



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO EN LICENCIATURA EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL**

PROYECTO INTEGRADOR

**TEMA: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA EFECTIVIDAD
DE LA ENSEÑANZA EN EDUCANDOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2**

Autores:

Sra. Bustos Murillo Ingrid Katuska

Sr. Valero Nuñez Oscar Joel

Tutor: MAE. Vinueza Burgos Gladis del Consuelo

**Milagro, Marzo del 2022
ECUADOR**

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico primeramente a Dios por permitirme cumplir una de mis más soñadas metas, a mis amores que son mis hijos Lister, Luciano y Lisette León Bustos y mi compañero de vida ellos han sido mi mayor motivación para yo poder culminar mi carrera profesional.

El agradecimiento a mis compañeros en especial a los que siempre estuvieron dando ese empujón Leiddy, Belén, Mirian, y Marjorie en especial al sr. Oscar Valero Núñez por brindarme esa amistad y confianza en poder ser su compañera de tesis.

Finalmente agradezco a todas las personas, que de una u otra manera han contribuido para lograr terminar esta tesis de la mejor forma con mucha responsabilidad y dedicación.

Ingrid

En primer lugar, debo agradecer a Dios por sus bendiciones, por permitirme terminar mi carrera, darme fuerza y sabiduría.

A mis padres por el apoyo que siempre me han brindado, a mis hermanos: Andrea, Iván y Tomas. A mis primas Erika y Angie las cuales siempre han sido participes de este largo y duro proceso, a mi esposa Yanela que siempre ha estado allí apoyándome y ayudándome en lo que más ha podido con amor y dedicación.

A mis amigos: Cynthia, Belén, Alex, Betsy, Jessica y Miriam, por ser parte de mi vida y en un futuro colegas, pero sobre todo a Leiddy, por su ayuda a cerrar esta tan anhelada meta, por siempre estar ahí recordándome cuando algo se me escapaba de las manos, a Ingrid por elegirme como su compañero de tesis por brindarme esa amistad y confianza que esta conlleva. Al Sr. José Huacón por siempre apoyarme con los permisos respectivos del trabajo, los cuales me servían para dirigirme a la universidad a recibir clases, y finalmente agradezco a todas esas personas que estuvieron presentes en todo este tiempo para lograr mi objetivo, infinitas gracias a todos.

Oscar,

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento eterno a la universidad “UNEMI” por la apertura y brindarnos la oportunidad de terminar nuestra tan soñada carrera.

Gracias por enseñarnos a proyectar nuestras metas con mucho esfuerzo, sacrificio, dedicación, alegrías y tristezas.

Agradecemos a los docentes de la carrera por compartir sus conocimientos con nosotros, por su vocación y dedicación que a su vez será la realización de nuestras vidas como profesionales y por tanto tendremos un mejor futuro.

Eternamente agradecidos

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR.....	¡Error! Marcador no definido.
DERECHOS DE AUTOR.....	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE GENERAL.....	iv
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
CAPÍTULO 1	3
1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2 Formulación del problema.....	4
1.2. Objetivos	5
1.3. Justificación	5
1.4. Marco Teórico	7
CAPÍTULO 2	18
2. METODOLOGÍA	18
2.2 Población y Muestra.	19
2.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de información	20
CAPÍTULO 3.....	21
3. RESULTADOS (ANÁLISIS).....	21
3.1 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN.....	21
Guía de entrevista para evaluar uso de herramientas virtuales para la	27
enseñanza desde la experiencia de las docentes de Educación Inicial	27
profesora Diana Gonzabay	27
CONCLUSIONES	29
RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
ANEXOS.....	37
Anexo # 1	37
Anexo # 2	39
Anexo # 3	41

Título de Trabajo Integración Curricular: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA EFECTIVIDAD DE LA ENSEÑANZA EN EDUCANDOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito la efectividad de las Herramientas digitales en los procesos de enseñanza de los educandos de inicial 2, de la Escuela Carlos Julio Arosemena Tola, para lo cual, se realizó un estudio con enfoque mixto y un alcance descriptivo, con la finalidad de caracterizar los aspectos de las variables involucradas. Así pues, esta investigación se apoyó con la técnica de la encuesta, misma que se aplicó a padres de familia y una entrevista de 12 preguntas a la docente de inicial 2, y en el análisis documental, mismas que sirvieron para corroborar la idea a defender, cabe enfatizar que, para el análisis de los resultados se utilizó el Google formulario y además el excel, lo que permitió establecer la efectividad de las herramientas digitales, así mismo ello permitió elaborar las conclusiones y recomendaciones del mismos, entre algunos de los resultados significativos de dicho estudio tenemos que los padres de familias creen que en un 75% los aprendizajes fueron adquiridos por los educandos, un 45% utilizan la herramienta digital WhatsApp, un 38% consideran que la plataforma digital más utilizada fue el Microsoft Teams; un 38 % consideran que la enseñanza impartida por el docente fue “buena”; y en cuanto a la efectividad de la enseñanza consideran en 90 % como “efectiva”.

Palabras clave: Herramientas digitales, efectividad, enseñanza, era digital.

Título de Trabajo Integración Curricular: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA EFECTIVIDAD DE LA ENSEÑANZA EN EDUCANDOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2

ABSTRACT

The purpose of this study was the effectiveness of digital tools in the teaching processes of initial 2 students at the Carlos Julio Arosemena Tola School. For which, a study with a mixed approach and a descriptive scope was carried out, in order to characterize the aspects of the variables involved. Thus, this research was supported by the survey technique, which was applied to parents and an interview of 12 questions to the teacher of initial 2, and in the documentary analysis, which served to corroborate the idea to defend. , it should be emphasized that, for the analysis of the results, the Google form and also the excel were used, which allowed to establish the effectiveness of the digital tools, likewise it allowed to elaborate the conclusions and recommendations of the same, among some of the significant results. From this study we find that the parents believe that 75% of the learning was acquired by the students, 45% use the WhatsApp digital tool, 38% consider that the most used digital platform was Microsoft Team; 38% consider that the teaching given by the teacher was "good"; and in terms of the effectiveness of teaching, they consider 90% as "effective".

Keywords: Digital tools, effectiveness, teaching, digital age.

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

La investigación aborda la incidencia de las herramientas digitales en la efectividad de la enseñanza, logrados en el aprendizaje de los estudiantes de Inicial 2 de la escuela Carlos Julio Arosemena Tola, del presente año lectivo, con el propósito de conocer con exactitud si el proceso educativo por medio de la virtualidad ha sido beneficioso para los estudiantes, como perciben este proceso los padres de familia, que dificultades tuvieron que atravesar tanto los docentes como los representantes de los estudiantes.

Por lo que la investigación toma como base la percepción del padre de familia y de los docentes para poder contrastar sus opiniones de forma que se puedan relacionar, estableciéndose las debidas conclusiones de la investigación.

El primer capítulo está compuesto de manera descriptiva todo lo referente a la problematización, formulación, objetivos, justificación, marco teórico, operacionalización de las variables objeto de estudio.

En el segundo capítulo, se establece las metodologías de la investigación, el tipo de investigación, métodos, técnicas e instrumentos; además de la población y la muestra.

En el tercer capítulo se establece los resultados producto de la aplicación de los instrumentos de recolección de información, las debidas conclusiones y recomendaciones a las que se llega luego de haber tabulado e interpretado dichos resultados.

1.1. Planteamiento del problema

Uno de los retos de la educación es buscar mayor participación de los estudiantes en el proceso educativo, de modo que las Tics se conviertan en esas herramientas digitales imprescindibles, como lo establece la UNESCO (2016) quién avizora que emergerán nuevos entorno virtuales de aprendizajes, además para Quesada, (2014) ello significa la

creación de servicios de educación a distancia y disponer de tecnologías que no solo reduzcan los límites del tiempo y el espacio, sino que también establezcan sistemas de enseñanza con calidad, favoreciendo un mayor acceso a la escolaridad y la democratización del aprendizajes.

Cómo consecuencia de la pandemia por COVID19 durante el 2020, el internet se convirtió en un servicio necesario para el trabajo, los estudios y la salud, ya que la mayor parte de las actividades presenciales se convirtieron en virtuales, sin embargo en los hogares ecuatorianos, tienen una penetración de internet en el área rural del 16,6%, mientras que en la zona urbana del 46,1% según datos proporcionado por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), esta desigualdad digital se ha sentido más debido a que las bajas velocidades de conexión aumentan las condiciones de exclusión.

Ante esta realidad el rol del docente es muy importante, puesto que se convierte es un agente de cambio, en la articulación e integración de los miembros de la familia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, e incluso esto ha llevado a que el docente se capacite en el manejo de herramientas digitales que ayuden o faciliten el aprendizaje de los estudiantes de inicial; así que no solo se requiere del conocimiento o la habilidad, se requiere además de la ayuda del padre o representante del estudiante, porque la resolución de actividades en la que se involucra la tecnología.

Se hace necesario entonces la creación de un material que sirva de ilustración, manejo y utilidad, sobre las diferentes herramientas digitales que se puedan utilizar para la enseñanza-aprendizaje en estudiantes de nivel inicial II, que sirva de fuente de consulta, de ayuda para la elaboración y cumplimiento de actividades escolares.

1.2 Formulación del problema

¿Qué herramientas digitales son las necesarias para promover la efectividad de la enseñanza en educandos de educación inicial 2?

1.2.1 Sistematización del problema

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el diseño del espacio virtual de Herramientas Digitales?
- ¿Qué recursos educativos digitales conformarán el espacio virtual de herramientas digitales de acceso libre?
- ¿Cómo se debe organizar o estructurar el espacio virtual de las herramientas digitales?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Establecer el uso de las herramientas digitales que los docentes aplican e inciden en el desarrollo de competencias en la enseñanza en educandos de educación inicial 2, mediante un estudio investigativo.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Identificar los fundamentos teóricos que sustentan el diseño del espacio virtual de Herramientas Digitales.
- Seleccionar los recursos educativos digitales que conformarán el espacio virtual de herramientas digitales de acceso libre.
- Organizar o estructurar el espacio virtual de las Herramientas digitales.

1.3. Justificación

Los cambios en las estrategias y herramientas para la enseñanza, los docentes en el proceso de educación se han visto en la necesidad de acceder al uso y manejo de nuevas herramientas digitales, convirtiéndose en instrumentos imprescindibles, así las TIC se han convertido en el mejor asociado para beneficiar el desarrollo de espacios y competencias de la educación inicial.

El propósito de este proyecto integrador de pregrado es la propuesta de organizar un banco de herramienta digitales, que le brindará al docente instrumentos de diferentes formatos

que podrá utilizar como recursos en sus clases. Algunos de estos recursos vienen acompañados de propuestas de actividades que le darán al docente una luz acerca de cómo aprovecharlos, de la mejor manera, para junto a sus estudiantes alcanzar los aprendizajes requeridos.

También servirá de guía para proporcionar al docente cómo usar las TIC a su favor y en pro del proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes, para crear ambientes donde se compartan las experiencias entre pares sobre el uso de las tecnologías y generar así un aprendizaje significativo.

Además mediante el uso eficiente de tales herramientas digitales se potenciarán las relaciones docente-estudiante, tornándose en un espacio de consulta, intercambio y cooperación; los docentes se convierten en guías y orientadores de ese proceso y los estudiantes en sujetos más adaptables y flexibles a la hora de resolver los problemas de aprendizaje, de modo que el sistema de evaluación tradicional deberá adecuarse a las nuevas tendencias sin perder su importancia para medir el aprendizaje de los educandos.

Este estudio resulta actual y pertinente en tanto existen muy pocas investigaciones relacionadas con las actitudes que asumen los docentes ante la utilización de la educación virtual como instrumento de apoyo al desarrollo de la clase presencial; por otro lado las ventajas, desventajas y limitaciones de la aplicación de las diferentes herramientas digitales, y no solo para la preparación de los docentes sino para conseguir la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje significativo y colaborativo, de modo que continúen superándose las tendencias de la enseñanza tradicionalista que poco ayudan al estudiante a resolver problemas cotidianos en el ámbito escolar y personal.

1.3.1 Delimitación o alcance de la investigación

Campo	Educación
Área Específica	Educación Inicial
Tiempo	6 meses
Lugar	Escuela Carlos Julio Arosemena Tola
Tipo de investigación	Descriptiva y de campo.
Período de la investigación	2022
Grupo de personas	Padres de familia, docentes, directivos y niños de 4 a 5 años.

1.3.2 Idea a defender

El uso de las herramientas digitales que los docentes aplican incide de manera positiva y efectiva en el desarrollo de competencias en la enseñanza en educandos de educación inicial 2.

1.4. Marco Teórico

1.4.1 Antecedentes situacionales

Algunos de los desafíos de la educación en el mundo, a raíz de la pandemia por Covid 19 fue la del uso de las herramientas digitales para favorecer la construcción del conocimiento, al igual que el desarrollo de competencias digitales, por lo que la Unesco (2017), enfatiza los beneficios que brinda las herramientas en el campo pedagógico, destacando los siguientes aspectos: alfabetización tecnológica, aprovechamiento adecuado de la tecnología, desarrollo del pensamiento crítico y creatividad.

Incorporando a lo anterior, el MINEDUC, durante el periodo comprendido entre 2017-2021, declara la necesidad de adaptar los recursos educativos digitales en las diferentes áreas del conocimiento, enunciando que:

Para acceder a la sociedad del conocimiento empleando las tecnologías de la información y comunicación, es necesario impulsar prácticas pedagógicas con un enfoque digital, de tal forma que se innoven las prácticas de enseñanza y procesos de aprendizaje, para fortalecer el desarrollo y potenciar habilidades de los estudiantes y docentes (MINEDUC, 2017, p.25).

Por lo que el uso de las herramientas digitales en el proceso educativo, se han convertido en los entornos personales de aprendizajes en los que cada estudiante requiere para adquirir los conocimientos en cada una de las respectivas asignaturas de los distintos niveles educativos.

De modo que, en este nuevo escenario o ambiente de aprendizaje virtual, el rol del docente cambia de ser un simple trasmisor del conocimiento a un mediador de los aprendizajes que

se apoya en herramientas digitales para el logro de los aprendizajes significativos, dinámico e interactivo (Silva, 2018).

En este contexto, la acción pedagógica del docente, desde este nuevo entorno de aprendizaje de la virtualidad, donde las herramientas digitales son importantes para la efectividad de la enseñanza en educandos de educación inicial 2.

1.4.2 Antecedentes referenciales

1.- Tema: Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial 2018

Autor: Brenda Carolina Zevallos Saavedra

Universidad: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle.

Resumen: Las Tecnologías de comunicación han existido desde hace miles de años y han evolucionado junto con el hombre, están presentes en nuestras actividades, ya sea desde un teléfono celular hasta una computadora. En el año 1995 la era digital junto con la Internet llegan, pero es en el año 2000 donde la era de la interactividad que consiste en el intercambio de información entre el usuario y el ordenador y entre dos personas distanciadas da comienzo. Para entenderlo mejor y sintetizando lo que muchos autores explican, podemos decir que las Tecnologías de información y comunicación son herramientas, medios que nos ayudan en la transmisión y recepción de diferentes tipos de información como es el caso de textos, videos, imágenes, animaciones, etc. y gracias a sus características de interactividad, digitalización, diversidad, entre otros podemos recoger, analizar y modificar cualquier tipo de texto, logrando ampliar un mundo de oportunidades para aprovechar todos sus beneficios.

2.- Tema: Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes de séptimo de básica b de la unidad educativa Santo Domingo de Guzmán, año lectivo 2020—2021

Autor (eres): Deisy Karina Padilla Tacuarí, Edgar Efraín Loyola Illescas

Universidad: Politécnica Salesiana de Cuenca

Resumen: El presente estudio refleja los efectos de la aplicación de herramientas digitales educativas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Séptimo Año de Educación

Básica, paralelo B, en el área de Ciencias Naturales de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán. Para lo cual, se realizó un estudio con enfoque mixto y un alcance descriptivo, con la finalidad de caracterizar los aspectos de las variables involucradas. Así pues, esta investigación se apoyó con la técnica de la encuesta, misma que se aplicó a docentes, padres de familia y coordinadora de la básica media; y en el análisis documental, el cual corroboró que la variación en las calificaciones cuantitativas y cualitativas de las actividades de aprendizaje antes y después de la experiencia innovadora fue positiva. Cabe enfatizar que, para el análisis de los resultados se utilizó el Programa SPSS, mismo que posibilitó concluir que la aplicación pedagógica de herramientas digitales educativas contribuyó a mejorar el aprendizaje en dicha área, al desarrollo de competencias digitales, en un entorno dinámico, participativo mediado por las herramientas tecnológicas basadas en la Web 2.0., imprescindibles para afrontar los retos de la era digital.

Palabras claves: Herramientas digitales, aprendizaje, Ciencias Naturales, era digital.

3.- Tema: Análisis de las herramientas digitales y el desarrollo del lenguaje de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal “Dr. Carlos Cadena”

Autor (es): Lala Pinto, Mishell Estefanía y Loachamin Llumiquinga, Carla Lizeth

Universidad: ESPE

Resumen: El lenguaje es una capacidad importante del ser humano permite comunicar y expresar sentimientos, emociones y gustos con otras personas, el lenguaje en la educación preescolar es importante porque es la capacidad que permite a los niños avanzar en el aprendizaje, y a partir de las primeras interacciones sociales y palabras, desarrolla de forma global las capacidades de dependencia, lingüísticas y de comunicación con las personas de su entorno. En el presente proyecto de tesis se aborda el análisis de las herramientas digitales y el desarrollo del lenguaje de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica es un tema de gran relevancia, puesto que el lenguaje en preescolar es un factor esencial y significativo, permite al infante adquirir conocimientos adecuados para sus posteriores niveles, que se desarrolle socialmente con otras personas. Descubren los periodos de adquisición, desarrollo y evolución del lenguaje en los niños, por lo tanto, el potenciar el lenguaje oral a través de las herramientas digitales el infante logrará tener un aprendizaje significativo y alcanzar las destrezas que debe adquirir a su edad. Dentro de la investigación se utilizó como instrumentos una encuesta a las docentes y el test Plon-R 5

años para medir el lenguaje oral de los niño/as. La implementación de las herramientas digitales en las actividades escolares de los niños, permiten que las clases sean dinámicas y creativas, haciendo así que el niño se motive y muestre interés por aprender. Finalmente se elabora un cuadro el cual tiene por objetivo brindar a las docentes herramientas digitales que pueden utilizar en las planificaciones para desarrollar las clases, las cuales ayuden en el proceso de enseñanza- aprendizaje y el desarrollo del lenguaje oral de los niños.

Palabras clave: herramientas digitales, lenguaje oral, enseñanza-aprendizaje.

1.4.3 Fundamentación científica

Fundamentación Filosófica

A partir del 2016 la UNESCO avizora que emergerán nuevos entornos pedagógicos; por lo tanto, las nuevas tendencias en educación buscan mayor participación del educando en el proceso educativo, y tienen mayor importancia a raíz de la pandemia por COVID 19, el uso de las herramientas digitales o entornos virtuales de aprendizajes.

Ello supone crear servicios de educación a distancia y disponer de tecnologías que no solo reduzcan los límites del tiempo y el espacio, sino que también establezcan sistemas de enseñanza con calidad, favoreciendo un mayor acceso a la escolaridad y la democratización del aprendizaje (Quesada, 2014).

Teorías de aprendizaje y utilización de tecnología en el hecho educativo

Lograr que la educación y tecnología se mezclen ha hecho de los estudiantes seres humanos autónomos y autodidactas como parte importante de los desafíos de la era digital por lo que, al respecto, Silva (2018) manifiesta que las nuevas forma de aprender en el contexto digital se armonizan en los enfoques teóricos: constructivista, construccionista y conectivista, para adaptar el aprendizaje a la era digital.

Al respecto, (Siemens, 2004, p. 4) describe que: “La inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital” por lo que, dichas teorías mencionadas

anteriormente, el docente desempeña un rol de facilitador y mediador que adapta el aprendizaje a los intereses de los estudiantes de esta era digital.

Conectivismo

Este enfoque teórico se fundamenta en cuanto a que el estudiante enriquece su aprendizaje mediante la navegación por la interfaz, actividades colaborativas, y mediante la creación y difusión de información, enlazando al estudiante con su entorno.

En relación a ello, los autores (Cabrera et al., 2019, p. 123) mencionan que “el aprendizaje sería el proceso de formación de redes a través de conexiones entre distintos nodos, y el conocimiento residiría en dichas redes”. Lo que quiere decir que el Conectivismo presenta una reorganización del proceso de enseñanza-aprendizaje, en la cual el estudiante adapta su desarrollo cognitivo a la red de situaciones de aprendizaje en las que se implican a la tecnología.

Fundamentación Pedagógica

Importancia de las Herramientas Digitales en la Innovación Educativa

A los educandos de este siglo 21 se los conoce comúnmente como los “nativos digitales”, ello supone un gran desafío a la labor docente, ya que se impone una metodología de aprendizaje, más activa, colaborativa, autónoma, y en la generación de nuevos conocimientos.

Por tanto, las herramientas tecnológicas hacen posible el diseño y desarrollo de nuevos tipos de actividades, haciendo a los estudiantes más participativos, y por lo tanto una clase más interactiva; debido a que las metodologías de enseñanza y aprendizaje mediadas por el empleo de las herramientas tecnológicas posibilitan el diseño y desarrollo de nuevas actividades, las que no son improvisadas en el aula, sino más bien el docente las prepara con antelación.

Para ello debe existir una planificación previa para aprovechar las potencialidades que estos recursos nos brindan, para garantizar su uso se debe tener en cuenta lo siguiente:

- El aprendizaje significativo debe ser la base de la enseñanza.
- Enseñar a los niños y niñas un uso correspondiente y adecuado de estas herramientas.

- Uso didáctico de los recursos tecnológicos.

Por lo tanto, las herramientas digitales se constituyen en un elemento poderoso para la enseñanza de los infantes como lo menciona Gettinger, (1984) “el valor de estas tecnologías radica en que su potencial es tan ilimitado como la imaginación de los niños”

Además, dichas herramientas son perfectas para generar ambientes lúdicos que desarrollen la creatividad y permitan el levantamiento de procesos de aprendizajes favorables para que los infantes realicen actividades dirigidas a la búsqueda de información como de la experimentación.

Romero y Román (2009) señalan que, en educación inicial, las herramientas digitales tienen por finalidad:

- Estimular la creatividad.
- Incentivar a la curiosidad y espíritu de investigación.
- Motivar la manipulación y experimentación.
- Respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño.
- Trabajar en forma grupal y favorecer la socialización.

Las herramientas digitales favorecen el aprendizaje colaborativo

Por otra parte, según Mercado, R. (2015), el potencial de las herramientas digitales, abren una amplia gama de posibilidades para el aprendizaje colaborativo y esencialmente las plataformas e-learning establecen un ejemplo de cómo ciertas actividades escolares ayudan en la construcción del conocimiento entre otras, pues esta modalidad virtual, se asienta en el uso de métodos y técnicas de enseñanza que “promueven el diálogo, el intercambio de ideas y de información, de argumentos, de explicaciones y de confrontación de puntos de vista que permiten la negociación de significados, tales como el aprendizaje basado en problemas, en proyectos y en casos” (p. 103).

Se habla también del aprendizaje significativo a partir del uso de las plataformas e-learning, sin embargo, existen algunas situaciones que aún no se han logrado en su totalidad desterrar, dichas limitaciones del desarrollo de esta alternativa educativa se deben a que el aprendizaje semipresencial demanda del cambio de rol de los participantes, especialmente de los docentes (Pérez & Saker, 2014).

Rol del docente en la era digital

En la actualidad por situaciones de pandemia la educación en el mundo está inmersa en la conectividad, lo que implica nuevos desafíos en cuanto a la función docente, lo que requieren una fusión entre la tecnología y la pedagogía para guiar a los educandos hacia el logro de sus aprendizajes; Viñals y Cuenca (2016) manifiestan “que la forma de aprender y enseñar en la era digital ha cambiado, el educador asume el rol de organizador, creador, guía y facilitador, que establece una comunicación horizontal y contribuye al desarrollo de competencias digitales en los estudiantes, mediante el adecuado uso de la tecnología.”

Herramientas digitales para estimular el lenguaje

Existen algunas herramientas digitales propicias para el uso de infantes entre las edades de 4 a 5 años, es necesario mencionar que algunas son páginas web, plataformas educativas y aplicaciones móviles, etc.

Aitanatp: es una página web que cuenta con recursos educativos, actividades y aplicación en donde permite realizar repasos de la lectoescritura. También cuenta con ejercicios en donde permite reconocer las letras y emplearlas de una forma correcta.

Árbol ABC: Es una plataforma web para aprender jugando, ya que el juego es una estrategia efectiva para el aprendizaje de los niños, cuenta con juegos para el desarrollo del lenguaje como por ejemplo el abecedario que le permite identificar las letras. Cuenta con diferentes juegos para las edades desde los 3 a 10 años. (Rainbow Tree Inc, 2020)

CRISTIC: es un portal educativo en donde se encuentran juegos online que han sido aprobados y validados y que son fundamentales para los niños y niñas de la educación

inicial y primaria, para que de una forma divertida desarrollen habilidades en: español, matemáticas, ciencias y muchos temas que contiene el currículum. (Carbonell, 2014)

Educar: es un portal educativo que se encuentra dividido por niveles: educación inicial, primaria y secundaria, cuenta con videos, audios y recursos interactivos que permite tanto a las docentes como los niños conocer diversas temáticas, como por ejemplo, el desarrollo del lenguaje cuenta con juegos, lecturas para que así los niños vayan mejorando con el lenguaje.

Juegos Arcoíris: Página web que crea contenidos educativos para los infantes, que ayudan de manera divertida aprender nuevos conocimientos. En el apartado de juegos en la opción “Letras”, se encuentra actividades para que los niños puedan trabajar en diferentes temáticas como, por ejemplo: usar las consonantes y las vocales, de tal manera puedan completar los distintos juegos que permite el desarrollo del lenguaje. CREADO 2007.

Jugando aprendo: Plataforma web, la cual cuenta con una variedad de cuentos, material pedagógico y juegos didácticos los cuales tienen como objetivo desarrollar las inteligencias múltiples de Gardner, y principalmente el lenguaje en los niños. (Educación Creativa, S. A, 2017).

Leo con Grin: es una aplicación para celulares que se puede descargar en GOOGLE PLAY , esta aplicación permite que los niños aprendan a leer ya que es una habilidad más importante en los años de preescolar , conocer y reconocer las vocales, abecedario , las palabras entre otros. (Educaplanet S.L., 2020)

Mundo Primario: es un portal educativo online, que está dirigido a estudiantes de primaria. En esta página web se encuentran ejercicios como: gramática, vocabulario, ortografía o comprensión lectora para que los más pequeños afiancen lo que ya saben y practiquen la lectoescritura. (GESFOMEDIA, 2013)

Pipo club: es una plataforma web que contiene juegos educativos, al dar clic en lenguaje, se encuentra cuentos, juegos como por ejemplos aprendo a leer en donde permite el desarrollo del lenguaje en los niños.

Sesame Street: Es una plataforma web que nació a raíz de la pandemia del COVID, para ayudar a desarrollar los conocimientos de los niños en donde se encuentran juegos

educativos los cuales permiten el desarrollo de la creatividad, lenguaje, a relacionar objetos con las palabras, mediante el conocimiento de fonemas, abecedario y entre otros. (Sesame Workshop, 2013).

1.4.4 Fundamentación Legal

1.4.5 Constitución de la República

Título III. De los derechos, Garantías y Deberes. Capítulo 3. De los Derechos Políticos

“**Art. 26.** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.” (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título I. De los Principios Generales, Capítulo Único del Ámbito, Principios y Fines

“**Art. 1. Ámbito.** La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.” (Ley Orgánica de la Educación Intercultural, 2011)

Plan Decenal de Educación del Ecuador.

La política 1 del Plan Decenal de Educación del Ecuador es: Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años de edad (Plan Decenal de Educación del Ecuador, 2006).

Porque en los primeros años de vida de un infante es el momento más preciso para ofrecer una educación de calidad ya que en esta etapa se desarrolla los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social de identidad.

1.4.6 Marco conceptual

Herramienta digital: son paquetes informáticos que están en las computadoras, o en dispositivos electrónicos como celulares y tabletas, entre otros.

Entornos virtuales de aprendizaje: es el espacio que se crea en Internet para propiciar el intercambio de conocimientos entre instituciones educativas y estudiantes, a partir de plataformas que favorecen las interacciones entre estos usuarios para realizar un proceso de aprendizaje.

Entornos personales de aprendizaje: es el conjunto de recursos, herramientas y personas con las que aprendemos, intercambiamos y compartimos información y experiencias.

Aplicaciones digitales educativas: Una app educativa es un programa multimedia, ideado para ser usado a través de dispositivos electrónicos y usado como una herramienta de mobile learning.

Portales web de aprendizajes: son espacios Web que ofrecen múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa (profesores, alumnos, gestores de centros y familias), tales como información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, entretenimiento.

1.4.7 Operacionalización de las variables

Variable Independiente

Herramienta digital

Variables Dependiente

Efectividad de la enseñanza

VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Independiente Herramienta digital	Son paquetes informáticos que están en las computadoras, o en dispositivos electrónicos como celulares y tabletas, entre otros.	Páginas web Plataformas educativas Aplicaciones móviles	El manejo de herramientas digitales. Frecuencia del uso de plataformas virtuales en el aula. Plataformas virtuales que utiliza. Utiliza App gratuitas en la clase.	TÉCNICA Encuesta Entrevista INSTRUMENTO Cuestionario Guía de observación
Dependiente Efectividad de la enseñanza	Es la habilidad del maestro en ayudar a los estudiantes a desarrollarse escolarmente.	Aprendizaje autónomo Aprendizaje cooperativo Aprendizaje virtual	Juegos educativos que aplica, para enseñar. Herramienta digital que usa para fomentar el aprendizaje colaborativo.	TÉCNICA Entrevista Entrevista INSTRUMENTO Cuestionario Guía de observación

Fuente: elaborado por las autoras.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

2.1 Tipo de Diseño de Investigación y su Perspectiva General.

Tiene un enfoque cuali-cuantitativo, porque trata de describir y explicar estrategias pedagógicas en torno a la lectoescritura, desde una perspectiva democrática del lenguaje, con base en el seguimiento de procesos de aprendizaje en los niños de inicial 2.

Además, es de tipo descriptivo y explicativo busca detallar las estrategias que logran el aprendizaje de la lectoescritura en niños de etapa inicial.

Se la denomina documental se entiende como el proceso de recolección de información proveniente de documentos, investigaciones, reflexiones teóricas como base del objeto de investigación (Morales, 2003).

Por el Territorio.

Bibliográfica.

Para enriquecer y sustentar el presente trabajo, se hará uso de información documentada de artículos de revistas científicas, libros, informes, documentos web y demás recursos que traten acerca de pedagogía, educación, psicología y temas referentes al objeto de estudio.

De campo.

Porque se debe recopilar información de los involucrados en el proceso investigativo, en el mismo lugar donde se produce el fenómeno objeto de estudio, mediante el uso de la observación directa y de los instrumentos investigativos que ello implica.

Por los Objetivos.

Aplicada.

Ser parte de los objetivos generales y específicos a un inicio planteado.

Por la Naturaleza.

Descriptiva.

La investigación describe de forma detallada los sucesos o fenómenos que dan lugar a la causa y efecto relacionados a la incidencia de las herramientas digitales en la efectividad de la enseñanza en educandos de inicial 2.

De Acción.

En el desarrollo del presente trabajo será necesaria la realización de acciones o actividades relacionadas al proceso de investigación.

Explicativa.

En el proceso de la investigación se hace necesario explicar algunas etapas inherentes al proceso, de modo que todo responde a un orden y a un tiempo establecido para llevar a cabo dichas actividades.

Por la factibilidad.

La investigación es factible de realizar

El proyecto investigativo es viable de ser realizado en el tiempo estimado y el lugar considerado.

2.2 Población y Muestra.

Finita.

En la actualidad, la escuela funciona con 800 estudiantes, distribuidos desde inicial a séptimo grado de educación general básica, existen 14 docentes y en inicial se encuentran 21 estudiantes.

Delimitación de la Población.

Para el presente trabajo se contará con los alumnos de Inicial que son en total 21.

Tipo de Muestra.

No probabilística.

Porque la muestra seleccionada debe cumplir la condición de que los estudiantes, sean de nivel inicial, entre las edades de 4 a 5 años.

Tamaño de la Muestra.

La muestra está comprendida por 21 alumnos, y 21 representantes de dichos estudiantes a los cuales se les aplicará una ficha de observación y una encuesta respectivamente.

2.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de información

Técnicas

Observación

Es una herramienta orientada a evaluar un fenómeno o hecho investigativo, un individuo o un grupo de personas. Implican una manera de acercarse a la realidad del sujeto para conocerla. Generalmente se estudian conductas y comportamientos observables de los niños de 4 a 5 años de nivel inicial 2.

Encuesta

La encuesta es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador recopila datos mediante el cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información, para luego ser presentada a manera de gráficos o tablas.

Entrevista

La entrevista es un dialogo o intercambio de ideas u opiniones; generalmente realizada a un experto en el tema de investigación, su finalidad es recolectar determinada información precisa.

Instrumentos

TECNICAS	INSTRUMENTOS	SUJETOS
Encuesta	Preguntas en escala de Likert	Padres o representantes
Entrevista	Cuestionario	1 experto

Procesamiento de la información

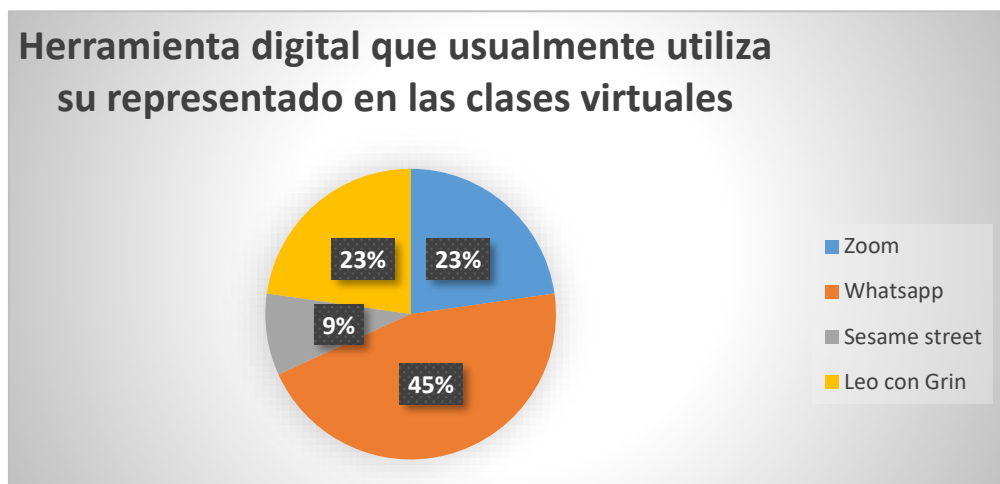
Luego de la aplicación de los instrumentos respectivos se procederá a tabular los datos, utilizando la herramienta de Excel, la cual nos permitirá elaborar las tablas y los gráficos respectivos, los mismos que serán analizados en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS (ANÁLISIS)

3.1 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A PADRES DE FAMILIA

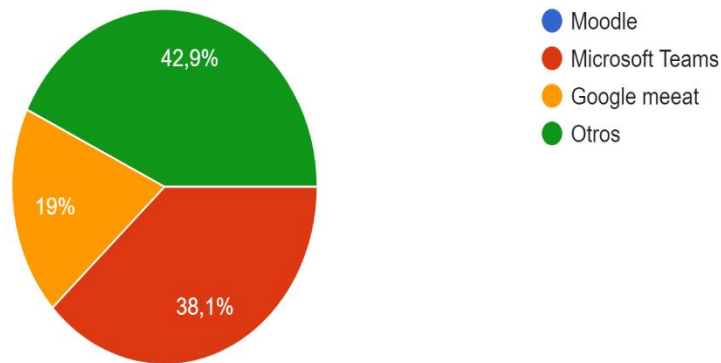
1.- ¿Qué herramienta digital usualmente utiliza su representado en las clases virtuales?



Análisis: un 45% de los encuestados mencionaron que la herramienta digital que frecuentemente usan sus hijos para las clases virtuales es el Whatsapp, seguido de un 23% del zoom y también un 23% de la aplicación Leo con Grin, y en un 9% el portal virtual Sesame Street.

2.- ¿Cuál de las siguientes plataformas virtuales, utiliza su representado para recibir sus clases?

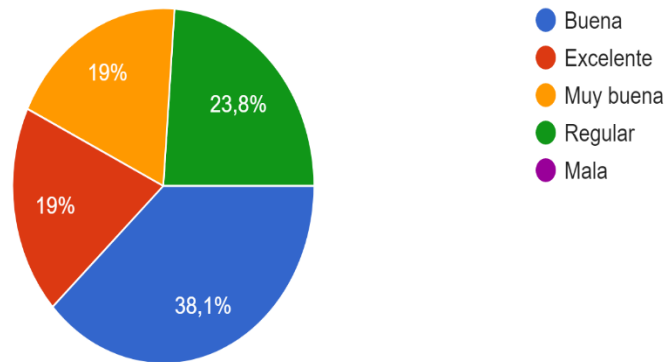
21 respuestas



Análisis: En un 38,1% utilizan la plataforma Microsoft Teams; un 19% utiliza la plataforma Google meeat, y un 42,9% utilizó otros; cabe mencionar que por situaciones relacionadas con la pregunta 1; dentro de estos ítems “otros”, están comprendido que el Whatsapp para los estudiantes no solo fue su herramienta, también se constituye la plataforma virtual, ya que los docentes por este medio enviaban videos cortos, pdf, video llamadas etc.

3.- ¿Cómo calificaría usted a la enseñanza impartida por el docente por medio de las Herramientas digitales?

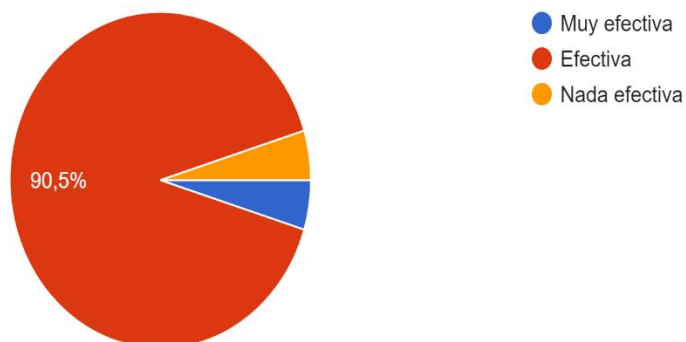
21 respuestas



Análisis: El 38.1% de los padres encuestados mencionan califican la enseñanza que imparte el docente como buena; un 23.8% como regular; tan solo un 19% la considera excelente, y otro 19% la considera muy buena.

4.- ¿Qué tan efectiva considera a la enseñanza por medio de las herramientas digitales?

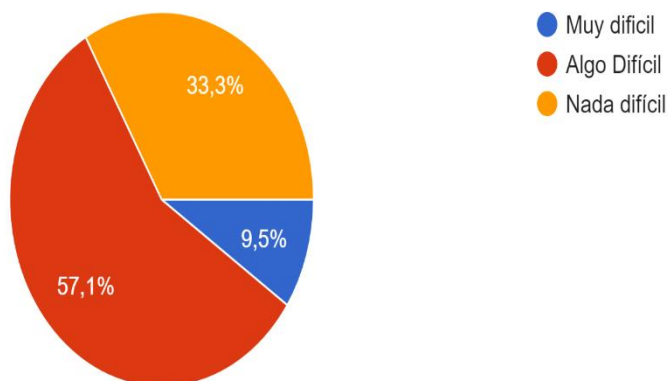
21 respuestas



Análisis: En cuanto a la efectividad de la enseñanza por medio de las herramientas digitales, los padres de familia casi en su totalidad; que representa un 90.5% considera “efectiva”; la enseñanza; mientras un 4.8 % dicen ser muy efectiva, mientras el otro 4.8% dicen ser nada efectiva.

5.- ¿Qué tan difícil se le hizo ayudar a su representado en el uso de las herramientas digitales?

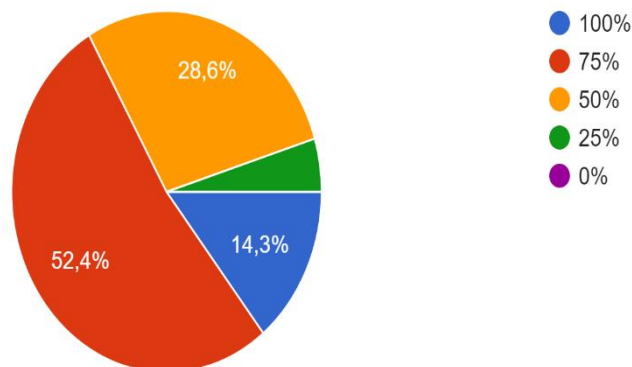
21 respuestas



Análisis: El 57,1% de los padres o representantes de los infantes, aducen que se les hizo “algo difícil” ayudar a sus hijos en el proceso educativo; un 33.3% dicen que fue “nada difícil”, mientras que un 9.5% admiten que se les hizo “muy difícil”; podrías presumir entonces que existe un representativo número de padres que necesitan capacitación sobre el manejo de herramientas tecnológicas.

6.- ¿En qué porcentaje cree usted ha logrado aprender su representado?

21 respuestas



Análisis: los padres de familia sostienen en un 52,4% que sus hijos aprendieron en términos porcentuales un 75% de lo enseñado; un 28,6% de los padres dicen que sus hijos aprendieron en un 50% los aprendizajes requeridos; solo un 14,3 % sostiene que en un 100% sus hijos si aprendieron; y un 4.8 % mencionan que los aprendizajes fueron adquiridos en un 25%.

**Guía de entrevista para evaluar uso de herramientas virtuales para la
enseñanza desde la experiencia de las docentes de Educación Inicial**

Profesora Diana Gonzabay

1. ¿Durante su experiencia a través de la educación virtual considera que ha brindado fuentes de información alterna para que los padres puedan para reforzar los aprendizajes?

He brindado la suficiente información a los padres de familia, he incluso le he enviado video infantiles para que puedan ayudar a sus hijos a realizar las tareas.

2. ¿A partir del manejo de las herramientas virtuales, ¿cuál ha sido su experiencia con la elaboración de su material de clase?

Al inicio fue complicado, porque ese conocimiento era nuevo para mí, por lo que debía practicar y capacitarme en ello.

3. ¿Desde su postura, como ha llevado a cabo el manejo de los instrumentos y técnicas de aprendizaje durante la educación en modalidad virtual?

Considero que se lo llevo de buena manera, pese a todos los inconvenientes que en el camino se iban presentando, se hizo lo mejor que se podía.

4. ¿Desde su experiencia, considera que ha podido llevar adecuadamente el trabajo de los conocimientos previos en los estudiantes?

Creo que la ayuda de los padres de familia hizo que este proceso se pueda llevar a cabo.

5. ¿A través de la educación virtual, como ha podido desarrollar en sus estudiantes las áreas relacionadas al lenguaje, comunicación y matemáticas?

Se lo llevo a cabo con diferentes materiales del medio que le rodea, y con recursos digitales educativos.

6. ¿Mencione las herramientas digitales que más utiliza impartir sus clases en Inicial 2?

Fueron las de WhatsApp, Zoom, y llamadas telefónicas.

7. ¿Cuál fue su experiencia con la comunicación de manera directa y virtual, tales como video llamadas, WhatsApp o llamadas telefónicas en el desarrollo de la enseñanza en el entorno virtual?

Fue difícil al inicio, porque no se tenía la colaboración de los padres en el proceso, ellos tenían poco conocimiento sobre el manejo de las herramientas digitales, luego la necesidad los llevo a aprender.

8. ¿Cómo considera Usted que fue su experiencia durante esta etapa hacia la adaptación del entorno virtual de la enseñanza?

Al inicio de este proceso virtual por la pandemia fue muy difícil, debido a las deficiencias de conectividad que tenían los estudiantes, no se conectaban o no podían hacerlo por falta en muchas ocasiones de recursos económicos.

9. ¿Cuál fue su experiencia para desarrollar los aspectos motivacionales, de refuerzo y orientación a sus alumnos por medio de la educación en modalidad virtual?

Al inicio lo hacía por medio de WhatsApp, ahora ya existen recursos digitales que conozco y me permiten hacerlo mediante la plataforma virtual.

10. ¿Considera Usted que ha logrado adaptar sus habilidades de organización y dinamización de las sesiones de clase con sus estudiantes?

Si lo he logrado, porque generalmente hago preguntas tanto al inicio como al final de la clase y los estudiantes responden con rapidez y de forma correcta.

11. ¿De qué manera ha podido desarrollar el seguimiento sobre los avances en el aprendizaje de los estudiantes?

He dado seguimiento a través de llamadas por WhatsApp, realizando reuniones mediante zoom, y revisando los portafolios de forma constante.

12. ¿De qué manera ha podido realizar la evaluación del desempeño de los estudiantes durante la etapa de la educación en modalidad virtual?

Se lo realizo mediante una lista de cotejo, o mediante la aplicación de una herramienta digital.

CONCLUSIONES

- Las herramientas digitales implementadas para impartir enseñanzas en los educandos de inicial 2 de la escuela Carlos Julio Arosemena Tola, fue en mayor proporción el WhatsApp; y el Zoom; además de las plataformas más utilizadas para dar cumplimiento y evidenciar dicho proceso fue el Microsoft Teams y Google meet.
- Los padres de familia en un porcentaje mayoritario consideran que la enseñanza impartida por los docentes es buena y regular; ante ello la docente determina que en el proceso de enseñanza se presentaron serias dificultades relacionadas especialmente con el acceso a la conectividad, y a los dispositivos electrónicos como laptops, teléfonos celulares.
- En un porcentaje considerable los padres creen que la enseñanza por medio del uso de las diferentes herramientas digital es “efectiva”; además consideran fue “algo difícil” ayudar a los hijos en el desempeño de su escolaridad; también la docente manifestó que la mayor parte de los padres estaban muy involucrados para que sus hijos aprendieran, incluso en mayor medida que cuando había la presencialidad.
- En definitiva, la mayoría de los padres consideran que sus representados lograron adquirir los aprendizajes requeridos en un 75%; lo que hace notar que esta nueva forma de enseñanza no fue tan mala como parece.

RECOMENDACIONES

- Se sugiere a los directivos de la entidad educativa brinden capaciten a los docentes sobre los medios y herramientas digitales actualizados para que las clases impartidas puedan ser más interactivas, dinámicas y se puedan fortalecer las habilidades o destrezas propias de la edad.
- Promover que las docentes creen material digital, implementen juegos interactivos, plataformas educativas, páginas webs, app que contengan actividades dirigidas a desarrollar el área motora, psicomotriz, de lenguaje y matemático.
- Además, se debe también capacitar a los padres de familia en dichas herramientas digitales o plataformas de modo que sea mucho más efectivos el aprendizaje en los niños de inicial.
- A continuación, en el siguiente cuadro se mencionan algunas plataformas educativas, sitios webs, app para que las docentes pueden integrar en las planificaciones, en las clases y así logren estimular y apoyar el desarrollo del lenguaje oral y especialmente en las dimensiones del lenguaje que presentan dificultad los niño/as como son: fonología, morfología-sintaxis, pragmática expresión verbal espontánea, expresión espontánea ante una lámina y en producir los sonidos y habla de los fonemas.

Tipo	Público	Nombre	¿Para qué sirve?	link
Plataforma educativa	Niños y niñas 3 y 12 años.	Mundo Primaria	Mundo Primaria es una web gratuita diseñada por psicopedagogos y profesores que brinda a los niños de primaria cientos de juegos en las áreas de matemáticas, lenguaje, inglés, ciencias naturales y sociales, además brinda cuentos infantiles en formato pdf, video cuentos y artículos de interés educativos para docentes. Ayudan a desarrollar el lenguaje a través de juegos de palabras, la imaginación, creatividad, memoria, lógica, formulación de oraciones, relacionar palabras con imágenes. etc.	https://www.mundoprimaria.com/
Página web	Niños y niñas 5 y 12 años.	Aitanatp	Es una página web que cuenta con recursos educativos, actividades y aplicación en donde permite realizar repases de la lectoescritura, fonemas, discriminación auditiva de fonemas, orientación espacial (Rompecabezas), formación de sílabas, reconocimiento de sílabas, lectura de frases, comprensión y relación con la imagen correspondiente, completar palabras, ejercicios de memorización, etc.	http://www.aitanatp.com/prueba/index.htm

Página web	Niños y niñas 3 y 8 años.	Juegos Arcoíris	Es una página web que cuenta con juegos didácticos y educativos que ayudan a los niños a aprender de manera divertida y desarrollar nuevos conocimientos. Cuenta con cuentos interactivos, juegos de palabras, de memorización, ordenar frases, palabras ayudando así a desarrollar el lenguaje en los niños. Además cuentas con actividades que ayudan a evaluar a los niños en las diferentes áreas matemáticas, lenguaje, el cuerpo humano, etc.	https://www.juegosarcoiris.com/juegos/letras/
Portal educativo	Niños y niñas 6 hasta 12 años.	CRISTIC	Es una página web donde encontrarás una gran variedad de recursos y material didáctico para desarrollar diferentes áreas de aprendizaje, en el área de lenguaje te brinda contenido sobre: reconocimiento de sílabas, fonemas, juegos con sonidos que le ayudan al niño a familiarizarse con las letras, cuentos interactivos, juegos de relacionar las imágenes con las imágenes, etc.	http://www.cristic.com/juegoseducativos/
App	Dirigido a niños desde 4 hasta 6 o 7 años.	Leo con Grin	Leo con Grin es una app que permite a los niños aprender a reconocer y leer sílabas, palabras, practicar el trazo y la escritura permitiendo al infante avanzar a su ritmo, memoria visual y auditiva, la identificación, la comprensión y la lectoescritura.	https://apps.apple.com/es/app/leo-con-grin/id932280561
Plataforma web	Dirigido a niños de 6 a 11 años.	Jugando Aprendo	Es una plataforma web, que cuenta con libros, material didáctico y juegos educativos que permiten desarrollar la teoría de las inteligencias múltiples, en especial el desarrollo del lenguaje en los niños.	https://www.editorialjugandoaprendo.com/

App	4 a 8 años.	Pipo Club	Es una plataforma web que nos brinda app, contiene juegos educativos cuentos, juegos como por ejemplos aprendo a leer, adivinanzas, canciones en donde le permite al niño desarrollar el habla, sonidos de palabras, concentración, comprensión y memorización.	http://www.pipoclub.com/
Plataforma web	3 a 10 años.	Árbol ABC	Es una plataforma web que partir desarrollar en los niños a nombrar objetos, formas y acciones, además cuenta con cuentos interactivos, juegos de relacionar las palabras con objetos, reconocer letras, memoria, escuchar e identificar letras, completar palabras, conocer las sílabas y formar palabras.	https://arbolabc.com/
Plataforma web	Niños y niñas 3 y 8 años.	Sesame Street	Es una plataforma web que a partir desarrollar en los niños a nombrar objetos, expresarse a través de dibujos, desarrollar la creatividad, permite a los niños realizar e imitar movimientos mediante videos con personajes infantiles que les gustan a los niños, además que cuenta con cuentos infantiles y dinámicos, fomenta la actividad física.	https://www.sesamestreet.org/games

Plataforma educativa	Dirigida a profesores de todas las áreas y alumnos a partir de los 4 años.	Educaplay	Es una plataforma web de creación de contenido donde los docentes pueden desarrollar actividades como adivinanzas, juegos de completar, crucigramas, diálogos, dictado, ordenar palabras, crucigramas, estas pueden ser creadas acorde a la necesidad de los estudiantes, además que permite desarrollar evaluaciones para saber si el niño está aprendiendo.	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que-es-educaplay.html
----------------------	--	-----------	---	---

Fuente: elaborado por los autores

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cabrera, R., Román, Ó., Pacheco, L., Novillo, M., & Pericacho, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 121–142. <http://dx10.17081/eduhum.21.36.3265>
- Lala, P y Llumiquinga, L. (2020). Análisis de las herramientas digitales y el desarrollo del lenguaje de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal “Dr. Carlos Cadena. Espe.
- Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC). (2017). Enfoque de la Agenda Educativa Digital 2017-2021. In *Agenda Educativa Digital*. [https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/siteal_ecuador_5017.p df](https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/siteal_ecuador_5017.pdf)
- Mercado, R. (2015). El Aprendizaje Colaborativo a Distancia en México. En J. Zubieta, & C. Rama, *La educación a distancia en México*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Padilla, D y Loyola, E (2020). Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes de séptimo de básica de la unidad educativa Santo Domingo de Guzmán. Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca.
- Pérez, M. L., & Saker, A. F. (2014). Importancia del uso de las plataformas virtuales en la formación superior para favorecer el cambio de actitud hacia las TIC; Estudio de caso: Universidad del Magdalena, Colombia. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 6(1), 153-166, 6 (1), 153-166.

Quesada, A. (2014). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. *Revista de Lenguas ModeRnas*(18), 337-350.

UNESCO. (2016). *Digital Dividends*. UNESCO.

Viñals, A., & Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 30(2), 103–114. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>

Romero y Román, C (2009) *Gestión del conocimiento, asesoramiento y mejora escolar*. *Revista de currículum y formación del profesorado* 11 (01). Recuperado de <http://www.ugr.es/~recfpro/rev111ART4.pdf>

Siemens, G. (2004). Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Academia. Accelerat Ing the World's Research*, 1–11.

Silva, B. (2018, May). Aprendizagem tecnológica ativa. *Revista Internacional de Educação Superior*, 4(3), 580–609. <https://doi.org/10.20396/riesup.v4i3.8652160>

Silva, B. (2018, May). Aprendizagem tecnológica ativa. *Revista Internacional de Educação Superior*, 4(3), 580–609. <https://doi.org/10.20396/riesup.v4i3.8652160>

Zevallos, B (2018). *Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle.

ANEXOS

Anexo # 1

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DE EDUCANDOS DE INICIAL

2

1.- ¿Qué herramientas digitales usualmente utiliza su representado? Marque con una X las que considere conveniente.

WhatsApp

Zoom

Sesame street

Leo con Grin

2.- ¿Cuál de las siguientes plataformas virtuales que utiliza su representado para recibir sus clases?

Moodle

Microsoft Teams

Google meet

Zoom

3.- ¿Como calificaría usted a la enseñanza impartida por el docente por medio de las Herramientas digitales?

Excelente

Muy buena

Buena

4.- ¿Qué tan efectiva considera la enseñanza por medio de las herramientas digitales?

Muy efectiva

Efectiva

Nada efectiva

5.- ¿Qué tan difícil se le hizo ayudar a su representado en el uso de las herramientas digitales?

Muy difícil

Algo difícil

Nada difícil

Anexo # 2

Guía de entrevista para evaluar uso de herramientas virtuales para la enseñanza desde la experiencia de las docentes de Educación Inicial

1.-¿Durante su experiencia a través de la educación remota considera que ha brindado fuentes de información alterna para que los padres puedan para reforzar los aprendizajes?

2.- ¿A partir del manejo de las herramientas virtuales, ¿cuál ha sido su experiencia con la elaboración de su material de clase?

3.-¿Desde su postura, como ha llevado a cabo el manejo de los instrumentos y técnicas de aprendizaje durante la educación en modalidad virtual?

4.-¿Desde su experiencia, considera que ha podido llevar adecuadamente el trabajo de los conocimientos previos en los estudiantes?

5.-¿A través de la educación virtual, como ha podido desarrollar en sus estudiantes las áreas relacionadas al lenguaje, comunicación y matemáticas?

6.-¿Mencione las herramientas digitales que más utiliza impartir sus clases en Inicial 2?

7.-¿Cuál fue su experiencia con la comunicación de manera directa y virtual, tales como video llamadas, WhatsApp o llamadas telefónicas en el desarrollo de la enseñanza en el entorno virtual?

8.-¿Cómo considera Usted que fue su experiencia durante esta etapa hacia la adaptación del entorno virtual de la enseñanza?

9.-¿Cuál fue su experiencia para desarrollar los aspectos motivacionales, de refuerzo y orientación a sus alumnos por medio de la educación en modalidad virtual?

10.-¿Considera Usted que ha logrado adaptar sus habilidades de organización y dinamización de las sesiones de clase con sus estudiantes?

11.-¿De qué manera ha podido desarrollar el seguimiento sobre los avances en el aprendizaje de los estudiantes?

12.-¿De qué manera ha podido realizar la evaluación del desempeño de los estudiantes durante la etapa de la educación en modalidad virtual?

Anexo # 3 FOTOS



Los autores con la docente de Inicial Diana Gonzabay



Oscar Valero realizando la encuesta a los padres de familia



Ingrid Bustos elaborando la encuesta a una madre de familia