

**UTILIZACIÓN DE CUENTOS INTERACTIVOS EN  
PANTALLA TÁCTIL, COMO ESTRATEGIA PARA  
EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LA  
PREESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO SAN  
GABRIEL UNIDAD EDUCATIVA**

María Cristina Fiallo Meza

Trabajo realizado con la orientación de:

Prof. Doctora María Antónia Belchior Ferreira Barreto

Leiria, Julio 2018

Utilización Pedagógica de las Tics

ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por permitirme realizar un gran crecimiento profesional y personal, agradezco a mi familia en especial a mis padres que me ayudaron con los cuidados de mi pequeña hija, a ella que es la luz que alumbra mis días y me da fuerzas para ser una mejor persona. Agradezco a la Unidad Educativa Colegio San Gabriel por la oportunidad y el apoyo para poder estudiar, a mis amigos y compañeros que ayudaron para que sea posible esta investigación.

Un agradecimiento especial a los profesores de IPL Isabel Alves y Filipe Santos, por su paciencia y entrega al realizar los cambios sugeridos.

## RESUMEN

Con esta investigación se pretende dar respuesta al uso necesario e inteligente de la tecnología de la información y comunicación TIC en general y de la pantalla táctil en particular, utilizando cuentos interactivos como herramienta para el aprendizaje de la escritura para niños de 5 años de edad. Estos podrán usar estrategias pedagógicas basadas en la lúdica, como los juegos interactivos: crucigramas, rompecabezas, identificar y relacionar actividades específicas, con la finalidad de reforzar el aprendizaje de la escritura. El niño sabe que la escritura tiene un significado, sin embargo, el adulto oculta este significado detrás de los trazos y formas gráficas. Una forma de desarrollar la escritura es dando posibilidades a los niños de experimentar con ella y que mejor manera de motivarlos utilizando estrategias creativas e innovadoras, a través de las TIC. La investigación fue cualitativa, de nivel exploratorio y descriptivo.

La investigación concluyó en que el aprendizaje como proceso cognitivo individual es diferente en cada una de las personas ya que aprenden dentro de un contexto variado. Se incluye a las TIC en el aprendizaje de los niños dentro de un proceso de enseñanza significativo, se revisan los objetivos del Sistema Educativo del Ecuador relacionados a la tecnología con los que trabaja la institución, enfocados en sus distintas metodologías. Se plantean actividades que refuerzan la motricidad fina y destrezas varias con el uso de cuentos interactivos en pantalla táctil.

**Palabras clave:** lineamientos pedagógicos, TIC en la Educación, estrategias de aprendizaje, Sistema educativo en Ecuador.

## ABSTRACT

This research aims to respond to the necessary and intelligent use of information technology and ICT communication in general and touch screen in particular, using interactive stories as a tool for learning to write for children 5 years of age. They can use pedagogical strategies based on play, such as interactive games: crosswords, puzzles, identify and relate specific activities, in order to reinforce the learning of writing. The child knows that writing has a meaning, however the adult hides this meaning behind the strokes and graphic forms, a way to develop writing is giving children the chance to experiment with it and what better way to motivate them using creative strategies and innovative, such as ICT. The research adopted a qualitative, action research stance, experimental, the type of research was field, exploratory and descriptive level, which will generate a special project as a proposal. The above, allows to develop a functional solution based on ICT, which corresponds to a practical problem, daily in the pedagogical task, in the learning of children up to 5 years of age. The research concludes that learning as an individual cognitive process is different in each of the persons since they learn within a varied context, Tics are included in the children's learning within a meaningful teaching process, the objectives are revised of the Educational System of Ecuador related to the technology with which the institution works, focused on its different methodologies, activities that reinforce fine motor skills and various skills with the use of interactive stories on the touch screen.

**Keywords:** Pedagogical guidelines, ICT in Education, learning strategies, Educational system in Ecuador.

# Índice General

Agradecimientos.....	ii
Resumen .....	iii
Abstract.....	iv
Introducción.....	58
CAPITULO I.....	63
1.1 EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA.....	63
Proceso de Representación del lenguaje.....	64
1.2 LAS TIC COMO AYUDAN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS.....	67
1.2.1 Tecnología de la Información y de la comunicación.....	67
1.2.2 TIC aplicadas en el aprendizaje.....	69
1.2.3 LAS TIC´S EN EL CURRÍCULO DE ECUADOR.....	70
1.2.4 LAS TECNOLOGÍAS DENTRO DE LA METODOLOGÍA DEL COLEGIO SAN GABRIEL.....	72
CAPITULO II.....	77
MARCO METODOLÓGICO .....	77
OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES .....	81
CAPITULO III .....	97
PRESENTACIÓN, ANALISIS Y COMENTARIO DE DATOS.....	97
3.1 Análisis de la entrevista:.....	97
CAPITULO IV .....	105
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	105
Bibliografía.....	108
Anexos.....	113
Nivel Inicial y Primero de Educación General Básica .....	116
Bases Legales .....	94

## INTRODUCCIÓN

En el Foro Mundial de la Educación en Dakar (Senegal, abril 2000), organizado por la UNESCO, se comprometieron a trabajar en pos de ciertos objetivos esenciales que tienen como meta final alcanzar la tan deseada Educación para Todos (EPT). Dentro de este contexto académico, una de las inquietudes se centró en cómo pueden colaborar las TIC en la creación de nuevos espacios abiertos para el aprendizaje, con el fin de conformar entornos donde el docente cumpla un papel protagónico en aplicar estrategias pedagógicas centradas en el alumno, especialmente en el desarrollo de actividades que coadyuven al aprendizaje de la escritura de los niños en la educación primaria.

Lo anterior permite deducir que, a pesar del incremento de la población usuaria de TIC, gran número de docentes carecen de competencias para el uso de nuevas tecnologías como son las pantallas táctiles de la institución, por ello surge la necesidad de vincular esta tecnología con el uso de aplicaciones para el desarrollo de la motricidad fina en edad temprana.

Tomando en cuenta que, en los actuales momentos, las tecnologías son motivadoras para los niños a esta edad, surge la inquietud de cómo integrar la tecnología como herramienta estratégica propicia para la actividad pedagógica de forma inteligente, no en su simple uso.

Las razones por las que se ha planteado la elaboración de esta investigación desde el punto de vista pedagógico, es analizar la introducción de la tecnología de la información y comunicación TIC en general y de la pantalla táctil en particular en sala de aula, por medio de cuentos interactivos como herramienta para el aprendizaje de la escritura en los niños de 5 años de edad. Sin embargo, esta necesidad de dar uso a la tecnología existente en la institución va a permitir a los docentes acercar a los niños desde edades tempranas a experiencias tecnológicas dentro del aula de clase, y a su vez ayuda a trabajar varias habilidades en sus distintas áreas del desarrollo.

Según el Currículo Creativo de Educación preescolar, las herramientas y tecnología facilitan el trabajo y ayudan a las personas a resolver problemas. La tecnología permite a los niños/as resolver interrogantes y adquirir mayores aprendizajes. Por cuanto la

tecnología aumenta el nivel de participación de los estudiantes que aprenden una nueva lengua o poseen una dificultad en su aprendizaje, a medida que usan instrumentos o herramientas científicas y tecnológicas los niños/as también aprenden a seleccionar sus propios instrumentos para trabajar. (Trister , Colker, & Heroman, 2015)

En la ejecución de la práctica docente se ha podido percibir que algunos niños se les dificulta desarrollar destrezas motrices finas, siendo que en el currículo y práctica diaria se refuerza de muchas maneras. De este modo el uso inteligente de la pantalla táctil ayudará al niño a realizar diferentes tipos de trazos y dibujos básicos donde podrá desarrollar sus destrezas motrices finas y demás.

De acuerdo a la problemática anteriormente descrita, esta investigación tiene como objetivo general realizar una propuesta de lineamientos pedagógicos para la utilización de cuentos interactivos en pantalla táctil, como estrategia para el desarrollo del aprendizaje en niños de primer año de educación básica del Colegio San Gabriel Unidad Educativa.

Con esta investigación se pretende dar respuesta al uso necesario e inteligente de la tecnología de la información y comunicación en general y de la pantalla táctil en particular, por medio de cuentos interactivos como herramienta para el aprendizaje de la escritura en los niños de 5 años de edad. Se podrán usar estrategias pedagógicas basadas en la lúdica, tales como los juegos interactivos, crucigramas, rompecabezas, identificar y relacionar actividades específicas, con la finalidad de reforzar el aprendizaje de la escritura.

En su artículo sobre “nativos digitales” (González, 2014), muestra énfasis a la idea del uso limitado de tecnologías por parte de los nativos digitales, se demuestra en encuestas una predominancia de juegos, mensajes de texto y búsqueda de contenido en línea; dando como resultado un consumo pasivo de conocimiento más que una activa creación de contenido, debido principalmente a la falta de experticia de quienes les guían en el aprendizaje (pág.21).

En el Colegio San Gabriel Unidad Educativa de Quito, a pesar de estar dotado con herramientas tecnológicas para el desarrollo del proceso de aprendizaje en el aula, no se aprovechan por falta de estrategias o lineamientos de tipo pedagógico que permitan facilitar el aprendizaje en niños de 5 años.

Este problema incluso abre un debate sobre la posible falta de conocimientos y formación de los docentes en la aplicación de los TIC, como elementos que contribuyan al proceso de aprendizaje, por tanto, es urgente recomendar estrategias que regulen esta actividad y solucionen de una manera práctica la situación problema existente.

Mencionando lo anterior y con base en la situación problema planteada se formula la siguiente interrogante:

¿De qué forma las pantallas táctiles pueden facilitar el progreso del aprendizaje de escritura de niños de 5 años?

Al considerar esta interrogante, la investigadora plantea las siguientes inquietudes a resolver:

- ¿Cómo es el aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación general básica?
- ¿Qué elementos se requieren para desarrollar el aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación utilizando tecnologías de la información y de comunicación?
- ¿Qué se debe hacer para implementar la utilización de tecnologías de la información y de comunicación, como estrategia para el desarrollo del aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación básica?

Entonces, considerando estas inquietudes que orientan la investigación definimos, el objetivo general es *analizar la utilización de cuentos interactivos en pantalla táctil, como estrategia para el desarrollo del aprendizaje en niños de primer año de educación básica del Colegio San Gabriel Unidad Educativa.*

Los objetivos específicos son:

- Diagnosticar como se hace el aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación general básica.
- Determinar los elementos que se requieren para desarrollar el aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación utilizando tecnologías de la información y de comunicación.

- Reflejar sobre lineamientos pedagógicos para implementar la utilización de tecnologías de la información y de comunicación TIC, como estrategia para el desarrollo del aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación básica.

Para orientar y obtener un adecuado soporte teórico se establecerán los referentes teóricos. El uso de las TIC sirve para motivar al alumno y estimularlo durante el proceso, interactuando con la realidad y observando sus propios resultados en esta interacción.

Se podrán usar estrategias pedagógicas basadas en la lúdica, tales como los juegos interactivos, crucigramas, rompecabezas, identificar y relacionar actividades específicas, con la finalidad de reforzar el aprendizaje de la escritura. Estas herramientas pedagógicas son fundamentales para transmitir la información y son excelentes recursos educativos, que pueden ser adaptados a las necesidades y características independientes de cada uno de los alumnos.

Se puede establecer que para mejorar el aprendizaje de los niños, se deben enriquecer las prácticas pedagógicas utilizando las TIC, de esta manera se estimulan los procesos mentales, haciendo más significativo el acto de enseñanza- aprendizaje al permitir que el estudiante comprenda que la tecnología es aplicable a todas las áreas del conocimiento y no específicamente a una, logrando que éste sea actor en la construcción de su propio aprendizaje. De igual manera hasta el momento la preocupación se ha centrado demasiado en utilizar las TIC bajo la perspectiva centrada en el docente, cuando debería tender hacia su incorporación en modelos centrados en el niño y el desarrollo de su aprendizaje.

Por tanto y tomando en consideración el currículo creativo de educación preparatoria en el Ecuador se debe brindar oportunidades de aprendizaje en la que los niños experimenten diferentes tipos de experiencias motrices, expresivas y creativas, vinculando siempre el desarrollo de las inteligencias múltiples para desarrollar destrezas en todos los ámbitos del desarrollo. Lastimosamente no se evidencia mucha importancia en el uso de las tecnologías como herramientas de aprendizaje.

Este estudio es una Investigación Acción ya que se producen alteraciones en las prácticas a medida que el estudio se desenvuelve. La forma más extendida de la utilización del método de investigación-acción está en la noción de necesidad, entendida como una discrepancia entre lo que se vive y lo deseable y entre los principales puntos de partida

de una investigación acción aplicada a la docencia está en que un profesor sienta la necesidad de introducir cambios o modificaciones en su práctica educativa (Bisquerra, 2000).

Se trata de un diseño de investigación no experimental ya que la investigadora lo realizó sin manipular ninguna variable, se observaron los hechos tal y como se presentan en su contexto real y en un tiempo determinado, para luego someterlos a análisis. Es una investigación de campo, ya que la recolección de la información se realizó directamente de la realidad donde ocurren los hechos, estudia los fenómenos de aprendizaje en su ambiente natural (Ramírez , 1999).

El nivel de la investigación es exploratorio, descriptivo, ya que se interpretará la realidad tal cual es, independientemente de las variables pues se enfocará en problemas prácticos, cotidianos y que correspondan soluciones de tipo funcional u operacional, mediante propuestas creativas e innovadoras y de aporte significativo que permitan facilitar el aprendizaje de niños de 5 años, apoyados en las TIC.

La investigación se ha estructurado en cinco capítulos:

- El primer capítulo está dedicado al aprendizaje de las TICs como proceso cognitivo individual en cada una de las personas, las cuales aprenden dentro de un contexto diferente. Se menciona como las TIC ayudan en el aprendizaje de los niños dentro de un proceso de enseñanza significativo.
- En el segundo capítulo está dedicado al abordaje metodológico de la investigación, así como la población y muestra de la cual se extrajo la información,
- En el tercer capítulo se presentan los hallazgos, la discusión de los resultados obtenidos con el proceso de investigación realizado en el contexto donde interactúa el Colegio San Gabriel Unidad Educativa de Quito Ecuador.
- En el cuarto capítulo se presentan las conclusiones de la investigación y los lineamientos pedagógicos que la investigadora recomienda aplicar para contribuir con el desarrollo del aprendizaje en niños de 5 años.

# CAPITULO I

## 1.1 EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA

Leer es un proceso de construcción de significados a partir de la interacción entre el texto, el contexto y el lector obteniendo como resultado la comprensión; este un proceso interactivo en el cual el lector construye una representación organizada y coherente del contenido del texto relacionándolo con los conocimientos previos. Cada lector hace su propia comprensión de un texto de acuerdo con su realidad interior, con su experiencia previa, con su nivel de desarrollo cognitivo y con su estado emocional, etc.

Para la comprensión de un texto, son fundamentales dos fuentes de información, visual y no visual:

- La información visual se refiere a los signos impresos, los cuales se perciben a través de la vista (o del tacto, en el caso del código Braille). Hace referencia a todos los materiales impresos como revistas, periódicos, textos, etc. En el caso de los niños en nivel inicial esta información visual y táctil es muy importante ya que ellos conocen lo que les rodea mediante los sentidos.
- La información no visual, es el conocimiento tanto del lenguaje como del contenido de los textos escritos. Es decir, si se va a leer un texto sobre cocina, por ejemplo, el lector sabe que el lenguaje es especializado en culinaria y no pensará que su contenido será sobre un parque de diversiones, sino seguramente sobre recetas de cocina o estilos para servir una buena comida.

Para leer no es suficiente reconocer las letras ni su correspondiente valor sonoro (cuando lo hay), pues la lectura es un complejo proceso de producción de los sentidos.

Toda lectura es interpretada y lo que el lector es capaz de comprender y de aprender a través de ella, depende básicamente de los conocimientos previos. La lectura es un proceso que se da a lo largo de la vida, pero que va predominando con la motivación que la persona va adquiriendo y gracias a sus experiencias.

## *PROCESO DE REPRESENTACIÓN DEL LENGUAJE*

Una vez afianzado el lenguaje oral en el niño empieza un proceso que Condemaráin( Data) en su libro “Madurez Escolar” le da todo un capítulo con el nombre de Eficiencia Motriz, la cual se obtiene cuando el niño pasa el proceso de desarrollo motor que tiene principios de diferenciación los empiezan de la cabeza al tronco y baja hasta las extremidades inferiores (céfalo -caudal) y el segundo principio(próximo distal) que implica movimientos de músculos grandes cercanos al tronco lo que a su vez nos indica que previo a los movimientos finos de los dedos, tenemos movimientos gruesos de brazo, antebrazo y codo. Por ello es muy importante trabajar en el niño pequeño con formatos grandes para reforzar los movimientos gruesos y definirlos para que cuando el niño esté preparado para movimientos finos con sus dedos, evitar la frustración.

### **Técnicas no graficas**

En este proceso las educadoras de nivel inicial poseen un amplio repertorio y actividades para desarrollar en el niño pequeño, técnicas no graficas en las cuales en niño refuerza su motricidad como son: rasgar, trozar, recortar, plegar, contornear, estarcir, entorchar, trenzar, rellenar, estampar, apretar, redondear (hacer bolitas), moldear y modelar, formar pinza libremente, ensartar, cerrar, abrochar, sacar, clavar-desclavar, atornillar-desatornillar, tapar-destapar, atar-desatar, pegar, tejer, coser y bordar, en cocina ellos aprender también a cortar, pelar, rallar, moler y batir. Realizan ejercicio de brazo y mano con marionetas, donde los niños desarrollan coordinar sus manos en diferentes tiempos y espacios, la una puede estar en movimiento y la otra quieta, o realizar ejercicios de balanceo, invertir, golpear rápido-lento, alternar manos, golpear palmas y tornos de las manos, jugar con muñecas, codos y antebrazos realizando un sinnúmero de movimientos coordinados o descoordinados. (Cordemaráin, 1995)

### **Técnicas graficas**

Con respecto al desarrollo de la representación del lenguaje, antes ya mencionamos que es un proceso lleno de actividades; sin embargo, aparte de esas actividades no gráficas, tenemos las técnicas gráficas, donde el niño aprende Pictografía y Escripografía.

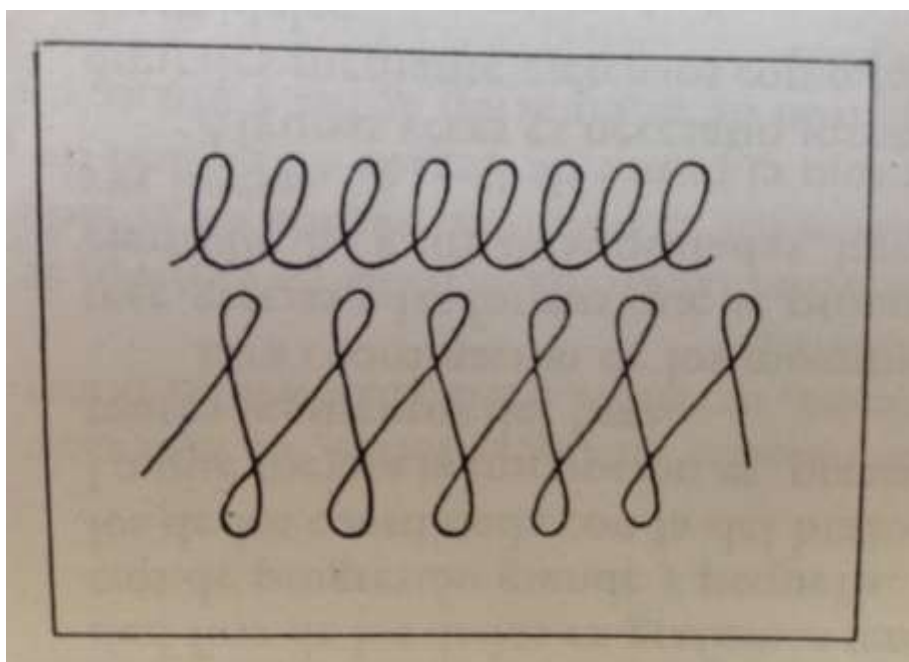
La *Pictografía* son ejercicios básicos de pintura, dibujo libre con ayuda de formatos e instrumentos libres, se ejecutan ejercicios con arabescos, relleno de figuras y

superficies, sin importar el tema o el material que el niño desee, es importante conectar al niño afectivamente con el material y la actividad. En consecuencia, la pictografía son ejercicios libres que realiza el niño para reforzar su motricidad fina.

La *Esriptografía* según lo propone Auzias (en Ajuriaguerra et al.,1973) en el libro de Condemarín, tiene por objetivo principal mejorar las posiciones y movimientos gráficos, sin llegar a la escritura en sí. Puede haber tres tipos:

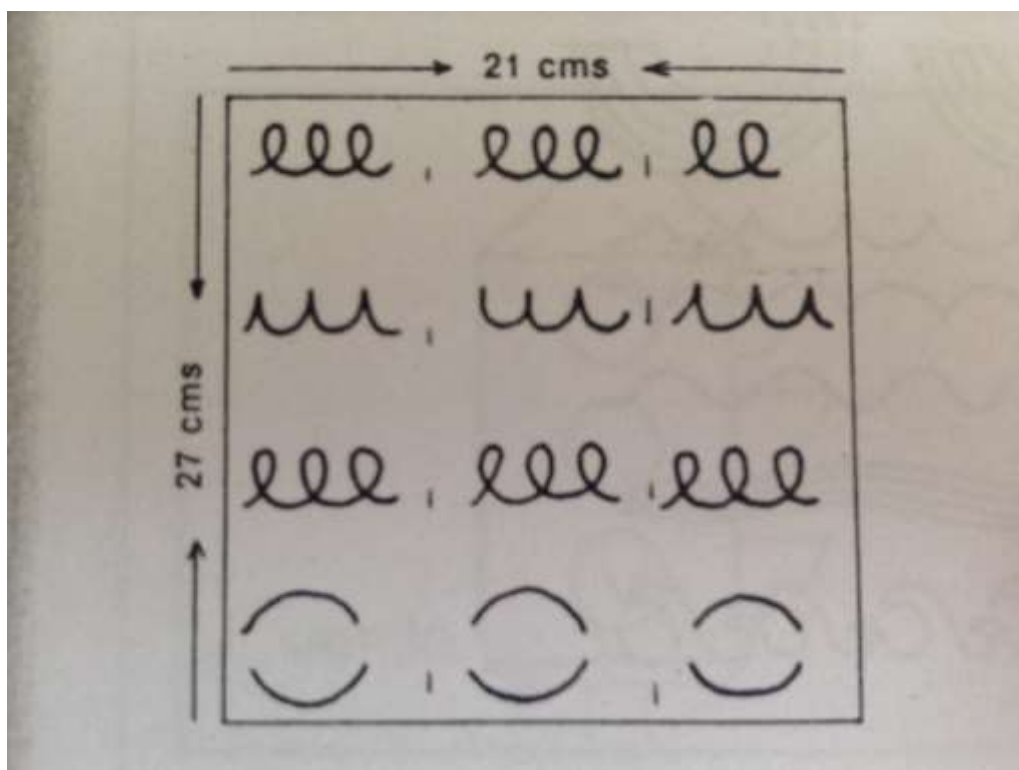
- *Trazados deslizados*: Son continuos deslizamientos de antebrazo y manos sobre la mesa, preferentemente se los realiza con un lápiz grueso de esta manera se invita al niño a desarrollar aspectos relacionados a postura corporal, presión regular sobre el lápiz y movimientos rítmicos; el objetivo de este tipo de ejercicios es la distención más no la precisión.
- *Ejercicios de progresión*: En este tipo de ejercicios existen movimientos de **progresión grande** que se realizan con el brazo, antebrazo, hombro y codo y su objetivo es mejorar los movimientos tomado en cuenta el desarrollo de la escritura de izquierda a derecha y se dan aún en formato grande. Como lo indica el gráfico 2.  
Y los de **progresión pequeña**, que activan la rotación de la mano alrededor del puño y obliga a realizar ejercicios de flexión y extensión de los dedos, estos se dan en formato pequeño. Como lo indica el grafico 3.
- *Ejercicios de inscripción*: en este tipo de ejercicios los protagonistas son los dedos, este se da en edad preescolar, cuando el niño durante los grafismos realiza movimientos disociados de antebrazo y en ocasiones del brazo también; es decir se producen movimientos aislados de la mano, para concluir con movimientos digitales que son las bases para el aprendizaje de la escritura. Esta coordinación que logran los ejercicios de inscripción implica soltura y favorecen al proceso. (Cordemarín, 1995)

**Gráfico 1:** Progresión grande



Fuente: (Cordemarín, 1995, pág. 163)

**Gráfico 2:** Progresión pequeña



Fuente: (Cordemarín, 1995, pág. 163)

## 1.2 LAS TIC COMO AYUDAN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS

### *1.2.1 TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN*

Desde esta perspectiva teórica, la enseñanza puede ser definida como un proceso continuo de negociación de significados, de establecimiento de contextos mentales compartidos, lo que permite verificar las conexiones entre aprendizaje, interacción y cooperación.

Los individuos que intervienen en el proceso de aprendizaje se afectan mutuamente, intercambian puntos de vista y expectativas, replanteándose proyectos que los conduzcan al logro de un nuevo nivel de conocimiento y satisfacción.

Como puede apreciarse, el colaborar aparece en la definición anterior como un descriptor importante, asociado ineludiblemente a los postulados constructivistas que conciben a la educación como proceso de socio-construcción que exige y permite conocer diferentes perspectivas para abordar un determinado problema. En este contexto, los entornos de aprendizaje deben permitir a los alumnos trabajar juntos, ayudándose unos a otros, usando una variedad de instrumentos y recursos que permitan el desarrollo de los objetivos, actividades y estrategias para su aprendizaje y “donde la función del profesor sea apoyar las decisiones del alumno” (Gros, 1997). Pp.58

En tal sentido, se puede decir que el verdadero significado del aprendizaje colaborativo es poder entablar una interacción favorable que produzca un aprendizaje que, además de resultar rico en cuanto a los productos cognoscitivos logrados, permita una valoración objetiva del proceso educativo, potencie la capacidad para conformar equipos de trabajo productivo y, sobre todo, despierte el respeto por los demás y su trabajo (Díaz, 1999).

El desarrollo de las nuevas tecnologías y su utilización en el proceso educativo requiere del soporte que proporciona la teoría pedagógica, el colaboracionismo y el constructivismo para optimizar su intervención y generar verdaderos ambientes de aprendizaje que promuevan el desarrollo integral de los niños y sus múltiples capacidades.

Ruíz y Ríos citados por (Calzadilla, Aprendizaje colaborativo y TIC, 2003) señalan que el aprendizaje asistido por el computador, con énfasis en lo cognoscitivo, enriquece el papel del docente, poniendo a su disposición los elementos que reunirá para que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje, ayudado por estimulantes

experiencias que lo conlleven a nuevos retos y que requieren el desarrollo de nuevas habilidades, destrezas y conocimientos.

La enseñanza como medio tiene como objetivo fundamental crear un ambiente de aprendizaje en el que las TIC actúen como instrumento facilitador de la construcción de determinados conocimientos, sean estos en cualquier área del desarrollo. Precisamente debido a esta amplitud de objetivos, la enseñanza asistida por TIC no siempre se realiza siguiendo unas mismas estrategias, sino que, por el contrario, existen sistemas diversos que permiten responder a objetivos educativos muy variados.

Según (Villaseñor Sánchez, 1998), cada vez hay que prestar más atención a la selección, elaboración y evaluación de los recursos tecnológicos existentes para reflexionar sobre su adecuación a los objetivos que se persiguen, a las características de los estudiantes y, en definitiva, al proyecto educativo en el que se trabaja. No obstante, el profesorado parece estar ausente de esta realidad, debido, principalmente, a la limitada formación recibida en relación con una mera utilización instrumental, lo que se traduce a su vez en la falta de elementos de referencia para insertar en el currículo los recursos adecuados y utilizarlos de forma puntual y centrada en sus aspectos técnicos y de enseñanza-aprendizaje.

La facilidad que tiene el docente en el manejo y aprovechamiento de los TIC para ser utilizados en el proceso enseñanza aprendizaje se denomina “competencia digital”. La Comisión Europea identifica la competencia digital como una de las 8 competencias clave para el aprendizaje permanente y la define como “el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet” (Comisión Europea, 2007, pág. 7)

Un estudio presentado por el Joint Research Centre de la Comisión Europea (Ferrari, 2013), sintetiza múltiples definiciones de esta competencia en los siguientes elementos:

- Ámbitos de aprendizaje: La competencia digital es el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, estrategias y valores;
- Herramientas: Que se requieren cuando se utilizan las TIC y los medios digitales;

- Áreas: Para realizar tareas, resolver problemas, comunicarse, gestionar información, colaborar, crear y compartir contenidos, y construir conocimiento;
- Modos: De manera eficaz, eficiente, apropiada, crítica, creativa, autónoma, flexible, ética y reflexiva; y
- Propósito: Para el trabajo, el ocio, la participación, el aprendizaje, la socialización, el consumo y el empoderamiento. Según esta definición, la competencia digital no sólo supone la posesión de tales habilidades, conocimientos y actitudes, sino la capacidad de ponerlos acción, movilizarlos, combinarlos y transferirlos, para actuar de manera consciente y eficaz con vistas a una finalidad. ¿Y para la profesión docente? Como afirman (Hall, Atkins, & Fraser, 2014), un docente que es competente digitalmente debería disponer de las habilidades, actitudes y conocimientos requeridos para promover un verdadero aprendizaje en un contexto enriquecido por la tecnología. Para ello, deben ser capaces de utilizar la tecnología para mejorar y transformar las prácticas del aula y para enriquecer su propio desarrollo profesional e identidad (Hall, Atkins, & Fraser, 2014).

### *1.2.2 TIC APLICADAS EN EL APRENDIZAJE*

Desde esta perspectiva teórica, la enseñanza puede ser definida como un proceso continuo de negociación de significados, de establecimiento de contextos mentales compartidos, lo que permite verificar las conexiones entre aprendizaje, interacción y cooperación. Los individuos que intervienen en el proceso de aprendizaje se afectan mutuamente, intercambian puntos de vista y expectativas, replanteándose proyectos que los conduzcan al logro de un nuevo nivel de conocimiento y satisfacción.

Ruíz y Ríos, citados por (Calzadilla, Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación, 2006), señalan que el aprendizaje asistido por el computador, con énfasis en lo cognoscitivo, enriquece el papel del docente, poniendo a su disposición los elementos que conjugará para que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje, ayudado por estimulantes experiencias que lo conlleven a nuevos retos y que requieran el desarrollo de nuevas habilidades, destrezas y conocimientos.

La enseñanza como medio tiene como objetivo fundamental crear un ambiente de aprendizaje en el que las TIC actúen como instrumento facilitador de la construcción de unos determinados conocimientos, sean estos de tipo instrumental, formativo, instructivo, etc. Precisamente debido a esta amplitud de objetivos, la enseñanza asistida por TIC no siempre se realiza siguiendo unas mismas estrategias, sino que, por el contrario, existen sistemas diversos que permiten responder a objetivos educativos muy variados. Se debe prestar más atención a la selección, elaboración y evaluación de los recursos tecnológicos existentes para reflexionar sobre su adecuación a los objetivos que se persiguen, a las características de los estudiantes y, en definitiva, al proyecto educativo en el que se trabaja.

Los docentes parecen estar ausentes de esta realidad, debido, principalmente, a la limitada formación recibida en relación con una mera utilización instrumental, lo que se traduce a su vez en la falta de elementos de referencia para insertar en el currículo los recursos adecuados y utilizarlos de forma puntual y centrada en sus aspectos técnicos y de enseñanza-aprendizaje. Al respecto, no se debe olvidar que el medio no es un elemento global y desordenado, sino que está compuesto por una serie de elementos internos: objetivos de aprendizaje, contenidos, métodos, estrategias docentes, criterios e instrumentos de evaluación, los cuales influirán en su acumulación y aplicación en el contexto educativo.

### *1.2.3 LAS TIC 'S EN EL CURRÍCULO DE ECUADOR*

En el Ecuador existe el Ministerio de Educación que es la autoridad máxima dentro de la república que rige y norma las leyes dentro del aspecto educativo, dentro del Currículo Nacional se establecen destrezas básicas y destrezas básicas imprescindibles, las mismas que juegan un papel importante en el perfil de salida del bachiller.

Según el currículo de preparatoria 2016 el término “básico” se lo usa para referirse a los aprendizajes, y estos a su vez son las destrezas y los contenidos asociados correspondientes, que se consideran que los niños deberían adquirir en el transcurso de la educación básica para poder acceder a otros procesos educativos y formativos posteriores con garantías de éxito. Este significado del concepto “básico” se relaciona con la idea de acceso a la educación superior. (MEC, 2016)

El currículo esta segmentado por ejes, de los cuales se desprenden ámbitos y cada uno de ellos posee destrezas las cuales deben cumplir con objetivos que pueden llegar a ser básicos deseables y básicos imprescindibles como mencionamos anteriormente, los cuales los detallaré en el siguiente cuadro.

**Cuadro 1:** Fundamentos pedagógicos del currículo integrador

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	
Desarrollo personal y social	Identidad y autonomía	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO POR ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE
	Convivencia	
Descubrimiento del medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural	
	Relaciones lógico-matemáticas	
Expresión y comunicación	Comprensión y expresión oral y escrita	
	Comprensión y expresión artística	
	Expresión corporal	

**Fuente:** (MEC, 2016)

Dentro del eje y ámbito Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural, encontramos una destreza relacionado a las tecnologías, la cual nos dice: *Identificar el uso de los medios de comunicación, incluidas las TIC, a partir del reconocimiento de su utilidad y beneficio*, esta destreza se convierte en objetivo; el cual es clasificado como básico deseable; es decir que no es imprescindible a la hora de ser estudiado. Cómo podemos ver el objetivo es muy general y no hace énfasis a un trabajo específico dentro del desarrollo pedagógico implícito en el currículo con respecto a la tecnología.

De tal manera; el Colegio San Gabriel no trabaja solo con el Currículo Nacional; si no adopta varias metodologías que van acompañadas de currículos extranjeros los cuales mencionaremos a continuación y haremos énfasis en sus objetivos con respecto a las destrezas a trabajar en el ámbito de tecnología.

#### *1.2.4 LAS TECNOLOGÍAS DENTRO DE LA METODOLOGÍA DEL COLEGIO SAN GABRIEL*

El Colegio San Gabriel hace siete años arranco con un gran proyecto, para dar inicio a la Unidad Educativa y así recibió a los niños de primer año de educación básica por primera vez, para dar comienzo al crecimiento institucional, para ello, se realizaron varios estudios de las diferentes metodologías y se analizó la metodología de Centros de Aprendizaje, con la que se trabaja actualmente, han sido varios años de capacitación y estudio con respecto al currículo de California que es el que determina los fundamentos a trabajar en el nivel de inicial. En el transcurso del crecimiento de la Unidad Educativa cada año surgía un nivel y con el más interrogantes para ayudar al proceso, es por ello es que hace dos años el colegio se lanzó a trabajar con la metodología de Proyectos, guiados por las Hermanas de Nazaret que trabajan en varios de los Colegios de Barcelona España.

#### **Las TIC'S en el Currículo Californiano**

El currículo californiano es muy claro al mencionar a la tecnología como herramienta, maquina, material, técnica y fuente de energía que facilitan el trabajo y ayudan a la solución de problemas, considerando a la tecnología desde una perspectiva más amplia. Dentro de los componentes de la tecnología, en el currículo de California los estándares son los que describen las destrezas a trabajar. Estos estándares poseen cuatro componentes que son los que aplican y guían al nivel Inicial, y estos componentes son:

- El conocimiento tecnológico: con respecto a este se hace énfasis en el significado de tecnología para el niño de preescolar que se define en saber cómo usar las herramientas en la escuela, el hogar y los diferentes sitios de trabajo.
- Las operaciones y los conceptos básicos: esto hace mención del uso básico de ciertos elementos como pueden ser, los reproductores de cd insertar el disco en el reproductor, uso básico del computador, prenderlo iniciar sesión en el navegador y salir de él.
- Las herramientas y el equipo: este hace referencia a las distintas formas de tecnologías como computadores, cámaras digitales, grabadoras de videos, ruedas y palas; es decir al uso de distintas herramientas con diferentes propósitos.

- La gente y la tecnología: este último componente hace referencia al uso de la tecnología de forma responsable y segura. Siendo la tecnología de uso diario y cotidiano los niños deben comprender que las personas y ellos mismos controlan su uso y diseño.

Cuando el niño es capaz de controlar un programa, cambiar el volumen del reproductor, encender o apagar la luz con el interruptor, manejar un CD room, salir de un programa antes de apagar el computador; todas estas son formas de controlar la tecnología. El niño a su vez debe comprender como trabajar en grupos con sus pares y la tecnología (Dodge, 2009)

En el currículo creativo de California donde los fundamentos son esenciales para el trabajo que se desarrolla con los niños de primero de básica del Colegio San Gabriel, existe un capítulo entero acerca del uso de las computadoras, que es una de las herramientas indispensables en la vida cotidiana; sin embargo, ya en la práctica los niños en la institución utilizan pocas veces el computador; y rara vez las demás herramientas tecnológicas.

En este currículo existen algunas estrategias para conectar los contenidos al uso de las tecnologías con la enseñanza aprendizaje; sin embargo, hablando ya en la práctica no se da la oportunidad al niño de usar herramientas tecnológicas y no se trabaja el objetivo curricular que se da a la tecnología; que es: Usa herramientas y otra tecnología para desarrollar tareas, de esta manera sigue siendo básico el trabajo de las tecnologías en este currículo.

### **Las TIC'S en el Currículo de Colegio Monserrat**

En el modelo pedagógico que se centra en el alumno, se basa en el aprendizaje cooperativo e integral; es necesario el uso de potencialidades tecnológicas de las herramientas informáticas. Para el Colegio Monserrat las herramientas tecnológicas son de suma importancia, al ser un colegio de nivel socioeconómico alto es más fácil que los alumnos accedan a tablets, ordenadores personales y móviles, para llevarlos a la institución y trabajar por medio de estos.

Para el Colegio Monserrat, “Las tecnologías de la información y de la Comunicación, desde el punto de vista didáctico, son medios y recursos al servicio del proceso de

enseñanza y aprendizaje, herramientas cada vez imprescindibles para facilitar la gestión de la información y del conocimiento.” (Pozo, Aprendizaje Inteligente , 2014, pág. 439)

En el Colegio Monserrat se trabaja la metodología de proyectos de aprendizaje, la cual el Colegio San Gabriel toma como ejemplo transformándola al contexto actual, dentro de ésta metodología se trabaja con las Inteligencias Múltiples las cuales ayudan a dar valor a cada uno de los individuos, el estar convencidos de las diferencias de inteligencias en los alumnos, saber que no todos aprenden igual, ni al mismo tiempo, ayuda a los docentes a crear una nueva cultura que en vez de sancionar las diferencias, las acepta y busca nuevas herramientas para ayudar y educar a cada uno de los estudiantes dentro de sus posibilidades, facilitando así el mejor desarrollo de capacidades, como lo dice Pozo, 2013 en su libro “una experiencia a compartir”.

“El convencimiento de la variedad de inteligencias u de la capacidad de modificación y crecimiento de cada alumno, el entusiasmo por facilitar la comprensión desde diversos caminos, el compromiso de ser verdaderas comunidades de aprendizaje crea cultura de las Inteligencias Múltiples que queremos, la que marca la diferencia entre la escuela en la que sólo se enseña y un centro donde todos aprendemos”. (Pozo, 2013, pág. 45)

Según Gardner, en su conferencia impartida en el año 2014 en el colegio Montserrat; cada ser humano posee varios ordenadores y procesadores en su cabeza; sin embargo el ordenador del idioma funciona mejor en una cabeza, el de la música en otra, y así en cada cabeza los ordenadores funcionan de diferente manera, obviamente esto es una metáfora al mencionar esto tenemos una serie de sistemas en la cabeza con los cuales conocemos el mundo, así Gardner nos dice que el ser humano posee ocho inteligencias a las cuales nos introduce mencionando un tipo de persona fuerte en esa área:

- *Inteligencia Lingüística:* ésta existe en gente con habilidades lingüísticas, como poetas, escritores, periodistas, abogados y personas con facilidad en idiomas.
- *Inteligencia Lógico Matemáticas:* Es la inteligencia de un científico como Einstein o un matemático, en la cultura occidental se considera inteligente a las personas hábiles para las matemáticas debido al sistema de estudios; más si se les ponen desafíos artísticos o de negocios, se descubren otro tipo de inteligencias.

- *Inteligencia Musical:* la poseen los músicos (violinistas, guitarristas, etc.), cantantes.
- *Inteligencia Espacial:* Gente que puede navegar en espacios complejos como Gaudí o Picasso.
- *Inteligencia Cinético-Corporal:* La posee un atleta como Pelé, un bailarín o artista, artesano que trabaja con cosas pequeñas, o joyas minúsculas.
- *Inteligencia Interpersonal;* es la que permite comprender a los demás, está la posee gente de negocios, maestros, clínicos, políticos que conocen y motivan a los demás.
- *Inteligencia Intrapersonal:* Conocerse a sí mismo, saber cuáles son las fortalezas, debilidades, etc. Antes no importaba mucho por que hacíamos lo que nuestros padres querían y ello lo que querían los abuelos; sin embargo, hoy en día los jóvenes viven donde quieren, con quien quieren, eligen su trabajo y para ello se debe tomar decisiones y la persona que las toma es porque se conoce a sí mismo.
- *Inteligencia Naturalista:* Es la que poseen las personas que se conectan con la naturaleza, como Charles Darwin que podía comparar y discriminar una especie de plantas con otras.

Según Gardner, puede existir una novena inteligencia; esta sería la *Inteligencia Existencial*, la cual la poseen personas con grandes preguntas, es la inteligencia que hace que las personas se pregunten, por qué morimos o de dónde venimos, qué pasará con nosotros o qué es el amor.

Con respecto a las tecnologías en el Colegio Monserrat, se hace énfasis ésta en la Inteligencia Espacial; que es: “es la capacidad que tienen las personas para pensar en tres dimensiones. La habilidad para percibir de forma precisa en mundo visual y espacial y efectuar transformaciones a partir de estas percepciones.” (Pozo, Una experiencia a compartir. Las Inteligencias Múltiples en el Colegio Montserrat, 2013). Cuando en el Colegio Montserrat se trabaja en esta inteligencia se utilizan los siguientes recursos tecnológicos: Video cámaras, para hacer videos o películas, Anuncios publicitarios, Diseño por ordenador, Dioramas, internet de aula, Cámaras fotográficas, Herramientas visuales (organizadores gráficos), computadores, softwares, tablets, etc.

Dentro del recurso de internet en el aula, los niños pueden crear páginas webs didácticas acerca de cualquier tema estudiado. Otro de los recursos tecnológicos es la realización

de una WebQuest. Carme Barba, 2002 en Pozo 2013, afirma que las WebQuest se han convertido en una de las metodologías más eficaces para incorporar internet como herramienta educativa para todos los niveles y para todas las materias. (Pozo, Una experiencia a compartir. Las Inteligencias Múltiples en el Colegio Montserrat, 2013)

De la misma forma, como hemos mencionado en los párrafos anteriores, en el currículo de Barcelona de los Colegios Montserrat se da mucho énfasis al aspecto tecnológico y al uso de las tecnologías en todos los ámbitos educativos tanto en docentes como en alumnos; sin embargo, el Colegio San Gabriel no replica en la institución el uso de tecnologías y en su práctica diaria sigue habiendo bastantes falencias.

## CAPITULO II

### *MARCO METODOLÓGICO*

Según lo que plantea (Sabino, 1992), en un proceso de investigación es necesario tener en cuenta todos los factores que influyen en el problema, como su contexto, sus condiciones, sus cambios y principios; es por aquel motivo que el marco metodológico nos contextualiza profundamente en el problema, no sólo por parte teórica sino también práctica, viendo la forma de estudiar los diversos factores que afectan al problema.

Según (Sabino, 1992), el marco metodológico sirve y responde, en todo caso, a la necesidad de adquirir pruebas por medio de métodos y recolección de información, en base a las teorías y objetivos planteados en la investigación.

#### **2.1 Problemática**

En el Colegio San Gabriel Unidad Educativa, constantemente se plantean cambios en beneficio de los estudiantes y docentes de la institución para brindar a la comunidad una educación integral basada en el servicio a los demás es uno de los retos de la comunidad Jesuita es la implementación y acción de las TIC. Sin embargo, en la realidad existen los recursos más no se los utiliza. La causa que prioriza esta problemática es la falta de motivación y capacitación en el uso de las Tics.

Indiscutiblemente la tecnología ayuda en el proceso educativo y las pantallas táctiles que posee la institución son herramientas a través de las cuales estudiantes y docentes pueden lograr fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje dado en las aulas, a través de la aplicación. De esta manera se potencia el uso de la tecnología en beneficio de las destrezas que el niño debe lograr cumplir en el transcurso del año lectivo.

Empero y sin dar mucha importancia en el proceso educativo las pantallas táctiles de la institución son utilizadas con poca frecuencia y sin una guía correcta. Por tal motivo la propuesta de generar lineamientos para el uso de esta ayudará a la institución, docentes, niños y directivos a generar nuevas estrategias de utilización de las tecnologías de manera propositiva para el cumplimiento del currículo nacional propuesto y aún más importante fortalecerá destrezas cognitivas, motrices y tecnológicas en docentes y niños/as.

Se encuentran algunas problemáticas dentro del desarrollo y proceso de la escritura dentro de la metodología planteada en la institución; con respecto a las destrezas en el área motriz fina; de esta manera se plantea la pregunta de partida para la investigación:

¿De qué forma el uso de la pantalla táctil refuerza el área motriz fina dentro del proceso de la escritura en niños de cinco años?

## **2.2 Objetivos**

Objetivo General:

*Analizar la utilización de cuentos interactivos en pantalla táctil, como estrategia para el desarrollo del aprendizaje en niños de primer año de educación básica del Colegio San Gabriel Unidad Educativa*

Objetivos Específicos:

- Diagnosticar como se hace el aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación general básica.
- Determinar los elementos que se requieren para desarrollar el aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación utilizando tecnologías de la información y de comunicación .
- Reflectir sobre lineamientos pedagógicos para implementar la utilización de tecnologías de la información y de comunicación TIC, como estrategia para el desarrollo del aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación básica.
- Concientizar a los docentes sobre la importancia del uso adecuado de las TIC, aprovechando los recursos existentes en la institución.

## **2.3 Tipo, nivel y diseño de investigación**

El trabajo de investigación se realiza bajo el *paradigma cualitativo*. Esta postura asume que cada situación de aprendizaje constituye un contexto particular con sus propias características, con sus propias particularidades. Lo investigador al trabajar en una investigación cualitativa tendrá como propósito interpretar la realidad, tal como la

perciben los sujetos que son parte del estudio. No interesa captar la realidad “que existe” sino la realidad que se percibe y que a fin de cuentas es la que existe para los participantes.

De acuerdo con (Guba & Lincoln, 1987) , la validez de un estudio cualitativo está basada en la adecuada representación de esas construcciones mentales que los participantes en la investigación ofrecen al investigador. El propósito fundamental en la investigación cualitativa es el entendimiento de la realidad. No existe la generalización de resultados y hallazgos; lo importante es la capacidad que debe tener lo investigador en poder explicar el fenómeno en profundidad y esto se logra mediante la presencia crítica del investigador en el contexto donde ocurre el fenómeno en estudio.

Se realiza bajo un tipo de *Investigación Acción* ya que el objetivo de este método tiende a producir los cambios en la realidad estudiada; por medio de este método se podrá resolver los problemas específicos utilizando una metodología rigurosa, hasta sistematizar el método. La forma más extendida de la utilización del método de investigación-acción está en la noción de necesidad aplicada a la docencia, esto se explica cuando un profesor siente la necesidad de introducir cambios o modificaciones en su práctica educativa (Bisquerra, 2000).

Según Bisquerra, 2000, existen condiciones dentro de la investigación acción y éstas son:

- *El carácter preponderante de la acción*- Los docentes estudian y analizan el contexto en el que se desenvuelve la problemática, así es como se toman como punto de partida los problemas que puedan surgir ya en la práctica, asumiendo que en cualquier contexto educativo existen muchos cambios, como efecto del desarrollo constante, dentro de la educación inicial se encuentra la educación del primer año de básica en el cual no se encuentran implícitas muchas destrezas con respecto a la tecnología; sin embargo en la actualidad sabiendo que los niños se han convertido en nativos de la tecnología en el currículo surgen varios cambios.

- *Representa un nuevo enfoque en la investigación*- se caracteriza por la relación activa entre el investigador y el objeto de estudio; ello ayuda a definir una forma de acción de la docente individualizada, dando énfasis a métodos docentes versátiles y abiertos, desde una posición original de los problemas, proyectándola así y procurando mantener siempre el rigor metodológico en sus acciones.

- *Implica una nueva forma de investigar*- la característica principal es el cambio de actitudes que permiten resaltar los atributos propios del docente. De este modo, la toma de decisiones en los distintos momentos es activa, conjunta y participativa, fomentando la capacidad de autocrítica y de comunicación en los actores, para lograr una adecuada formación y generar cambios sociales.

El diseño de investigación es *no experimental* ya que la investigadora lo realizó sin tener la necesidad de manipular en forma intencional ninguna variable, se observaron los hechos tal y como se presentan en su contexto, para luego someterlos a análisis.

Es una *investigación de campo*, ya que la recolección de la información se realizó directamente de la realidad donde ocurren los hechos, estudia los fenómenos de aprendizaje en su ambiente natural (Ramírez , 1999).

El nivel de la investigación es *Exploratorio*, ya que el tema ha sido muy poco considerado, ha sido tratado escasamente y no existe suficiente información, además es *Descriptivo*, ya que se interpretará la realidad tal cual es, independientemente de las variables.

El nivel descriptivo hace énfasis sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona. (Arias, 2012), señala que este nivel de investigación consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento de forma independiente de las variables (pág. 22). El propósito de este nivel es el de interpretar la realidad del hecho. Incluye descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos.

Sin embargo, no puede quedarse solo en la mera interpretación de los hechos, por tanto, será también *Explicativo*, ya que en este nivel de investigación se enfoca en caracterizar los orígenes o las causas de un determinado conjunto de fenómenos complejos y delicados, en los que el riesgo de cometer errores es alto (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006). Su objetivo es el de encontrar las relaciones causa-efecto de ciertos hechos con el objeto de conocerlos con mayor profundidad.

Lo anterior permitirá proponer un *Proyecto Especial*, pues se enfocará en problemas prácticos, cotidianos y que correspondan soluciones de tipo funcional u operacional, mediante propuestas creativas e innovadoras y de aporte significativo que permitan facilitar el aprendizaje de niños de 5 años, apoyados en las TIC.

### 2.3.1 Técnicas de recolección de datos

Para facilitar el estudio de esta investigación se escogieron algunos instrumentos para la recolección de datos como: la observación directa ya que se da dentro de una actividad previamente planificada que es del uso de cuentos interactivos en pantalla táctil, dentro de las mismas actividades se encuentran el detalle de la actividad registrada en la bitácora como diarios de clases; otro de los instrumentos es la entrevista estructurada debido que se les plantea una guía para la entrevista donde los docentes contestan preguntas previamente organizadas sin poder modificarlas; se elaboró un cuadro de la operacionalización de las variables cómo guía para realizar la entrevista a los docentes partiendo de los objetivos específicos como base, para luego usar las variables y la dimensión que se trabajó en el cuadro siguiente:

#### OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

OBJETIVO ESPECÍFICO	VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMES
Diagnosticar como se hace el aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación general básica.	El proceso de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>– El aprendizaje</li> <li>– El Construir</li> <li>– El Explicar</li> </ul>	
Determinar los elementos que se requieren para desarrollar el aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación utilizando tecnologías de la información y de comunicación .	– Los elementos del aprendizaje de la escritura	<ul style="list-style-type: none"> <li>– El habla</li> <li>– La escritura</li> <li>– La comunicación</li> <li>– La socialización</li> </ul>	
Reflectir sobre lineamientos pedagógicos para implementar la utilización de tecnologías de la información y de comunicación TIC, como estrategia para el desarrollo del aprendizaje de la escritura en niños de primer año de educación básica.	– La Propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>– La utilización de las TIC</li> <li>– Las habilidades</li> <li>– Las competencias</li> </ul>	

### Entrevista

La entrevista permite obtener información variada mediante preguntas abiertas, la cual sustenta el marco teórico y la propuesta. La entrevista fue estructurada con preguntas precisas, tomando en cuenta los aspectos más importantes que se buscaban rescatar dentro de la investigación, permitiendo que los educadores entrevistados aporten con su conocimiento y experiencia, expresándose libremente. La entrevista será aplicada a los cinco educadores del primer año de educación general básica del Colegio San Gabriel Unidad Educativa.

La guía de la entrevista está estructurada con 16 preguntas que abarcan la prescripción y el uso de las tecnologías en la educación. El propósito principal de ésta es dar más fuerza al marco teórico y la importancia de la justificación del presente trabajo frente a una necesidad educativa en el Colegio San Gabriel. Además de complementar la propuesta con información y algunos lineamientos pedagógicos que pueden reflejar para ser aplicados e inmersos en la metodología habitual con el uso de las Tics.

Para analizar la información recolectada a través de las entrevistas se contrastará las respuestas de los docentes entrevistados, para analizar en qué aspectos se necesita más información y guía en el uso de las TIC. También se concluyen ciertos aspectos relevantes que pueden enriquecer la investigación y que permiten dar una respuesta más acertada y concisa a las necesidades de los docentes de la institución.

La entrevista se divide en subtemas que hablan acerca de las destrezas que se desarrollan en el área motriz fina, y también en otras áreas del desarrollo, se hace mención del proceso y tipos de motivación que logran los niños con el uso de las tecnologías, ventajas y desventajas encontradas en el transcurso de la aplicación de las tecnologías.

Además, se procedió a analizar la observación realizada de cada una de las actividades revisadas en el diario de clases. Se comenta detallando la actividad, por medio de un resumen el proceso que tuvo el niño para adquirir el uso de las destrezas y cumplimiento del objetivo en la actividad.

Se define tradicionalmente la población como *“el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, eventos, etc.) en los que se desea estudiar el fenómeno. Éstos deben*

*reunir las características de lo que es objeto de estudio”* (Latorre, Rincón, & Arnal, 2003). Los individuos pueden ser personas, objetos o acontecimientos.

- Población universo: es aquella sobre la cual el investigador desea establecer una conclusión, por ejemplo, si se desea determinar los docentes de básica elemental de los Colegios de Quito, la población universo está representada por todos los docentes de básica elemental de los Colegios de Quito.
- Población Muestreada: es aquella a partir de la cual se extrajo la muestra y sobre la que puede establecerse la conclusión. Para el ejemplo anterior, supóngase que se decidió extraer la muestra de los docentes de primero de básica del Colegio San Gabriel Unidad Educativa; en este caso la población muestreada está constituida por 5 docentes de básica elemental del Colegio San Gabriel, Unidad Educativa.

Se conoce como muestreo el proceso que se realiza para escoger una porción de la población a quienes se realizará la indagación. Esta escogencia puede ser probabilística y no probabilística. Para las entrevistas construimos una muestra no probabilística o de conveniencia constituida por los maestros de primero de básica del Colegio San Gabriel Unidad Educativa, conformada por cinco (5) maestros titulares.

#### *Diarios de Clases*

Los diarios de clases son las planificaciones realizadas por la investigadora, que fueron aplicadas con los docentes del nivel, se detalla objetivo, reflexión o inicio de la actividad, desarrollo de la actividad y cierre de la misma, materiales, evaluación y duración de la actividad. Se detalla todo lo observado y analizado en la actividad.

**COLEGIO SAN GABRIEL  
PLANIFICACIÓN Y DIARIOS DE CLASES DE  
CUENTOS INTERÁCTIVOS EN PANTALLA TÁCTIL  
AÑO LECTIVO 2017-2018**

**TEMA:** CUENTOS INTERACTIVOS  
“EL GIGANTE EGOÍSTA”  
**RESPONSABLE:** Cristina Fiallo  
**AÑO EGB:** PRIMERO  
**NÚMERO DE NIÑOS:** 10

**Actividad 1:**

*OBJETIVO:* Familiarizarse con el cuento, “El gigante Egoísta”

*DIÁLOGO / REFLEXIÓN:*

La docente motiva a los niños a sentarse al aire libre con ayuda de una canción, como se ve en la figura 1. La docente con los niños ya sentados y en silencio les enseña la portada del cuento, seguido de esto abre un espacio de diálogo tomando en cuenta preguntas de partida. Cómo son:

¿De qué creen que trata el cuento?

¿Cómo creen que serán los personajes?

A continuación, algunos de los niños/as levantan las manos y expresan sus ideas como, el cuento trata de un hombre malo, el cuento me da miedo porque la cara del hombre es fea y no tiene dientes, es un cuento de terror, etc.

*ACTIVIDAD:*

La maestra presentó el libro a los niños/as enseñándoles solo la portada para que puedan predecir de qué trataba, los niños lograron predecir algunas cosas y empezaron a describir algunas anécdotas familiares acerca del miedo, acerca de la familia y acerca de cómo se deben escuchar los cuentos, escuchan la lectura del cuento contado por la maestra (cuento impreso) para luego familiariza con el libro, conoce sus autores, compara lo que sucede con lo que predijo, juega a inventar diferentes finales, crea sus propios personajes, y disfruta de la lectura del cuento el gigante egoísta, lo escucha.

En el transcurso del relato del cuento los niños, manifiestan sus emociones por medio de expresiones en sus rostros o su cuerpo, cuando la docente hace las voces de los personajes el niño tiende a sentir diferentes emociones, por ejemplo cuando escucha la voz del gigante que es una voz gruesa y alta, el niño se agazapa y abraza con sus amigos, más cuando el gigante reflexiona y deja a los niños del cuento jugar en su jardín, los niños cambian la expresión de su rostro; así como en el final de la historia cuando el gigante muere, los niños expresan tristeza. Incluso algunos niños interrumpen el relato para preguntar preocupados que si el gigante duerme o muere.

Para relatar la historia el docente usa su voz como instrumento, para que el niño pueda imaginar cómo es cada uno de los personajes.

*MATERIALES:* Cuento “El gigante egoísta”, diferentes tonos de voz de la maestra.

*CIERRE:*

Los niños representan al personaje que más les gusta, con el grupo de niños que se realizó él trabajo se pudo observar que la mayoría representaron al gigante, la docente iba relatando el cuento y por grupos los niños iban dramatizando lo sucedido; en este proceso de cierre se pudo evidenciar cómo los niños sin necesidad de ver imágenes pueden crear y representar historias contadas y al mismo tiempo transmitir emociones causadas por el mismo. Al mismo tiempo el niño relata el final de la historia de manera diferente, algunos de los niños no creen que el gigante deba morir así que lo hacen vivir para siempre con los niños jugando en su jardín, otros de los niños mandan al gigante a un viaje largo para otro lugar y hacer feliz a otros niños, etc.

*EVALUACIÓN:* Para evaluar la actividad el docente usó la observación, registrando en una lista de cotejo todo acontecimiento de importancia, cómo emociones relevantes en cada uno de los niños, así como reacciones diferentes dependiendo de cómo sea la personalidad del niño. Se describe en un anecdotario si es que surgió algo de importancia cómo una pelea entre niños o alguna discusión fuera de lo habitual. Se evalúa el lenguaje corporal y verbal del niño al representar el personaje.

*DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:*

30 minutos

Figura 1. Actividad 1



Fuente. (Propia)

**Actividad 2:**

*OBJETIVO:* Desarrolla periodos de concentración más largos con ayuda de la tecnología.

*DIÁLOGO / REFLEXIÓN:*

La docente invita a los niños a sentarse en la alfombra por medio de una canción, les dice que el cuento que van a escuchar es diferente porque ellos pueden escoger de qué manera escucharlo, les da opciones para sentarse en la alfombra o en una silla, o acostarse y cerrar los ojos, le propone que ellos escojan la manera de escuchar el cuento, pero sin olvidar que la regla es no hacer bulla ni moverse de su puesto; por ello los invita a tomar una posición cómoda.

*ACTIVIDAD:*

La maestra pregunta a los niños si recuerdan el cuento del gigante egoísta contado en días anteriores, les pregunta qué recuerdan y donde se desarrolla el cuento, algunos de los niños presentan dificultad en recordar el cuento y cómo son sus personajes principales.

Con ayuda del equipo de sonido y el cd de audio la docente invita a los niños a escuchar el cuento, los niños en posición cómoda escuchan atentamente el cuento logrando periodos de concentración y silencio mayores a los habituales, durante el cuento los niños cierran los ojos algunos incluso se relajan demasiado, se imaginan cómo sucede la historia, imaginan cómo son los personajes y recuerdan lo sucedido.

*MATERIALES:* cuento en audio cd, equipo de sonido, hojas, lápices y pinturas.

*CIERRE:*

Para finalizar la actividad la docente invita a los niños a sentarse cómodamente, les pregunta cómo imaginaron a los personajes del cuento, cuántos personajes habían, cómo era el lugar donde se desarrollaba el cuento, etc. Luego la docente reparte hojas a los niños y les invita a dibujar el personaje o personajes que más les haya gustado, imprimiendo cada uno de los detalles personales que ellos imaginaron. Los niños utilizan lápices de colores para dibujar y pintar los personajes que imaginaron, muchos de los niños crean personajes muy diferentes al de la portada; sin embargo, a otros niños les cuesta más imaginar así que lo dibujan parecido al visto en la portada. Cada uno de los niños expone y describe al personaje dibujado y comenta lo que más le gusto del cuento. Los niños recuerdan los personajes de sus amigos y comentan lo que más les gusto de ellos.

*EVALUACIÓN:*

El docente observó detenidamente cada uno de los dibujos realizados por los niños, registra en una lista de cotejo dando énfasis a las destrezas que reflejan el uso de la creatividad y detalles más estéticos y originales de los personajes. El docente evalúa la capacidad de concentración de cada uno de los niños al escuchar el cuento, cómo fue su postura corporal al escuchar el cuento y si respetaron el silencio de sus pares. Los niños crean gigantes con tres ojos muy cabezones y los describen con gran soltura.

*DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:*

30 minutos

Figura 2. Materiales



Fuente. (Propia)

Figura 3. Actividad 2



Fuente. (Propio)

Figura. 4 evaluación



Fuente. (Propia)

### **Actividad 3:**

*OBJETIVO:* Encontrar las diferencias entre lo real y lo imaginado, mediante el uso de la tecnología.

#### *DIÁLOGO / REFLEXIÓN:*

El maestro reúne a los niños por medio de un juego, pidiendo a cada uno que realice actividades que los ayude a mantener quietud como por ejemplo cruzar los brazos, ponerse un cierre en la boca y atender con mucho cuidado, los invita a escuchar y observar el cuento, les recuerda que el uso de la pantalla táctil que se encuentra en la biblioteca tiene reglas muy importantes. Permite a los niños recordar las reglas, enumerarlas para que se encuentre motivado al observar el cuento.

*ACTIVIDAD:* La maestra lleva a los niños a la biblioteca por medio del computador y el cd interactivo, los niños observan el cuento en la pantalla táctil, para relacionarlo con lo escuchado y observado en el cuento impreso. Hay muchas expresiones de emoción al ver

el cuento, ya que los personajes ahora si tienen rostro, algunos llaman la atención de los niños, otros los motivan, entre ellos se piden hacer silencio.

Acabado el cuento la maestra pregunta a los niños si les gustó o no. Los niños comentan lo visto y relacionan con los personajes que ellos imaginaron y dibujaron. Pueden observar con más detalles las ilustraciones del cuento y relacionarlo con las letras.

**MATERIALES:** computador, pantalla táctil, cd del cuento interactivo.

**CIERRE:** La maestra invita a los niños a utilizar el ratón del computador para repetir el cuento, pregunta a los niños la secuencia de lo ocurrido en el cuento y el niño que responde correctamente es quien usará el ratón para repetir el cuento, luego la maestra invita a los niños a observar cómo pueden realizar varias actividades referentes al cuento, empieza por resolver rompecabezas con ayuda del ratón el niño mueve las piezas para armar cada una de las escenas, los otros niños dirigen al niño que usa el ratón y lo dirigen, participando activamente de la actividad. Cabe mencionar que hay niveles de dificultad en cada una de las actividades, en el caso de los rompecabezas el nivel de dificultad va ligado al número de piezas que los niños deben armar; es decir, al número de movimientos que realizarán con el ratón.

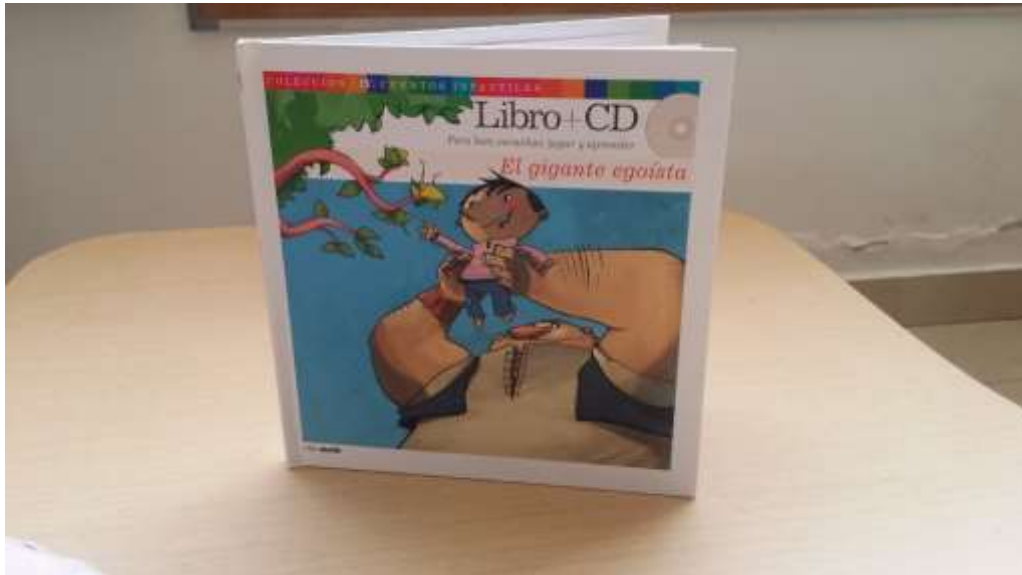
**EVALUACIÓN:**

El docente por medio de la observación evalúa la concentración de los niños, postura corporal al escuchar y observar el cuento, evalúa las destrezas competentes en cada una de las acciones realizadas por los niños, como lo menciona el objetivo el niño compara lo imaginado con lo visto, se registra en una lista de cotejo si el niño ha adquirido la destreza, la tiene en proceso o está iniciando con la misma. La misma lógica de evaluación se utiliza para medir el uso del ratón, si el niño logra coger correctamente, lo mueve en las direcciones correctas según la guía de sus compañeros, es decir; se evalúa direccionalidad y movimientos con el ratón. La maestra envía un cd del cuento a casa, para que el niño en el computador pueda reforzar los movimientos con el ratón, para ejercitar trazos específicos y familiarizarse con la tecnología del computador antes de usar el puntero laser.

**DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

30 minutos

Figura. 5 materiales



Fuente. (Propia)

Figura. 6 Actividad 3



Fuente. (Propia)

#### **Actividad 4:**

*OBJETIVO:* Realiza trazos específicos con el ratón y el puntero laser.

#### *DIÁLOGO / REFLEXIÓN:*

La maestra inicia la actividad invitando a los niños a cantar una canción, les recuerda las palabras mágicas en las que los niños mueven sus dedos de diferentes formas. Previo a esto los niños deben tener las manos lavadas, los niños participan motivados de la canción y ejercitan sus dedos de manera lúdica. Les invita a comentar acerca de cómo trabajaron con el cd en casa en su computador para luego pedirles que recuerden cosas básicas del cuento como la secuencia de lo sucedido, los personajes vistos, y los lugares en los que sucedió la historia, palabras y frases dichas por los personajes, etc.

*ACTIVIDAD:* La maestra pregunta a los niños si quieren observar nuevamente el cuento en la pantalla táctil, los niños lo observan (imágenes y letras), mira las letras las relaciona con los hechos, identifica los personajes y relaciona las escenas. La maestra les recuerda e indica a los niños cuáles son las reglas para el uso del ratón y puntero laser. Observan varias veces las imágenes del cuento. Para luego pasar a la actividad en donde los niños deben relacionar cada una de las escenas con el personaje, en una de las escenas hay un letrero de no entrar al jardín y la cara del gigante mostrando enojo, el niño con ayuda del ratón o puntero laser mueve el personaje a la escena correspondiente, usando movimientos específicos como: arriba-abajo, izquierda-derecha con el ratón. Los demás compañeros observan detenidamente lo que hace el niño que tiene el ratón, reforzando su concentración y respeto a sus pares.

*MATERIALES:* computador, pantalla táctil, cuento interactivo.

#### *CIERRE:*

Los niños expresan verbalmente que sintieron al usar el ratón del computador, si se les hizo fácil, difícil, si ya lo habían usado en casa, los niños expresan abiertamente su emoción al usar el computador (tecnología en la escuela) recalcando que nunca se lo permiten, pidiendo que nuevamente se les dé la oportunidad de usar el computador y de explorar los cuentos por medio de juegos, para finalizar el proceso los niños responden a algunos cuestionamientos cómo porque creen importante usar la tecnología (computador) lo usan en casa, para que lo usan, cómo lo usan, utilizan reglas, etc.

#### *EVALUACIÓN:*

La docente evalúa cómo el niño coge el ratón y realiza trazos de arriba-abajo de derecha a izquierda, etc. Lo registra en una lista de cotejo, para evaluar destrezas referentes al

uso de la motricidad fina, si el niño tiene la destreza adquirida, en proceso o iniciada. El docente por medio de la observación evalúa el nivel de familiarización que poseen

*DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:*

30 minutos

Figura. 7 Actividad 4



Fuente. (Propio)

Figura. 8 Actividad 5



Fuente. (Propio)

## **Actividad 5:**

**OBJETIVO:** Desarrolla habilidades motrices finas utilizando el puntero de la pantalla táctil.

### **DIÁLOGO / REFLEXIÓN:**

La maestra prepara a los niños para subir a la biblioteca donde se encuentra la pantalla táctil, con todos los niños ya en la biblioteca la maestra les invita a cantar una canción donde los niños mueven las distintas partes de su cuerpo hasta dejarlas congeladas, cuando los niños ya están en silencio y quietud la maestra invita a recordar qué observaron en el cuento, que escenas fueron las más llamativas, que escena no les gusto, que sintieron durante el cuento, etc. Los niños comentan lo que sintieron, las escenas que más les gustó y las cosas que no les gusto del cuento.

**ACTIVIDAD:** La maestra les indica el cuento en la pantalla táctil los niños observan nuevamente el cuento para seguido de esto, resolver algunas de las actividades interactivas propuestas como son: rompecabezas con 3 niveles de complejidad, sencillo, medio y avanzado, relaciones de unir con líneas las escenas con personajes, sopa de letras, en las actividades los niños aparte de poner a prueba su habilidad para usar el puntero digital, desarrolla muchas otras destrezas que convierten a la actividad en una experiencia de aprendizaje integradora donde se desarrolla cada una de sus áreas con ayuda del uso adecuado de la tecnología. Los niños resuelven crucigramas, rompecabezas y actividades varias con ayuda del lápiz o puntero digital, cada uno de los niños pasa por turnos al pizarrón mientras los otros esperan concentrados su turno. Previamente los niños en clases de motricidad ya tienen afianzados algunos de los movimientos que realizan con el lápiz de esta manera a la mayoría de los niños no les cuesta tanto el uso del puntero digital; sin embargo, a los niños que tienen dificultades en el desarrollo de la pinza motora les resulta más motivador el uso del lápiz digital.

**MATERIALES:** computador, pantalla táctil, cuento interactivo.

**CIERRE:** La maestra para finalizar la actividad pregunta a los niños, que fue lo que más les gustó del trabajo con el cuento en la pantalla táctil, si les pareció complicadas o fáciles las actividades, si se les complicó el usar el puntero laser, etc. Los niños comentan emocionados las cosas que más les atrajo de las actividades, así como las que más les costó realizar, manifiestan que se sienten contentos al trabajar en la pantalla táctil y que deberían usarla más seguido. Para despedirse la maestra invita a los niños a realizar movimientos que simulen el uso del puntero laser, realizando trazos específicos como: arriba-abajo, derecha-izquierda, en zig-zag, ondulado,

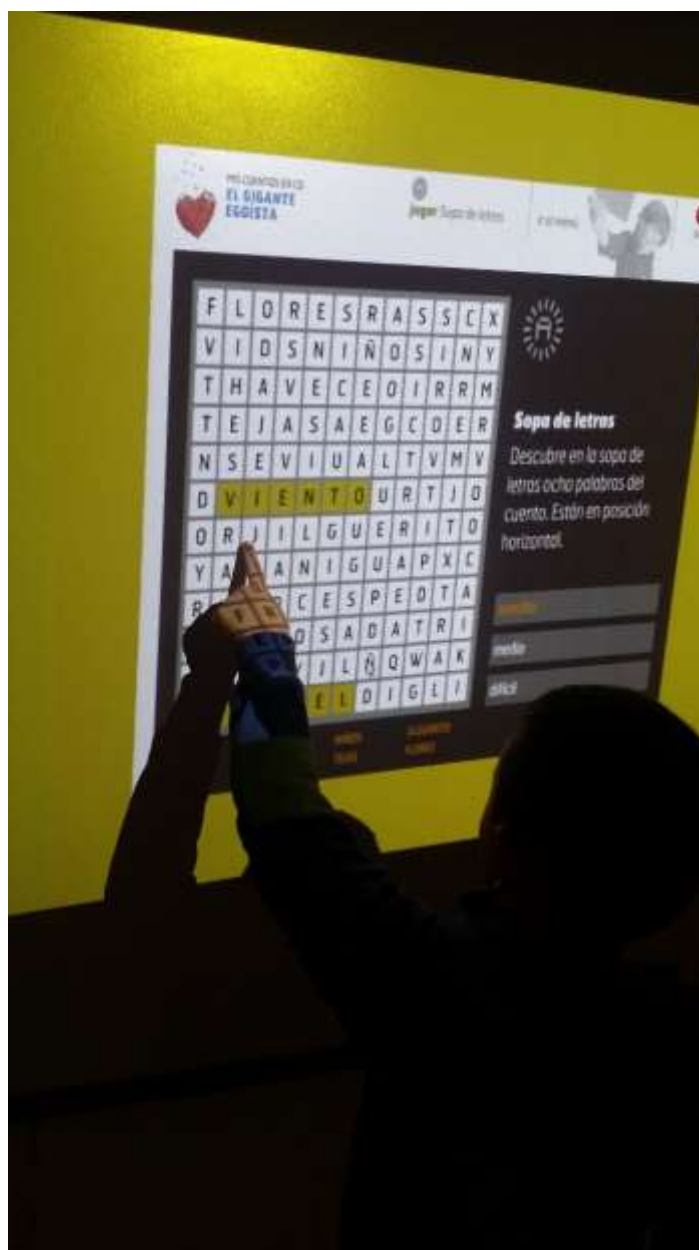
EVALUACIÓN:

La maestra evaluó

*DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:*

30 minutos

Figura. 9 Actividad 5



Fuente. (Propia)

Figura. 10 Actividad 5



Fuente. (Propia)

## CAPITULO III

### PRESENTACIÓN, ANÁLISIS Y COMENTARIO DE DATOS

#### 3.1 ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

Dentro de los instrumentos para recabar información en el proceso de investigación de la tesis, se encuentra una entrevista de 16 preguntas realizada a los 5 docentes de primer año de educación básica, donde se pretende responder a la problemática encontrada en el estudio de investigación.

Refiriéndonos al contexto en el cual se desarrolló la práctica de la investigación, decimos que los docentes de primer año de educación básica fueron testigos activos de una clase dirigida a niños de 5 años con el uso pedagógico de la pantalla táctil, para ayudar al refuerzo de la lecto escritura por medio de cuentos interactivos. Esta clase fue previamente planificada por la investigadora y ejecutada con la ayuda de los diferentes docentes, en la entrevista se registran los comentarios acerca de la actividad en sí y el uso de tecnologías dentro de la institución vistas desde diferentes perspectivas según cada uno de los docentes entrevistados, se realizan semejanzas y diferencias encontradas en las diferentes preguntas.

El análisis fue realizado bajo temas de importancia dentro del estudio realizado en la entrevista como son: las *destrezas* motrices, cognitivas, de lenguaje, etc, que los niños han adquirido con el uso de tecnologías, cómo se fue dando la *motivación* antes, durante y después del uso de las tecnologías y *ventajas/desventajas* encontradas en el uso de las pantallas táctiles en la institución.

A continuación, mencionaremos cada uno de los temas contemplados según lo dicho por cada uno de los 5 docentes en las entrevistas.

##### 3.1.1 Destrezas adquiridas por los niños de primero de básica con el uso de pantalla táctil

Según el análisis realizado encontramos que la mayoría de docentes entrevistados cree que el proceso de aprendizaje del niño de primer año de educación básica del Colegio San

Gabriel respeta la edad cronológica del niño y las destrezas que el mismo debe alcanzar de manera natural, es decir; según la metodología de centros de aprendizaje planteada por el currículo de California y las bases curriculares Nacionales que rigen el sistema educativo del primer año de educación básica se cumple con este apartado y que el niño es el constructor de su propio aprendizaje. Gracias a la metodología y al conjunto de elementos que hacen posible la educación en el Colegio San Gabriel, el docente por medio de las experiencias de aprendizaje da la oportunidad al niño de cinco años, de formarse, desarrollar y reforzar la capacidad de explicar a sus pares por medio del lenguaje oral y escrito todo lo aprendido.

Los docentes reafirman la importancia del objetivo de subnivel (escritura) propuesto por el Ministerio de Educación en el año 2016 en donde se menciona que: que el niño/a debe lograr expresar ideas, sentimientos y emociones para comunicarse a través del lenguaje oral, artístico, corporal y escrito —con sus propios códigos— autorregulando su expresión y utilizando la experiencia personal; esto significa que la escritura en el niño empieza con la expresión natural de grafismos dados con un código único para cada uno de ellos.

Los entrevistados mencionan que es importante manejar un nivel adecuado de dificultad en el lenguaje escrito, que empieza con un lenguaje de códigos propios para desarrollar al lenguaje común conocido por todos, y como un agregado se motiva al niño con la tecnología a llegar a la capacidad de desarrollar diferentes formas de expresión para poder explicar su escritura.

Dentro del desarrollo de la motricidad fina, la mayoría de los entrevistados mencionan que al niño se le permite explorar y descubrir naturalmente su aprendizaje; sin embargo cuando hablamos de la exploración por medio de la tecnología, hallamos que son nulas las oportunidades generadas por el docente en cuanto a la misma, llegando a dar afirmación a la problemática generada al inicio de la investigación; que es la falta de conocimiento acerca del uso de tecnologías aplicadas a la educación por medio de docentes y la falta de uso de las tecnologías por parte de los mismos. En el desarrollo de esta pregunta la mayoría de los docentes coinciden en que es importante invitar a los niños/as al uso de la tecnología debido que ya están inmersos en un mundo tecnológico; sin embargo, otros docentes afirman que la tecnología está dada pero no de manera

asertiva y pedagógica, y que esa debe ser la labor del docente. Por tal motivo se usa la tecnología como forma de comunicación en los niños, pero no de manera pedagógica; es decir para el uso de esta no hay una planificación previa.

Según Trister, Colker, & Heroman, 2015, mencionado en la introducción de esta investigación nos dice que: la tecnología permite a los niños/as resolver interrogantes y adquirir mayores aprendizajes. Por cuanto la tecnología aumenta el nivel de participación de los estudiantes que aprenden una nueva lengua o poseen una dificultad en su aprendizaje, a medida que usan instrumentos o herramientas científicas y tecnológicas los niños/as también aprenden a seleccionar sus propios instrumentos para trabajar, de esta manera según los entrevistados se ha podido observar que los niños están en la capacidad de elegir los instrumentos con los cuales trabajar, sin embargo, lo que a los niños les ayuda a aprender a usar la tecnología es el uso cotidiano, y eso es lo que hace falta en la institución que el niño use diariamente la tecnología, en este caso la pantalla táctil; y así de esta manera el niño pueda elegir su uso, con la guía del docente y una propuesta pedagógica ya establecida; es decir una planificación previa estructurada por el maestro para que el niño pueda realizar actividades de desarrollo de la lecto escritura usando la pantalla táctil como una más de las herramientas que posee la institución.

Así podemos afirmar como lo dice Vygotsky en el capítulo uno de este estudio, los niños construyen activamente su mundo al interactuar con él, de esta manera si el niño no interactúa con las tecnologías que ya existen en la institución será muy difícil que él pueda hacer uso de ellas y menos lograr que sus destrezas se puedan convertir en un futuro en habilidades.

Algo importante que preocupa a algunos de los docentes entrevistados es el uso inadecuado de la tecnología, uno de ellos menciona que el niño a esta edad está en la capacidad de discernir y ser reflexivo al momento de estar frente a la tecnología y es deber del docente guiarlo en el uso adecuado para que logre quedarse únicamente con lo que vale la pena, sin embargo, algunos docentes por falta de capacitación acerca del uso de la pantalla táctil usan la misma como proyector de videos más no hacen uso pedagógico de la misma.

Se ha concatenado cada una de las respuestas dadas por los docentes entrevistados con respecto a las destrezas desarrolladas a nivel de lecto escritura; pero también se preguntó

a parte de estas destrezas motrices, cuales otras destrezas creen los maestros que se desarrollan al usar la pantalla táctil (tecnología) y la mayoría están de acuerdo en que se logran desarrollar destrezas de todo tipo como: se logra el desarrollo de la cooperación ya que unos a otros los niños van decidiendo quien pasa a responder y lo ayudan guiados con el lenguaje, la atención, el respeto ya que los niños deben tolerar las diferentes respuestas dadas por sus compañeros y valorar las mismas. La paciencia al esperar turnos, la creatividad al usar el puntero digital y dar respuestas, la resolución de problemas lógicos, al armar desarmar rompecabezas y relacionar imágenes con personajes, la memoria al recordar lo que sucedió en el cuento y vocabulario al conocer ver y escuchar nuevas palabras.

También mencionan los docentes la importancia de destrezas sociales emocionales como la autonomía al ser el niño el que pasa a solucionar un problema o a realizar la actividad sugerida y la socialización al respetar turnos o apoyaras entre unos a otros alentándose a cada momento. Se menciona en este análisis del uso de tecnología que se desarrollan destrezas que casi nunca las estimulamos como Atención visual y auditiva y que gracias a este tipo de atención los docentes pueden trabajar la comprensión a base de preguntas en donde a su vez los niños trabajan en expresión oral compartiendo ideas. También se trabaja habilidades cognitivas como la asociación la abstracción y la temporalidad, conciencia fonológica, pensamiento crítico, escucha activa, discriminación visual-auditiva, coordinación óculo manual entre muchas otras áreas.

### **3.1.2 Motivación de los niños al usar las pantallas táctiles**

Con respecto a la pregunta relacionada con la experiencia del uso de la tecnología podemos afirmar que es escaso o nula la oportunidad generada a los niños para el uso de esta. Sin embargo coincide que los docentes expresan que las tecnologías que posee la institución en las pocas veces que han sido utilizadas han generado motivación y atracción a los niños, logrando ser un recurso efectivo para el desarrollo de destrezas, en el caso de la investigación realizada se usó la pantalla táctil para el refuerzo de la escritura en los niños, planificando una actividad por medio de cuentos interactivos; donde el niño desarrolla no solo la pinza motora; sino otros niveles de aprendizaje cognitivo con respecto a la concentración y destrezas matemáticas de identificación y de lenguaje.

Una de las docentes entrevistadas hace énfasis a una palabra “enganche” que hace total referencia a la motivación porque para que una persona este motivada necesita de este enganche del que se habla. “Me parece que es una forma interesante de motivar a los niños primero porque la tecnología les *engancha* y es parte de su día a día y segundo porque les das la oportunidad de trabajar con ella de una forma integral. Los niños se *enganchan* fácilmente y puedes seguir proponiendo nuevas actividades que parten de esta experiencia previa y que les ayuda a trabajar en otras áreas como la motricidad fina y la preescritura.”

Mencionando al análisis de la pregunta acerca de la motivación, absolutamente todos los docentes afirman que los niños se sienten motivados al usar la pantalla táctil, uno de los docentes manifiesta que muchos de los maestros no utilizan herramientas o instrumentos creativos o motivadores en sus actividades de lecto escritura; sin embargo cuando se usa la tecnología los niños juegan libremente con ella sin saber que así aprenden, dándole una marcada diferencia al uso de tecnologías por ocio o pedagógico. Uno de los entrevistados menciona los procesos que se dan en la actividad con respecto a los tipos de motivación, expresa que el niño inicia las actividades de tecnología con una motivación intrínseca, porque ya posee las ganas innatas de usarlas; y en el transcurso de la actividad la motivación se convierte en extrínseca con ayuda de la propuesta del docente.

Con respecto a la motivación Robert Feldman, en su libro de Psicología describe a la motivación como un conjunto de factores que dirigen y activan al comportamiento de los seres humanos, él menciona varios enfoques que evidencian estímulos externos de donde nace la motivación, uno de ellos es el enfoque de la *motivación por incentivos* el cual explica en esta teoría que la motivación se basa en los estímulos externos, en este caso de estudio hablaríamos de la motivación dada por la tecnología. También encontramos dentro de las teorías cognitivas de la motivación Feldman hace una distinción entre *motivación intrínseca*, la cual hace que las personas en este caso los niños participen en una actividad por su propio placer, no por obtener alguna recompensa; mientras que la motivación extrínseca hace que las personas participen en una actividad por una recompensa visible. (Feldman, 1997)

Uno de los entrevistados manifiesta que en este punto de la motivación el niño se siente libre de jugar y al usar la pantalla táctil, se crea un ambiente de libertad y juego, por tanto, los niños piensan que están solamente jugando cuando en realidad también aprenden. El

niño se motiva al ver que el puntero laser sigue la dirección que ellos indican, al aplastar suavemente el lápiz la pizarra responde resolviendo el ejercicio, los niños se sienten capaces y felices de poder dar respuesta a un problema y eso les encanta, es motivante también iniciar con un cuento interactivo no solo al uso de la pantalla táctil sino a la lectura y proceso lecto escritor en sí. Otra de las docentes manifiesta que la parte más motivante de la actividad se da al poder manipular el puntero como si fuera un lápiz, se convirtió en un “pizarrón mágico” por qué la pantalla no estaba en blanco, sino que podían interactuar con gráficos que habían dentro de ella.

Es un hecho que las tecnologías aumentan la motivación en el aprendizaje, dicho por todos los docentes en las entrevistas realizadas, en el Colegio San Gabriel de Quito es importante el adquirir tecnologías de punta y de hecho se invierte gran parte del presupuesto en ellas; se necesita adquirir mayor motivación de las autoridades y profesorado al uso adecuado de las mismas para de esta manera generar mayor interés en los niños con respecto a la tecnología como herramienta de trabajo útil.

### **3.1.3 Ventajas y desventajas del uso de pantalla táctil**

Dentro de las ventajas encontradas en este análisis podemos afirmar que la mayoría de los docentes encuentran que una de ellas es el uso de la pantalla táctil no sirve solo para desarrollar el uso de las tecnologías en sí, aunque suene redundante; sino ayuda y motiva al proceso lecto escritor, a resolver ejercicios más complejos, y da libertad al niño al uso adecuado de la tecnología y produce menos niveles de frustración al trabajar en actividades dirigidas a la lecto escritura.

Algunos de los beneficios encontrados en las respuestas a éstas entrevistas son que los niños pueden desarrollarse de forma integral, es decir; no solo adquieren destrezas implícitas en un objetivo, sino que las destrezas se van reforzando en el transcurso de la actividad tecnológica realizada, los docentes mencionan algunas de los logros que pueden ser desarrollo motriz, orientación espacial, memoria, autoconfianza, autonomía, mayor motivación en general, mejora los niveles de frustración a equivocarse, prepara a los niños de mejor manera al uso de tecnologías fuera de la escuela logrando aprender el uso adecuado de las mismas siendo cuidadosos, ayuda a que los niños logren enlazar las tecnologías para usarlas interdisciplinariamente, si el docente posee conocimientos acerca

del uso de las Tics puede proponer un sinnúmero de actividades para el desarrollo integral de sus destrezas.

Con respecto a las ventajas encontradas en el uso de las tecnologías en la escuela Vanina Zugowitki, en su artículo acerca de “El uso de las Tics en el aula” nos dice: “no solo existe un incremento en la motivación sino permite a los niños, estudiantes a acceder a información proveniente de fuentes diversas de alta actualidad, un aprendizaje activo y social, basar la enseñanza no solo en la palabra escrita y hablada sino también en la imagen fija, en la imagen en movimiento. Por otro lado, nos ayuda a acercar el mundo que está más allá de las paredes del aula y a su vez mostrar al mundo lo que sucede puertas adentro de las escuelas. Las ventajas son numerosas y varían según disciplina o dominio de conocimiento. En artes, por ejemplo, existe una enorme cantidad de software y aplicaciones web que enriquecen la tarea creativa. A los chicos les encanta, la utilizan naturalmente y forman parte de su vida cotidiana. Cuando las tecnologías ingresan en la escuela los chicos sienten que sus intereses son considerados, son tenidos en cuenta. Y que la propuesta de la escuela gana mayor sentido para ellos.” (Zugowitki, 2012)

Al mencionar las desventajas los entrevistados aclaran que existen más desventajas técnicas que del uso en sí de la tecnología, ellos mencionan que a las pantallas no se les da en mantenimiento adecuado, por tal motivo en la actividad realizada a uno de ellos le toco reiniciar para calibrar el puntero, algunos otros entrevistado mencionan que la capacitación al docente es poca, no se sienten aún preparados para usarla y hacerla usar a los niños. Otro de los entrevistados menciona como desventaja al factor tiempo, los niños se sienten limitados al uso de la tecnología la usan una o dos veces en el año escolar y eso ocasiona que muchos de ellos se sientan inseguros al darle uso.

Algunas de las desventajas descritas ya en el aspecto pedagógico está en relación con la frustración al no lograr conseguir destrezas como la precisión en los trazos, se frustran al querer no fallar, el docente aquí aprovecha para trabaja mucho en la parte socioemocional, el niño debe saber que todo lo puede lograr con práctica y que está bien equivocarse o fallar porque es una forma de aprendizaje, y es deber del docente ayudarle en este camino; cómo permitiéndole el uso cotidiano de la tecnología. Otro de los inconvenientes fue el factor tiempo en relación con el número de niños; es decir, los niños debían tener un

tiempo concreto, limitado de uso para cada uno, y en la edad que tienen el compartir y cumplir con tiempos establecidos a veces es un poco difícil.

Una de las desventajas más visible no solo es la falta de capacitación sino la falta de motivación o si se puede decir la actitud del docente reacio a incorporar las tecnologías dentro del aula, debido a que no se sienten lo suficientemente seguros para hacerlo, o porque saben que toman más tiempo, por cuanto deben invertir tiempo en capacitarse y planificar, a su vez demanda un esfuerzo extra. “Asimismo, algunos educadores son reacios porque no confían en que las tecnologías vayan a funcionar bien y les puedan facilitar y enriquecer la tarea. Otros reaccionan porque no se sienten apoyados por las autoridades educativas para emprender innovaciones didácticas que incluyan novedades tecnológicas.” (Zugowitki, 2012)

Para finalizar con el análisis de las entrevistas creo importante mencionar que es importante dentro de la institución dar un uso más funcional y pedagógico a las tecnologías, en este caso de estudio a las pantallas táctiles para poder mejorar íntegramente como institución a favor de los niños en pro de su aprendizaje.

## CAPITULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Concluimos este estudio en que el aprendizaje como proceso cognitivo individual es diferente en cada una de las personas ya que aprenden dentro de un contexto diferente. La pedagogía nos ayuda a encontrar las maneras de cómo ayudar a las personas a encontrar su manera de reforzar las destrezas mediante tipos y estilos de aprendizaje. Nos ayudamos con las teorías del aprendizaje dando valor a autores representativos dentro de la pedagogía, y perfeccionamos dándole importancia al proceso del aprendizaje de la escritura, recordamos que es un proceso complejo intelectual, y se desarrolla definiendo el tipo de inteligencia del individuo, la motivación que este genere, y el planteamiento de recursos dado por el docente.
- Se concluye mencionando a las TIC y cómo ayudan en el aprendizaje de los niños dentro de un proceso de enseñanza significativo, se rescatan los objetivos a nivel Nacional que el currículo pretende desarrollar en el niño de cinco años, a nivel de institución se encuentran muchas falencias dentro del Currículo Nacional la más clara es que para el desarrollo de destrezas tecnológicas solo encontramos un objetivo y este a su vez no es imprescindible. El colegio San Gabriel Unidad Educativa maneja algunas metodologías dentro de su currículo a parte del que exige el Sistema Educativo Nacional, una de estas metodologías es la de Centros de Aprendizaje regida por el Currículo de California que aborda el uso de las tecnologías de manera regular pero no de importancia en el nivel preescolar; sin embargo, según la metodología basada en Proyectos de aprendizaje de los Colegios de Montserrat en la ciudad de Barcelona; con quien empezó a trabajar la institución hace tres años, hace referencia a la parte tecnológica como de suma importancia, la considera ya dentro de la infraestructura de un colegio y hace uso de la misma de manera imprescindible en cada una de sus materias y disciplinas; lo que ha llevado al Colegio San Gabriel a tomar el ejemplo del currículo de Barcelona y generar más importancia a la tecnología, tanto en la adquisición de ella así como ayudar al profesorado a la capacitación en el uso de la misma.

- Se abordó la investigación con todo un proceso metodológico, donde se dio importancia a la exploración del niño de cinco años con la pantalla digital, permitiendo así también al docente dar uso efectivo y pedagógico de las tecnologías existentes en la institución. Se trabajó con una población de 10 niños en cada una de las actividades, las cuales fueron observadas por la investigadora para luego analizarlas, comentarlas, dando como resultado diarios de clases, se realizó una entrevista a cada uno de los docentes del nivel de primero de básica con preguntas relacionadas al uso de la tecnología en la institución; la cual fue dividida en importantes subtítulos destacamos las destrezas que los niños logran desarrollar y reforzar a nivel integral, analizamos cómo fue la motivación de los niños en el proceso al usar la tecnología, y concluimos con un análisis de las ventajas y desventajas encontradas en el uso pedagógico de las tecnologías.
- El uso de la pantalla táctil ha sido de beneficio para el desarrollo del aprendizaje en los niños de primer año de educación básica, cuando hablamos de aprendizaje nos referimos al desarrollo integral de las experiencias de aprendizaje, las cuales son globalizadoras cuando abarcan un refuerzo en todas las áreas del desarrollo, concluimos que el uso de tecnologías en la actualidad es de mucha importancia, los niños ya se encuentran motivados con ella e introducir temas o contenidos que van más allá del ocio para que el uso de la tecnología tenga objetivo pedagógico es esencial.
- Al concluir este estudio dando respuesta a la pregunta de partida de las formas cómo se refuerza el área motriz fina con el uso de la pantalla táctil para el proceso de escritura en los niños de cinco años, se puede decir que de las muchas formas que el docente de la institución planifica y usa objetivos para el refuerzo y desarrollo de la motricidad fina, el uso de la tecnología motiva y ayuda a desarrollar no solo la motricidad fina, sino otras destrezas de importancia para la edad. Se puede decir que el uso de la pantalla táctil con ayuda del puntero ergonómicamente ayuda al niño a partir de trazos más grandes y libres, para luego tratar de realizar trazos más pequeños y específicos que es de lo que se trata para ayudar al niño a este proceso de preescritura.

- Cuando empezamos el estudio de investigación acerca del uso de pantalla táctil y cómo este ayuda a desarrollar la motricidad en niños de primer año de educación básica encontramos algunas dificultades, dentro del uso mismo de la tecnología. Se concluye que a las pantallas no se les da el mantenimiento adecuado, por tal motivo cuando se las usa a veces es necesario reiniciar la actividad para calibrar el puntero. Esto sucede porque no se le da uso regular a veces el daño no es en el puntero o pantalla sino en el infocus o computador; debido que los docentes dejan todo el día prendido sin darle uso, esperamos que este estudio ayude a la institución a dar un mejor y regular uso de las tecnologías.
- Otro de los limitantes encontrados fue la falta de capacitación al personal con respecto a la tecnología ya existente en la institución. Los maestros no se sienten preparados para darle uso pedagógico y establecer una planificación previa peor aún hacerla usar a los niños. Dentro de esta conclusión con respecto al uso planificado pedagógicamente de las pantallas, se puede decir que otro de los limitantes es el tiempo: la institución maneja periodos de tiempo de media hora, que es lo ideal para los niños de cinco años; sin embargo, con la tecnología el niño al sentirse motivado logra periodos de concentración más prolongados, muchas veces en las actividades desarrolladas por la investigadora, toco limitar la actividad.
- Un limitante no tan fuerte se podría decir así, es la frustración que tiene el niño al usar la tecnología, cuando se equivoca el niño tiende a frustrarse. Sin embargo, esto mejoraría si la institución diera por lo menos una hora a la semana de uso prioritario a la pantalla táctil o a la tecnología en sí, de esta manera el niño al tener mayor práctica con la tecnología se sintiera más confiado de su uso, y generaría menos niveles de frustración.
- Se puede concluir mencionando que la falta de motivación para el uso de la tecnología por parte del docente es un factor limitante primordial. Se debe hacer conciencia en el personal docente de la institución del uso de la tecnología existente, dar valor pedagógico a la misma. Sería importante capacitar cada año al docente en el uso de la tecnología para evitar esta desconfianza en su uso.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, C. (2006). *Estilos de Aprendizaje: Presente y Futuro*. Concepción Chile: Univ. de Concepción.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica* (5ta. ed.). Caracas: Editorial Episteme.
- Ausubel, D., Novack, J., & Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa. 2da. Edición*. México: Editorial Trillas.
- Bisquerra, R. (2000). *Métodos de Investigación Educativa: Guía práctica*. Barcelona : Manuales Universitarios. Editorial CEAC.
- Bruner. (1966). *Toward a theory of instruction*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Calzadilla, M. E. (2003). *Aprendizaje colaborativo y TIC*. Caracas: UPEL.
- Calzadilla, M. E. (2006). *Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación*. Caracas: Fondo Editorial UPEL.
- Carretero, M. (1999). *Constructivismo y educación*. Madrid: Edelvives.
- Colegio San Gabriel, U. (04 de 02 de 2018). *Colegio San gabriel*. Obtenido de [www.csgabriel.edu.ec](http://www.csgabriel.edu.ec): [www.csgabriel.edu.ec](http://www.csgabriel.edu.ec)
- Comisión Europea. (2007). Competencias clave para el aprendizaje permanente: Un marco de referencia europeo. *Revista de la Comisión Europea*.
- Cordemarín, M. (1995). *Madurez escolar*. Santiago de Chile: Andres Bello.
- De Zubiría, M. (1999). *Pedagogía Conceptual*. Bogotá: Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino.
- Denzin, N. (1970). *Sociological Methods: a source Book*. Chicago, ILL: Aldine Publishing Company.
- DeZubiría, M. (1989). *Fundamentos de Pedagogía Conceptual*. Bogotá: Plaza & Janes.

- DeZubiría, M. (1999). *Pedagogía Conceptual*. Bogotá: Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino.
- Díaz, B. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill.
- Dodge, D. T. (2009). *El currículo creativo para educación pre escolar. Volumen 1. Fundamentos*. Washington: Teaching Strategies.
- Esteve, F., & Gisbert, M. (2011). *El nuevo paradigma de aprendizaje y las nuevas tecnologías*. REDU.
- Feldman, R. S. (2005). *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana. 6ta. Ed.* México: McGraw-Hill.
- Ferrari, A. (2013). *Digital competence in practice: An analysis of frameworks*. Sevilla: Institute for Prospective Technological Studies IPTS.
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (2005). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México: Editores Siglo XXI.
- Gómez, P. (2007). *Desarrollo del conocimiento didáctico en un plan de formación inicial de profesores de matemáticas de secundaria*. Granada.
- González, R. (2014). ¿Tienen los nativos digitales las competencias digitales necesarias para la sociedad de la Información y el Conocimiento? *Portal Educativo de las Américas*, Panamá.
- Gros, B. (1997). *Diseño y programas educativos. Pautas Pedagógicas para la elaboración de software*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Guba, E., & Lincoln, Y. (1987). *The international encyclopedia of teaching and teacher education*. Oxford OK: Pergamon Press.
- Hall, R., Atkins, L., & Fraser, J. (2014). Defining a self-evaluation digital literacy framework for secondary educators. *Research in Learning Technology*, 22.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación* (4ta. ed.). México D.F.: McGraw-Hill.

- Hyrkäs, K., Appelqvist-Schmidlechner, K., & Oksa, L. (2003). Validating an instrument for clinical supervision using an expert panel. *International Journal of nursing studies*, 619-625.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning experiences as the source of learning development*. Nueva York: Prentice Hall.
- Latorre, A., Rincón, D., & Arnal, J. (2003). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: Ediciones Experiencia, S.L.
- Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso: Estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento y Gestión*(20), 165-193. Obtenido de [http://ciruelo.uninorte.edu.co/pdf/pensamiento\\_gestion/20/5\\_El\\_metodo\\_de\\_estudio\\_de\\_caso.pdf](http://ciruelo.uninorte.edu.co/pdf/pensamiento_gestion/20/5_El_metodo_de_estudio_de_caso.pdf)
- Maxwell, J. (1998). Designing a Qualitative Study. En L. B. Rog, *Handbook of Applied Social Research Method* (págs. 69-100). Thousand Oaks, CA.: Sage.
- McGartland, D., Berg, M., Tebb, S. S., Lee, E. S., & Rauch, S. (2003). Objectifying content validity: Conducting a content validity study in social work research. *Social Work Research*, 94-104.
- MEC. (2016). *Currículo de Educación Basica Preparatoria*. Quito: Ministerio de Educación.
- Meza Peñaherrera, E. (2016). Desarrollo teórico para la formación de competencias laborales en las carreras de refinación y petroquímica, dirigida a los estudiantes de Manabí Ecuador. *Repositorio ILLU*.
- Ministerio de Educación, & Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica. (2010). *Lineamientos para el inicio y fin de año lectivo en Educación inicial*. Quito: Mineducación.
- Ministerio de Educación, & Subsecretaría de Fundamentos Educativos. (2013). *Instructivo para planificadores curriculares para el Sistema Nacional de Educación*. Quito: Mineducación.

- Monereo, C. (1990). *Las estrategias de aprendizaje en la educación formal: enseñar a pensar y sobre el pensar. Infancia y aprendizaje.*
- Pozo, M. D. (2013). *Una experiencia a compartir. Las Inteligencias Múltiples en el Colegio Montserrat.* Barcelona: Tekman books.
- Pozo, M. D. (2014). *Aprendizaje Inteligente .* Barcelona: Tekman books.
- Ramírez , T. (1999). *Cómo hacer un proyecto de Investigación. 2da. Ed.* Caracas: Carhel Ea.
- Sabino, C. (1992). *El Proceso de Investigación.* Caracas: Ed. Panapo.
- Shaw, E. (1999). A guide to the Qualitative Research Process: Evidence from a Small Firm Study. *Qualitative Market Research: An International Journal*, 2(2), 59-70.
- Sierra, R. (1997). *Técnicas de investigación social: Teoría y ejercicios.* Madrid: Editorial Paraninfo.
- Skjong, R., & Wentworth, B. (15 de enero de 2000). *Expert Judgement and risk perception.* Obtenido de [www.research.dnv.com](http://www.research.dnv.com): <http://research.dnv.com/skj/Papers/SkjWen.pdf>
- Summers, D., Williamson, T., & Read, D. (2004). Does method of acquisition affect the quality of expert judgment? A comparison of education with on the job learning. *Journal of Occupation and Organization Psychology*, 237-258.
- Teberosky, A. (2002). *Vigencia de Jean Piaget.* México: Editorial Siglo XXI 4ta Ed.
- Trister , D., Colker, L., & Heroman, C. (2015). El Currículo creativo para Educación Preescolar. Áreas de interés. *Teaching Strategies*, Washington USA.
- Villaseñor Sánchez. (1998). *La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.* México: Editorial Trillas.
- Vygostsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores.* Barcelona: Crítica.

Vygotsky, L. (1988). *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. México: Editorial Grijalbo.

Yin, R. (2006). Case Study Research: Design and Methods, Applied social research Methods Series. En P. Martínez, *El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica* (Vol. 20, págs. 165-193). Barranquilla: Sage.

## ANEXOS

### Anexo 1

#### **CONTEXTO DEL COLEGIO SAN GABRIEL UNIDAD EDUCATIVA**

##### **El Colegio San Gabriel Unidad Educativa**

En 1862 el entonces presidente Gabriel García Moreno trajo a los jesuitas de vuelta al Ecuador y les encargó el Colegio Nacional en Quito, en parte de las mismas instalaciones que ocupó el antiguo colegio jesuita San Luis durante los años de la Colonia, junto a la iglesia de La Compañía, en pleno centro del antiguo Quito. El colegio sería rebautizado como San Gabriel.

Por 40 años se mantuvo como colegio nacional, subsidiado por el Estado, hasta que los gobiernos liberales de finales del Siglo XIX le llevaron a convertirse en colegio privado; eso sí, continuaba regentado por los jesuitas.

Durante todo el Siglo XX el San Gabriel pasó por diferentes modos e intensidades de control estatal, pero continuó creciendo en número y en prestigio, sirviendo no solo a la ciudad de Quito sino a jóvenes de todo el Ecuador.

En 1958 se mudó de local, pasando a las instalaciones actuales en la avenida América, en el norte de la ciudad. En los primeros años del presente siglo, se realizaron mejoras en ese edificio: aumentó el número de aulas, mejoraron los laboratorios y se edificó la piscina temperada cubierta, entre otras renovaciones.

En 2011, un año antes de celebrar el sesquicentenario de vida institucional y como respuesta a la Constitución del 2008, a la nueva ley educativa y a sus reglamentos, el colegio abrió el primer año de educación básica (niños y niñas de 5 años de edad) iniciando así su transformación hacia la Unidad Educativa de coeducación. Cada año, hasta el 2017, se incrementará un nivel más. En el año 2013 se construyeron dos edificios nuevos donde se albergan esos nuevos niveles de Inicial y los cuatro primeros años de educación básica. En el 2015 se construirá un nuevo edificio más.

Desde el 2007 se dieron cambios pedagógicos importantes: disminuye el número de estudiantes en cada paralelo, se organiza al colegio por medio de aulas temáticas e inician los proyectos multidisciplinarios en los que se enfatiza la interrelación de materias y su conexión con la sociedad a la que se quiere transformar.

Actualmente la oferta del Bachillerato General Unificado (BGU) complementa su proceso con la formación integral basada, como siempre lo ha sido, en la Espiritualidad Ignaciana y en el modelo pedagógico Ignaciano (Paradigma Pedagógico Ignaciano). ( **Colegio San Gabriel, 2018**))

### **Aspectos Legales del Colegio San Gabriel**

El San Gabriel forma parte de la Confederación Ecuatoriana de Establecimientos de Educación Católica (CONFEDEC), de la Red Educativa Ignaciana del Ecuador (REI-EC) y de la Federación Latinoamericana de Colegios de la Compañía de Jesús (FLACSI).

En 1864 el Senado y la Cámara de Diputados del Ecuador aprobaron el contrato realizado el 29 de junio de 1863 entre la Compañía de Jesús y el Ejecutivo, por medio del Ministerio del Interior y de Relaciones Exteriores. Como consta en el R.O. No. 615 del 27 de octubre de 1965, en la actualidad el Colegio tiene personería Jurídica.

Mediante Acuerdo No. 2464 del 21 de mayo de 1991, el Ministerio de Educación y Cultura aprueba con el carácter de Piloto el proyecto de “Modificaciones a algunas normas del sistema educativo vigente”.

Mediante Acuerdo No. 1077 del 30 de septiembre de 1991, se aprueba el proyecto de “Reordenamiento Curricular para los colegios regentados por la Compañía de Jesús en el Ecuador”.

El Ministerio de Educación y Cultura, mediante resolución No. 1345, del 28 de mayo de 1993, aprueba los programas de estudios para los colegios que regenta la Compañía de Jesús para los ciclos de fundamentación, propedéutico y de especialización.

Mediante resolución No. 1508 del 6 de mayo de 1997, el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, autoriza a los siete Colegios de la Red de la Compañía de Jesús la continuación de los proyectos de Reordenamiento Curricular y de Evaluación hasta el año lectivo 2000-2001.

De acuerdo a la resolución No. 2153 del 3 de julio de 1998, el Colegio San Gabriel integra la red de Colegios de la Compañía de Jesús en el Ecuador, conformada por el Colegio San Gabriel y San Luis Gonzaga en Quito, San Felipe Neri de Riobamba, Rafael Borja de Cuenca, Cristo Rey de Portoviejo; y el Colegio Javier de Guayaquil. **(Colegio San Gabriel, 2018)**

## **MISIÓN**

Somos una comunidad de educadores/as jesuitas, laicos/as y religiosos/as, que partiendo desde nuestra fe en Jesucristo y movidos e inspirados por la espiritualidad de Ignacio de Loyola y la experiencia educativa de la Compañía de Jesús, trabajamos por cumplir nuestra misión de evangelizar a través de la educación a niños/as, jóvenes y a sus familias.

Para lograr nuestros objetivos trabajamos en red para así aprovechar mejor la más que centenaria experiencia de nuestras diversas instituciones educativas **(Colegio San Gabriel, 2018)**.

## **VISIÓN**

Todos los colaboradores y autoridades de la institución en estrecha colaboración con cada una de las familias gabrielinas, lograremos que quienes se eduquen en nuestra UNIDAD EDUCATIVA "COLEGIO SAN GABRIEL" sean personas de excelencia humana, y sólida formación integral; líderes en el servicio a los demás; solidarios y comprometidos con la transformación positiva de nuestro país, capaces de una reflexión permanente que incida públicamente en la sociedad. **(Colegio San Gabriel, 2018)**

### Nivel Inicial y Primero de Educación General Básica

El Colegio San Gabriel, consiente de su compromiso con la sociedad y en busca de contribuir a la formación integral y de valores cristianos en la niñez y juventud ecuatoriana, propone en el año 2011, la creación del Nivel Inicial 2 y Primero de Básica; asumiendo la formación de niños y niñas.

Para establecer la base sólida hacia el éxito escolar, el proyecto educativo en estos niveles se enfoca en afianzar el desarrollo de las áreas: cognitiva, afectiva, psicomotriz y espiritual, pues se ha determinado que esta es la etapa más propicia para la construcción de redes neuro cerebrales permanentes, con la mediación de experiencias adecuadas en ambientes afectivos.

Se trabaja a través de Centros de Aprendizaje. Esta metodología ayuda a los niños y niñas a tomar decisiones, a asumir responsabilidades y los estimula al uso autónomo de los materiales, favoreciendo la exploración y la creatividad.

Existe una estrecha relación entre el espacio físico y el modelo pedagógico ignaciano, por lo tanto, las condiciones infraestructurales se convierten en un componente esencial en nuestro proyecto. La propuesta de la transparencia planteada en las aulas de estos niveles beneficia una relación entre lo exterior e interior, posibilitando un entorno estimulante que orienta el espíritu de curiosidad y observación de los pequeños, para iniciarlo en la comprensión e interpretación del mundo que le rodea. Adicionalmente, las características del edificio permiten organizar las aulas con diversos centros de aprendizaje por su amplitud, claridad y ventilación.

Al "aprender haciendo" hemos logrado que nuestros niños y niñas alcancen aprendizajes duraderos y significativos. Han desarrollado habilidades sociales como la seguridad, autonomía y pertenencia a la institución educativa, en donde se sienten cobijados por la Madre Dolorosa (**Colegio San Gabriel, 2018**).

## Sistema de Calidad en la Gestión Escolar

El Sistema de Calidad, es una estrategia de red, que define un conjunto de dieciséis resultados que se espera que logre un Centro Educativo de la Compañía de Jesús. Esta estrategia moviliza al centro, en un ciclo continuo de evaluación, reflexión de sus prácticas, definición de metas e implementación de acciones, que impacten positivamente en los aprendizajes de todos sus estudiantes.

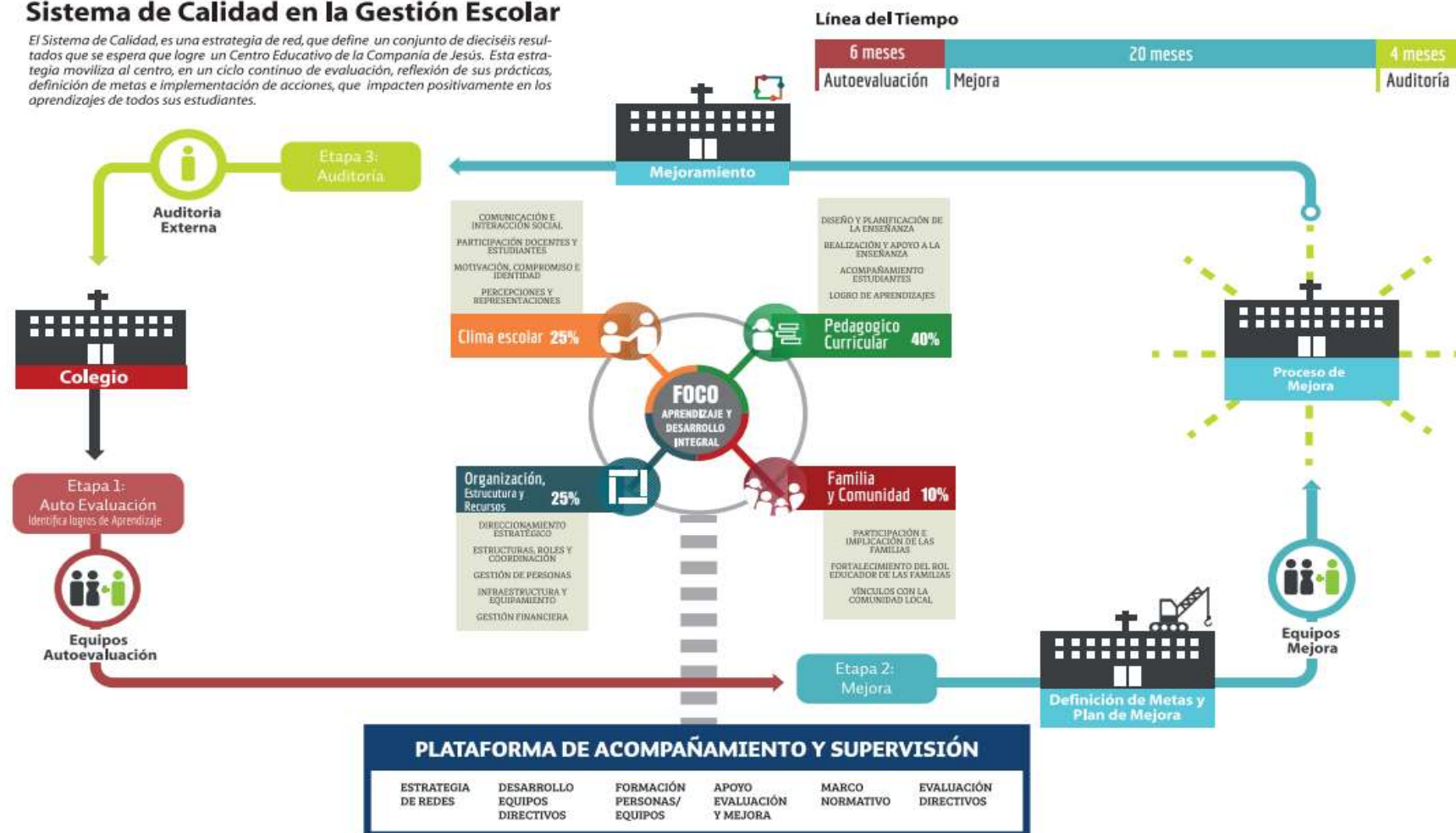


Gráfico 2: Sistema de Calidad en la Gestión Educativa

Fuente: (Colegio San Gabriel, 2018)

## Bases Legales

En el Ecuador, igualmente con una orientación basada en el pensamiento de Ausubel, establece unas políticas de estado en materia de Educación inicial, donde el enfoque pedagógico describe el tipo de estudiante con el que la institución aportará a la sociedad; evidencia la posición de la institución educativa frente a los contenidos, saberes, didáctica, estrategias metodológicas, evaluación, roles, recursos, entre otros; y explicita las corrientes que sustentan los principios epistemológicos y pedagógicos de los contenidos que la institución educativa establece en articulación con los lineamientos nacionales.

En la construcción del enfoque pedagógico participa la comunidad educativa mediante un trabajo colaborativo valiéndose de diferentes estrategias metodológicas como talleres, conversatorios, entrevistas, encuestas o grupos focales. (Ministerio de Educación & Subsecretaría de Fundamentos Educativos, Instructivo para planificadores curriculares para el Sistema Nacional de Educación, 2013). Siendo participativa, su enfoque se centra en los procesos y normas y no propiamente en el estudiante. Para ello dicta unos lineamientos del proceso enseñanza aprendizaje con los siguientes contenidos:

**Contenidos de aprendizaje:** son los aprendizajes básicos (objetivos y contenidos) de las áreas del conocimiento, establecidos en el pensum de estudios institucional. Debe quedar claro que este documento es una propuesta general por nivel y por subniveles. Los contenidos de aprendizaje por años se concretan en el PCA.

El equipo pedagógico, que se halla bajo la responsabilidad de la Junta Académica debe seleccionar, adaptar, incluir, organizar y secuenciar estos aprendizajes básicos considerando la carga horaria (de cada grado del subnivel, las horas a discreción y el horario de lectura) establecida en el currículo nacional y el contexto institucional. Por su parte, las Juntas de Grado coordinarán lo referente a los grados o cursos.

Son considerados básicos los aprendizajes cuya adquisición por parte de los estudiantes en un determinado nivel o subnivel educativo se considera necesaria por estar asociados:

- a. al ejercicio de la ciudadanía en la sociedad ecuatoriana y ser fundamentales para promover la equidad y compensar las desigualdades sociales y culturales, evitando que se conviertan en desigualdades educativas;
- b. a la consecución de una "madurez" personal en las diferentes áreas del desarrollo - cognitiva, afectiva, emocional, de relaciones interpersonales y social-, al logro de la "felicidad personal" y a los planteamientos del "buen vivir";
- c. a la capacidad de las personas para construir y desarrollar - su proyecto de vida personal y profesional, y ser una garantía para promover una ciudadanía activa, constructiva, enriquecedora y satisfactoria tanto para las personas individualmente como - para la sociedad en general; y
- d. a la posibilidad de acceder a los procesos formativos y educativos posteriores con garantías de éxito, en definitiva, a la capacidad para seguir aprendiendo a lo largo de la vida.

**Metodología:** son los procedimientos que deben conducir el desempeño de los docentes con los estudiantes en el desarrollo de los aprendizajes; la organización y comunicación en el aula; el desarrollo de los diversos enfoques (disciplinar y epistemológico) en cada área; la forma de establecer las normas y la disposición de los recursos didácticos en función de atender la diversidad y lograr aprendizajes significativos; la organización del tiempo y los espacios que aseguren ambientes de aprendizaje agradables y funcionales con el objeto de crear hábitos y propiciar el desarrollo de actitudes positivas La metodología se articula al marco educativo nacional en concordancia con el enfoque pedagógico determinado por la institución.

**Evaluación:** son lineamientos de evaluación y promoción acordes al enfoque pedagógico de la institución en articulación con la normativa nacional vigente (LOEI, Decretos Ejecutivos, Reglamento LOEI, Acuerdos Ministeriales e Interministeriales, el Currículo Nacional, el Instructivo de Evaluación y los Estándares de Aprendizaje), elementos que describen las políticas institucionales y estrategias de evaluación que aplicará la institución.

El equipo pedagógico institucional, en la elaboración de este producto, deberá considerar los resultados de las pruebas estandarizadas que son emitidos por el INEVAL, en las cuales ha participado la institución educativa, con el fin de plantear estrategias para mejorar y elevar la calidad de la educación.

**Acompañamiento pedagógico:** son estrategias para la mejora continua de la práctica pedagógica; permiten generar espacios de diálogo y reflexión con el propósito de fortalecer el desempeño profesional directivo y docente y, en consecuencia, mejorar la calidad de la educación en la institución educativa.

Para la elaboración de las estrategias, el equipo pedagógico institucional debe tomar en cuenta las evaluaciones de desempeño docente, con el fin de generar lineamientos para fortalecer el nivel disciplinar y didáctico de los docentes de la institución, poniendo en práctica estrategias de acompañamiento pedagógico, interaprendizaje, círculos de estudio, clases demostrativas y procesos de auto, hetero y coevaluación, y los planes de formación continua del profesorado.

**Acción tutorial:** son estrategias de orientación educativa, inherente al currículo institucional, direccionadas al acompañamiento académico, pedagógico y socioafectivo de la diversidad de estudiantes dentro de un marco formativo y preventivo, que incluya planes de acogida del alumnado, atención a la diversidad y no discriminación.

Por otra parte, este elemento permite determinar el procedimiento para designar los tutores, así como su perfil y sus competencias. La institución educativa debe construir una propuesta que oriente a los docentes el quehacer tutorial, apegados al Código de Convivencia y a la normativa nacional.

**Elemento integrador:** Sirve como un “pretexto” o un “medio” para que los niños ejerciten las destrezas que propone el currículo. Las experiencias de aprendizaje se pueden planificar a partir de los siguientes elementos integradores: un juego, una canción, un cuento, una fiesta tradicional, un evento o suceso importante para los niños, un experimento, una visita o salida pedagógica, una noticia, entre otros.

Ámbitos y Destrezas cada experiencia de aprendizaje debe estimular de manera integrada un conjunto de destrezas. Los docentes, cuando planifican deben seleccionar las destrezas planteadas en el currículo y diseñar los ambientes en total relación y correspondencia a las experiencias de aprendizaje planificadas. Las destrezas no se aprenden de la misma manera que los saberes o la información, no basta escuchar u observar a la maestra, las destrezas se aprenden “haciendo, practicando y ejercitando”, por lo que deben trabajarse de manera consistente durante varios días, semanas y en ocasiones durante meses hasta que los niños consigan dominarlas, practicando en diversos ambientes, y situaciones.

**Actividades:** deben ser vivencias que produzcan gozo y asombro en los niños, que les permita interactuar positivamente y que tenga un sentido y significado real, cada actividad debe estimular el conjunto de destrezas seleccionadas. Por ejemplo, jugar libremente con masa en el rincón de arte, pintar con vegetales en papelotes colocados sobre el piso, leer con la maestra varios cuentos sentados en los cojines ubicados en el rincón de la lectura, trabajar nociones de cantidad en el rincón del agua, de la arena etc.

Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y pueden realizar ciertas actividades por turnos: mientras un grupo ocupa las mesas, el otro juega en los rincones y luego se alternan.

**Recursos y materiales:** El docente debe preparar con anticipación la ambientación y el material que va a utilizar para el desarrollo de la experiencia de aprendizaje. Los rincones de trabajo que se utilicen deben guardar relación a la tarea o actividad planificada por los docentes.

Los indicadores para evaluar son criterios observables que sirven para detectar si las destrezas se están desarrollando. Cada docente debe formular los indicadores a partir de las destrezas seleccionadas. Para ello debe preguntarse: ¿Cómo puedo constatar el logro de la destreza? ¿Qué muestras debe dar el niño para indicar que está logrando la destreza? Las respuestas para estas preguntas constituyen los indicadores. Cada institución puede diseñar su esquema o formato para planificar. En la Guía metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial, así como en la Guía de Ciencias se ofrecen algunos esquemas que pueden ser adaptados o modificados según las necesidades (Ministerio de Educación & Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica, Lineamientos para el inicio y fin de año lectivo en Educación inicial., 2010).

### 3. La Educación Básica Preparatoria

El Ministerio de Educación del Ecuador en su página web (<https://educacion.gob.ec>) expresa ciertos lineamientos que orientan de alguna manera al lector a contextualizar su concepción de este nivel, de la siguiente manera:

En el subnivel Elemental de Educación General Básica, el estudiante desarrolla habilidades cognitivas y sociales que le permiten relacionarse y afianzar lazos con los demás, mediante el trabajo dirigido, en equipo e individual, que aporta, de manera positiva y eficaz, a la comprensión y la práctica de sus deberes y derechos.

Asimismo, reconoce su entorno familiar, social, cultural y físico, ubicando su casa, su escuela y parroquia, identificando en él elementos básicos de la geometría, conociendo los recursos renovables y no renovables y representándolo con técnicas diversas.

En este subnivel, el docente tiene el compromiso de sentar las bases para la formación de destrezas que afiancen el desarrollo de lectores, hablantes y escritores competentes, capaces de utilizar las herramientas de la escritura para comunicar sus ideas; esta tarea no se limita a la alfabetización inicial, sino que debe acercar a sus estudiantes a la cultura escrita y a la de las diferentes lenguas originarias del Ecuador.

Además, el docente ha de trabajar con los estudiantes en el desarrollo de competencias básicas de razonamiento que les permitan resolver problemas de sumas, restas, multiplicaciones y reducciones sencillas de diversas medidas. Así, el estudiante aprende a comunicar, registrar e interpretar gráficos estadísticos elementales y patrones, para solucionar las dificultades que se le presenten en situaciones cotidianas.

Por último, en este subnivel, el estudiante comprende el ciclo vital, conoce su cuerpo, su función y estructura, sus capacidades de expresión, de movimiento, sus manifestaciones artísticas, lúdicas. Y, además, relaciona los conocimientos ancestrales con los astros y la agricultura.

Sin embargo, con el fin de orientar el proceso en favor del niño, el Colegio San Gabriel Unidad Ejecutiva, dentro de sus estrategias pedagógicas, tiene como sustento el espíritu del aprendizaje del currículo creativo de California y como marco normativo lo determinado por el Ministerio de Educación del Ecuador, siempre estableciendo al niño y su aprendizaje como centro.



**INSTITUTO POLITÉCNICO DE LÉIRA**  
**ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**  
**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN**

**GUIA DE ENTREVISTA PARA DOCENTES**

**Título del Trabajo:** UTILIZACIÓN DE CUENTOS INTERACTIVOS EN PANTALLA TÁCTIL, COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LA PREESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

En esta entrevista vamos a hacer algunas preguntas para recoger la opinión de los docentes sobre la utilización de la pantalla táctil como herramienta para el desarrollo de la motricidad fina de los alumnos de nivel inicial.

**Investigadora:** María Cristina Fiallo Meza.

Tiempo de servicio en la Institución: \_\_\_\_\_

1. ¿Cree importante el uso de las tecnologías en los alumnos del nivel inicial? ¿Por qué?
2. Dentro su institución existe herramientas tecnológicas. ¿Cree usted que se posibilita al niño usarlas? Si, no ¿por qué?
3. ¿Qué tipos de recursos usa usted como docente para el desarrollo de la motricidad fina en sus estudiantes? ¿Por qué?
4. ¿Ha recibido capacitación acerca de cómo trabajar con la pantalla táctil como técnica para el ejercicio docente?

5. ¿Cómo docente, se siente preparado para usar y hacer usar la pantalla táctil a los niños? ¿Por qué?
6. ¿Cree usted que los niños desarrollan mayor motivación al proceso lecto escritor, cuando utilizan la pantalla táctil para ver, escuchar y comprender cuentos? ¿Por qué?
7. ¿Describa lo sucedido en aula al usar la pantalla táctil?
8. ¿Cuáles fueron las dificultades que los niños encontraron al usar la pantalla táctil?
9. ¿Cuándo sus niños usaron la pantalla táctil como fue su motivación?
10. ¿Qué aspectos de la pantalla táctil encontraron los niños más interesantes?
11. ¿De las actividades que desarrollaron los niños en la pantalla táctil, cree importante el nivel de dificultad? ¿Por qué?
12. ¿A parte de reforzar la motricidad fina con el uso del puntero, qué otras destrezas creen usted que desarrolla en niño?
13. ¿Considera que los niños en la actividad manejaron de mejor manera el ratón o el puntero digital? ¿Por qué?
14. ¿Cree que el utilizar herramientas tecnológicas ayudan a fortalecer el desempeño docente? ¿Por qué?
15. ¿Cómo docente utilizaría la pantalla táctil como instrumento de apoyo? ¿Por qué?
16. ¿Cuáles son los beneficios de utilizar las Tic's con alumnos en el nivel inicial?

**Entrevista No. 1**

**Años de experiencia: 7 años**

**Maestra de primero de básica**

1. ¿Cree importante el uso de las tecnologías en los alumnos del nivel inicial? ¿Por qué?

Si me parece importante, ya que los niños de esta nueva generación están rodeados constantemente de diferentes aparatos tecnológicos que los acercan a distintas fuentes de información y a pesar de que pueden conocer cómo utilizarlos es importante guiarlos para que ellos puedan discernir y ser reflexivos al momento de estar frente a los mismos y logren quedarse únicamente con lo que vale la pena. Además, considero importante el uso adecuado y que conozcan que no únicamente se los puede usar en momentos de ocio, sino también en actividades importantes del día a día como investigar, aprender, conocer y crear espacios para compartir conocimientos.

2. Dentro su institución existe herramientas tecnológicas. ¿Cree usted que se posibilita al niño usarlas? Si, no ¿por qué?

Existen computadoras, pantallas táctiles, me parece que los docentes no estamos lo suficientemente capacitados acerca de la forma en cómo se usan, y las actividades que se pueden realizar en las mismas de forma interdisciplinaria, lo cual ha causado que en las situaciones que las utilizamos sean pocas y probablemente no de la forma adecuada.

3. ¿Qué tipos de recursos usa usted como docente para el desarrollo de la motricidad fina en sus estudiantes? ¿Por qué?

Se trabaja más en la manipulación manual artística, como colorear, delinear, entorchar, rasgar, punzar, moldear, enhebrar, coser para luego pasar a actividades más abstractas como realizar diferentes tipos de trazos en distintas superficies y terminar aterrizándolos en una hoja de papel.

4. ¿Ha recibido capacitación acerca de cómo trabajar con la pantalla táctil como técnica para el ejercicio docente?

Cuando recién llegaron las pantallas se recibió una capacitación muy "light" se enfocó básicamente en la utilización y un programa muy básico para poder escribir sobre la pantalla, pero sin darnos técnicas puntuales acerca para trabajar en actividades para desarrollar destrezas en los niños.

5. ¿Cómo docente, se siente preparado para usar y hacer usar la pantalla táctil a los niños? ¿Por qué?

He usado las pantallas muy pocas veces, principalmente para hacerles escribir o dibujar, siento que no tengo la información ni la experiencia suficiente para ir más allá de eso y me parece mal ya que pienso que es un recurso valioso que se está desaprovechando ya que se podrían trabajar muchísimas actividades con los niños que resultarían llamativas para ellos y les ayudaría a reforzar destrezas que se encuentran en proceso.

6. ¿Cree usted que los niños desarrollan mayor motivación al proceso lecto escritor, cuando utilizan la pantalla táctil para ver, escuchar y comprender cuentos? ¿Por qué?

Me parece que es una forma interesante de motivar a los niños primero porque la tecnología les engancha y es parte de su día a día y segundo porque les das la oportunidad de trabajar con ella de una forma integral con este tipo de actividades puedes trabajar la atención del niño, al enseñar imágenes y sonidos. Los niños se enganchan fácilmente y puedes seguir proponiendo nuevas actividades que parten de esta experiencia previa y que les ayuda a trabajar en otras áreas como la motricidad fina y la preescritura.

7. ¿Describa lo sucedido en aula al usar la pantalla táctil?

Los niños se mostraron muy interesados al trabajar con este tipo de tecnología, fue muy importante explicar la forma adecuada de usar y las reglas que debían respetar, los niños estaban atentos a las imágenes del cuento se asombraban con los sonidos y se mostraron enganchados para poder participar en las actividades propuestas posteriormente, a pesar de ser la primera vez que los niños usaban la pizarra se ve un buen dominio del uso del puntero. También

se pudo apreciar un trabajo colaborativo del grupo de niños gracias al número de niños con el que se trabajó.

8. ¿Cuáles fueron las dificultades que los niños encontraron al usar la pantalla táctil?

Inicialmente cuando los niños comenzaron a trabajar en el rompecabezas el movimiento del puntero no coincidía con el de la pieza por lo que fue necesario parar la actividad, para calibrar la pantalla, algunos niños presentaron dificultad al momento de arrastrar las piezas ya que no podían sostener y al mismo tiempo pulsar el clic al mover el puntero. Sin embargo, la actividad era tan llamativa que no causo frustración en los niños y lo hacían hasta lograrlo.

9. ¿Cuándo sus niños usaron la pantalla táctil como fue su motivación?

Inicialmente fue intrínseca debido que ellos siempre piden usar tecnología les gusta un montón y cuando se enteraron de que íbamos a usar la pantalla táctil no solo para proyectar algo o ver un video, mostraron una motivación extrínseca y escucharon con mucha atención la propuesta.

10. ¿Qué aspectos de la pantalla táctil encontraron los niños más interesantes?

El poder manipular el puntero como si fuera un lápiz, se convirtió en un “pizarrón mágico” por que la pantalla no estaba en blanco, sino que podían interactuar con gráficos que habían dentro de ella.

11. ¿De las actividades que desarrollaron los niños en la pantalla táctil, cree importante el nivel de dificultad? ¿Por qué?

Considero que el momento de trabajar con niños es muy importante identificar el contexto y tener conciencia de sus procesos dentro de todo esto está claro que debemos conocer cuál es el nivel de dificultad en el que exponemos a los niños de forma que las actividades puedan ser un desafío para ellos sin llegar a frustrarlos.

12. ¿A parte de reforzar la motricidad fina con el uso del puntero, qué otras destrezas creen usted que desarrolla en niño?

Atención visual y auditiva a raíz de este tipo de atención los docentes pudimos trabajar la comprensión a base de preguntas en donde a su vez lo niños pudieron trabajar en expresión oral compartiendo sus ideas. También se trabaja la coordinación óculo manual en la utilización del puntero y en la parte social el trabajo en equipo y el respeto por los turnos. También se trabaja habilidades cognitivas como la asociación la abstracción y la temporalidad.

13. ¿Considera que los niños en la actividad manejaron de mejor manera el ratón o el puntero digital? ¿Por qué?

EL puntero digital. Los niños poseen mejores destrezas con este ya que es muy parecido a un lápiz y los niños en esta edad tienen un dominio mucho más consistente gracias a la familiarización de este durante todo el periodo escolar, a diferencia del mouse que requiere de mayor precisión y control y que a veces es complicado para ellos por la relación dispareja entre el tamaño de su mano y el mismo.

14. ¿Cree que el utilizar herramientas tecnológicas ayudan a fortalecer el desempeño docente? ¿Por qué?

Por supuesto los docentes debemos estar conscientes de que las nuevas generaciones vienen con nuevo "chip" y que si la tecnología es importante en el mundo de ellos debemos aprender a utilizarla para hacerla parte de la escuela, por ello considera importante estar capacitados y lograr sacar el mayor provecho de estas pudiendo de esta forma ofrecer a nuestros estudiantes propuestas innovadoras que mejoran los procesos educativos y nuestro desempeño en el ámbito escolar.

15. ¿Cómo docente utilizaría la pantalla táctil como instrumento de apoyo? ¿Por qué?

Si principalmente porque es un recurso que no todos los centros educativos tienen las suertes de poseer y en este caso el colegio es privilegiado al tenerlo y segundo porque gracias a la experiencia que he podido tener a raíz de esta propuesta he podido observar el interés que despierta en los niños y el gran abanico de posibilidades que se puede trabajar con los niños para desarrollar ciertas destrezas. Estas posibilidades no surgen únicamente de los docentes

sino de la creatividad de los niños que sin miedo proponen actividades que les gustaría realizar dejando abierta una ventana hacia el aprendizaje.

16. ¿Cuáles son los beneficios de utilizar las Tics con alumnos en el nivel inicial?

Que logren aprender el uso adecuado de las mismas, siendo cuidadosos, además de poder enlazar las Tics para que sean usadas de forma interdisciplinaria. Si el maestro conoce todas las oportunidades que despliega el uso de tics puede proponer una variedad de actividades a los niños para desarrollar diferentes destrezas en las distintas áreas de su desarrollo.

### Entrevista No.2

**Años de experiencia: 38**

**Maestra de primero de básica**

17. ¿Cree importante el uso de las tecnologías en los alumnos del nivel inicial? ¿Por qué?

El uso adecuado y dirigido por el maestro es muy importante en esta etapa, tomando en cuenta que no podemos divorciar al alumno de la tecnología de su medio circundante y familiar que es muy común en este tiempo y sobre todo por la falta de orientación del adulto.

18. Dentro su institución existe herramientas tecnológicas. ¿Cree usted que se posibilita al niño usarlas? Si, no ¿por qué?

Si existen herramientas en la institución, pero sobre todo se estimula al niño a desarrollar su pensamiento lógico y de criterio, para que pueda tomar decisiones y decidir el buen uso de estas.

19. ¿Qué tipos de recursos usa usted como docente para el desarrollo de la motricidad fina en sus estudiantes? ¿Por qué?

Primero parto del conocimiento de su esquema corporal, específicamente en motricidad fina me centro en actividades para desarrollar su musculatura, tono muscular, precisión, realizo actividades, como ensartar, escarbar, p punzar, etc.

20. ¿Ha recibido capacitación acerca de cómo trabajar con la pantalla táctil como técnica para el ejercicio docente?

Si, y estoy todavía en capacitación continua, pero aún no me siento preparada para usarlas o para planificar una actividad en ella.

21. ¿Cómo docente, se siente preparado para usar y hacer usar la pantalla táctil a los niños? ¿Por qué?

Si, con el uso de la pantalla táctil hay muchas posibilidades para crear actividades diversas y divertidas, el niño bajo supervisión puede desarrollar su creatividad, reforzar conocimientos, desarrollar la atención por períodos cortos de tiempo.

22. ¿Cree usted que los niños desarrollan mayor motivación al proceso lecto escritor, cuando utilizan la pantalla táctil para ver, escuchar y comprender cuentos? ¿Por qué?

Si, de esta manera sabemos que llegamos al grupo en el proceso lecto escritor integrando al niño y grupo al mismo tiempo, todos participan y están atentos a la secuencia de la historia o material que se está exponiendo

23. ¿Describa lo sucedido en aula al usar la pantalla táctil?

Los niños entran con expectativa y emoción por querer saber lo que se va a impartir y la forma en que van a participar, siempre se trata de llevar al niño al mundo mágico de los libros y que despierte en ellos el deseo de conocer mas

24. ¿Cuáles fueron las dificultades que los niños encontraron al usar la pantalla táctil?

Es complicado para ellos la precisión en los trazos, se frustran al querer no fallar, aquí se trabaja mucho la autoestima, el niño debe saber que todo lo puede lograr con práctica y que está bien equivocarse o fallar porque es una forma de aprendizaje

25. ¿Cuándo sus niños usaron la pantalla táctil como fue su motivación?

Les conté que íbamos a un aula especial, donde íbamos a encontrar un material diferente al que habíamos estado acostumbrados, una vez en el lugar di las normas del buen uso del material, lo que esperaba de ellos y como iba a ser la secuencia de clase

26. ¿Qué aspectos de la pantalla táctil encontraron los niños más interesantes?

El uso del marcador, que podían realizar cualquier trazo y poder corregirlo al mismo tiempo

27. ¿De las actividades que desarrollaron los niños en la pantalla táctil, cree importante el nivel de dificultad? ¿Por qué?

Si es muy importante ir poniendo diferentes niveles de dificultad, así despertamos su deseo de aprendizaje y la expectativa de aprender cosas diferentes, aparte no todos los niños saben lo mismo y de la misma manera.

28. ¿A parte de reforzar la motricidad fina con el uso del puntero, qué otras destrezas creen usted que desarrolla en niño?

Se logra el desarrollo de la cooperación, atención, respeto, paciencia y creatividad.

29. ¿Considera que los niños en la actividad manejaron de mejor manera el ratón o el puntero digital? ¿Por qué?

Con la continuidad del uso de dichos objetos el niño logra un mejor movimiento y destreza en su uso, algunos se les hace más fácil el puntero y a otros el mouse, debe ser porque algunos si usan su computador en casa.

30. ¿Cree que el utilizar herramientas tecnológicas ayudan a fortalecer el desempeño docente? ¿Por qué?

Si, las diferentes tecnologías han sido un gran apoyo para el docente porque de esta manera se puede expandir los conocimientos, conocer nuevas tendencias que se pueden aplicar para el mejor desenvolvimiento en el aula, es un apoyo para solventar algunas dificultades ya que Podemos valernos de diferentes formas de pensamiento y actividades

31. ¿Cómo docente utilizaría la pantalla táctil como instrumento de apoyo? ¿Por qué?

Si, con la pantalla puedo introducir conceptos abstractos difíciles de hacerlo en la forma tradicional y me ayudaría a mejorar mi desempeño profesional con el uso de las tecnologías.

32. ¿Cuáles son los beneficios de utilizar las Tics con alumnos en el nivel inicial?

No podemos divorciar al niño de la tecnología, si es un beneficio utilizar las Tics como dije anteriormente siempre supervisado y dirigido por un adulto con un criterio maduro y solo de acuerdo con la materia que se está exponiendo en ese momento o con una planificación previa para desarrollar un objetivo.

### Entrevista No.3

**Años de experiencia:** 12

**Maestra de primero de básica**

33. ¿Cree importante el uso de las tecnologías en los alumnos del nivel inicial? ¿Por qué?

Si, porque de esta manera estamos introduciendo a los niños y niñas en el mundo tecnológico que hoy en día es muy importante para su desarrollo integral y adiestramiento en su contexto, sociedad.

34. Dentro su institución existe herramientas tecnológicas. ¿Cree usted que se posibilita al niño usarlas? Si, no ¿por qué?

Si existen herramientas tecnológicas y si pueden usarlas los niños y niñas, pues se encuentran siempre dispuestas a su orden, al alcance de todos, solo basta con que la educadora planifique la actividad para poder hacer uso de ellas.

35. ¿Qué tipos de recursos usa usted como docente para el desarrollo de la motricidad fina en sus estudiantes? ¿Por qué?

Pantalla táctil, porque es una herramienta dinámica, de fácil uso que evoca un aprendizaje más dinámico y lúdico, llevando así a los educandos a un aprendizaje más significativo y desarrollando en el momento de su uso la motricidad

36. ¿Ha recibido capacitación acerca de cómo trabajar con la pantalla táctil como técnica para el ejercicio docente?

Si la he recibido, siempre al inicio de un ciclo educativo, año escolar se presentan capacitaciones para todo el personal donde se explica el manejo de esta y otras herramientas para su correcto uso y empleo durante el transcurso del año.

37. ¿Cómo docente, se siente preparado para usar y hacer usar la pantalla táctil a los niños? ¿Por qué?

Si, pues como menciono en el apartado anterior, ha existido capacitación para su uso, además de una constante practica aplicada no solo a los educandos sino también a los compañeros educadores.

38. ¿Cree usted que los niños desarrollan mayor motivación al proceso lecto escritor, cuando utilizan la pantalla táctil para ver, escuchar y comprender cuentos? ¿Por qué?

Si, porque el juego dentro de la vida de los niños y niñas es muy importante y al usar la pantalla táctil, se crea un ambiente de libertad y juego, por tanto, los niños piensan que están solamente jugando cuando en realidad también aprenden.

39. ¿Describa lo sucedido en aula al usar la pantalla táctil?

Primero la educadora plantea la actividad a realizarse, para que los educandos sepan que vendrá dentro de su rutina. Además, explica su funcionamiento y correcto uso de esta herramienta.

Al ser un medio novedoso, los niños y niñas tienen una gran motivación y crean una expectativa grande en torno a la clase a realizarse, y se encuentran atentos y con una gran predisposición a trabajar.

Se presenta entonces el cuento, los niños miran y escuchan muy atentos (lo que, al contar de manera tradicional, no siempre sucede).

Al finalizar el cuento la educadora realiza una retroalimentación sobre el cuento y brinda un espacio de juego dinámico, rompecabezas y otras actividades relacionadas al cuento, que si observamos detenidamente en el lenguaje corporal de los niños da buenos resultados y los niños se sienten felices, entretenidos, y con ganas de volver a trabajar pronto en este tipo de actividades. Todo esto genera un amor hacia la materia llevándolos a acercarse cada vez más al mundo de la lecto escritura.

40. ¿Cuáles fueron las dificultades que los niños encontraron al usar la pantalla táctil?

A mi parecer la dificultad con la que se encontraron fue que al ser una herramienta para 10 niños Debían tener un tiempo concreto, limitado de uso para cada educando, y en la edad que tienen el compartir y cumplir con tiempos establecidos a veces es un poco difícil.

Por tanto, la dificultad radica en el tiempo, más no en el uso en sí de la herramienta.

41. ¿Cuándo sus niños usaron la pantalla táctil como fue su motivación?

Los niños se sintieron más comprometidos y con más ganas de trabajar, les llamó mucho la atención y prestaron atención además de que su tiempo de concentración tuvo un periodo más largo de duración

42. ¿Qué aspectos de la pantalla táctil encontraron los niños más interesantes?

Los aspectos más interesantes fueron su modo de uso, sus colores llamativos, el sonido, las formas y el ser una herramienta fuera de lo común.

43. ¿De las actividades que desarrollaron los niños en la pantalla táctil, cree importante el nivel de dificultad? ¿Por qué?

Si es importante que la herramienta cuente con distintos niveles de complejidad pues al ser los niños y niñas uno distinto de otro su desarrollo también lo es y poseen todos diferentes capacidades, habilidades y destrezas.

44. ¿A parte de reforzar la motricidad fina con el uso del puntero, qué otras destrezas creen usted que desarrolla en niño?

Se desarrollo la conciencia fonológica, pensamiento crítico, escucha activa, desarrollo de aspectos socioemocionales, sociabilización, lenguaje, discriminación visual-auditiva, coordinación óculo manual entre muchas otras áreas.

45. ¿Considera que los niños en la actividad manejaron de mejor manera el ratón o el puntero digital? ¿Por qué?

Si, el puntero porque al usarlo con más frecuencia mejoran su coordinación y sus habilidades motrices.

46. ¿Cree que el utilizar herramientas tecnológicas ayudan a fortalecer el desempeño docente? ¿Por qué?

Si porque esta herramienta sirve para no solo para realizar retroalimentación en las actividades planificadas por la educadora además brinda muchas posibilidades de trabajos como son los rompecabezas, crucigramas, relación entre personajes y escenas del cuento etc.

47. ¿Cómo docente utilizaría la pantalla táctil como instrumento de apoyo? ¿Por qué?

Si porque es necesario que los niños y niñas interactúen y sepan utilizar de manera adecuada las diferentes tecnologías presenta hoy en día, además esta herramienta ayuda a dar más dinamismo a la clase y hacerla más entretenida y llamativa para los niños.

48. ¿Cuáles son los beneficios de utilizar las Tics con alumnos en el nivel inicial?

Los beneficios obtenidos son:

Desarrollo óculo manual, desarrollo de su Motricidad, desarrollo de la orientación espacial, memoria visual, memoria auditiva, desarrollo de autoconfianza y autoestima, perfeccionamiento del lenguaje, mejora la convivencia y las relaciones sociales reconocimiento de su contexto entre muchos otros.

## Entrevista No.4

**Años de experiencia: 8**

**Maestra de primero de básica**

49. ¿Cree importante el uso de las tecnologías en los alumnos del nivel inicial? ¿Por qué?

Si, porque es de suma importancia que los niños/as conozcan que las TIC son herramientas para investigar y también que existen juegos para desarrollar diferentes destrezas (motor fino, gruesas, bailes, etc., lógica matemáticas, pensamiento, entre otras).

50. Dentro su institución existe herramientas tecnológicas. ¿Cree usted que se posibilita al niño usarlas? Si, no ¿por qué?

Si disponemos de pizarras interactivas, los niños/as las manipulan solo con la guía del docente, a veces escuchan cuentos, arman rompecabezas, buscan pares, siguen caminos con el uso del lápiz digital, etc.

51. ¿Qué tipos de recursos usa usted como docente para el desarrollo de la motricidad fina en sus estudiantes? ¿Por qué?

Lo corporal (juegos con ligas, masas, coloreado, dátilo pintura, etc., la pizarra digital (luego de pasar por lo corporal, se realizan juegos de seguir líneas, repasar imágenes siguiendo la dirección correcta, etc.).

52. ¿Ha recibido capacitación acerca de cómo trabajar con la pantalla táctil como técnica para el ejercicio docente?

Si, para ello instalaron varios softwares para ejecutarlos con los niños/as, entre ellos el zebran que es un juego múltiple (rompecabezas, pares, caminos, etc.), sin embargo, no todos los usan.

53. ¿Cómo docente, se siente preparado para usar y hacer usar la pantalla táctil a los niños? ¿Por qué?

Si y no, he investigado sobre el uso adecuado de las TIC en educación inicial y he descargado otros softwares libres para utilizar la pizarra interactiva, pero en la institución no se recibe capacitación continua y el equipo no tiene un buen mantenimiento.

54. ¿Cree usted que los niños desarrollan mayor motivación al proceso lecto escritor, cuando utilizan la pantalla táctil para ver, escuchar y comprender cuentos? ¿Por qué?

Si, el entorno y el contexto los ha motivado a utilizar TIC desde cortas edades, esto ha permitido que ellos/as sugieran usar las pizarras interactivas, el docente obviamente puede investigar y planificar actividades relacionadas al proceso lecto escritor.

55. ¿Describa lo sucedido en aula al usar la pantalla táctil?

Los niños/as gustan de las actividades propuestas que presentan reto y solicitan al docente repetir o buscar juegos parecidos para una próxima actividad, puede extenderse el uso de la pantalla por más tiempo, se logró un periodo de atención mucho más largo que cuando se usa otro tipo de instrumento.

56. ¿Cuáles fueron las dificultades que los niños encontraron al usar la pantalla táctil?

Al inicio manejar el lápiz digital, previo el docente realiza una explicación sobre el uso y reto a presentarse.

57. ¿Cuándo sus niños usaron la pantalla táctil como fue su motivación?

Iniciar con un cuento interactivo les motiva mucho no solo al uso de la pantalla sino a la lectura y proceso lecto escritor en sí.

58. ¿Qué aspectos de la pantalla táctil encontraron los niños más interesantes?

El ver que el puntero seguía con la dirección que ellos indican, al aplastar suavemente el lápiz la pizarra respondía resolviendo el ejercicio, eso les encantó.

59. ¿De las actividades que desarrollaron los niños en la pantalla táctil, cree importante el nivel de dificultad? ¿Por qué?

Es importante el contexto (edad) a la que va dirigida la actividad, pues si esta no presenta reto los niños/as se aburren y no quieren hacer el juego, por ello es importante la investigación previa del docente.

60. ¿A parte de reforzar la motricidad fina con el uso del puntero, qué otras destrezas creen usted que desarrolla en niño?

Atención, resolución de problemas lógicos, memoria, vocabulario.

61. ¿Considera que los niños en la actividad manejaron de mejor manera el ratón o el puntero digital? ¿Por qué?

Al final el puntero porque les presentó reto, el mouse ya saben utilizarlo.

62. ¿Cree que el utilizar herramientas tecnológicas ayudan a fortalecer el desempeño docente? ¿Por qué?

Si, es una herramienta útil para investigar, planificar actividades innovadoras y que llenen de experiencias significativas a los niños/as.

63. ¿Cómo docente utilizaría la pantalla táctil como instrumento de apoyo? ¿Por qué?

Si, anteriormente comenté que es importante para la investigación, ejecución de actividades llamativas para los niños/as.

64. ¿Cuáles son los beneficios de utilizar las Tic's con alumnos en el nivel inicial?

Ayuda notablemente en la motivación, investigación, desarrollo de destrezas integrales.

### **Entrevista No.5**

**Años de experiencia: 4**

**Maestra de primero de básica**

65. ¿Cree importante el uso de las tecnologías en los alumnos del nivel inicial? ¿Por qué?

Si, considero importante el uso de la tecnología in los niveles de inicial ya que primeramente estas se encuentran presentes en todo lo que nos rodea, desde nuestro trabajo, nuestra sociedad, nuestra familia, en fin, todo lo relacionado con la vida cotidiana del día a día y que no sería apropiado como docente de una institución no implementar algo que se encuentra tan común en esta nueva era. Como Segundo aspecto considera que toda herramienta tecnológica entre estas me refiero a vídeos, CD-ROM, computadoras, pantallas táctiles, tablets y lentes de 3D son instrumentos que se han vuelto indispensables para el trabajo del maestro, puesto que apoyan nuestra labor educativa al ser materiales que cuando son bien utilizados dentro del aula de clase ayudan a desarrollar un sin número de destrezas en los infantes o alumnos de una institución.

Es así como las tecnologías en la educación pasan a ser una estrategia de aprendizaje; es decir; un conjunto de procedimientos que el estudiante emplea de forma intencional.

66. Dentro su institución existe herramientas tecnológicas. ¿Cree usted que se posibilita al niño usarlas? Si, no ¿por qué?

Dentro de la institución donde trabajo existen herramientas tecnológicas que son: 3 computadoras que se encuentran en la biblioteca, sala de música y sala de inglés, una pantalla táctil así mismo en la biblioteca, pero dentro de lo que he

podido observar y dentro de mis actividades no se facilita el uso de estas herramientas a los niños por la falta de conocimiento que tenemos con la pantalla táctil y por la distancia que hay de un aula a otra en base a las computadoras. Además, considero que ha existido la falta de creatividad para plantear una actividad con la pantalla táctil ya que esto involucraría tener que estudiar y trabajar más fondo esta herramienta tecnológica de la biblioteca de la institución. En el caso de las computadoras se podría plantear una actividad que involucre el uso de esta herramienta en una planificación de clase con algún juego de aprendizaje referido al objetivo que se quiera llegar a realizar. En la actividad.

67. ¿Qué tipos de recursos usa usted como docente para el desarrollo de la motricidad fina en sus estudiantes? ¿Por qué?

Los recursos que yo utilizo para desarrollar la motricidad fina con mis estudiantes son técnicas artísticas en las que los niños trabajen su musculatura fina como es el caso del rasgado de papel para luego pegarlo y pintarlo con dactilo pintura o coloreado con lápices respetando límites dentro de una hoja de papel, coger con pinzas de ropa diferentes elementos que se coloquen en el suelo e incluso e mi caso personal también estoy implementando las tables dentro de las clases con un juego o aplicación para niños. Utilizo todos estos recursos ya que he logrado evidenciar en mis años de trabajo que al trabajar de esta forma con los niños se puede llegar a generar avances en el proceso correcto de la pinza motriz fina al tener los niños más musculatura en sus dedos debido al trabajo que ejercen al utilizar estos materiales antes mencionados.

68. ¿Ha recibido capacitación acerca de cómo trabajar con la pantalla táctil como técnica para el ejercicio docente?

Dentro de mi trabajo pudimos tener una capacitación del uso de las pantallas táctiles, pero este fue sólo una base de cómo usar el lápiz y comandos sencillos como: cambiar de tamaño letras, números y espacios. Nunca se incluyó a juegos o aplicaciones de esta herramienta que hubieran sido más significativas dentro de nuestra labor docente debido a todas las ventajas que se conoce que las Tics generan en los alumnos sobre todo en los infantes.

69. ¿Cómo docente, se siente preparado para usar y hacer usar la pantalla táctil a los niños? ¿Por qué?

Como docente del colegio San Gabriel puedo manifestar que no me siento preparada para poder usar las pantallas táctiles ya que primeramente estas no se encuentran en buenas condiciones ya que por otras profesoras he sabido que el lapicero de la misma está dañado, segundo porque me gustaría poder tener o contar con un curso de buena calidad que me guíe y motive a poder usar esta herramienta en una clase previamente planificada, así me sentiría más confiada de mí misma como docente de poder brindar una actividad de calidad a mis estudiantes del 1er año de educación básica.

70. ¿Cree usted que los niños desarrollan mayor motivación al proceso lecto escritor, cuando utilizan la pantalla táctil para ver, escuchar y comprender cuentos? ¿Por qué?

Hay muchos factores que influyen para que los alumnos no desarrollen de manera adecuada su proceso lecto escritor y esto se debe a que su medio principal y sus educadoras directas o maestra no tienen ni brindan de manera adecuado procesos correctos de enseñanza aprendizaje; a la vez no utilizan herramientas llamativas para el desarrollo de sus actividades con sus alumnos por ende, considero que los niños y niñas si desarrollan mayor motivación al proceso lecto escritor utilizando la pantalla táctil. Considero a la vez que este es un nuevo método de enseñanza aprendizaje que no ha sido puesto en marcha en la institución educativa donde trabajo y que si se llegara a realizar muchos niños y niñas saldrían beneficiados con el uso de esta herramienta.

71. ¿Describa lo sucedido en aula al usar la pantalla táctil?

Al usar la pantalla táctil los niños se encontraban felices de poder participar, se peleaban por ir primeros y se mostraron muy motivados.

72. ¿Cuáles fueron las dificultades que los niños encontraron al usar la pantalla táctil?

La dificultad que tenían algunos niños en especial los que tienen su área motriz fina no tan desarrollada como otros estudiantes de la clase es que no se mostraban seguros de apuntar bien con el lápiz de la pantalla táctil es decir inseguros de participar.

73. ¿Cuándo sus niños usaron la pantalla táctil como fue su motivación?

La motivación que tuvieron los niños al usar la pantalla táctil fue un ejercicio rápido de dedos y manos como calentamiento de esta parte del cuerpo, además con solo ver las imágenes en la pantalla se captó rápidamente a atención de los párvulos en la actividad.

74. ¿Qué aspectos de la pantalla táctil encontraron los niños más interesantes?

Los aspectos que los niños encontraron más interesantes fue el poder ir y señalar la respuesta correcta en la pantalla con el lapicero de esta ya que se sentían capaces y felices de poder hacerlo y dar una respuesta a un problema.

75. ¿De las actividades que desarrollaron los niños en la pantalla táctil, cree importante el nivel de dificultad? ¿Por qué?

Si considero que apropiado el nivel de dificultad en la pantalla ya que me pareció que la misma fue desarrollada tomando en cuenta las características de los niños de esa edad, su tiempo de atención y sobre todo lograron trabajar su proceso pre-escritor y lector al mismo tiempo.

76. ¿A parte de reforzar la motricidad fina con el uso del puntero, qué otras destrezas creen usted que desarrolla en niño?

Considero que las destrezas que los niños y niñas desarrollaron fue su atención, su motricidad fina al sostener el lápiz y desarrollar los trazos pertinentes a la misma, su memoria ya que el trazo realizado por su amigo le servía para que el siguiente niño que pase pueda desarrollarlo de mejor manera teniendo que

acordarse del mismo, su autonomía al ser el niño el que pasa a solucionar un problema o a realizar la actividad sugerida y la socialización al respetar turnos o apoyaras entre unos a otros alentándose a cada momento.

77. ¿Considera que los niños en la actividad manejaron de mejor manera el ratón o el puntero digital? ¿Por qué?

Considero que al inicio les costó mucho pero luego de empezar a sostener y ver que el puntero es muy parecido a un bolígrafo lo hicieron con más soltura.

78. ¿Cree que el utilizar herramientas tecnológicas ayudan a fortalecer el desempeño docente? ¿Por qué?

Si, considero que las herramientas tecnológicas ayudan a fortalecer el desempeño docente ya que estas herramientas al ser bien utilizadas nos brindan un apoyo al desarrollar en los infantes distintas destrezas que otros materiales no lo hacen, incluso considero que este tipo de material debería ser incluido como orden institucional en el colegio.

79. ¿Cómo docente utilizaría la pantalla táctil como instrumento de apoyo? ¿Por qué?

Si, lo utilizase siempre y cuando exista una capacitación docente para el uso de estas, y la razón por la que utilizaría esta herramienta es por qué considero que como docentes debemos romper con antiguos esquemas de aprendizaje y empezar a empaparnos y a concientizarnos que estamos en una nueva era que brinda un sin número de estrategias de apoyo para el maestro que al ser bien trabajados en clase puede llegar a ser muy útil en la labor educativa del día a día.

80. ¿Cuáles son los beneficios de utilizar las Tics con alumnos en el nivel inicial?

Los beneficios que considero importantes al utilizar los tics con los alumnos son: Mayor motivación por parte de los estudiantes en querer aprender

Mayor desarrollo de destrezas

Mayores niveles de respeto y socialización entre unos párvulos con otros.

Mayor grado de aceptación de sus errores

Sacar a los niños preparados para utilizar sin problemas distintos tipos de tecnología.