



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL ECUADOR**

SEDE EN ESMERALDAS

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO

TÍTULO

**ANÁLISIS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DIGITALES PARA
POTENCIALIZAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3
Y 4 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

Tesis de grado previo a la obtención del título de

MAGÍSTER EN TECNOLOGÍA PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Nuevas Tecnologías de la Educación

Autora

INÉS HIPATIA NARANJO MANTUANO

Asesor

Mgt. IVERS BEDOYA CASTRO

Esmeraldas – Ecuador

Noviembre/2016

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

Trabajo de Tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCESE previo a la obtención del título de Magíster en Tecnología para la Gestión y Práctica Docente

ESTRATEGIAS LÚDICAS DIGITALES PARA POTENCIALIZAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Mgt. Ivers Bedoya Castro

ASESOR TESIS

Mgt. Elsa Lara Calderón

LECTOR 1

Mgt. Jairon Caballero Moreira

LECTOR 2

Mgt. Mercedes Sarrade Peláez

COORDINADORA DE POSGRADO

Mgt. Maritza Demera Mejía

SECRETARIA GENERAL PUCESE

Esmeraldas-Ecuador

Noviembre/2016

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Inés Hipatía Naranjo Mantuano portadora de la cédula de ciudadanía 0801128463 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento, son y serán exclusiva de mí responsabilidad legal y académica.

Lic. Inés Hipatia Naranjo Mantuano

C.I. 080112846-3

CERTIFICACIÓN

Yo, **Ivers Bedoya** en calidad de Director de Tesis cuyo título es: **“Estrategias lúdicas digital para potencializar el razonamiento lógico en niños y niñas de 3 y 4 años”**

Certifico que las sugerencias realizadas por el Tribunal de Grado, han sido incorporadas al documento final, por lo que autorizo su presentación ante el Tribunal de Tesis

Mgt. Iver Bedoya

Director de Tesis

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

Dirijo esta investigación a cada uno de las personas que me apoyaron y siguen haciéndolo a pesar de todos los problemas que surgieron para la finalización de la misma.

A Dios, mi familia, la universidad dedico mi investigación ya que en tiempos futuros ese cúmulo de información será de ayuda para los futuros profesionales de diferentes instituciones educativas que fomenten la mejora continua como base en la formación de un profesional.

Agradezco a cada uno de los que son parte de mi familia ya que siempre me han dado su fuerza y apoyo incondicional ayudándome y guiando mi camino que es en el que ahora estoy caminando, en especial a mi hermana Alicia, gracias por ser la compañera perfecta en esta aventura de la vida, haces que los retos sean más fáciles de superar.

Agradezco a mi guía académico Mgt. Ivers Bedoya por su apoyo y fomentar en mí, la lucha de un camino mejorado en mí, día a día.

Finalmente, un eterno agradecimiento a esta prestigiosa universidad la cual abre sus puertas a profesionales como muchos para formarlos como personas de bien.

RESUMEN

La presente investigación se refiere sobre la importancia que tienen las TICs, en el aprendizaje. Y en especial en los niños y niñas del nivel inicial porque es el nivel que sirve de base para el resto de niveles en el desarrollo de las destrezas y competencias cognitivas. Las incorporaciones del juego en los programas digitales constituyen un gran valor para el fortalecimiento del conocimiento.

Para constatar el porqué del problema; se propuso utilizar en esta investigación, la metodología descriptiva, la misma que permitió; conocer situaciones, costumbres, actitudes predominantes, la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas, la bibliografía adecuada acorde con la investigación, el trabajo fue de campo, toda información se recogió en el mismo lugar donde se vivió el problema, para el trabajo que se realizará se utilizarán técnicas de observación y encuesta. Los resultados obtenidos en la investigación se basa en la actitud de poca importancia que dan las docentes al uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial; por lo que se establece como conclusión relevante que las herramientas tecnológicas estimulan el aprendizaje de los niños de una forma lúdica.

PALABRAS CLAVE: Tics, Técnicas, Lúdicas, Estrategias, Digital, Razonamiento Lógico, Herramientas, Enseñanza, Párvulos, Tecnología,

ABSTRACT

This research is about the importance of ICT in learning. And especially in the children of the initial level because it is the level that serves as the basis for other levels in the development of skills and cognitive skills. The incorporation of the game into digital programs is a great value for the strengthening of knowledge. To verify the reason for the problem; It was proposed to use in this research, the descriptive methodology, the same one that allowed; Knowledge of situations, customs, prevailing attitudes, exact description of activities, objects, processes and people, the appropriate bibliography according to the research, the work was field, all information was collected in the same place where the problem was lived, The work to be done will use observation and survey techniques. The results obtained in the research is based on the attitude of little importance that the teachers give to the use of technological tools in the learning of the children of initial education; So it is established as a relevant conclusion that technological tools stimulate children's learning in a playful way.

KEYWORDS: Playful Techniques, Strategies, digital Activities, Children preschool

ÍNDICE

PRELIMINARES

p.

Tribunal de agradecimiento	ii
Declaración de autenticidad y responsabilidad	iii
Certificación	iv
Dedicatoria y Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Índice	viii
Introducción	ix

CAPÍTULO I

1	Marco Teórico	1
1.1	Fundamentación Teórica/Conceptual	1
1.2	Fundamentación Legal	10
1.3	Revisión de Estudios Previos	13

CAPÍTULO II

2	Metodología	17
2.1	Población y Muestra	19
2.2	Instrumento para la Recolección de la Información	20
2.3	Procedimientos Aplicados en el Procesamiento y Análisis de Datos	20
2.4	Descripción de cómo se Obtuvo la Información Primaria y Secundaria	21
2.5	Método Cualitativo y Cuantitativo Aplicado en el Estudio	21

CAPÍTULO III

3	Análisis e Interpretación de los Resultados	22
---	---	----

CAPÍTULO IV

4	Discusión	34
4.1.	Conclusiones	37
4.2.	Recomendaciones	38
4.3.	Propuesta	39

5.3	Referencias Bibliográficas	63
5.4	Anexos	66

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y PROPUESTA

Conclusiones	
Recomendaciones	
Propuesta	
Introducción	40
Objetivo holístico de la unidad de formación	41
Objetivo específico	41
Recomendaciones metodológicas para el uso de la guía	41
Acciones Que Se Pueden Realizar	42
Decálogo Para El Uso Didáctico De Las TICs En El Aula	42

UNIDAD I

Planificaciones	47
-----------------	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Conocimiento de las TICs.....	25
Tabla 2 Utilidad de las Tics en educación	26
Tabla 3 Capacitación sobre el uso de las Tics.....	27
Tabla 4 Estrategias lúdicas potencian razonamiento lógico	28
Tabla 5 Frecuencia en la utilización de las Tics	29
Tabla 6 Actividades lúdicas con estudiantes de nivel inicial	30
Tabla 7 Empleo de las Tics en clases.....	31
Tabla 8 Empleo de guía didáctica para uso de las Tics.....	32
Tabla 9 Estrategias para desarrollar razonamiento lógico	33

INTRODUCCIÓN

La población, para que sepa afrontar con inteligencia y sagacidad los problemas que se van presentando en el contexto social y tecnológico necesita estar preparado, actualizado, en los diferentes campos educativos, lo que permitirá un progreso equitativo y sostenible para la sociedad,

La educación se plantea cada día ser más creativa e innovadora, y accede a que los estudiantes sean más investigador, creador de su propio conocimiento; con el fin de ser independiente, permita desarrollarse en el contexto social de forma productiva, mejorando su condición de vida.

Para ello, es necesario desarrollar en las nuevas generaciones educativas, el pensamiento lógico tomando en cuenta las TICS (Tecnología de la Información y Comunicación) como herramienta didáctica, la observación, la exploración, la comparación y clasificación de los objetos.

La educación tiene la capacidad de satisfacer las necesidades de toda la población educativa, promueve independencia, orientada mediante la destreza de saber aprender y a aprender a pensar, además, facilitando al estudiante competencias básicas e indispensables que le permitan desarrollarse en su contexto social de forma productiva.

En la Escuela General Básica Fiscal Guayaquil, se educa un número significativo de niños, niñas. El proceso de enseñanza aprendizaje que reciben, en relación a lo que exige la nueva era educativa presenta déficit, los estudiantes demostraron desinterés en la jornada de trabajo, se observó procesos de enseñanzas paradigmáticos, evitan la creatividad de forma libre de los pequeños, el personal docente, evita interrelacionarse con ellos participando con lúdica (juegos)

Recordemos que la lúdica o juego como recurso educativo motiva, incentiva, integra, a los estudiantes ayuda a manifestar las inquietudes, necesidades, todo juego tiene sentido para el aprendizaje, cabe agregar si vincularán la lúdica con la tecnología, el proceso de aprendizaje sería un éxito. En la actualidad la tecnología, son instrumentos que se utilizan en todos los contextos educativo, facilitan la adquisición de los conocimientos, como apoyo a potenciar el razonamiento lógico de quienes las usan y bajo la supervisión adecuada conseguirán objetivos que se planteen en el proceso educativo, ayudando a insertarlos a la era digital.

Estrategias lúdicas digital para potencializar el razonamiento lógico, es una investigación necesaria, permitirán al estudiante aprender de manera lúdica mediante el uso de las TIC, resaltando que los niños, niñas, toman con total normalidad la presencia de la era digital, como un medio significativo para vincularse y favorecer el aprendizaje con diferentes niveles de comprensión; por ello, se ha diseñado esta propuesta, utilizando las TIC como herramientas de apoyo a los docentes para ayudar a desarrollar y potenciar del pensamiento lógico de los niños niñas de 3 y 4 años de edad.

Objetivo General:

Analizar el uso de las estrategias lúdicas digitales, como apoyo pedagógico para los docentes y estudiantes de 3 y 4 años.

Objetivo Específicos

Identificar la tecnología que utilizan los docentes de la institución como herramienta metodológica lúdica.

Diseñar una propuesta que contribuya en potenciar el pensamiento lógico a niños, niñas de Educación Inicial.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación Teórica Conceptual

El Currículo de Educación Inicial parte de la visión de que todos los niños son seres bio-psicosociales y culturales, únicos e irrepetibles y los ubica como actores centrales del proceso de enseñanza aprendizaje. En consecuencia, son sujetos de aprendizaje desde sus necesidades, potencialidades e intereses; por lo tanto, el documento reconoce y da valor a los deseos, sentimientos, derechos y expectativas de los niños, considerando y respondiendo a sus especificidades (nivel de desarrollo, edad, características de personalidad, ritmos, estilos de aprender, contexto cultural y lengua), atendiendo a la diversidad en todas sus manifestaciones, respondiendo a criterios de inclusión en igualdad de oportunidades.

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas.

1.1.1 Estrategia en Preescolar

1.1.1.1 Definición de la estrategia

Para Hernández (2001) “una estrategia es un plan general que se formula para tratar una tarea. Las estrategias vuelve menos dificultosa una labor, ya que la atienden inteligentemente con método y experiencia” (p.71)

Díaz (2002) define a las estrategias como “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizaje significativos en los alumnos”(p. 12).

Una estrategia es un documento en el cual se detalla los conceptos y pasos que permiten alcanzar los objetivos o metas planteadas. Su origen proviene de la disciplina militar, específicamente en la aplicada en momentos de contiendas; donde la estrategia dará cuenta de una serie de operaciones que tendrán como propósito derrotar a un enemigo. Este término se lo puede utilizar en algunos contextos donde se busca obtener un resultado específico. Mediante la estrategia, se pone en práctica la inteligencia y el raciocinio.

Las estrategias son pasos o acciones consecutivas con el fin de obtener resultados específicos para la obtención de un objetivo que le sea útil a quienes lo apliquen, para Hurtares, (2004) son la aplicación de diferentes métodos, técnicas, procedimientos y recursos que plantea la reforma, que tienen que ser planificadas por el docente para alcanzar sus objetivos en la enseñanza, tomando en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

La estrategia permite seleccionar todas las herramientas que el docente utiliza al momento de planificas con el fin de alcanzar los objetivos propuestos a alcanzar con sus estudiantes (Valle, 2006)

1.1.1.2 Estrategias cognitivas

Las estrategias cognitivas desarrollan las habilidades que permiten en el estudiante la adquisición del conocimiento mediante la selección de la información, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria de largo alcance para luego utilizarla dónde, cuándo y cómo convenga.

Por otra parte González, Castañeda y Maytorena (2006) expresan que las estrategias cognitivas “son procesos para adquirir, organizan procesar, recuperar e integrar información ya existente” (p.33).

Y se emplean los siguiente elementos en general:

- Atención: exploración, fragmentación, selección y contra distractoras, subrayado, traducción a lenguaje propio y resumen, gráfico, redes, esquemas y mapas conceptuales. A través del manejo del lenguaje oral y escrito (velocidad, exactitud, comprensión).
- Elaboración: preguntas, metáforas, analogías, organizadores, apuntes y mnemotecnias.
- Memorización/ Recuperación (técnicas o habilidades de estudio): codificación y generación de respuestas. Como ejemplo clásico y básico, el método 3R: Leer, recitar y revisar (read, recite, review).

Las habilidades cognitivas es la destreza o capacidad que demuestran los individuos para hacer algo, las mismas pueden ser numerosas, variadas y de gran utilidad, a la hora de trabajar en las distintas áreas del conocimiento, permiten solucionar los problemas a través de la selección y organización.

Las habilidades cognitivas son numerosas y variadas. Facilitan la adquisición del conocimiento en cualquier área de estudio, cuando son bien adquiridas el individuo puede analizar y visualizar respuestas a problemas cognitivos y sociales que encuentren en su vida diaria.

Estrategias de repetición, Si se utiliza una estrategia de repetición el conocimiento quedará en la memoria de corto alcance debido a que el estudiante no vivencia el aprendizaje solo lo aprende para un momento determinado quedando en un aprendizaje fugaz, pero esto no quiere decir que no sea necesario utilizarla en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Estrategias de elaboración, Esta estrategia se basa en el aprendizaje significativo, que el estudiante relaciona lo que conoce con el nuevo conocimiento y saca una nueva con capitalización este tipo de estrategia permite que el estudiante guarde la información en la memoria de largo alcance, cuando una educación es significativa es para toda la vida.

Estrategias de organización, Con las estrategias de organización se aplican las diferentes técnicas que permiten abstraer la información más relevante de un contenido haciendo más fácil la comprensión del mismo a través de la organización de las ideas principales. (Domínguez, 2011)

1.1.2 Juego herramienta educativa

1.1.2.1 Definición de lúdico

La actividad lúdica es una necesidad básica del ser humano con ella se logra la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, juega un papel importante en la psicología social pues produce placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Según Jiménez (2002) la lúdica es:

Una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

La actividad lúdica permite el desarrollo de las aptitudes, valores, es un acto que permite la satisfacción física, mental, todos los seres humanos sin importar su edad y gozan al realizarla.

1.1.2.2 La actividad lúdica o juego como herramienta educativa

La actividad lúdica no es solo un pasatiempo, en los establecimientos educativos es utilizado como estrategia para lograr que los estudiantes asimilen un contenido, ya que lo hacen de manera placentera y los niños son especialistas en juego y por medio de éste se logra la modificación la conducta. (Catellar, 2015)

El juego no debe considerarse tan solo como una distracción. si no que es un vínculo para que el docente pueda hacer asimilar el conocimiento de los contenidos de manera amena divertida, a través de él el estudiante no siente que está estudiando y el aprendizaje perdura

Catellar (2015) refieren que:

las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo. (p.12)

Las personas por ser seres sociales siempre necesitarán la ayuda de otras personas para lograr comprender lo que se les hace difícil entender por sí solos, es por ello que el docente se convierte en guía, orientador, permitiendo que el alumno aplique lo que conoce y ayudándolo en lo que no puede para que él desarrolle sus habilidades y lo pueda hacer solo.

Por medio de las actividades lúdicas se fomenta la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes, también se pueden inculcar normas, valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; logrando así el desarrollo integral del educando, a la par se consigue establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno. En el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, con el fin de buscar las estrategias que motiven y capten la atención del infante.

Las actividades lúdicas permiten que los niños de 3 a 6 años tengan noción de su contexto social al realizar representaciones de las diferentes actividades que se realizan en él; por medio de ellas se enseñan valores, se logra el desarrollo del área cognoscitiva,

se adquiere la psicomotricidad tanto fina como gruesa, en otras palabras, permiten el desarrollo integral del niño, niña.

El juego es la actividad que más realiza un niño. En la etapa de educación inicial el docente debe proporcionar momentos para que esta actividad sea libre y dirigida además flexible donde se enseñe a respetar las normas fomentándoles los valores preparándolos integralmente para socializarse en su contexto, permitiéndoles el desarrollo físico, mental, emocional, social, cognitivo y motor.

Desarrollo físico. - Las actividades lúdicas permiten desarrollar el tono muscular de los niños, siendo este muy importante para su posterior aprendizaje en el área de lengua para evitar la digrafía, di ortografía, etc.

Desarrollo mental. - A través de las actividades lúdicas el niño toma conciencia de las diferentes nociones tempero espacial, de cantidad, de textura y desde pequeño se propicia el razonamiento para la solución de problemas.

Desarrollo emocional. - El juego permite el desarrollo de la conciencia emocional, con él expresa las vivencias que observa del entorno donde vive, las que deben ir siendo moldeadas por los docentes.

Desarrollo social.- Por medio de la actividad lúdica el niño y la niña dramatizan los patrones sociales que observan en su diario vivir, comportamientos que influyen el resto de la vida por lo tanto, son los docentes quienes deben orientar para que entren en el patrón del Buen Vivir.

Desarrollo cognitivo. - La actividad lúdica permite el desarrollo cognitivo, propiciando conflictos cognitivos que conlleva al estudiante al razonamiento crítico hasta llegar a la solución de los mismos, con ello también se desarrolla el lenguaje ya que va socializando con sus compañeros y docentes las ideas que va teniendo (Orealla, 2010)

1.1.2.3 Importancia de la actividad lúdica en el entorno educativo

Se considera el aprendizaje como el pilar del desarrollo integral del niño/niña. Se ha superado la creencia de considerar a la actividad lúdica como un tiempo perdido, este aparece incluido en el currículo que es otorgado por el Ministerio de Educación, que lo considera fundamental en el desarrollo de las habilidades de niño, por medio de la actividad lúdica se consigue que:

- Hacer que el estudiante recuerde más fácilmente el aprendizaje
- Estimula nuevos aprendizajes
- Consigue que el estudiante responda activamente
- Atraer el interés del estudiante
- Ayudar al estudiante en su propio aprendizaje.

Delgado (2011) considera que la actividad lúdica es importante porque “potencia la imaginación a través del juego simbólico, la creatividad permite la agilidad del pensamiento y desarrollo de las habilidades” (p.25).

Por otra parte, Requena y Sainz (2009) determina que:

A través del juego, niños y niñas se aproximan al conocimiento del medio que les rodea, al pensamiento y a las emociones propias y de los demás. Por su carácter motivador, creativo y placentero, la actividad lúdica tiene una importancia decisiva en Educación Infantil. (p.133)

Como se puede evidenciar con los criterios de los autores mencionados el juego debería convertirse en la actividad central en el proceso educativo pues estimula sus capacidades y desarrolla sus diferentes habilidades; permitiendo que tenga mejor su aprehensión por el conocimiento.

1.1.3 Tics en Educación

1.1.3.1 Definición de tecnología (tics)

En la sociedad actual las TIC (Tecnologías de información y comunicación) se han convertido en una herramienta que permite la comunicación, adquisición de conocimientos, por medio de ellas se puede almacenar información se puede transformar las teorías se registran datos, se presenta información haciéndola llamativa por medio de los efectos visuales que se pueden hacer para mantener la atención y motivación de quienes las perciben.

Las Tics es un tema que hila en la actualidad para llegar a comprender la necesidad de implementar procesos tecnológicos para afianzar en el sistema educativo; entre esas apreciaciones está lo que expresa la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2014) “contar con alfabetización digital básica, es hoy una necesidad no solo para lograr mejores procesos de aprendizaje de los estudiantes, sino también para tener más herramientas en el ámbito laboral y también para ejercer nuestra ciudadanía” (p.22).

1.1.3.2 Las Tics en la enseñanza –aprendizaje

De alguna manera los docentes se han conformado con el deber tradicional de la profesión, en ocasiones poniendo una resistencia al cambio tecnológico, de métodos de enseñanza y del perfil de estudiante que el país exige a la educación. En torno a esto, nace la necesidad de aplicar las tecnologías para el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes de 3 y 4 año de edad, realizando una encuesta sobre lo que piensan los docentes sobre el uso de las TICS, si con la aplicación de ellas se logra desarrollar el pensamiento lógico o de los estudiantes, si es posible su aplicación en el quehacer educativo. A través de esta información se podrán aplicar estrategias con la aplicación de las TIC, pero esto no significa que se van a convertir en la solución principal de los

problemas educativos, además hay que tener en cuenta que la población estudiantil tenga acceso a las TIC, en su contexto social donde se desenvuelve. (Tulcanaz, 2012)

En la actualidad, los estudiantes han desarrollado una gran habilidad en el manejo de las TIC, y como son una tendencia social se deben aplicar en los procesos de enseñanza-aprendizaje debido a que prestan muchos beneficios para el desarrollo cognitivo y de habilidades en los estudiantes. (Villalba, 2012)

Por su parte, Alvarez (2012) expresa que:

Un programa multimedia interactivo puede convertirse en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica que aproveche nuestra capacidad multisensorial. La combinación de textos, gráficos, sonidos, fotografías, animaciones y videos permite transmitir el conocimiento de manera mucho más natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje. (p.5)

1.1.4 Estrategias Lúdicas para estimular el razonamiento lógico

1.1.4.1 Definición del razonamiento y de la lógica

Al momento de razonar las personas lo hacen pausadamente, razonando la situación conflictiva que se le presente con el fin de buscar una solución satisfactoria no solo para el sino para todos los involucrados. La lógica deriva de la filosofía que viene del griego antiguo. λ ογική (logike), que significa dotado de razón, intelectual, dialéctico, argumentativo. y en todo momento se debe propiciar que el estudiante desarrolle el razonamiento lógico este le permitirá comprender mejor los contenidos al cuestionarse el por qué y para qué aprende.

1.1.4.2 Formas Lógicas del Razonamiento

Las formas lógicas del pensamiento se van formando de la manera de cómo se estructura el mismo y se pueden distinguir tres formas fundamentales

Como el concepto se forma de la experiencia que el sujeto tiene de un objeto, el cual es sometido a la realidad objetiva. El juicio permite que el hombre pueda tener la certeza de afirmar o negar alguna situación. Terminando en el razonamiento que es cuando el ser se apropia del conocimiento y lo utiliza en el momento en que lo necesite.

1.1.4.3 Tipos de pensamientos

Pensamiento Convergente: El pensamiento convergente determina la extracción de deducciones de la información recibida, en generales las respuestas siguen un camino trazado por el pensamiento son únicas y en ocasiones limitadas en número.

Pensamiento Divergente: Se caracteriza por la búsqueda de respuestas ante un problema, al contrario del pensamiento convergente se plantean la producción de múltiples soluciones posibles más que una única respuesta correcta.

Pensamiento formal: Es el tipo de pensamiento que se utiliza en la ciencia para resolver problemas más complicados, es por ello que las personas que lo desarrollan lo aplican en todos los momentos del cotidiano vivir para resolver los problemas.

1.1.4.4 Importancia del Razonamiento Lógico

El pensamiento lógico es el que permite al individuo. resolver los problemas individuales, sociales a través de él se logran los cambios sociales, debido a que el individuo utiliza el análisis crítico, la reflexión, y se plantea diferentes alternativas hasta llegar a la más idónea.

El estudiante logrará desarrollar el razonamiento lógico a través de la aplicación de una metodología activa, donde él pueda utilizar sus sentidos, percepción, el análisis, clasificación, la observación, donde relacione sus conocimientos previos con los nuevos contenidos y sea él quien abstraiga el nuevo conocimiento bajo la orientación del docente que en algún momento debe realizar la profundización disciplinar

En este sentido, el razonamiento lógico permite al estudiante ser analítico ante las acciones que se le presenten, con ello podrá, argumentar, razonar, justificar o probar razonamientos, siendo preciso y exacto, basándose siempre en los datos probables o en hechos.

1.1.4.5 Razonamiento lógico en niños de 3 a 4 años

Los niños de 3-4-5 años de edad, pueden realizar el razonamiento deductivo por medio de la ejecución de tareas de terminaciones verbales volviéndose más intensas en la medida en que el medio exceptúa la preponderancia de sus saberes hábil del mundo; pero la forma negativa de las inferencias añade dificultad a los razonamientos, tanto en adultos como en niños.

Se identificaron tres condiciones de experiencia en los niños de 3-4-5 años de edad, sé que les permite superar la dificultad para realizar el razonamiento lógico: cuando la premisa es presentada con una entonación enfática-imaginativa; cuando se presentan en un contexto inherente a un lugar remoto, por ejemplo otro planeta; y cuando se utiliza el apoyo de imágenes visuales. Con ello el niño, realizará deducciones que quebrantan su

idea empírica de las cosas como una base para razonar de la forma que se le presente en un modo de fantasía más que en un modo literal.

El niño, niña va adquiriendo el conocimiento lógico mediante las pautas o normas que va observando de los adultos y selecciona el conocimiento que considera más adecuado al momento de resolver los problemas (Ruesga, 2010)

1.1.4.6 Actividades lúdicas que estimulan el razonamiento lógico

De manera interactiva y recreativa se encuentran diferentes actividades que se pueden trabajar de manera digital con los niños entre ellas están:

La web Vedoque es una página web infantil que contiene varios juegos educativos y fichas para descargar. Cuenta con juegos específicos para Infantil y Primaria que tratan de ayudar a aprender los colores, números, operaciones, leer y mucho más; facilitando la estimulación de sus capacidades cognitivas.

La página web Aprende con Frosti en todas las áreas: Matemáticas, educación visual, lenguaje inglés etc. contiene juegos interesantes que promueve de forma recreativa la estimulación de sus destrezas conllevando a los niños a estimular su capacidad de razonamiento.

Otro sitio interesante es el que comparte el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) esta entidad tiene como propósito diseñar planes y políticas para que la tecnología llegue a todos los departamentos de Colombia. El MinTIC trabaja para que los niños y niñas, los jóvenes, los adultos y las personas mayores del país utilicen los computadores, las tabletas y los teléfonos celulares con la tecnología del Internet. Así, podrán aprender muchas cosas interesantes y novedosas.

1.2 Fundamentación Legal

El estado conjuntamente con el Ministerio de Educación entes rectores responsables que consolidan las leyes y reglamentos en la constitución de la República del Ecuador (2008) En el art. 347, numerales 7 y 8 expresa que:

7: Terminar con la ignorancia pura, funcional, y apoyar los procesos de educación permanente que todas las personas puedan terminar su escolaridad.

8: Agregar los instrumentos tecnológicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje que permitan realizar actividades productivas.

En el Capítulo Quinto de la Estructura del Sistema Nacional de Educación manifiesta:

Art. 40.- Nivel de educación inicial. -El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. (p.23)

una aproximación sistémica implica su abandono como la simple introducción de medios en la escuela y la aplicación de estrategias instruccionales apoyadas en determinadas teorías del aprendizaje. Por el contrario, supone un planteamiento más flexible donde lo importante sería determinar los objetivos a alcanzar, movilizar los elementos necesarios para su consecución y comprender que los productos obtenidos no son mera consecuencia de la yuxtaposición de los elementos intervinientes, sino más bien de las interacciones que se establecen entre ellos (p.54).

La tecnología educativa permite brindar al estudiante una educación activa flexible, con el apoyo de estrategias instrumentales, siguiendo los procesos metodológicos necesarios para alcanzar los objetivos que se planteen para la hora clase.

1.3 Revisión de Estudios Previos

En América Latina y el Caribe, varios gobiernos se han aportado a la tarea de definir continuos planes de acción y marcos de política orientados al uso de las TICs, con la finalidad de implantar el desarrollo y equilibrar las desigualdades sociales en todos sus ámbitos. En base a esto se plantea que el establecimiento educativo aplique el uso de las tecnologías para lograr obtener el desarrollo económico y social donde todas las personas tengan igualdad de oportunidades. (UNESCO, 2012)

En el Ecuador por medio del Ministerio de Educación se han implementado, han diseñado y ejecutado programas y proyectos tecnológicos permitiendo que todos los estudiantes estén a la par con la educación a nivel mundial y lo están logrando en las diferentes comunidades educativas esmeraldeña donde exista infraestructura tecnológica, capacitación continua en esta materia y Softwares educativos para todos los niveles del currículo y sobre todo que este servicio también pueda ser utilizado por la comunidad. Por experiencia se sabe que el docente debe desempeñarse en diferentes contextos educativos, y en concordancia con la sociedad, recordando que en las instituciones se debe formar a un ser integral en base a lo que demanda la sociedad.

Revisando el sitio WEB se han encontrado tesis de igual características elaborada por Díaz y Jácome (2013) cuyo tema es: “Proyecto de capacitación docente sobre las tecnologías de la información y la comunicación, como recurso educativo en los procesos de enseñanza aprendizaje de niños y niñas de nivel inicial y primero de educación básica, del Liceo Internacional Eton School quienes concluyeron:

Las Tecnologías de la Información y Comunicación son el recurso de mayor relevancia dentro de las tareas humanas, tanto en docentes como en los estudiantes.

El uso de las TICs para los docentes es fundamental e indispensable porque ha ido evolucionado acorde a la civilización actual y dentro del sistema educativo, ya que ha convertido en un recurso indispensable en el salón de clase.

Los docentes en principio demostraron resistencia y falta de interés en los temas de las TICs, sin embargo, luego su disposición para continuar en el taller de capacitación fue notoria sustancialmente.

Reconocer páginas de internet, estrategias y demás vínculos tecnológicos favoreció y motivó a que los docentes manejen las TICs de una manera creativa e interactiva. (p.80)

En la investigación realizada por Carreño (2014) cuyo tema es: “El uso de las TICs y su influencia en la estimulación temprana en los niños de 3 a 4 años del centro de educación inicial “Richard Macay” de la ciudad de Manta” quien concluyó:

Las TICs utilizadas adecuadamente influyen favorablemente en la estimulación temprana de los niños y niñas pues facilitan su desarrollo motriz, su memoria y percepción, ayuda a desarrollar el ritmo, la correcta pronunciación de las palabras, fortalece su intelecto, destrezas y mejora la calidad de su aprendizaje. (p.34)

Se considera importante la aplicación de las TICs en la estimulación temprana de los niños de 3 y 4 años de edad porque les permite desarrollar su razonamiento lógico y obtener aprendizaje significativo (p.74)

Otra tesis es la elaborada por Solórzano y Tariguano (2010) cuyo tema es: Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática quienes concluyeron:

Que la gran mayoría de los docentes de educación básica no aplica durante las clases de matemática el uso de las actividades lúdicas como aspecto de motivación para el aprendizaje de la matemática.

No existe para los docentes una capacitación profunda sobre la utilización de las actividades lúdicas en el área de matemática como importante recurso didáctico para propiciar aprendizajes significativos.

Las aulas requieren de mayor espacio físico y tiempo para que los estudiantes practiquen juegos recreativos en beneficio de la motivación para aprender conocimientos nuevos reforzándolos ya adquiridos.

Hace falta la seriedad en el proceso de Evaluación de aprendizajes matemáticos desarrollados por los estudiantes, tanto en el hogar como en la escuela. (p. 79)

Otra tesis encontrada es de Núñez (2010) cuyo tema es: “Las TICs como herramientas potenciadoras para el desarrollo del pensamiento espacial y sistema geométrico en el aula infantil, en los niños de preescolar del colegio Migani de Florencia Caquetá”.

En cuanto a los resultados investigativos: El desarrollo de la investigación se inició con una primera etapa diagnóstica que buscaba identificar al maestro a partir de la aplicación de una encuesta de la escala SYPPY que buscaba identificar elementos de tipo pedagógico que inciden en la enseñanza y aprendizaje las matemáticas especialmente del pensamiento espacial y sistema geométrico en el grado transición de la institución objeto de investigación, de donde se pudo evidenciar que en general la docente practica un modelo de enseñanza de tipo activo, colocando al niño como centro del proceso de enseñanza aprendizaje, conoce y aplica los lineamientos curriculares para el área de matemáticas, ha logrado establecer una relación adecuada con los padres promoviendo así un articulación familia -escuela que beneficia el desarrollo del proceso formativo de los niños.(p. 88)

En las diferentes investigaciones se puede observar que se llegan a las mismas conclusiones, en primer lugar para poder aplicar las TICs, como herramienta didáctica los docentes tienen que aprender a manejarlas con el fin de guiar a sus estudiantes, está demostrado que a través de las actividades lúdicas digitales se logra desarrollar el razonamiento lógico de los estudiantes, al utilizar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje se logra la motivación del estudiante en querer aprender, las salas de computo deben ser utilizadas por todos los estudiantes desde los niveles iniciales, al

utilizar esta herramienta se vuelve más analítico y selectivo al momento de resolver los problemas que se le plantean.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

La investigación se llevó a cabo en las instalaciones de la Escuela Educación General Básica Guayaquil de la provincia de Esmeraldas, el Centro de Educación sección Inicial, tiene como misión y visión implementa la calidad educativa basada en la eficiencia, eficacia y efectividad, creando condiciones de que todos aprendan en un ambiente de sana convivencia; el trabajo de los formadores consiste en transmitir un conjunto de actividades de enseñanza, información, reflexión y de organización, basada en la propuesta educativa brindada por el estado. Los docentes sitúan su razón de ser en la posibilidad de compartir y de transmitir conocimientos a nivel representativo con la ayuda de la tecnología, tomando en cuenta estructura, función y entorno de los diferentes contenidos sean generales o específicos.

El Centro Educativo Fiscal Guayaquil, cuenta con 160 estudiantes de tres y cuatro años de edad, un laboratorio de cómputo equipado con 15 computadoras óptimas para su uso, las utilizadas los cursos superiores, colaboran 24 docentes, titulados en la carrera en Ciencias de la Educación.

En la Escuela Educación General Básica Guayaquil, existe la sala de cómputo la cual es utilizada por los estudiantes de los años superiores, y docentes que tienen conocimientos en esta área, negando el uso de esta herramienta de trabajo a los estudiantes de nivel inicial, debido a que las docentes de este nivel no manejan los instrumentos didácticos tecnológicos en este caso, las computadoras, ya que les da miedo que los niños pequeños dañen estos bienes de la escuela, teniendo que ser ellas después las que tengan que pagar, están privado los estudiante de recibir una educación de calidez y calidad de acuerdo a lo que socialmente se pide que debe adquirir el estudiante, con las estrategias lúdicas digitales se lograría potencializar el razonamiento lógico y de esta manera proporcionarían un aprendizaje holístico de acuerdo a lo que demanda la sociedad.

Para realizar el trabajo y conocer en todos los aspectos la relación de las dos variables fue necesaria la utilización de los diferentes niveles definido por el marco metodológico que es una herramienta necesaria en toda investigación para conducir al proceso investigativo para la consecución de los objetivos. Se empleó:.

La **investigación descriptiva**, que definido por Sabino (2000) expresa que “La descripción de las características fundamentales del conjunto homogéneo del fenómeno utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento” (p.60). La presente investigación se realizó una descripción exacta de los elementos y personas que intervienen en la problemática investigada; además permitió la recopilación de los datos más relevantes, los mismos que se analizan y se obtienen generalizaciones significativas que contribuyen a la investigación.

En la investigación se utilizó la **investigación bibliográfica**, permitió analizar y seleccionar las diferentes fuentes teóricas por medio de la toma de notas claras que permitieron conformar el marco teórico. (Porre,2013)

Se aplicó la **investigación de campo**, que se realizó en el lugar donde se observó el problema, para lo cual se aplicó la técnica de la encuesta de una manera metódica aplicada a los docentes y estudiantes de la escuela Guayaquil.

El método deductivo, Se utilizó el deductivo partiendo del razonamiento lógico donde se toman los datos generales aceptados como valederos y sacando deducciones, de algunas suposiciones, tomando las verdades previamente establecidas como principios generales, y luego se las empleó a casos individuales con el fin de comprobar su importancia, es por ello que además se utilizó el método inductivo porque se tomó en cuenta la observación de los hechos particulares, para obtener proposiciones generales y establecer un principio general una vez realizado el estudio, se analizaron los hechos y fenómenos en particular.

Con la recopilación de la información y el análisis realizado de los elementos que intervienen en las “Estrategias lúdicas digital para potencializar el razonamiento lógico en niños y niñas de 3 y 4 años”, en el estudio y la revisión de la bibliografía existente, las teorías de autores sobre lúdica, TIC, razonamiento lógico, enseñanza-aprendizaje; la fundamentación teórica que es producto de la experiencia y las leyes, reglamentos y normas reguladoras que rigen la educación en el país.

Bajo estos fundamentos, esta investigación servirá como aporte para la consulta de estudiantes y profesionales que se encuentren interesados en la aplicación de estrategias lúdicas digital para potencializar el razonamiento lógico en niños y niñas de 3 y 4 años, y podrá ser modificada de acuerdo a los fines que cada institución requiera.

2.1 Población y Muestra

La población es el compendio de particularidades comunes que se observa en el total de individuos, de un mismo lugar y en un momento determinado. (Wigodski, 2010)

También se puede decir que “una población es un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones”. (Ramírez, 2007, p.46)

La población de la investigación estuvo conformada por: diez docentes y cien estudiantes de edad de 3 y 4 años

Población

DOCENTES	ESTUDIANTES	Total
10	100	110

Fuente: Escuela Educación General Básica Guayaquil

2.1.1 Tipo de Muestra

La muestra es la que permite hacer deducción acerca de una población, es considerada como la representación del universo de la investigación, es la que permitió inferir las cualidades del universo a partir de los valores de la muestra significa predecir, suponer, asegurar.

Otra definición determina según Ramírez (2007) que la muestra “es una colección de algunos elementos de la población, pero no de todos, es una parte de ella a estudiar que sirve para representarla” (p.47).

Como la población a investigar en la Escuela Educación Guayaquil del cantón Esmeraldas, no es tan amplia no fue necesario sacar muestra ya que se trabajó con toda la población.

2.2 Instrumentos para la recolección de la información

Para la recolección de datos la técnica que se utilizó fue la encuesta debido a que es un instrumento de la investigación descriptiva por medio de ella se analizan y seleccionan las preguntas a realizar, las personas a quien va dirigida mediante la previa selección de una muestra significativa de la población involucrada, es por ello que se aplicó una encuesta a los docentes de nivel inicial de la Escuela Educación General Básica Guayaquil

2.3. Procedimientos aplicados en el procesamiento y análisis de datos

Para efectos de realizar el presente estudio se siguió el procedimiento siguiente:

- Indagación de documentos, que permitió conocer la situación del problema objeto de estudio.
- Aportación teórica de conceptos, teorías, ideas que sustentan esta investigación.
- Aplicación de encuesta, y guía de observación utilizada y aplicada a los estamentos involucrados docentes y estudiantes de 3 y 4 año de edad de Educación General Básica.
- Análisis e interpretación de la información obtenida, que fue tabulada con la que se obtuvo los resultados esperados.
- Conclusiones y recomendaciones, para conocer y atender las necesidades que requiere el tema investigado.

Toda la información y datos obtenidos fueron procesados mediante la aplicación de programa de computación, como son Word y Excel.

El análisis se efectuó mediante la elaboración de cuadros, gráficos, tablas y técnicas estadísticas.

2.4 Descripción de cómo se obtuvo la información primaria y secundaria

Primarias

Para el desarrollo de la investigación se realizó encuesta a docentes y guía de observación a estudiantes, con la finalidad de obtener datos que nos permitieron identificar la información relevante desde las diferentes perspectivas.

Secundarias

La fuente secundaria fue la información de los libros referente a lúdica, TIC, razonamiento lógico, enseñanza aprendizaje que permitirán contrastar la información primaria y libre

Terciarias

Con la finalidad de enriquecer el marco teórico y que sean base fundamental de la investigación fue necesarios la información obtenida de las páginas WEB sobre lúdica, TIC, razonamiento lógico, enseñanza aprendizaje.

2.5 Método cuantitativo o cualitativo aplicado en el estudio

El método cuantitativo en la investigación es el que permite darle un valor a la variable mientras que el cualitativo permite observar las cualidades de los involucrados, para comprobar la validez teórica, científica y práctica de esta tesis se han inspeccionado la correlación de variables, que aportaron significativamente con resultados reales, confiables, y ratificar la validez del estudio y la propuesta. (Pita, 2002)

CAPÍTULO III

3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA ESCUELA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA GUAYAQUIL

1.- ¿Tiene conocimiento de las Tics?

Tabla 1 Conocimiento de las TICs

INDICADORES	FRECUENCIA	%
SI	3	30
NO	7	70
TOTAL	10	100

Fuente: Escuela Educación General Básica Guayaquil

Análisis e interpretación

De los resultados presentados en la escuela se puede evidenciar que la mayoría de los docentes representado con el 70% afirman no tener conocimiento sobre las Tics; siendo un factor que impide que en las aulas de clase se maneje la tecnológica y se obstaculice procesos académicos acorde a los avances de la educación de hoy.

2.- ¿Considera que las Tics son una herramienta útil en la educación?

Tabla 2 Utilidad de las Tics en educación

INDICADORES	FRECUENCIA	%
SI	10	100
NO	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: Escuela Educación General Básica Guayaquil

Análisis e interpretación

Todos los docentes encuestados consideran que las Tics son una herramienta útil en el sistema educativo porque la educación exige cambios significativos y el uso de la tecnología representa un apoyo para potenciar las destrezas y habilidades en los estudiantes.

3.- ¿Ha recibido capacitación sobre el uso de las Tics?

Tabla 3 Capacitación sobre el uso de las Tics

INDICADORES	FRECUENCIA	%
SI	3	30
NO	7	70
TOTAL	10	100

Fuente: Escuela Educación General Básica Guayaquil

Análisis e interpretación

Al observar los resultados se obtiene que el 70% no recibieron capacitación alguna por lo que es preocupante frente a una realidad de cambios vertiginosos en la tecnología y que ésta ocupa espacios vitales especialmente como herramienta didáctica de aporte para elevar el nivel académico del proceso enseñanza-aprendizaje.

4.- ¿Considera que al utilizar estrategias lúdicas digitales se potenciaría el razonamiento lógico de los estudiantes?

Tabla 4 Estrategias lúdicas potencian razonamiento lógico

INDICADORES	FRECUENCIA	%
MUCHO	8	80
POCO	2	20
NADA	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: Escuela Educación General Básica Guayaquil

Análisis e interpretación

Utilizar las estrategias lúdicas digitales sí contribuye a potenciar el nivel del razonamiento lógico de los estudiantes; apreciación que lo consideran el 80% de las educadoras que están conscientes que manejar la tecnología ayudará a los estudiantes a afianzar su propio conocimiento.

5.- ¿Con qué frecuencia utiliza las TICs con sus estudiantes?

Tabla 5 Frecuencia en la utilización de las Tics

INDICADORES	FRECUENCIA	%
FERCUENTEMENTE	1	10
OCASIONALMENTE	2	20
NO LA UTILIZA	7	70
TOTAL	10	100

Fuente: Escuela Educación General Básica Guayaquil

Análisis e interpretación

Como se puede observar, el 70% de los docentes no están explotando al máximo el gran recurso didáctico que son las herramientas tecnológicas TICs, para fortalecer el razonamiento lógico de los niños y niñas.

6.- ¿Los estudiantes de nivel inicial pueden utilizar estrategias lúdicas digitales?

Tabla 6 Actividades lúdicas con estudiantes de nivel inicial

INDICADORES	FRECUENCIA	%
SI	4	40
NO	6	60
TAL VEZ	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: Escuela Educación General Básica Guayaquil

Análisis e interpretación

El 60% de los maestros consideran que los estudiantes de nivel inicial no están en capacidad de emplear estrategias lúdicas digitales demostrando con este criterio que ante la falta de conocimiento y empleo de herramientas digitales no pueden dar el valor educativo que representan las mismas.

7.- ¿En las horas clase utiliza las Tics con programas que tengan estrategias lúdicas digitales?

Tabla 7 Empleo de las Tics en clases

INDICADORES	FRECUENCIA	%
SI	20	20
NO	70	70
RARA VEZ	10	10
TOTAL	100	100

Fuente: Escuela Educación General Básica Guayaquil

Análisis e interpretación

Las Tics, se pueden utilizar como estrategias lúdicas digitales desde el nivel inicial, sin embargo, la falta de desconocimiento de los docentes por el uso de estas herramientas tecnológicas afirma en un 70% que no hacen uso de los recursos tecnológicos.

8.- ¿Considera que con una guía didáctica que le brinde una orientación, podría implementar el uso de las TICs con sus estudiantes?

Tabla 8 Empleo de guía didáctica para uso de las Tics

INDICADORES	FRECUENCIA	%
SI	1	10
NO	2	20
TAL VEZ	7	70
TOTAL	10	100

Fuente: Escuela Educación General Básica Guayaquil

Análisis e interpretación

La opinión del 70% de los docentes respecto a recibir un aporte para mejorar su desconocimiento sobre herramientas tecnológicas es negativo al considerar que “tal vez” sea efectivo su uso. Determinándose que se tiene que reestructurar los esquemas mentales que posee cada individuo, para llegar a la conciencia de lo que realmente le sirve en su ámbito laboral.

9.- ¿El razonamiento lógico usted lo desarrolla utilizando?

Tabla 9 Estrategias para desarrollar razonamiento lógico

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Problemas Matemáticos	6	60%
Cuento	2	15%
Historietas	1	15%
Películas	1	10%
TOTAL	10	100%

Análisis e interpretación

Se constata que los docentes creen desarrollar la capacidad de razonamiento lógico en los estudiantes, mediante la resolución de problema del diario vivir mediante preguntas. ¿Qué tengo? ¿Cómo hace? ¿Cuánto tengo? ¿Dónde está? ¿Por qué? no comprenden que sin motivación, creatividad. la teoría, lo repetitivo, monótono a la larga cansa, hace perder interés. Pero, si conocieran el manejo de la tecnología la podrían usar en las diferentes estrategias planteadas. De esta manera desarrollarían el razonamiento lógico, los docentes serán guías en el proceso de aprendizaje, y los estudiantes estarían siendo pioneros de sus propios descubrimientos. Vinculando la lúdica con lo digital obtendría un aprendizaje divertido, recreativo, espontáneo, como pide la reforma educativa “jugando aprendo”.

FICHAS DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES

Estrategias que potencializan el razonamiento lógico en los estudiantes de inicial.

ETAPAS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN	F	%
Comportamiento de los niños/as dentro del aula	No se adaptan al grupo	5	5
	Carece de hábito de escuchar	10	10
	Demuestran bajo nivel de autoestima	7	7
	Muestra cansancio (desnutrición)	10	10
	Muestra desinterés en el aprendizaje	30	30
	Ausencia de habilidades y destrezas	35	35
	Demuestran discrepancia entre compañeritos	3	3
TOTALES		100	100%
ETAPAS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN	F	%
Los ambientes de recreación que motivan a los niños/as.	Disfruta con los programas teatrales	20	20
	Juega mucho con amigos imaginarios	10	10
	Le da vida al material reciclado	40	40
	No pone creatividad al usar la plastilina	30	30
TOTALES		100	100%
ETAPAS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN	F	%
Nivel de conocimiento del uso de la herramienta Tecnológica, (computadoras).	Alto	30	30
	Medio	50	50
	Bajo	20	20
TOTALES		100	100%
Clases de juegos digitales de preferencia.	Paint	30	30
	Game games.com	35	35
	Puzzlegame	35	35
TOTALES		100	100%
ETAPAS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN	F	%
Ritmos de aprendizajes	Demuestra lentitud a realizar las actividades	30	30
	Es poco activo, motivador.	15	15
	Le cuesta enunciar los acierto y errores en las actividades	35	35
	El vocabulario no es fluido	20	20
TOTALES		100	100%

Fuente: Observación

Análisis e interpretación

La guía de observación **“Estrategias que potencializan el razonamiento lógico en los estudiantes de inicial”** inició su aplicación al momento de impartir la encuesta a los docentes. Este instrumento quiso comprobar que los niños niñas tienen aptitudes innatas que basta darles motivación lograrán alcanzar todo, respetando sus ritmos y sus limitaciones. Pero la realidad fue diferente lo que se constató fue por falta de iniciativa, creatividad, capacitación, innovación en el conocimiento de las TICs los docentes educan estudiantes apáticos, carentes de imaginación.

La observación se realizó durante 2 meses rotando en las diferentes aulas.

De lo observado se puede decir lo siguiente:

Los niños y niñas muestran ausencia de habilidades y destrezas, desinterés en el aprendizaje lo que necesitan es fomentar más en las clases la creatividad para que el estudiante se motive y desarrolle el sentido crítico, el razonamiento lógico, argumentativo, la habilidad en resolver problemas sencillos

En cuanto al ambiente el niño, niña debería desenvolverse de forma libre y espontánea. Considerando que es su segundo hogar el cual debería contar espacios, rincones con juguetes, materiales didácticos, que proporcione aprendizajes, y desarrollen sus destrezas y habilidades. Lo que se observó fue a neonatos que se inclinan a jugar la mayor parte del tiempo con materiales reciclables y amigos imaginarios porque los salones no cuentan con materiales ni rincones de aprendizajes apropiados a su edad e intereses.

El 50% de los estudiantes tiene un conocimiento básico con relación a las tecnologías, pero esto pudiera cambiar si los docentes se capacitarán y supieran manejar las herramientas tecnológicas esto haría que los estudiantes afiancen sus conocimientos darían soltura a su imaginación con programaciones tecnológicas infantiles como es el Puzzle, Paint, cada vez que asistieran a la sala de cómputo.

Porque a medida que van creciendo tienen la facilidad de poner en práctica todo lo enseñado y adaptarse al nuevo cambio tecnológico en la educación, claro que debe ser de manera progresiva y limitada.

En lo que respecta al ritmo de aprendizaje, se observó que presentan dificultades para enunciar errores y aciertos de las actividades que deben realizar, suelen ser lentos en el momento de realizar ejercicios, no tiene un vocabulario fluido y es poco activo en clase. Por lo que, es de vital importancia que los docentes busquen opciones que ayuden a prepararse, actualizarse, capacitarse, motivarse en la aplicación de técnicas lúdicas digitales para que la enseñanza del preescolar sea de calidad y alcance niveles esperados.

CAPÍTULO IV

4. DISCUSIÓN

Contrastando los resultados de las investigaciones realizadas acerca de estrategias, se ha demostrado que las estrategias lúdicas digitales logran desarrollar el razonamiento lógico en los estudiantes de nivel inicial, los niños y niñas se mantienen más motivados, analíticos reflexivos y al momento de resolver un problema, adquieren un aprendizaje significativo y funcional.

Al realizar el trabajo de investigación en la Escuela General Básica Guayaquil, se podría afirmar que el personal administrativo conoce la misión, visión, metas y objetivos que rige la institución y por ende, la oferta laboral, también se observó que cumplen con los parámetros académicos que exige el Ministerio de Educación del Ecuador. No se podría decir lo mismo del trabajo que realizan el personal docente, este es de manera aislada e impersonal. No tiene correlación con lo que enuncia Silva (1995) citado por Catellar (2015) donde hace referencia de las interrelaciones favorecen al desarrollo; está claro que, las personas por ser seres sociables, siempre necesitaran de la ayuda del compartir y departir con otros.

Jiménez, (2002) expresa que la lúdica forma parte del desarrollo le permite satisfacción física, mental, impulsar valores, aptitudes, destrezas al realizarlas, no importar edad ni condición, no presenta relación alguna, los docentes aclaran con excusa que, por no contar con espacios y áreas, los niños niñas deben permanecer mejor en las aulas

Se toma en cuenta en la discusión a la LOEI (2012) que aclara sobre el acompañamiento que se debe brindar al niño niña en el desarrollo integral, ofreciendo estrategias que si bien no se las presentan, toca muchas veces crearlas, hoy en día se habla de la tecnología enlazada con la lúdica, deseando prevalezca, con esto elevar el razonamiento lógico y obtener un rendimiento académico de calidad, ahora bien, lo dicho no coincide con lo observado, lo que se presencié, es la falta de respeto a los diferentes ritmos de

aprendizaje que presentan los niños niñas y el bajo nivel de razonamiento lógico en el proceso aprendizaje de los niños niñas.

Ruesga (2010) sostiene que “los conocimientos lógicos se dan por pautas y normas, si lo aplicarán sobre las bases de las Tics, se obtendría metodologías más dinámicas, creativas participativas” (p.123).

De acuerdo a las encuestas aplicadas al personal docente, se evidencio que no poseen conocimiento acerca de Tics y no están preparadas para trabajar con los niños niñas en el laboratorio de computo, significa entonces que son docentes no actualizadas en la era tecnológica, no coincide con lo que dice la LOEI art. 347, numeral 8.

De acuerdo a Cabero (1991) expresa la importante de la tecnología como instrumento de recurso didáctico, resulta oportuno que los docentes se empoderen del valor e importancia que brinda el manejo de los tics, no tiene correlación con lo que expresa (Villalba,2012) hasta el más pequeño ha desarrollado la habilidad de manejar las herramientas tecnológicas de una manera significativa al progreso y avance educativo, por consiguiente proponer por parte de los administrativos capacitar y ejecutar circulo de estudio actualizando metodologías para que los docentes ofrezca un desempeño eficiente y efectivo

El 100% del personal docente que fueron encuestados, demostraron la urgente necesidad de actualizarse en el uso y manejo de las herramientas tecnológicas, tiene falencia en los conocimientos de las Tics como apoyo en el quehacer educativo, así pues, los estudiantes mostrarían más interés. (Tulcanaz, 2012)

Cabe agregar, que el 80% de los docentes creen no necesario el uso de las Tics para este nivel, lo bueno sería implementar un horario o cronograma a nivel administrativo, donde incluyan a participar a los niños, niñas de la sección inicial a trabajar en la sala de computo, lo que haría más activo y dinámico el aprendizaje; como resultado de estas estrategias bien orientadas y desarrolladas, se obtendría potenciar el pensamiento lógico LOEI, (2008) art.8

Realizada la observación, instrumento utilizado en el presente trabajo investigativo, se demostró que el 60% de los estudiantes tienen nociones sobre el uso de las herramientas tecnológica, aunque la realidad es otra, los niños y niñas de la escuela general básica, reciben un aprendizaje basados en paradigmas ambiguos no acorde a la del siglo XXI (Carreño, 2014)

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y PROPUESTA

5.1. CONCLUSIONES

La presente investigación tuvo como objetivo principal analizar el uso de estrategias lúdicas digital como apoyo pedagógico para los docentes para potenciar el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de 3 y 4 años, de la información receptada se puede establecer las siguientes conclusiones:

- Existe desconocimiento de los docentes acerca de la Tics, como resultado no pueden usar ni manejar las herramientas tecnológicas.
- Los docentes no emplean las herramientas tecnológicas para el desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso enseñanza-aprendizaje incluso hasta consideran que no se podría utilizarlas para el aprendizaje de los estudiantes.
- Los docentes presentan una actitud de poca importancia ante la necesidad de emplear estrategias de aprendizaje en que se involucren herramientas tecnológicas.
- Los docentes no demuestran interés por aprender a manejar las herramientas tecnológicas al evidenciar la poca participación en eventos pedagógicos para el aprendizaje sobre temas relacionados a las Tics.

5.2. RECOMENDACIONES

El proceso investigativo permitió establecer las siguientes recomendaciones:

- El personal docente deberán capacitarse en la Tics, para estar aptos en el manejo de estrategias lúdicas digitales, las que ayudarán a desarrollar y potencializar el razonamiento lógico de los estudiantes, saber adaptarlas en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, evitando las improvisaciones y el trabajo al azar.
- El personal docente debe valorar los recursos tecnológicos como herramienta de trabajo precautelando el cuidado de las máquinas del laboratorio de computación, debe incentivar que los niños, niñas aprendan a respetar el turno de trabajo.
- El personal administrativo debería controlar mediante un cronograma u horario, que todos los estudiantes roten por la sala de cómputo para que haya la misma igualdad de oportunidades en el manejo y uso de las herramientas tecnológicas.
- La administradora educativa deberá supervisar que los ambientes de estudio sean; funcionales, pedagógicos y variables.

5.3. Propuesta

Por la necesidad que presentan los docentes para emplear las herramientas tecnológicas se presenta como una alternativa a la Guía de estrategias lúdicas digitales para potencializar el razonamiento lógico en niños y niñas de 3 y 4 años considerando como objetivo: Enseñar y aprender mediante estrategias lúdicas digitales para lograr el desarrollo del pensamiento lógico que permita a los y las estudiantes aplicar lo aprendido tanto en su propio proceso formativo como en su futuro ejercicio profesional.

Se describe a continuación el desarrollo de la propuesta.

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DIGITALES PARA POTENCIALIZAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS



"En este sentido, diseñar tareas en las cuales se integren las TIC con problemas de la vida real y con los contenidos de las distintas materias y áreas de conocimiento puede ser el objetivo de nuestro "plan de formación en centro". Si las tareas integradas son la mejor forma de contribuir de manera efectiva al desarrollo de las competencias básicas de nuestros estudiantes, su diseño es, al mismo tiempo, la mejor contribución que podemos realizar a nuestro desarrollo profesional y a la constitución de una escuela de calidad, que responde a las necesidades de sus estudiantes y de su tiempo." *Fernando Trujillo*

AUTORÍA:

INÉS HIPATIA NARANJO MANTUANO

INTRODUCCIÓN

La Educación Inicial es la primera etapa del camino escolar, donde reciben una educación sistemática donde el niño relaciona su mundo social y cultural, en los establecimientos educativos los niños y niñas pasan la mitad de su tiempo del día convirtiéndose por ello en el segundo hogar.

En el marco del Plan Nacional de Educación Obligatoria, el currículo para este nivel obtiene su significación en tanto enriquecen la representación pedagógica y curricular que fundamenta la mediación de los educadores en el Jardín.

Desde los fundamentos, propósitos y orientaciones didácticas enunciados en los lineamientos curriculares del nivel, se señala la relevancia que adquiere la tarea de los docentes en procura de favorecer, ampliar y enriquecer las experiencias de aprendizajes que se promueven en las salas.

El currículo es el principal aporte para llevar a cabo la tarea pedagógica en los ámbitos y tiempos educativos del nivel inicial mediante la incorporación de las innovaciones, recursos y estrategias didácticas más adecuadas y propicias en el marco de la diversidad.

La estructura de este texto comprende dos partes en las cuales se abordan los conceptos centrales acerca de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su aporte en el campo de la educación con el particular enfoque de la Educación Inicial.

La primera parte pone en relevancia las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su lugar en el mundo de la cultura con el cual niños/as interactúan. Esas Tecnologías se presentan como nuevas formas de conocer, comunicar y comunicarse.

El valor de las mismas radica en su significación como bienes de la cultura y como herramientas para acceder a ella.

Por lo tanto, el sentido pedagógico de su inclusión en las propuestas didácticas del Nivel Inicial se reconoce en los diversos propósitos enunciados en el documento, entre los cuales se señala: La Iniciación gradual y selectiva a través de actividades que permitan a los niños y niñas tomar contacto con estos recursos.

Objetivo holístico de la unidad de formación

Enseñar y aprender mediante estrategias lúdicas digitales para lograr el desarrollo del pensamiento lógico que permita a los y las estudiantes aplicar lo aprendido tanto en su propio proceso formativo como en su futuro ejercicio profesional.

Objetivos específicos

- Brindar al docente un acercamiento a los principales fundamentos sobre las TICs que les permitan ampliar sus esquemas mentales con el fin de que conciban a las TICs como herramienta didáctica útiles para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Proporcional a los docentes una herramienta de consulta que le permita aplicar y adaptar en sus procesos de enseñanza aprendizaje, con el fin de lograr el desarrollo del razonamiento lógico a través de la utilización de estrategias lúdicas digital.

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS PARA EL USO DE LA GUÍA

A través de la guía de actividades lúdicas digitales se estimula el desarrollo de habilidades para el pensamiento lógico que permitan a los estudiantes interiorizar a través de la reflexión los contenidos de estudio de acuerdo al nivel que cursa

Abarca los conocimientos esperados alcanzar e incorpora en sus actividades, estrategias para que alumnos y alumnas lleguen a conocer y valorar su aprendizaje.

Cada docente podrá implementar otras actividades lúdicas digitales que permitan el razonamiento lógico de los estudiantes

Las actividades propuestas en el documento, constituyen sugerencias para el docente, debiendo ser complementadas, de acuerdo a la experiencia y creatividad de cada educador.

Los recursos que se pueden emplear son: material concreto, virtuales, equipo de música y otros recursos que considere necesarios

ACCIONES QUE SE PUEDEN REALIZAR

Fundamentalmente aquellas que nos acerquen desde una visión crítica y colaborativa a las TICs. Algunas de aquellas son:

Elaborar materiales y contenidos por los propios profesores y alumnos, bajo un esquema de trabajo colaborativo e interdisciplinario, por un grupo de trabajo de profesores que hayan diseñado, aplicado y constatado los resultados positivos para poderlos socializar con otros docentes en la web se encuentran estos tipos de trabajo que sirven a otros docentes en sus prácticas educativas.

Creación de portales educativos especializados, para todos los niveles de enseñanza, bajo el patrocinio o financiación de fundaciones o entidades sin fines de lucro o por las propias administraciones educativas

DECÁLOGO PARA EL USO DIDÁCTICO DE LAS TICs EN EL AULA

Se presenta una propuesta para implementar las TICs en el medio educativo:

1.-Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico, por ello, un docente cuando planifique el uso de las TICs siempre debe tener en mente qué es lo que va a aprender el alumno y en qué medida la tecnología sirve para mejorar la calidad del proceso de enseñanza que se desarrolla en el aula.

2.- Un profesor o profesora, debe ser consciente de que las TICs no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa. El mero hecho de usar ordenadores en la enseñanza no implica ser mejor ni peor profesor ni que sus alumnos incrementen su motivación, su rendimiento o su interés por el aprendizaje.

3.-Es el método o estrategia didáctica junto con las actividades planificadas las que promueven un tipo u otro de aprendizaje por recepción. Con un método de enseñanza constructivista, las TICs facilitan un proceso de aprendizaje por descubrimiento.

4.-Se deben utilizar las TICs de forma que el alumnado aprenda haciendo cosas con la tecnología, esto implica que debemos organizar en el aula experiencias de trabajo para que el alumno desarrolle tareas con las TICs de naturaleza diversa como puede ser el uso de datos, manipular objetos digitales, crear información en distintos formatos, comunicarse con otras personas, oír música, ver videos, resolver problemas, realizar debates virtuales, leer documentos, contestar cuestionarios, trabajar en equipo, etc.

5.-Las TICs deben utilizarse tanto como recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares (matemática, lengua, historia, etc.) como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas en la tecnología digital e información.

6.- Las TICs, pueden ser utilizadas tanto como herramientas para la búsqueda, consulta y elaboración de información como para relacionarse y comunicarse con otras personas. Es decir, debemos proporcionar que el estudiante desarrolle con las TIC tareas tanto de naturaleza intelectual como social.

7.- Las TICs, deben ser utilizadas para el trabajo individual de cada alumno como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo entre grupos de alumnos tanto presencial como virtualmente.

8.- Cuando se planifica una lección, unidad didáctica, proyecto o actividad con TICs debe hacerse explícito no solo el objetivo y contenido de aprendizaje curricular, sino también el tipo de competencia o habilidad tecnológica/informacional que se promueve en el alumnado

9.- Cuando llevamos al alumnado al aula de informática debe evitarse la improvisación, es muy importante tener planificados el tiempo, las tareas o actividades, los agrupamientos de los estudiantes, el proceso de trabajo.

10.- Usar las TICs no debe considerarse ni planificarse como una acción ajena o paralela al proceso de enseñanza habitual. Es decir, las actividades de utilización de los ordenadores tienen que estar integradas y ser coherentes con los objetivos y contenidos curriculares que se están enseñando.

UNIDAD I

Juego #1

¡Visto a Elisa!



Experiencia de aprendizaje: Las prendas de vestir

Objetivo: Identificar las prendas de vestir, para seleccionarlas de acuerdo al clima u ocasión, lo cual le servirá en su vida cotidiana

Actividades.

1. Partir de los conocimientos previos
2. Observar prendas de vestir
3. Expresar la importancia que tienen las prendas de vestir.
4. Utilizar la herramienta digital

Proceso:

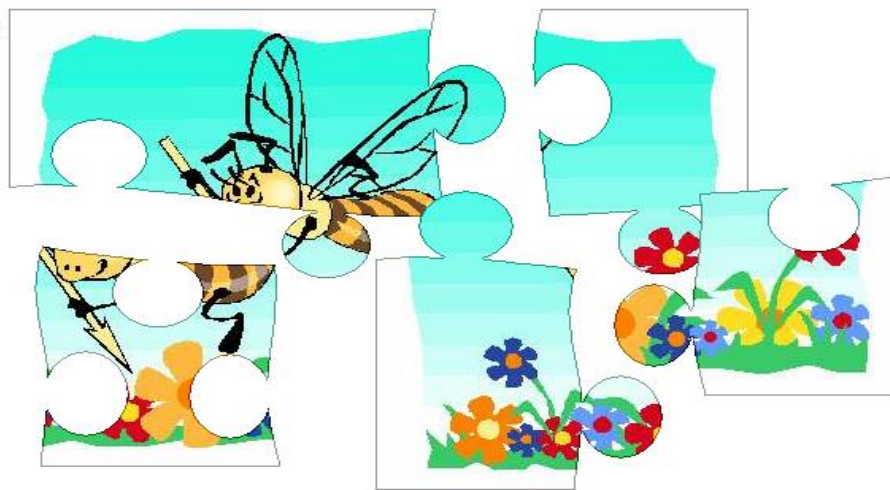
1. Hacer clic en la página, (sitio **web**)
2. Se abre y aparece la palabra **start** que quiere decir (iniciar) das clic

3. ¡Aparece la frase **got it!** que quiere decir (hagámoslo) das clip.
4. ¡Aparece la franja verde que significa que se está cargando el juego, debes esperar!
5. Seguidamente se presenta la muñeca Elsa con todos sus accesorios.
6. Con la ayuda de las flechas haz clic, y puedes deslizar el mouse a la derecha e izquierda
7. Colocas el puntero del mouse en la prenda que deseas, haz clic y la arrastras hacia la muñeca
8. Los cambios de prendas se hacen simultáneamente.
9. Bueno te toca “vestir a Elsa” ¡SUERTE!

Juego #2

¡Capitán manda!

Pulse el botón **Change Cut** para ajustar el número de piezas y estilo.



< [Regresar al índice de rompecabezas](#)

Experiencia de aprendizaje: Armado de rompecabezas

Objetivo: desarrollar la capacidad de organizar las formas espaciales, mediante la observación, descripción y comparación, para aplicarlo en su vida cotidiana

Actividades

1. Partir de los conocimientos previos
2. Unirse en grupo de: 2, 3, 4, 5.
3. Entregar la figura de un niño en partes: (cabeza, tronco, extremidades)
4. Armar rompecabezas en físico,

5. Expresar semejanzas y diferencias de las diferentes actividades realizadas
6. Utilizar la herramienta digital.

Proceso

1. Hacer clic en la página (sitio web)
2. Aparece la imagen de seis pieza (abeja)
3. Coloca el puntero del mouse en una pieza haz clic y arrastras, la idea es que empate las piezas y completes la figura.
4. Haz clic en la frase **change cut** (cambio de cortes) conseguirás que aumenten las piezas, esta opción te da a escoger el número de piezas que deseas
5. Haz clic en la frase “regresa al índice de rompecabezas “.
6. Aparece el título “Rompecabezas en líneas”.
7. Te deslizas con el mouse hacia abajo y encontraras variedad de figuras para armar.
8. Coloca el puntero del mouse en la figura que deseas y haz clic.
9. Repite los paso número 3 y 4
10. Toma en cuenta la agilidad de los niños/as para realizar la orden.
11. Capitán manda que armes un rompecabezas de----- piezas.

Juego # 3

¡Contando cuentos!



Experiencia de aprendizaje: Conociendo los números de 1-5

Objetivo: Identificar los números de 1-5 para poder aprender la secuencia numérica

Actividades

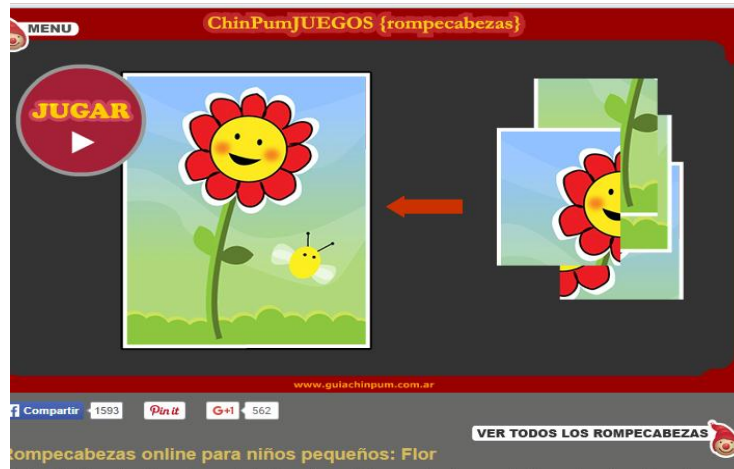
1. Partir de los conocimientos previos
2. Unirse en grupo de: 2, 3, 4, 5.
3. Con palillos de helado armar figuras geométricas (triángulo, cuadrado)
4. Realizar conjuntos de objetos de acuerdo a la consigna que da el profesor
5. Observar y manipular la serie numérica del 1 al 5 en figuras de cartón.
6. Utilizar la herramienta digital

Proceso

1. Hacer clic en la página (sitio web)
2. Aparece la imagen de los números del 1 al 5
3. Coloca el puntero del mouse en el número que deseas, haz clic y arrástralo deberá encajar en la silueta del número igual al que escogiste.
4. Haz clic en la frase que señala el muñeco que tiene gorro y nariz roja
5. Aparecen nuevos juegos
6. Te deslizas con el mouse hacia abajo, encontraras variedad.
7. Coloca el puntero del mouse en la figura que deseas y haz clic.
8. Repite los pasos número 3 – 4
9. ¡A jugar se ha dicho!

Juego #4

¡Vevo veo!



Experiencia de aprendizaje: Discriminación visual

Objetivo: Aprender a discriminar visualmente figuras, formas, lo cual le servirá en la enseñanza de la lectoescritura.

Actividades

1. Partir de los conocimientos previos
2. Cubrirse un ojo, luego ambos
3. Tocar objetos iguales y diferentes
4. Expresar las experiencias
5. Utilizar la herramienta digital

Proceso

1. Hacer clic en la página (sitio web)

2. Aparece la imagen de la flor
3. Coloca el puntero del mouse en el círculo rojo con la flecha blanca dice Jugar, haz clic.
4. Aparece las piezas del rompecabezas y a un costado el modelo a seguir.
5. Coloca el puntero del mouse en cualquier pieza. haz clic y arrastras. deberá encajar en cada espacio hasta armar la figura.
6. Haz clic en la frase que señala el muñeco que tiene gorro y nariz roja
7. Aparecen nuevos juegos
8. Coloca el puntero del mouse en la figura que deseas y haz clic.
9. Repite los pasos número 3 – 4
10. ¡Buena suerte!

Juego # 5

¡Mundo de colores!



Experiencia de aprendizaje: Colores primarios

Objetivo: Identificar los colores para que pueda describir objetos de su entorno y desarrollar la motricidad fina para que tenga la precisión óculo-manual

Actividades

1. Partir de los conocimientos previos
2. Presentar objetos de diferentes colores
3. Expresar sus experiencias
4. Alzar los objetos de acuerdo al colores según la consigna de la maestra
5. Utilizar la herramienta digital

Proceso

1. Hacer clic en la página (sitio web)

2. Aparece la figura de un elefante, y la franja de color negra eso indica que se está llenado la página.
3. Aparece una mariposa, moviendo sus alas, en la parte de abajo dice play haz clic.
4. Asoma la figura del elefante, en la parte de debajo de color celeste dice play doregame nuevamente haz clic.
5. Se presentan las instrucciones, en la parte de abajo, a un lado, está la palabra star haz clic
6. Aparece la figura del elefante en blanco, y a un lado una gama de bananas a colores.
7. Desliza el mouse hacia la figura y aparecerá un pincel.
8. Desliza el pincel hacia cualquiera de las bananas de colores y haz clic.
9. Veras que el pincel cambia de color.
10. Deslízalo hacia la figura del elefante, haz clic. Se pinta la figura.
11. Vuelve a desliza el puntero del mouse hacia abajo y haz clic en la palabra next (nuevo)
12. Aparece el elefante con diferente modelo.
13. Repite los pasos, número 8-9-10-11-12.
14. ¡Pinta Picasso!

Juego # 6

¡El palacio del rey!



Experiencia de aprendizaje: Conociendo las vocales

Objetivo: Identificar las vocales para la iniciación a la lectoescritura

Actividades

1. Partir de los conocimientos previos
2. Presentar diferentes imágenes con el nombre, resaltando las letras a aprender
3. Expresar experiencias
4. Señalar la letra según su sonido
5. Busca imágenes de acuerdo a la letra que consigna la maestra
6. Utilizar la herramienta digital

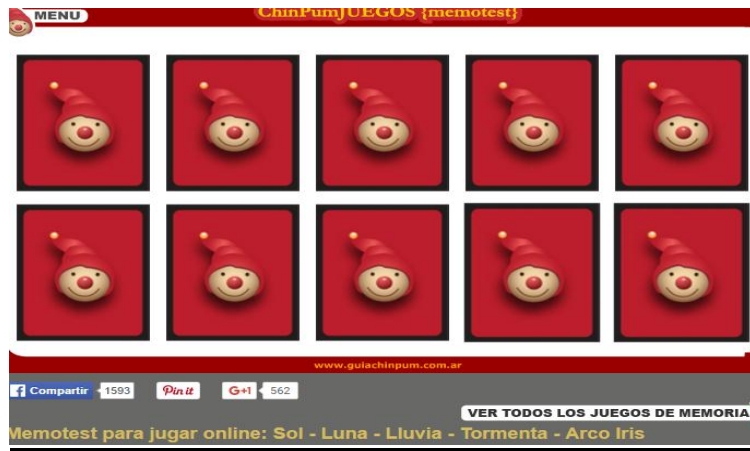
Proceso

1. Hacer clic en la página (sitio web)

2. Aparece la imagen de las vocales
3. Coloca el puntero del mouse en la vocal que deseas, haz clic y arrástrala deberá encajar en la silueta de la letra igual al que escogiste.
4. ¡A jugar se ha dicho!
5. Ir al sitio web

Juego # 7

¡Tengo tengo tengo!



Experiencia de aprendizaje: Memoria

Objetivo: Desarrollar la memoria para que el niño aprenda a retener esquemas mentales que pueda utilizarlos en sus próximos aprendizajes

Actividades

1. Partir de los conocimientos previos.
2. Presentar diferentes objetos
3. Observar los objetos según su forma color tamaño
4. Cubrirse un ojo, luego ambos, la docente aprovecha y esconde un objeto.
5. Expresar las experiencias
6. Utilizar la herramienta digital

Proceso

1. Hacer clic en la página (sitio web)
2. Aparece un cuadro de fondo rojo con las imágenes de muñeco con gorrito rojo

3. Coloca el puntero del mouse en cualquier muñeco que desees, y haz clic.
4. Aparece una imagen. Haz clic
5. Vuelves a colocar el mouse en otro espacio y aparece otra imagen. Haz clic
6. Debes intentar encontrar la pareja.
7. ¡A jugar se ha dicho!

Juego # 8

¡Corre que te alcanzo!



Experiencia de aprendizaje: Laberintos

Objetivo: Aprender a resolver laberintos para desarrollar las habilidades matemáticas en los niños, niños

Actividades

1. Partir de los conocimientos previos.
2. Presentar objetos, observar.
3. Esconderlos luego localizarlos.
4. Expresar la importancia que tienen la atención, la observación.
5. Utilizar la herramienta digital

Proceso

1. Haz clic en el sitio web
2. Aparece la imagen de un pez, un círculo y una flecha
3. Haz clic en el círculo amarillo (jugar).

4. Se presenta el laberinto

5. Debes utilizar las flechas de teclado 

6. Jugando con las flechas va siguiendo el recorrido, hasta llegar a

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cabero, M (1991) *Fundamentos de tecnología educativa* Recuperado de <http://www.americalearningmedia.co/edición-010/122-white-papers/849-fundamentos-de-tecnología-educativa> visitado el 5 de febrero de 2016.

Campistrous, L. (1993) *Lógica y procedimientos lógicos del pensamiento* La Habana Recuperado de http://www.ecured.cu/Pensamiento_1%C3%B3gico Visto el 18 de enero del 2016.

Catellar, G. (2015) *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta* (Tesis de Licenciatura Universidad de Tolima) Recuperado de <http://190.25.234.130:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf> Visitado el 22 de diciembre del 2015.

Castro, S. (2007) *Las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje* Recuperado de www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf Visitado el 15 de junio de 2016.

Dirección de Educación Inicial y Dirección de Educación de Gestión Privada (2010) *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación inicial* Recuperado de <http://www.entrerios.gov.ar/CGE/2010/inicial/files/2012/04/Las-Tics-en-la-Educaci%C3%B3n-Inicial.pdf> Visitado el 16 de enero del 2016.

Domínguez, A. (2011) *Estrategias cognitivas* Recuperado de www.unp.edu.pe/institutos/iipd/.../EDUCACION-ZOZIMO-1.doc visitado el 12 de mayo de 2016.

Jiménez, L. (2012) Espacios lúdicos en la educación Recuperado de www.Espacioslúdicosenlaeducaciónfísica.wordpress.com Visitado el 12 de mayo de 2016.

Ministerio de Educación (2016) Currículo de nivel inicial <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf> Visitado el 12 de junio de 2016.

Orellana, O. (2010) La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de los niños (Tesis de Licenciatura Universidad Técnica del Norte) Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/653/3/FECYT%20870%20TESIS.pdf> Visitado el 13 de mayo de 2016.

Ponce, C. (2009) El juego como recurso educativo Recuperado de http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_19/CATALINA_PO NCE_HUERTAS02.pdf visitado el 08 de julio de 2016.

Porres, J. (2013) *La investigación bibliográfica* Recuperado de <http://mtu-pnp.blogspot.com/2013/07/la-investigacion-bibliografica.html> Visitado el 5 de febrero del 2016

República del Ecuador (2008) Constitución Recuperado de www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf Visitado el 16 de junio de 2016.

Ruesga, R. (2010) Educación en razonamiento lógico matemático en educación infantil. (Tesis de Doctorado Universidad de Barcelona) Recuperado de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41423/1/TESIS.pdf> Visitado el 18 de año de 2016.

Tulcanaz, E. (2012) Las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias

naturales de educación general básica (Tesis de Licenciatura Universidad Central del Ecuador) Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/571/1/T-UCE-0010-124.pdf> Visitado el 18 de mayo de 2016.

Valle, A. (2006) Las estrategias de aprendizaje Recuperado de www.ehu.es/ojs/index.php/psicodidactica/article/download/87/83 Visitado el 12 de junio de 2016

Villalba, M. (2012) *TIC y educación* Recuperado de <http://ticsenenelnivelinicial.blogspot.com/> visitado el 28 de febrero del 2016

ANEXO N° 1



ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES ESCUELA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA GUAYAQUIL

OBJETIVO: CONOCER SI UTILIZAN ESTRATEGIAS LÚDICAS DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-

APRENDIZAJE

<u>N°</u>	<u>ITEMS</u>	<u>SI</u>	<u>NO</u>	<u>TAL VEZ</u>
1	¿Tiene conocimiento en el uso de las TICs?			
2	¿Considera que las TICs son una herramienta útil en la educación?			
3	¿Ha recibida capacitación sobre el uso de las TICs?			
4	¿Considera que al utilizar estrategias lúdicas digitales se potenciaría el razonamiento lógico de los estudiantes?			
5	¿Con qué frecuencia utiliza las TICs con sus estudiantes?			
6	¿Considera que con los estudiantes de nivel inicial se podrían utilizar estrategias lúdicas digitales?			
7	¿Considera que las TICs desarrolla el razonamiento lógico en todas las áreas de estudio?			
8	¿Considera que con una guía didáctica que le brinde una orientación podría implementar el uso de las TICs con sus estudiantes?			

ANEXO N°2

FICHAS DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES

ETAPAS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN	F	%
Comportamiento de los niños/as dentro del aula	No se adaptan al grupo	5	5
	Carece de hábito de escuchar	10	10
	Demuestran bajo nivel de autoestima	7	7
	Muestra cansancio (desnutrición)	10	10
	Muestra desinterés en el aprendizaje	30	30
	Ausencia de habilidades y destrezas	35	35
	Demuestran discrepancia entre compañeritos	3	3
TOTALES		100	100%
ETAPAS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN	F	%
Los ambientes de recreación que motivan a los niños/as.	Disfruta con los programas teatrales	20	20
	Juega mucho con amigos imaginarios	10	10
	Le da vida al material reciclado	40	40
	No pone creatividad al usar la plastilina	30	30
TOTALES		100	100%
ETAPAS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN	F	%
Nivel de conocimiento del uso de la herramienta Tecnológica, (computadoras).	Alto	30	30
	Medio	50	50
	Bajo	20	20
TOTALES		100	100%
ETAPAS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN	F	%
Clases de juegos digitales de preferencia.	Paint	30	30
	Game games.com	35	35
	Puzzlegame	35	35
TOTALES		100	100%
ETAPAS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN	F	%
Ritmos de aprendizajes	Demuestra lentitud a realizar las actividades	30	30
	Es poco activo, motivador.	15	15
	Le cuesta enunciar los acierto y errores en las actividades	35	35
	El vocabulario no es fluido	20	20
TOTALES		100	100%

Fuente: Escuela Educación General Básica Guayaquil