la metodología empleada se conforma por el diseño de la investigación cualitativa, tipo de investigación bibliográfica- de campo, los métodos empleados son inductivo- deductivo- analítico- sintético, en el diagnóstico inicial se identificó que el 75,0% de las educadoras han respondido que a veces ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales en el aula, mientras que el 75,0% de los infantes se encuentra en proceso de reconocer algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive, en la propuesta de guía, se empleó un grupo de juegos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años, tras la aplicación de la propuesta se ha identificado que el 75,0% de las educadoras han respondido que todos los días ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales en el aula, pero el 75,0% de los infantes ya ha logrado reconocer algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive, en las conclusiones se expone que Morejòn (2011), comenta que una estrategia consiste en manifestar los conocimientos expectativas que tienen los infantes, en las recomendaciones se sugiere que se promueva el uso de los medios audiovisuales en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras Clave: Juegos audiovisuales, Estrategias, Desarrollo de la memoria, Enseñanza, Aprendizaje.



THEME: " Audiovisual games as a tool in the development of memory in children aged 4 to 5 years of the Dr. Carlos Alomoto Ayala" Educational Unit, San Miguel de los Bancos Canton, 2022”

Autora: Diana Lilibeth Yanza Ramírez

Tutor: MSG. Manuel Vera

ABSTRACT

The objective of the research is to identify the impacts produced by the use of audiovisual games in the development of memory in children from 4 to 5 years of age of the "Dr. Carlos Alomoto Ayala" Educational Unit, San Miguel de los Bancos Canton, the methodology used is made up of the design of qualitative research, type of bibliographical-field research, the methods used are inductive-deductive-analytical-synthetic, in the initial diagnosis it was identified that 75.0% of the educators have responded that to times has frequently used audiovisual strategies in the classroom, while 75.0% of the infants are in the process of recognizing some information of their identity such as: full names, age, names of close relatives, place where they live, in the guide proposal, a group of audiovisual games was used as a tool in the development of memory in children from 4 to 5 years old, after the application of the proposal it has been identified that 75.0% of The educators have responded that every day they have frequently used audiovisual strategies in the classroom, but 75.0% of the infants have already managed to recognize some information about their identity such as: full names, age, names of close relatives, place where he lives, in the conclusions it is stated that Morejòn (2011), comments that a strategy consists of expressing the knowledge and expectations that infants have, in the recommendations it is suggested that the use of audiovisual media be promoted in the development of the teaching process and learning.

Keywords: Audiovisual games, Strategies, Memory development, Teaching, Learning.

TABLA DE CONTENIDO

APROBACIÓN DEL PERFIL Y TEMA DEL PROYECTO	II
CERTIFICADO DEL TUTOR	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
RESUMEN	VIII
ABSTRACT.....	IX
TABLA DE CONTENIDO.....	X
ÍNDICE DE TABLAS	XIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XV
INTRODUCCIÓN.....	1
Problema	2
Formulación del Problema	4
Objetivos	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos.....	5
Justificación	5
Alcances y limitaciones	6
Hipótesis	7
Variables	7
CAPÍTULO I	
MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA	8
1.1 Marco Teórico	8
1.1.1 Investigaciones previas	8
1.1.2 Bases Teóricas	11
1.1.2.1 Juegos audiovisuales	11
1.1.2.1.1 Estrategias Audiovisuales	11

1.1.2.1.2 Estrategias de aprendizaje.....	12
1.1.2.1.3 La atención.....	12
1.1.2.1.4 Distractores de la Atención.....	15
1.1.2.1.5 Distracciones ambientales.....	16
1.1.2.1.6 Estrategias de aprendizaje.....	16
1.1.2.1.7 Medios audiovisuales.....	17
1.1.2.1.8 Los recursos didácticos	18
1.1.2.1.9 Paradigmas Educativos.....	19
1.1.2.2 Desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años.....	21
1.1.2.2.1 Funciones básicas como la vista y el oído	21
1.1.2.2.2 La memoria	22
1.1.2.2.3 Tipos de memoria	23
1.1.2.2.4 Niveles de atención y concentración	24
1.1.2.2.5 Factores que favorecen la atención-concentración	28
1.3 Marco referencial	30
1.4 Marco legal.....	32
1.5 Metodología.....	34
1.5.1 Diseño de la Investigación	34
1.5.2 Tipo de Investigación.....	35
1.5.2 Métodos de Investigación	35
1.5.3 Instrumentos y Técnicas de Investigación	36
1.5.3.1 Técnicas	37
1.5.3.2 Instrumentos	37
1.5.4 Población y Muestra	38
CAPÍTULO II	
ANÁLISIS DE RESULTADOS INICIALES	39
2.1 Resultados encuesta aplicada a las educadoras de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.....	39

2.2 Resultados lista de cotejo diagnóstico inicial a niños de 4 a 5 años	49
CAPITULO III	
PROPUESTA	59
3.1 Tema de la propuesta	60
3.2 Datos informativos	60
3.3 Introducción	60
3.4 Justificación	64
3.5 Objetivos	65
3.5.1 Objetivo General	65
3.5.2 Objetivos específicos	65
3.6 Estrategias planteadas para el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años ...	66
¡A ORDENAR!.....	89
LAVA TUS MANOS	93
CAPITULO IV	
ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	108
4.1 Resultados encuesta aplicada a educadoras después de la implementación de la guía	108
4.2 Análisis comparativo de los resultados de la encuesta antes y después de la propuesta	118
4.3 Resultados lista de cotejo diagnóstico después de la implementación de la Guía 119	
4.4 Análisis comparativo de los resultados de la lista de cotejo antes y después de la propuesta	129
CONCLUSIONES	130
RECOMENDACIONES	131
GLOSARIO DE TÉRMINOS	132
BIBLIOGRAFÍA	136

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Representación de la Muestra	38
Tabla 2 Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales.....	39
Tabla 3 proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema	40
Tabla 4 Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula.....	41
Tabla 5 Investiga en internet con sus infantes	42
Tabla 6 El aula es condicionada para el aprendizaje	43
Tabla 7 Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema.....	44
Tabla 8 Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe	45
Tabla 9 Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores	46
Tabla 10 Identifica a los infantes que tienen problemas emocionales.....	47
Tabla 11 Utilizando una guía de juegos audiovisuales sirve para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes	48
Tabla 12 Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad.....	49
Tabla 13 Demuestra curiosidad por las características físicas que le permiten reconocerse como niño y niña.....	50
Tabla 14 Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno	51
Tabla 15 Identifica y manifiesta sus emociones y sentimientos, expresando las causas	52
Tabla 16 Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante	53
Tabla 17 Practica hábitos de orden ubicando los objetos	54
Tabla 18 Practica con autonomía hábitos de higiene personal	55
Tabla 19 Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno	56
Tabla 20 Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios	57
Tabla 21 Practica normas de seguridad para evitar accidentes en su entorno	58
Tabla 22 Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales tras aplicación de la propuesta	108
Tabla 23 proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema tras aplicación de la propuesta	109
Tabla 24 Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula tras aplicación de la propuesta.....	110
Tabla 25 Investiga en internet con sus infantes tras aplicación de la propuesta.....	111

Tabla 26 El aula es condicionada para el aprendizaje tras aplicación de la propuesta	112
Tabla 27 Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema tras aplicación de la propuesta.....	113
Tabla 28 Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe tras aplicación de la propuesta.....	114
Tabla 29 Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores tras aplicación de la propuesta.....	115
Tabla 30 Identifica a los infantes que tienen problemas emocionales tras aplicación de la propuesta.....	116
Tabla 31 Utilizando una guía de juegos audiovisuales sirve para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes tras aplicación de la propuesta.....	117
Tabla 32 Análisis comparativo de los resultados antes y después de la propuesta.....	118
Tabla 33 Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad tras aplicación de la propuesta.....	119
Tabla 34 Demuestra curiosidad por las características físicas que le permiten reconocerse como niño y niña tras aplicación de la propuesta	120
Tabla 35 Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno tras aplicación de la propuesta	121
Tabla 36 Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas tras aplicación de la propuesta.....	122
Tabla 37 Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante tras aplicación de la propuesta	123
Tabla 38 Practica hábitos de orden ubicando los objetos tras aplicación de la propuesta.....	124
Tabla 39 Practica con autonomía hábitos de higiene personal tras aplicación de la propuesta	125
Tabla 40 Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno tras aplicación de la propuesta.....	126
Tabla 41 Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios tras aplicación de la propuesta.....	127
Tabla 42 Practica normas de seguridad para evitar accidentes en su entorno tras aplicación de la propuesta	128
Tabla 43 Análisis comparativo de los resultados de la lista de cotejo antes y después de la propuesta.....	129

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales.....	39
Gráfico 2 Proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema	40
Gráfico 3 Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula ...	41
Gráfico 4 Investiga en internet con sus infantes	42
Gráfico 5 El aula es condicionada para el aprendizaje	43
Gráfico 6 Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema	44
Gráfico 7 Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe	45
Gráfico 8 Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores	46
Gráfico 9 Identifica a los infantes que tienen problemas emocionales.....	47
Gráfico 10 Utilizando una guía de juegos audiovisuales sirve para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes	48
Gráfico 11 Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad.....	49
Gráfico 12 Demuestra curiosidad por las características físicas que le permiten reconocerse como niño y niña.....	50
Gráfico 13 Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno.....	51
Gráfico 14 Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas ...	52
Gráfico 15 Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante	53
Gráfico 16 Practica hábitos de orden ubicando los objetos	54
Gráfico 17 Practica con autonomía hábitos de higiene personal	55
Gráfico 18 Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno	56
Gráfico 19 Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios	57
Gráfico 20 Practica normas de seguridad para evitar accidentes en su entorno	58
Gráfico 21 Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales tras aplicación de la propuesta	108
Gráfico 22 Proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema tras aplicación de la propuesta	109
Gráfico 23 Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula tras aplicación de la propuesta.....	110
Gráfico 24 Investiga en internet con sus infantes tras aplicación de la propuesta.....	111
Gráfico 25 El aula es condicionada para el aprendizaje tras aplicación de la propuesta.....	112

Gráfico 26 Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema tras aplicación de la propuesta	113
Gráfico 27 Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe tras aplicación de la propuesta.....	114
Gráfico 28 Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores tras aplicación de la propuesta.....	115
Gráfico 29 Identifica a los infantes que tienen problemas emocionales tras aplicación de la propuesta.....	116
Gráfico 30 Utilizando una guía de juegos audiovisuales sirve para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes tras aplicación de la propuesta.....	117
Gráfico 31 Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad tras aplicación de la propuesta.....	119
Gráfico 32 Demuestra curiosidad por las características físicas que le permiten reconocerse como niño y niña tras aplicación de la propuesta	120
Gráfico 33 Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno tras aplicación de la propuesta.....	121
Gráfico 34 Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas tras aplicación de la propuesta.....	122
Gráfico 35 Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante tras aplicación de la propuesta	123
Gráfico 36 Practica hábitos de orden ubicando los objetos tras aplicación de la propuesta..	124
Gráfico 37 Practica con autonomía hábitos de higiene personal tras aplicación de la propuesta	125
Gráfico 38 Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno tras aplicación de la propuesta.....	126
Gráfico 39 Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios tras aplicación de la propuesta	127
Gráfico 40 Practica normas de seguridad para evitar accidentes en su entorno	128

INTRODUCCIÓN

Desde el punto de vista de (Bajaña, 2015), se ha identificado que el progreso social del niño, toda la capacidad aparece dos veces: primero en el nivel social, y luego en el nivel individual, ambas comienzan como conexiones entre individuos; permitiendo fomentar el desarrollo de las funciones básicas, puesto que esta es incluyente en el desarrollo de la concentración, es importante mencionar que el uso de recursos didácticos en el ambiente escolar ya que promueve el aumento de la atención y de la concentración, la estimulación de la retención de la información, tanto a corto como a medio plazo y el fomentar una mayor y más rápida comprensión, gracias a que mejora la clasificación y la interpretación de la información, por ello se ha considerado importante realizar una investigación que se estructura de la siguiente forma:

Inicialmente se expone el concerniente planteamiento, formulación del problema, identificación del alcance o delimitación del objetivo, identificación de los objetivos general, específico, enunciación de la justificación, y finalmente la declaración de la hipótesis y variables.

En el CAPÍTULO I que se denomina como marco teórico se muestra las teorías que tratan a la variable Independiente que es juegos lúdicos, además se tomó en consideración a las que hacen mención a la variable dependiente que es el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años, adicionalmente se presenta un análisis al marco legal sobre las leyes, reglamentos que sustentan la investigación, finalmente se examinó a la metodología donde se identificó el nivel, tipo, de investigación, los pertinentes métodos, fuentes de información primarias, secundarias, la identificación de la población, la selección de la muestra que será objeto de estudio y de los instrumentos que se emplearon en la recopilación de la información.

El CAPÍTULO II está compuesto por los resultados obtenidos, tras la ejecución de la encuesta a las educadoras, junto con la observación a través del uso de una lista de cotejo a las niñas, niños 4 a 5 años de la Unidad Educativa "DR. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos, 2022.

El CAPÍTULO III se conforma de la respectiva propuesta de guía de juegos lúdicos para el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala "

El CAPÍTULO IV está formado por los resultados que se han recopilado tras la aplicación de la propuesta de guía de juegos lúdicos para el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala “través de la aplicación de una lista de cotejo a los infantes para la identificación del nivel de dominio de las habilidades obtenidas.

En último lugar, en el CAPÍTULO V se exponen las respectivas conclusiones, recomendaciones relacionadas a los resultados obtenidos tras la recolección de la información sobre el nivel de dominio de las habilidades del desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años.

Problema

En el contexto de Latinoamérica, se ha identificado que la atención como la memoria son facultades de la mente humana y cada una tiene su propio funcionamiento, factores, fases e importancia, por lo cual se ha identificado que las actuales características del mundo actual imponen nuevos desafíos a las capacidades psicológicas y ni la atención ni la memoria pueden escapar a la influencia de este nuevo escenario, pero también es evidente la sobrecarga de

estímulos, alta velocidad, la hiperfragmentación, además del desarrollo de multitareas hacen que focalizar sea algo bastante complicado de lograr.

La infinidad de llamadas telefónicas, correos electrónicos, mensajes instantáneos, avance de las redes sociales que nos bombardean a diario, dificultan la concentración y es en este escenario donde la habilidad de prestar atención cobra un papel fundamental ya que permite controlar procesos cognitivos, emociones, lograr una mejor articulación de las acciones; los investigadores han descubierto que tanto la atención como la memoria pueden ser entrenadas y reforzadas con la práctica y esto es algo que los educadores deben saber aprovechar.

Al tratarse de aprendizaje, varios autores especialistas en psicología, afirman que el 75% del conocimiento proviene de lo que vemos, un 13% de lo que se escucha, el 12% del resto de los sentidos., es más fácil conocer el mundo a través de la percepción visual y auditiva, eso no está alejado de la realidad tecnológica y el impacto que los medios audiovisuales provee en la vida de los infantes, en la provincia de Pichincha de acuerdo a los estudios realizado, se ha identificado que existe falta de infraestructura, la ausencia de equipamiento informático y audiovisual, el acceso limitado a la actualización educadora y la poca preparación de algunos maestros en computación, inglés o en lenguas ancestrales.

En los últimos años se evidenciaron que en la mayoría de los 22 planteles fiscales rurales visitados por el diario el Universo en Guayas, Santo Domingo de los Tsáchilas, Tungurahua, Esmeraldas, Manabí y Cotopaxi, provincias que, según el Censo de Población y Vivienda 2010, se registran tasas de analfabetismo de entre el 5,0% y el 13,6%.

Por la influencia de diversos factores es notoria que cada día se hace más difícil lograr una concentración acorde a la edad mental de cada individuo, en especial en niños en pleno desarrollo mental, esto debido a que hoy en día se le resta poca atención a realizar ejercicios

mentales que contribuyan a mantener una conexión neuronal activa y eviten la muerte de neuronas que en el futuro dificultaran la concentración y entre algunas muchas más actividades cerebrales que juega un papel muy importante en el desarrollo intelectual ya sea esto por la facilidad que nos brindan las nuevas tecnologías actualmente., por ende, es de gran importancia aportar como educadoras con estrategias metodológicas activas para mantener a los niños despiertos mentalmente con diferentes actividades y así logren asimilar de mejor manera conceptos durante el proceso de enseñanza - aprendizaje.

A través de la aplicación de un diagnóstico preliminar al interior de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos, se ha identificado que existen diversos problemas con algunos infantes de educación inicial, los cuales no están permitiendo el normal desarrollo; entre las falencias que se han identificado que se encuentran: la falta de atención y concentración, agresividad, problemas emocionales, que impacta en el proceso educativo de los infantes; esto se debe a que éstos están ubicados en grupos de trabajos. Por esta razón cuando la educadora empieza la explicación de un tema o de lo que van a realizar, los infantes no están pendientes de lo que dice ella, sino que están haciendo otra actividad; como conversando, jugando con lo que trajeron de casa o lo que compraron en la tienda, y por eso hay que llamarles la atención constantemente y esto hace que se atrase él y los demás infantes.

Formulación del Problema

¿Cómo influye la débil aplicación de juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala “, en la Provincia de Pichincha, Cantón San Miguel de los Bancos periodo lectivo 2022-2023?

Objetivos

Objetivo General

Identificar los impactos que produce el uso de juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.

Objetivos Específicos

- Indagar diversas teorías que se enfocan en los juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años.
- Realizar un diagnóstico situacional para la identificación del conocimiento de las educadoras sobre juegos audio visuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.
- Diseñar una propuesta de guía didáctica conformada por los diversos juegos audiovisuales para el fortalecimiento de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.
- Identificar los resultados e impactos que se han generado tras la aplicación de la propuesta de guía didáctica de juegos audiovisuales en los niños de 4 a 5 años, educadoras de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.

Justificación

El presente trabajo de investigación se va a realizar debido a la importancia que ejercen los juegos audiovisuales y la incidencia en los niveles de atención y concentración de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los

Bancos, la originalidad del presente tema se encuentra en la esencia misma del trabajo, su contenido, las investigaciones realizadas, su bibliografía, el campo en donde se está realizando la investigación y la propuesta de trabajo por medio de juegos audiovisuales para las educadoras y niños de 4 a 5 años lo que ayudará a mejorar el nivel de atención y concentración.

Los beneficiarios de la investigación, fueron las educadoras y niños de 4 a 5 años, de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala; la novedad del tema no se ha tratado con profundidad en la institución por lo que se va a indagar el origen de la problemática logrando buscar soluciones para mejorar el nivel de atención, concentración de los infantes, es factible gracias a que se pudo acceder fácilmente a fuentes informativas como internet, revistas, documentos informativos, textos necesarios para consultar, se contó con la aprobación del director de la institución, apertura de las profesoras, padres de familia e infantes para realizar las encuestas y obtener la información necesaria para la investigación.

Alcances y limitaciones

Alcances

Mediante este trabajo de investigación se pretende concienciar en las educadoras la importancia de aplicar importancia que ejercen los juegos audiovisuales, incidencia en los niveles de atención y concentración de los niños de 4 a 5 años, por lo cual se debe insistir en su aplicación desde los primeros años de vida del niño(a) a través de la implementación de una guía de juegos audiovisuales para su aplicación en el ambiente escolar.

Limitaciones

Se ha determinado que en la ejecución de la presente investigación no existe ningún tipo de limitaciones, debido a que existe el apoyo de las autoridades- educadoras de la Unidad

Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala" y acceso a todos los recursos económicos tecnológicos, educativos.

Hipótesis

El uso de juegos audiovisuales impacta positivamente en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.

Variables

Variable Independiente

Juegos audio visuales

Variable Dependiente

Desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

1.1 Marco Teórico

En el desarrollo de la respectiva investigación se ha considerado importante, el análisis de las diversas teorías, conceptos a través del análisis de las respectivas investigaciones previas y las respectivas bases teóricas, que se detallan a continuación:

1.1.1 Investigaciones previas

Después de analizar el problema de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos. se presentan varios problemas con algunos infantes de educación inicial, se procede a revisar los trabajos de tesis que existen en las bibliotecas de las facultades de ciencias humanas y de licenciatura en Ciencias de la Educación la misma que se detallan a continuación:

La primera investigación que se ha identificado se titula “Incidencia de la atención dispersa en el aprendizaje” de la Universidad Técnica de Babahoyo Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, realizado por (Sandoval, 2017), por lo cual en las conclusiones se ha identificado que:

De acuerdo a los resultados dados se ha podido obtener como conclusión que los infantes de educación media tienen un alto índice de distracción en clases ya sea uno u otro el motivo, siendo esto el causante de su bajo rendimiento académico y poco aprovechamiento estudiantil, la falta de atención influye en el aprendizaje de los infantes demostrando mal comportamiento, bajo rendimiento, hablando en el momento inapropiado y descuidando sus materiales de trabajo. (p.60)

Mientras que las recomendaciones se ha determinado que:

Para mejorar la atención en los infantes las clases deben ser dinámicas, divertidas, activas mediante juegos y ejercicios lúdicos para corregir el problema que afecta el proceso de aprendizaje, La comunicación, afectividad, paciencia entre estudiantes y maestros debe ser permanente, para mejorar la concentración, el orden, el respeto, y la atención guiándoles con actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza- aprendizaje. (p.61)

La segunda investigación que se ha identificado es la titulada “La atención dispersa en el proceso de aprendizaje en los niños de quintos, sextos y séptimos años de educación básica del centro educativo integral siglo XXI de la ciudad de Ambato, en el periodo 2009 – 2010”, de la Universidad Técnica de Ambato Facultad De Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica, realizado por (Nesthaves, 2010), en sus conclusiones se expone que:

La atención de los infantes en el aula es muy frágil, se pierde con cualquier cambio brusco tanto dentro como fuera del aula, cuando no existe interés en la materia por parte del estudiante se distrae con facilidad, cuando vienen de hogares desorganizados no hay interés por aprender nuevos temas., al no vivir con sus padres no prestan atención a lo que están aprendiendo, la preocupación de los problemas del hogar los hace distraer con facilidad y no se concentran en el tema. (p.47)

Mientras que en las conclusiones se menciona que:

Se debe tratar de mantener enfocada la atención de los infantes por el mayor tiempo posible, hacer que se interesen por aprender temas nuevos de clase, aplicar técnicas de enseñanza que exijan al estudiante prepararse de mejor manera, que se fomente la lectura y el dictado,

técnicas excelentes para el aprendizaje, se recomienda realizar talleres en los que el alumno deba permanecer atento a ciertas actividades a realizarse. (p.47)

La tercera investigación que se ha localizado es la titulada: “Utilización de los medios audiovisuales en el aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial” de la Universidad Estatal de Milagro Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia, realizado por (Jaramilo, 2013), por lo cual en las conclusiones se expone que:

Dentro del proceso educativo, los medios audiovisuales constituyen una herramienta de apoyo para las educadoras al impartir sus clases, sin embargo, en la Escuela Fiscal Mixta N°3 “Dr. Carlos Moreno Arias” estos recursos no son aplicados en el programa de estudio, especialmente en la educación inicial, debido a que no cuentan con la ayuda necesaria tanto de la autoridad como de ellos mismos. (p.119)

Mientras que en las recomendaciones se expresa que:

Se recomienda la utilización de los equipos audiovisuales para que las educadoras y estudiantes se beneficien del uso de la misma y practique la educación participativa, se recomienda la utilización de la herramienta de apoyo para las educadoras al impartir sus clases, aplicándolos en su programa de estudios principalmente en la educación inicial, donde el captar la atención de los infantes es de suma importancia para el aprendizaje. (p.120)

1.1.2 Bases Teóricas

En el análisis de las bases teorías se ha considerado importante analizar las respectivas teorías que tratan a la variable independiente que es los juegos audiovisuales, además de la variable dependiente que es el desarrollo de la memoria de los niños, por lo cual se van a explicar seguidamente:

1.1.2.1 Juegos audiovisuales

Los juegos visuales son fundamentales en el desarrollo del procesamiento cognitivo y de razonamiento de los niños, es la habilidad para reconocer e interpretar material visual diferente de manera correcta, una adecuada interpretación de la información a través de una respuesta motora adaptada, por tanto, es una habilidad importante, indispensable para el éxito escolar, que es ejecutada a través de las respectivas actividades para mejorar el control motor visual que es importante, entre otras cosas, para el adecuado desarrollo de la lectura y la escritura.

1.1.2.1.1 Estrategias Audiovisuales

Según Monclús (2008), Las estrategias audiovisuales son de gran utilidad para la nueva generación, con el incremento de los nuevos avances en cuanto a los medios audiovisuales han servido mucho para fomentar el conocimiento a través de nuestros sentidos y sobre todo el de la vista y los oídos ya que los sentidos juegan un papel muy importante en el aprendizaje, en el aula de clase y hoy en la actualidad el maestro tiene la oportunidad que antes no se tenía de incrementar nuevas estrategias para enseñar en el aula a sus infantes utilizando los medios audiovisuales como: proyectar imágenes y letras y también utilizando sonidos; entre muchas cosas más lo que resulta más atractivo para los jóvenes y niños, además permite que el

aprendizaje sea más rápido pero por otra parte, genera impactos en la actitud y comportamiento de los infantes y niños en general, debido a que muchas de las veces en lugar de querer aprender lo que es de utilidad para ellos aprenden las cosas que no son buenas.

Estrategia es un conjunto de procedimientos dirigidos a un objetivo determinado: el aprendizaje significativo.

- Es consciente e intencional.
- Requiere planificación y control de la ejecución.
- Selecciona recursos y técnicas

1.1.2.1.2 Estrategias de aprendizaje

Son procedimientos (conjunto de acciones) que un infante adquiere y emplea de forma intencional para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas, por lo cual según Morejòn (2011), se ha identificado que” Una estrategia consiste en manifestar los conocimientos previos sobre un tema planteado, las expectativas que tienen los infantes sobre el tema y las ideas que se van entendiendo sobre el mismo luego que se realice la lectura o investigación de un tema.” (p.45)

1.1.2.1.3 La atención

Según González, (2006), la atención es: “Tomar posesión de la mente, en una forma vivida y clara de uno de muchos posibles objetos o formas de pensamiento presentados en forma simultánea, la focalización y la concentración de la conciencia son parte de su esencia. Implica hacer a un lado algunas cosas para poder manejar otras eficientemente”.

Factores ambientales

Aunque propiamente no son técnicas de estudio, los factores ambientales inciden directamente sobre el rendimiento psicofísico, al actuar sobre la concentración y relajación del infante y crear un ambiente adecuado o inadecuado para la tarea de estudiar, su influencia es mucho mayor de lo que piensan la mayoría de los infantes e incluso de los padres y educadores.

El ambiente exterior

- **Lugar de estudio:** Aunque en cualquier sitio se puede estudiar, no todos son idóneos. El mejor es la habitación personal, este es el entorno más personalizado y debe producir una asociación con el estudio, pero, a veces, ésta no dispone de condiciones adecuadas ya que debe ser compartida o no es lo suficientemente espaciosa, es el momento de recurrir a una biblioteca lo más silenciosa posible, cerca de casa y siempre la misma.
- **Temperatura:** El trabajo intelectual precisa de una temperatura acogedora que favorezca la concentración y la actividad, se considera que entre los 18 y los 22 grados centígrados se consiguen en este ambiente.
- **Silencio:** Los ruidos son distractores externos que dificultan la concentración al desviar la atención de los sujetos, por tanto, hay que alejarse de los lugares con ruido, procedentes de la propia casa o del exterior, tales como el televisor, el teléfono y todo cuanto implique conversación.

Estudiar con música es frecuentemente desaconsejable, sobre todo si el trabajo intelectual requiere gran concentración, de cualquier modo, hay actividades que requieren poca atención y no les afecta la música de fondo. En este caso se aconseja

que sea música barroca (ritmo lento; 60 compases/minuto) ya que favorece el estudio y la memoria al producir en el sujeto un estado psicofísico de concentración relajada. Por el contrario, la música vocal actúa como distractor dificultando la concentración y el rendimiento.

De cualquier forma, el volumen deber ser bajo para que no sea el principal foco de atención, el objetivo de la música de fondo es influir sobre la mente y el cuerpo del infante, aminorando sus ritmos y colocándole en una situación ideal para el estudio.

- **Illuminación:** Aunque la luz ideal es la natural, lo verdaderamente importante es que ésta, sea natural o artificial, se encuentre distribuida homogéneamente, se debe combinar una adecuada iluminación general con la iluminación local de una lámpara de 60 watos, por lo que se refiere a su orientación, los diestros deben recibir la luz por el lado izquierdo y los zurdos por el derecho.
- **Ventilación y calefacción:** El aire de la habitación ha de ser renovado periódicamente para que no aumente la fatiga intelectual. Por otro lado, es preferible la calefacción central, porque distribuye homogéneamente el calor.

Mobiliario

- Es suficiente con disponer de un mobiliario básico: mesa, silla y estantería.
- La mesa: Amplia y en relación a la altura del infante.
- La silla: No ha de ser demasiado cómoda y debe favorecer la formación de un ángulo recto con las piernas y descansar los pies sobre el suelo, las más adecuadas son las anatómicas regulables en altura.
- Estantería: Cerca de la mesa con los libros de uso frecuente.

Postura

- Espalda recta, piernas formando ángulo recto, los pies en el suelo, los antebrazos encima de la mesa y la cabeza y la parte alta de la espalda ligeramente inclinados hacia delante.
- Es importante huir de las actitudes demasiado cómodas ya que favorecen la distracción y la relajación intelectual.
- Por otro lado, se debe mantener una distancia de aproximadamente 30 cm entre los ojos y el libro o los apuntes.

Orden y limpieza en la habitación de estudio

- El ser ordenado ahorra muchísimo tiempo y contribuye a una mayor claridad y eficacia; el orden exterior del entorno físico facilita el orden mental.

1.1.2.1.4 Distractores de la Atención

La atención puede estar condicionada por una serie de factores tanto internos como externos, comúnmente se les llama distractores porque impiden centrar la atención voluntaria en aquello que se desee focalizarlo, los distractores de tipo interno dependen del individuo.

La falta de satisfacer nuestras necesidades básicas como el hambre o el sueño los problemas familiares o conflictos personales son otro factor que provoca una ansiedad excesiva y evitan la concentración. En este tipo se incluyen los sentimentales y las preocupaciones (económicas, laborales, escolares). La fatiga física o psíquica baja nuestro interés o motivación para realizar o para llevar a cabo nuestro objetivo deseado.

Los intereses pueden ser otro factor que evitan concentrarnos como es el estar pensando en nuestros amores o en alguna futura fiesta que nos dará una mayor satisfacción, nuestros hábitos también son una de las causas principales que provocan la concentración y por repetición no atendemos el objetivo a resolver en diferentes tipos de problemas, la falta de preparación también es otro factor que nos aleja de la atención y nos dificulta mantener una tarea ya iniciada.

Los **factores externos** pueden estar condicionados por la luz, la temperatura, el ruido y los colores, una llamada telefónica, música a alto volumen, la televisión, o una plática fuera de contexto son consideradas distractores acústicos; mientras que los visuales, pueden ser fotos, dibujos o pósters.

1.1.2.1.5 Distracciones ambientales

Según Blanco Gil, (2010). Las distracciones pueden deberse a muchos factores, las propias del infante puede tener de manera orgánica, que se muestran como un Malestar debido a una enfermedad, otras debidas a circunstancias de índole personal, familiar afectivo, económica, y las más comunes que son las debidas al entorno, donde una falta de concentración se produce por causas auditivas, visuales o por una organización del espacio inadecuada. Desde el área de tecnología, dadas las características de su currículo, se puede contribuir de manera positiva a limitar las distracciones ambientales, el desarrollo de la materia no necesita la concentración del infante de manera continua en la pizarra o explicaciones expositivas.

1.1.2.1.6 Estrategias de aprendizaje

Según Silberman Mel, (2008), el Aprendizaje activo, hace unos 2.400 años, Confucio declaro:

- Lo que escucho, lo olvido.

- Lo que veo, lo recuerdo.
- Lo que hago, lo comprendo

Estos tres simples enunciados hablan a raudales sobre la necesidad del aprendizaje activo

- Lo que escucho, lo olvido.
- Lo que veo, lo recuerdo un poco.
- Lo que escucho, veo y pregunto o converso con otra persona, comienzo a comprenderlo.
- Lo que escucho veo y converso y hago, me permite adquirir conocimientos y aptitudes.
- Lo que enseño a otro, lo domino.

¿Por qué hago estas afirmaciones?: Existen varias razones por las cuales, en general, la gente tiende a olvidar o que escucha, una de las más importantes está relacionada con la velocidad a la que habla el educador y la velocidad con la que escucha el infante.

1.1.2.1.7 Medios audiovisuales

Los medios audiovisuales más utilizados son diapositivas, retroproyector, rotafolio, franelógrafo, pizarrón, disco compacto o CD de audio, radio, televisión, video, material informático, web 2.0.

Los medios audiovisuales, son una de las grandes herramientas con las cuales podemos contar en la actualidad para así poder transmitir parte de lo que es el proceso de la enseñanza-aprendizaje, claro está que no todo lo vamos a emplear con estos recursos, pero si tratar de aprovecharlos al máximo. Como se sabe existen diferentes tipos de infantes, los que son auditivos, los visuales, los kinestesicos, y considero que todo este avance de los medios

audiovisuales son de gran ayuda para el maestro para que pueda exponer su clase a esos infantes que su manera de aprender es por medio del oído en el cual ellos pueden desarrollar todo su potencial, y en el caso de los niños que son visuales pues que decir, ellos con el hecho de estar observando ya sea desde una película hasta una sencilla presentación les quedara sumamente grabado ya que esa es su mejor manera de aprender y aplicar lo aprendido, son las cosas que jamás se le olvidaran.

Según Carrero, (2008), “La enseñanza de los medios audiovisuales debería integrarse a través de currículo, de modo que “leer” y “escribir” mensajes visuales fuera de una destreza coherente, que los infantes consideren tan relevante para sus vidas como la lectura y escritura, del lenguaje verbal” (pag.53)

1.1.2.1.8 Los recursos didácticos

Según Sierra, (2012) “Los recursos didácticos son aquellos instrumentos que ayudan a los formadores en su tarea de enseñanza y facilitan el logro de los objetivos de aprendizaje.

Pueden ser medios didácticos tanto una pizarra, como un retroproyector u ordenador.

Funciones de los recursos didácticos

- Proporcionar información: libros, videos, programas informáticos
- Guiar: El aprendizaje de los infantes e instruir como lo hace un libro de texto
- Ejercitar habilidades: entrenar ejemplo un programa informático
- Motivar: Despertar y mantener el interés
- Evaluar: Los conocimientos y habilidades

Selección de recursos didácticos

- Se debe tomar en cuenta el grupo: el número de miembros, bagaje cultural, edad, sexo entre otros.
- Presupuesto: Económico y equipamiento del que se dispone
- Tiempo: Disponible para lograr el objetivo.

Características del recurso

- Contenidos o información que pretende transmitir
- Espacio del aula
- Disponibilidad de dicho recurso
- Que exigencias requiere su uso (electricidad, oscuridad)”

1.1.2.1.9 Paradigmas Educativos

Los paradigmas educativos son grandes modelos teóricos de la educación, partiendo del hecho de que la misma es una ciencia que redonda sobre la teoría y el ejercicio de la misma., en consecuencia, los paradigmas sirven para crear ciencia y garantizar su progreso.

Paradigma constructivista

Existen dos clases de constructivismo, el psicológico y el social.

Desde el punto de vista Psicológico

- Es en primer lugar una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano.
- Asume que nada viene de nada, es decir que conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo.
- Sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo: una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas, a sus propias estructuras mentales, cada nueva información es asimilada, depositada en una red de conocimientos, experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias.
- El aprendizaje no es un sencillo asunto de transmisión y acumulación de conocimientos, sino "un proceso activo" por parte del infante que ensambla, extiende, restaura e interpreta, por lo tanto "construye" conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe, situaciones iguales o parecidas en la realidad, percibe el aprendizaje como actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos.

En lo Social

- También llamada constructivismo situado, el aprendizaje tiene una interpretación audaz, sólo en un contexto social se logra aprendizaje significativo.
- El origen de todo conocimiento no es entonces la mente humana, sino una sociedad dentro de una cultura dentro de una época histórica.

- El lenguaje es la herramienta cultural de aprendizaje por excelencia.
- El individuo construye su conocimiento porque es capaz de leer, escribir y preguntar a otros y preguntarse a sí mismo sobre aquellos asuntos que le interesan.
- El individuo construye su conocimiento no porque sea una función natural de su cerebro sino porque literalmente se le ha enseñado a construir a través de un dialogo continuo con otros seres humanos.
- La construcción mental de significados es altamente improbable si no existe el andamiaje externo dado por un agente social.
- La mente para lograr sus cometidos constructivistas, necesita no sólo de sí misma, sino del contexto social que la soporta.

1.1.2.2 Desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años.

En la edad preescolar el desarrollo del lenguaje permite el desarrollo de la memoria autobiográfica, y recuerda aquello de lo cual tiene una experiencia directa y será el recuerdo de sus primeras experiencias el que configure muchas de sus actitudes ante la vida

1.1.2.2.1 Funciones básicas como la vista y el oído

Según Tauriñan, (2010), se ha identificado que en este sentido, conviene recordar que, desde el punto de vista de las experiencias más clásicas en el entorno del aprendizaje, de la memoria, sigue siendo verdad básicamente que el 83% de los aprendizajes se realizan mediante la vista, el 11% mediante el oído el 3,5% mediante el olfato, el 1,5% mediante el tacto y el 1% mediante el gusto, también se acepta como hipótesis generalista que los infantes solo retienen el 10% de lo que leen, el 20% de lo que escuchan, el 30 % de lo que ven, el 50% de lo que ven,

escuchan al mismo tiempo el 70% de lo que se dice , se discute y el 90% de lo que se dice y se hace.

Por otra parte al relacionar memorización, persistencia en el tiempo, se acepta de forma general que, si la enseñanza es solo oral, después de tres horas, se recuerda el 70% de lo aprendido, pero, después de tres días solo se recuerda el 10% y a su vez, si el aprendizaje es solo visual, después de tres horas se recuerda el 72% y después de tres días, el 20% por el contrario, si el aprendizaje es oral y visual al mismo tiempo después de tres horas se recuerda el 85% y después de tres días el 65% a su vez si el aprendizaje es por medio de lo que se hace, después de tres horas se recuerda el 90% después de tres días el 70% (Rodríguez Ortega 2000)

1.1.2.2.2 La memoria

Según Forcada, (2011). La memoria es un almacén de datos que, como hemos dicho, se aloja en el subconsciente. memorizar no es un proceso consciente, y el mejor ejemplo de ello es que memorizamos sin darnos cuenta. somos capaces de recordar infinidad de detalles que han sucedido en el pasado sin haber llevado a cabo ningún esfuerzo consciente.

Por ejemplo se debe recordar todo lo que se ha hecho a lo largo del día a pesar de que conforme se ha ido haciendo no se ha puesto ningún interés por memorizar, otra prueba de que la memoria se aloja en el subconsciente es que puede fallarnos en cualquier momento lo que el argot de los alumnos se denomina “quedarse en blanco “una situación de estrés emocional tal y como enfrentarse a un examen, puede hacer que se “bloquee” nuestra mente y seamos incapaces de extraer información de nuestro valioso almacén.

1.1.2.2.3 Tipos de memoria

Todos los psiquiatras y neurólogos reconocen diferentes clasificaciones de memoria, en función del tiempo o del sentido de esa manera, en función del tiempo:

- **Memoria inmediata:** Nos permite recordar una cifra durante unos segundos o mantener una conversación, no se suele alterar en la demencia, y es dependiente del nivel de atención.
- **Memoria a corto plazo:** Se trata de memoria que nos permite memorizar listas, datos nombres, se conserva durante apenas unos días, y, por tanto, es fundamental para la realización de exámenes.
- **Memoria a largo plazo:** Permite recordar datos a largo plazo, por ejemplo, el nombre de nuestros padres, ciudad de origen, entre otros, durante meses y años, y se recupera con facilidad.
- **Memoria visual:** Permite recordar aquello que hemos visto, de esa manera, el alumno es capaz en ocasiones de recordar páginas de un libro como si tuviesen una fotografía del libro en su cabeza. No solo recuerda la información, sino que es capaz de decir donde se encuentra escrita.
- **Memoria auditiva:** Permite recordar canciones, sonidos, otra prueba de que la memoria se aloja en el subconsciente es aquellas canciones “pegadizas” que no se puede dejar de tararear por más que lo intentemos, además permite recordar la voz del profesor.
- **Memoria gustativa:** El recuerdo de los sabores.
- **Memoria olfativa:** Permite memorizar olores mediante el sentido del olfato, se logra recordar con mayor facilidad los olores que más se distinguen entre los demás.

- **Memoria táctil:** Permite conocer objetos al tener contacto con ellos y al descubrir sus características como la superficie del objeto.
- **Memoria quinestésica:** Permite realizar acciones complejas de forma rutinaria, sin tener que prestar atención, por ejemplo, conducir, con el piloto automático” mientras la mente piensa en otra cosa.

1.1.2.2.4 Niveles de atención y concentración

La atención:

La atención es la capacidad mental para fijarse en uno o varios aspectos de la realidad y prescindir de los restantes, implica un acto que requiere la energía para poder delimitar ciertas actividades de carácter sensorial, tendientes a producir una mejor visión de un objeto o una situación, es el proceso de focalizar el aparato perceptual hacia cierto estímulo o conjunto de estímulos; se suele asociar con la vista o el oído, pero esto se puede extender a estímulos táctiles, gustatorios u olfativos, la atención selectiva es necesaria para gestionar una masa de información abrumadora.

La atención es una capacidad que permite dar el primer paso hacia una comprensión situacional o material, sin ella es poco probable que el sujeto retenga la información ambiental para ser analizada y por añadidura comprendida, la atención es una habilidad para concentrar la experiencia perceptiva sobre una porción limitada de la información sensorial disponible y así lograr una impresión clara, es un proceso de localización perceptiva que incrementa la

conciencia clara y distinta de un número central de estímulos, en cuyo entorno quedan otros más difusamente percibidos.

Concentración:

La concentración, es la capacidad de dirigir la atención a un solo objeto, permite abstraerse de todo estímulo externo y de menor valor que altere la atención al objeto, la concentración exige el acto de poner todos los sentidos en virtud de algún elemento mental o material.

La concentración, como acto sucede a la atención y su esencia es de mayor complejidad por cuanto debe aislar el objeto de la atención, sin embargo, sin atención, el proceso de concentración se hace más difuso, casi inexistente, hay una reciprocidad entre atención y concentración por cuanto la atención es la primera señal de la existencia de "algo" y la concentración es la energía por disponer de todos los sentidos en determinar las cualidades de ese "algo, la concentración es un grado superior de la atención.

Buena parte del rendimiento escolar o laboral depende de la concentración, la falta de atención en los estudios o en el trabajo desemboca en un rendimiento deficiente que puede corregirse con un aprendizaje adecuado, para ello, es muy importante ayudarles a crear un ambiente adecuado en el colegio, en casa, así como que padres, profesores les sirvan de modelos y les enseñen las técnicas más adecuadas de concentración.

Observación

La observación es una actividad realizada por un ser vivo (como un ser humano), que detecta y asimila el conocimiento de un fenómeno, o el registro de los datos utilizando instrumentos, la observación tiene los siguientes tipos:

Observación sistemática

Se refiere a que la observación se realiza de acuerdo a una serie de criterios previamente establecidos, dichos criterios se resumen en: (a) el tiempo de observación/registro, (b) las categorías de observación y (c) el número de sujetos que se observan, así mismo, si se está observando a un grupo se ha de definir si se observan a todos los individuos que lo forman o sólo a un individuo del mismo.

Así, si se establece el primer criterio, entonces se registran las conductas que ejecutan todos los individuos del grupo durante el tiempo de observación, por el contrario, si se decide focalizar la observación sobre un individuo, sólo se registran las conductas que emite éste, aunque otros miembros del grupo ejecuten otras conductas susceptibles de ser registradas y que el individuo observado no ejecuta.

Observación Analítica

La observación analítica consiste en la identificación y reconocimiento de todos los elementos que configuran la forma.

Taller

Se refiere a un aula específica dedicada a actividades concretas donde a los alumnos se les dirige periódicamente o no, turnándose con el resto de los grupos, no existen alteraciones ni en la estructura del espacio ni en la del aula, ni tampoco en la continuidad del profesor, un taller es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica, se caracteriza por la investigación, el descubrimiento científico y el trabajo en equipo que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio (en forma sistematizada) de material especializado acorde con el tema tratado teniendo como fin la elaboración de un producto tangible.

Desde un punto de vista pedagógico, taller es una palabra que indica un lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado, puede ser aplicado como una forma de enseñar/ aprender, mediante la realización de "algo" que se lleva a cabo conjuntamente o como una metodología de trabajo para tratar temas de interés del público asistente de carácter preventivo, la realización de talleres es una modalidad de trabajo en el campo de la Orientación Vocacional Profesional.

La atención es la habilidad de focalizar la percepción hacia un estímulo interno o externo. Podemos distinguir entre una atención activa, intencional o voluntaria y una atención pasiva o involuntaria, la atención es un concepto que engloba:

- La alerta, respuesta comporta mental fisiológica a la entrada de estímulos o bien receptividad incrementada a éstos.
- La atención como efecto selectivo, subsidiario del primero, respecto de la categorización de los estímulos.
- La activación, como una preparación o disposición psicológica para la acción, la concentración es la capacidad de mantener la atención focalizada sobre un objeto o sobre la tarea que esté realizando.

Ambos fenómenos se encuentran íntimamente ligados y condicionados por la existencia de un estado de conciencia clara, una mínima disminución de la vigilia los dificultará. También el nivel de inteligencia, el estado de ánimo juega un papel fundamental en la atención y la concentración, el estudio de la atención y la concentración del paciente se realizan durante la entrevista, fijándose en la observación del comportamiento verbal, motor del paciente; se explora el comportamiento del paciente, hacia dónde mira, si centra su mirada en el médico o por el contrario mira hacia todas partes, también examinando la dirección del discurso, si habla

de un tema en concreto, o por el contrario pasa de un tema a otro, o bien se centra en el mismo sin querer cambiar.

Puede también ser de gran utilizar preguntarle cuestiones que nos den información sobre lo que piensa el paciente acerca de su concentración, hay otra serie de formas para ver su concentración, por ejemplo, mediante ejercicios numéricos para determinar la cantidad de números que el paciente es capaz de repetir.

La atención es el proceso a través del cual seleccionamos algún estímulo del ambiente, es decir, se centra en un estímulo de entre todos los que hay alrededor, se ignora a todos los demás; se suele prestar atención a aquello que nos interesa, ya sea por las propias características del estímulo (tamaño, color, forma, movimiento) o por propias motivaciones, así pues, la atención, el interés están íntimamente relacionados, al igual que la atención y la concentración.

1.1.2.2.5 Factores que favorecen la atención-concentración

Interés y voluntad a la hora de estudiar

- Planifica el desarrollo de un problema de forma muy concreta, para un espacio de tiempo corto, no más de 30 minutos.
- Transcurridas dos horas de estudio descansa brevemente para relajarte de la concentración mantenida hasta ese momento.
- Cambia la materia de estudio: así podrás mantener por más tiempo la concentración. Si dedicas una hora a una asignatura haciendo dos descansos de 5 minutos puedes dedicar otras dos horas a asignaturas distintas, con descansos un poco más prolongados de 8-10 minutos sin que descienda tu concentración.
- Tomar apuntes: si durante las explicaciones del profesor está atento a sintetizar

mentalmente y por escrito en frases cortas los detalles de interés, ejercitarás la atención.

Estrategias para mejorar los niveles de atención y concentración

La educación, ha tenido un relativo progreso en los últimos años, se ha querido imponer una reforma Educativa que en los hechos no reformo casi nada, pero se realizaron algunos cambios en la malla curricular y la forma de calificación al trabajo de los infantes, pero en lo pedagógico no hubo cambios cualitativos que se puedan resaltar.

Es así que estas reformas no tomaron en cuenta el nivel de atención que tienen los infantes cuando están en clases; muchos podrán decir que se debe a que el niño no durmió bien, o que no tomo desayuno y que por estas razones no presta atención debida a las clases dictadas por el educador.

Puede ser que para muchos de los infantes estas sean las razones, no vamos a negar que existe un marcado índice de desnutrición en los infantes de primeros cursos, producto de malas políticas económicas y de distribución de los precarios ingresos del país.

Otras causas podrían ser problemas familiares, bajos recursos económicos, mala alimentación, baja autoestima, maltrato infantil, entre otros y traen como consecuencia el bajo nivel académico en que se encuentran la mayoría de alumnos de educación inicial, primaria y por consiguiente los de secundaria, se debe observar que los niños que se encuentran en un aula escolar son diferentes; tienen diversas potencialidades e intereses.

Sus niveles de atención también son variados y algunos presentan limitaciones significativas en este aspecto. Estos infantes resultan ser un gran desafío para el educador, para quien el manejo puede ser muy problemático; ellos requieren de mucha vigilancia y disciplina.

Sin esta vigilancia su aprendizaje y el de sus compañeros pueden verse afectado, puesto que la atención es necesaria para el aprendizaje, estos niños pueden presentar grandes dificultades en su aprendizaje, como consecuencia de su problema de atención, pueden tener limitaciones para alcanzar los logros de aprendizaje escolar propuestos dentro del programa curricular.

1.3 Marco referencial

Los juegos cognitivos para mejorar la atención del juego como se ha mencionado antes contribuye de forma significativa en el desarrollo de los procesos cognitivos básicos y superiores que le permite al niño asimilar conceptos o esquemas de manera rápida y efectiva, estos procesos son la base en la construcción del pensamiento lógico, se ponen en funcionamiento varias habilidades entre ellas la atención, percepción, memoria y lenguaje a partir de las cuales el individuo adquiere autonomía para desenvolverse en su medio (Mejías, 2017).

La mejor forma para entender su nivel de desarrollo cognitivo y psicosocial es a través del juego ya que parte de su lenguaje es no verbal y se les facilita comunicarse con otros niños de esta forma, evidenciándose a través de estas actividades también su forma de pensar (pensamiento mágico), y su desarrollo moral y espiritual. El preescolar tiene un pensamiento mágico, su imaginación es ilimitada para inventar e imitar están en su apogeo; a causa de su egocentrismo y de su forma de razonar creen que todos sus pensamientos son poderosos; la imaginación es un motor importante en su desarrollo y se manifiesta en casi todas sus actividades cotidianas, especialmente a través del juego (Hernández, 2009, p.3).

Seguido de la etapa del juego simbólico, se puede empezar con juegos que implican un nivel de complejidad entre los 4 a 6 años, estos requieren clasificar, trabajar secuencias, trabajar en equipo, seguir patrones, dominó, entre otros, siendo juegos cognitivos que demandan prestar la atención necesaria para su ejecución (Instituto Europeo de Educación, 2019).

Quiroz y Schrager (como se citó en Campo, 2009) el niño mantiene la atención durante más tiempo en aquellas actividades que le interesan, ello le permite apreciar mejor los acontecimientos que se producen a su alrededor, interpretar adecuadamente las explicaciones recibidas o seguir un determinado plan de juegos; es decir, que el control de la atención le posibilita aprender y estimular en mayor grado su inteligencia.

Los juegos cognitivos al requerir el empleo de las capacidades cognitivas en general para su ejecución, siendo la atención una de ellas, se evidencia una estimulación significativa en los procesos atencionales al presentarle al niño juegos poco convencionales los cuales varían sus niveles de complejidad, implican reglas, se muestran atractivos, novedosos, requieren de su debida atención y empleo de otros procesos que potencian sus habilidades mentales.

Desarrollo Cognitivo

Almeida, (2006), ha expresado que:

El proceso cognoscitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento. Jean Piaget desarrolló la teoría de la psicogénesis (psicología genética), entendiéndolo que a partir de la herencia genética el individuo

construye su propia evolución inteligible en la interacción con el medio donde va desarrollando sus capacidades básicas para la subsistencia: la adaptación y la organización” (pág. 125).

1.4 Marco legal

Según la Constitución del Ecuador en cuanto a Educación se refiere:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y egresada (comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende, el Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones; el aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada; la educación pública será universal, laica en todos sus niveles, gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (Loei) (Loei, 2006)

Título Vi. De la Evaluación, Calificación y promoción de los Estudiantes

Capítulo Vi. De la Evaluación del Comportamiento

Art. 221.- Ambiente adecuado para el aprendizaje.

En la institución Educativa se debe asegurar un ambiente adecuado para el aprendizaje de los estudiantes, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el presente reglamento y su Código de Convivencia. De esta manera, tanto los infantes como los demás miembros de la comunidad Educativa deben evitar cualquier comportamiento que dificulte el normal desarrollo del proceso educativo.

Código de la Niñez y Adolescencia (CODIGO, 2003)

Capítulo III 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:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.

2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con educadoras, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados, gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje, este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de

cero a cinco años, por lo tanto, se desarrollarán programas y proyectos flexibles, abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres, de los mismos niños, niñas y adolescentes, la educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia”

1.5 Metodología

Los aspectos metodológicos orientan el proceso de investigación del estudio desarrollado, por cuanto esos procedimientos son los que orientan cualquier proyecto educativo que se quiera realizar, es así como la investigación Educativa según la finalidad, se centra básicamente en un estudio aplicado, teniendo como propósito primordial la resolución de problemas inmediatos en el orden de transformar las condiciones del acto didáctico y mejorar la calidad Educativa.

1.5.1 Diseño de la Investigación

En la ejecución de la investigación se ha determinado que el diseño de estudio seleccionado es el cualitativo de tal forma en el aporte de (Fernández ,2002) se ha determinado que: “la investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, la relación y estructura dinámica, por otro lado, la investigación cualitativa trata de determinar la fuerza de las asociaciones o correlación entre variables”. (p.5)

La aplicación de este tipo de método permitió que se ejecute una descripción detallada de las características que el objeto de estudio tiene que en este caso es el uso de juegos

audiovisuales impacta positivamente el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala. "

1.5.2 Tipo de Investigación

En la investigación se definió a la investigación de campo, por lo cual (Fidias, 2012), expresa que:

es aquella que consiste en la recolección de todos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variables algunas, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. (p.31)

Su ejecución se la realiza a las educadoras, infantes de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala. "

1.5.2 Métodos de Investigación

Los métodos que se van a emplear en la realización de la presente investigación que busca identificar los impactos que produce la aplicación de juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala. ", se detallan a continuación:

Método Analítico

Se ha determinado que se empleara al método analítico, por lo cual (Lerner 2006), expresa que:

Manera de proceder mediante la descomposición buscar acceder al conocimiento de un objeto o asunto cualquiera, el método analítico ha sido utilizado por múltiples disciplinas a lo largo de la historia, y actualmente la ciencia lo adopta como parte esencial del método científico. (p.56)

La aplicación de este método en la investigación permitirá que se realice un adecuado análisis, procesamiento de los resultados que se van a recopilar después de la realización del estudio de campo al interior.

Método Sintético

El siguiente método que se va a emplear es el sintético, por lo cual (Abad, 2009) se expresa que: “Se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado”. (p. 94); la aplicación de este método, permite que los resultados que se van a obtener en el estudio de campo sean procesados, resumidos y presentados en un informe de resultados, con relación al nivel de conocimiento que poseen las educadoras, además del nivel de desarrollo de relaciones familiares en los niños 2 a 3 años al interior del Centro Desarrollo Infantil “Fuente de Felicidad” de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

1.5.3 Instrumentos y Técnicas de Investigación

Las técnicas de investigación son el conjunto de herramientas, procedimientos e instrumentos utilizados para obtener información y conocimiento, se aplican de acuerdo a los protocolos establecidos en cada metodología, a continuación se va a mencionar a cada uno de ellos.

1.5.3.1 Técnicas

Observación

(Sierra y Bravo, 1984), sobre la observación expresan que es: “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente” (p.56); la aplicación de esta técnica se la ejecutara en las niñas, niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala" para la identificación del nivel de desarrollo de la concentración.

Encuesta

Esta técnica se define como:

un proceso que da paso a la exploración a las cuestiones enfocadas a la subjetividad para la obtención de información de un grupo considerable de personas, da paso a la opinión pública, los valores vigentes que existen valores vigentes de una sociedad, además de temas de significación científica. (Grasso, 2006, pág. 74)

La aplicación de esta técnica se la realizo a las educadoras de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala" para la identificación de su percepción sobre la aplicación de juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala. "

1.5.3.2 Instrumentos

Los instrumentos que se emplearan en la investigación son:

Con relación al cuestionario (Pérez 1991), expresa que:

Es un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y que puede ser aplicado en formas variadas, entre las que destacan su administración a grupos o su envío por correo. (p.56)

Este instrumento se aplica a las educadoras de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala. "

El segundo instrumento que se usara en la investigación es la lista de cotejo, la cual se define como:

Un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros (Sence.org, 2016)

Este instrumento se lo uso en la aplicación de la observación a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala. "

1.5.4 Población y Muestra

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la población es: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p.174); la población que se ha definido como objeto de estudio, se compone de las educadoras, infantes de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala. " se describe a continuación:

Tabla 1 Representación de la Muestra

Ítem	Frecuencia	Población
A	Educadoras	4
B	Niñas y Niños	20
Total		

Fuente: Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.”

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE RESULTADOS INICIALES

2.1 Resultados encuesta aplicada a las educadoras de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala

1. ¿Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales en el aula?

Tabla 2 Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	0	0,0%
Generalmente	1	25,0%
A veces	3	75,0%
Nunca	0	0,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

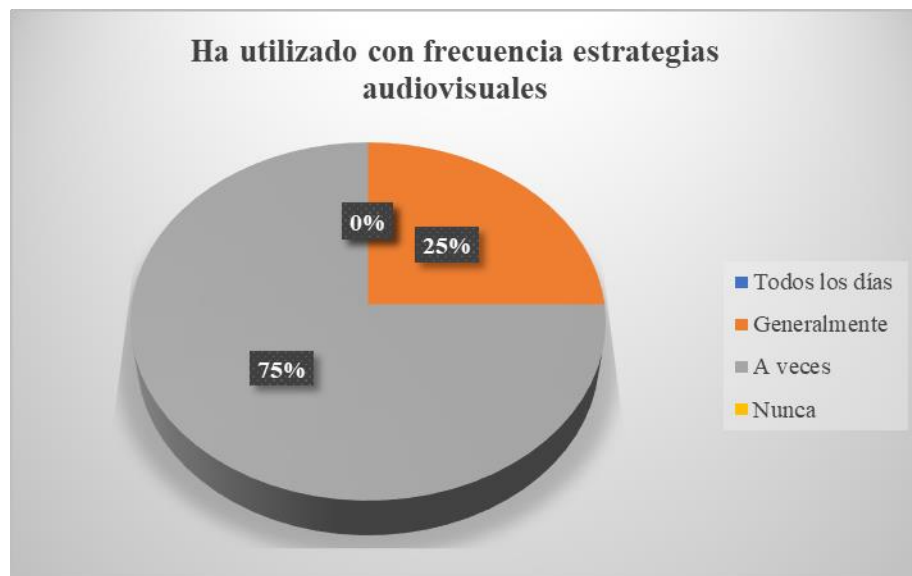


Gráfico 1 Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, se ha identificado que el 75,0% han respondido que a veces ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales en el aula, pero el 25,0% han respondido que generalmente lo hacen; de tal forma se comenta que existe un alto desconocimiento de las educadoras que debe ser mejorado a través de varias iniciativas Educativas.

2. ¿Proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema?

Tabla 3 Proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	0	0,0%
Generalmente	1	25,0%
A veces	0	0,0%
Nunca	3	75,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 2 Proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, se ha identificado que el 75,0% han respondido que nunca, proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema, pero el 25% han señalado que generalmente lo han hecho; se ha identificado que un alto porcentaje de las educadoras no han usado los diversos recursos didácticos en el ambiente escolar, por lo cual se considera como una problemática que debe solucionarse a través de iniciativas.

3. ¿Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula?

Tabla 4 Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	0	0,0%
Generalmente	3	75,0%
A veces	1	25,0%
Nunca	0	0,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

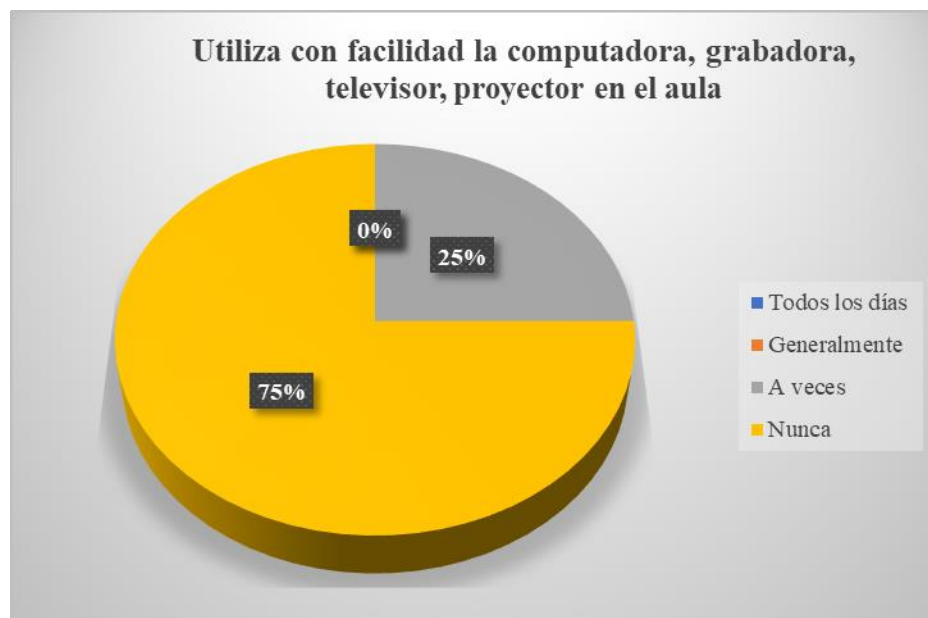


Gráfico 3 Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, se ha identificado que el 75,0% han comentado que generalmente utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula, pero el 25,0% han expresado que a veces; de tal forma se comenta que existe un alto desconocimiento de las educadoras sobre el uso de recursos didácticos en el ambiente escolar, que debe ser mejorado a través de varias iniciativas Educativas.

4. ¿Investiga en internet con sus infantiles?

Tabla 5 Investiga en internet con sus infantiles

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	0	0,0%
Generalmente	0	0,0%
A veces	1	25,0%
Nunca	3	75,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

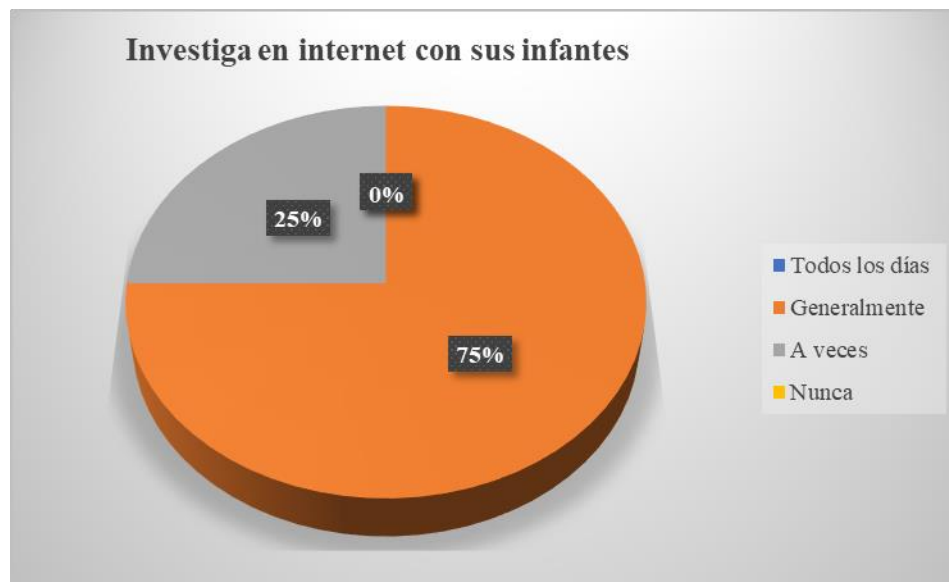


Gráfico 4 Investiga en internet con sus infantiles

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, se ha identificado que el 75,0% han respondido que nunca investiga en internet con sus infantiles, pero el 25,0% han señalado que a veces; se ha identificado que un alto porcentaje de las educadoras no han usado los diversos recursos didácticos en el ambiente escolar, por lo cual se considera como una problemática que debe solucionarse a través de iniciativas.

5. ¿Considera usted que el aula es condicionada para el aprendizaje?

Tabla 6 El aula es condicionada para el aprendizaje

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	0	0,0%
Generalmente	3	75,0%
A veces	1	25,0%
Nunca	0	0,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

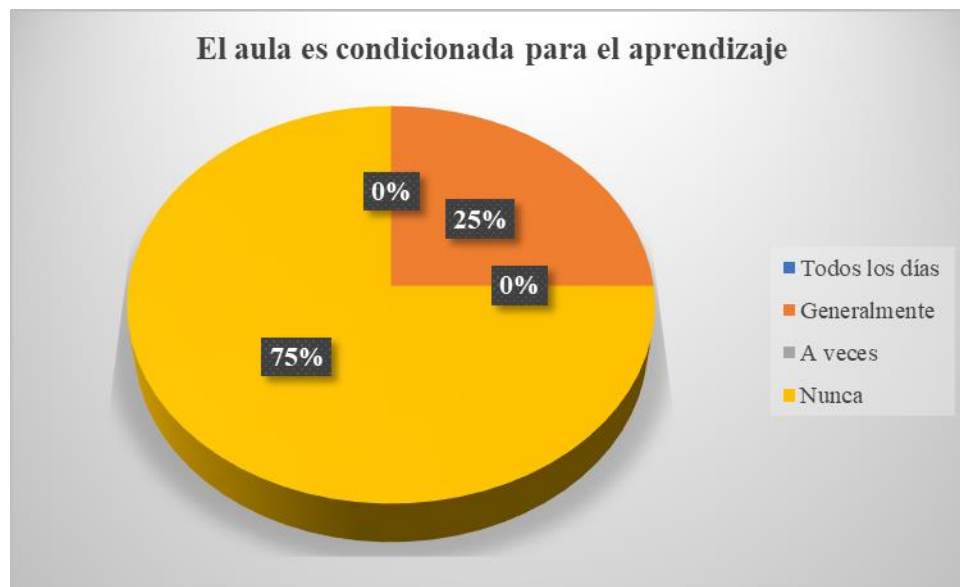


Gráfico 5 El aula es condicionada para el aprendizaje

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala", se ha identificado que el 75,0% han respondido que generalmente considera que el aula es condicionada para el aprendizaje, pero el 25,0% han comentado que a veces; se ha identificado que un alto porcentaje de las educadoras de forma parcial han considerado que el aula es condicionada para el aprendizaje, por lo cual se considera como una problemática que debe solucionarse a través de iniciativas.

6. ¿Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema?

Tabla 7 Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	0	0,0%
Generalmente	1	25,0%
A veces	0	0,0%
Nunca	3	75,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 6 Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, se ha identificado que el 75,0% han expresado que nunca los infantes prestan atención cuando explican un nuevo tema, pero el 25,0% han señalado que a veces; se ha identificado que un alto porcentaje de las educadoras han respondido que los infantes no prestan atención cuando se explica un nuevo tema, por lo cual se considera como una problemática que debe solucionarse a través de iniciativas.

7. ¿Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe?

Tabla 8 Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	3	75,0%
Generalmente	1	25,0%
A veces	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."
Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

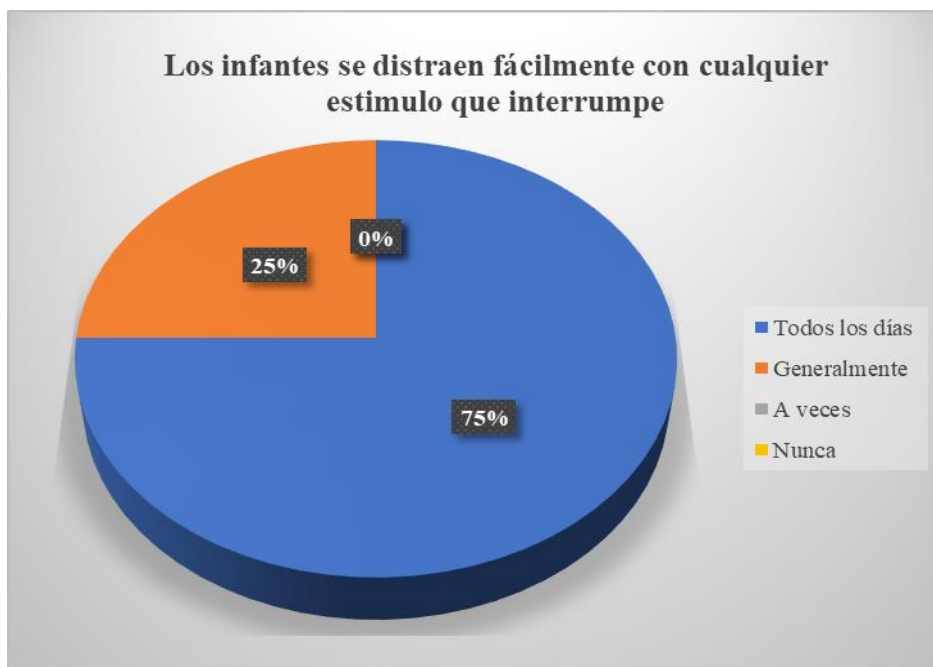


Gráfico 7 Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."
Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, se ha identificado que el 75,0% han respondido que los infantes todos los días se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe, pero el 25,0% han respondido que generalmente lo hacen; se ha identificado que un alto porcentaje de las educadoras han respondido que los infantes en el ambiente escolar se distraen fácilmente, por lo cual se considera como una problemática que debe solucionarse a través de iniciativas.

8. ¿Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores?

Tabla 9 Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	0	0,0%
Generalmente	0	0,0%
A veces	1	25,0%
Nunca	3	75,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

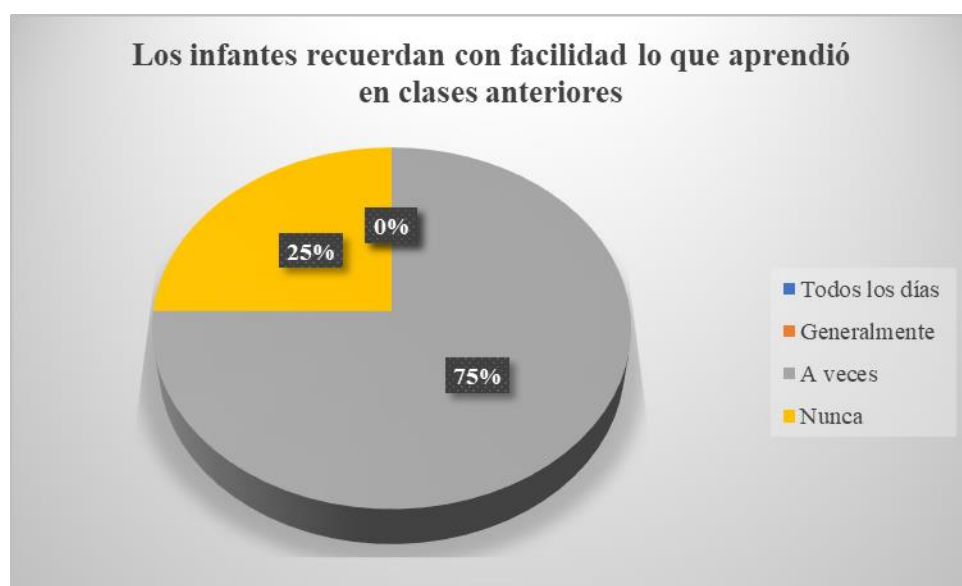


Gráfico 8 Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala", se ha identificado que el 75,0% han respondido que los infantes nunca recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores, pero el 25,0% han comentado que a veces; se ha identificado que un alto porcentaje de las educadoras han respondido que los infantes nunca recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores, por lo cual se considera como una problemática que debe solucionarse a través de iniciativas.

9. ¿Identifica usted a los infantes que tienen problemas emocionales?

Tabla 10 Identifica a los infantes que tienen problemas emocionales

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	0	0,0%
Generalmente	0	0,0%
A veces	3	75,0%
Nunca	1	25,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

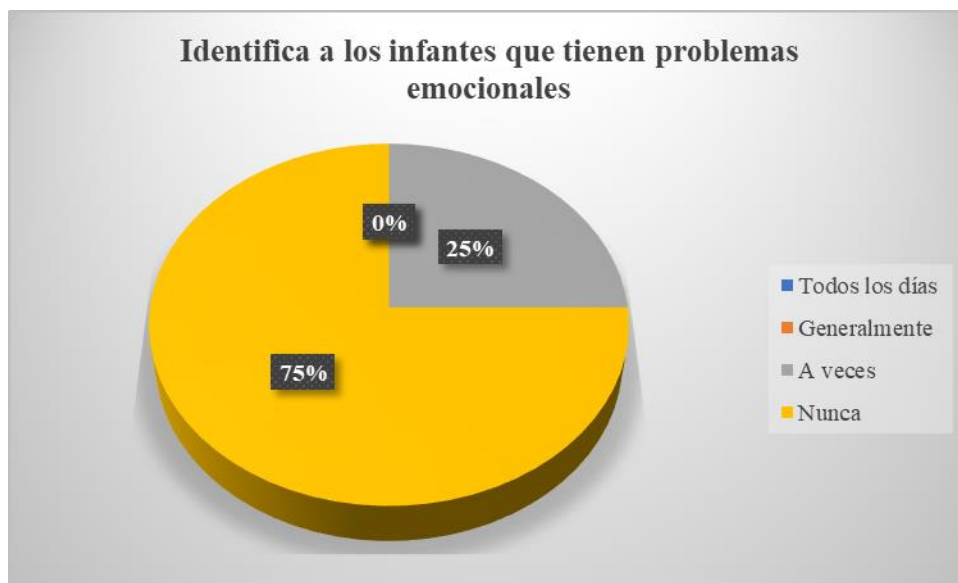


Gráfico 9 Identifica a los infantes que tienen problemas emocionales

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, se ha identificado que el 75,0% han respondido que a veces identifican a los infantes que tienen problemas emocionales, pero el 25% han comentado que nunca lo han hecho, se ha identificado que un alto porcentaje de las educadoras han respondido que poco identifican a los infantes que tienen problemas emocionales, por lo cual se considera como una problemática que debe solucionarse a través de iniciativas.

10 ¿Cree usted que utilizando una guía de juegos audiovisuales servirá para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes?

Tabla 11 Utilizando una guía de juegos audiovisuales sirve para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	0	0,0%
Generalmente	0	0,0%
A veces	1	25,0%
Nunca	3	75,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."
Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

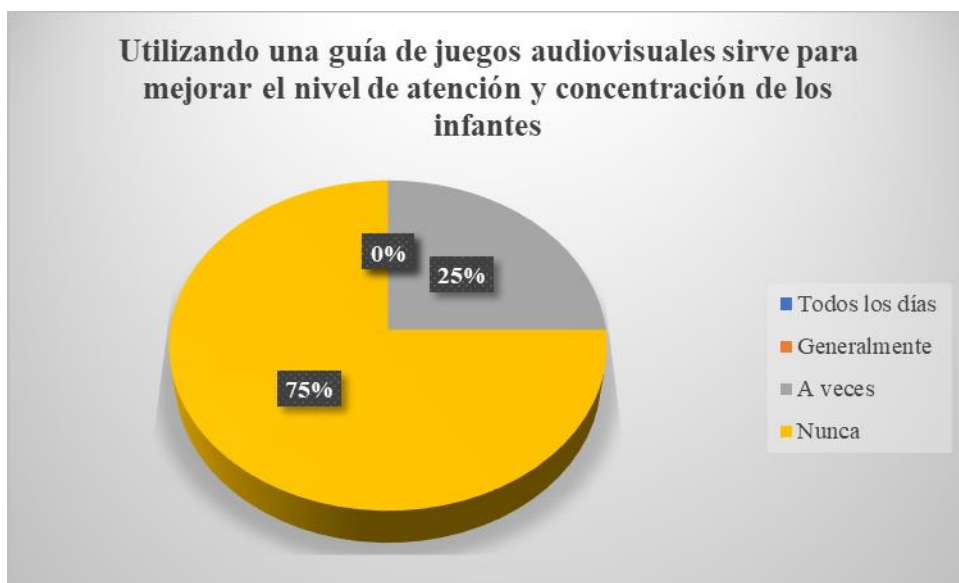


Gráfico 10 Utilizando una guía de juegos audiovisuales sirve para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."
Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, se ha identificado que el 75,0% han respondido que nunca cree que utilizando una guía de juegos audiovisuales servirá para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes, pero el 25,0% han respondido que a veces, se ha identificado que un alto porcentaje de las educadoras han respondido que nunca cree que utilizando una guía de juegos audiovisuales servirá para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes por lo cual se considera como una problemática que debe solucionarse a través de iniciativas.

2.2 Resultados lista de cotejo diagnóstico inicial a niños de 4 a 5 años

1. Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.

Tabla 12 Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	5	25,0%
En proceso	15	75,0%
Logrado	0	0,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

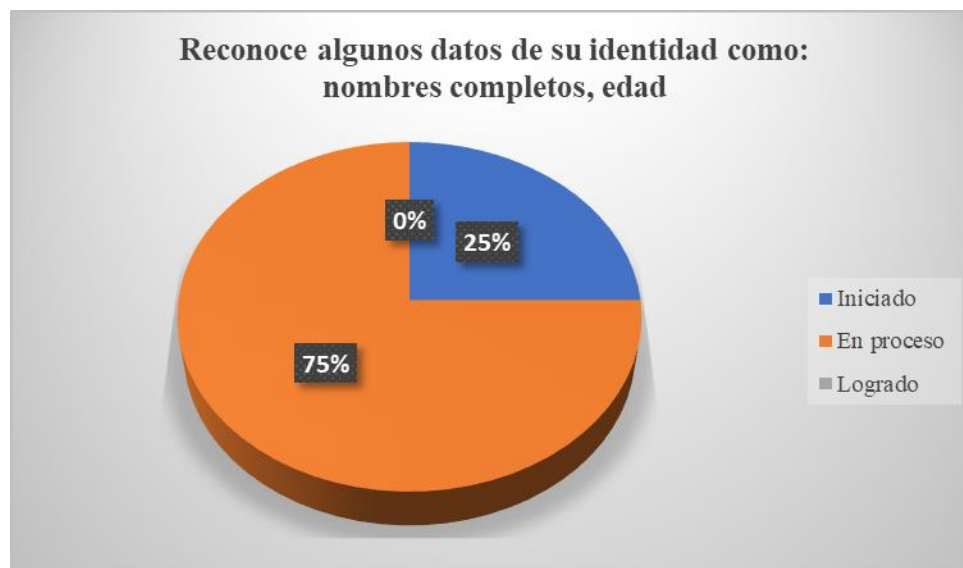


Gráfico 11 Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la lista de cotejo a las niñas, niños de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala se ha determinado que el 75,0% se encuentra en proceso de reconocer algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive, pero el 25,0% se encuentra en proceso; por lo cual se ha identificado que la mayoría de los infantes se encuentran en proceso de dominio de la habilidad, y las educadoras deber aplicar estrategias en el ambiente escolar para que alcancen un adecuado dominio.

2. Demuestra curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña.

Tabla 13 Demuestra curiosidad por las características físicas que le permiten reconocerse como niño y niña.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	12	60,0%
En proceso	8	40,0%
Logrado	0	0,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

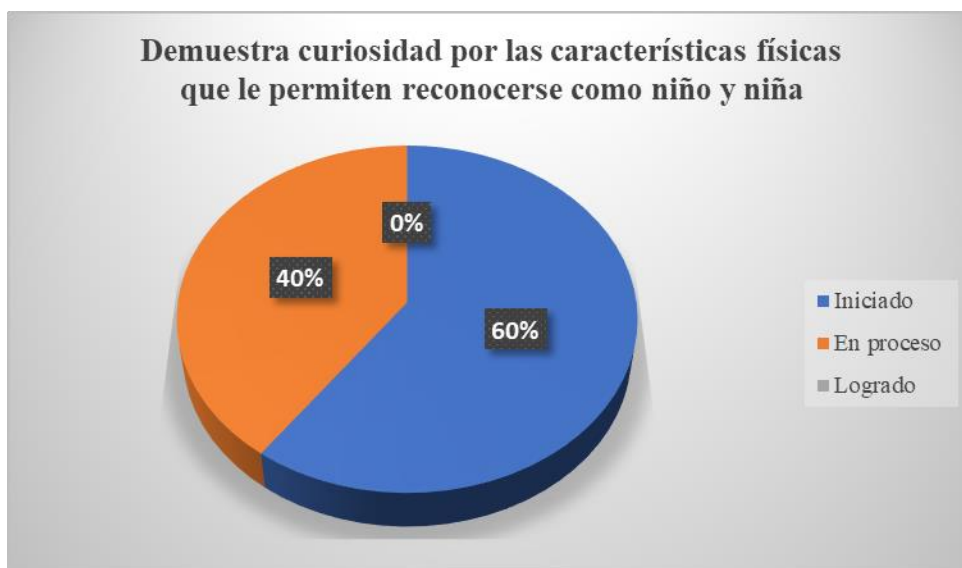


Gráfico 12 Demuestra curiosidad por las características físicas que le permiten reconocerse como niño y niña

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la lista de cotejo a las niñas, niños de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala se ha determinado que el 60,0% ha iniciado el dominio de la habilidad de demostrar curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña, pero el 40,0% se encuentra en proceso; por lo cual se ha identificado que la mayoría de los infantes han iniciado el dominio de la habilidad, y las educadoras deber aplicar estrategias en el ambiente escolar para que alcancen un adecuado dominio.

3. Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.

Tabla 14 Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	6	30,0%
En proceso	14	70,0%
Logrado	0	0,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

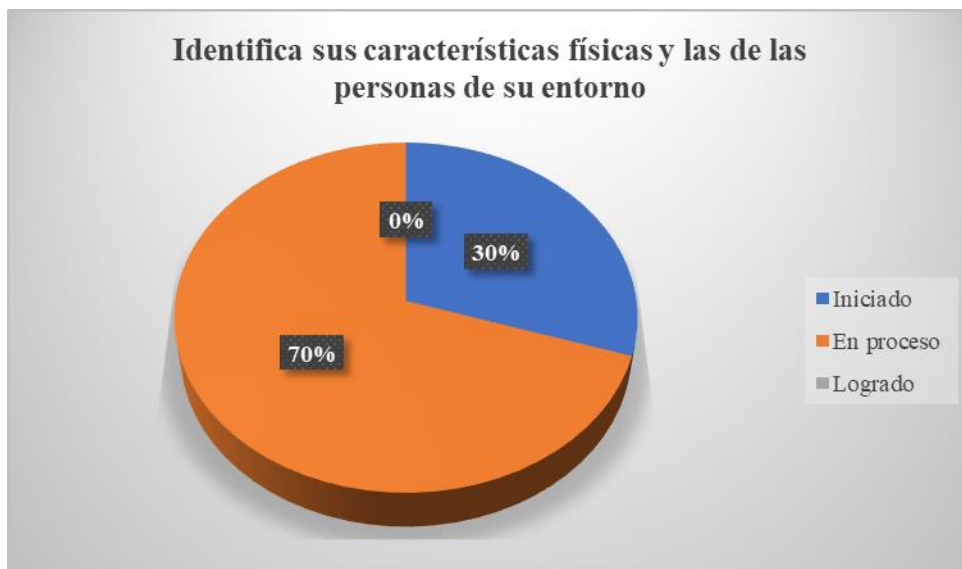


Gráfico 13 Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la lista de cotejo a las niñas, niños de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala se ha determinado que el 70,0% se encuentra en proceso de identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás, pero el 30,0% lo ha iniciado; por lo cual se ha identificado que la mayoría de los infantes se encuentran en proceso de dominio de la habilidad, y las educadoras deber aplicar estrategias en el ambiente escolar para que alcancen un adecuado dominio.

4. Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

Tabla 15 Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciada	13	65,0%
En proceso	7	35,0%
Logrado	0	0,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

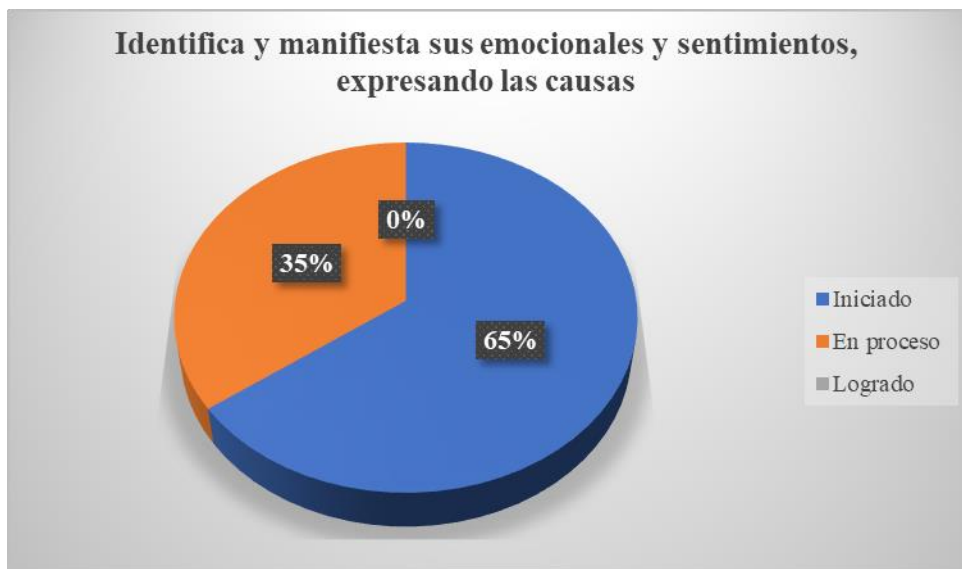


Gráfico 14 Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la lista de cotejo a las niñas, niños de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala se ha determinado que el 65,0% ya ha iniciado el dominio de la habilidad de identificar y manifestar sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal; por lo cual se ha identificado que la mayoría de los infantes han iniciado el proceso de dominio de la habilidad, y las educadoras deber aplicar estrategias en el ambiente escolar para que alcancen un adecuado dominio.

5. Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.

Tabla 16 Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	2	10,0%
En proceso	18	90,0%
Logrado	0	0,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 15 Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la lista de cotejo a las niñas, niños de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala se ha determinado que el 90,0% se encuentra en proceso de dominio de la habilidad de identificarse como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma, pero el 10,0% lo ha iniciado; por lo cual se ha identificado que la mayoría de los infantes se encuentran en proceso de dominio de la habilidad, y las educadoras deber aplicar estrategias en el ambiente escolar para que alcancen un adecuado dominio.

6. Practica hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente.

Tabla 17 Practica hábitos de orden ubicando los objetos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	3	30,0%
En proceso	17	70,0%
Logrado	0	0,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 16 Practica hábitos de orden ubicando los objetos

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la lista de cotejo a las niñas, niños de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala se ha determinado que el 70,0% se encuentra en proceso de dominio de la habilidad de practicar hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente, pero el 30,0% lo ha iniciado; por lo cual se ha identificado que la mayoría de los infantes han iniciado el proceso de dominio de la habilidad, y las educadoras deber aplicar estrategias en el ambiente escolar para que alcancen un adecuado dominio.

7. Practica con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara.

Tabla 18 Practica con autonomía hábitos de higiene personal

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	12	60,0%
En proceso	8	40,0%
Logrado	0	0,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

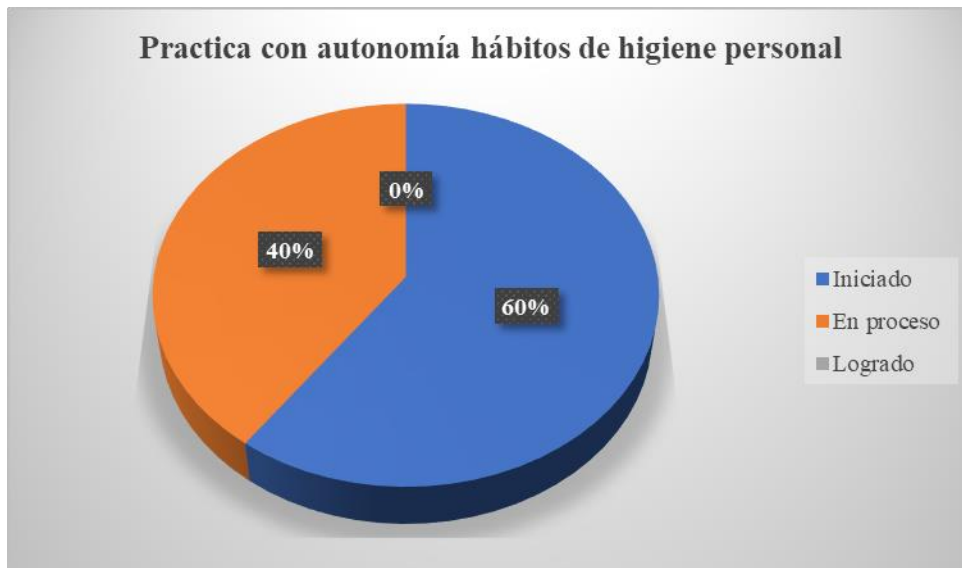


Gráfico 17 Practica con autonomía hábitos de higiene personal

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la lista de cotejo a las niñas, niños de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala se ha determinado que el 60,0% ha iniciado el proceso de practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara, pero el 40,0% se encuentra en proceso; por lo cual se ha identificado que la mayoría de los infantes han iniciado el proceso de dominio de la habilidad, y las educadoras deber aplicar estrategias en el ambiente escolar para que alcancen un adecuado dominio.

8. Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas.

Tabla 19 Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	11	55,0%
En proceso	9	45,0%
Logrado	0	0,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

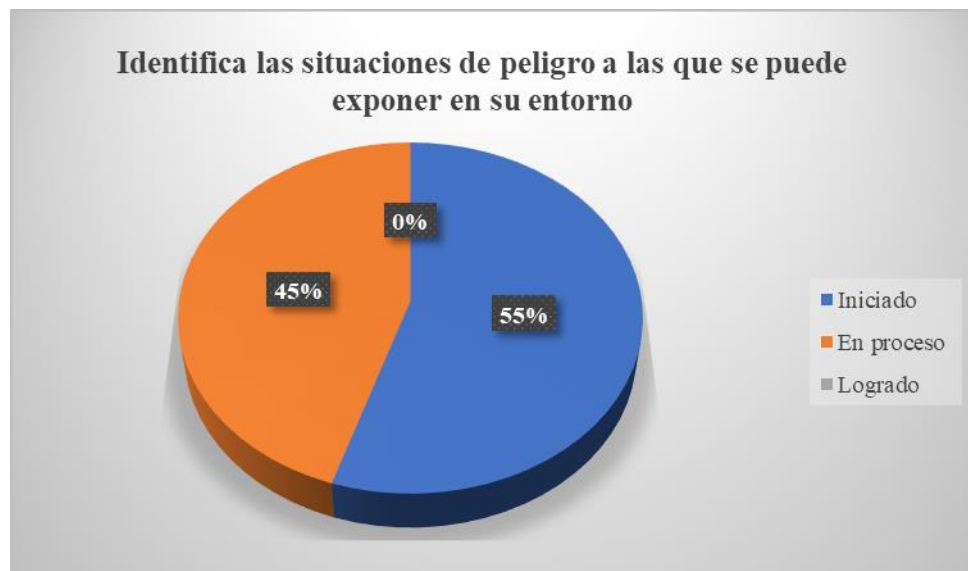


Gráfico 18 Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la lista de cotejo a las niñas, niños de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala se ha determinado que el 55,0% ha iniciado el proceso de dominio de la habilidad de identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas, pero el 45,0% se encuentra en proceso. Por lo cual se ha identificado que la mayoría de los infantes han iniciado el proceso de dominio de la habilidad, y las educadoras deber aplicar estrategias en el ambiente escolar para que alcancen un adecuado dominio.

9. Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios, entre otros, determinadas en el plan de contingencia institucional.

Tabla 20 Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	7	35,0%
En proceso	13	65,0%
Logrado	0	0,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 19 Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la lista de cotejo a las niñas, niños de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala se ha determinado que el 65,0% se encuentra en proceso de practicar las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios, entre otros, determinadas en el plan de contingencia institucional, pero el 35,0% lo ha iniciado; por lo cual se ha identificado que la mayoría de los infantes han iniciado el proceso de dominio de la habilidad, y las educadoras deber aplicar estrategias en el ambiente escolar para que alcancen un adecuado dominio.

10. Practica normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato.

Tabla 21 Practica normas de seguridad para evitar accidentes en su entorno

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	5	25,0%
En proceso	15	75,0%
Logrado	0	0,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 20 Practica normas de seguridad para evitar accidentes en su entorno

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Después de la aplicación de la lista de cotejo a las niñas, niños de niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala se ha determinado que el 75,0% se encuentra en proceso de practicar normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato, pero el 25% lo ha iniciado; por lo cual se ha identificado que la mayoría de los infantes han iniciado el proceso de dominio de la habilidad, y las educadoras deber aplicar estrategias en el ambiente escolar para que alcancen un adecuado dominio.

**CAPITULO III
PROPUESTA**



**GUÍA DE JUEGOS AUDIOVISUALES COMO HERRAMIENTA EN EL
DESARROLLO DE LA MEMORIA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA "DR. CARLOS ALOMOTO AYALA ", CANTÓN SAN MIGUEL DE
LOS BANCOS.**

**ELABORADO POR:
DIANA LILIBETH YANZA**

**TUTOR:
MSG. MANUEL VERA**

AÑO 2022



3.1 Tema de la propuesta

Guía de juegos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.

3.2 Datos informativos

Institución Beneficiaria: Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala

Beneficiarios: Educadoras, niñas y niños de 4 a 5 años.

Promotora: Diana Lilibeth Yanza

Tutor: Manuel Vera

Ubicación: Provincia Pichincha

Dirección: 3WPG+RQ9 San Miguel de Los Bancos Ganaderos Orenses

Cantón: San Miguel de los Bancos

3.3 Introducción

Evidentemente entre las modalidades metodológicas existe permeabilidad, aún que la orientación y la forma de actuar sea disparejo para cada situación. Así en una clase en educación inicial puede fomentar la participación y la interacción de los niños y niñas utilizando los medios audiovisuales.

Siendo importantísimo que en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala." en el área de educación inicial se logre dar a conocer a los maestros la relevancia que tienen los medios audiovisuales y como se los debe emplear en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y

niñas permitiendo estos acomodos les asientan para que se tomen los laudos adecuados fruto de las concepciones del educadora sobre el aprendizaje y su formación profesional, de la alineación obtenida en educación inicial y de las finalidades educativas que pretende obtener, influyendo de manera directa los métodos y algunas consideraciones contextuales como la complejidad de las tareas, su contribución en los salones de clase o aspectos no relacionados con el maestro sino externos como el número de discentes a los que se les debe dar atención.

La metodología que se desarrolla es muy importante porque de la manera que la educadora se desenvuelve en los salones de clase marcará las pautas que beneficiaran a los discentes de educación inicial, aplicando destrezas de aprendizajes adecuadas en el proceso la enseñanza - aprendizaje, siendo los procesos de adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades de niños y niñas las directrices que dejarán sentadas las bases para el camino que le toca recorrer en su formación. Esta guía contiene direccionamiento para las educadoras sobre los recursos audiovisuales más efectivos los mismos que ayudan a desarrollar estrategias de aprendizaje que le permitan afrontar y resolver situaciones diferentes de manera autónoma. Se trata no solo de aprender conocimientos sino también saber cómo utilizarlos para resolver problemas, explicar fenómenos o plantear nuevas cuestiones.

El objetivo de esta guíase integre con sus contenidos sobre métodos y estrategias de aprendizaje en la educación inicial, de este modo se trabaja en clases, a través de contenidos concretos, algunas técnicas básicas como la planificación y la autorregulación, de estos recursos. Todo ello integrado en la realización de tareas para obtener como resultado de una educación de calidad.

Partiendo desde un punto de vista donde los medios audiovisuales son instrumentos tecnológicos que ayudan a presentar información mediante sistemas acústicos, ópticos o una mezcla de ambos y que sirven de complemento a otros recursos clásicos en la enseñanza como

las explicaciones orales, pizarra o la lectura de libros. Los medios audiovisuales se centran principalmente en el manejo y montaje de imágenes y en el desarrollo e incorporación de componentes sonoros a las interiores.

Masterman, en su investigación que se titula la enseñanza de los medios de comunicación, desarrolla una metodología para aprender y enseñar los medios de comunicación, realiza un análisis de factores determinantes de los medios y una propuesta de futuro sobre la introducción de la enseñanza audiovisual en el currículo escolar. Especialmente habla la importancia de la educación audiovisual ya que los medios han incursionado en la sociedad. Según el autor el sistema educativo está separado respecto a los avances en los medios audiovisuales y su influencia en los niños, niñas y se hace necesaria una alfabetización audiovisual para que los ciudadanos puedan tomar decisiones racionales, participar activamente en la sociedad, extendiendo la importancia de la educación audiovisual.

También señala que la escuela sigue estando dominada por la letra impresa quien tiene la dificultad de descodificarla fracasa en la escuela. Los modos de comunicación con mayor influencia y transmisión son los visuales, y la TV, es la fuente más importante de información, siendo para la gente la fuente más fiable, por su capacidad de registrar visualmente los acontecimientos. Así mismo, registra que lo impreso empieza a ser considerado un medio audiovisual, debido a que se ha extendido la idea que la presentación, el diseño y la tipografía son parte significativa en la comunicación con frecuencia van acompañados de imágenes visuales.

Por otro lado, respecto a los medios audiovisuales, la profesora Hilda Santos define a los medios audiovisuales como elementos que contribuyen aclarando la palabra hablada o escrita. Considera medios audiovisuales a los recursos que las educadoras usan hace años,

como los mapas, objetos de estudios. Por otra parte, no se discute que el centro de actividad sigue siendo el libro, como fuente de información más accesible.

Considera que los medios audiovisuales ayudan a limar distancias entre el niño y el mundo objetivo, para realizar acciones que preparan el surgimiento del pensamiento operativo. Se convierten en elementos motivacionales cuando despierten el interés de los niños o niñas hacia nuevas investigaciones y nuevos aprendizajes, para acelerar el proceso de enseñanza. Así mismo el educador es quien considera oportuno en cualquier momento de la clase, Por último, es ella quien considera la importancia de los medios, en su utilización y con esto evalúa, estos acontecimientos y posteriormente establece los objetivos que se han cumplido, si los niños y niñas se adaptan y si se utilizaron para establecer en qué medida se las han cumplido y si fue adecuado para el tema o área de trabajo.

Además la maestra Margarita Castañeda Yáñez, 1978, consideró en su libro: “Los medios de la comunicación y la tecnología educativa”, que el interés que se genera en los infantes por los medios se debía a que estos mostraban en el aula experiencias reales que hacen que el aprendizaje se vuelva más interesante y significativo, y coincidiendo con la visión de Hilda Santos esto activa la motivación en los infantes e influía positivamente en la retención y comprensión de los aprendizajes además permiten romper las barreras y ponerlo en contacto con las experiencias lejanas de otros lugares.

Pero esta educadora también da a conocer lo negativo del avance de la tecnología y del contacto de los infantes con los medios indicando que se ha perdido la comunicación, teniendo el lenguaje verbal muchos desfases, y con ello se han tenido que crear otro tipo de lenguajes para la comunicación poniendo en juego la creatividad del maestro para poderse comunicarse con sus niños, niñas, lo que implica, según Margarita Castañeda, un mayor sentido y provoca en el estudiante una variedad de experiencias. Estos tres autores, en relación con la educación

audiovisual, coinciden en la importancia de esta; sin embargo, mientras las dos profesoras, Santos y Castañeda, enfocan su postura más positiva, Masterman hace un análisis más crítico de lo que ha supuesto la introducción de los medios en el aula y qué consecuencias puede tener que no haya una correcta lectura de estos medios en el aula.

Los medios audiovisuales, creo que son un medio que permite muchas acciones positivas en el aula ya que permite conocer experiencias interculturales, otras que no se pueden dar con los medios tradicionales. Así mismo para ello es precisa una formación en los medios, en primer lugar, por parte de las educadoras, y también de los padres, y en general de los educadores, una mayor formación sobre la elaboración, uso y evaluación de medios y recursos audiovisuales e informáticos no sólo en sus aspectos técnicos, sino fundamentalmente en su integración pedagógica. Con ello las educadoras deben ir formando su propia actitud hacia estos medios, actitud de reflexión y de capacidad crítica

3.4 Justificación

Este proyecto está enfocado en la aplicación de estrategias innovadoras mediante los recursos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos que permitan el aprendizaje a través de la implementación de estos recursos en el contexto escolar de la educación actual ya que se encuentran inmersos en el crecimiento de las nuevas tecnologías abriendo nuevas puertas y dando lugar a una reformulación de la tarea de las educadoras en todos los niveles y en todas las áreas.

Los recursos audiovisuales avanzan y mejoran a pasos agigantados e impacta en forma sensible en todo el quehacer del hombre contemporáneo y sus entornos sociales, en especial en la escuela en los primeros años de educación donde se sienta la base principal de la vida estudiantil de niños y niñas. Invitándonos de esta manera de adaptarse al cambio y toma

una actitud activa y positiva a la hora de transformar nuestra tarea en el aula. Las educadoras, involucrados en el proceso escolar, junto a la comunidad educativa, debemos sentirnos actores y no espectadores de estos profundos cambios.

Es necesario ponerse en movimiento y ponerse a pensar los usos pedagógicos de un manual de los recursos audiovisuales como herramienta útil en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial se les dará alternativas nuevas ya que permiten organizar nuevos enfoques en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En síntesis, si los educadores se animan a firmar que la aplicación de esta guía en los procesos de enseñanza y aprendizajes, promueven cambios en las estructuras pedagógicas tradicionales y determinar nuevos roles a asumir, tanto por las educadoras como por los niños y niñas.

3.5 Objetivos

3.5.1 Objetivo General

Implementar una guía de juegos audiovisuales, para que se evidencie la importancia que tienen la aplicación de recursos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos como un medio para obtener una educación de calidad.

3.5.2 Objetivos específicos

Fundamentar la aplicación de recursos audiovisuales que beneficien el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala "

Seleccionar los recursos audiovisuales útiles que se consideren como herramientas en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Evaluar la eficacia de la aplicación de los recursos audiovisuales que beneficien el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

3.6 Estrategias planteadas para el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años

Los medios audiovisuales son los diferentes materiales y aparatos que registran, reproducen, propagan mensajes visuales y sonoros con el fin de facilitar conocimientos y, especialmente, motivar aprendizajes y actitudes. También actúan como elementos contextualizadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje y, al mismo tiempo permiten desarrollar una dinámica participativa.

Convirtiéndose, estos medios en una vía, que nos permiten mostrar los contenidos planificados en forma eficiente. Gracias a que en la difusión de los mensajes audiovisuales intervienen signos de distinta naturaleza: signos icónicos (imágenes), signos verbales o lingüísticos (lenguaje), signos sonoros no verbales (música, sonido, ruidos).

La combinación de estos sistemas de signos en los medios audiovisuales, permite que la comunicación, por medio de ellos represente canales y códigos especiales para el intercambio de mensajes. Este es un medio eficaz para la comunicación, aunque algunos necesitan de la ayuda de otros para dar una visión más específica del mensaje que queremos dar a conocer. Pero se debe dejar de manifiesto que los materiales audiovisuales por más eficaces que sean nunca podrán sustituir al expositor (educador)

Estos recursos también han sido creados para facilitar el aprendizaje en los estudiantes. Sin embargo, se debe emplear adecuadamente para que contribuyan a los objetivos establecidos.

- Estimulan el pensamiento, la concentración y la retención.
- Permiten escoger información principal al resaltar los puntos claves.
- Ahorrar tiempo y progresar en aspectos importantes
- Innovan inteligibles contenidos o materias abstractas
- Potencian la comprensión y atención de material abstracto 103 6. Generan seguridad al presentador
- Añaden interés y fuerza a la presentación 8. Organiza el material para el educador y para la audiencia
- Crea sus propios contenidos de acuerdo a situaciones que necesiten en el contexto.
- Apoyan y clarifican la información que se da verbalmente.

ACTIVIDAD N° 1: Cuaderno de fotos

EJES DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

Objetivo del subnivel:

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás

Destreza.

Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive

Edad:

Niñas y niños de 4 a 5 años

N° de niños:

20 niñas y niños

Tiempo estimado:

20 minutos

Recursos:

Cartulina de hilo, Láminas de los miembros de la familia, Tijera, goma

Lugar: Aula

Indicador de logro:

- Desarrolla su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales.
- Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.
- Reconocer e identificar a cada miembro de su familia, profesiones

Objetivo:

Enseñar a las niñas y niños a reconocer e identificar a cada miembro de su familia, profesiones que desarrollan a través de imágenes ilustrativas y dinámicas.

Inicio:

La educadora les explica a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala que se va a realizar una actividad y les pide que pongan atención a la canción

MI FAMILIA



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

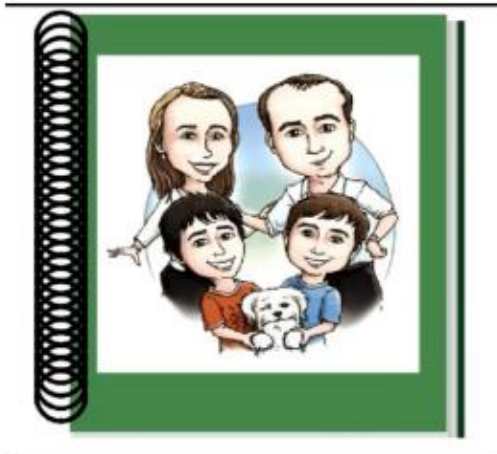
Desarrollo:

Se decora la cartulina de hilo con bordes llamativos después se procede a cortar las imágenes de los miembros de la familia, profesiones y se los pega a la cartulina o al material que se haya decidido utilizar; una vez que se ha realizado el cortado y pegado de las imágenes en la cartulina se anilla todas las hojas y se procede a formar el cuaderno de fotos.

Como lo va utilizar la educadora

La educadora le enseñara cada uno de los miembros de la familia, reconocerlos e identificar a los personajes de esta

Cuaderno de fotos



Cierre

- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años cómo se sintieron después de realizar la actividad.
- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años si les gusto o no la actividad que se realizó.

Evaluación:

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	L

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD N° 1: Cuaderno de fotos

Grupo de edad: Niñas y niños de 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Identidad y Autonomía		
N°	Objetivo del subnivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.	DESTREZA: Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive		
	NÓMINA	INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1	Estudiante			
2	Estudiante			
3	Estudiante			
4	Estudiante			
5	Estudiante			
6	Estudiante			
7	Estudiante			
8	Estudiante			
9	Estudiante			
10	Estudiante			
11	Estudiante			
12	Estudiante			
13	Estudiante			
14	Estudiante			
15	Estudiante			
16	Estudiante			
17	Estudiante			
18	Estudiante			
19	Estudiante			
20	Estudiante			

ACTIVIDAD N° 2 Soy niño, soy niña

EJES DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

Objetivo del subnivel:

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

Destreza.

Demuestra curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña.

Edad:

Niñas y niños de 4 a 5 años

N° de niños:

20 niñas y niños

Tiempo estimado:

20 minutos

Recursos:

Una caja de cartón
Palos de escobas dependiendo el porte del cartón
Palillos chinos
Tijeras, goma, fomix
Hojas con imágenes para aparentar los dibujos
Marcadores, regla, lápiz, borrador, estilete
Lámina de acetato

Lugar: Aula

Indicador de logro:

- Desarrolla su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales.
- Demuestra curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña.
- Despierta el interés de los niños y niñas presentando imágenes educativas a través de este medio audiovisual

Objetivo:

Despertar el interés de los niños y niñas presentando imágenes educativas a través de este medio audiovisual logrando la estimulación viso motora que aportará al desarrollo de un

aprendizaje significativo puesto que en televisor permitirá despertar el interés por descubrir un mundo nuevo en las niñas y niños

El niño describirá las láminas desarrollando su pensamiento lógico a partir de su imaginación.

Inicio:

La educadora les explica a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala que se va a realizar una actividad y les pide que pongan atención al cuento

CUENTO - NINA Y NINO



CUENTO - NINA Y NINO

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=4SAkj8iPQYc>

Desarrollo:

Se hace un corte en el cartón, haciendo una ventana simulando una pantalla, en la parte frontal, luego hacemos orificios a los extremos del cartón para insertar en ellos el palo que servirá de rodillo donde se envolverán las imágenes. Forramos el cartón con fomix de colores llamativos; luego se le coloca tapas de colas para que parezcan las perillas del televisor y los palillos chinos los ubicamos arriba del cartón como antena.

Como lo va a utilizar la educadora

Se invitará a los niños a sentarse en el piso, se le mostrará el televisor educativo y les dirá que van a ver y escuchar un cuento muy divertido, a medida que se va proyectando el dibujo se ira narrando el cuento, los niños se sentirán muy motivados y a la vez se logrará una buena estimulación viso motora en los niños.



Cierre

- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años cómo se sintieron después de realizar la actividad.
- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años si les gusto o no la actividad que se realizó.

Evaluación:

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	L

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

LISTA DE COTEJO
ACTIVIDAD N° 2: Televisor Didáctico

Grupo de edad: Niñas y niños de 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Identidad y Autonomía		
N°	Objetivo del subnivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.	DESTREZA: Demuestra curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña.		
		EVALUACIÓN DE LOGRO:		
	NÓMINA	INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

ACTIVIDAD N° 3 Pizarra Acrílica o caja de sorpresa

EJES DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

Objetivo del subnivel:

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás

Destreza.

Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás

Edad:

Niñas y niños de 4 a 5 años

N° de niños:

20 niñas y niños

Tiempo estimado:

20 minutos

Recursos:

Lugar: Aula

Indicador de logro:

- Desarrolla su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales.
- Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.
- Logra un conocimiento preciso y necesario para el desempeño de las actividades pedagógicas.

Objetivo:

Lograr un conocimiento preciso y necesario para el desempeño de las actividades pedagógicas.

Inicio:

La educadora les explica a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala que se va a realizar una actividad y les pide que pongan atención a la canción.

LA CANCIÓN TODOS SOMOS DIFERENTES



Todos somos diferentes | Canciones infantiles | Pipalupa

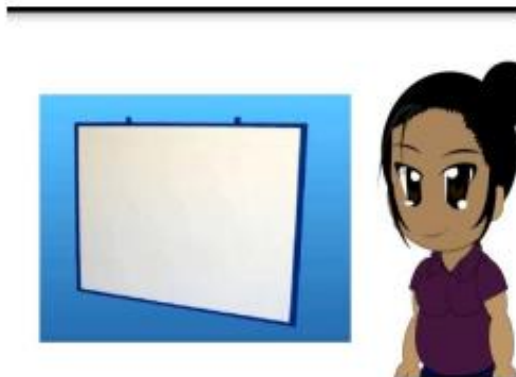
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=HgeTnFkpSIM>

Procedimiento:

- Se forra la caja de zapatos con fomix de diferentes colores
- Después se pega en parte frontal del interior de la caja la lámina de pizarra acrílica
- Luego se divide con un pedazo de cartón la parte de adentro
- Se coloca dentro de la caja imágenes de diferentes etnias del ecuador.

Como lo va a utilizar la educadora

La educadora invitará a niños y niñas a observar la caja de sorpresa y en los niños se despertarán su curiosidad por lo que contiene y eso despertará su motivación.





Cierre

- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años cómo se sintieron después de realizar la actividad.
- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años si les gusto o no la actividad que se realizó

Evaluación:

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	L

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD N° 3: Pizarra Acrílica o caja de sorpresa

Grupo de edad: Niñas y niños de 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Identidad y Autonomía		
N°	Objetivo del subnivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.	DESTREZA: Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás		
		EVALUACIÓN DE LOGRO:		
	NÓMINA	INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

ACTIVIDAD N° 4: La princesa y el sapo

EJES DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

Objetivo del subnivel:

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás

Destreza.

Identifica y manifiesta sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

Edad:

Niñas y niños de 4 a 5 años

N° de niños:

20 niñas y niños

Tiempo estimado:

20 minutos

Recursos:

Grabadora

Lugar: Aula

Indicador de logro:

- Desarrolla su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales.
- Identifica y manifiesta sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.
- Desarrolla actividades y estrategias para la evaluación diagnóstica

Objetivo:

Desarrollar actividades y estrategias para la evaluación diagnóstica

Inicio:

La educadora les explica a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala que se va a realizar una actividad y les pide que pongan atención a la canción:

LEVANTAMOS LAS MANOS



CantaJuego - Levantando las Manos

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=b3lqliovkDo>

Desarrollo:

- Se pondrá a los niños en un círculo donde se les dará la instrucción de escuchar música y les darán instrucciones sencillas para bailar (dichas instrucciones también se repiten durante el tiempo que dura la música)
- Al mismo tiempo se les dará instrucciones alternas para ir cantando la letra de la música, al igual que seguir el ritmo con las palmas de las manos.
- Terminadas estas actividades se les pondrá un audio cuento pidiéndoles que realicen dibujos sobre lo que escuchen en el cuento “LA PRINCESA Y EL SAPO”
- <https://www.youtube.com/watch?v=PaqosHMtkw8>
- (MATERIAL: grabadora, hojas blancas y crayolas).



Cierre

- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años cómo se sintieron después de realizar la actividad.
- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años si les gusto o no la actividad que se realizó

Evaluación:

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	L

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD N° 4: La princesa y el búho

Grupo de edad: Niñas y niños de 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Identidad y Autonomía		
N°	Objetivo del subnivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.	DESTREZA: Identifica y manifiesta sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal		
		EVALUACIÓN DE LOGRO:		
	NÓMINA	INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

ACTIVIDAD N° 5: El tarjetero

EJES DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

Objetivo del subnivel:

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás

Destreza.

Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma

Edad:

Niñas y niños de 4 a 5 años

N° de niños:

20 niñas y niños

Tiempo estimado:

20 minutos

Recursos:

Un pedazo de cartón o pedazo de fomix
Tijera
Pistola de silicón. Barras de silicón,
Crayones, Cuentos.
Canciones, Dibujos para decorar

Lugar: Aula

Indicador de logro:

- Desarrolla su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales.
- Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.

Objetivo. -

Es de suma importancia por el educador ya que le ayuda a organizar y establecer que se va a trabajar con los niños diariamente.

Inicio:

La educadora les explica a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala que se va a realizar una actividad y les pide que pongan atención a la canción:

LA FAMILIA



La Familia - Canción Infantil

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=EwBeSYtSKn4>

Procedimiento. –

- Primero se recorta el pedazo de cartón, lo pegamos al fomix.
- Se hace las divisiones, pegando con las barras de siliconas.
- Se pega los dibujos para decorar
- Se decora con los crayones

Como lo va a utilizar la educadora

La educadora se dirigirá por su planificación diaria y sabrá cómo trabajar con los niños y niñas desde que llegan hasta la hora de salida.



Cierre

- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años cómo se sintieron después de realizar la actividad.
- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años si les gusto o no la actividad que se realizó.

Evaluación:

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	L

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

LISTA DE COTEJO
ACTIVIDAD N° 5: El tarjetero

Grupo de edad: Niñas y niños de 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Identidad y Autonomía		
N°	Objetivo del subnivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.	DESTREZA: Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma		
		EVALUACIÓN DE LOGRO:		
	NÓMINA	INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

ACTIVIDAD N° 6: Las Maquetas

EJES DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

Objetivo del subnivel:

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás

Destreza.

Practica hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente

Edad:

Niñas y niños de 4 a 5 años

N° de niños:

20 niñas y niños

Tiempo estimado:

20 minutos

Recursos:

Un pedazo de pleibol
Imágenes de casas, Cartulinas
Goma, Tijeras, Diferentes adornos.
Diferentes muñecos, Pinturas

Lugar: Aula

Indicador de logro:

- Desarrolla su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales.
- Practica hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente.
- Desarrolla la capacidad múltiple, tanto en la forma de prepararlo como en la realización, esto ayuda a trabajar en grupos.

Objetivo:

- Desarrollar la capacidad múltiple, tanto en la forma de prepararlo como en la realización, esto ayuda a trabajar en grupos.
- Ayudar a desarrollar su pensamiento e imaginación.
- Ayudar en el dominio del trazo.

Inicio:

La educadora les explica a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala que se va a realizar una actividad y les pide que pongan atención a la canción:

¡A ORDENAR!



#cancionesinfantiles #cancionesdecuna #cancionesparaniños

¡A Ordenar! | Canciones Infantiles | Super Simple Español

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ZcDiLk5ZOBo>

Desarrollo:

- Primero se recorta diferentes figuras de cartulina,
- Se las pinta y las pega con goma o silicón al pleibol,
- Se decora con los diferentes adornos y muñecos para que la maqueta quede bien adornada.
- De esta forma se da a rienda suelta imaginación de los niños de educación inicial.



Cierre

- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años cómo se sintieron después de realizar la actividad.
- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años si les gusto o no la actividad que se realizó.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

LISTA DE COTEJO
ACTIVIDAD N° 6: Las Maquetas

Grupo de edad: Niñas y niños de 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Identidad y Autonomía		
N°	Objetivo del subnivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.	DESTREZA: Practica hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente		
	NÓMINA	EVALUACIÓN DE LOGRO:		
		INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

ACTIVIDAD N° 7: La cartelera

EJES DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

Objetivo del subnivel:

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás

Destreza.

Practica con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara

Edad:

Niñas y niños de 4 a 5 años

N° de niños:

20 niñas y niños

Tiempo estimado:

20 minutos

Recursos:

Pedazo de pleibol de 1 metro x 90 cm.
Fomix de diferentes colores
Goma, tijera, escarcha
Imágenes que se quiere proyectar
Adornos- fieltro

Lugar: Aula

Indicador de logro:

- Desarrolla su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales.
- Practica con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara.
- Descubre un tema determinado

Objetivo:

Permitir publicar un tema específico, utilizando diferentes textos, imágenes y otros elementos, que ayude a los niños a descubrir un determinado tema.

Inicio:

La educadora les explica a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala que se va a realizar una actividad y les pide que pongan atención a la canción.

LAVA TUS MANOS

#QuédateEnCasa #ConPinkfong #Pinkfong

Lava Tus Manos | Hábitos Saludables | Pinkfong Canciones Infantiles

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=WnnUAMSt7EY>

Desarrollo:

- Primero se forra el pleibol con fomix pegando con silicón,
- Se recorta las imágenes que van en la cartelera,
- El fieltro se hace pequeños pedazos
- Se pega en la parte de atrás de la figura que se va a poner en la cartelera
- Se pega con silicón
- Se termina adornando la cartelera ya sea con letras con escarcha, etc.

Cómo lo va a utilizar la Educadora

La educadora presentará la cartelera con imágenes de hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara, el cual indicará su nombre e imitará el sonido de cada imagen, así se logrará motivar a los niños a reconocerlos.



Cierre

- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años cómo se sintieron después de realizar la actividad.
- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años si les gusto o no la actividad que se realizó.

Evaluación:

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	L

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

LISTA DE COTEJO
ACTIVIDAD N° 7: La cartelera

Grupo de edad: Niñas y niños de 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Identidad y Autonomía		
N°	Objetivo del subnivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.	DESTREZA: Practica con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara		
		EVALUACIÓN DE LOGRO:		
	NÓMINA	INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

ACTIVIDAD N° 8: La Computadora

EJES DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

Objetivo del subnivel:

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás

Destreza.

Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas

Edad:

Niñas y niños de 4 a 5 años

N° de niños:

20 niñas y niños

Tiempo estimado:

20 minutos

Recursos:

Espuma Flex
Pintura- Láminas de letras y números
Lamina de acetato- Láminas de imágenes
Escarcha- Silicón, tijera,

Lugar: Aula

Indicador de logro:

- Desarrolla su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales.
- Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas.
- Maneja la tecnología de forma adecuada.

Objetivo:

Incentivar a las niñas niños al manejo adecuado de la tecnología, utilizándolo como un nuevo método de enseñanza aprendizaje a través del manejo de este recurso audiovisual para que interiorice las partes y el uso de cada uno de ellas.

Inicio:

La educadora les explica a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala que se va a realizar una actividad y les pide que pongan atención a la canción:

OBJETOS PELIGROSOS EN LA CASA**OBJETOS PELIGROSOS EN LA CASA**

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=xccTspb5JpE>

Desarrollo:

- Se procede a cortar el espuma Flex en dos partes una en forma cuadrada para la pantalla
- La otra en forma rectangular para el teclado
- Se pinta los dos cortes
- Se deja secar
- Se procede a pegar las letras y las imágenes en cada una de ellas
- En la pantalla se le coloca una lámina de acetato.

Como lo va utilizar la educadora

Les mostrará a los niños una computadora realizada con materiales del medio en la cual le indicará las partes de cada una de ellas también podrán observar muchos videos educativos.



Cierre

La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años cómo se sintieron después de realizar la actividad.

La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años si les gusto o no la actividad que se realizó.

Evaluación:

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	L

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

LISTA DE COTEJO
ACTIVIDAD N° 8: La Computadora

Grupo de edad: Niñas y niños de 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Identidad y Autonomía		
N°	Objetivo del subnivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.	DESTREZA: Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas		
		EVALUACIÓN DE LOGRO:		
	NÓMINA	INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

ACTIVIDAD N° 9: Aprendo a cuidarme

EJES DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

Objetivo del subnivel:

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás

Destreza.

Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios, entre otros, determinadas en el plan de contingencia institucional.

Edad:

Niñas y niños de 4 a 5 años

N° de niños:

20 niñas y niños

Tiempo estimado:

20 minutos

Recursos:

Cartulina esmaltada- Fomix escarchado
Imágenes ilustrativas- Papel contad
Goma, tijeras, escarcha

Lugar:

Aula

Indicador de logro:

- Desarrolla su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales.
- Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios, entre otros, determinadas en el plan de contingencia institucional.

Objetivo:

Permite a las niñas y niños obtener un control del pensamiento crítico siguiendo secuencias lógicas.

Inicio:

La educadora les explica a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala que se va a realizar una actividad y les pide que pongan atención a la canción:

UN GRAN TERREMOTO

#babybus #babybusspanish #kikiyumiuiu

¡Un Gran Terremoto! | Canciones Infantiles | Seguridad de Niños | BabyBus Español

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

Desarrollo:

- Para elaborar este friso se debe tener cartulinas esmaltadas, tapete, fomix según la cantidad de imágenes que le vallas agregar.
- Luego se procede a unirlas y pegarlas horizontalmente y doblarlas horizontalmente en forma de acordeón.
- Una vez hecho esto se coloca las imágenes
- Se pone el nombre a cada una de ellas
- Se procede a ponerle el papel contad en toda la cartulina
- Se lo decora según el gusto, para que quede un friso educativo.

Como lo va a utilizar la Educadora

La educadora mostrará el frisó y les dará a conocer los medios de transportes, e ira conversando sobre cada uno de ellos, ya que de esta manera es muy llamativa y divertida para desarrollar en los niños su pensamiento crítico.

JUGAMOS CON LAS NOCIONES: IDENTIFICAR SITUACIONES DE PELIGRO

IDENTIFICA QUÉ SITUACIONES SON CORRECTAS Y CUÁLES NO, Y UBICALAS DE LAS SIGUIENTE MANERA: LAS CORRECTAS ARRIBA Y LAS INCONRECTAS ABAJO.

SITUACIONES CORRECTAS	SITUACIONES INCORRECTAS

CUZAR LA CALLE CON UN ADULTO

TOCAR OLLAS CALIENTES

SUBIRSE A LUGARES ALTOS

JUGAR CON FUEGO

NO HABLAR CON EXTRAÑOS

BAJAR Y SUBIR CORRECTAMENTE LAS GRADAS

LIVEWORKSHEETS

ELABORADO POR: DAYANARA ORTIZ

Cierre

- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años cómo se sintieron después de realizar la actividad.
- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años si les gusto o no la actividad que se realizó.

Evaluación:

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	L

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD N° 9: Aprendo a cuidarme

Grupo de edad: Niñas y niños de 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Identidad y Autonomía		
N°	Objetivo del subnivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.	DESTREZA: Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios, entre otros, determinadas en el plan de contingencia institucional		
	NÓMINA	EVALUACIÓN DE LOGRO:		
		INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

ACTIVIDAD N° 10: Búsqueda del tesoro

EJES DESARROLLO DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

Objetivo del subnivel:

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás

Destreza.

Practica normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato

Edad:

Niñas y niños de 4 a 5 años

N° de niños:

20 niñas y niños

Tiempo estimado:

20 minutos

Recursos:

Video Jacinto y sus amigos nos enseñan el Código de Seguridad en Montaña
Elementos básicos de un botiquín.

Lugar:

Aula

Indicador de logro:

- Desarrolla su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales.
- Practica normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato.

Objetivo:

Estimular a los niños para sepan identificar los elementos básicos de un botiquín.

Inicio:

La educadora les explica a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala que se va a realizar una actividad y les pide que pongan atención a la canción

REGLAS DE SEGURIDAD EN LA ESCUELA



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=-eVoUi_F1mI

Desarrollo:

- Para ello, la educadora debe distribuir por la habitación los componentes que contiene.
- Luego ellos tendrán que encontrarlos y volver a colocarlos en su interior.
- Después, se les pide que lo muestren lo que han guardado en el botiquín, y que expliquen qué es y para qué sirve.
- Para hacer el juego mucho más entretenido se forman equipos,
- El primero que encuentre, por ejemplo, 8 o 10 elementos del botiquín y sepa cuáles son sus funciones, gana.



Jacinto y sus amigos nos enseñan el Código de Seguridad en Montaña

Cierre

- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años cómo se sintieron después de realizar la actividad.
- La educadora debe preguntar a los niños de 4 a 5 años si les gusto o no la actividad que se realizó.

Evaluación:

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	A

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD N° 10: Búsqueda del tesoro

Grupo de edad: Niñas y niños de 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Identidad y Autonomía		
N°	Objetivo del subnivel: Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.	DESTREZA: Practica normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato		
	NÓMINA	INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

4.1 Resultados encuesta aplicada a educadoras después de la implementación de la guía

1. ¿Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales en el aula?

Tabla 22 Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	3	75,0%
Generalmente	1	25,0%
A veces	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

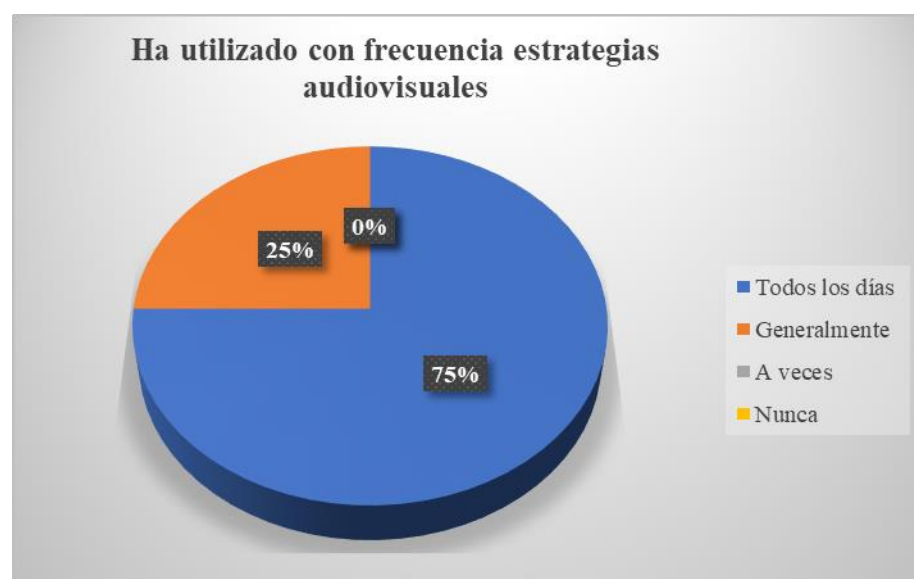


Gráfico 21 Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Al aplicar la respectiva propuesta se procedió a realizar una encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, de tal forma en sus resultados se identificó que el 75,0% han respondido que todos los días ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales en el aula, pero el 25,0% han respondido que generalmente lo hacen. De tal forma se comenta que se ha generado un impacto altamente positivo, lo cual demuestra que se ha mejorado el conocimiento de las educadoras, permitiendo que se favorezca el ambiente escolar.

2. ¿Proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema?

Tabla 23 Proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	3	75,0%
Generalmente	1	25,0%
A veces	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 22 Proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Al aplicar la respectiva propuesta se procedió a realizar una encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, de tal forma en sus resultados se identificó que el 75,0% han respondido que todos los días proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema, pero el 25,0% han respondido que generalmente lo hacen. De tal forma se comenta que se ha generado un impacto altamente positivo, lo cual demuestra que se ha mejorado el conocimiento de las educadoras, permitiendo que se favorezca el ambiente escolar.

3. ¿Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula?

Tabla 24 Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	3	75,0%
Generalmente	1	25,0%
A veces	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

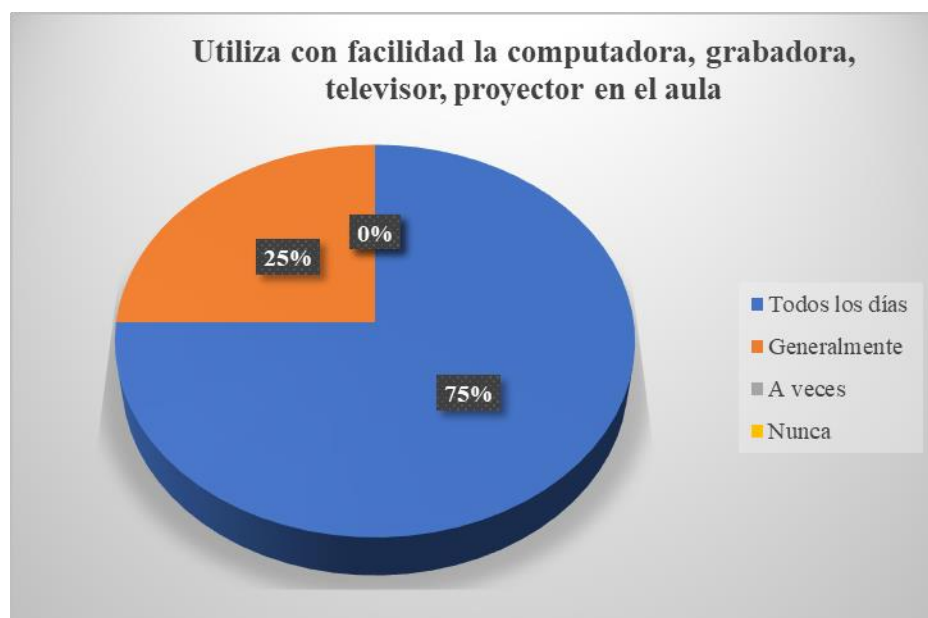


Gráfico 23 Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Al aplicar la respectiva propuesta se procedió a realizar una encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, de tal forma en sus resultados se identificó que el 75,0% han respondido que todos los días utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula, pero el 25,0% han respondido que generalmente lo hacen. De tal forma se comenta que se ha generado un impacto altamente positivo, lo cual demuestra que se ha mejorado el conocimiento de las educadoras, permitiendo que se favorezca el ambiente escolar.

4. ¿Investiga en internet con sus infantes?

Tabla 25 Investiga en internet con sus infantes tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	4	100,0%
Generalmente	0	0,0%
A veces	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 24 Investiga en internet con sus infantes tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Al aplicar la respectiva propuesta se procedió a realizar una encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, de tal forma en sus resultados se identificó que el 100% han respondido que todos los días investiga en internet con sus infantes. De tal forma se comenta que se ha generado un impacto altamente positivo, lo cual demuestra que se ha mejorado el conocimiento de las educadoras, permitiendo que se favorezca el ambiente escolar.

5. ¿Considera usted que el aula es condicionada para el aprendizaje?

Tabla 26 El aula es condicionada para el aprendizaje tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	4	100,0%
Generalmente	0	0,0%
A veces	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 25 El aula es condicionada para el aprendizaje tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Al aplicar la respectiva propuesta se procedió a realizar una encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, de tal forma en sus resultados se identificó que el 100,0% han respondido que todos los días considera que el aula es condicionada para el aprendizaje. De tal forma se comenta que se ha generado un impacto altamente positivo, lo cual demuestra que se ha mejorado el conocimiento de las educadoras, permitiendo que se favorezca el ambiente escolar.

6. ¿Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema?

Tabla 27 Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	3	75,0%
Generalmente	1	25,0%
A veces	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

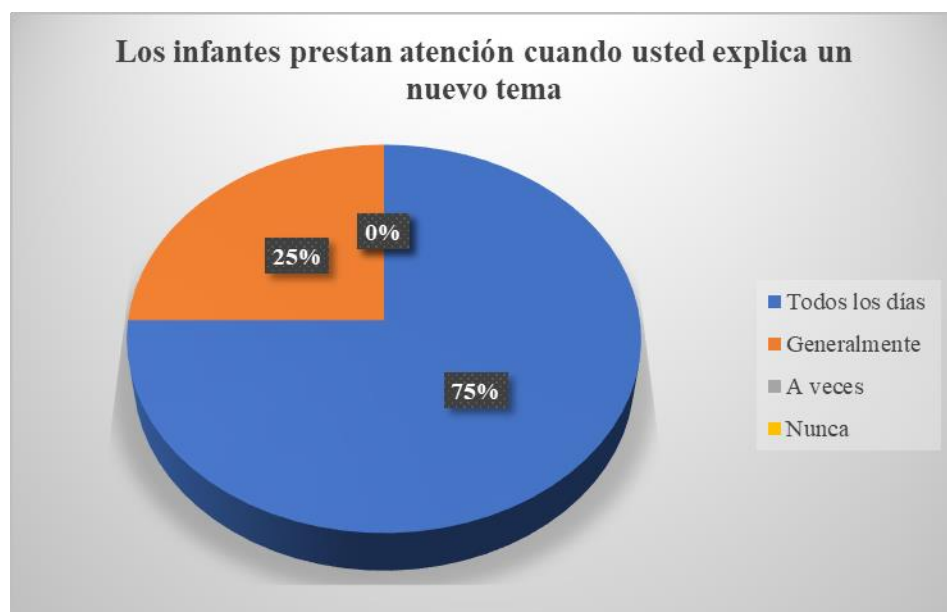


Gráfico 26 Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Al aplicar la respectiva propuesta se procedió a realizar una encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, de tal forma en sus resultados se identificó que el 75,0% han respondido que todos los días los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema, pero el 25,0% han respondido que generalmente lo hacen. De tal forma se comenta que se ha generado un impacto altamente positivo, lo cual demuestra que se ha mejorado el conocimiento de las educadoras, permitiendo que se favorezca el ambiente escolar.

7. ¿Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe?

Tabla 28 Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	0	0,0%
Generalmente	1	25,0%
A veces	0	0,0%
Nunca	3	75,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

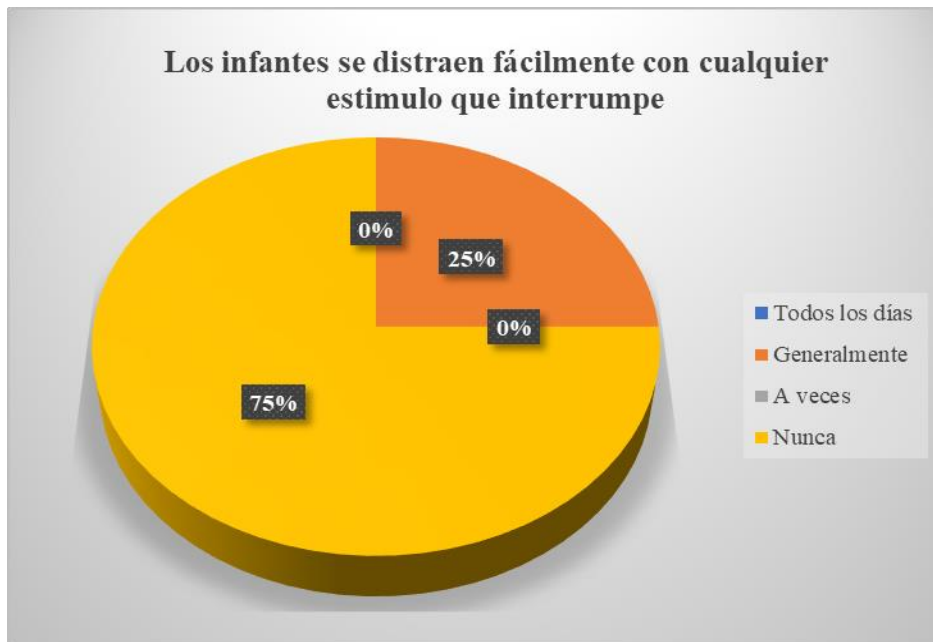


Gráfico 27 Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Al aplicar la respectiva propuesta se procedió a realizar una encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, de tal forma en sus resultados se identificó que el 75,0% han respondido que los infantes nunca se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe, pero el 25,0% han respondido que generalmente lo hacen. De tal forma se comenta que se ha generado un impacto altamente positivo, lo cual demuestra que se ha mejorado el conocimiento de las educadoras, permitiendo que se favorezca el ambiente escolar.

8. ¿Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores?

Tabla 29 Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	4	100,0%
Generalmente	0	0,0%
A veces	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
Total	4	100,0%

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 28 Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Al aplicar la respectiva propuesta se procedió a realizar una encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, de tal forma en sus resultados se identificó que el 100,0% han respondido que todos los días los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores, pero el 25,0% han respondido que generalmente lo hacen. De tal forma se comenta que se ha generado un impacto altamente positivo, lo cual demuestra que se ha mejorado el conocimiento de las educadoras, permitiendo que se favorezca el ambiente escolar.

9. ¿Identifica usted a los infantes que tienen problemas emocionales?

Tabla 30 Identifica a los infantes que tienen problemas emocionales tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Todos los días	3	75,0%	75,0%
Generalmente	1	25,0%	100,0%
A veces	0	0,0%	
Nunca	0	0,0%	
Total	4	100,0%	

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

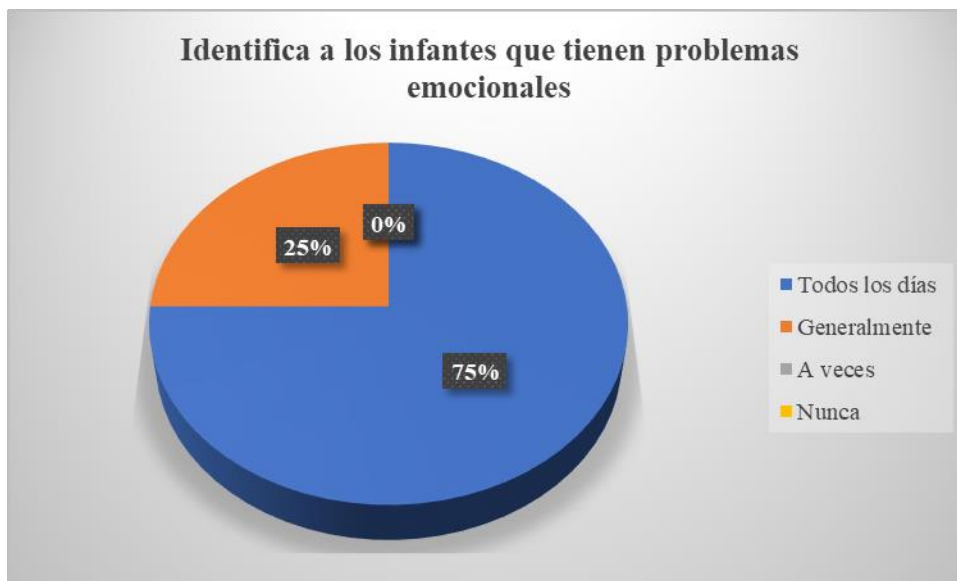


Gráfico 29 Identifica a los infantes que tienen problemas emocionales tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Al aplicar la respectiva propuesta se procedió a realizar una encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, de tal forma en sus resultados se identificó que el 75,0% han respondido que todos los días identifica a los infantes que tienen problemas emocionales, pero el 25,0% han respondido que generalmente lo hacen. De tal forma se comenta que se ha generado un impacto altamente positivo, lo cual demuestra que se ha mejorado el conocimiento de las educadoras, permitiendo que se favorezca el ambiente escolar.

10 ¿Cree usted que utilizando una guía de juegos audiovisuales servirá para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes?

Tabla 31 Utilizando una guía de juegos audiovisuales sirve para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	3	75,0
Generalmente	1	25,0
A veces	0	0,0
Nunca	0	0,0
Total	4	100,0

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."
Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 30 Utilizando una guía de juegos audiovisuales sirve para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de encuesta a educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala."
Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Al aplicar la respectiva propuesta se procedió a realizar una encuesta a las educadoras en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, de tal forma en sus resultados se identificó que el 75,0% han respondido que todos los días creen que utilizando una guía de juegos audiovisuales servirá para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes, pero el 25,0% han respondido que generalmente lo hacen. De tal forma se comenta que se ha generado un impacto altamente positivo, lo cual demuestra que se ha mejorado el conocimiento de las educadoras, permitiendo que se favorezca el ambiente escolar.

4.2 Análisis comparativo de los resultados de la encuesta antes y después de la propuesta

Tabla 32 Análisis comparativo de los resultados antes y después de la propuesta

No	Pregunta	Diagnóstico Inicial				Diagnostico tras aplicación de la propuesta			
		Todos los días	Generalmente	A veces	Nunca	Todos los días	Generalmente	A veces	Nunca
1	Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales	0,0%	25,0%	75,0%	0,0%	75,0%	25,0%	0,0%	0,0%
2	Proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema	0,0%	25,0%	75,0%	0,0%	75,0%	25,0%	0,0%	0,0%
3	Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula	0,0%	75,0%	25,0%	0,0%	75,0%	25,0%	0,0%	0,0%
4	Investiga en internet con sus infantes	0,0%	0,0%	25,0%	75,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%
5	El aula es condicionada para el aprendizaje	0,0%	75,0%	25,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%
6	Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema	0,0%	25,0%	0,0%	75,0%	75,0%	25,0%	0,0%	0,0%
7	Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe	75,0%	25,0%	0,0%	0,0%	0,0%	25,0%	0,0%	75,0%
8	Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores	0,0%	0,0%	25,0%	75,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%
9	Identifica a los infantes que tienen problemas emocionales	0,0%	0,0%	75,0%	25,0%	75,0%	25,0%	0,0%	0,0%
10	Utilizando una guía de juegos audiovisuales sirve para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes.	0,0%	0,0%	25,0%	75,0%	75,0%	25,0%	0,0%	0,0%

Fuente: Encuesta dirigida a las educadoras diagnóstico inicial y después de la aplicación de la propuesta en la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

En el análisis de resultados recopilados antes y después de la aplicación de la guía de juegos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala", Cantón San Miguel de los Bancos existe un resultado positivo, que refleja que las educadoras han mejorado su conocimiento que aporta en el desarrollo de los infantes.

4.3 Resultados lista de cotejo diagnóstico después de la implementación de la Guía

1. Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.

Tabla 33 Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0,0%
En proceso	5	25,0%
Logrado	15	75,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

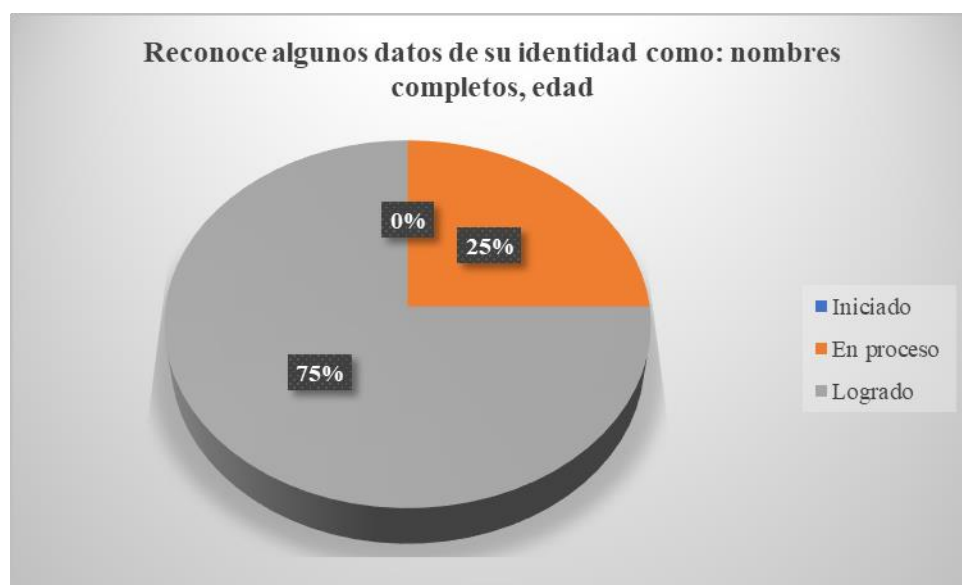


Gráfico 31 Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Tras a respectiva aplicación de la propuesta se realizó una lista de cotejo a los niños de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, por lo cual en los resultados se identificó que el 75,0% ya ha logrado reconocer algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive, pero el 25,0% se encuentra en proceso. Se comenta que la mayoría de los infantes ya han logrado el dominio de la habilidad analizada, por lo cual se considera como un resultado positivo que incide directamente en el crecimiento-desarrollo infantil y por ende se logren seres humanos independientes.

2. Demuestra curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña.

Tabla 34 Demuestra curiosidad por las características físicas que le permiten reconocerse como niño y niña tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0,0%
En proceso	8	40,0%
Logrado	12	60,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 32 Demuestra curiosidad por las características físicas que le permiten reconocerse como niño y niña tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Tras a respectiva aplicación de la propuesta se realizó una lista de cotejo a los niños de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, por lo cual en los resultados se identificó que el 60,0% ya ha logrado demostrar curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña, pero el 40,0% se encuentra en proceso. Se comenta que la mayoría de los infantes ya han logrado el dominio de la habilidad analizada, por lo cual se considera como un resultado positivo que incide directamente en el crecimiento- desarrollo infantil y por ende se logren seres humanos independientes.

3. Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.

Tabla 35 Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0,0%
En proceso	6	30,0%
Logrado	14	70,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

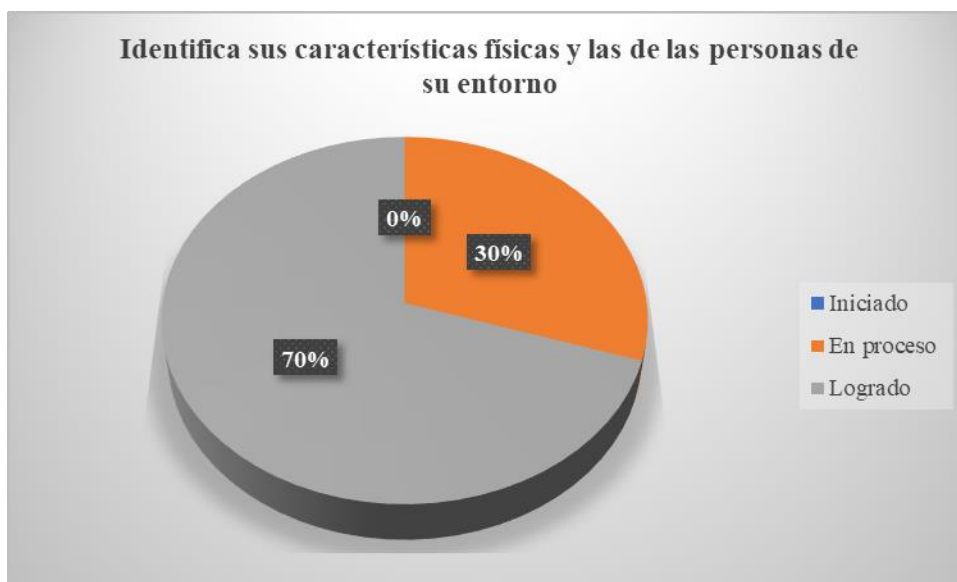


Gráfico 33 Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Tras a respectiva aplicación de la propuesta se realizó una lista de cotejo a los niños de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, por lo cual en los resultados se identificó que el 70,0% ya ha logrado identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás, pero el 30,0% se encuentra en proceso. Se comenta que la mayoría de los infantes ya han logrado el dominio de la habilidad analizada, por lo cual se considera como un resultado positivo que incide directamente en el crecimiento- desarrollo infantil y por ende se logren seres humanos independientes.

4. Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

Tabla 36 Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciada	0	0,0%
En proceso	7	35,0%
Logrado	13	65,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

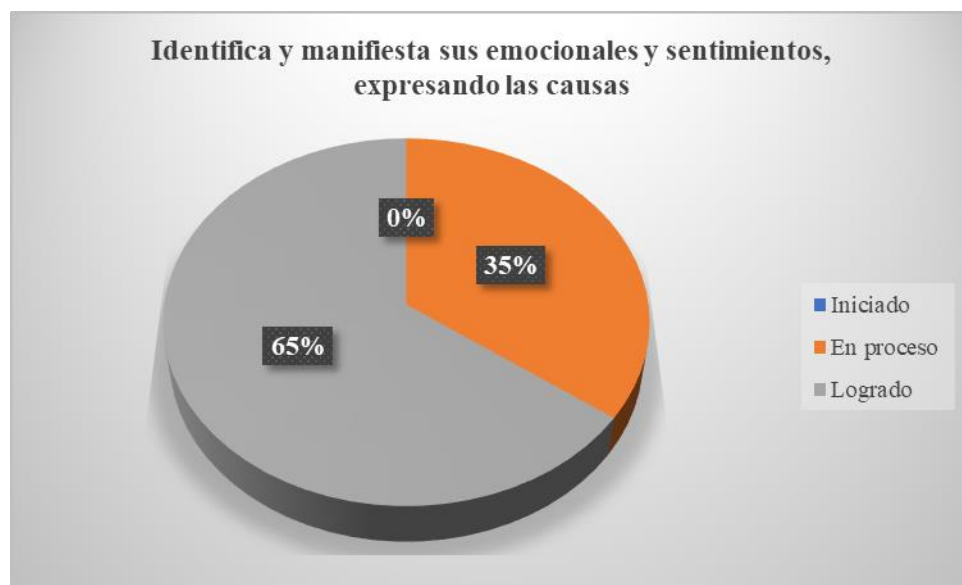


Gráfico 34 Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Tras a respectiva aplicación de la propuesta se realizó una lista de cotejo a los niños de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, por lo cual en los resultados se identificó que el 65,0% ya ha logrado identificar y manifestar sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal, pero el 35,0% se encuentra en proceso. Se comenta que la mayoría de los infantes ya han logrado el dominio de la habilidad analizada, por lo cual se considera como un resultado positivo que incide directamente en el crecimiento-desarrollo infantil y por ende se logren seres humanos independientes.

5. Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.

Tabla 37 Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0,0%
En proceso	2	10,0%
Logrado	18	90,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

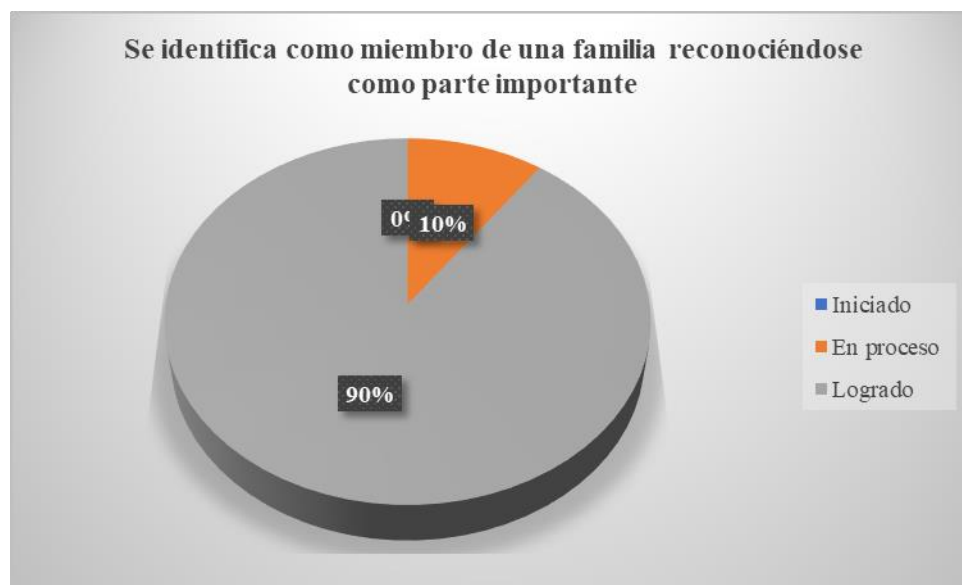


Gráfico 35 Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Tras a respectiva aplicación de la propuesta se realizó una lista de cotejo a los niños de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, por lo cual en los resultados se identificó que el 90,0% ya ha logrado identificar como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma, pero el 10,0% se encuentra en proceso.

Se comenta que la mayoría de los infantes ya han logrado el dominio de la habilidad analizada, por lo cual se considera como un resultado positivo que incide directamente en el crecimiento- desarrollo infantil y por ende se logren seres humanos independientes.

6. Practica hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente.

Tabla 38 Practica hábitos de orden ubicando los objetos tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0,0%
En proceso	3	15,0%
Logrado	17	85,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

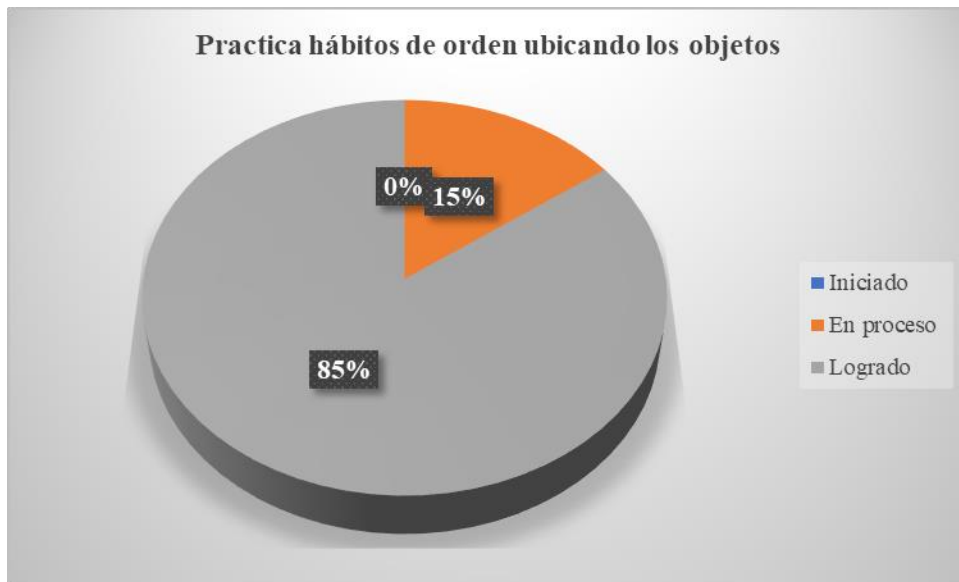


Gráfico 36 Practica hábitos de orden ubicando los objetos tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Tras a respectiva aplicación de la propuesta se realizó una lista de cotejo a los niños de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, por lo cual en los resultados se identificó que el 85,0% ya ha logrado practicar hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente, pero el 15,0% se encuentra en proceso.

Se comenta que la mayoría de los infantes ya han logrado el dominio de la habilidad analizada, por lo cual se considera como un resultado positivo que incide directamente en el crecimiento- desarrollo infantil y por ende se logren seres humanos independientes.

7. Practica con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara.

Tabla 39 Practica con autonomía hábitos de higiene personal tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0,0%
En proceso	8	40,0%
Logrado	12	60,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

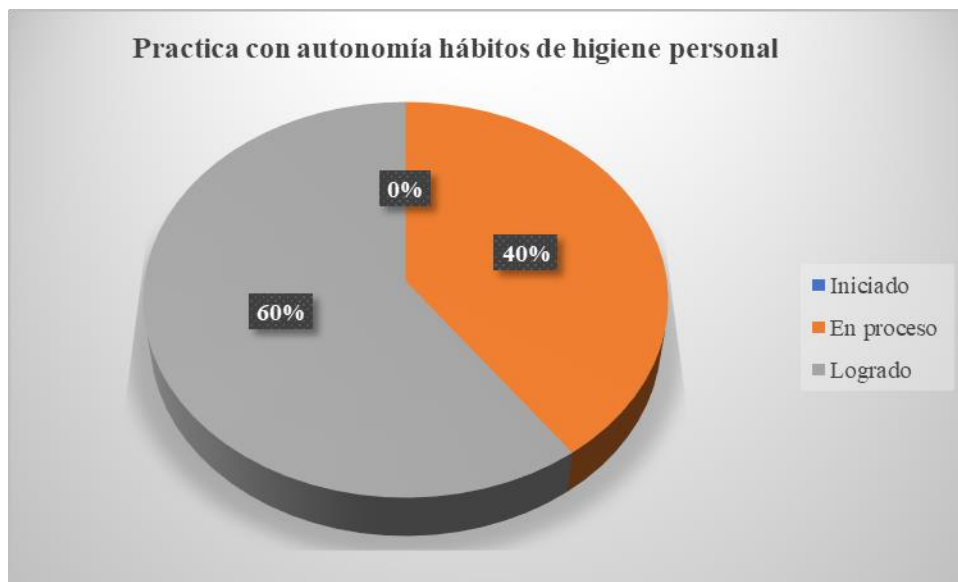


Gráfico 37 Practica con autonomía hábitos de higiene personal tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Tras a respectiva aplicación de la propuesta se realizó una lista de cotejo a los niños de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, por lo cual en los resultados se identificó que el 60,0% ya ha logrado practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara, pero el 40,0% se encuentra en proceso.

Se comenta que la mayoría de los infantes ya han logrado el dominio de la habilidad analizada, por lo cual se considera como un resultado positivo que incide directamente en el crecimiento- desarrollo infantil y por ende se logren seres humanos independientes.

8. Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas.

Tabla 40 Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0,0%
En proceso	9	45,0%
Logrado	11	55,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza



Gráfico 38 Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Tras a respectiva aplicación de la propuesta se realizó una lista de cotejo a los niños de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, por lo cual en los resultados se identificó que el 55,0% ya ha logrado identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas, pero el 25,0% se encuentra en proceso.

Se comenta que la mayoría de los infantes ya han logrado el dominio de la habilidad analizada, por lo cual se considera como un resultado positivo que incide directamente en el crecimiento- desarrollo infantil y por ende se logren seres humanos independientes.

9. Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios, entre otros, determinadas en el plan de contingencia institucional.

Tabla 41 Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0,0%
En proceso	7	35,0%
Logrado	13	65,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

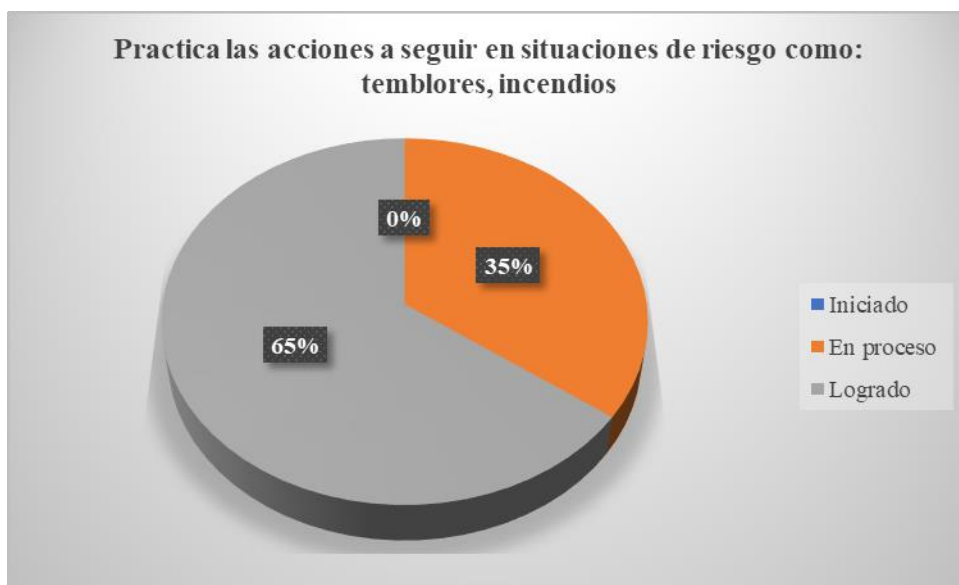


Gráfico 39 Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios tras aplicación de la propuesta

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Tras a respectiva aplicación de la propuesta se realizó una lista de cotejo a los niños de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, por lo cual en los resultados se identificó que el 65,0% ya ha logrado practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios, entre otros, determinadas en el plan de contingencia institucional, pero el 35,0% se encuentra en proceso.

Se comenta que la mayoría de los infantes ya han logrado el dominio de la habilidad analizada, por lo cual se considera como un resultado positivo que incide directamente en el crecimiento- desarrollo infantil y por ende se logren seres humanos independientes.

10. Practica normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato.

Tabla 42 Practica normas de seguridad para evitar accidentes en su entorno tras aplicación de la propuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0,0%
En proceso	5	25,0%
Logrado	15	75,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

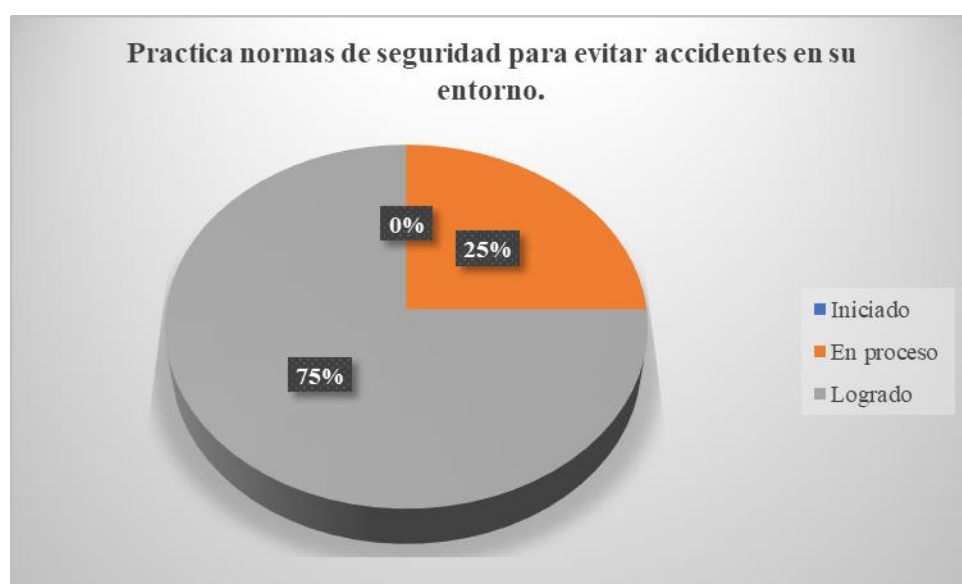


Gráfico 40 Practica normas de seguridad para evitar accidentes en su entorno

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

Análisis de Datos

Tras a respectiva aplicación de la propuesta se realizó una lista de cotejo a los niños de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala, por lo cual en los resultados se identificó que el 75,0% ya ha logrado practicar normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato, pero el 25,0% se encuentra en proceso.

Se comenta que la mayoría de los infantes ya han logrado el dominio de la habilidad analizada, por lo cual se considera como un resultado positivo que incide directamente en el crecimiento- desarrollo infantil y por ende se logren seres humanos independientes.

4.4 Análisis comparativo de los resultados de la lista de cotejo antes y después de la propuesta

Tabla 43 Análisis comparativo de los resultados de la lista de cotejo antes y después de la propuesta

Habilidades analizadas		Diagnóstico Inicial			Diagnostico tras implementación propuesta		
		Iniciado	En proceso	Logrado	Iniciado	En proceso	Logrado
1	Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad	25,0%	75,0%	0,0%	0,0%	25,0%	75,0%
2	Demuestra curiosidad por las características físicas que le permiten reconocerse como niño y niña.	60,0%	40,0%	0,0%	0,0%	40,0%	60,0%
3	Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno	30,0%	70,0%	0,0%	0,0%	30,0%	70,0%
4	Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas	65,0%	35,0%	0,0%	0,0%	35,0%	65,0%
5	Se identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante	10,0%	90,0%	0,0%	0,0%	10,0%	90,0%
6	Practica hábitos de orden ubicando los objetos	30,0%	70,0%	0,0%	0,0%	15,0%	85,0%
7	Practica con autonomía hábitos de higiene personal	60,0%	40,0%	0,0%	0,0%	40,0%	60,0%
8	Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno	55,0%	45,0%	0,0%	0,0%	45,0%	55,0%
9	Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios	35,0%	65,0%	0,0%	0,0%	35,0%	65,0%
10	Practica normas de seguridad para evitar accidentes en su entorno	25,0%	75,0%	0,0%	0,0%	25,0%	75,0%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo en los infantes inicial y tras implementación de propuesta en los infantes de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala.

Elaborado por: Diana Lilibeth Yanza

En el análisis de resultados recopilados antes y después de la aplicación de la propuesta de la Guía de juegos audiovisuales como herramienta en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos se han generado resultados altamente positivos, debido a que un alto porcentaje de los infantes han alcanzado un adecuado dominio de las habilidades en el desarrollo de la memoria, lo cual se considera como un impacto altamente positivo.

CONCLUSIONES

Las conclusiones que se han identificado en la presente investigación son:

Con relación a teorías que se enfocan en los juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años, se ha identificado que según Morejòn (2011) Una estrategia consiste en manifestar los conocimientos previos sobre un tema planteado, las expectativas que tienen los infantes sobre el tema y las ideas que se van entendiendo sobre el mismo luego que se realice la lectura o investigación de un tema.

En el diagnóstico situacional se ha identificado que el 75,0% han respondido que a veces ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales en el aula, pero el 25,0% han respondido que generalmente lo hacen, de igual forma el 75,0% han respondido que nunca, proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema, pero el 25% han señalado que generalmente lo han hecho.

Se realizo una propuesta de guía didáctica compuesta por varios juegos audiovisuales, para contribuir al fortalecimiento de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.

En los resultados se han identificado tras la aplicación de la propuesta de guía didáctica, se expone que el 75,0% de las educadoras han respondido que todos los días ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales en el aula, de igual forma el 75,0% han respondido que todos los días proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema, mientras que el 75,0% de los infantes ya ha logrado reconocer algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que se han generado en la presente investigación son:

Se sugiere que se promueva en las educadoras el uso de los medios audiovisuales en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, para asegurar a largo plazo los conocimientos en los infantes de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.

Inculcar en las educadoras la importancia de los medios audiovisuales durante sus enseñanzas, y que los docentes puedan obtener de mejor manera sus aprendizajes durante las tutorías.

Se recomienda a las educadoras tomar en cuenta el uso de las estrategias didácticas durante el proceso enseñanza- aprendizaje, ya que la aplicación de las mismas permitirá que los infantes puedan desarrollar de la memoria en niños de 4 a 5 años de una forma adecuada.

Se propone a las educadoras que ayuden y brinden apoyo a sus niños de 4 a 5 años de una manera divertida e interactiva, ejecutando actividades lúdicas educativas acorde a las necesidades de los infantes que motiven al desarrollo de habilidades y destrezas volviéndolos sujetos activos y principales protagonistas de su propio aprendizaje

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Actividades de aprendizaje: Son todas aquellas acciones que debe realizar un estudiante para alcanzar ciertos objetivos de aprendizaje; dicho en otras palabras, son las experiencias que desarrolla todo alumno para adquirir los conceptos y las habilidades que determinen su aprendizaje.

Actividades de enseñanza: Acciones que realiza un docente con el propósito de facilitar el aprendizaje del o los alumnos. La enseñanza y el diseño de experiencias de aprendizaje es una actividad que no es fácil de planear, si se carece de conocimientos de didáctica.

Ambiente de aprendizaje: Dentro de la literatura de la educación a distancia el término Ambiente de Aprendizaje tiene por lo menos dos significados: uno es el programa o conjunto de programas de cómputo y recursos con los que el estudiante puede interactuar; otro, es la posibilidad que tiene un estudiante para poder aprender a través de la exploración y manipulación de objetos en el sitio en el que se encuentre éste, es decir, el conjunto de condiciones que le rodean en su estudio y que influyen en el desarrollo de su aprendizaje, este escenario físico puede incluir toda clase de recursos de aprendizaje.

Andragogía: Parte de las ciencias de la educación que se especializa en el desarrollo de técnicas y metodologías que faciliten la educación de los adultos; el término fue propuesto por Pierre Furter y la UNESCO. Algunos consideran como su sinónimo la “antropogogía”.

Aprendizaje, definición de: Dependiendo de la concepción que se tenga del aprendizaje, el diseño de los programas de educación a distancia puede variar en sus estrategias de enseñanza.

De allí la importancia de revisar y comparar estas diferentes concepciones que por lo general se basan en corrientes psicológicas.

Aprendizaje conductual: cambios de relativa duración en la conducta producidos por experiencias conforme los organismos se adaptan a sus entornos.

Aprendizaje perceptual cognoscitivo: aprendizaje que depende de operaciones sensoriales o mentales.

Juegos audiovisuales para niños: Son herramientas didácticas que favorece el desarrollo del aprendizaje, los mismos ofrecen una serie de alternativas que se pueden emplear dentro del aula de clases para tratar un tema con los estudiantes y poder obtener el interés.

Mente Absorbente: María Montessori, al observar al niño se dió cuenta que los niños de entre 0 y 6 años tienen la habilidad de absorber de forma rápida y sencilla información. El niño absorbe la información del ambiente sin que realice un esfuerzo consciente, como vemos en la absorción del idioma). Esta absorción del idioma se realiza de una forma natural y espontánea.

Ejercicios sensoriales: Son ejercicios que ayudan a refinar los sentidos (vista, oído, tacto, olfato, gusto) y que son la base para trabajos posteriores.

Guía: En el ambiente Montessori los profesores actúan como guías que como su nombre indica guían al niño tras observarlo, el adulto guía al niño en su desarrollo y le introduce y presenta materiales para su desarrollo.

Cognición: es el proceso de conocer empleado por los psicólogos para designar cualquier actividad mental, abarca el uso del lenguaje, el pensamiento, el razonamiento, la solución de problemas, la conceptualización, el recuerdo y la imaginación.

Conductismo: movimiento psicológico fundado por John Watson. Los primeros conductistas suponían que se debía estudiar el comportamiento observable y utilizar los métodos objetivos.

Estímulo: suceso, objeto o situación que provoca una respuesta.

Estímulo Condicionado (EC): en el condicionamiento respondiente, el estímulo neutro después de condicionarse para que elicite una nueva reacción.

Estímulo Incondicionado (EI): en el condicionamiento respondiente, cualquier suceso, objetivo o experiencia que genere de modo automático un respondiente particular.

Estímulo neutral: en el condicionamiento respondiente, cualquier experiencia u objeto apareado con un estímulo incondicionado; en principio no elicit la respuesta incondicionada evocada por un estímulo incondicionado.

Memoria a corto plazo (MCP): sistema de memoria que retiene todos los materiales de los cuales los individuos están conscientes en un momento dado; almacena una cantidad limitada de datos, por lo general, por casi 15 segundos.

Memoria episódica: retención de sucesos únicos.

Memoria icónica: memoria sensorial visual.

Memoria a largo plazo (MLP): sistema de memoria más o menos permanente.

Memoria semántica: conocimiento general.

Memoria sensorial: sistema de memoria que sostiene información sensorial, por lo general durante una fracción de segundo.

Memoria a corto plazo (MCP). Cuando se trata de retener una pequeña cantidad de información, de forma que se encuentre disponible durante un corto periodo de tiempo. Dentro de la MCP, debemos destacar la:

Memoria operativa o memoria de trabajo. Implicada en muchas tareas en las que se requiere almacenar durante un breve periodo de tiempo cierta cantidad de información a la vez que se realiza un procesamiento concurrente

Memoria implícita o procedimental. Este tipo de memoria implica un almacenamiento inconsciente. Es la memoria implicada en todos esos procesos que hacemos de forma automática como por ejemplo conducir.

Memoria explícita o declarativa. El almacenamiento de la información se hace de forma consciente. Esta implicada en el reconocimiento de lugares, personas, cosas y lo que ello implica.

Memoria episódica. Este tipo de memoria es el que nos permite almacenar información de tipo autobiográfico, recordar sucesos y hechos concretos.

BIBLIOGRAFÍA

Blanco Gil Roberto, (2010) Tecnología. Investigación, innovación y buenas prácticas, Ed. RAÒ, de IRIF, S.L.

Blázquez, A. (2010). Métodos, Sistemas y Técnicas de Enseñanza. Innovación y Experiencias Educativas, 11.

Carmen Elboj, E. P. (2006). Comunidades de Aprendizaje, Transformar la Educación. Barcelona: Graó, IRIF, S.L.

Carrero Jacqueline, (2008), Medios audiovisuales, Ed., En concagua Libros.

Cobo, E. (2008). Una propuesta para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela San José La Salle, de Guayaquil. Programa de Maestría en Gerencia Administrativa. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Propia.

Código de la niñez y adolescencia, p. p. (2003). Código de la Niñez y la Adolescencia. Quito: CEP

Editd, L. (2009). Oficio de enseñar. Buenos Aires: Paídos.

Forcada Melero Eduardo, (2011), Guía MIR: Las claves de la preparación, Ed. Díaz de Santos.

Francesco, T. (2010). Enseñar o aprender. Buenos Aires: Losada.

González Andrés, (2006), La atención y sus alteraciones del cerebro a la conducta, Ed., UNAM.

Jiménez, C. A. (1997). La lúdica como experiencia cultural. Santa Fé-Bogotá: Magisterio.

Karina. (2010). El desarrollo de Destrezas Matemáticas en los niños. La Pequeña Psicopedagoga, 1. Linda, E., & Richard, P. (2008). El pensamiento crítico es una necesidad universal en la educación. El Educador.

Lonrezo, G. A. (2009). Claves para la educación. Madrid: Narcea.

Lucía, V., & Yolanda, M. (2012-2013). Educación Inclusiva. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 252.

Martínez González, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Escholarum. Martínez, F., & Palmero, F. (2008). Motivación y Emoción. España: McGrawHill.

Martínez, L. (2008). Lúdica Como Estrategia Didáctica. Scholarum.

Martínez, M. A. (2011). Recursos Didácticos. Granada.

Ministerio de Educación. (2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.

Monclús, G. (2013). Características principales de los recursos audiovisuales. SPL Sistemas de Información.

Morales, E. (2013). Las actividades lúdicas y su influencia en la Inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de educación general básica de la Escuela Centro Educativa Ecuador del cantón Ambato provincia de Tungurahua. Ambato.

Nikwe. (2008). Características de la didáctica. España: publicado: didáctica general.

Ortíz, A. (2009). Afectividad, Amor y Felicidad, Currículo Lúdica, Evaluación y Problemas de Aprendizaje. Colombia: Ediciones Litoral.

Ortiz, E. (1996). Concepciones teóricas y metodológicas sobre el aprendizaje. En E. Ortiz.

Paredes, M. (2012). "Estrategias Didácticas para el Aprendizaje de los Niños Hiperactivos". Pilahuín: Universidad Técnica de Ambato.

Paymal, N. (2009). Pedagogía 3000. Cordova: Brujas.

Pérez, C. (2013). Estrategias Lúdicas en el aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato Provincia Tungurahua. Ambato.

Piaget, J. (1981). Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ariel.

Prot, B. (2004). Pedagogía de la Motivación. España: Narcea.

Román, P. M. (1991). Currículo y Aprendizaje. Currículo y Aprendizaje. Navarra: Dirección Provincial del MEC. SARRATE. C, L. C. (2009). Intervención en pedagogía social. Madrid: Narcea.

Roso, A. (20 de 02 de 2012). Juegos Didácticos. Obtenido de Fases y Características de los Juegos Didácticos.

Schunk, D. (1997). Teorías del Aprendizaje. México: Prentice-Hall.

Sierras Gómez Milagros (2012), Diseño de medios y recursos didácticos. Ed., Innovación Y Cualificación, S.L.

Silberman Mel, (2008) Aprendizaje activo: 101 estrategias para enseñar cualquier materia, Ed., Pax México.

Tauriñan, José (2010) Artes y educación: Fundamentos de Pedagogía mesoaxiológica, Ed. Netbiblo, España.

Tovar, G. (2011). Estrategias Didácticas. <http://blogspot.com/>.

Valaer, R. S. (2006). Ventajas de los recursos didácticos. publicado por:
<http://misrecursoseducativos.blogspot.com>.

Vásquez, J. (2010). "Los medios audiovisuales en el desarrollo del rendimiento deportivo".

Velastegui, F. (2013). Las técnicas activas de aprendizaje influyen en el Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Asignatura de Estudios Sociales de los Novenos Años de Educación Básica General de la Unidad Educativa Hispano América de la Ciudad de Ambato. UTA Ambato.

Villaroel, J. (s.f). Desarrollo del Pensamiento. Ecuador: AFEFCE.

VillarroeL, C. (2011) Orientaciones Didácticas para el Trabajo Educadora, Ed. Oseas Espín.

Zanabria, A. (2009). Comprensión textual. Bogota: Ecoe ediciones.

Zarau, A. (2011). Educación en Latinoamérica. Lima, Perú.

ANEXOS

Anexo 1 Diseño de Encuesta dirigida a las educadoras



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

Encuesta dirigida a las educadoras

Objetivo: Recabar información sobre las estrategias audiovisuales y su influencia en el desarrollo de la atención y concentración de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.

Ítems	Preguntas	Si	Casi siempre	Poco	Nunca
1	¿Ha utilizado con frecuencia estrategias audiovisuales en el aula?				
2	¿Proyecta videos o documentales cuando va a impartir un nuevo tema?				
3	¿Utiliza con facilidad la computadora, grabadora, televisor, proyector en el aula?				
4	¿Investiga en internet con sus infantes?				
5	¿Considera usted que el aula es condicionada para el aprendizaje?				
6	¿Los infantes prestan atención cuando usted explica un nuevo tema?				
7	¿Los infantes se distraen fácilmente con cualquier estímulo que interrumpe?				
8	¿Los infantes recuerdan con facilidad lo que aprendió en clases anteriores?				
9	¿Identifica usted a los infantes que tienen problemas emocionales?				
10	¿Cree usted que utilizando una guía de juegos audiovisuales servirá para mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes?				

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 2 Diseño de lista de cotejo



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

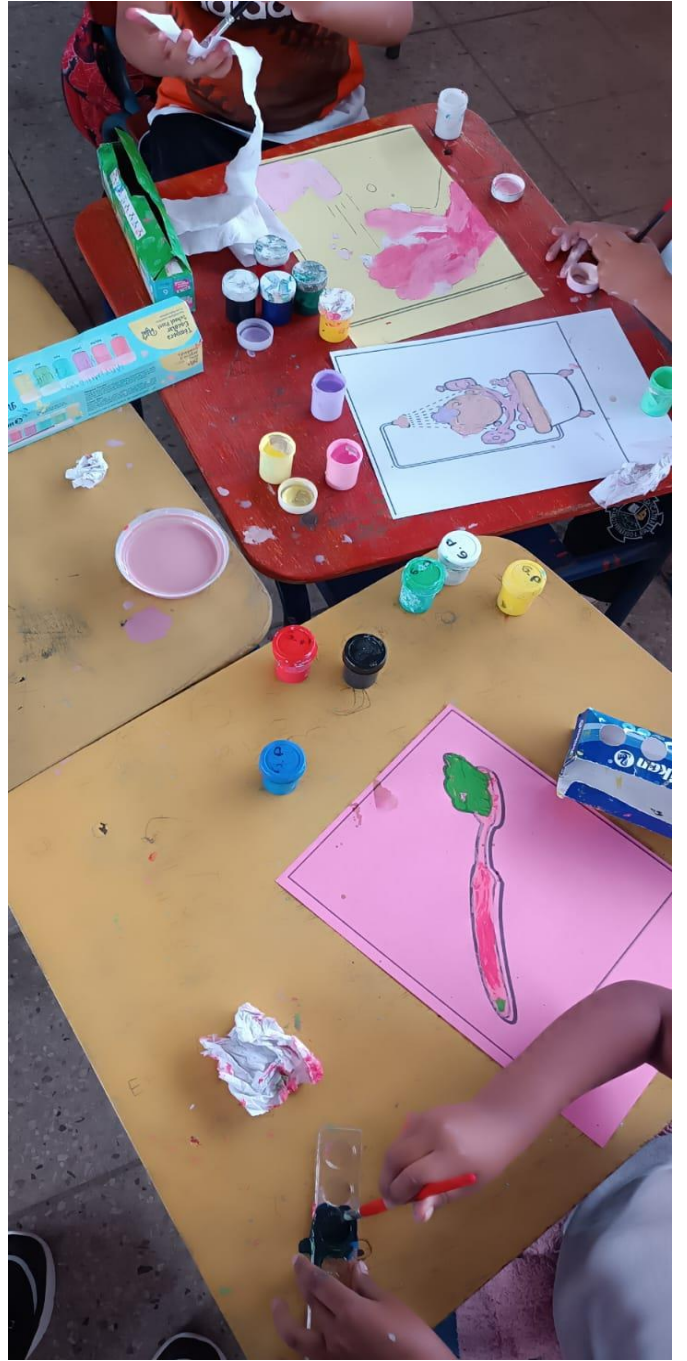
CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

Lista de cotejo para conocer desarrollo de la atención y concentración de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.

DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES			
INDICADORES	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Reconoce algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.			
Demuestra curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña			
Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.			
Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.			
Se Identifica como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.			
Practica hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente			
Practica con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara			
Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas.			
Practica las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios, entre otros, determinadas en el plan de contingencia institucional			
Practica normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato			

Anexo 3 Evidencia fotografía















INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: Diana Lilibeth Yanza Ramirez	Nivel: Egresada
Carrera: Tecnología Superior en Parvularia	Dirección: SAN MIGUEL DE LOS BANCOS
Correo electrónico: dlyanzar@itsjapon.edu.ec	TELÉFONO 0992978042

Fecha: 23-07-2022

DATOS DEL ASESOR:	
Nombre del ASESOR: Msg. Manuel Vera	
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
TEMA: JUEGOS AUDIOVISUALES COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. CARLOS ALOMOTO AYALA ", CANTÓN SAN MIGUEL DE LOS BANCOS, 2022	
V.I.: La variable Independiente de la Investigación identificada es: Juegos audio visuales	
V.D.: La variable Dependiente en la investigación es: Desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años	
OBJETIVO GENERAL	
Identificar los impactos que produce el uso de juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.	
OBJETIVO ESPECÍFICOS	
<ul style="list-style-type: none">- Indagar diversas teorías y modelos que se enfocan en los juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años- Realizar un diagnóstico situacional para la identificación del conocimiento de las educadoras sobre juegos audio visuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.- Diseñar una propuesta de guía didáctica conformada por los diversos juegos audiovisuales para el fortalecimiento de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos.	

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se va a realizar debido a que (Barros, 2015) ha señalado que es importante el uso de juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años por lo cual se va a aplicar al interior de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala" Cantón San Miguel de los Bancos a través de la aplicación de una propuesta de guía didáctica en los infantes.

La originalidad del presente tema se encuentra en la esencia misma del trabajo, su contenido, las investigaciones realizadas, su bibliografía, el campo en donde se está realizando la investigación y la propuesta de trabajo por medio de estrategias audiovisuales para las educadoras de la Unidad educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala" puedan mejorar su accionar al interior del ambiente escolar y los infantes logren un mejor nivel de desarrollo de la memoria.

Los beneficiarios de la presente investigación serán las educadoras de la Unidad educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala" ya que podrán mejorar su conocimiento sobre la aplicación de juegos audiovisuales y los niños de 4 a 5 años ya que van a mejorar el dominio de la memoria en el ambiente escolar, por lo cual se va a generar un mejor crecimiento, desarrollo de los infantes.

La novedad de la investigación se enfoca en que al interior de la Unidad educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala" no se ha tratado previamente el uso de juegos audiovisuales en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años, por lo cual se va a indagar, explorar el tema, para que se logre mejorar el nivel de atención y concentración de los infantes.

La realización de la investigación es factible gracias a que se puede acceder a fuentes informativas como internet, revistas, documentos informativos, textos necesarios para consultar, adicionalmente se cuenta con la aprobación del director de la institución, la apertura de las educadoras, padres de familia para que se pueda realizar una investigación de campo y la obtención de información que aporte a investigar la situación en el ambiente escolar.

BIBLIOGRAFÍA

Blanco Gil Roberto, (2010) Tecnología. Investigación, innovación y buenas prácticas, Ed. RAÒ, de IRIF, S.L.

Carrero Jacqueline, (2008), Medios audiovisuales, Ed., En concagua Libros

Forcada Melero Eduardo, (2011), Guía MIR: Las claves de la preparación, Ed. Díaz de Santos

González Andrés, (2006), La atención y sus alteraciones del cerebro a la conducta, Ed., UNAM

Sierras Gómez Milagros (2012), Diseño de medios y recursos didácticos. Ed., Innovación Y Cualificación, S.L.

Silberman Mel, (2008) Aprendizaje activo: 101 estrategias para enseñar cualquier materia, Ed., Pax México

Tauriñan, José (2010) Artes y educación: Fundamentos de Pedagogía mesoaxiológica, Ed. Netbiblo, España

Villarroel, C. (2011) Orientaciones Didácticas para el Trabajo Docente, Ed. Oseas Espín. L.

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: Msg. Manuel Vera

Firma Asesor:


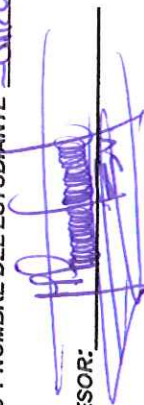

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'M. Vera', written over a horizontal line. The signature is stylized and includes some scribbles.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividad	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				FIRMA ESTUDIANTE				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
Indicaciones y revisión general del tema, cronograma.																									
Objetivos, Justificación, Hipótesis																									
Planteamiento del Problema, Metodología																									
Revisión de la literatura o fundamentos teóricos																									
Resultados (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis)																									
Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) I parte																									
Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) II parte																									
Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta																									
Conclusiones Recomendaciones																									
Revisión general para la aprobación del borrador final.																									

APELLIDOS Y NOMBRE DEL ESTUDIANTE Yanira Ramirez Niano Lilbeth FIRMA DEL ESTUDIANTE: 
 FIRMA ASESOR:  FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: 



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
INFORME DEL ASESOR

Fecha: 22-11-2022

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Manuel Vera	Programa Académico o Carrera: Parvularia
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
JUEGOS AUDIOVISUALES COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. CARLOS ALOMOTO AYALA ", CANTÓN SAN MIGUEL DE LOS BANCOS, 2022	
Se realizó la asesoría durante el semestre Sí (X) No ()	Cuántas sesiones de asesoría se realizaron: <u>10</u>
ACTIVIDADES REALIZADAS	
¿A cuál?, señala de que tipo:	Porcentaje de atención
Apoyo Académico	<u>100</u> %
Formación temprana en la investigación	<u>95</u> %
Asesoría en el trabajo practico	<u>100</u> %
Asesoría en el formato y trabajo escrito	<u>100</u> %
Acompañamiento	<u>100</u> %
Observaciones <u>Se debe realizar los aportes de autora a las citas de autor.</u>	

Certifico que el /la estudiante Yanza Ramirez Diana Lilibeth el trabajo escrito y practico en su asesoría con un puntaje de 9

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA



Santo Domingo, 06 de agosto del 2022
Of. No. 092-CA-ISTJ-STD-2022

Señor

Apunte Coro Ángel Mario

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. CARLOS ALOMOTO AYALA

En su Despacho. -

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo por parte de la Coordinación Académica del **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"** sede Santo Domingo, deseándole éxitos en sus labores diarias en beneficio de la comunidad educativa de nuestra ciudad. Nuestro sistema de educación promueve la preparación profesional en once carreras distintas: Tecnología superior en Administración de Empresas, Desarrollo de Software, Gastronomía, Estética Integral, Asistencia en educación Inclusiva, Mecánica Automotriz, Turismo, asistencia pedagógica, marketing, contabilidad y talento humano aquella que están enfocadas en el ámbito educativo en ciencias de la educación, administrativas, tecnológicas y de servicios, como parte de la política y normativa de proceso, ya que es principal en el desarrollo y aplicación de conocimientos.

Al cumplir, ya 21 años de Vida Institucional, en el cual hemos formado profesionales del más alto nivel educativo, que compiten con las nuevas tendencias laborales de nuestro país, y por qué no decirlo, a nivel internacional al servicio de la colectividad, es por ello que me dirijo a usted de la forma más cordial para solicitarle se autorice a la señorita **YANZA RAMÍREZ DIANA LILIBETH** con CI. **1725820599** egresada de la carrera de Parvularia, a que realice su Trabajo de Integración Curricular (Tesis) en este establecimiento previo a la obtención del título de Tecnóloga Superior en Parvularia, con el tema **LA JUEGOS AUDIOVISUALES COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. CARLOS ALOMOTO AYALA", CANTÓN SAN MIGUEL DE LOS BANCOS, 2022.** Por la favorable atención que da a la presente reitero mis agradecimientos, este particular comunico para los fines pertinentes a seguir.

Atentamente;



Firmado electrónicamente por:
**JOSE DANIEL
SHAURI ROMERO**

Lic. José Daniel Shauri Romero, MsC

COORDINADOR ACADÉMICO MODALIDA EN LÍNEA ISTJ

Email: jshauri@itsjapon.edu.ec; coor.academica.istjstd@gmail.com

Nº Celular: 0959239214





República
del Ecuador



UNIDAD EDUCATIVA
"DR. CARLOS FERNANDO ALOMOTO AYALA"
RECINTO GANADEROS ORENSES-SAN MIGUEL DE LOS BANCOS
Vía Los Bancos - Las Mercedes - Km 18

Teléfono: 2153191 Celular: 0998894745 Email: angel.apunte@educacion.gob.ec

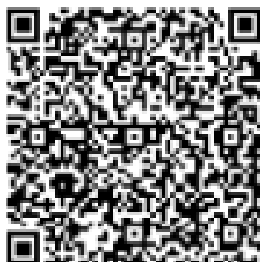
Recinto Ganaderos Orenses, 20 de octubre del 2022.

CERTIFICADO

Yo Ángel Mario Apunte Coro, con CI. 171538789-8, en calidad de Rector de la Unidad Educativa Dr. Carlos Fernando Alomoto Ayala, con AMIE: 17H02524, perteneciente a la Dirección Distrital de Educación 17D12 - Pedro Vicente Maldonado-Puerto Quito- San Miguel de los Bancos; autorizo a la Sra. Yanza Ramírez Diana Lilibeth, con CI 1725820599, aplique las actividades correspondientes, para su aprobación de la **PRÁCTICA PROFESIONAL**, durante el lapso de una semana desde el 07 al 11 de noviembre del año 2022, con los estudiantes del nivel Preparatoria.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente;



FIRMA ELECTRÓNICA
Ángel Mario Apunte Coro
RECTOR UNIDAD EDUCATIVA DR. CARLOS
ALOMOTO AYALA
ZONA 2 DISTRITO 17D12
Telf: 0998894745
angel.apunte@educacion.gob.ec
www.educacion.gob.ec



República
del Ecuador



UNIDAD EDUCATIVA
"DR. CARLOS FERNANDO ALOMOTO AYALA"
RECINTO GANADEROS ORENSES-SAN MIGUEL DE LOS BANCOS
Vía Los Bancos - Las Mercedes - Km 18

Teléfono: 2153191 Celular: 0998894745 Email: angel.apunte@educacion.gob.ec

Recinto Ganaderos Orenses, 03 de enero del 2023.

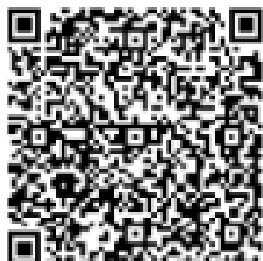
CERTIFICADO

Yo Ángel Mario Apunte Coro, con CI. 171538789-8, en calidad de Rector de la Unidad Educativa Dr. Carlos Fernando Alomoto Ayala, con AMIE: 17H02524, perteneciente a la Dirección Distrital de Educación 17D12 - Pedro Vicente Maldonado-Puerto Quito- San Miguel de los Bancos; certifico que la Sra. Yanza Ramírez Diana Lilibeth, con CI 1725820599 cumplió con la aplicación de la **PRÁCTICA PROFESIONAL**, durante el lapso de una semana desde el 07 al 11 de noviembre del año 2022, con los estudiantes del nivel Preparatoria; tiempo en el que aplico actividades interactivas multimedia.

En cuanto al desempeño de su práctica pre profesional, se puede mencionar que ha desarrollado todo lo encomendado con responsabilidad.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente;



FIRMA ELECTRÓNICA
Angel Mario Apunte Coro
RECTOR UNIDAD EDUCATIVA DR. CARLOS
ALOMOTO AYALA
ZONA 2 DISTRITO 17D12
Telf: 0998894745
angel.apunte@educacion.ec
www.educacion.gob.ec



INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha:14/12/2022_

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: Lcda. Iralda Liliana Acosta Ati. MCs	Carrera: Parvularia
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
"Juegos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "DR. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos, 2022"	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA OBJETIVOS INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA El marco teórico hace referencia al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.	Cumple (x) No cumple () Sugerencias <u>Corregir faltas ortográficas y semántica</u>
ANALISIS INICIAL Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN La propuesta se ajusta a la temática planteada	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
ANALISIS DE RESULTADOS Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso	Cumple (x) No cumple () Sugerencias

Certifico que el /la estudiante **Diana Lilibeth Yanza Ramírez** CUMPLE (x) o NO CUMPLE () el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de 9 puntos, que le permite presentarse a la defensa publica

FIRMA LECTOR: _____



Firmado electrónicamente por:
**IRALDA
LILIANA**



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 12 de diciembre del 2022

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: MSc. José David Rivera Muñoz	Carrera: PARVULARIA
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
Juegos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dr. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos, 2022	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA OBJETIVOS INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) ¿Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?	Cumple (X) No cumple () Sugerencias _Si cumple con las normas establecidas
MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA El marco teórico hace referencia al tema planteado, así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Si cumple con las normas establecidas
ANALISIS INICIAL Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Si cumple con las normas establecidas
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN La propuesta se ajusta a la temática planteada	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Si se ajusta a la temática planteada
ANALISIS DE RESULTADOS Existe una comparación del dato inicial con los resultados obtenidos	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Si cumple con las normas establecidas
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Si cumple con las normas establecidas

Certifico que el /la estudiante **Diana Lilibeth Yanza Ramírez**

CUMPLE (X) o NO CUMPLE () el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de 9, que le permite presentarse a la defensa pública.



Firmado electrónicamente por:
**JOSE DAVID
RIVERA**

FIRMA LECTOR: _____





APROBACIÓN DE LECTORES

Fecha: 12/12/2022

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: Diana Lilibeth Yanza Ramírez	Dirección Domicilio:
Carrera: Parvularia	San Miguel de los Bancos
Correo electrónico: dlyanzar@itsjapon.edu.ec	TELEFONO

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Msc. Manuel Vera	Carrera: Parvularia
TEMA	
Juegos audiovisuales como herramienta en el desarrollo de la memoria en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "DR. Carlos Alomoto Ayala ", Cantón San Miguel de los Bancos, 2022"	

APROBACION DE LECTORES	
NOMBRE DE LOS LECTORES	FIRMA DE APROBACIÓN
Mgs: ACOSTA ATI IRALDA LILIANA	 Firmado electrónicamente por: IRALDA LILIANA
Mgs: JOSE DAVID RIVERA MUÑOZ	 Firmado electrónicamente por: JOSE DAVID RIVERA
Mgs: MANUEL EFRAÍN VERA UTRERA	

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: _____