



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO

"El uso del software en el proceso enseñanza aprendizaje de lenguaje en época de pandemia en los niños de educación inicial II, en la escuela de educación básica Benjamín Franklin, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021"

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en
Educación Inicial

AUTORA

Sisalima Gonzalez Karina Alexandra

TUTORA

Mgs. Pilar Aide Salazar Almeida

Riobamba, Ecuador. 2023

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, **KARINA ALEXANDRA SISALIMA GONZALEZ**, con número de identificación: **060376826-8**, estudiante de la **CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL en la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**, asumo la originalidad del Trabajo de Fin de Grado titulado: **"EL USO DEL SOFTWARE EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUAJE EN ÉPOCA DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMÍN FRANKLIN, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO 2020-2021"** entendido en el sentido de que se ha respetado los aportes intelectuales de otros autores tomados como referencia para el desarrollo de este proyecto, haciendo de este estudio un contenido íntegro, ético y servible para sustento filosófico.

En virtud de lo expuesto, me hago responsable



Karina Alexandra Sisalima Gonzalez
ESTUDIANTE

C.I: 060376826-8

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

TUTOR DE TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

Certifica:

Que el presente trabajo investigativo: "**EL USO DEL SOFTWARE EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUAJE EN ÉPOCA DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMIN FRANKLIN, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO 2020-2021**", de autoría de la señorita Karina Alexandra Sisalima Gonzalez ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple exitosamente con todos los requisitos y merito suficiente para la defensa y graduación por lo que autorizo dicha presentación para su evaluación y calificación correspondiente de los miembros de tribunal.

Riobamba 03 de diciembre del 2021



Mgs. Pilar Aide Salazar
Almeida
DOCENTE TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal de graduación del proyecto de investigación de título Que el presente trabajo investigativo: **"EL USO DEL SOFTWARE EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUAJE EN ÉPOCA DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMIN FRANKLIN, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO 2020-2021"**,

Presentado por: Karina Alexandra Sisalima Gonzalez

Dirigido por: Mgs. Pilar Aida Salazar Almeida

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación, en la cual se ha constado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo. Para constancia de lo expuesto firman:

Mgs. Nancy Valladares



MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Mgs. Luis Alvear



MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Mgs. Dina Chicaiza



TUTOR

Mgs. Pilar Salazar



TUTOR

CERTIFICACIÓN

Que, **KARINA ALEXANDRA SISALIMA GONZALEZ** con CC: 060376826-8, estudiante de la Carrera EDUCACIÓN INICIAL, Facultad de CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado: **"EL USO DEL SOFTWARE EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUAJE EN ÉPOCA DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMIN FRANKLIN, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO 2020-2021"**, cumple con el 8%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio SISTEMA URKUND, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 03 diciembre de 2021



Mgs. Pilar Salazar

TUTOR

DEDICATORIA

A Dios por brindarme salud, ser mi soporte y sostén en este camino llamado vida, a mis padres Armando Sisalima y Monserrate Gonzalez, a mi hijo, a mi esposo y a mi familia quienes han sido mi apoyo durante toda la vida, quienes con mucho amor y cariño me han guiado y han acompañado desde el inicio de este gran sueño, han luchado junto a mí en los momentos difíciles y felices de este largo camino, ayudándome así a alcanzar una de mis metas anheladas.

A cada uno de mis amigos de corazón quienes me han acompañado y me han alentado siempre a culminar mi carrera profesional.

Karina Alexandra Sisalima Gonzalez.

AGRADECIMIENTO

Primero agradecer a Dios por darme la vida y la oportunidad de seguir esta maravillosa carrera, por poder aprender, conocer y compartir con personas maravillosas que me dejaron experiencias de aprendizaje durante mi vida académica universitaria.

Agradecerles a mis padres, sin su apoyo incondicional, esfuerzo, dedicación y amor brindado nada de esto se hubiera podido realizar.

A mi hijo que ha sido el motor de mi vida, mi inspiración para superarme y seguir adelante, a ti amor de mi vida que siempre estuviste conmigo gracias por caminar de la mano junto a mí y no dejarme caer, a toda mi familia quienes siempre creyeron en mí y en mi capacidad para salir adelante, gracias por no dejarme sola en los momentos amargos y acompañarme en los más felices.

Por último, a la Universidad Nacional de Chimborazo y a cada uno de mis docentes quienes han sabido ser guías en todo este camino universitario, gracias a ello espero ser una profesional de calidad.

Karina Alexandra Sisalima Gonzalez.

ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I	14
INTRODUCCIÓN	14
1.1 Problema de investigación	15
1.2 Antecedentes	16
1.3 Justificación	17
1.4 Objetivos	18
1.4.1 Objetivo General	18
1.4.2. Objetivos específicos	18
CAPÍTULO II	19
2. MARCO TEÓRICO	19
2.1 Software Educativo.....	19
2.1.2 Tipos de software educativos.....	19
2.1.3 Programas de práctica y ejercicios.....	19
2.1.3 Programas de simulación	20
2.1.3 Juegos.....	20
2.1.4 Tipos de Juegos.....	21
2.1.4 Ventajas de usar un software educativo.....	21
2.2 Proceso de enseñanza aprendizaje en relación a los niños de preescolar.....	23
2.2.1 Proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad virtual.....	23
2.2.2 Hitos de Desarrollo	23

2.2.3 Características de los hitos de Desarrollo	25
2.2.4 Cómo aprende el niño de preescolar	26
2.2.5 Ventajas y desventajas de la educación virtual	28
CAPÍTULO III.....	30
3. METODOLOGÍA	30
3.1 Tipos de Investigación.....	30
3.2 Diseño de Investigación.....	30
3.3 Técnicas de recolección de datos.....	30
3.4 Población de estudio	31
3.5 Muestra	31
3.6 Métodos de investigación	31
CAPÍTULO IV	32
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	32
CAPÍTULO V.....	43
5.2 Recomendaciones	44
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	45
Linkografía.....	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Hitos de Desarrollo.....	25
Tabla 2	Población y Muestra	31
Tabla 3	Conoce usted que es una herramienta tecnológica?	32
Tabla 4	Dispone usted de algún tipo de dispositivo tecnológico/electrónico para conectarse a las clases virtuales de su hijo/a?	33
Tabla 5	Qué tipo de dispositivo tecnológico utiliza usted para conectarse a las clases virtuales de su hijo/a?.....	34
Tabla 6	Cree usted que la pandemia (COVID-19) ha afectado el proceso enseñanza-aprendizaje de su hijo/a?.....	35
Tabla 7	Ha podido observar si la docente utiliza plataformas digitales al momento de impartir su clase online?	36
Tabla 8	Cree usted que el uso del software educativo ha afectado en el desarrollo de lenguaje oral de su hijo al momento de expresarse?.....	37
Tabla 9	Cree usted que el software educativo servirá para mejorar el aprendizaje de sus hijos e hijas?.....	38
Tabla 10	Cree usted que este nuevo modo de estudio para su hijo/a es?	39
Tabla 11	Qué tipo de estrategias metodológicas utiliza la docente en la clase online/virtual para el desarrollo del lenguaje de los niños?.....	40
Tabla 12	Ha observado usted si durante el desarrollo de la clase su hijo participa continuamente o se mantiene de una forma pasiva/quieto?	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1	32
Gráfico 2	33
Gráfico 3	34
Gráfico 4	35
Gráfico 5	36
Gráfico 6	37
Gráfico 7	38
Gráfico 8	39

RESUMEN

La presente investigación sobre **"EL USO DEL SOFTWARE EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUAJE EN ÉPOCA DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMÍN FRANKLIN, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO 2020-2021"**, tuvo como objetivo principal analizar el uso del software educativo para el desarrollo de habilidades comunicativas en el proceso enseñanza aprendizaje puesto que el Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje es de suma importancia dentro de las relaciones interpersonales. Esta investigación se realizó dentro de un enfoque cualitativo, descriptivo porque me permitió describir cómo es la comunicación virtual en la actualidad con el COVID 19, apoyándose del diseño bibliográfico se recolectó información sobre las variables encontrando características de las mismas. Por otro lado, el trabajo de campo virtual ayudo a recabar información entorno a una población de 25 estudiante del paralelo "A", las técnicas e instrumentos utilizados fueron una encuesta la misma que fue aplicada a los padres de familia de los estudiantes, los cuales fueron relevantes para obtener una visión próxima del problema de investigación. Por cuanto el análisis e interpretación de los resultados permitió evidenciar que el uso del software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje del lenguaje influye en el desarrollo de habilidades de los niños al momento de comunicarse, es por ello que se pudo concluir que las estrategias didácticas que aplique un docente al momento de impartir su clase tienen que ser interactivas, dinámicas y lúdicas.

Palabras clave: Software, estrategias didácticas, pedagogía, comunicación virtual, educación.

ABSTRACT

The present research about "**The use of software in the process of teaching and learning language in a time of pandemic in children in early childhood education II, in the school of basic education Benjamin Franklin, in the Riobamba city, period 2020- 2021**", It had as main objective to analyze the use of educational software for the development of communication skills in the teaching-learning process since the Area understanding and expression of language is of almost importance within interpersonal relationships. This research was conducted within a qualitative approach, descriptive because it allowed me to describe how virtual communication is currently with the COVID 19, supported by the bibliographic design information was collected on the variables finding their characteristics. On the other hand, the virtual fieldwork helped to gather information about a population of 25 students from the parallel "A". The techniques and instruments used were a survey the same that was applied to the parents of students, which were relevant to get a closer view of the research problem. As the analysis and interpretation of the results showed that the use of educational software in the process of teaching language learning influences the development of skills of children at the time of communicating, it is for this reason that it could be concluded that the didactic strategies that apply in the process of teaching language learning influence the development of skills of children at the time of communicating.

Keywords: software, didactic strategies, pedagogy, virtual communication, education.



Firmado electrónicamente por:
DIANA CAROLINA
CHAVEZ GUZMAN

Reviewed by:

Lcda. Diana Chávez

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 065003795-5

CAPÍTULO I.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la educación ha dado un giro de 360 grados dando lugar a una modalidad de estudio virtual por la llegada del virus COVID-19, que se presentó en el año (2020) debido a esta emergencia sanitaria el mundo entero tuvo que adaptarse a un nuevo estilo de vida obligando a que la vida cotidiana de las personas cambie al igual que sus hábitos, valores y sobre todo su manera de educarse académicamente.

El COVID-19 ha provocado que la educación cambie drásticamente, poniendo a prueba la preparación de los centros educativos y de los docentes para afrontar una crisis sanitaria y educativa. Hoy en día la educación es un distintivo del e-learning (plataforma virtual o tele formación), mediante el cual la enseñanza- aprendizaje se lleva a cabo de forma remota y en plataformas digitales, con este cambio repentino fuera del aula en muchas partes del mundo, algunos se preguntan si la adopción del aprendizaje en línea continuará persistiendo después de la pandemia de tal forma impactaría el mercado educativo mundial.

Sin embargo, la efectividad del aprendizaje en línea varía entre los grupos de edad, el consenso general sobre los niños, especialmente los niños más pequeños, en este ambiente se requiere un entorno estructurado, ya que los niños se distraen con gran facilidad. Para obtener el beneficio completo del aprendizaje en línea, debe haber un esfuerzo concertado para proporcionar esta estructura e ir más allá de replicar una clase, conferencia física a través de capacidades de video, en su lugar, utilizando una gama de herramientas de colaboración y métodos de participación que promueven la "inclusión, personalización e inteligencia".

Esta pandemia ha interrumpido por completo un sistema educativo cambiando instantáneamente la forma en que se imparte la educación, ya que la escuela y el hogar, ahora se convierten en el mismo lugar tras las necesarias regulaciones efectuadas. Estas medidas terminan por iluminar la realidad de los muchos otros roles que la escuela ofrece además de lo académico, para algunos resulta ser una complicación incómoda, mientras que, para otros, la situación es aún más preocupante. En ciudades donde el 70 % de los estudiantes vienen de familias de bajos ingresos, llevar la escuela a casa significa enfrentarse a no poder ofrecer comidas adecuadas, y mucho menos la tecnología o conectividad necesarias para el aprendizaje online.

Las estrategias didácticas están conformadas por los procesos afectivos, cognitivos y procedimentales que permiten construir el aprendizaje por parte del estudiante y llevar a cabo la instrucción por parte del docente; se afirma, en consecuencia que las estrategias didácticas son fundamentalmente procedimientos deliberados por el ente de enseñanza - aprendizaje que poseen una intencionalidad y motivaciones definidas, esto acarrea una diversidad de definiciones encontradas donde la complejidad de sus elementos se ha

diversificado al depender de la subjetividad, los recursos existentes y del propio contexto donde se dan las acciones didácticas.

1.1 Problema de investigación

La educación a nivel mundial está atravesando por grandes transformaciones con la expansión de las tecnologías de información y comunicación. Actualmente, millones de estudiantes en el mundo reciben sus clases bajo la modalidad virtual. Las universidades, institutos, colegios, escuelas y centros de educación inicial que tradicionalmente eran presenciales, se están abriendo a la oferta de clases online utilizando diversas plataformas y métodos de enseñanza aprendizaje que se imparten a través de Internet. Las instituciones educativas que utilizaban medios como los libros de texto, guías didácticas impresas, televisión o radio, están migrando al uso de plataformas virtuales como medio de comunicación.

El fenómeno de la “despresencialización” de la educación en general, se relaciona con cambios en la estructura productiva, social, económica y política por los que atraviesa el mundo en la era de la globalización (Rama, 2007). Los nuevos modelos de desarrollo, dentro de una “economía digital” requieren de personas con un grado mayor de calificación o competencia (Rama, 2010). América Latina ha vivido un gran proceso de “masificación” de la enseñanza, que la ha llevado a casi quintuplicar el número de estudiantes en un lapso de cuatro décadas (Brunner, 2012).

En el Ecuador, en el nivel preparatorio, se busca mejorar la calidad de educación en cuanto a comunicación, expresión y estrategias para desarrollar el ámbito del lenguaje, por lo que se consolida metodologías para fortalecer su conocimiento; a pesar de esto, los estándares que evalúan estos criterios están por debajo de la media en comparación con otros países.

Por otra parte, el currículo de Educación Inicial establece que, los estudiantes de este subnivel tengan acceso, disponibilidad, participación y apropiación de textos orales, juegos verbales y obras completas de la tradición oral que favorezcan la interacción, el conocimiento social y la asociación de los significados con su contexto situacional (Currículum de Educación Inicial, 2014) Esto supone que, en el plan curricular los y las docentes implementen estrategias innovadoras para generar una mayor fluidez del habla e incrementar el vocabulario de los niños, a pesar de esto los medios actuales no son los adecuados para estimular el lenguaje por lo que no compensan un adecuado desarrollo en cuanto a habilidades orales.

En la provincia de Chimborazo dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje no se evidencia metodologías innovadoras con respecto al desarrollo del lenguaje, principalmente en los primeros años de Educación Inicial, y es así que en la Unidad de Educación Básica Benjamín Franklin se observa que los niños poseen un nivel medio de vocabulario, razón por la cual esto hace que no puedan comunicarse de una manera adecuada con sus pares y con la comunidad que está en torno a ellos. El desconocimiento de estrategias metodológicas por los docentes afecta en el perfeccionamiento evolutivo del lenguaje de los niños ya que

al no considerar el uso del software como recurso educativo no se genera un aprendizaje significativo. Por lo que el problema central observado se basa en las estrategias didácticas que los docentes de educación inicial utilizan al momento de impartir sus clases online dejando de lado la manera en la que el niño aprende de una forma divertida, dinámica y lúdica.

En consecuencia, después de haber hecho un análisis a través de la observación virtual donde se encontró dificultad en la comunicación verbal de los niños de Educación Inicial II, se propone la utilización plataforma digitales que permitan que las clases sean interactivas, dinámicas y que permitan al niño actuar de una manera participativa y continua esto permitirá que el niño desarrolle su imaginación y creatividad utilizando las diferentes plataformas digitales con la ayuda de los padres de familia, de esta manera no solamente será el beneficiario el niño sino también los padres de familia ya que actualmente tienen una educación desde casa en la que el padre de familia se convierte en el segundo docente de su hijo.

1.2 Antecedentes

Con respecto a los antecedentes de la investigación en este punto se describe la exploración realizada a nivel nacional que está relacionadas al uso del software en el proceso enseñanza aprendizaje de lenguaje en época de pandemia en los niños de educación inicial.

1.2.1 Investigaciones Nacionales

A continuación, se presenta investigaciones nacionales referentes a mi tema de tesis:

“El uso de la tecnología en el desarrollo socio afectivo en los niños de primer año de educación básica, en la unidad educativa compud, de la parroquia compud, Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo periodo octubre 2020 – marzo 2021” elaborada por Gilda Gabriela Espinoza Chapalbay en Riobamba – Ecuador en abril del 2021 donde concluye su tesis que:

- Es necesario poder implementar una propuesta alternativa enmarcadas en actividades lúdicas que nos permitan el fortalecimiento del desarrollo socio afectivo en los infantes, a su vez concienciar a los padres de familia con charlas educativas sobre el inadecuado uso de la tecnología en edades tempranas de los niños. (Chapalbay, 2021, pág. 54)

“Software educativo para la asignatura de lengua y literatura para los estudiantes del séptimo año de la escuela de educación básica “General Rumiñahui” del cantón Yantzaza, periodo 2014-2015” elaborada por Lady Elizabeth Chimbo Guayllas en Loja – Ecuador en abril del 2016 la cual indica sus conclusiones:

- Los estudiantes consideran que es posible mejorar el rendimiento académico con la ayuda de un software educativo en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Los docentes no tienen los suficientes conocimientos en el uso de software educativo y recursos didácticos innovadores que se pueden encontrar en la web

(Internet) que les sirvan de apoyo para mejorar la interacción con los estudiantes en las actividades de clase. (Chimbo, 2016, pág. 57)

“Uso del software como herramienta de aprendizaje en niños del grado preescolar del colegio Andrés Bello” elaborado por Aleida Yoana Murcia Gómez en Ibagué – Tolima en 21 de noviembre del 2015 donde concluye:

- Se identificó plenamente que el software es una parte de la tecnología, capaz de transformar contundente y positivamente los procesos de enseñanza-aprendizaje, potenciando en los niños, nuevos y mejores caminos para el desarrollo de su proceso educativo.
- Se puede afirmar que la implementación del software, se caracterizó por ser una herramienta de aprendizaje, altamente interactiva, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios, explicaciones, ejercicios y juegos instructivos que enriquecen el conocimiento del niño y a su vez fortalece sus habilidades y competencias.
- El docente logro adaptar el software a las características y necesidades de su grupo de estudiantes teniendo en cuenta el diagnostico en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Ibagué, 2015, págs. 62,63)

1.3 Justificación

El presente trabajo de investigación procura establecer la influencia de las herramientas tecnológicas y su incidencia en el proceso enseñanza - aprendizaje destacando en la comunicación de los niños, reconociendo así las ventajas y desventajas de la utilización de nuevas herramientas tecnológicas ya que permite que los niños se relacionen con su docentes en las clases online al igual que con los padres de familia teniendo en cuenta que los mismos se convierten en ayudantes del maestro desde casa formando así un triángulo didáctico, en el que los tres participantes alumno-docente-padre de familia cumplen una función importante en el desarrollo de las diferentes destrezas de los niños ayudándolos así a que sus habilidades afloren.

En la Escuela de Educación Básica “Benjamín Franklin” se pudo observar que uno de los grandes problemas era la falta de conectividad por parte de los padres de familia ya que por diversas razones no se conectaban con frecuencia a las clases vía online siendo así este el mayor obstáculo para que el desarrollo académico, emocional y social del niño se vea afectado.

Es por ello que los docentes de la institución recibieron capacitaciones para así poder utilizar las diferentes herramientas tecnológicas que permitan que los padres de familia se puedan conectar con facilidad, una de las plataformas digitales utilizadas fue el Google classroom.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Identificar las estrategias didácticas de docentes de educación inicial II de la Escuela de Educación Básica “Benjamín Franklin” de la ciudad de Riobamba y el impacto que tuvo el período de cuarentena en la formación de niños durante la pandemia en la modalidad virtual.

1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar aspectos positivos y negativos del uso de la tecnología en el desarrollo Enseñanza aprendizaje del lenguaje en los niños de Educación Inicial II.
- Analizar los tipos de estrategias didácticas utilizadas por los docentes en el periodo de pandemia.
- Describir qué herramientas de Tics utilizaron las docentes de educación inicial II de la Escuela de Educación Básica “Benjamín Franklin” de la ciudad de Riobamba en el proceso didáctico para impartir sus clases a los niños y niñas.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Software Educativo

Es un medio pedagógico que tiene como objetivo principal facilitar el proceso tanto de enseñanza como de aprendizaje.

Es un programa de computación que a través de una plataforma digital colabora con el proceso facilitando la adquisición de conocimientos. Con ellos, cualquier alumno puede afianzar sus conocimientos en las más diversas áreas y en los diferentes ambientes de aprendizaje.

Los softwares educativos pueden ser usados durante el aula, dentro del contexto escolar, o incluso en un local externo a este ambiente, como en casa. Son una herramienta innovadora que despierta el interés del estudiante facilitando la adquisición del conocimiento y permitiendo una fijación del contenido más permanente. Gracias a su variedad permiten captar la atención de los estudiantes, manteniéndolos motivados e interesados por un largo periodo. (Munte, Software educativo, 28 de abril del 2019)

2.1.2 Tipos de software educativos

2.1.3 Programas de práctica y ejercicios

Este tipo de software es el más semejante al método de enseñanza tradicional que se encuentra en libros. En la mayoría de los casos primero se presenta un contenido y después siguen ejercicios prácticos o de comprensión para evaluar el grado de entendimiento y captación del tema presentado.

Existen software de ejercicios prácticos que no contienen la parte teórica, estos son creados específicamente para ser trabajados por el docente como complemento del aula.

A diferencia del libro didáctico, cuando el software desarrolla la parte teórica, este contenido es presentado de forma más didáctica y exige una mayor interacción por parte del alumno.

Los programas de práctica y ejercicios pueden abarcar las más variadas disciplinas, en todas las áreas y todos los niveles.

Un ejemplo de programa de práctica y ejercicios es GCompris.

GCompris es un software educativo que está dirigido a niños entre 2 y 10 años. A pesar de que posee algunos juegos educativos, gran parte de sus actividades está dedicada a la práctica y ejercicios de diversos temas, este software es gratuito y permite su adaptación para diversas necesidades.

2.1.3 Programas de simulación

Estos softwares permiten la recreación de ambientes o situaciones en las que el usuario puede interactuar a través de la realidad virtual o la realidad aumentada.

Los programas de simulación imitan la realidad lo que facilita el aprendizaje, gracias a la constante interacción del estudiante. Por esto mismo tienen un papel motivacional, ya que captan totalmente la atención del alumno.

Pueden adaptarse a cualquier nivel y necesidad, tanto del alumno como del docente.

Con los programas de simulación podemos experimentar situaciones y ambientes a los que difícilmente podríamos acceder en otras circunstancias.

Este recurso didáctico debe adecuarse al contexto en el que será utilizado y deben considerarse en todo momento los objetivos de aprendizaje propuestos.

Un ejemplo de un programa de simulación gratuito que puede utilizarse como herramienta en el salón de clases es Google Earth.

Google Earth: Con este simulador de fácil acceso se pueden explorar imágenes de satélite de todo el mundo. Además, se pueden encontrar construcciones en 3D, así como imágenes en relieve de una gran variedad de lugares.

2.1.3 Juegos

Los juegos son la forma más didáctica de aprender diversos conceptos. La enseñanza a través de los juegos no está solo dirigida a los niños. Existen juegos pedagógicos para todas las edades y de los más diversos temas.

Su objetivo es mantener a los alumnos motivados a través de las recompensas a medida que van adquiriendo nuevos conocimientos y poniéndolos en práctica. Los desafíos hacen parte de esta estrategia de aprendizaje.

Los juegos captan la atención de los alumnos, incluso de los más dispersos, gracias a su interacción constante, permiten que mantengan el foco por bastante tiempo.

Se pueden abordar los más variados temas y se pueden trabajar todos los niveles.

Un ejemplo de un software de juego educativo es TuxMath o Tux of Math Comand. Este juego permite de una forma bastante dinámica aprender aritmética y permite agilizar el proceso de los cálculos mentales.

En este juego el pingüino de Linux tiene que proteger sus iglúes de las operaciones matemáticas. El objetivo es resolver las operaciones matemáticas que aparecen para evitar la destrucción de los iglúes. Un juego muy divertido que trae fantásticos resultados.

2.1.4 Tipos de Juegos

Existen diferentes tipos de juegos digitales que ayudaran a que los niños de educación inicial aprendan a través del juego, a continuación, se presentan algunos ejemplos según su categoría

Lógico Matemático

- ✓ Cuenta bombillas
- ✓ Suma Monedas
- ✓ La Granja Matemática
- ✓ Cuenta Bombillas
- ✓ La invasión de los gusanos
- ✓ Pentominós
- ✓ Hexamano Virtual
- ✓ Suma diario, para aprender a sumar
- ✓ Suma monedas
- ✓ El hormiguero
- ✓ Suma 10 en El País de los números

Expresión y Comunicación

- ✓ Vedoque 1
- ✓ Vedoque 2
- ✓ Vedoque 3
- ✓ Vedoque 4

Todos los juegos digitales presentados a continuación esta dirigidos a niños de 4 a 5 años de edad, los mismos que les ayudaran a desarrollar su pensamiento lógico, vocabulario, creatividad e imaginación ya que permiten al niño interactuar y razonar al momento de jugar de una manera lúdica y dinámica en el que no solamente participa el niño y la docente sino también el padre de familia.

2.1.4 Ventajas de usar un software educativo

Utilizar un software educativo para la configuración práctica de los centros de educación inicial puede traer una serie de ventajas. A continuación, veamos los principales beneficios que esta tecnología puede traer para el cumplimiento de los resultados:

Promueve el auto estudio

Con el software educativo el estudiante es capaz de aprender individualmente, no dependiendo tanto del profesor. El profesor puede ser un orientador en el proceso de la adquisición de conocimientos y no la única fuente de enseñanza. Esto permite que el estudiante vaya más allá en el proceso de adquisición de conocimiento dependiendo de su grado de interés.

Variedad de las formas de aprendizaje

Existe una gran variedad de software educativo, esto permite que los estudiantes elijan la forma con la que mejor se adapten. Además, con esta forma de aprendizaje se respeta el ritmo particular de cada estudiante, permitiendo un mayor dinamismo.

Esta diversidad también colabora con la inclusión, ya que es posible alcanzar personas con discapacidades de todo tipo: físicas, mentales, auditivas, visuales, etc. Los softwares educativos permiten su adaptación para todo tipo de necesidades.

Permite una evaluación inmediata

Gran parte de los softwares educativos tienen un sistema de evaluación integrada. Esto permite descubrir inmediatamente cuáles son las necesidades del alumno en relación con el contenido aprendido. De esta forma es posible entender cuáles son los puntos que deben ser reforzados, etc.

Se pueden usar en cualquier nivel

Existe una gran cantidad de software educativos, algunos específicos y catalogados por niveles. Otros pueden ser adaptados para diversos objetivos y niveles de enseñanza.

Es posible acceder a ellos en cualquier momento

La facilidad de poderlos utilizar en cualquier momento y en cualquier lugar, permite tener acceso a la información y la posibilidad de aprendizaje de acuerdo con la necesidad.

Se pueden acceder desde cualquier dispositivo electrónico inteligente así como computadores, tablets, teléfonos móviles entre otros, lo que facilita mucho la vida de quien necesita adquirir algún conocimiento esté donde esté.

Aumenta la motivación por el aprendizaje

Utilizar los recursos digitales para promover el aprendizaje es bastante motivador. La diversificación de métodos de enseñanza hace que el proceso sea más dinámico y sencillo. Esto motiva a los alumnos independientemente de su edad.

Los softwares educativos llegaron para solucionar gran parte de los desafíos pedagógicos en esta era, en la que la tecnología llama la atención de los estudiantes. Utilizando la tecnología como aliada en este proceso será más fácil y eficaz la forma de transmitir conocimiento.

2.2 Proceso de enseñanza aprendizaje en relación a los niños de preescolar

(Rogoff, 1993): Sugiere que la participación de los niños en actividades compartidas contribuye al progreso de los niños en cuanto a su socialización y desarrollo intelectual en la sociedad en que viven. Sin embargo, advierte que es necesario estudiar cuáles son las características de la interacción niño-adulto, ya que la sola relación no necesariamente fomenta el aprendizaje y el desarrollo individual del niño. Rogoff plantea que “buena parte de lo que los niños son capaces de hacer, exige que estén inmersos en su cultura”. (p.3).

(Mustard, 2006): Destaca que los primeros años de vida son el ciclo de mayor plasticidad cerebral, donde las experiencias tempranas, los ambientes estimulantes, los aprendizajes significativos, los cuidados de salud, nutrición y afecto influyen sobre el desarrollo del cerebro, la salud, el comportamiento y el alfabetismo. Por lo cual, podemos afirmar que la educación inicial redimensiona el desarrollo infantil, determinando entonces el desarrollo cerebral y las consecuencias futuras para las sociedades. (p.13).

2.2.1 Proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad virtual

(E, 2003): La educación virtual es uno de los nuevos métodos de enseñanza en la actualidad y utiliza la tecnología para educar de forma remota, eliminando las barreras de la distancia y, por qué no, tiempo.

El modelo de aprendizaje se adapta a las características personales del alumno porque tiene en cuenta la forma de aprender, el estilo de aprendizaje de cada estudiante, tiene en cuenta los ritmos de aprendizaje porque el factor tiempo es flexible y adaptable a las necesidades individuales. Desarrolla el aprendizaje significativo porque induce a modificar las propias estructuras cognitivas (relacionar, analizar, memorizar, aumentar la capacidad crítica), afectivas (motivación, juicio personal, evaluación y emoción) y reguladoras (planificar, comprobar y reflexionar), revisándolas, ampliándolas y enriqueciéndolas.

La interacción es el fundamento del nuevo modelo, que se basa en la información, la crítica, la reflexión y la colaboración. El aprendizaje es significativo metacognitivo y holístico y abarca los campos del conocimiento, comprensión ampliación, análisis, síntesis, evaluación, habilidades, destrezas, valores y actitudes. (p.22)

2.2.2 Hitos de Desarrollo

(médica, 2021): Los hitos del desarrollo son comportamientos o destrezas físicas observadas en lactantes y niños a medida que crecen y se desarrollan. Voltearse, gatear, caminar y hablar se consideran todos hitos o acontecimientos fundamentales.

(Familia, 2005), es esencial considerar que: Los hitos del desarrollo no se logran en un único momento, sino que se alcanzan y consolidan en períodos de tiempo. Por ello, no existe una edad única sino rangos de tiempo en los que la mayoría de los niños logran adquirir un hito específico (por ej. entre los 12 y 18 meses para la adquisición de marcha independiente). En este sentido, las acciones de estimulación no consisten en enseñar, entrenar o presionar al niño(a) para que logre un hito determinado (p. ej. hablar), sino en utilizar el ambiente físico y las interacciones cotidianas para que gradualmente el niño(a) vaya construyendo las bases necesarias para ello (por ej.: hacer sonidos, silabear, decir una palabra, decir una frase de dos palabras, etc.)

2.2.3 Características de los hitos de Desarrollo

Tabla 1 *Hitos de Desarrollo*

SOCIAL Y EMOCIONAL	COMUNICACIÓN	COGNITIVA	MOTORA Y DESARROLLO FÍSICO
<p>Imita a otras personas, especialmente a los adultos y a los niños mayores.</p> <p>Se entusiasma cuando está con otros niños</p> <p>Demuestra ser cada vez más independiente</p> <p>Demuestra un comportamiento desafiante (hace lo que se le ha dicho que no haga)</p> <p>Juega principalmente al lado de otros niños, aunque empieza a incluirlos en juegos como correr y perseguirse</p>	<p>Señala objetos o ilustraciones cuando alguien los menciona</p> <p>Sabe los nombres de personas conocidas y partes del cuerpo</p> <p>Dice frases de 2 a 4 palabras</p> <p>Sigue instrucciones sencillas</p> <p>Repite palabras que escuchó en alguna conversación</p> <p>Señala las cosas que aparecen en un libro</p>	<p>Encuentra cosas aun cuando estén escondidas debajo de dos o tres cosas que las cubran</p> <p>Empieza a clasificar por formas y colores</p> <p>Completa las frases y las rimas de los cuentos que conoce</p> <p>Juega con su imaginación de manera sencilla</p> <p>Construye torres de 4 bloques o más</p> <p>Puede que use una mano más que la otra</p> <p>Sigue instrucciones para hacer dos cosas</p> <p>Nombra las ilustraciones de los libros como un gato, un pájaro o un perro</p>	<p>Se para en las puntas de los pies</p> <p>Patea un balón</p> <p>Empieza a correr</p> <p>Se trepa y baja de muebles sin ayuda</p> <p>Sube y baja las escaleras agarrándose</p> <p>Tira la pelota por encima del hombro</p> <p>Dibuja o copia líneas rectas y círculos</p>

Fuente: División de Desarrollo Humano, Centro Nacional de Defectos Congénitos y Discapacidades del Desarrollo, Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades.

2.2.4 Cómo aprende el niño de preescolar

(M, 2020), menciona que; Los primeros años de vida son un período crítico de la vida, donde los niños absorben muchísima información de lo que experimentan y se ven influenciados por el ambiente. Día a día viven grandes momentos de aprendizaje -ya sea lo notemos o no- que van moldeando su personalidad, habilidades lingüísticas, cognitivas, entre otros.

El juego: Cuando vemos a un niño jugar, podemos pensar en lo lindo/a que se ve, en lo entretenido que está, o en lo ocupado que se mantiene, para que podamos hacer nuestras cosas. Sin embargo, al ver jugar a un niño/a, también podríamos maravillarnos y sorprendernos de lo mucho que está aprendiendo -dependiendo obviamente de las cualidades del juego y de lo acorde a la edad-. En palabras de la Unicef, "Alentar a los niños a jugar y explorar les ayuda a aprender y desarrollarse social, emocional, física e intelectualmente." Es decir, el juego es el principal medio a través del cual los niños aprenden un sinnúmero de cosas. No es meramente una forma de pasar el tiempo, o de entretenerse, sino que es un potente motor del aprendizaje en variados ámbitos. Un niño aprende reglas sociales cuando juega a imitar la realidad, aprende vocabulario y conceptos nuevos cuando le leemos un cuento, y aprende a controlar su cuerpo en el espacio cuando lo llevamos a los juegos de la plaza.

Cualidades Innatas: los niños tienen algunas cualidades innatas que propician el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos. (*Innato* significa "aquello que no es aprendido y pertenece a la naturaleza de un ser desde su origen o nacimiento".) Se nos viene a la cabeza la clásica situación de los niños de alrededor de los 3-4 años en preguntar repetidamente "¿..y porqué...?" hasta volver locos a los padres. ¿Por qué preguntan tantas cosas? Porque están intentando entender el mundo y su impulso interior de exploración y conocimientos los lleva a buscar respuestas.

A continuación, se muestra algunos puntos clave que los niños usan para enfocar su aprendizaje.

Curiosidad e interés: preguntan todo, intrusión espacios, les llama la atención lo nuevo.

Iniciativa: en general los niños inician el juego sin ninguna solicitud por parte de los adultos. Están inclinados a aceptar tareas y "enganchar" en oportunidades de aprendizaje si son llamativas.

Perseverancia y atención: la capacidad de un niño/a de intentar una y otra vez algo que está aprendiendo -como abotonarse un chaleco-, y la de mantenerse atento cuando está interesado.

Creatividad e invención: La capacidad de inventar las ideas más locas y de crear cosas nuevas a partir de lo cotidiano; los niños son expertos en esto.

Experiencias y ambiente: Un niño que vive en el campo puede saber mucho sobre las vacas, cómo se hace el queso, y cómo cosechar manzanas, mientras que otro que vive en la ciudad

puede saber sobre autos y cómo funciona el ascensor de un edificio. Asimismo, un niño que vive en condiciones de vulnerabilidad y entornos pobres de estímulos puede tener menos conocimientos por experiencias. En este sentido es importante tener en cuenta el entorno al evaluar "cuánto sabe" un niño, ya que lo que es usual y familiar para uno puede ser algo completamente desconocido para otro.

Imitación: El aprendizaje es primordialmente una actividad social, los niños aprenden haciendo suyas las actividades, hábitos, vocabulario e ideas de la comunidad en la que crecen. A veces podemos escuchar a un niño decir algo o hacer algo y pensar "¿cómo aprendió eso?!", y resulta que lo escuchó, vio de los papás del niño vecino con el que juega.

Intuitivamente, todos sabemos que los niños aprenden a través de la imitación. El desarrollo cognitivo es el proceso por medio del cual el cerebro absorbe la información para "dar un significado", algo que nuestros cerebros hacen de forma natural. El modo del cerebro de los bebés y niños es de dar significado es a través de las experiencias, que se componen principalmente de la interacción con la gente importante en su vida.

La imitación ofrece a los niños la oportunidad de practicar y llegar a dominar nuevas habilidades. La imitación también sirve como base para el desarrollo de la empatía, o la habilidad de experimentar lo que otra persona siente. Aún a una muy temprana edad, los niños imitan el comportamiento de sus padres. El comportamiento del padre o proveedor de cuidado presenta lecciones poderosas para un niño y deja impresiones en el desarrollo de la mente. Como resultado, los niños almacenan en sus mentes ambas imágenes positivas y negativas que pueden ser imitadas o puestas a prueba posteriormente. A continuación, se muestra algunas cosas interesantes de la imitación:

Los niños de cada cultura muestran la misma habilidad para imitar.

La imitación no es una habilidad que los niños aprenden – es una habilidad con la que nacen

La habilidad de un niño/a para imitar acciones simples, tales como sacar la lengua, viene de la misma parte del cerebro que permite a los niños pequeños desarrollar la empatía.

Los niños prestan atención a lo que los demás niños hacen.

Los niños más pequeños admiran lo que hacen los niños mayores.

Los juegos que incluyen la imitación y demás interacciones sociales ayudan a los niños a sentir una conexión social con los otros niños. (pp. 30-32)

2.2.5 Ventajas y desventajas de la educación virtual

Pérez. D. (2010) menciona que las ventajas y desventajas de la educación virtual son:

Ventajas

La posibilidad de una comunicación instantánea (sincrónica) y una comunicación retardada (asincrónica)

Comunicación e Interacción: El aprendizaje en red es básicamente interactivo. Se pueden dar interacciones entre el instructor y el alumno, entre alumno y alumno o entre un grupo de "aprendedores" o con expertos y colegas profesionales que no son parte del curso. Los "aprendedores" que están lejos los unos de los otros pueden trabajar juntos para resolver el mismo problema. Por otra parte, para muchas personas y en muchas áreas del conocimiento, el proceso de aprendizaje funciona mejor en un contexto social en el que los "aprendedores" se apoyan los unos a los otros en la adquisición y aplicación de conocimiento y habilidades nuevas.

El aprendizaje en red difunde el aprendizaje de manera que el acceso a bibliotecas, laboratorios y a la experiencia está disponible prácticamente en cualquier lugar. A través del aprendizaje en red, los "aprendedores" tienen acceso a una enorme y creciente acumulación de ideas diversas, pensamientos y actividades de aprendizaje que pueden usar los instructores para crear nuevas oportunidades de aprendizaje.

Comodidad total: Lo pueden hacer desde su trabajo, su escuela o su casa. En el momento que les sea más conveniente y de acuerdo a sus agendas personales.

Se puede seleccionar de una variedad de recursos de aprendizaje que vayan de acuerdo con las necesidades de aprendizaje de cada alumno. El aprendizaje en virtual puede incluir además de reportes y documentos basados en texto, material de audio tales como discursos, conferencias, video como cortos de televisión y secuencias de aprendizaje asistido por computadora.

Interacción con y entre individuos de diferentes culturas.

La habilidad de enfocarse en las ideas de los participantes sin prejuicios por la edad, la raza, el género, nivel social, etc.

Permanencia. Las actividades y experiencias se capturan fácilmente para que los alumnos las estudien, evalúen y las usen las veces que sean necesarias. Para el profesor, tener el registro de las transcripciones del aprendizaje lo ayudan a reflexionar y a aprender de su práctica.

Prontitud: El aprendizaje justo a tiempo tiene un impacto muy positivo en la capacitación de personas que trabajan. Los "aprendedores" están más motivados,

aprenden de manera más eficiente y quedan más satisfechos cuando el aprendizaje lo hacen en el momento correcto y para problemas auténticos.

Desventajas

- Cada vez se da menos interacción personal
- Se presenta pasividad en el sujeto frente a este medio, pues se percibe como un medio fácil
- Inexistencia de estructura pedagógica en la información y multimedia
- Dificultades Organizativas, problemas técnicos y altos costos de mantenimiento
- La tendencia a trabajar cualquier aspecto o contenido de forma virtual, dejando de lado el uso de medios más sencillos.
- Falta de una estructura pedagógica adecuada, diseñada intencionalmente teniendo en cuenta los procesos cognitivos y la forma de aprender de los estudiantes. (pp.10-11).

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Tipos de Investigación

Documental. La investigación fue documental, debido a que se utilizaron libros en forma física, electrónicos, todos relacionado al tema en estudio.

De campo virtual. Porque se realizó bajo la modalidad virtual mediante las clases vía online en la Escuela de Educación Básica “Benjamín Franklin” donde ocurrieron los hechos en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

Investigación cualitativa. Porque se va a desarrollar en la Escuela de Educación “Benjamin Franklin”, utilizando una encuesta dirigida a los padres de familia y a los docentes de la institución ya que a través de la encuesta se va a obtener resultados cualitativos, en los cuales se podrá recabar información clara y concisa referente a que estrategias utilizan los docentes para lograr que sus estudiantes aprendan y entiendan la clase impartida mediante una metodología de enseñanza de aprendizaje aplicada por los docentes.

3.2 Diseño de Investigación

No experimental. Se analiza el fenómeno para obtener información que permita ejecutar el estudio en su forma natural.

Descriptiva. Esta investigación permitirá describir, y analizar las estrategias didácticas aplicadas por los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje en el periodo de pandemia bajo la modalidad virtual en los niños de educación inicial II de la Escuela de Educación Básica “Benjamín Franklin”, de esta manera se determinará las debilidades existentes en unidad de estudio.

3.3 Técnicas de recolección de datos

En la presente indagación se utilizó la:

Encuesta

Realizada a los padres de familia de los niños de educación inicial II, mediante el uso de cuestionarios cuyos resultados fueron tabulados con posterioridad.

Cuestionario

Efectuada directamente al docente de los niños de educación inicial II, quién proporcionó la información necesaria para conocer la situación actual del desarrollo y avance en la educación de los niños.

3.4 Población de estudio

La población estuvo compuesta por los 25 niños de 4 a 5 años de Educación Inicial II de la Escuela de Educación Básica "Benjamín Franklin"

3.5 Muestra

Por ser la población relativamente pequeña, no se requiere extraer muestra y se trabajó con toda la población

Tabla 2 *Población y Muestra*

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niños	7	40%
Niñas	18	60%
Padres de familia	25	
Total		100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Benjamín Franklin

Autora: Karina Alexandra Sisalima Gonzalez

3.6 Métodos de investigación

En la investigación se procedió a utilizar el método:

Deductivo.

Parte de la hipótesis o ley general para establecer que esta se halla inmersa en las premisas particulares, en este caso la conclusión, es que, la utilización de herramientas tecnológicas con un correcto uso de software en el proceso enseñanza aprendizaje si ayuda a que haya un estímulo para el correcto desarrollo del lenguaje oral.

Método analítico-sintético

El método analítico facilito el estudio de la información de educación inicial desarrollada por parte de las autoridades de la institución, además fue de mucha utilidad para la aplicación de la encuesta realizada a los padres de familia de los niños de educación inicial II, mientras que el método sintético permito resumir la información tanto teórica como la proporcionada por la escuela de educación básica, facilitando así la obtención de resultados claros a través de la encuesta realizada ayudando así a un desarrollo óptimo para los niños.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Análisis de la encuesta dirigida a padres y madres de familia de la escuela de educación básica Benjamín Franklin.

Tabla 3 *Conoce usted que es una herramienta tecnológica?*

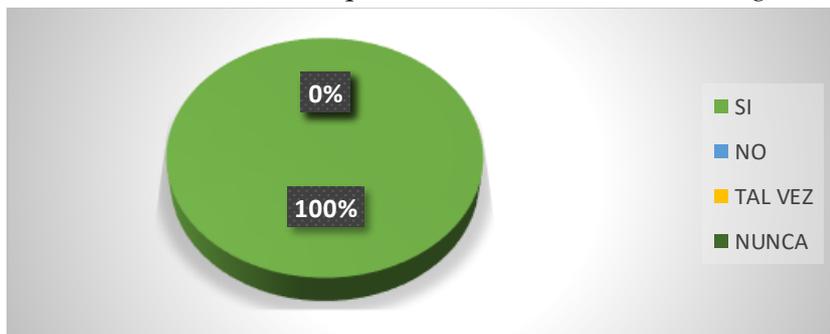
VARIABLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA PORCETUAL
SI	25	100%
NO	0	0%
TAL VEZ	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaboración: Karina Sisalima

Gráfico 1

Conoce usted que es una herramienta tecnológica?



Fuente: Tabla N°5

Elaborado por: Karina Sisalima

Análisis: Al observar los resultados se manifiesta que los 25 padres de familia que representan al 100% de la población investigada indican que si conocen que es una herramienta tecnológica.

Interpretación: De acuerdo al análisis de resultados podemos observar que los padres de familia en su totalidad afirman que si conocen las herramientas digitales, notando así que en la actualidad la pandemia los ha obligado a actualizarse en cuanto a su uso ayudando así en el proceso enseñanza- aprendizaje de sus hijos.

Tabla 4 *Dispone usted de algún tipo de dispositivo tecnológico/electrónico para conectarse a las clases virtuales de su hijo/a?*

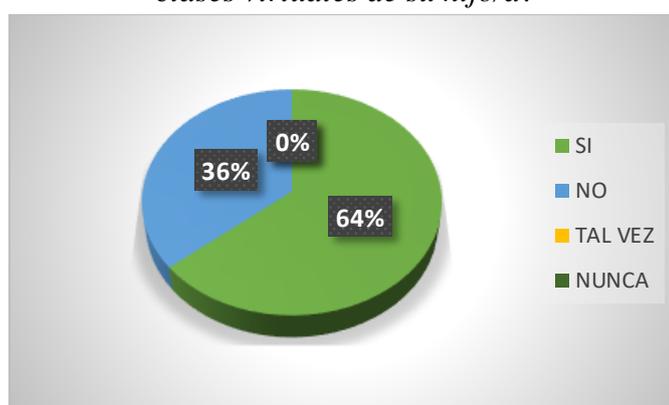
VARIABLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA PORCETUAL
SI	16	64%
NO	9	36%
TAL VEZ	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaboración: Karina Sisalima

Gráfico 2

Dispone usted de algún tipo de dispositivo tecnológico/electrónico para conectarse a las clases virtuales de su hijo/a?



Fuente: Tabla N°2

Elaborado por: Karina Sisalima

Análisis: En los datos obtenidos en esta interrogante 16 padres de familia que representan al 64% respondieron que si disponen de algún tipo de dispositivo tecnológico/electrónico para conectarse a las clases virtuales, mientras que 9 padres de familia que representa al 36% indican que no disponen de ningún tipo de dispositivo tecnológico/electrónico para conectarse a las clases virtuales de su hijo/a.

Interpretación: De acuerdo al análisis de resultados podemos observar que de los 25 padres de familia 16 padres sí disponen de una dispositivo tecnológico para conectarse a las clase virtuales de sus hijos lo que nos indica que si se conectan a sus clases online continuamente mientras que 9 padres de familia no cuentan con un dispositivo tecnológico en casa lo que nos indica que no se conectan a las clases virtuales de manera frecuente, esto nos indica que su proceso de enseñanza-aprendizaje se ve afectado.

Tabla 5 *Qué tipo de dispositivo tecnológico utiliza usted para conectarse a las clases virtuales de su hijo/a?*

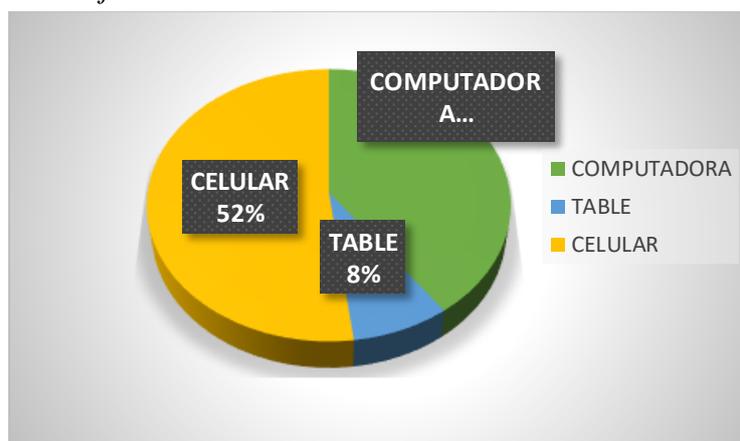
VARIABLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA PORCETUAL
COMPUTADORA	10	40%
TABLE	2	8%
CELULAR	13	52%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaboración: Karina Sisalima

Gráfico 3

Dispone usted de algún tipo de dispositivo tecnológico/electrónico para conectarse a las clases virtuales de su hijo/a?



Fuente: Tabla N°3

Elaborado por: Karina Sisalima

Análisis: Al observar los resultados se manifiesta que los 13 padres de familia que representan al 52% poseen celular, mientras que 10 padres de familia que representa al 40% poseen computadora, finalmente 2 padres de familia que representan al 8% se conectan mediante una Tablet a sus clases online.

Interpretación: De acuerdo con el análisis de resultados podemos observar que de los 25 padres de familia 13 se conectan mediante el celular. 10 padres de familia se conectan mediante la computadora, 2 padres de familia mediante la Tablet lo que nos indica que si poseen un medio tecnológico para conectarse y recibir clases virtuales.

Tabla 6 Cree usted que la pandemia (COVID-19) ha afectado el proceso enseñanza-aprendizaje de su hijo/a?

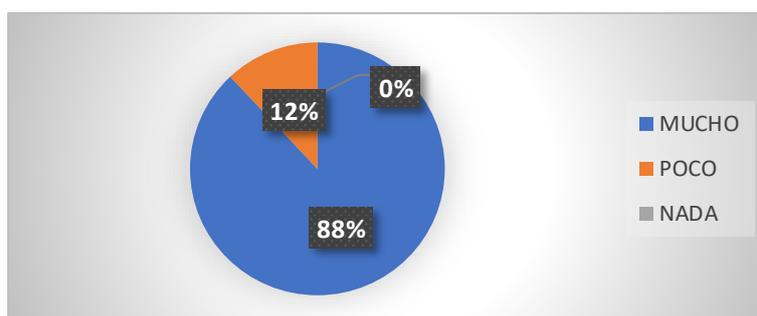
VARIABLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA PORCETUAL
MUCHO	22	88%
POCO	3	12%
NADA	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaboración: Karina Sisalima

Gráfico 4

Cree usted que la pandemia (COVID-19) ha afectado el proceso enseñanza- aprendizaje de su hijo/a?



Fuente: Tabla N°4

Elaborado por: Karina Sisalima

Análisis: En los datos obtenidos en esta interrogante los 22 padres de familia que representan al 88% respondieron que mucho, 3 padres de familia que representan al 12% respondieron que la pandemia (COVID-19) ha afectado poco el proceso enseñanza-aprendizaje de su hijo.

Interpretación: La pandemia (COVID-19) ha afectado el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de educación inicial II ya que su modalidad de estudio cambio radicalmente, pasando de la modalidad presencial a la modalidad virtual en un 100%, viéndose así afectado su desarrollo afectivo, cognitivo, social.

Tabla 7 Ha podido observar si la docente utiliza plataformas digitales al momento de impartir su clase online?

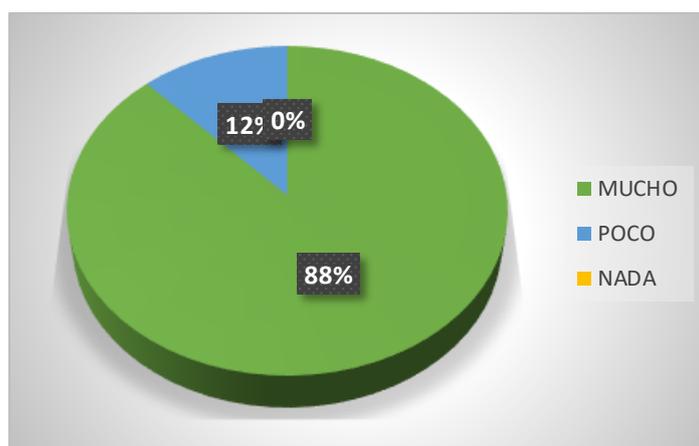
VARIABLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA PORCETUAL
MUCHO	22	88%
POCO	3	12%
NADA	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaboración: Karina Sisalima

Gráfico 5

Ha podido observar si la docente utiliza plataformas digitales al momento de impartir su clase online?



Fuente: Tabla N°5

Elaborado por: Karina Sisalima

Análisis: En los datos obtenidos en esta interrogante 22 padres de familia que representan al 88% respondieron que mucho, 3 padres de familia que representan al 12% respondieron que la docente utiliza poco o en ciertas ocasiones plataformas digitales mientras imparte clase.

Interpretación: En la actualidad las plataformas digitales ofrecen beneficios en cuanto al entorno de la flexibilidad de horarios, mayor diversidad de recursos y la posibilidad de colaborar e intercambiar experiencias en el desarrollo de competencias digitales, las misma que ayudan a que el proceso enseñanza-aprendizaje entre el docente, padre de familia y alumno sea más beneficioso.

Tabla 8 Cree usted que el uso del software educativo ha afectado en el desarrollo de lenguaje oral de su hijo al momento de expresarse?

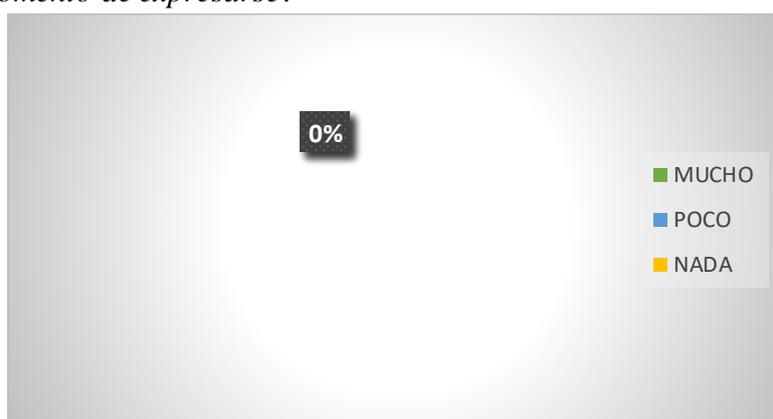
VARIABLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA PORCETUAL
POCO	5	20%
MUCHO	5	20%
NADA	15	60%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaboración: Karina Sisalima

Gráfico 6

Cree usted que el uso del software educativo ha afectado en el desarrollo de lenguaje oral de su hijo al momento de expresarse?



Fuente: Tabla N°6

Elaborado por: Karina Sisalima

Análisis: En los datos obtenidos en esta interrogante 5 padres de familia que representa al 20% respondieron que poco mientras que 5 padres de familia que representa al 20% respondieron que mucho finalmente 15 padres de familia que representa al 60 % respondieron que el uso del software educativo no ha afectado nada en el desarrollo de lenguaje oral de su hijo al momento de expresarse

Interpretación: El uso del software educativo en la actualidad no ha afectado en el desarrollo del lenguaje oral de los niños al momento de expresarse según lo manifiestan los padres de familia lo que nos indica que las plataformas digitales son una gran herramienta al momento de impartir la clase virtual ya que cuenta con diferentes herramientas de apoyo para el docente.

Tabla 9 Cree usted que el software educativo servirá para mejorar el aprendizaje de sus hijos e hijas?

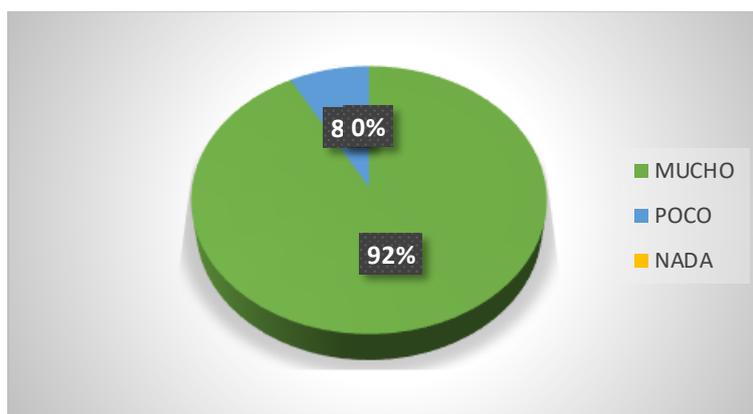
VARIABLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA PORCETUAL
MUCHO	23	92%
POCO	2	8%
NADA	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaboración: Karina Sisalima

Gráfico 7

Cree usted que el software educativo servirá para mejorar el aprendizaje de sus hijos e hijas?



Fuente: Tabla N°7

Elaborado por: Karina Sisalima

Análisis: En los datos obtenidos en esta interrogante 23 padres de familia que representan al 92% respondieron que mucho, 2 padres de familia que representan al 8% respondieron que el software educativo servirá poco para mejorar el aprendizaje de sus hijos e hijas.

Interpretación: De acuerdo con las respuestas de los padres de familia indican que sería de gran beneficio utilizar un software educativo por que ayudaría a mejorar el aprendizaje del alumno al igual que proporcionará al padre de familia a realizar tareas con sus hijos de mejor manera.

Tabla 10 Cree usted que este nuevo modo de estudio para su hijo/a es?

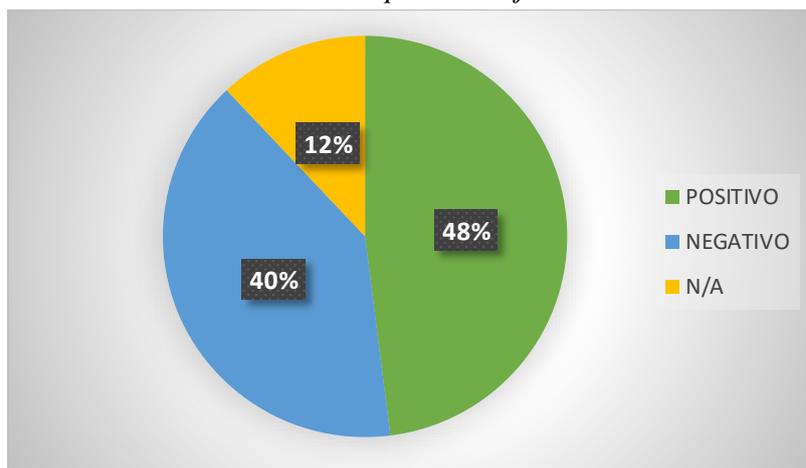
VARIABLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA PORCETUAL
POSITIVO	12	48%
NEGATIVO	10	40%
N/A	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaboración: Karina Sisalima

Gráfico 8

Cree usted que este nuevo modo de estudio para su hijo/a es?



Fuente: Tabla N°7

Elaborado por: Karina Sisalima

Análisis: En los datos obtenidos en esta interrogante 12 padres de familia que representan al 48% respondieron positivo, 10 padres de familia que representan al 40% respondieron negativo, mientras que 3 de padres de familia que representan al 12% respondieron ninguna de las anteriores.

Interpretación: El nuevo modo de estudio (virtual) según lo que los padres de familia de los infantes nos indican que ha influido de manera positiva en lo niños lo que nos indica que los infantes conjuntamente con el acompañamiento de los docentes y padres de familia se han acoplado de manera satisfactoria al nuevo método de enseñanza aprendizaje.

Tabla 11 *Qué tipo de estrategias metodológicas utiliza la docente en la clase online/virtual para el desarrollo del lenguaje de los niños?*

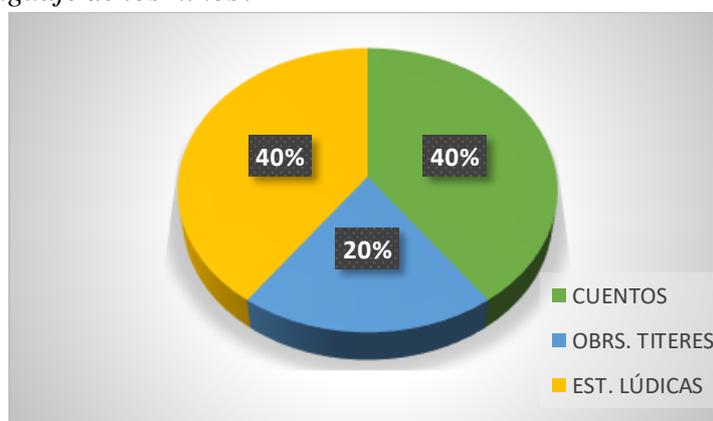
VARIABLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA PORCETUAL
CUENTOS	10	40%
OBRS. TITERES	5	20%
EST. LÚDICAS	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaboración: Karina Sisalima

Gráfico 9

Qué tipo de estrategias metodológicas utiliza la docente en la clase online/virtual para el desarrollo del lenguaje de los niños?



Fuente: Tabla N°7

Elaborado por: Karina Sisalima

Análisis: En los datos obtenidos en esta interrogante 10 padres de familia que representan al 40% respondieron que la docente utiliza cuentos, 10 padres de familia que representan al 40% respondieron que la docente utiliza estrategias lúdicas, mientras que 5 padres de familia que representan al 20% respondieron que la docente utiliza obras de títeres.

Interpretación: Las estrategias metodológicas utilizadas por las docentes de educación inicial tienen que ser innovadoras, que permitan que el niño se interese por la clase que se está impartiendo en el momento es por ello que las estrategias metodológicas al momento de impartir una clase tienen que ser analizadas sigilosamente para así poder saber que herramienta utilizar, y que método se debe aplicar.

Tabla 12 *Ha observado usted si durante el desarrollo de la clase su hijo participa continuamente o se mantiene de una forma pasiva/quieto?*

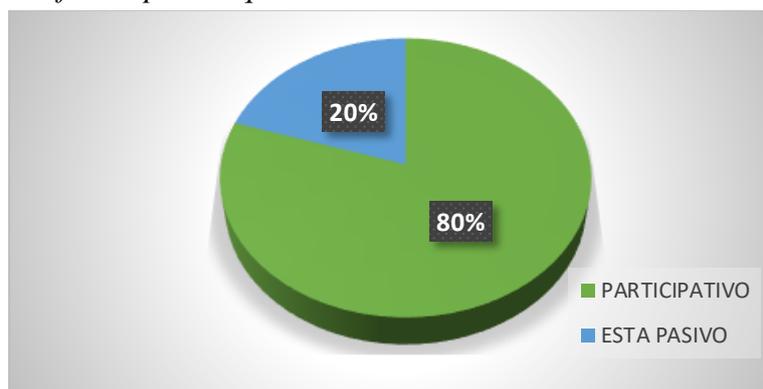
VARIABLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA PORCETUAL
PARTICIPATIVO	20	80%
ESTA PASIVO	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaboración: Karina Sisalima

Gráfico 10

Ha observado usted si durante el desarrollo de la clase su hijo participa continuamente o se mantiene de una forma pasiva/quieto?



Fuente: Tabla N°7

Elaborado por: Karina Sisalima

Análisis: En los datos obtenidos en esta interrogante 20 padres de familia que representan al 80% respondieron que su hijo participa continuamente, mientras que 5 padres de familia que representan al 20% respondieron que su hijo se mantiene de forma quieta al momento de desarrollarse la clase.

Interpretación: Los niños durante el desarrollo de la clase participan de manera continua u participativamente, lo que nos indica que la docente al momento de impartir su clase lo hace de una forma dinámica, divertida e inclusiva lo que permite que los infantes se desarrollen con mayor facilidad y su proceso de aprendizaje sea efectivo para que así pueda continuar su proceso académico sin dificultad.

4.2 Discusión

Una vez obtenidos los resultados de la investigación mediante la encuesta y el cuestionario aplicados con respecto al uso del software en el proceso de enseñanza aprendizaje del lenguaje en los niños de Educación Inicial II de la escuela de educación básica Benjamín se puede conocer los siguientes índices: En la encuesta realizada a padres de familia y el cuestionario aplicado a la docente de educación inicial se ha obtenido información e importantes datos para la presente investigación. Ya que actualmente la tecnología se ha convertido en un recurso necesario e indispensable tanto en el nivel académico como en lo familiar, ya que actualmente la pandemia por la que atraviesa el mundo entero nos ha obligado a utilizar plataformas digitales de manera directa o indirecta para de esta manera poder continuar con nuestra vida diaria ya sea laboralmente, educativamente. La información obtenida ha sido de mucha utilidad para entender y comprender cuál es el motivo principal del tema de investigación, lo que ha permitido confirmar que docentes, Infantes y padres de familia se actualicen en cuanto al uso de plataformas digitales para de esta manera continuar con el proceso de desarrollo en el nivel educativo bajo la modalidad virtual por tal motivo, es importante que en la escuela implementen estrategias que potencien el uso de las tecnologías, el uso del software educativo y la convivencia de los niños así mismo que se trabaje conjuntamente con los padres de familia y docentes manteniendo constante comunicación que permita la atención oportuna a las áreas desarrollo de los niños.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Los niños en la actualidad han adoptado una nueva modalidad de estudio lo que ha permitido que manipulen continuamente dispositivos electrónicos y por ende utilicen frecuentemente plataformas digitales es por ello que tanto padres como docentes debemos enseñar a nuestros niños a utilizar la tecnología con responsabilidad para que de esta manera hagan un buen uso de la misma.
- Se concluye que es muy importante la implementación de plataformas digitales como técnicas de mejora en el proceso enseñanza-aprendizaje para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en los infantes durante el desarrollo de las clases online, ayudando así a estudiantes y docentes el desarrollo de nuevas estrategias didácticas.
- Se observó que existe dificultades en la conectividad por parte de los padres de familia ya que por diversas razones no se conectaban con frecuencia a las clases vía online siendo así este el mayor impedimento para que el desarrollo académico, emocional y social del niño.

5.2 Recomendaciones

- Se sugiere a los padres de familia supervisar los contenidos que sus hijos exploran en las diferentes plataformas digitales, teniendo en cuenta el tiempo que se dedica a las mismas para que de esta manera sean partícipes de lo que sus hijos realizan durante el transcurso del día, esto les permitirá replantear actividades recreativas y en familia esto ayudara a reforzar la comunicación entre ellos.
- Promover la capacitación de docentes de educación inicial con referencia a la actualización del uso de plataformas digitales para que de esta manera los docentes adquieran nuevos conocimientos y ayuden a fomentar la comunicación oral, afectiva y social en sus alumnos.
- Estimular a los estudiantes con recursos innovadores que los inserte al mundo comunicativo, tomando en cuenta sus intereses, estilos y ritmos de aprendizaje.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Ander-Egg, Ezequiel (2011): *Técnicas de investigación social*. México: El Ateneo (Colección guidance).
- Borkowski, J. G. y Muthukrishna, N. (1992). Moving metacognition into the classroom: working models´ and effective strategy teaching. En M. Pressley, K. R. Harris y J. T. Guthrie (Eds.), *Promoting academic competence and literacy in school*. San Diego: Academic Press.
- Blasco y Pérez (2007), *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes*. España: Editorial Club Universitario
- Bonilla, L. A. G. (2016). *Deliberación entorno a la Educación Virtual*. Interconectando Saberes, (1), 77-89. <http://is.uv.mx/index.php/IS/article/view/1112>
- Bravo-García, E., y Magis-Rodríguez, C. (2020). *La respuesta mundial a la epidemia del COVID-19: los primeros tres meses*. *Boletín sobre COVID-19 Salud Pública y Epidemiología*, 1(1), 3-8. <http://dsp.facmed.unam.mx/wpcontent/uploads/2013/12/COVID-19-No.1-03-La-respuesta-mundial-a-la-epidemiadel-COVID-19-los-primeros-tres-meses.pdf>
- Campaña Xavier (2020). *La pandemia del COVID-19 ha cambiado la educación para siempre*. Published in blog.
- Díaz-Barriga, F., Hernández R. G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Una interpretación constructivista. Ed. Mc Graw Hill. Segunda edición. pp. 234.
- Díaz Barriga, Ángel (1984). *“Didáctica y Curriculum”*. Ed. TRILLAS. México.
- Furlan, A. (2004). Seminario *“Visión histórica de las estrategias docentes”*. Maestría en Docencia Superior. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Tucumán – Argentina.
- González, M. C. y Tourón, J. (1992). *Autoconcepto y rendimiento académico. Sus implicaciones en la motivación y en la autorregulación del aprendizaje*. Pamplona: EUNSA.
- Justicia, F. y Cano, F. (1993). Concepto y medida de las estrategias y los estilos de aprendizaje. En C. Monereo (Comp.), *Las estrategias de aprendizaje: Procesos, contenidos e interacción*. Barcelona: Domènech.
- Kirby, J. (1984). *Cognitive strategies and educational performance*. New York: Academic Press.
- Marciniak, R., y Gairín-Sallán, J. (2018). *Dimensiones de evaluación de calidad de educación virtual: revisión de modelos referentes*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(1), 217-238. <https://doi.org/10.5944/ried.21.1.16182>.
- Monereo. C. (Coord.) (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona: Graó.
- Pérez. D. (2010). Educación virtual. *Ventajas y desventajas de la educación virtual*. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/educacionvirtualmicorreor/ventajas-y-desventajas-de-la-educacion-virtual>

- Pozo, J. I. y Postigo, Y. (1993). Las estrategias de aprendizaje como contenido del currículo. En C. Monereo (Compil.), *Las estrategias de aprendizaje: Procesos, contenidos e interacción*. Barcelona: Domènech.
- Robles, M. (2020). Como aprenden los niños. Recuperado de: <https://www.crecerdecolores.com/post/c%C3%B3mo-aprenden-los-ni%C3%B1os>
- SCHUTZ, Alfred. (1973). *“Las Estructuras del Mundo de la Vida”*. Ed. AMORRORTU. Buenos Aires –Argentina.
- Salvador Isabel. (2020). *Estrategias didácticas: Definición, características y aplicación en psicología y Mente*. Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas#:~:text=M%C3%A1s%20concretamente%2C%20las%20estrategias%20did%C3%A1cticas,unos%20objetivos%20espec%C3%ADficos%20y%20previamente>
- Steven Shelov (2021): División de Desarrollo Humano, Centro Nacional de Defectos Congénitos y Discapacidades del Desarrollo, Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades. Recuperado de: <https://www.cdc.gov/ncbddd/Spanish/actearly/milestones/milestones-2yr.html>
- Tapia Alfonso, Luis Enrique. (2003). *“Pierre Bourdieu In Memoriam. Entre la Bourdieumania y la Reconstrucción de la Sociología Europea”*. Universidad Autónoma de Madrid. Revista Española de Investigaciones Sociológicas. REIS – Centro de Investigaciones Sociológicas - CIS N° 103. Madrid – España. Soporte Electrónico. Se puede encontrar en: www.reis.cis.es.
- Tamayo y Tamayo (2006), *El proceso de la investigación científica*. México: Noriega editores.
- Vera Muñoz, M.I. (2003). Las nuevas tecnologías y el aprendizaje de las ciencias sociales. *Comunicación y Pedagogía*. Editorial

Linkografía

- <https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>
- <https://vedoque.com/sec.php?s=infantil>
- <https://www.aulaplaneta.com/2017/05/18/en-familia/doce-plataformas-de-juegos-online-para-aprender-y-divertirse/>
- <https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta realizada a los padres de familia de la escuela de Educación Básica Benjamín Franklin



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y TECNOLOGÍAS EDUCACIÓN INICIAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La presente encuesta está dirigida a los padres de familia de la escuela de Educación Básica Benjamín Franklin con el objetivo de recolectar datos verídicos que ayuden al desarrollo de proyecto de investigación titulado **"EL USO DEL SOFTWARE EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUAJE EN ÉPOCA DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMÍN FRANKLIN, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO 2020-2012"**, la misma es totalmente confidencial.

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

1.- ¿Conoce usted que es una herramienta tecnológica?

Si

No

Tal vez

Nunca

2.- ¿Dispone usted de algún tipo de dispositivo tecnológico/electrónico para conectarse a las clases virtuales de su hijo/a?

Si

No

Tal vez

3.- ¿Qué tipo de dispositivo tecnológico utiliza usted para conectarse a las clases virtuales de su hijo/a?

Computadora

Tablet

Celular

4.- ¿Cree usted que la pandemia (COVID-19) ha afectado el proceso enseñanza-aprendizaje de su hijo/a?

Poco

Mucho

Nada

5.- ¿Ha podido observar si la docente utiliza plataformas digitales al momento de impartir su clase online?

Poco

Mucho

Nada

No recibo clases con mi hijo/a

6.- ¿Cree usted que el uso del software educativo a afectado en el desarrollo de lenguaje oral de su hijo al momento de expresarse?

Poco

Mucho

Nada

7.- Cree usted que el software educativo servirá para mejorar el aprendizaje de sus hijos e hijas?

Poco

Mucho

Nada

8.- ¿Cree usted que este nuevo modo de estudio para su hijo/a es?

Positivo

Negativo

Ninguna de las anteriores

9.- ¿Qué tipo de estrategias metodológicas utiliza la docente en la clase online/virtual para el desarrollo del lenguaje de los niños?

Cuentos

Obras de títeres

Estrategias lúdicas

10.- ¿Ha observado usted si durante el desarrollo de la clase su hijo participa continuamente o se mantiene de una forma pasiva/quieto?

Participa continuamente

Esta pasivo/quieto

Anexo 2. Cuestionario realizado a los docentes de la escuela de Educación Básica Benjamín Franklin



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y TECNOLOGÍAS EDUCACIÓN INICIAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

El presente cuestionario está dirigido a los docentes de la escuela de Educación Básica Benjamín Franklin con el objetivo de recolectar información que ayude al desarrollo de proyecto de investigación titulado **"EL USO DEL SOFTWARE EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUAJE EN ÉPOCA DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMÍN FRANKLIN, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO 2020-2012"**, la misma es totalmente confidencial.

CUESTIONARIO DIRIGIDOS A DOCENTES

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS E IMPACTO

1. ¿Qué estrategias didácticas utilizó usted durante el periodo de cuarentena en el proceso de formación de sus estudiantes bajo la modalidad virtual?
2. ¿Qué impacto cree usted que tuvieron las estrategias aplicadas en el proceso de formación de los niños y niñas bajo la modalidad virtual?
3. ¿Qué objetivos u resultados se alcanzaron al aplicar las estrategias didácticas en el proceso de formación de los niños y niñas bajo la modalidad virtual?
4. ¿Los resultados obtenidos en el proceso de formación de los niños y niñas bajo la modalidad virtual en esta cuarentena fueron los propuestos?

IMPACTO DEL PERIODO DE LA CUARENTENA

5. ¿Qué impacto cree usted que causó la cuarentena a la formación de enseñanza-aprendizaje en sus estudiantes?
6. ¿Cómo evaluó usted el avance en la formación educativa en cada uno de sus alumnos?

7. ¿Cree usted que la cuarentana generó un avance o retroceso en la enseñanza- aprendizaje desde la modalidad virtual?

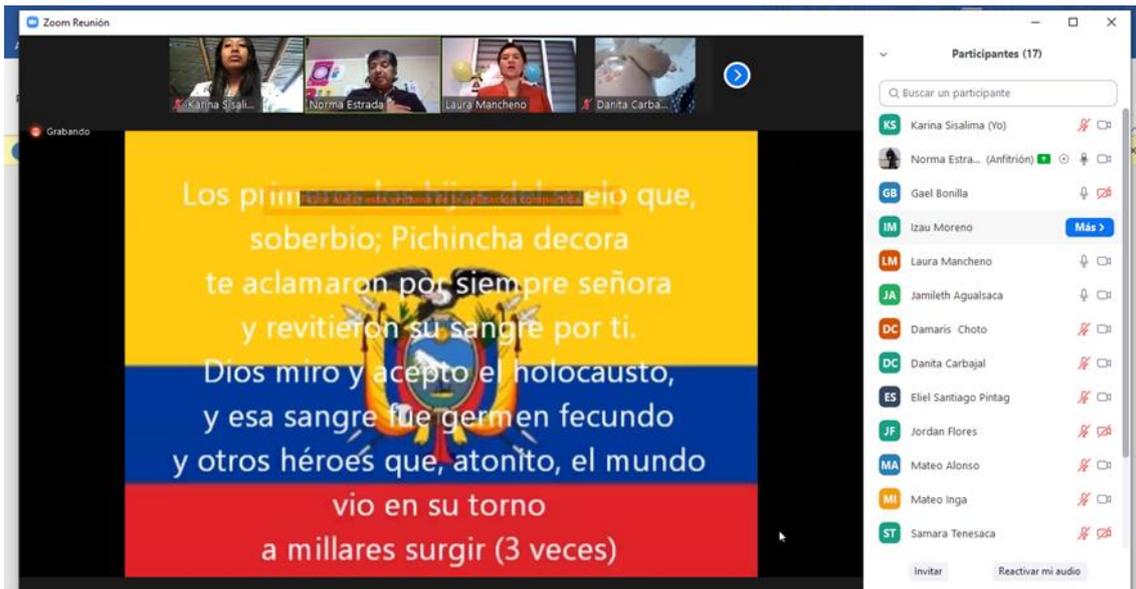
HERRAMIENTAS UTILIZADAS TICS

8. ¿Qué herramientas didácticas asociadas a la tecnología utilizaron?

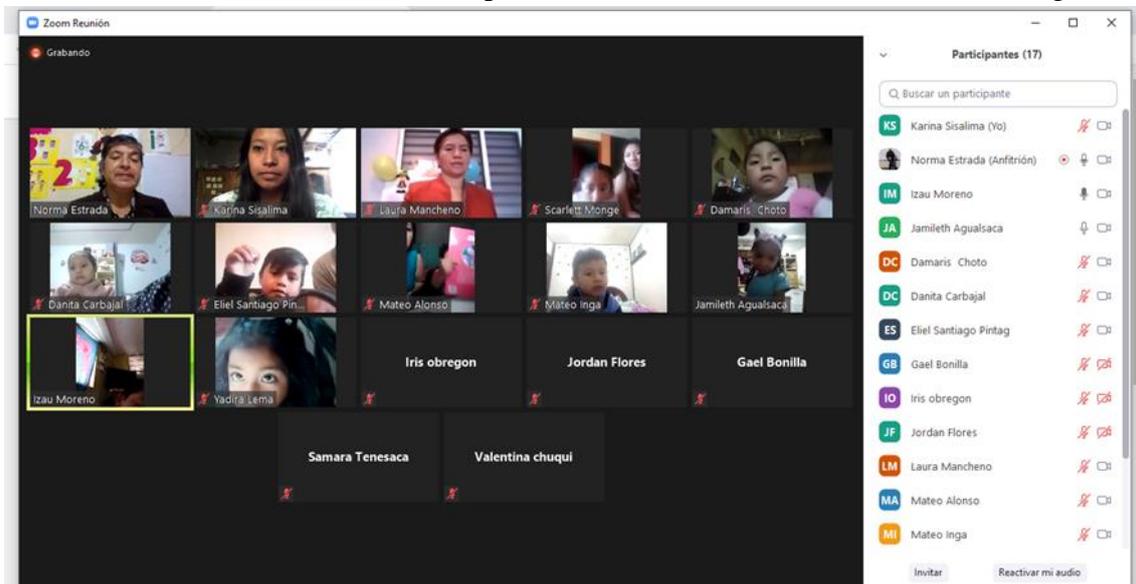
9. ¿Cómo emplearon las herramientas didácticas asociadas a la tecnología?

10. ¿Qué dificultades y problemas encontraron con los niños para el empleo de las estrategias a través de la tecnología

Anexo 3. Evidencias Fotográficas



Clases del docente al momento de impartir clases utilizando herramientas tecnológicas.



Reunión con los padres de familia y docentes indicando mi propuesta acerca de mi tesis para ello se manifestó que deberían llenar una encuesta.