



**UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL ECUADOR**

SEDE ESMERALDAS

UNIDAD DE POSGRADO

TEMA:

La herramienta Cuadernia en el proceso de Enseñanza Aprendizaje del Nivel Inicial en el jardín José Benito Cottolengo de la ciudad de Esmeraldas.

Tesis de grado previo a la obtención del título de:

Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica docente.

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Tic y Evaluación

ASESOR: MGT. CÉSAR GODOY ROSERO

AUTORA: ELISANDRA PATRICIA BACILIO AYOVÍ

Esmeraldas – Ecuador

Mayo 2016

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 MAGISTER EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE.

**TRIBUNAL DE GRADUACIÓN
TÍTULO DEL TRBAJO**

Tema: La Herramienta Cuadernia en el proceso de Enseñanza Aprendizaje del Nivel Inicial en el jardín José Benito Cottolengo de la ciudad de Esmeraldas.

Autor: ELISANDRA PATRICIA BACILIO AYOVI

Mgt. César Godoy Rosero
DIRECTOR DE TESIS

f. _____

Mgt. Sinaty Vera Pinargote
LECTOR 1

f. _____

Mgt. José Luis Carvajal Carvajal
LECTOR 2

f. _____

Mgt. Mercedes Sarrade Peláez
Coordinador de Postgrado

f. _____

Ing. Maritza Demera Mejía
Secretaria General PUCESE

f. _____

Esmeraldas – Ecuador
Mayo – 2016

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Elisandra Patricia Bacilio Ayoví, portadora de la cédula de ciudadanía No.0801655838 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de MAGISTER EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICADOCENTE, 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 de mi exclusiva responsabilidad legal y académica.

Elisandra Patricia Bacilio Ayoví

CI. 0801655838

CERTIFICACIÓN

Yo César Godoy Rosero, en calidad de Director de Tesis, cuyo título es La herramienta Cuadernia en el proceso de Enseñanza Aprendizaje en el Nivel Inicial en el jardín José Benito Cottolengo de la ciudad de Esmeraldas.

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

MSc. CESAR GODOY ROSERO

DIRECTOR DE TESIS

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi esposo el Dr. Freddy Cuero Caicedo; a mis hijas Yimabel y Geovanka que fueron el pilar fundamental en este trabajo, pues con su paciencia y sabiduría supieron apoyarme en todo momento; a mi Tutor MSc. César Godoy Rosero que con su paciencia y sabia dirección contribuyó a culminar éste trabajo

Gracias, siempre gracias a todas las personas que de una u otra forma me ayudaron a culminar con éxito mi trabajo.

DEDICATORIA

“Los niños tienen derecho a su propia dignidad” (S. José B. Cottolengo)

Dedico este trabajo con mucho gusto a los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional “San José Cottolengo”

Patricia.

RESUMEN

LA HERRAMIENTA CUADERNIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL EN EL JARDÍN JOSÉ BENITO COTTOLENGO DE LA CIUDAD DE ESMERALDAS.

Las herramientas tecnológicas permiten afianzar los procesos de enseñanza mediante actividades didácticas sobre todo en el nivel de educación inicial, es por esto que continuamente se hace necesario innovar, crear y diseñar verdaderos ambientes de aprendizaje en donde los párvulos se desarrollen de manera espontánea potencializando su nivel de aprendizaje. El estudio realizado abordó un tema de actualidad en el cual se definió el uso de las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje, específicamente el software Cuadernia en el área lógico matemática, direccionando la investigación al análisis del proceso didáctico realizado por las docentes de la Unidad Educativa Cottolengo para identificar los recursos interactivos más adecuados en el aprendizaje de los y las estudiantes, para ello se aplicó técnicas cualitativas. Al indagarse sobre la influencia del uso de la herramienta Cuadernia en el mejoramiento del proceso de aprendizaje del área lógico – matemático, se aplicó la técnica de grupos focales a 5 docentes del nivel, con temáticas en torno al conocimiento, uso de Cuadernia y su validación como un recurso didáctico interactivo. Entre los principales resultados de la investigación, se determinó que las herramientas tecnológicas no suplen al docente, más bien generan una ayuda para el aprendizaje de los estudiantes aplicando técnicas didácticas modernas, donde los estudiantes sean capaces de desenvolverse con autonomía. El uso de la herramienta Cuadernia facilita la aprehensión de los conocimientos, la participación, y el interés de los estudiantes, mediante ésta herramienta se logró captar el interés de todos los niños. Las conclusiones de la presente investigación establecieron que la mayoría de las docentes encuestadas, se encuentran familiarizadas con el uso de la computadora, que sería la herramienta base para acceder al mundo de las Tecnologías de la Comunicación y la Informática, por lo tanto es positivo para la implementación de nuestra propuesta. La institución no posee un software educativo que mejore el proceso de inter-aprendizaje, y coloque a la institución como un establecimiento educativo de avanzada.

PALABRAS CLAVE: TICs, Desarrollo Lógico – matemático, software, multimedia, Cuadernia.

ABSTRACT

THE CUADERNIA TOOL IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS THE INITIAL LEVEL OF “SAN JOSE BENITO COTTOLENGO” KINDER GARDEN IN ESMERALDAS CITY.

Technological tools allow strengthen the teaching through educational activities, especially at the level of initial education, which is why continuously it is necessary to innovate, create and design real learning environments where preschool children develop spontaneously potentiate their learning level. The study addressed a topical issue in which of defined the use of ICTs in the teaching-learning process, specifically the Cuadernia software in logical and mathematical area, directing research to the analysis of the learning process by teachers of Cottolengo School to identify the most appropriate learning and students interactive resources to this qualitative techniques applied. When inquired into the influence of the use of Cuadernia tool in improving the learning process of logical and mathematical area, the focus group technique was applied to five teachers of this level, with themed around knowledge, use of Cuadernia and validation as an interactive teaching resource. Among the main results of the investigation, it was determined that technological tools are no substitute teachers, rather generate a learning aid for students applying modern teaching techniques where students are able to function independently. The use of Cuadernia tool facilitates the apprehension of knowledge, participation, and interest of students through this tool was able to capture the interest of all children. Conclusions of the present investigation established that most of the teachers surveyed are familiar with the use of the computer, which would be the basic tool to access the world of Information and Communication Technologies; therefore, it is positive for the implementation of our proposal. The institution does not have an educational software to improve the process of inter-learning, and place the institution as an educational institution advanced.

KEY WORDS: ICTs, Development Logical and mathematical, software, multimedia, Cuadernia.

ÍNDICE

Portada	i
Tribunal de Graduación	ii
Declaración de autenticidad y responsabilidad	iii
Certificado del Director de Tesis	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de Contenidos	vii
Índice de Tablas	viii
Índice de Figuras	ix
Resumen	x
Abstracts	xi

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

1.1 Justificación	1
1.2 Marco Teórico de la investigación	2
1.2.1 Fundamentación teórica/conceptual	2
1.2.2 Fundamentación legal	9
1.2.3 Revisión de estudios previos	10
1.3 Objetivos	11
1.3.1 Objetivo General	11
1.3.2 Objetivos Específicos	12

CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA

2.1 Metodología de Investigación	13
2.2 Universo y Muestra	14
2.3 Instrumentos	15

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Descripción de la muestra	16
3.2 Análisis y descripción de resultados	26

CAPÍTULO 4

DISCUSIÓN

29

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y PROPUESTAS	
5.1 Conclusiones	32
5.2 Propuesta	34

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

1.1 Justificación

La importancia de la presente investigación, radica en que a través del uso de la herramienta tecnológica Cuadernia se podrá mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área lógico-matemática del nivel inicial del Centro Educativo Cottolengo; las dificultades en el proceso se originan por la falta de capacitación de los docentes en el manejo de herramientas multimedia, puesto que gran parte de la generación de los docentes actuales no fue preparada en el uso de las TICs y mucho menos en el dominio de estas herramientas, en especial Cuadernia; parte también, del diagnóstico realizado al profesorado de la institución antes indicada, determina que las dificultades para capacitarse de los docentes corresponden a la posibilidad de acceder a los cursos de Formación Docente sobre las TICs en educación; dichos cursos se realizaron únicamente por dos ocasiones de manera presencial, existe actualmente una tercera edición realizada en modalidad virtual.

La novedad del tema radica en que, a través del manejo de las TICs, los docentes que aún mantienen una postura tradicionalista ante los avances tecnológicos, podrán constatar las bondades y ventajas del uso de Cuadernia como recurso didáctico en su aula.

Los beneficiarios directos serán los estudiantes los cuales se motivarán, a través de la creatividad, la metodología aprendo jugando, rompecabezas, puzles, el cuento, la implementación de la herramienta Cuadernia como estrategia para provocar en el párvulo, un interés por aprender y un disfrute armónico en el trabajo que tenga que realizar.

Los docentes también serán beneficiados, pues a raíz de las políticas del Estado, y del nuevo modelo de gestión dado por el Ministerio de Educación, es esencial que

todos implementen nuevas estrategias de trabajo, cambien de actitud y se auto preparen para brindar un servicio de calidad y calidez a los niños y niñas de los centros educativos.

La implementación de instrumentos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial, permitirá que los niños y docentes innoven sus conocimientos e ingresen a la era de la tecnología y la comunicación. La utilización de esta herramienta permitirá fomentar el manejo de estrategias activas que dinamizarán la clase e incentiven la participación de los niños.

1.2 Marco Teórico de la Investigación

1.2.1 Fundamentación Teórica / Conceptual

1.2.1.1 Las nuevas tecnologías

En la actualidad, cada vez es más perceptible la necesidad de involucrar las nuevas tecnologías en los procesos de aprendizaje, en todos los niveles de la educación, los estudiantes tienen el dominio de las mismas, su uso recreativo y social les permite un manejo mucho más fluido, incluso mejor que de los docentes.

La educación no puede quedarse al margen de esta situación, pues “Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y en especial Internet se desarrollan y se incorporan en la vida de los ciudadanos a una velocidad vertiginosa” (Moya, 2009). Es interesante este planteamiento, pues ubica claramente la necesidad de que la docencia haga uso de las actuales herramientas tecnológicas, las mismas que ayudarán a mejorar la realidad educativa.

1.2.1.2 Multimedia

La palabra multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. (Olarte, 2013)

La posibilidad de contar con un medio que permita mezclar las imágenes, sonidos y texto se considera una manera de estimular el aprendizaje de los estudiantes,

considerando además que en el nivel inicial, que es la población que participa en la investigación aprende a través de estímulos visuales y auditivos principalmente.

La información multimedia se la puede encontrar a través de textos, los cuales pueden estar sin formatear, formateados, en forma lineal o en hipertexto; los gráficos son otra forma de multimedia, con estos se puede representar múltiples esquemas, planos, y dibujos; además se encuentra también las imágenes que son documentos en presentación de píxeles.

La animación y los videos son otro de los tipos, en la que un gran número de gráficos se presentan por segundos, dando la sensación de movimientos; además el sonido, que puede ser el habla humana, sonidos onomatopéyicos del entorno inmediato del niño, música entre otros.

Las herramientas multimedia, presentan cuatro características fundamentales: interactividad, ramificación, transparencia y navegación, las cuales se detallarán más adelante.

Además, la interactividad como característica del material multimedia, “es la reciprocidad entre una acción y una reacción” (García Montoya, 2000). De acuerdo a la definición referida, un programa que permita que el usuario actúe, plantee interrogantes, encuentre respuestas a través de la manipulación de un software, es una herramienta interactiva.

La funcionalidad de la interactividad en los programas educativos, se refiere a la posibilidad de interacción de manera dinámica del usuario (estudiante), para que éste pueda decidir sobre qué elementos profundizar en la búsqueda de información disponible en los programas, es la oportunidad de explorar sobre todos los elementos, tenga la posibilidad de autocorrección, de intentarlo nuevamente y de aprender a través de la técnica del ensayo-error.

1.2.1.3 Software Educativo

En la actualidad los docentes se encuentran con grandes retos que deben superar, los avances tecnológicos en muchos casos se han vuelto su talón de Aquiles, pues por no

pertenecer a la misma era de la Tecnología y Comunicación, su formación no incluía el desarrollo de destrezas tecnológicas digitales para su uso personal, menos aún como estrategias metodológicas que permitan optimizar los resultados del proceso de enseñanza aprendizaje en las aulas.

La utilización de los equipos computacionales, en la preparación de las nuevas generaciones, y el empleo de estas para elevar la calidad del proceso de enseñanza, busca asegurar el futuro del país, lo cual demanda de los profesores la formación integral de profesionales, con una concepción global del mundo, una sólida formación político e ideológica y una preparación científico técnica que les permita asimilar y promover los cambios que el desarrollo de las ciencias, la tecnología y la sociedad requiere (Casas, 2008).

En esta dirección, se encuentra el uso de televisores, infocus, videos, computadoras y el internet, cada vez más se implementa el uso de este último, tanto a nivel personal con los alumnos, como en el aula, una de las políticas del Estado es la implementación e innovación de recursos tecnológicos, con medios que permitan mejorar el aprendizaje y lograr de esta manera romper barreras en el desarrollo de nuestro país; pero frente a esta decisión gubernamental los docentes se encuentran con dificultades para el manejo de estas tecnologías.

Para facilitar el proceso de innovación tecnológica, es necesario que se genere una cultura de uso de las TICs, desde los elementos más sencillos como el televisor y videos, hasta el uso de un software que permitan dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, a más de familiarizar tanto a docentes como a estudiantes en el manejo de dichas herramientas.

Es por esto que, el software educativo se convierte en un recurso más del proceso de enseñanza aprendizaje, que permite que el docente lo utilice en una determinada área del conocimiento, como una estrategia de aprendizaje (tanto, para el trabajo de grupo o individual, competencias y trabajo interactivo).

El rol del docente de cara a esta problemática, es realmente importante, pues la decisión de afrontar este reto es totalmente suya. La capacitación sobre el uso de las TICs y diseño de software, debe convertirse cada vez más en una realidad, pero estas aplicaciones, deben tener una intencionalidad pedagógica, se debe definir el área y la

temática del interés del estudiante y la pertinencia del mismo, la cual debe ser juzgada por los docentes.

Definiendo al software educativo como: “Programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje”(Marques, s.f.). El recurso interactivo permite al estudiante avanzar, de una manera dinámica, en la aprehensión de los nuevos conocimientos.

1.2.1.3.1 Cuadro comparativo de software educativo

Software	Descripción	Aplicación en el aula
eXeLearning	Editor de recursos educativos interactivos de código abierto que permite crear materiales educativos con textos, imágenes, vídeos, presentaciones	Requiere para su uso el conocimiento y experiencia en manejo de software.
Edilim	Entorno para la creación de materiales educativos, formado por un editor de actividades (EdiLim), un visualizador (LIM) y un archivo en formato XML (libro) que define las propiedades del libro y las páginas que lo componen.	Requiere para su uso el internet.
Ardora	Permite crear todo tipo de actividades educativas, con docenas de opciones para personalizar y adaptar a tus gustos y	Requiere para su uso el conocimiento y experiencia en manejo de software.

	necesidades.	
JClie	Aplicación que permite realizar diversos tipos de actividades educativas multimedia. Se compone de varios módulos que permiten crear y realizar actividades e inscrustarlas en una web.	Requiere para su uso el conocimiento y experiencia en manejo de software.
Hot Potatoes	Conjunto de seis herramientas de autor, desarrollado por el equipo del University of Victoria, que nos permiten elaborar ejercicios interactivos basados en páginas Web de seis tipos básicos. El programa está diseñado para que se puedan personalizar casi todas las características de las páginas.	Requiere para su uso el conocimiento y experiencia en manejo de software.
Atenex	Plataforma para la creación y gestión de materiales multimedia interactivos y para el seguimiento y evaluación del proceso de aprendizaje.	Su uso se recomienda a nivel administrativo.
Lams	Herramienta para diseñar, gestionar y distribuir en línea actividades de	El sistema está pensado para que profesorado o educadores puedan

	aprendizaje colaborativas.	diseñar actividades de aprendizaje dirigidas a todo un grupo. Se implementaría en años superiores.
Cuadernia	Herramienta para la creación y difusión de materiales educativos digitales. Se trata de una herramienta fácil y funcional que permite crear de forma dinámica y visual “cuadernos digitales” que pueden contener información y actividades multimedia distribuibles a través de un navegador de internet	Su uso se adapta para todos los niveles,

La herramienta Cuadernia, una vez instalada en la computadora, no necesita de internet para su uso, tanto docentes como estudiantes pueden interactuar en ella e manera fácil y estimulante.

1.2.1.4 Características de Cuadernia

Para conocer más sobre la herramienta multimedia antes indicada, se enuncian algunas de sus características:

- **Ramificación**

A través de esta capacidad el usuario tiene acceso a múltiples respuestas. Accediendo de una manera selectiva buscando solo lo que en realidad le interesa y dejando de lado datos poco relevantes.

- **Transparencia**

Esta característica debe permitir un manejo amigable entre el usuario y el computador, todos los elementos que se utilizan con la finalidad de la interacción computador- usuario no deben interferir en el manejo de la herramienta, permitiendo su uso de una manera fácil, sencilla, sin tener necesidad de conocer cómo funciona la aplicación.

- **Navegación**

Es la característica que permite la movilidad del usuario por la aplicación informática, ésta debe ser acertada, eficaz y eficiente, facilitando posibilidades de desplazamiento, permitiendo salir de una aplicación a otra, regresar e interactuar con todas las posibilidades que permita la herramienta.

Estructura básica del Software Educativo.

Como estructura básica encontramos:

El entorno de comunicación o interfaz: facilita la interacción de los usuarios con el programa, este se encuentra integrado por dos sistemas.

El sistema de comunicación programa- usuario, en el cual encontramos:

- Las pantallas en las que el usuario encuentra la información, que permite el manejo del software.
- Los informes y las fichas.
- Otros periféricos como: altavoces, sintetizadores de voz, módems, etc.

El sistema de comunicación usuario- programa: éste incluye el teclado, y el ratón, a más de otros periféricos como el micrófono, teclados conceptuales, pantallas táctiles, módems, etc.

La base de datos: es la información específica que el programa presentará al usuario, en este caso el desarrollo de actividades en el área lógico matemática.

Se constituye por:

- Modelos de comportamiento.

- Datos tipo texto.
- Datos gráficos
- Sonido.

El motor o algoritmo: gestiona las secuencias en que se presenta la información de las bases de datos y las actividades que pueden realizar los alumnos, se distinguen cuatro tipos:

- Lineal
- Ramificado
- Tipo entorno
- Tipo sistema experto.

1.2.1.5 Teorías de aprendizaje

Constructivismo

Casi todos los sistemas educativos inspirados en el modelo occidental logran despertar el interés de los alumnos en los primeros años, mediante la presentación de actividades que resultan motivadoras y que parecen cumplir una función importante en su desarrollo psicológico general (Carretero, 1997).

En la actualidad los docentes tiene verdaderas dificultades para despertar el interés y la motivación en la adquisición de nuevos aprendizajes en el proceso de enseñanza aprendizaje, una de las estrategias didácticas a seguir, es el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, a través del manejo de herramientas multimedia y software libre que permiten una participación interactiva del niño, logrando de esta manera despertar el interés a través del uso de estas herramientas.

Tomando en cuenta las dificultades de la adquisición de los aprendizajes en la actualidad, Mario Carretero plantea 5 principios psicológicos que los docentes pueden utilizar a través de herramientas multimedia en el desarrollo de sus clases:

- a) Partir del nivel de desarrollo del alumno.
- b) Asegurar la construcción de aprendizajes significativos.
- c) Posibilitar que los alumnos realicen aprendizajes significativos por sí solos.

- d) Procurar que los alumnos modifiquen sus esquemas de conocimiento.
- e) Establecer relaciones ricas entre el nuevo conocimiento y los esquemas de conocimiento ya existentes. (Carretero, 1997)

Durante el aprendizaje significativo, el alumnado relaciona de manera no arbitraria y sustancial a la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que éste, ya posee en su estructura de conocimientos (Díaz Barriga & Hernández Rojas, s.f.)

El aprendizaje significativo, ayuda a entender la pertinencia del uso de las herramientas multimedia, pues por sus características, brindan a los niños la posibilidad de explorar sobre sus propios conocimientos y adquirir de manera interactiva y auto correctiva nuevos aprendizajes.

Los niños y niñas de educación inicial podrán interactuar a través del programa Cuadernia desarrollando destrezas lógico matemáticas, que permitirán la adquisición de destrezas y habilidades necesarias para su posterior escolarización.

Debido a que para su uso no requiere internet, las actividades planteadas tiene un sistema auto correctivo en la que el alumno resuelve poco apoco, respetando sus límites y estableciendo nuevas posibilidades a medida que avanza en las actividades propuestas; puede retomar nuevamente las actividades las veces que sean necesarias, en función del interés y motivación que estas despierten en él.

1.2.2 Fundamentación legal

La Constitución de la República en sus Art 343 y 347 literales 1, 7 y 8 establece (ECUADOR, 2008) las siguientes normativas:

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Además la octava política del Plan Decenal (PLAN DECENAL DE EDUCACIÓN, 2006) busca el mejoramiento de la formación, revalorización del rol y el ejercicio docente, a través del mejoramiento de la formación inicial y la capacitación permanente. Su objetivo principal radica en mejorar la oferta educativa a través de docentes capacitados, así como mejorar la calidad de vida de los docentes y la percepción de la comunidad frente a su rol, identificándose dentro de sus principales líneas de acción la revisión, actualización e interculturalización del currículo de formación inicial y la formación y capacitación del personal intercultural bilingüe.

Esta política implica un mejoramiento integral en todas las capacidades profesionales de los y las docentes que involucra por supuesto la adquisición de las estrategias metodológicas relacionadas al uso de las TICs.

1.2.3 Revisión de estudios previos

Es fundamental para el trabajo, indagar acerca de la existencia de investigaciones relacionadas al uso de la herramienta Cuadernia en el proceso de enseñanza aprendizaje; entre las más destacadas se encontraron las siguientes:

DeCarmen Alicia Durand del Águila y Karina Liseth Chuquilin Alarcón con el tema Aplicación de un programa educativo utilizando Cuadernia para mejorar el nivel de conocimiento en el cuidado y conservación del cuerpo humano en los alumnos del primer grado del I.E.P. “La Anunciata” José Leonardo Ortiz, 2013, se obtuvo como resultado que el diseño y ejecución del programa aplicado fue eficaz, pues el 98% de estudiantes logró mejorar sus aprendizajes sobre el cuidado y conservación del cuerpo humano.

Se encuentra además, el trabajo de investigación: La utilización de las TICs como estrategias activas, creativas y recreativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma extranjero Inglés en Educación Básica de los Colegios Fiscales, de la universidad tecnológica de Israel Gregori Signes. El principal aporte de esta investigación direccionada hacia el uso de recursos interactivos es que:

Existe confusión en los docentes en la conceptualización de las estrategias activas, creativas y recreativas, aplicándolas, lo que destaca la aplicación de una metodología tradicional que tiene en el ejercicio la base del aprendizaje, desaprovechando la aplicación de las estrategias activas, creativas y recreativas en el proceso de enseñanza aprendizaje Falta de conocimientos informáticos por parte de los docentes del área de inglés de los colegios fiscales; por lo que no utilizan la diversidad de herramientas que nos brindan las Tics para motivar el aprendizaje del idioma inglés.(Bazurto, 2011)

Una investigación realizada en la PUCESE, del autor José Miguel Delgado Alcívar; Elaboración de material didáctico interactivo, en el área de Lengua y Literatura para niños de cuarto año de educación básica en la parroquia Tabiazo; los resultados de dicha investigación determinan que los maestros investigados no suelen utilizar material didáctico interactivo, además siguen utilizando los recursos didácticos tradicionales (borrador, pizarra, tiza líquida), impidiendo de esta manera la participación activa de los estudiantes durante la clase, la falta de conocimiento de los docentes sobre el manejo de software educativo sigue siendo el principal obstáculo para el manejo de herramientas interactivas en el aula; a pesar de eso el material didáctico interactivo sigue siendo una alternativa eficaz para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula.(Alcívar, 2014)

En el repositorio de la PUCESA se encontró información de la autora Lcda. Gladys Margarita Herrera Álvarez Desarrollo de material didáctico multimedia para mejorar el proceso de enseñanza en la asignatura de química, del primer año de bachillerato de los colegios de la ciudad de Pujilí, período 2013.

En esta investigación el principal aporte radica en que: (...) “Se determina que existe una necesidad de transmitir los conocimientos curriculares haciendo uso de la tecnología (...) El proceso de desarrollo de material didáctico multimedia requiere de análisis de las características de las herramientas tecnológicas existentes que cumplan principalmente dos objetivos: que sean fáciles de usar y que contengan el mayor número de recursos (...)”(Herrera Álvarez, 2013)

La Universidad Nacional de Colombia, sobre la Implementación de las Tics como estrategia didáctica para generar un aprendizaje significativo de los procesos celulares en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa San Andrés del municipio de Girardota. De la autora Martha Mía Monsalve Ochoa –2011.

Las principales conclusiones de esta tesis establecen que Las TICs con su variedad nos ayudan a mejorar los procesos y a refrescar la rutina de trabajo con mejoras a la didáctica de las clases; además su uso como herramienta didáctica contribuye a la concientización en cuanto al uso de la tecnología.

Estos estudios son significativos, pues evidencia la necesidad de involucrar en el proceso de enseñanza aprendizaje a las TICs, pero tomando en cuenta su accesibilidad y manejo de parte de los alumnos y docentes.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Analizar el proceso didáctico realizado por las docentes de la Unidad Educativa Cottolengo para identificar los recursos interactivos más adecuados en el aprendizaje de las y los estudiantes, aplicando técnicas cualitativas de investigación

1.3.2 Objetivos Específicos

- Describir un marco teórico relacionado con recursos tecnológicos que fortalecen la aplicabilidad de procesos didácticos mediante la investigación en fuentes primarias y secundarias.
- Determinar el nivel de conocimientos de las TICs que poseen las docentes de la institución investigada a través de la técnica grupos focales, para establecer la factibilidad de la aplicación de la herramienta Cuadernia.
- Seleccionar aplicaciones de la herramienta multimedia Cuadernia que permitan desarrollar recursos didácticos para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de nivel inicial del Centro Cottolengo.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Método de investigación

En la presente investigación se aplicó el paradigma cualitativo, que permitió la revisión de las percepciones de las docentes frente al uso de la herramienta Cuadernia, el conocimiento que poseen en el manejo de las TICs (programas de ofimática, software libre, internet entre otros), el uso de recursos interactivos durante el proceso de la clase, y el reconocimiento de la herramienta como un instrumento didáctico interactivo para la enseñanza en el área lógico-matemática. Esta estrategia investigativa, permitió diagnosticar el nivel de conocimiento y manejo que los maestros, dan a las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El trabajo realizado se basó en la investigación tecnológica, la cual permite incorporar el conocimiento teórico científico y tecnológico existente acerca de la herramienta Cuadernia para, a través de ésta diseñar un material didáctico interactivo de fácil manejo tanto para docentes como alumnos, que estimule el aprendizaje en el área lógico – matemática.

La Investigación tecnológica, a través de la aplicación del método científico, se encaminó a descubrir nuevos conocimientos, en este caso, el uso de Cuadernia favorecerá la práctica educativa de las docentes al involucrarse este software, como un recurso didáctico cuya aplicación práctica mejorará el proceso de clase en el aula.

Se desarrolló una investigación descriptiva, puesto que a través de ésta se pudo establecer las variables de estudio: proceso didáctico y la aplicación de la herramienta Cuadernia, las mismas que son necesarias en el diseño de la propuesta.

Para desarrollar la investigación, se entrevistaron las 5 docentes del nivel inicial de la institución participante en el estudio, este proceso se realizó a través de la técnica de grupo focal, a más de la aplicación de una pequeña guía de observación para los

alumnos en el momento en que se aplicó la herramienta, la misma que, buscaba medir el nivel de participación e interés de los mismos.

Recolección de la Información

La información primaria se obtuvo de las entrevistas a docentes. La información secundaria fue producto de la investigación bibliográfica, en la cual se seleccionó y priorizó los fundamentos teóricos que sustentan esta investigación, la misma que se realizó bajo estrictas normas éticas, respetando la confidencialidad de los participantes.

Aplicación de la técnica grupo focal

Esta técnica se aplicó a las docentes de la unidad educativa Cottolengo, en la que participaron cinco profesoras de educación inicial. Las temáticas tratadas fueron: la identificación de los recursos interactivos utilizados en el proceso de la clase, el conocimiento y manejo de Cuadernia y la validación de la misma. “El grupo focal constituye una técnica especial, dentro de la más amplia categoría de entrevista grupal, cuyo sello característico es el uso explícito de la interacción para producir datos que serían menos accesibles sin la interacción en grupo” (García Calvente, Rodríguez Mateo, 2000).

Las docentes participantes de la investigación se encuentran capacitadas para asumir su rol, cuatro de ellas son licenciadas en educación inicial y una es licenciada en docencia preescolar, todas ellas poseen conocimientos necesarios en todas las áreas del currículo y en especial en el área lógico-matemática; durante el proceso de trabajo grupal demostraron apertura para expresar sus opiniones y dudas acerca de la factibilidad de la herramienta, además de una clara predisposición a utilizar el cuaderno interactivo e incluso, tres de ellas manifestaron su deseo de aprender a diseñar esta herramienta para otras áreas.

2.2 Población

Se trabajó con cincodocentes del nivel inicial de la Unidad Educativa Cottolengo ubicada en el barrio Nueva Esperanza Norte de la parroquia Bartolomé Ruiz de la ciudad de Esmeraldas.

2.3 Instrumento

El instrumento se aplicó mediante la técnica grupo focal, la misma que permitió obtener información de las docentes de la institución para conocer la existencia, uso y manejo de las TICs, la información recabada fue de enorme importancia para realizar el diagnóstico sobre el proceso didáctico que las docentes utilizan con los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Cottolengo.

El instrumento de observación fue una ficha estructurada, aplicada en dos momentos, antes de aplicar la herramienta y después al aplicarla.

Con la observación se logró validar el uso de Cuadernia (describir la ficha estructurada) como herramienta didáctica interactiva; en una primera instancia se observó el nivel de interés, atención, participación y desarrollo de destrezas de los niños de cuatro años, mientras su maestra impartía conocimientos del área de matemática (figuras circulares) utilizando recursos didácticos tradicionales y para poder contrastar con el uso de la herramienta se aplicó una segunda observación en otra aula, con niños de la misma edad, mientras los estudiantes recibían la misma temática pero con Cuadernia.

Los criterios de valoración de los resultados demostraron que en la primera observación el nivel de atención y participación de los estudiantes era aceptable, es decir que la mayoría de los estudiantes les interesaba la clase. En relación a la destreza desarrollada, la cual era: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas, no todos los niños de ese grado lograron el conocimiento.

En la segunda observación se encontró que el nivel de interés y participación fue muy aceptable, todos los niños estaban interesados y querían participar al mismo tiempo, y la mayoría de los niños lograron identificar el círculo en diversas representaciones gráficas.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

3.1 Descripción de la muestra

Las unidades muestrales, se constituyeron por docentes y estudiantes, en los docentes se buscó constatar el nivel de conocimiento, uso y dominio de las TICs, y en especial de la herramienta Cuadernia.

En los estudiantes se buscó despertar el nivel de atención y participación que generó el uso de la herramienta antes indicada. Además se buscó validar la herramienta Cuadernia como un valioso recurso dentro del proceso de interaprendizaje en el área lógico-matemática en el aula.

3.2 Análisis y descripción de resultados

Para la aplicación del grupo focal se organizó un grupo de discusión, conformado por las cinco docentes del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional San José Cottolengo, las cuales analizaron las siguientes preguntas

1. ¿Sabe Ud. Manejar la computadora?

Todas las docentes participantes, manifestaron que si utilizan y manejan un computador, esto es positivo, pues aunque no sabemos en qué medida lo hacen se encontró, que al menos la resistencia hacia el uso de la tecnología de la que hablan algunos estudios, no existe en esta institución lo cual facilitará el manejo de la herramienta Cuadernia.

2. ¿Usa la computadora en su hogar o trabajo?

El análisis de esta pregunta determinó que la mayoría de docentes participantes usan la computadora como medio de consulta, hay que recordar, que son docentes de educación inicial, y el proceso de búsqueda de información tiene que ver con material didáctico, y formas de cómo atender las individualidades de sus estudiantes.

3. ¿Qué programas utiliza usted?

De los programas que proporciona Microsoft el más utilizado es Word, casi la mitad de docentes lo utilizan, en segundo lugar sigue PowerPoint y luego Excel. Estos dos últimos por expresiones de las participantes, se los maneja de una manera muy básica, sin saber realmente todas las opciones que estos programas tienen.

4. ¿Utiliza usted las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Más de la mitad de encuestados manifiesta utilizar poco las tics en el proceso de aprendizaje, y realmente este uso se limita a la búsqueda de información y no como una herramienta de desarrollo de destrezas en el aula.

5. ¿La institución posee un software educativo?

El total del grupo manifestó que en la institución no existe un software educativo que permita la interacción de los estudiantes con la tecnología. Lo cual impide que las docentes aunque tengan la intención de implementar en sus clases el uso de las Tics, no lo puedan hacer por falta de equipos tecnológicos.

6. ¿Cuántas herramientas tecnológicas de uso personal posee y utiliza?

Todas las docentes expresaron poseer computadoras, aunque no las manejen en toda su plenitud, otra herramienta bastante usada es el celular, a la vez manifestaron que sus celulares son modernos y tienen muchas funciones, aunque su uso se limita a recibir y realizar llamadas y mensajes.

7. ¿Considera usted que el uso de las TICs mejorarán el aprendizaje de sus alumnos?

Conscientes del rol protagónico del docente en la actualidad, frente a un perfil innovador, tecnológico y atento a los cambios que la educación de manera agigantada da en materia de tecnología, la mayoría de docentes considera que el uso de las TICs si mejorará su aprendizaje.

8. ¿Usaría usted un Software Educativo?

Existe una alta disposición por parte de la población investigada en el uso de un software educativo que mejore el proceso de enseñanza aprendizaje, al interesar de manera interactiva los niños y niñas de inicial del centro.

9. ¿En qué área del aprendizaje le gustaría incursionar con un software educativo?

Las áreas en las que las maestras desearían recibir un apoyo en el proceso educativo a través de la implementación de un software educativo, son Expresión oral, relaciones lógico matemáticas, expresión plástica y musical.

10. ¿Utiliza usted recursos interactivos en el desarrollo de su clase?

Frente a esta interrogante, las docentes manifestaron que no usan recursos interactivos, uno de los motivos expresados por una de las entrevistadas fue:

“En el aula se debe hacer uso de lo que se tiene a mano, lastimosamente no cuento con un infocus y computadoras solo para mi aula, y prestar e instalar estos equipos en el aula, es muy engorroso e innecesario”.

Otra docente respondió:

“Para que perder el tiempo con estos equipos, si igual los niños pueden aprender de otra manera”.

Con estas respuestas, las docentes indicaron el desconocimiento sobre la gran valía de esta herramienta y lo poco que les importa mejorar el proceso de aula. Las respuestas de las docentes en relación a las áreas son similares porque realmente éstas, frente al desconocimiento del software Cuadernia, no visualizan realmente el alcance educativo que tiene ésta herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se realizó además una segunda sesión para validar el uso de la herramienta Cuadernia. La primera interrogante se relacionó con el uso de la herramienta

Cuadernia, frente a esto todas las docentes manifestaron que es de fácil manejo, pues los mismos niños con un poco de dirección pueden adaptarse al manejo.

La segunda pregunta buscaba establecer la existencia de diferencias al utilizar recursos didácticos tradicionales con el uso de recursos didácticos interactivos, las docentes fueron muy categóricas al manifestar una vez realizada la prueba con ellas primero y luego con los niños, el cambio que se dio claramente en la participación de éstos, al ser tratada la misma temática con recursos didácticos tradicionales y con recursos didácticos interactivos, unos de sus comentarios indicaron que:

“Es increíble cómo se manifiesta el interés de los niños frente a Cuadernia, todos participan y todos se motivan para el aprendizaje”

El nivel de atención de los niños frente a la herramienta también fue muy buena, pues en ambas secciones los niños demostraron actitudes de:

- Interés
- Motivación
- Asombro
- Atención
- Curiosidad
- Participación activa.

Los docentes además, declararon sentirse muy bien con el tratamiento de los contenidos lógico matemáticos como a continuación se detalla:

“Se ve muy fácil el aprendizaje del ámbito lógico –matemático, las nociones de forma, color y tiempo, se pueden tratar de una forma novedosa, fluida y participativa”. Participante 3

“En el desarrollo de las nociones lógico matemáticas, jamás los alumnos habían demostrado tanto interés, cómo con la herramienta Cuadernia”

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

La implementación de la tecnología en la educación puede verse como una herramienta de apoyo, no viene a sustituir al maestro, sino, pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje, frente a esta apreciación se visualiza que existen grandes dudas del docente a cerca de la fiabilidad de la misma, pues en primer lugar no todas las instituciones cuentan con la infraestructura básica que sostenga las TICs en el aula. No hay laboratorios de informática o los que existen no abastecen la cantidad de niños por aula, el trabajo con este software requiere que se trabaje con pequeños grupos, y ante esto se recomienda que por ser los niños de edad temprana (4 años), requieren mucho más cuidados a la hora de utilizar los computadores y demás equipos que se demandan con esta finalidad.

Esta teoría al contrastarla con la realidad investigada, permite inferir que ni siquiera como apoyo se utiliza la tecnología, los docentes caen en la rutina, de usar siempre los mismos recursos didácticos tradicionales, sin asumir que muchos de sus alumnos poseen al menos una computadora y servicio de internet y que en youtube encuentran videos infantiles de diversas temáticas que estimulan su imaginación, además por la distribución física de la institución, el laboratorio de computación no se encuentra en el mismo bloque del nivel inicial, el uso de éste requiere que la docente traslade a los estudiantes a otro bloque y que se organice con el docente de informática, pues el uso de este laboratorio hasta el momento ha sido de uso exclusivo de la básica media y superior.

Ahora ya no es suficiente adquirir un conocimiento o dominar una técnica sino es necesario que el estudiante sea capaz cognitivamente y sobre todo, en las otras capacidades: motrices, de equilibrio, de autonomía personal y de inserción social; al desarrollar la clase con la ayuda didáctica de la herramienta Cuadernia, implica que los docentes deben tener la capacidad de manejar de manera autónoma el computador, a más del dominio de la herramienta, tanto en su diseño como en la edición y ejecución de la misma.

La competencia implica el uso de conocimientos, habilidades y actitudes y deben contribuir al desarrollo de la personalidad en todos los ámbitos de la vida.

El aprendizaje de una competencia está muy alejado de un aprendizaje mecánico, permite comprender la complejidad de los procesos de aprendizaje, enseñar competencias implica utilizar formas de enseñanza consistentes en dar respuesta a situaciones de la vida real; el uso de Cuadernia facilita en los docentes la posibilidad de ampliar sus expectativas acerca de la clase, de lograr la autonomía y autocorrección de los estudiantes.

El uso de recursos interactivos es muy importante, pero lastimosamente en la institución no existen recursos de este tipo, y las docentes se amparan en esta situación para justificar su falta de uso. Pero aunque en la institución no exista un software educativo, en el internet existen muchos de manera gratuita, un ejemplo palpable es que en la página web del Ministerio de Educación, existe un portal de recursos educativos para el nivel inicial en diversas áreas del currículo; el cual puede ser descargado y utilizado en el aula, los recursos van desde juegos interactivos, poesías, canciones y rondas que pueden permitir que el alumno interactúe de manera eficaz durante el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y PROPUESTAS

5.1 Conclusiones

Una vez analizada la encuesta se establecen las siguientes conclusiones:

1. La mayoría de las docentes encuestadas, se encuentran familiarizadas con el uso de la computadora, que sería la herramienta base para acceder al mundo de las Tecnologías de la Comunicación y la Informática, por lo tanto es positivo para la implementación de nuestra propuesta.
2. La institución no posee un software educativo que mejore el proceso de inter-aprendizaje, y coloque a la institución como un establecimiento educativo de avanzada.
3. El manejo de la computadora y del internet se limita a la herramienta de Word y no en su totalidad, y a la búsqueda de información para fundamentar su trabajo.
4. Existe una gran predisposición para el uso e implementación de un software educativo, que mejore el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel inicial.
5. Las áreas en las que estarían interesadas las docentes en el manejo de software educativo, serían expresión oral en primer lugar y luego, Relaciones lógico matemáticas, expresión plástica y musical.
6. El uso de la herramienta Cuadernia facilita la aprehensión de los conocimientos, la participación, y el interés de los estudiantes, mediante ésta herramienta se logró captar el interés de todos los niños.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda:

- Capacitar a las docentes en el manejo de los instrumentos multimedia, para que una vez validada la herramienta propuesta, las maestras estén en la capacidad de manejarla, y crear nuevas herramientas que optimicen su trabajo en el aula.
- Usar las herramientas multimedia que proporciona la red, entre ellas el portal Educar Ecuador del Ministerio de Educación.

5.3 Propuesta

5.3.1 Título de la propuesta:

Actividades interactivas lógico-matemáticas para niños y niñas de 4 a 5 años de edad a través del software Cuadernia.

5.3.2 Justificación

Una vez realizada la investigación a las docentes del nivel inicial del centro de educación básica “San José Cottolengo”, se pudo constatar que las profesoras utilizan la computadora de una manera básica, en su gran mayoría solo utilizan Word y unas pocas PowerPoint y Excel. Además no poseen conocimientos sobre el uso de software educativo que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Existe una gran predisposición para capacitarse y adquirir conocimientos en el uso, diseño y manejo de software educativo, ya que el uso que le dan al internet, se limita a la búsqueda de información o a su manejo en las redes sociales.

Tras el diseño y ejecución de actividades en cuaderna, que funciona como un cuaderno interactivo de trabajo, los beneficiarios directos serán los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Cottolengo, pues a través de la aplicación lógico matemática creada, los párvulos podrán realizar actividades de aprendizaje de manera didáctica, entretenida e integral

El software educativo creado aportará como material didáctico digital al desarrollo de habilidades y conocimientos en los y las estudiantes; además, se beneficiarán los docentes al disponer de recursos interactivos multimedia para diversificar el aprendizaje en diferentes áreas de educación inicial.

5.3.3 Fundamentación

Cuadernia se conceptualiza como un software creado para cumplir fines didácticos, o de manera específica como el recurso interactivo a través del cual los y las

estudiantes adquieren conocimientos específicos en cualquier área, de manera fácil y divertida.

Para llevar a cabo la aplicación de esta herramienta, se hizo necesario:

- El diseño y edición del cuaderno de trabajo, conllevó la selección cuidadosa de las actividades, imágenes, videos y órdenes.
- En un segundo momento se realizó una pequeña presentación a las 5 docentes involucradas en la investigación.
- Luego de realizado algunos ajustes, en lo referente a contenidos y actividades, por sugerencia de una de las docentes, se realizó la presentación a un grupo de 15 niños de 4 años, para medir el grado de atención e interés demostrado.
- Y por último se presentó y se permitió interactuar a todo el grupo de los estudiantes, para lo cual se utilizó la sala de cómputo de la institución.

En este trabajo se logró identificar algunas ventajas del uso de la herramienta tales como:

- Tiene una finalidad didáctica.
- Necesita como mediador el uso de un computador.
- La interacción mantiene el interés por más tiempo que un recurso didáctico de otro tipo.
- Permite la atención individualizada de cada uno de los estudiantes.
- Tienen un fácil manejo.
- Se puede diseñar de acuerdo a las necesidades y edad de los niños.

5.3.4 Presentación de la herramienta

Se realizó una reunión preliminar con autoridades del centro de educación básica “San José Cottolengo” para presentar el proyecto. Además, se socializó las actividades con que cuenta la herramienta creada, generando satisfacción en las docentes. Se coordinó además la presentación del software a los estudiantes de 4 años, previamente obtenido el permiso de sus padres.

Aprovechando la reunión con el personal docente de la institución, se solicitó a los docentes, realizar pruebas con la herramienta. La idea fue la de disminuir al máximo

los errores de interpretación, y reajustar los términos e inquietudes que pudieran surgir, sin apartarnos de las hipótesis planteadas y que iban a ser demostradas.

5.3.5 Objetivos

Objetivo general:

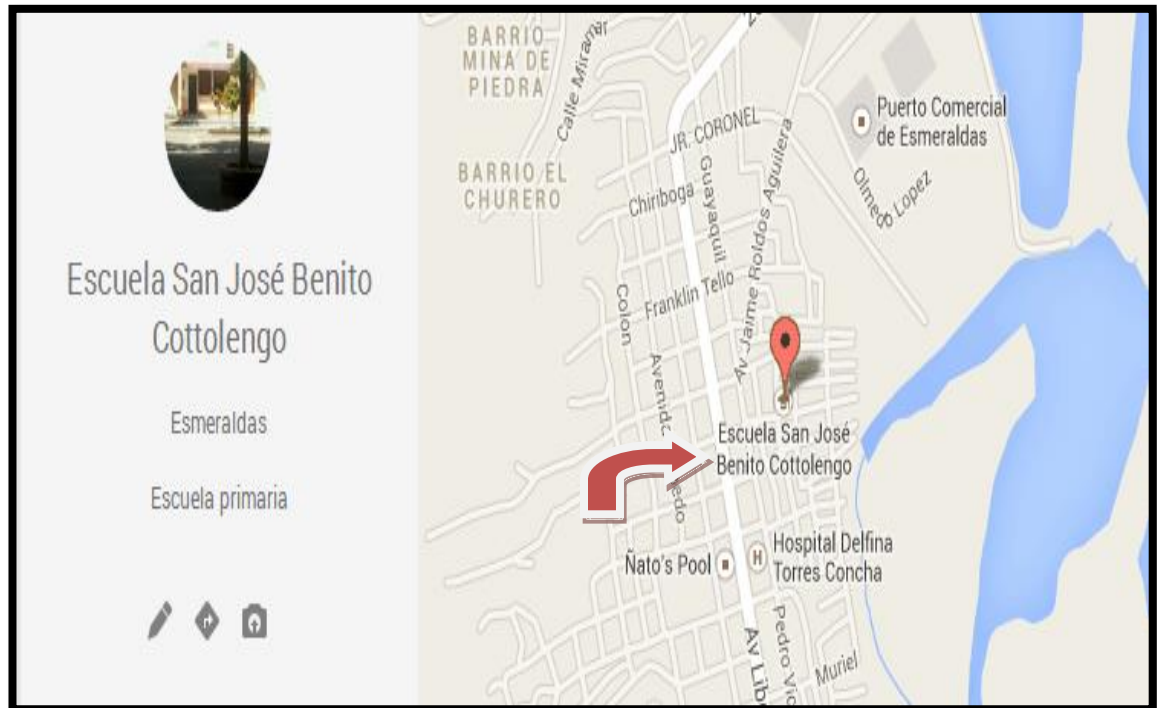
Contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje en educación inicial mediante la utilización de software educativo para su aplicación en el desarrollo de actividades didácticas interactivas.

Objetivos Específicos:

- Establecer y ejecutar los recursos didácticos en actividades lógico matemáticas que permitan desarrollar habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Desarrollar habilidades y destrezas lógico matemáticas, a través del software Cuadernia, para inducir a los estudiantes al aprendizaje interactivo.

5.3.6 Ubicación sectorial y física

El proyecto se realizará con los docentes y estudiantes del nivel inicial, del centro educativo “San José Cottolengo”, ubicado en la parroquia Bartolomé Ruíz de la ciudad de Esmeraldas.



Elaborado por: Patricia BacilioAyoví
Fuente: Google Maps

5.3.7 Factibilidad

El proyecto es factible de realizar, por cuanto a través del proceso de formación en la maestría, se obtuvieron los conocimientos necesarios para diseñar la herramienta.

5.3.8 Viabilidad

El proyecto es viable académicamente pues permitirá que los estudiantes alcancen, de una manera dinámica y más efectiva los aprendizajes en el área de lógico – matemática.

5.3.9 Plan de trabajo

Aplicación práctica

El software a utilizar es Cuadernia pues por su manejo amable, permite a los estudiantes utilizarlo de una manera práctica y dinámica.

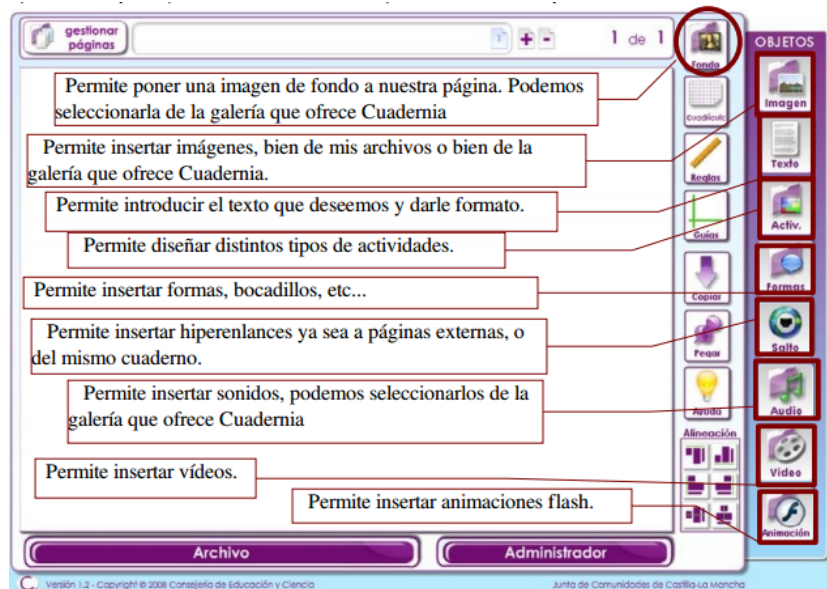
Manual de trabajo

Para poder utilizar la herramienta, se deben seguir los siguientes pasos:

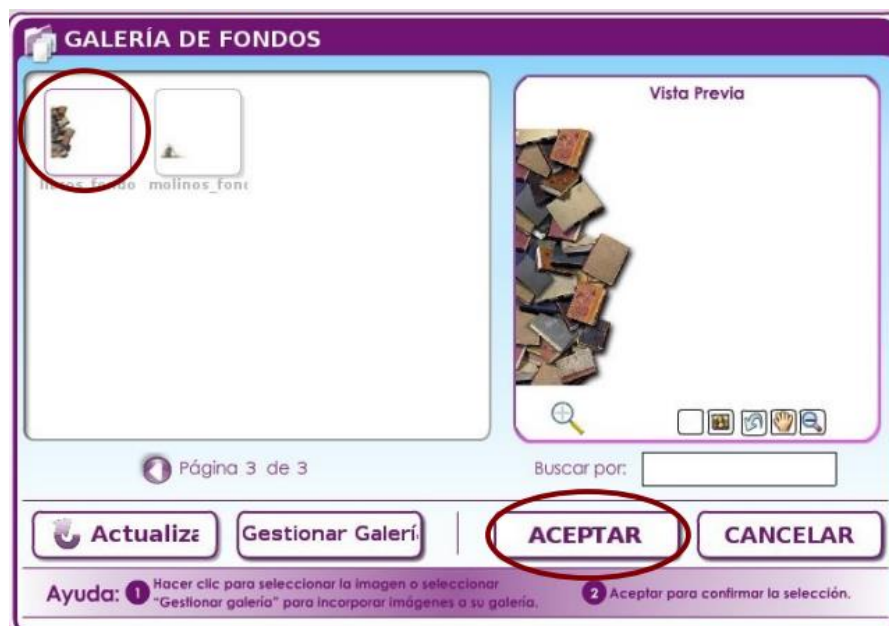
Pinchamos en la imagen anterior para acceder a Cuadernia (<http://www.educa.jccm.es/educa-jccm/cm/temas/cuadernia>). Ahora para practicar, pinchamos en la parte inferior, aparece el menú “Archivo”, y pasando el ratón por encima se despliegan las opciones. Elegimos “Nuevo”



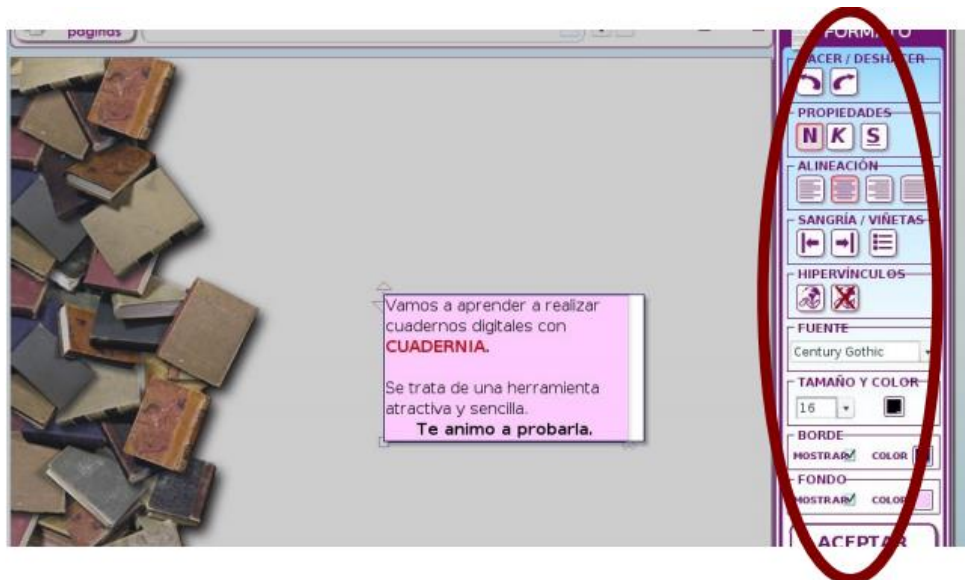
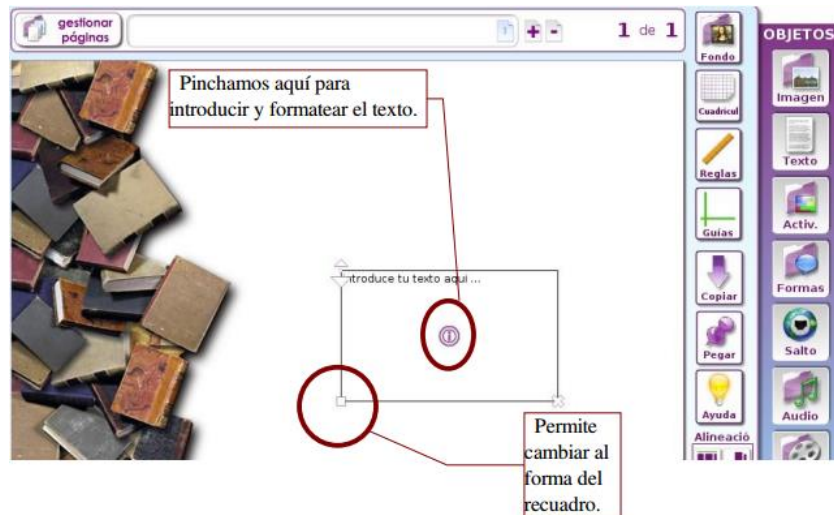
Ponemos nombre a nuestro cuaderno digital y pulsamos “Aceptar”. Nos aparece la primera página de nuestro cuaderno y todas las opciones que pone a nuestra disposición el maquetador de Cuadernia.




Vamos a elegir un fondo, lo seleccionamos, lo vemos en la pantalla de vista previa y aceptamos:




Ahora vamos a introducir un texto, para ello pinchamos en el botón "texto":




Se da la forma que deseamos al texto, y al final pinchamos en “Aceptar”. Solo queda que cambiemos la forma y movamos el recuadro a nuestro gusto (pulsando y arrastrando el ratón cuando aparezca la manita).

Para insertar una imagen, es similar a insertar texto: pinchamos en imagen, pinchamos en  seleccionamos la imagen que deseamos y visualizada en la vista preliminar, la acepto. Luego la muevo y redimensiono como desee.



Otra utilidad muy interesante es la de diseñar actividades interactivas, para ello vamos a crear una segunda página de nuestro cuaderno pulsando en la barra superior sobre el botón de añadir página 

Para crear mi actividad pincho en el objeto “Actividades”, luego sobre  y obtengo el menú con las distintas actividades:



Se elige, pincho aceptar y sigo las instrucciones para realizarla (son muy fáciles).

Para terminar el cuaderno y llevarlo a clase, tengo que utilizar el menú. Exportar en la barra inferior Administrador. Se guarda en el ordenador y solo queda descomprimirlo y pinchar sobre el index.html para verlo en cualquier ordenador sin necesidad de internet.

Plan de trabajo

ACTIVIDADES	RECURSOS	FINANCIAMIENTO	RESPONSABLE
Diseño de la Herramienta Didáctica	Investigadora Software Cuadernia	Investigadora	Investigadora
Planificación de los seminarios talleres para socializar la Herramienta Didáctica.	Autoridades, docentes y directivos del jardín.	Dirección de a Unidad Educativa San José Cottolengo	Investigadora
Realización de los talleres para socializar la Herramienta Didáctica.	Charlas, conferencias, vídeos	Dirección de a Unidad Educativa San José Cottolengo	Investigadora
Evaluación de los talleres para socializar la Herramienta Didáctica.	Encuestas y el ejemplo de los docentes	Dirección de a Unidad Educativa San José Cottolengo	Investigadora

Determinación de recursos

Talento humano

- ❖ Autoridades
- ❖ Docentes
- ❖ Estudiantes

Materiales

- ❖ Pliegos de papel periódico
- ❖ Hojas de papel Bond A4
- ❖ Carpetas de cartulina
 - ✓ Esferográficos
 - ✓ Marcadores permanentes
 - ✓ Marcadores de tiza líquida
 - ✓ Cintas masking
 - ✓ Foto copias de Guía Didáctica.

Infraestructura

- ❖ Biblioteca
- ❖ Salón de Actos

Equipos técnicos

- ❖ 1 laptop
- ❖ Pizarrones de tiza líquida
- ❖ Proyector

Presupuesto

ASPECTOS	COSTO TOTAL
Reproducción de la propuesta y de material de trabajo	300.00
Material de escritorio	150.00
Material bibliográfico	150.00
Refrigerio	100.00
Imprevistos	300.00
TOTAL	1000,00

NOTA: El proyecto será financiado en su totalidad por la investigadora

IMPACTO.

Los impactos previstos de esta propuesta involucran a:

IMPACTOS	TIPO		
	BAJO	MEDIO	ALTO
Mejorar el interés y participación en las clases en el área Lógico matemática			X
Lograr mayor dinamismo durante las mismas		X	
Elevar el nivel académico de las estudiantes del Colegio.			X

En este proceso educativo la metodología aprendo jugando desarrollará en cada uno de ellos destrezas habilidades que serán beneficiosas para su crecimiento cognoscitivo.

La instalación del software en el centro educativo será un aporte trascendental.

El impacto Social es medio positivo las áreas; sociales y ambiental tienen un impacto bajo positivo.

El área económica y la cultural se ubican en un lugar medio positivo, mientras que el área educativa y tecnológica son las fundamentales del trabajo investigativo alcanzando un nivel alto positivo.

Cronograma.

ACTIVIDADES	AÑO LECTIVO 2015 – 2016															
	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Planificación de los seminarios taller para docentes.	X	X	X	X												
Ejecución de los seminarios talleres para docentes.					X	X	X	X	X	X	X	X				
Evaluación de los seminarios talleres de los docentes.													X	X		

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J., Bellver, A.J. y Bellver, C. (2008). Entornos virtuales de aprendizaje y estándares de e-learning. En C. Coll y C. Monereo (Eds.), *Psicología de la educación virtual. Enseñar y aprender con las tecnologías de la información y la comunicación*. Madrid: Morata.
- Adell, J. y Castañeda, L. (2010). Los entornos personales de aprendizaje (PLEs): Una nueva manera de entender el aprendizaje. En R. Roig Vila y F. Fiorucci (Eds.), *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas, la integración de las tecnologías de la información y la comunicación y la interculturalidad en las aulas*. Alcoy-Roma: Marfil y Roma TRE UniversitadegliStudi.
- Brunner, Joaquín, (2000). *Educación y escenarios de futuro: Nuevas tecnologías y sociedad de la información*. PREAL
- Castañeda, L. y Sánchez, M.M. (2009). Entornos e-learning para la enseñanza superior: Entre lo institucional y lo personalizado. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (35), 175-19
- Encuesta 'Educación en la Sociedad de la Información'.(2005), Enlaces, Centro de Educación y Tecnología del Ministerio de Educación de Chile.,url www.enlaces.cl
- Godoy, Óscar et al, (2006). *Monitoreando el futuro digital: resultados encuesta wip-chile 2006*. World Internet Project (WIP) - Chile, page 72, 2006. url http://www.wipchile.cl/estudios/WIP_Chile_2006___informe.pdf.
- Gonzáles, Julián León, Rodrigo,(2004) . *Internet como herramienta educativa*. Revista Digital UMBRAL 2000.
- Hernández, J., Pennesi, M., Sobrino, D., Vázquez, A. (coord.) (2011). *Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI. Innovación con TIC*. Madrid: Fundación Telefónica-Editorial Ariel. Accesible en http://www.ciberespinal.org/attachments/225_Experiencias_educativas20.pdf
- Hinostroza, Juan (2004). *Diseño de estrategias de innovación y tic para el desarrollo de la educación. innovar en la enseñanza y enseñar a innovar*. En *foco*, (23), 2004.url http://www.expansiva.cl/en_foco/documentos/05052004211607.pdf.

- Martínez, F. (2003) Redes de comunicación en la enseñanza: las nuevas perspectivas del trabajo corporativo. Barcelona: Paidós.
- Ortega, Eugenio y Güell, (2006). Desarrollo Humano en Chile Las nuevas tecnologías: ¿un salto al futuro? PNUD, url <http://www.desarrollohumano.cl/>.
- Sánchez, Jaime (2000) Nuevas tecnologías de la información y comunicación para la construcción del aprender. Universidad de Chile.
- TICSE (2011). ¿Qué opina el profesorado sobre el Programa Escuela 2.0? Un análisis por comunidades autónomas. Informe de investigación. Accesible en http://ntic.educacion.es/w3//3congresoe20/Informe_Escuela20-Prof2011.pdf.

ANEXOS

ANEXO 1



VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Nombre:.....

Profesión:.....

Dirección:.....

Teléfono:.....

Escala de valoración	Muy adecuada 5	Adecuada 4	Medianamente adecuada 3	Poco adecuada 2	Nada adecuada 1
Introducción					
Objetivos					
Pertinencia					
Profundidad					
Lenguaje					
Comprensión					
Creatividad					
Impacto					
Participación					
Manejo					

Comentario:.....

.....

.....

.....

Firma

CI.....



ANEXO II

GRUPO FOCAL

Temas de discusión: Sesión 1

11. ¿Sabe Ud. Manejar la computadora?

12. ¿Usa la computadora en su hogar o trabajo?

13. ¿Qué programas utiliza usted?

14. ¿Utiliza usted las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje?

15. ¿La institución posee un software educativo?

16. ¿Cuántas herramientas tecnológicas de uso personal posee y utiliza?

17. ¿Considera usted que el uso de las TICs mejorarán el aprendizaje de sus alumnos?

18. ¿Usaría usted un Software Educativo?

19. ¿En qué área del aprendizaje le gustaría incursionar con un software educativo?-

20. ¿Utiliza usted recursos interactivos en el desarrollo de su clase?

Temas de discusión: Sesión 2

1. Validar el uso de la herramienta Cuadernia

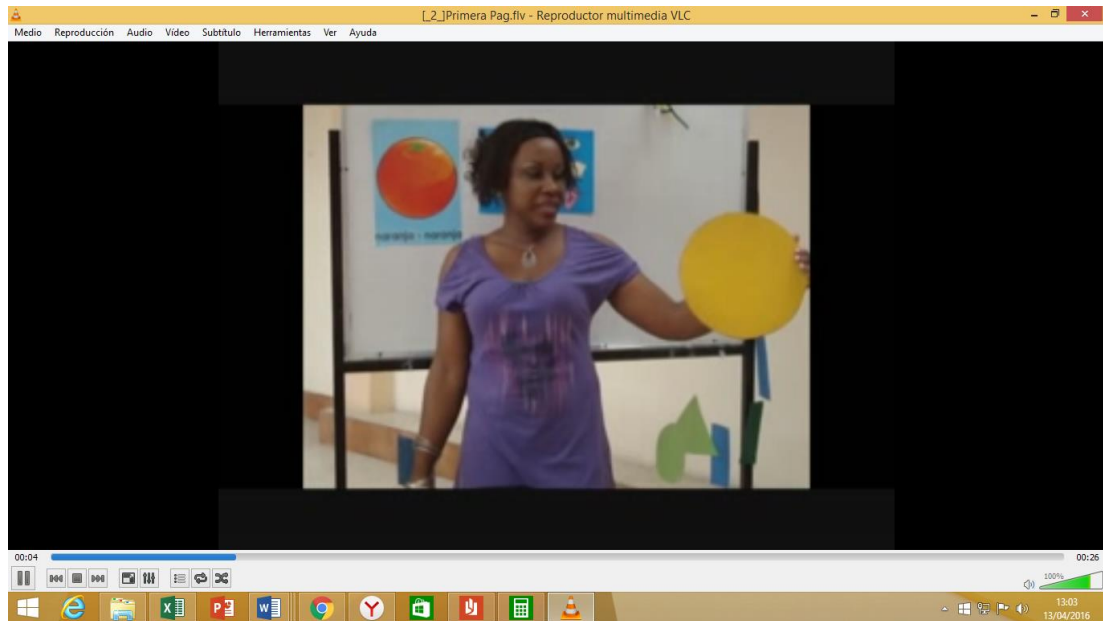
2. Establecer la existencia de diferencias al utilizar recursos didácticos tradicionales con el uso de recursos didácticos interactivos

3. Nivel de atención de los niños frente a la herramienta.

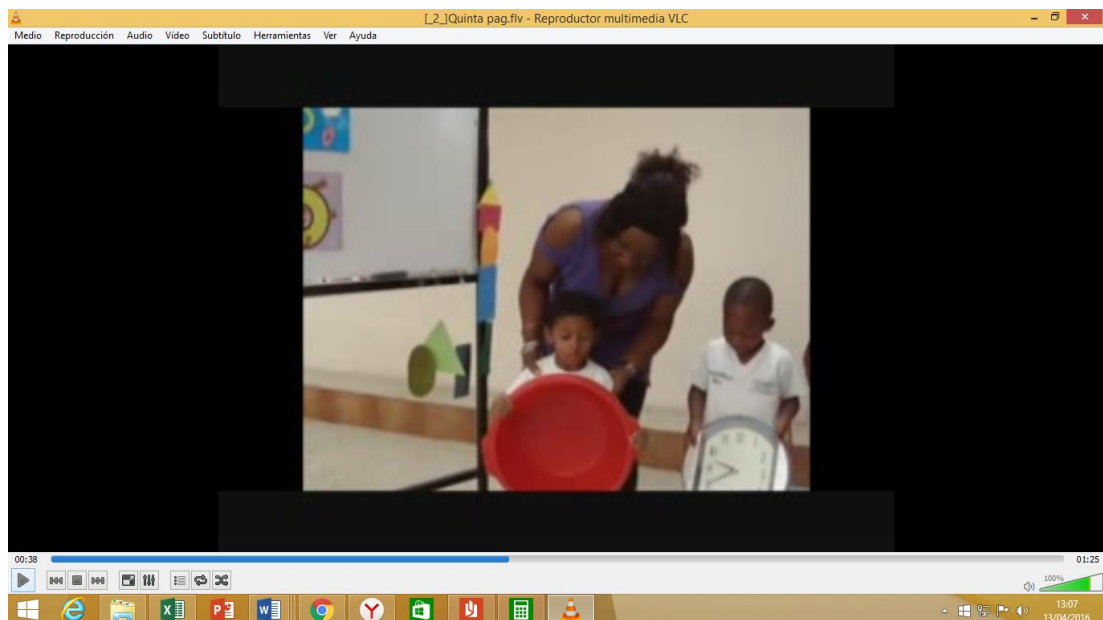
4. Tratamiento de los contenidos lógico matemáticos

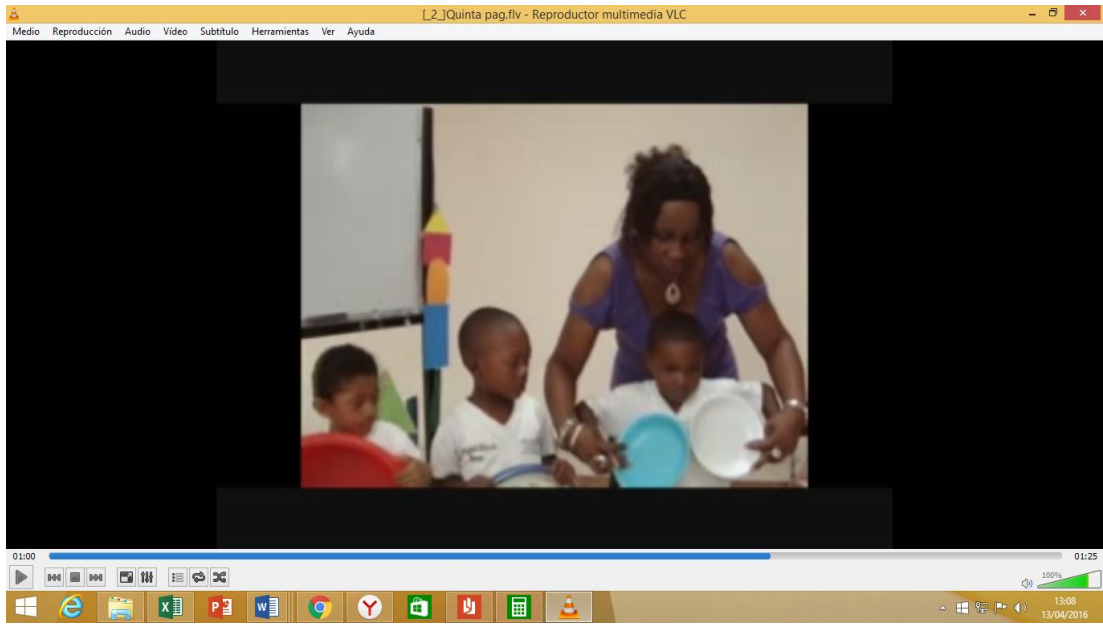
ANEXO III

EVIDENCIAS FOTOGRÀFICAS

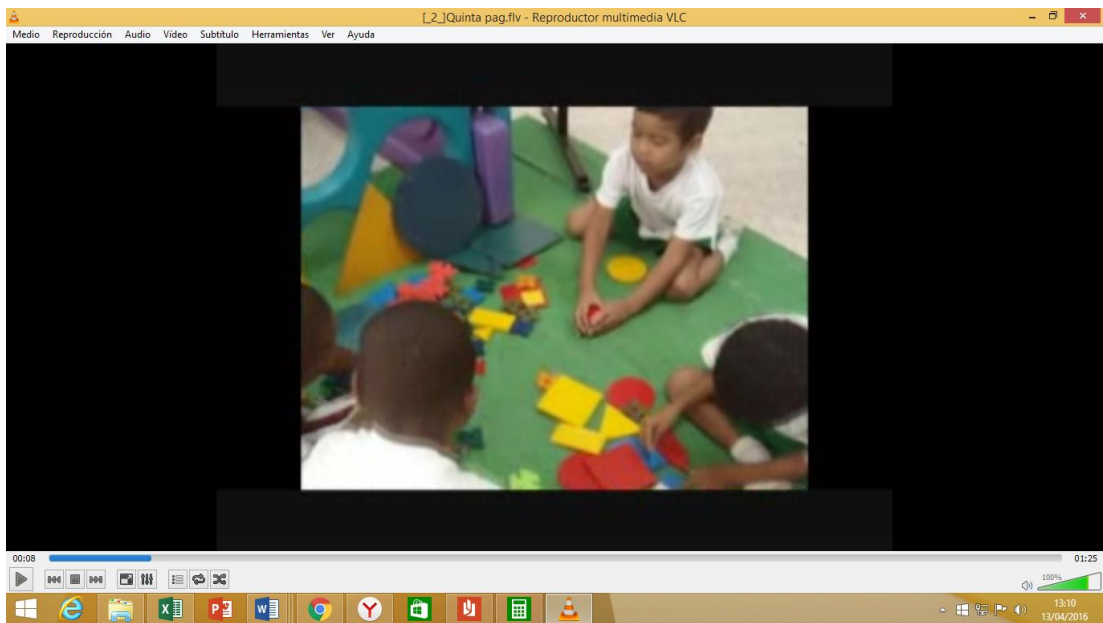


DOCENTE DESARROLLANDO DESTREZAS LÒGICOMATEMÀTICAS





NIÑOS DESARROLLANDO DESTREZAS





DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL PARTICIPANDO EN EL GRUPO FOCAL





**NIÑOS PARTICIPANDO EN LA VALIDACIÓN DE LA
HERRAMIENTA CUADERNIA**





**NIÑOS MANIPULANDO
LA HERRAMIENTA CUADERNIA**

