



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“EL STORYTELLING DIGITAL COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA” EN EL AÑO LECTIVO 2017-2018”

Línea de investigación:

Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas (6).

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORA:

Lucero Arroyo Evelin Gabriela

TUTOR:

MSc. Carlos Giovany Garzón Chalán

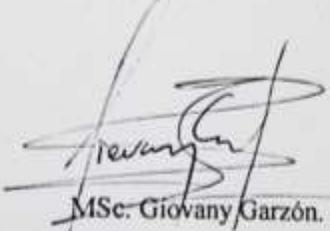
ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

En el suscrito luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado participar como director del Trabajo de Grado titulado: “EL STORYTELLING DIGITAL COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA” EN EL AÑO LECTIVO 2017-2018”

De autoría exclusiva de la señora Evelin Gabriela Lucero Arroyo, previo a la obtención de título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial, y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, afirmo que reúne todos los requisitos necesarios y méritos suficientes para ser legalmente sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



MSc. Giovany Garzón.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGIA
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO		
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100385071-4	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Lucero Arroyo Evelin Gabriela	
DIRECCIÓN:	Luciano Andrade y Demetrio aguilera (Ibarra)	
EMAIL:	evelinlucero1993@gmail.com	
TELÉFONO FIJO:	2 651-459	TELÉFONO MÓVIL: 0980851817

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"EL STORYTELLING DIGITAL COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ATAHUALPA" EN EL AÑO LECTIVO 2017-2018"
AUTOR (ES):	Lucero Arroyo Evelin Gabriela
FECHA:	22 de febrero de 2019
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Carlos Giovany Garzón Chalán

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 22 días del mes de Febrero de 2019

EL AUTOR:

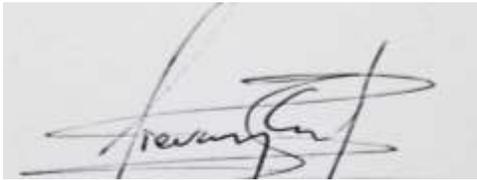
Evelin Gabriela Lucero Arroyo

ACEPTACIÓN DEL TRIBUNAL

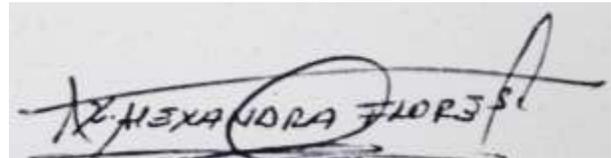
Los miembros del tribunal aprueban el informe de investigación sobre el tema: “El storytelling digital como herramienta tecnológica para fortalecer la convivencia en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año lectivo 2017-2018”, de la egresada Evelin Gabriela Lucero Arroyo, previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

Ibarra, 22 de febrero del 2019

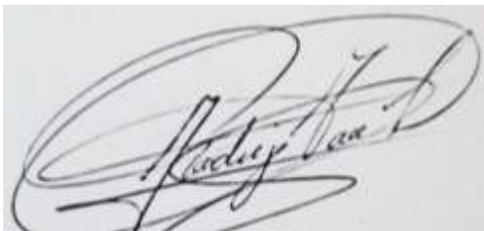
Para constancia firman



MSc. Giovany Garzón.
DIRECTOR



MSc. Ximena Flores
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



MSc. Rodrigo Tapia
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



MSc. Mario Benites
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

AUTORÍA

Yo, Evelin Gabriela Lucero Arroyo declaro bajo juramento que el presente trabajo de investigación es de mí autoría, que no ha sido previamente presentado ante ningún tribunal de grado, ni calificación profesional; y que se ha consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Evelin Lucero', with several horizontal and vertical strokes crossing through it.

Evelin Gabriela Lucero Arroyo

C.I. 1003850714

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios, pues él es mi fortaleza y mi inspiración para seguir adelante y cumplir cada uno de mis sueños y anhelos,

A mis padres por su amor incondicional, por su sacrificio, por enseñarme a luchar por mis sueños y no dejarme vencer por las adversidades. Los amo.

A mi esposo Israel y mis hijos Salomé y Gabriel pues ellos son el pilar fundamental y el motor de mi vida, gracias por su apoyo, su amor, su paciencia, su comprensión y sobre todo por estar siempre junto a mí, Los amo.

A mis hermanos por sus palabras de aliento, por su apoyo incondicional, por estar conmigo en cada momento bueno y malo de mi vida.

Evelin

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte por abrirme sus puertas y brindarme la oportunidad de lograr cumplir mis sueños.

A la Unidad Educativa “Atahualpa” por abrirme sus puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo para elaborar mi trabajo de grado.

A mi tutor Giovany Garzón quien, con su dirección, sus conocimientos, su paciencia y colaboración durante todo este proceso permitió el desarrollo de este trabajo y a su vez lograr cumplir mi meta.

A mis amigas Gaby Y, Gaby A y Fernanda por estar siempre a mi lado dándome motivos para sonreír y por hacer de estos 4 años una experiencia inolvidable.

Evelin

ÍNDICE DE CONTENIDO

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	1
ACEPTACIÓN DEL TRIBUNAL	3
AUTORÍA	4
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6
ÍNDICE DE CONTENIDO	7
ÍNDICE DE TABLAS	10
RESUMEN	12
ABSTRACT	13
INTRODUCCIÓN	14
1. MARCO TEÓRICO	18
1.1. Educación	18
1.1.1. Definición de educación	18
1.1.2. Educación Inicial	19
1.2. Convivencia	21
1.2.1. Tipos de Convivencia	22
1.2.2. Las normas en el contexto educativo	24
1.3. Los valores	25
1.3.1. Los valores y la familia	26
1.3.2. Importancia de la Educación en Valores	27
1.4. Metodo Doman	27
1.5. Tecnología	28
1.5.1. Desventajas del uso de aparatos tecnológicos	28
1.5.2. Ventajas del uso de aparatos tecnológicos	30
1.6. Las Tecnologías de la información y Comunicación (TICs)	30
1.7. Aula invertida o flipped classroom	31
1.8. Storytelling Digital o Relatos Digitales	33
1.8.1. Storytelling digital en educación	33
1.8.2. Aplicaciones para Storytelling digital	34
CAPÍTULO II	37

2.	METODOLOGÍA.	37
2.1	Tipo de Investigación.	37
2.2.	Método.	38
2.3.	Técnicas e instrumentos.	39
2.4.	Matriz de relación diagnóstica.	40
2.5.	Población.	43
2.6.	Muestra	43
CAPÍTULO III		44
3.	ANÁLISIS DE RESULTADOS.	44
3.1.	Encuesta aplicada a maestros:	44
3.2.	Encuesta aplicada a los padres:	55
3.3.	Lista de cotejo aplicada a los niños:	71
CAPÍTULO IV		81
4.	PROPUESTA.	81
4.1.	Título de la propuesta.	81
4.2.	Datos Informativos.	81
4.3.	Justificación.	81
4.4.	Objetivos.	82
4.4.1.	Objetivo General:	82
4.4.2.	Objetivos específicos:	82
4.5.	Fundamento teórico de la intervención.	83
4.6.	Desarrollo de la propuesta.	84
Presentación		86
¿Cómo está elaborada esta guía?		87
Índice de Actividades.		88
Presentación		115
4.7.	Difusión:	131
4.8.	Impactos:	131
4.8.1.	Impacto educativo:	131
4.8.2.	Impacto pedagógico:	131
4.8.3.	Impacto social:	132
CONCLUSIONES		133
RECOMENDACIONES		135
GLOSARIO		136

BIBLIOGRAFÍA	137
ANEXOS	140
Anexo 1. Socialización de la propuesta	141
Anexo 2. Abstract.....	142
Anexo3 Árbol de problemas	143
Anexo 4 Encuesta aplicada a maestros.	144
Anexo 5 Encuesta aplicada a Padres de Familia.	146
Anexo 6 Lista de cotejo aplicada a niños y niñas.	148

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz de relación	40
Tabla 2: Pregunta 1. Conocimiento de los maestros de la herramienta digital Storytelling. ...	44
Tabla 4: Pregunta 3. Frecuencia del uso de herramientas digitales en el aula.	47
Tabla 5: Pregunta 4. Momento de la clase en el que se usa herramientas digitales.	48
Tabla 6: Pregunta 5. Tiempo de duración del uso de la herramienta digital.	49
Tabla 7: Pregunta 6. Dispositivos tecnológicos que tiene el aula.	50
Tabla 8: Pregunta 7. Valores que enseña a los niños.	51
Tabla 9: Pregunta 8. Lo importante en la enseñanza.	52
Tabla 10: Pregunta 9. Forma de establecer normas en el aula.	53
Tabla 11: Pregunta 10. Beneficios más importantes de una sana convivencia dentro del aula.	54
Tabla 12: Pregunta 1. Conocimiento de la herramienta storytelling digital.	55
Tabla 13: Pregunta 2 Preferencia por el uso de dispositivos tecnológicos para la enseñanza a los niños.	57
Tabla 14: Pregunta 3. Uso en casa de dispositivos tecnológicos por parte de los niños.	58
Tabla 15: Pregunta 4. Dispositivos usados con más frecuencia.	59
Tabla 16: Pregunta 5. Tiempo que los niños usan los aparatos tecnológicos.	60
Tabla 17: Pregunta 6. Lo más importante en la enseñanza de su hijo.	62
Tabla 18: Pregunta 7. Valores principales que enseña a su hijo.	64
Tabla 19: Pregunta 8. Establecimiento de normas de convivencia en el hogar.	66
Tabla 20: Pregunta 9. Forma de establecer las normas en el hogar.	67
Tabla 21: Pregunta 10. Responsables de educar para una buena convivencia.	69
Tabla 22: Indicador 1. Participación con agrado en las actividades propuestas por la maestra.	71
Tabla 23: Indicador 2. Respeto al turno y reglas de juego.	72
Tabla 24: Indicador 3. Buena relación con los demás miembros del salón.	73
Tabla 25: Indicador 4. Obediencia a la maestra.	75
Tabla 26: Indicador 5. Empatía con sus compañeros.	76
Tabla 27: Indicador 6. Comportamiento en presencia de los padres.	77
Tabla 28: Indicador 7. Aprendizaje significativo con el uso de herramientas tecnológicas. ...	78
Tabla 29: Indicador 8. Conocimiento al usar un dispositivo tecnológico como el celular o la computadora.	79
Tabla 30: Indicador 9 Interés y motivación cuando la información proviene de un dispositivo tecnológico.	80
Tabla 31: Actividad : ¡Mi maestra!	90
Tabla 32: Evaluación Actividad 1	91
Tabla 33: Actividad 2: Una mañana en el recreo	86
Tabla 34: Evaluación Actividad 2	87
Tabla 35: Actividad 3: Respeto las opiniones de los demás	88
Tabla 36: Evaluación Actividad 3	89
Tabla 37: Actividad 4: ¡A jugar!	90

Tabla 38: Evaluación Actividad 4.....	91
Tabla 39: Actividad 5:El ayudante.....	92
Tabla 40: Evaluación Actividad 5.....	93
Tabla 41: Actividad 6: Animo a mis amigos cuando estan tristes	94
Tabla 42: Evaluación Actividad 6.....	95
Tabla 43: Actividad 7: ¡La muñeca desapareció!	96
Tabla 44: Evaluación Actividad 7.....	97
Tabla 45: Actividad 8: El pastor mentiroso	98
Tabla 46: Evaluación Actividad 8.....	99
Tabla 47: Actividad 9: Esto no es mio.....	100
Tabla 48: Evaluación Actividad 9.....	101
Tabla 49: Actividad 10: Amigos únicos.....	102
Tabla 50: Evaluación Actividad 10.....	103
Tabla 51: Actividad 11: Comida deliciosa.....	104
Tabla 52: Evaluación Actividad 11.....	105
Tabla 53: Actividad 12: Ayudo a mis amigos que tienen necesidades especiales.....	106
Tabla 54: Evaluación Actividad 12.....	107

RESUMEN

La convivencia es uno de los aspectos más importantes en el ser humano, ya que es un ser social que necesita relacionarse con sus pares. Una buena convivencia se inicia en el hogar mediante el establecimiento de normas que aseguran el bienestar de todos los miembros de la comunidad, luego esto será reforzado en la escuela. Una estrategia que el maestro puede utilizar es el Storytelling digital, que es una herramienta tecnológica que proporciona una infinidad de actividades divertidas para los niños. Este trabajo tuvo como objetivo proponer la utilización de la herramienta storytelling digital para fortalecer la convivencia en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa “Atahualpa” durante el año lectivo 2017-2018. Se realizó una investigación documental para conocer qué es la convivencia escolar y los beneficios de utilizar storytelling digital en las aulas. También una investigación de campo, donde se recolectó datos acerca de la realidad en la que los niños viven y también sobre las estrategias que los maestros utilizan en sus aulas. La población que se analizó fueron 73 niños y niñas, 43 padres de familia y 3 maestras. Se pudo concluir que los maestros dan gran importancia a la enseñanza de valores y normas, sin embargo, tienen poco conocimiento acerca de la herramienta tecnológica “Storytelling Digital”. Se observó que los padres consideran importante la enseñanza de valores en la escuela, sin embargo, tampoco conocen la nueva herramienta tecnológica. Por lo que se propone un conjunto de actividades los maestros pueden utilizar para enseñar valores y normas en el aula y a su vez mejorar la convivencia.

Palabras claves: valor, norma, tecnología, storytelling.

ABSTRACT

Coexistence is one of the most important human aspects, since a person is a social being that needs to relate to his peers. A good coexistence begins at home through the establishment of norms that assure the well-being of all the members of the community. A strategy to be used by teachers is Digital Storytelling, which is a technological tool that provides an infinity of fun activities for children. The objective of this work was to propose the use of the digital storytelling tool to strengthen coexistence in children from 4 to 5 years of age in the "Atahualpa" Educational Unit in 2017-2018 school year. A bibliographic research was carried out to find out what school coexistence is; and what the benefits of digital storytelling in lessons are. Data was collected through field research, about the reality where children live and also about the strategies used by teachers. The population was composed of 73 boys and girls, 43 parents and three teachers. It could be concluded that teachers attach great importance to the teaching of values and norms, however, they have little knowledge about "Storytelling Digital ", it was observed that parents consider important the teaching of values in the school, however, they do not know the new technological tool either. In this work is proposed a set of activities for teachers to teach values and norms in the classroom enhancing coexistence.

Keywords: value, norm, technology, storytelling.

Victor Rodriguez
M. D. C. C. C.



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación aborda un tema muy importante como es la convivencia, en la educación es el eje rector para que todos los que conforman la comunidad educativa vivan en armonía.

El problema que se pudo identificar en la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2017-2018, fue que los maestros continúan usando metodologías tradicionales en el proceso de enseñanza- aprendizaje, sin utilizar las nuevas herramientas digitales que el mundo de la tecnología ofrece a la educación, provocando así, no estar a la par con la era tecnológica en la que los niños se desarrollan actualmente.

Los salones de la escuela en la que se hizo este estudio tienen una gran cantidad de estudiantes, lo que en ocasiones genera dificultades en las relaciones interpersonales de los niños, el establecimiento de las normas no es una tarea fácil, ya que solamente un grupo de niños ha sido entrenado en su hogar para respetar las normas, mientras que otros niños no lo hacen.

De la misma manera, las herramientas tecnológicas que poseen las maestras para sus clases son muy escasas. El común denominador de las escuelas fiscales es que existen demasiadas aulas y estudiantes, pero poco material para ser distribuido entre ellas. Por tal motivo en ocasiones las maestras solamente tienen un reproductor de música y nada más. Es por esto que este trabajo propone utilizar una nueva herramienta para que se pueda llegar a los niños de mejor manera, ayudándoles a establecer relaciones sanas y duraderas con sus pares y a su vez desarrollarse en un ambiente amable y armónico.

El convivir dentro del aula es un gran reto para los maestros ya que en el salón se hace evidente las diferencias que cada niño tiene, por ello, la convivencia es un tema de gran

interés para el maestro ya que este factor le permitirá tener éxito en el proceso enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en el aula.

Para una sana convivencia se debe partir de un pilar fundamental dentro de la sociedad como es la educación en valores, esta enseñanza inicia en el hogar mediante el ser y el hacer de los padres que posteriormente será ampliado y reforzado en los centros educativos en donde el niño se desarrolla de manera integral con la guía de sus maestras.

Sin embargo además de una buena educación en valores es importante para el niño tener referentes normativos, que desde la infancia fueron establecidos dentro de cada hogar y posteriormente también establecidos en los centros educativos en el cual el niño se educa, mediante este proceso normativo de autocritica logrará adquirir la capacidad de razonar sobre sus comportamientos y ser capaz de evaluar su proceder y así ver si se ajustan o no a los estándares que la sociedad los definen como aceptables.

Los niños desde edades tempranas tienen una habilidad deslumbrante para saber cómo utilizar aparatos tecnológicos tales como teléfonos inteligentes, tablets. iPad, laptops etc. Hoy en día es algo muy normal ver a un niño de dos o tres años deslizar sus dedos de forma intuitiva por las pantallas y al parecer los padres disfrutan de la paz circunstancial que les produce darle al infante un aparato tecnológico para que se entretenga, se cree que estos aparatos tecnológicos pueden favorecer el aprendizaje de los niños (nativos digitales) y cuanto más interactivos sean las aplicaciones es mucho mejor.

En este proyecto se expondrá la importancia del storytelling (el arte de contar cuentos) como una herramienta tecnológica para el fortalecimiento de la convivencia de una manera dinámica, creativa e innovadora, ya que por medio de la tecnología los niños podrán fortalecer sus conocimientos de forma participativa y segura, más aún cuando se hace mediante el uso

de recursos audiovisuales, haciendo que los niños se motiven a participar, mejoren la comunicación y a la vez su autoestima.

Los beneficiarios de este proyecto serán los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Atahualpa” quienes fortalecerán su sana convivencia. Sin embargo, también incluye a sus familias, las cuales comprobarán que un niño con bases sólidas en valores, normas y principios es capaz de tomar buenas decisiones y a la vez esto le brinda la oportunidad de encajar dentro de una sociedad con parámetros ya establecidos.

El uso del Storytelling en el salón de clases puede generar expectativas positivas y negativas por parte de ciertos padres, ya que pueden considerar que el uso de la tecnología representará gastos elevados en sus listas de útiles o que los niños pasarán demasiado tiempo en estas aplicaciones sin suficiente supervisión, pero estudios realizados por la Unesco sobre enfoques estratégicos sobre las TICS en América latina y el Caribe realizado en el 2013 han demostrado que el uso de tics en las instituciones educativas, mejora los resultados, complementa su aprendizaje y los entrena para desarrollar habilidades necesarias para vivir y ser exitoso en un mundo digital.

Al mismo tiempo esta herramienta creará expectativas positivas para los maestros ya que podrán optimizar el tiempo y hacer uso de herramientas novedosas que incrementarán la motivación, curiosidad y el interés en los niños de expandir su conocimiento, así mismo los padres también se verán satisfechos cuando sus hijos estén a la par en el uso de la tecnología ya que esto les ayudará a transformarse en futuros pensadores del siglo XXI.

Por lo tanto, los objetivos de esta investigación fueron:

Objetivo General

Proponer la utilización de la herramienta tecnológica storytelling digital para fortalecer la convivencia en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa “Atahualpa” durante el año lectivo 2017- 2018.

Objetivos Específicos

- Establecer fundamentos teóricos – científicos para la aplicación de la herramienta digital “Storytelling” mediante una investigación documentada que sirva como referente conceptual para fortalecer la convivencia.
- Diagnosticar la realidad de la utilización del storytelling digital en las aulas, así como también el desarrollo de la convivencia entre niños, niñas y maestros.
- Desarrollar una guía de actividades usando el storytelling digital para fortalecer la convivencia en los niños y niñas de 4 a 5 años.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO.

1.1. Educación.

1.1.1. Definición de educación.

La Educación es un proceso que se va desarrollando a lo largo de la vida de una persona, consiste en proporcionar una información de manera práctica y metodológica, esta información le suministra al individuo de herramientas y conocimientos esenciales para ponerlos en práctica en la vida cotidiana. Es en la escuela o colegio en donde el maestro previamente capacitado implantará en el pequeño identidad, conocimientos, valores éticos y culturales para de esta formar hacer una persona de bien en el futuro (Venemedia, 2014).

Piaget considera 2 metas de la educación, la principal meta de educar es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente de repetir lo que han hecho otras generaciones: hombres creadores, inventores y descubridores. La segunda es formar mentes que puedan ser críticas, que puedan verificar o no aceptar todo lo que se les ofrece (Tamayo, 2010).

Es debido a esto que una de las características de la educación en Ecuador es que sea “crítica”, para que el estudiante pueda analizar los aprendizajes que recibe y emitir un juicio de valor propio acerca de ellos.

La educación es un derecho irrefutable que poseen todas las personas, este proceso complejo no solo se trata de impartir conocimientos, sino de formar personas con principios y valores morales que les permite la inserción dentro de una sociedad y así mejorar las condiciones de vida personal y social.

1.1.2. Educación Inicial.

La educación inicial es un proceso educativo intencional y permanente cuyo objetivo es potenciar el desarrollo de los niños y las niñas durante la primera infancia. La educación inicial favorece interacciones que se generan en ambientes enriquecidos a través de experiencias pedagógicas (Ministerio de Educación Nacional, República de Colombia, 2016).

La educación inicial corresponde al ciclo formativo previo a la educación formal y entonces como tal tiene la misión de brindar el servicio educativo a los niños y niñas de 0 a 5 años, esta educación complementa a la que recibe el niño dentro de su hogar, este momento de la vida es significativo porque el niño desarrolla habilidades intelectuales y físicas que con una adecuada formación y guía de los maestros serán fundamentales en su desarrollo futuro (Ucha, Definición ABC, 2015).

Se debe tener en cuenta también que la educación en edad temprana despierta y consolida las potencialidades, habilidades del niño, los deseos y capacidades de saber, conocer e interpretar el mundo (Anibal, 2007).

La educación preescolar en Ecuador comprende las edades de 0 a 5 años, las cuales están subdivididas en Educación Inicial niños de (0 a 4 años) y el inicio de la Educación General Básica en el nivel de Preparatoria desde los (5 años) (Ministerio de Educacion del Ecuador, 2014).

1.1.2.1. El currículo de educación inicial.

El currículo constituye una herramienta fundamental en la práctica docente, mediante esta pauta se planifica cada una de las actividades, se organiza las temáticas y hay mayor control sobre las clases a desarrollarse diariamente.

Es así que la guía con la que cuentan los docentes para desarrollar las actividades en las aulas es el currículo proporcionado por el Ministerio de Educación, en el cual se hallan diferentes habilidades y destrezas importantes a desarrollarse. El que se va a tratar en esta investigación es el ámbito de convivencia en el cual se explica claramente que el propósito es que los niños y niñas puedan relacionarse adecuadamente en el medio social y a su vez desarrollar actitudes que les permitan tener una convivencia armónica con las demás personas de su entorno.

1.1.2.2. Perfil de salida de los estudiantes de preescolar.

Según el Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación (2014), el perfil de salida del niño de preescolar pretende:

- Lograr el reconocimiento como una persona independiente de otra,
- Establecer la identidad y el desarrollo de la confianza en sí mismo,
- Lograr la interacción con los demás respetando las normas de convivencia,
- Capacitar para la solución de problemas cotidianos que se le presenten acordes a su edad,
- Desarrollar la expresividad usando un lenguaje claro,
- Lograr el disfrute de las manifestaciones artísticas y,
- La ejecución coordinada de movimientos.

Para alcanzar este perfil, el currículo de educación inicial trabaja con los siguientes ejes de desarrollo: desarrollo personal y social, descubrimiento del medio natural y cultural, y el eje de expresión y comunicación (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).

El tema de la convivencia, que es el que se va a investigar en este trabajo, se encuentra relacionado con el eje de desarrollo personal y social.

1.2. Convivencia.

Los seres humanos son eminentemente sociales, no pueden vivir simplemente aislados de las personas ya que de una u otra manera necesitan de los demás para poder satisfacer sus necesidades que día a día se presentan y así poder desarrollarse dentro de una sociedad de forma armoniosa.

Una característica principal de los seres humanos es la vida en sociedad desde tiempos remotos y estar en relación con los demás, no existen alternativas para las personas en este sentido, siempre están en vinculación e interacción con otros pares. Por supuesto que habrá momentos privados, de estar solos, pero la gran parte de la vida pasa al lado de otros y específicamente compartiendo momentos. Justamente la convivencia es compartir la vida con otro u otros integrantes de la sociedad (Ucha, Definición ABC, 2010).

Otra definición de convivencia es:

“Convivencia es reflejo de la cultura que se desarrolla en la vida cotidiana, implica el modo de ser de cada persona en interrelación con los demás, donde cada sujeto pone en práctica sus valores, creencias, normas, percepciones, reflexiones, el conocimiento adquirido, etc., que ha ido adquiriendo a lo largo de su proceso formativo. La convivencia es generalmente visualizada como una actividad encaminada hacia mejores formas de vida en sociedad con los demás” (C. Perales Franco, E. Arias Castañeda, M. Bazdresch Parada. , 2014, p.25).

En los primeros años de vida es donde los niños y las niñas empiezan a adquirir las bases de sus conocimientos, tanto intelectuales, como actitudinales, que condicionarán su modo de ver el mundo y su manera de vivir dentro de una sociedad junto a las demás personas que la conforman (Ramón, 2017).

Es por esto importante desarrollar el tema de la convivencia en el nivel inicial, ya que los niños se encuentran en el momento oportuno de aprender las normas y valores que deben practicar dentro del entorno en el que se desarrollan.

1.2.1. Tipos de Convivencia.

1.2.1.1.Convivencia Escolar

Es tal la trascendencia que ha tenido la educación inicial en la actualidad, que todos los centros educativos buscan mejorar la calidad de servicio que brindan, cuidan con especial esmero a los niños y también los espacios físicos en los que se desarrollan las actividades, pues una clase no sólo es un lugar donde se realiza el proceso enseñanza – aprendizaje, sino también, y muy principalmente, es el momento oportuno de promover y desarrollar los valores humanos en los niños y niñas. Por ello la importancia del ámbito de convivencia dentro del currículo de educación (M. Pazmiño ,J. Rivera , 2010).

La convivencia escolar para el Ministerio de Educación de Chile (2002) se entiende como:

“El proceso de interrelación entre los diferentes miembros de un establecimiento educativo. No se limita a la relación entre alumnos y profesores, sino que incluye a las formas de interacción de los diferentes estamentos que conforman la comunidad educativa, por lo que constituye una construcción colectiva y de responsabilidad de todos los miembros y actores de la comunidad educativa que la

conforman (Mtra. María Juana Berra Bortolotti y Mtro. Rafael Dueñas Fernández., 2002, p.78).

1.2.1.2. Convivencia Familiar.

Cada familia es un mundo diferente, sin embargo, los padres como cabezas del hogar son los que deben procurar la convivencia pacífica basada en el respeto. Las familias son columnas de una sociedad sana, lo más esencial es la convivencia, sin ella surgen muchos de los problemas que hoy en día nos están afectando, como es la violencia, la drogadicción, suicidio, etc. Es muy importante que todos los miembros de la familia puedan acudir a los otros en busca de respaldo y cariño. El amor, el cariño y el afecto son los lazos más importantes para favorecer la unión familiar (Marcucci, 2014).

Lograr una convivencia sana en el hogar es una tarea sumamente complicada, ya que consiste en guiar a un grupo de personas con diferentes personalidades y caracteres hacia un solo objetivo o visión. La situación familiar afecta directamente al desenvolvimiento de los niños en el entorno escolar, afectando de esta manera la convivencia escolar.

1.2.1.3.Convivencia social.

La convivencia social consiste en el respeto mutuo entre todas las personas, las cosas y el medio en el cual se vive y desarrolla la actividad diaria. Se puede decir que el hecho de coexistir con otras personas que tienen diferentes ideas y formas de pensar puede dificultar la convivencia, es por ello la importancia de incentivar el respeto y la solidaridad unos con otros (Rodriguez R. D., 2013).

1.2.2. Las normas en el contexto educativo.

“Norma” se denomina a toda aquella ley o regla que se establece para ser cumplida por un sujeto específico en un espacio y lugar determinado. Las normas son las pautas de ordenamiento social que se establecen en una comunidad humana para organizar el comportamiento, las actitudes y las diferentes formas de actuar de modo de no dificultar el bien común” (Bembibre, 2010, p.10).

En el ámbito educativo constituyen un auténtico sistema complementario de las distintas funciones y responsabilidades de los miembros de la comunidad educativa. Son una oportunidad para respetar la diversidad de puntos de vista, necesidades de sentimientos y enriquecer con todos ellos la convivencia (Mesas, 2008).

Las normas y reglas cuando ya han sido elaboradas por otras personas y estas son simplemente exigidas a ser cumplidas no logran el nivel de compromiso requerido, es por ello, que deben ser creadas y acordadas por todos los miembros de la comunidad educativa de forma participativa para que el compromiso sea mayor.

1.2.2.1. Importancia de las normas.

Las normas constituyen un eje fundamental para las instituciones, el cumplimiento de ellas favorece las buenas relaciones entre todos y cada uno de los miembros, garantizando el respeto que debe existir y así se puede ajustar conductas que requieren ser transformadas.

Es importante elaborar normas claras y simples, ya que de esta manera son fáciles de entender y por lo tanto de aplicar por parte de niños y adultos.

1.2.2.2. Normas de convivencia.

Según la revista digital para profesionales de la enseñanza se propone algunas normas de convivencia en el aula de Educación Infantil como son:

- Saludar al entrar y salir de la clase,
- Respetar el turno de palabra,
- Compartir los materiales y juguetes en cada actividad,
- Pedir las cosas “por favor” y dar “las gracias”,
- Recoger y ordenar los materiales y juguetes utilizados. (Federación de enseñanza de CC.OO de Andalucía., 2011).

Como se ha mencionado anteriormente en el nivel inicial el niño comprende normas simples, es decir que contengan una sola orden, conforme pasan los años y el desarrollo cognitivo de los niños va alcanzando su madurez podrán comprender órdenes compuestas de dos o más órdenes en la misma frase.

1.3. Los valores.

Los valores son los principios que guían el accionar en la toma de decisiones que se realiza diariamente, estos responden a nuestras necesidades a través de las experiencias vividas. Los valores se manifiestan a través de nuestras actitudes y para que un comportamiento pueda considerarse una actitud como tal debe ser consciente y perseverante (Rodríguez & Galacia, 2003).

Otros autores también manifiestan que:

“Al hablar de valores es muy importante dejar en claro que no hablamos de teoría de conceptos, sino de vivencia cotidiana; por ejemplo, la práctica de normas

elementales de cortesía hará una convivencia familiar fraterna, cuando estas normas no se practican en los hogares, es mucho más complejo para la escuela formarlas” (Barreno & martinez, 2016, pp.45-46).

La educación en valores forma al ser humano para un buen desenvolvimiento dentro de una sociedad, por ello es importante aprender desde edades tempranas mediante el ejemplo que brindan los padres a sus hijos, ya que en estas edades es más fácil adquirirlo y convertirlo en hábito que posteriormente será reforzado en la escuela.

Cabe mencionar además que la enseñanza de los valores en los últimos años se ha ido fortaleciendo en los planteamientos de reformas educativas, ya que ya no se mira a la educación como un “traspaso” de conocimientos del profesor hacia el alumno, sino más bien como una formación integral que abarca todas las áreas del individuo (Barba, 2005).

1.3.1. Los valores y la familia.

La familia sin lugar a dudas es el primer lugar en donde el niño se educa, por medio del ejemplo de los miembros que la conforman, el pequeño puede ver el mundo, aprender mediante acciones que escucha, observa y posteriormente imitará, por ello la importancia de la familia en el proceso de formación de sus hijos.

Sin embargo aún en estos días se otorga a los centros educativos la responsabilidad de resolver problemas que la familia ha generado tales como drogas, consumismo, violencia etc, incorporando programas escolares con la certeza que las instituciones educativas son el lugar justo para abordar estos problemas. Estas pretensiones empiezan a ser desmentidas por los hechos, actitudes que apoyan que las conductas dependen más del clima social y familiar que de la actuación de los centros educativos frente a estas problemáticas. La escuela constituye un refuerzo o corrector de las influencias negativas que el niño recibe del medio, pero en ningún caso lo sustituye (Pedro Ortega Ruiz y Ramón Minguez Vallejos, 2009).

Es muy común ver como los padres ingresan a sus hijos en los centros educativos para que los maestros cambien el comportamiento de sus hijos, los padres piensan que la escuela tiene “poderes mágicos” para transformar la actitud de sus hijos. A pesar de que la escuela sí logra avances significativos en el comportamiento de los niños, es la familia la principal responsable de esta tarea, ya que el niño pasa mayor cantidad de tiempo en su entorno familiar que en el entorno escolar.

1.3.2. Importancia de la Educación en Valores.

Es importante enseñar los valores porque estos representan los cimientos para la vida personal y social, a partir de ellos se hace posible acordar límites y normas de vida que nos ayudarán a afrontar situaciones problemáticas, prevenirlas e incluso superarlas (Barreno & martinez, 2016).

La importancia de la enseñanza en valores recide en que día a día se hace más evidente su necesidad, cuando en los noticieros informan crímenes, asesinatos y delincuencia en aumento, etc.

Es por ello que Touriñan (2008) manifiesta que la educación en valores sigue siendo una necesidad inexorable, hay que aprender a saber elegir y estar capacitado para optar, ya que el proyecto de vida debe estar orientado hacia un mundo personal y social.

1.4. Metodo Doman

El método Doman surge de los estudios e investigaciones del médico norteamericano Glenn Doman tque trataba a niños con lesiones cerebrales. El objetivo de este método es el de aprovechar y desarrollar al máximo las posibilidades del niño en edades tempranas potenciando a través de pautas que nos brinda este metodo (Quicios, 2018).

Glenn Doman justifica su metodología que un bebé puede aprender a leer de la misma forma que aprende a hablar, siguiendo el mismo proceso. Una palabra escuchada, sigue los mismos impulsos electroquímicos hasta llegar al cerebro que una palabra percibida a través del sentido de la vista. Por lo tanto, según el autor, un bebé utiliza el mismo esfuerzo para aprender a hablar que para aprender a leer de forma global, siendo posible realizar estos aprendizajes de forma simultánea (ACRBIO, 2017).

El método Doman permite desarrollar habilidades a través de los sentidos, pues el niño al visualizar y escuchar las imágenes, palabras, frases de forma progresiva va adquiriendo habilidades que le permiten que el proceso de lectura se lleve a cabo desde edades tempranas de una forma divertida, simple y concreta.

1.5. Tecnología.

“La tecnología es un saber práctico e interdisciplinario desarrollado a través de la relación teórico – práctico que permiten logros de calidad en el proceso aplicados a objetos e instrumentos tecnológicos y a la producción de bienes y servicios con el fin de dar soluciones a problemas y necesidades humanas” (Soto, 2008, p.8).

En la actualidad se ve como la tecnología avanza y se perfecciona, por ello, estar en constante aprendizaje ya no es una opción pues se ha convertido en una necesidad.

1.5.1. Desventajas del uso de aparatos tecnológicos.

La tecnología constituye una gran herramienta si es que es utilizada adecuadamente, sin embargo, si se le da un mal uso afecta gravemente al desarrollo de los niños. Una de sus desventajas es la dificultad que existe para controlar el contenido que los niños miran. Los padres y maestros tienen una gran preocupación por los contenidos de violencia, lenguaje

vulgar o sexo que contienen los video juegos, dibujos animados, etc (Garitoandia, Hernández, Oleaga 2010).

Helena Matute (como se menciona en Garitoandia et al., 2010) menciona que el uso de internet puede generar ansiedad en los niños y adolescentes que lo utilizan en un forma desmedida.

Otra desventaja del uso de la tecnología es el daño que produce en la visión, estudios han comprobado que los daños como miopía, resequedad ocular, picores, ojos rojos, etc. Se producen debido a la exposición de largo tiempo a las pantallas de computadoras, Smartphone, celulares o tabletas (Tecno magazine, 2017).

En lo que respecta al proceso de aprendizaje de los niños, permanecer demasiado tiempo frente a estos aparatos tecnológicos genera en ellos déficit de atención y no ayuda al desarrollo de sus capacidades cerebrales. La primera infancia es el momento en el que el cerebro humano alcanza el 80% de su desarrollo total, los programas, juegos o cualquier entretenimiento tecnológico para los niños generalmente le produce un retroceso en su desarrollo y en la capacidad que tiene de concentrarse (Bilbao, 2015).

Es importante recalcar que es el EXCESIVO uso de las tecnologías lo que produce daños en las personas, sin embargo, si se establecen reglas y tiempos para su uso se podrá aprovechar los beneficios que aporta.

Es por esto que la Academia Americana de Pediatría sugiere:

“En niños de 3 a 5 años se recomienda una hora de uso de pantallas interactivas. En niños entre 6 y 18 años, no más de dos horas al día. La realidad, sin embargo, es muy distinta

a este tipo de recomendaciones, tal y como evidencia un documento de la Academia Americana de Pediatría (AAP), que cita las siguientes estadísticas tras un estudio de la Kaiser Family Foundation: en promedio, los niños de 8 a 10 años pasan casi ocho horas diarias frente a una variedad de medios diferentes y los adolescentes pasan más de 11 horas diarias, Los niños deben aprender a auto controlarse y dominar sus deseos de usar la Tablet, porque solo así se convertirán en adultos felices y responsables, tal y como ha analizado durante décadas el psicólogo de Stanford Walter Mischel”(Christakis, 2015, p.9).

1.5.2. Ventajas del uso de aparatos tecnológicos.

Según un estudio elaborado por Economist Intelligence Unit denominado Humanos y Máquinas, un 90% de los líderes del sector educativo considera que gracias a la tecnología son más imaginativos y creativos, y un 80% afirma ser más productivo. En cuanto a los alumnos, existen muchísimas aplicaciones que hacen la tarea de aprender mucho más divertida (Vernia, 2016).

Si los niños juegan en los aparatos tecnológicos, muchos de estos juegos activarán partes del cerebro y ayudarán a relizar más conexiones sinápticas, por ejemplo juegos de memoria o de visuales. También existen juegos que involucran movimientos como el wii, que ayuda a que los niños desarrollen su equilibrio y la capacidad de anticipación (Redacción, 2015)

1.6. Las Tecnologías de la información y Comunicación (TICs)

Las tecnologías de la información y la comunicación forman parte de los diferentes estratos de la sociedad, es así que se vive en un mundo dominado por la ciencia y tecnología y el uso de éstas generan nuevas y distintas formas de aprender. El docente actual debe tener claro la utilidad de las Tics en el proceso de enseñanza-aprendizaje; el uso de TICs en el

ámbito educativo requiere un nuevo tipo de alumno y de docente ya que se necesita una nueva configuración del proceso didáctico y metodológico tradicionalmente usado en los centros educativos (Delgado M., Arrieta X., Riveros V, 2009).

La difusión paulatina del uso de herramientas digitales ha supuesto un cambio importante en el modo en el que los estudiantes acceden a la información e incluso contribuyen a su elaboración y presentación. La Web 2.0 está permitiendo generar espacios colaborativos que hacen posible que los usuarios elaboren todo tipo de historias que pueden compartir entre ellos a través de las distintas redes sociales, utilizando instrumentos tecnológicos sencillos capaces de integrar recursos multiformato (imágenes, vídeos, audio, locuciones, etc.), dotándolos de gran impacto sensorial, valor expresivo y comunicativo. (Lourdes Villalustre Martínez y M^a Esther Del Moral Pérez, 2013).

El uso de herramientas digitales ha generado en docentes y estudiantes la motivación por aprender ya que estas requieren un mayor conocimiento para su uso y es así como el rol pasivo que tenían antes los estudiantes y la mentalidad conductista de los maestros han cambiado rotundamente, pues ahora los estudiantes son los protagonistas de su propio conocimiento y los maestros son una guía que orientan al estudiante a alcanzar los objetivos planteados. En el caso de los niños del nivel inicial se requiere una mayor participación del maestro para guiarles en el uso de estas herramientas, lo que conlleva a que el maestro también se encuentre actualizado y capacitado en estos temas.

1.7. Aula invertida o flipped classroom

Fueron Jonathan Bergmann y Aaron Sams, dos profesores de química de la Woodland Park High School en Colorado, los que consolidaron el término «flipped classroom» que puede traducirse como aula invertida. Actuaron movidos por un objetivo común: conseguir

que los alumnos que por diversos motivos no asistían a clase fueran capaces de continuar con sus aprendizajes y no resultaran perjudicados por su inasistencia. Para ello los docentes decidieron grabar los contenidos y distribuirlos entre sus alumnos (Berenguer-Albaladejo, 2016).

En una clase tradicional, el docente desarrolla el contenido teórico/práctico en el aula. Luego, en casa, el estudiante realiza la tarea sobre el contenido desarrollado en el aula. En el modelo de la “clase invertida”, antes de la clase, el docente selecciona o realiza un material digital (video, presentación audiovisual, infografía, línea de tiempo, página Web, etc.), en donde se exponen determinados contenidos de los temas que se va a tratar. Luego, el docente distribuye el material de forma online a sus estudiantes. En la clase, el tiempo de la exposición se libera, y la dinámica áulica se basa en el aprendizaje activo de los estudiantes y en la colaboración entre pares. El docente, en el aula puede aclarar los conceptos más complejos, asistir de forma individual a los alumnos con dificultades y fomentar el compromiso de los estudiantes para con su propio aprendizaje (Olaizola, 2014)

A continuación, detallaremos cada una de estas etapas para aplicarlas en la clase invertida:

- **Análisis:** Analizar los estudiantes, el contenido que se desea invertir y el entorno.
- **Diseño:** Planificar la estructura de la clase invertida.
- **Desarrollo:** Producir o seleccionar los contenidos y materiales que se usarán.
- **Implementación:** Ejecución y puesta en práctica del proyecto. Incluye publicar y distribuir materiales, formar a otros docentes, implementar espacios de apoyo a estudiantes y docentes, etc.

- **Evaluación:** Consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la clase invertida (Olaizola, 2014).

1.8. Storytelling Digital o Relatos Digitales.

Es el arte de contar historias o storytelling, una técnica que viene de los antiguos trovadores, aquellos personajes de la Edad Media que, a falta de libros y con una población mayoritariamente analfabeta, transmitían las historias de generación en generación a través de la poesía y la música a sus espectadores (Caro, 2015). Sus relatos se caracterizaban principalmente por narrar las historias heroicas de soldados y capitanes en las guerras, dándole siempre al relato un matiz de color y creatividad por medio del arte.

Storytelling Digital o relatos digitales es una novedosa técnica narrativa que facilita la presentación de ideas, o transmisión de conocimientos, apoyado en el uso de soportes tecnológicos y digitales de gran variedad, en los cuales los estudiantes pueden escoger el que prefieran y con el que mejor expresen sus ideas y pensamientos haciendo uso de su creatividad.

1.8.1. Storytelling digital en educación.

En la actualidad es muy común ver tanto a estudiantes como a docentes con equipos electrónicos como laptops, tabletas, celulares inteligentes que les ayuda en la educación como puente hacia un aprendizaje significativo, estos equipos han sustituido de alguna forma al material escolar del formato tradicional. Todas estas nuevas formas de aprendizaje engloban el storytelling digital también conocido como relatos digitales o historias educativas enfocadas al aprendizaje (Sandoval, 2017).

La naturaleza abierta y flexible del digital storytelling propicia la interacción comunicativa, el desarrollo de la creatividad y la imaginación, pero a su vez requiere el desarrollo de las habilidades y competencias específicas necesarias para interactuar en un entorno tecnológico (Villalustre,L. y Del Moral,M. 2013).

El storytelling es una práctica que, hoy en día, encuentra en las nuevas tecnologías una gran ayuda. La digitalización de las aulas y el aprendizaje ha supuesto una auténtica revolución a la hora de contar historias. Desde las pizarras digitales a las tabletas, pasando por aplicaciones móviles para desarrollar contenidos, la escuela se ha convertido en el escenario donde la era digital está en su apogeo (Rodríguez, 2017).

Los obstáculos con los que se encuentra el storytelling digital, y en sí todo el proceso de integración de la tecnología al ámbito de enseñanza- aprendizaje en las aulas es que, por un lado, los maestros no se encuentran actualizados en sus conocimientos del mundo digital, de la misma forma el equipamiento de los centros de estudio con materiales tecnológicos también representa un gasto significativo. Por lo tanto, es necesario capacitar a los maestros ya que, en su gran mayoría no son nativos digitales, si los maestros no están en constante aprendizaje, ¿cómo pretenden enseñar a los estudiantes a aprender, si solo se limitan a enseñar lo que saben?

1.8.2. Aplicaciones para Storytelling digital.

Para poder utilizar esta estrategia metodológica dentro del aula se han desarrollado algunas aplicaciones que permiten realizar diferentes actividades con los niños, aquí se muestran algunas de ellas:

ZooBurst es una herramienta en la que se puede crear vistosos libros en 3D. En los cuales se incluyen imágenes, texto y enlaces, editor de ZooBurst es bastante sencillo, lo cual

hace que su uso en el aula sea accesible además de divertido (Laboratorio EducaconTIC , 2011).

Storybird es una vistosa herramienta 2.0 para crear cuentos e historias online y compartirlas en la red. Storybird ofrece gran variedad de imágenes clasificadas por categorías y la posibilidad de construir las historias de forma colaborativa con todos los pequeños (Laboratorio EducaconTIC, 2012).

Animoto en su versión gratuita normal, permite crear propios vídeos de hasta 30 segundos con fotografías seleccionadas desde el ordenador y con múltiples arreglos (Castrillo, 2010).

Movie Maker es un software de edición de video creado por Microsoft. Contiene características tales como efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica, etc. Este programa sirve para realizar películas (Valdivia, G. y Burgos, 2016).

Con **StoryJumper** se tiene una herramienta para desarrollar la escritura de historias y la creatividad, pero también un sitio para la publicación de los relatos de los alumnos. Permite a cualquiera crear y publicar un libro infantil, tanto en línea como en tapa dura (en este caso, previo pago) (Aller, 2011).

Picture Book Maker (Creador de Cuentos Ilustrados) permite diseñar y narrar historias, utilizando dibujos de la británica Sarah Dyer. Los usuarios pueden utilizar varios animales como protagonistas y luego seleccionar el escenario. Además, pueden agregarle diferentes objetos y escribir los diálogos y el texto de los cuentos (Delgado, 2012).

Como se puede percibir existe una gran variedad de aplicaciones en internet que facilitan el uso de storytelling digital en el aula. Este trabajo presenta al storytelling digital como la estrategia metodológica que el maestro puede utilizar para enseñar a los niños los valores y

normas que rigen el aula y la escuela, para de esta forma poder mejorar la convivencia dentro del ambiente educativo.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA.

2.1 Tipo de Investigación.

Esta investigación científica se fundamentó en el **paradigma cualitativo**, el cual se enfoca en los fenómenos sociales. Este paradigma pretende analizar y descubrir las razones de las conductas sociales las cuales explicarán la realidad en la que se vive y que son el objeto de estudio de este paradigma.

Dentro de este paradigma se usó la **investigación documental**. A través de la cual se pudo conocer realidades y analizarlas por medio de la recolección, análisis y selección de información en sus fuentes bibliográficas, textos, folletos e internet. Para que esta investigación logre sus resultados, es necesario poner en práctica la criticidad del lector en el momento de seleccionar las fuentes de información, así como también el análisis de su contenido. Con este tipo de investigación se pudo elaborar el marco teórico en torno al uso del storytelling digital para fortalecer la convivencia dentro del entorno educativo, por lo que se buscó fuentes bibliográficas sobre estos temas, se analizó su contenido y se seleccionó la información más relevante sobre la cual se estableció las bases teóricas que guiaron todo el trabajo de investigación.

En este trabajo también se usó la **investigación de campo** la cual permitió al investigador acercarse a la realidad del objeto de estudio. Con esta investigación se obtiene información directa del fenómeno, permitiendo así tener datos precisos, actualizados y veraces para formular una propuesta de solución al problema investigado. Una de las mayores ventajas de la investigación de campo es que permite tener objetividad en el desarrollo de la

investigación, ya que, al extraer los datos desde el propio fenómeno, se evita que se distorsionen siguiendo perspectivas propias del investigador. En la investigación de campo se usaron algunas técnicas como la observación, encuestas y entrevistas para la recolección de los datos.

Por último, se usó la **investigación descriptiva** o llamada también diagnóstica, en la cual se mostró y analizó la realidad que se investigó mediante el análisis de los resultados que arrojó la investigación de campo. En esta investigación se describió qué es el fenómeno de estudio, cómo se desarrolla, en qué lugar, de qué se compone y cómo se relacionan entre sí sus partes. Basado en esta descripción se construyó la propuesta que ayudará en la solución del problema de estudio.

2.2. Método.

Los métodos que se usó en esta investigación son Inductivo- deductivo y sintético. Con el **método inductivo** se analizó cada aspecto que forma parte del objeto de estudio, como convivencia escolar, normas, valores y el uso del storytelling Digital, para poder llegar a generalizaciones que expliquen cómo llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando recursos digitales. Este método tiene una base empírica, ya que parte de la experiencia que se está viviendo en el momento para luego inducir las generalizaciones.

Con el **método deductivo** se pretende partir de generalizaciones hasta llegar a una conclusión específica, proceso que se ve justificado en el diseño de las actividades que forman parte de la propuesta presentada, los cuales parten de los conceptos generales que constan en el marco teórico y también usa el análisis de los resultados para poder llegar a la elaboración de las actividades que necesitan ser desarrolladas para lograr los objetivos planteados. Los métodos deductivo e inductivo trabajan en conjunto para poder manifestar el fenómeno de

estudio, entender sus características y poder predecir su desarrollo en el futuro. Así, se pretende obtener conclusiones que puedan ser aplicadas a problemas específicos, como también que se puedan generalizar para ayudar en la solución de otras realidades.

2.3. Técnicas e instrumentos.

- Encuesta: Esta técnica proporcionó datos sobre la realidad que los niños viven en sus hogares, fue aplicada a los padres de familia o cuidadores enviándoles la encuesta a sus hogares. Para su aplicación se elaboró un cuestionario.
- Encuesta: esta técnica se aplicó a las maestras con la finalidad de conocer sobre las herramientas pedagógicas que el maestro utiliza en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje, y sobre los conocimientos básicos que tiene acerca de storytelling digital. La encuesta fue aplicada en su lugar de trabajo. Para su aplicación se elaboró un cuestionario.
- Observación: Esta técnica permitió obtener información detallada del comportamiento de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Atahualpa”. El instrumento que se aplicó es una lista de cotejo, el cual pretendía conocer el tipo de convivencia que los niños tenían en su institución educativa.

2.4. Matriz de relación diagnóstica.

Tabla 1

Matriz de relación

VARIABLES	INDICADORES	PREGUNTAS	TÉCNICAS	FUENTES
STORYTELLING DIGITAL	Estrategias de enseñanza.	1. Conocimiento de los maestros de la herramienta digital storytelling.	Encuesta	Maestras.
		2. El storytelling como un facilitador del proceso de aprendizaje.		
	Frecuencia del uso de herramientas digitales en el aula.	3. Frecuencia del uso de herramientas digitales en el aula. 4. Momento de la clase en el que se usa herramientas digitales 5. Tiempo de duración en el uso de la herramienta digital		
	Disponibilidad de herramientas digitales.	6. Dispositivos tecnológicos que tiene el aula.		
CONVIVENCIA	Valores principales.	7. Valores que enseña a los niños. 8. Lo importante en la enseñanza.		
	Método para establecer las normas.	9. Formas de establecer normas en el aula.		
	Beneficios de una sana convivencia.	10. Beneficios más importantes de una sana convivencia dentro del aula.		
STORYTELLING DIGITAL	Recursos tecnológicos usados en el aula.	1. Conocimiento de la herramienta tecnológica Storytelling digital (relatos digitales) 2. Preferencia por el uso de dispositivos tecnológicos para la enseñanza a los niños.	Encuesta.	Padres de familia.

		3. Uso en casa de dispositivos tecnológicos por parte de los niños.		
	Recursos tecnológicos usados en el hogar.	4. Dispositivos usados con más frecuencia. 5. Tiempo que los niños usan los aparatos tecnológicos. 6. Lo más importante en la enseñanza de su hijo.		
CONVIVENCIA	Importancia de la educación en valores.	7. Valores principales que enseña a su hijo.		
	Método para establecer las normas.	8. Establecimiento de normas de convivencia en el hogar. 9. Forma de establecer las normas en el hogar.		
	Importancia de la educación para una sana convivencia.	10. Responsables de educar para una buena convivencia.		
CONVIVENCIA	Participación en clase	1. ¿Participa con agrado en las actividades que realiza la maestra? 2. ¿Respeto su turno Y reglas de juego?	Lista de cotejo.	Niños y niñas.
	Relaciones interpersonales	3. ¿Mantiene una buena relación con los demás miembros del salón? 4. ¿Obedece las ordenes que da la maestra? 5. ¿Muestra empatía ante los sentimientos de sus compañeros? 6. ¿En presencia de sus padres mantiene un adecuado comportamiento?		
STORYTELLING DIGITAL	Aprendizaje significativo.	7. ¿Su aprendizaje es más significativo cuando se utiliza herramientas tecnológicas? 8. ¿Muestra mayor interés y motivación cuando la información proveniente de un dispositivo tecnológico?		

Uso de
herramientas
tecnológicas.

9¿Muestra gran conocimiento al usar un dispositivo tecnológico como el celular o la computadora?

Notas: Elaborado por Evelin Lucero.

2.5. Población.

La población a estudiarse es:

Niños y niñas	73
Padres de familia	73
Docentes.	3
Total.	149

2.6. Muestra

La población objeto de estudio es relativamente pequeña, por lo que se procederá a aplicar los instrumentos de investigación a toda la población.

CAPÍTULO III

3. ANÁLISIS DE RESULTADOS.

A continuación, se presentan los resultados de la investigación de campo la cual se realizó a través de tres instrumentos de recolección de datos: encuestas aplicadas a los maestros y padres de familia y una lista de cotejo aplicada a los niños.

3.1. Encuesta aplicada a maestros:

La encuesta constó de 10 preguntas, dentro de las cuales se indagaba acerca del Storytelling Digital y de estrategias pedagógicas que los maestros utilizan en sus clases para obtener una buena convivencia.

Pregunta 1

Tabla 2

Pregunta 1. Conocimiento de los maestros de la herramienta digital Storytelling.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
<i>Si</i>	0	0%
<i>No</i>	3	100%
Total	3	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Es importante tomar en cuenta que para que un maestro pueda realizar un storytelling Digital con sus estudiantes debe primeramente tener claro qué es. Como ya se ha mencionado anteriormente “storytelling digital” es el arte de contar historias apoyado en el uso de soportes tecnológicos y digitales. A través de ellos los estudiantes pueden expresar sus ideas y dejar en libertad a su imaginación y creatividad.

Sin embargo, deben tomar en cuenta que es necesario aprender ciertas habilidades del siglo XXI para nuestras escuelas, un aspecto clave es la alfabetización digital. Mientras que algunos maestros y administradores ven estos términos como palabras de moda que complican las conversaciones de reforma escolar, no se puede negar que el uso de la tecnología es esencial para el desarrollo de las destrezas actuales de alfabetización que los estudiantes (nativos digitales) necesitan (Banaszewski, 2008).

Los resultados de la encuesta evidencian que en un 100% los maestros desconocen totalmente de esta herramienta tecnológica, esto demuestra la importancia de capacitar a los maestros en nuevas estrategias metodológicas que pueden hacer uso en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Pregunta 2

Tabla 3

Pregunta 2. El storytelling como un facilitador del proceso de aprendizaje.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0
No	0	0
No conoce	3	100%
Total	3	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Actualmente se puede observar como los recursos educativos tradicionales han sido reemplazados por herramientas tecnológicas como computadores, celulares inteligentes, pantallas táctiles, etc. Las cuales se utilizan con el objetivo de ayudar a los niños a obtener un aprendizaje significativo. Todas estas nuevas formas de aprendizaje engloban el storytelling digital (Sandoval, 2017).

Los aparatos tecnológicos sin lugar a duda van perfeccionándose día a día en diferentes áreas y la educación es una de ellas, el storytelling digital es una nueva opción para llegar a los estudiantes mediante historias y motivarles a aprender, pero, lastimosamente como muestran los resultados de la encuesta en un 100% los maestros desconocen de esta herramienta tecnológica y sus ventajas. Esto proporciona una alerta en cuanto a qué tan novedosas son las estrategias que los maestros utilizan en sus clases y abre la puerta a la necesidad que tienen de estar en constante capacitación.

Pregunta 3

Tabla 4

Pregunta 3. Frecuencia del uso de herramientas digitales en el aula.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	0	0
Rara vez	3	100%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Esta pregunta es el inicio de la indagación del uso de herramientas digitales en la enseñanza que los maestros utilizan en sus clases, en donde las maestras manifiestan que rara vez utilizan herramientas digitales en sus clases. El uso de dichas herramientas puede verse limitado por algunos factores como por ejemplo la falta de conocimiento de funcionamiento de las mismas, o la falta de recursos económicos para su adquisición, así como también puede ser debido a que los maestros no conocen sus beneficios y las diferentes formas en las que pueden ser utilizados. Las herramientas digitales al igual que cualquier otra estrategia de enseñanza no deben ser utilizadas a diario, ya que la educación debe estar caracterizada por el uso variado de estrategias, las cuales sean innovadoras y atractivas a los ojos del niño y que le aporten experiencias nuevas.

Pregunta 4

Tabla 5

Pregunta 4. Momento de la clase en el que se usa herramientas digitales.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
Desarrollo	0	0%
Cierre	0	0%
No utiliza	3	100%
Total	3	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

El uso de herramientas digitales facilita el acceso a grandes cantidades de información, facilitan el aprendizaje significativo y motiva a los niños a compartir y aprender de lo que otros compañeros transmiten, lastimosamente se puede observar que las maestras no utilizan herramientas digitales en ningún momento de su clase. Puede ser debido a los motivos que se mencionaron anteriormente.

Cabe recalcar que las herramientas digitales pueden ser utilizadas en cualquier momento de la jornada de aprendizaje, ya sea en la introducción como una forma de captar la atención del estudiante, en el desarrollo como medio facilitador del aprendizaje de conocimientos o en el cierre como un refuerzo positivo al conocimiento adquirido. Siempre teniendo en cuenta el tiempo de exposición que los niños tienen a este recurso el cual no afecte a su salud.

Pregunta 5

Tabla 6

Pregunta 5. Tiempo de duración del uso de la herramienta digital.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
5-10 min	0	0%
10-15 min	0	0%
15-30min	0	0%
Mas de 30min	0	0%
No utiliza	3	100%
Total	3	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Anteriormente se mencionó que el tiempo recomendable de exposición a recursos digitales de un niño entre 3 a 5 años es una hora y en niños entre 6 y 18 años, no más de dos horas al día (Christakis, 2015). Es importante que los maestros tengan en cuenta el tiempo de concentración de los niños para planificar una clase en la cual, el uso de herramientas digitales logre desarrollar un aprendizaje significativo en los niños y de igual manera conocer los perjuicios de la exposición de períodos largos a estos dispositivos. Es importante también que se considere el tiempo que los niños ya pasan expuestos a estas pantallas en sus hogares, se recomienda tener diálogos con los padres de familia para llegar a acuerdos en cuanto a esto. Sin embargo, como podemos observar en los resultados, las maestras no utilizan un tiempo mayor al de 30 min el cual está dentro de los límites sugeridos por la Academia Americana de Pediatría.

Pregunta 6

Tabla 7

Pregunta 6. Dispositivos tecnológicos que tiene el aula.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Proyector	0	0%
Computadora	0	0%
Reproductor de sonido	3	100%
Pizarra Digital	0	0%
Ninguno	0	0%
Otros	0	0%
Total	3	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Esta pregunta hace referencia a los dispositivos tecnológicos con los que cuenta el aula, siendo el más utilizado el reproductor de sonido. El proyector es uno de los aparatos que permite proyectar información desde una computadora hacia una lámina de color blanco en donde los niños pueden apreciar el contenido en un gran formato. Las pizarras digitales en cambio permiten interactuar directamente con el contenido mediante diferentes lápices adecuados para tal labor. Sin embargo, como podemos observar en los gráficos todas las maestras utilizan solo el reproductor de sonido debido a diferentes factores como por el ejemplo los elevados costos para su adquisición. Si los maestros contaran con recursos tecnológicos en sus aulas y si fueran capacitados para su uso, podrían aprovecharlos al máximo para ayudar en el proceso de aprendizaje a sus estudiantes.

Pregunta 7

Tabla 8

Pregunta 7. Valores que enseña a los niños.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Respeto	3	0%
Solidaridad	1	0%
Tolerancia	1	100%
Honestidad	1	0%
Amor	1	0%
Otros	0	0%
Total	7	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Esta pregunta es el inicio de la indagación del ámbito de convivencia en la enseñanza que los maestros utilizan en sus clases. La enseñanza de valores, en los últimos años se ha ido fortaleciendo con la finalidad de mejorar los servicios educativos y desde esta base a una reconstrucción social y de desarrollo humano. Un nuevo sentido formativo se lleva a cabo para dejar claro que la educación es, por naturaleza, una cuestión de valores, un proceso de formación moral (BARBA, 2005). Es decir que se está hablando de una formación integral.

Es así como se puede evidenciar mediante el gráfico que las maestras consideran que el valor principal que buscan enseñar es el respeto sabiendo que este valor es la base sobre la que se sustentan las relaciones entre las personas y, por tanto, es esencial para que exista una sana convivencia entre todos los miembros, pero además no dejan de lado valores como la solidaridad, la honestidad el amor y la tolerancia.

Pregunta 8

Tabla 9

Pregunta 8. Lo importante en la enseñanza.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Valores	2	0%
Conocimientos	1	0%
Normas y reglas	1	100%
Total	4	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

La importancia de la enseñanza en valores día a día se hace mas evidente cuando en los noticieros informan crímenes, asesinatos, delincuencia en aumento, etc. Es por ello que Touriñan (2008) manifiesta que la educación en valores sigue siendo una necesidad inexorable, hay que aprender a saber elegir y estar capacitados para optar por la decisión correcta, ya que el proyecto de vida debe estar orientado hacia un mundo personal y social mejor y es por ello que se defiende que la educación desempeña un papel fundamental y decisivo en el desarrollo de los niños.

El resultado que se observa concuerda con la información anteriormente presentada ya que los datos de la pregunta 8, manifiestan que los maestros consideran más importante educar en valores, conociendo que este es el pilar fundamental en el cual está cimentada una sociedad, pero a su vez sin dejar de lado el enseñar normas y reglas, conocimientos que son verdaderamente útiles para el desarrollo de una sociedad.

Pregunta 9

Tabla 10

Pregunta 9. Forma de establecer normas en el aula.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Impuestas por el docente	0	0%
Acordadas por todos los integrantes del aula	3	100%
Hechas solo por los niños	0	0%
No se establecen normas	0	0%
Total	3	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Las normas constituyen un auténtico sistema complementario de las distintas funciones y responsabilidades de los miembros de la comunidad educativa. Si se las elabora de forma participativa los miembros verán en ellas satisfechas sus necesidades de sentirse respetados y escuchados, así como también genera mayor compromiso de su parte para su cumplimiento (Mesas, 2008).

El establecer normas y reglas dentro del aula facilitará el proceso de su enseñanza aprendizaje que se lleva acabo, pues mediante estas normas y reglas que deben ser respetadas se puede ajustar conductas que requieren ser transformadas en alguno de los niños, y es así que las maestras concuerdan que el instaurar dichas normas y reglas debe ser un proceso democrático mas no dictatorial en donde no solo la maestra las imponga sino que lleguen a un común acuerdo para garantizar la responsabilidad en el cumplimiento de dichas normas y reglas las cuales son de conocimiento de todos los miembros del aula.

Pregunta 10

Tabla 11

Pregunta 10. Como es la convivencia dentro del aula.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Acatan sin dificultad las reglas	0	0%
Les cuesta trabajo seguirlas	0	0%
No acatan reglas	3	100%
Total	3	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Esta pregunta indica la percepción que tienen los maestros acerca de cómo es la convivencia dentro del aula. Según Marulanda (2016) una de las ventajas de una sana convivencia es crear en los niños el hábito de compartir no solo su habitación sino también sus pertenencias. A través de esta práctica el niño puede aprender a conciliar discordancias, a negociar, a ceder, a lograr acuerdos y a comprender la importancia de anteponer el bienestar de todos al individual.

De acuerdo con el gráfico se puede ver que las maestras manifiestan que los niños no acatan órdenes dificultando así el proceso de enseñanza aprendizaje y además tener un ambiente sano de convivencia.

Sin un ambiente armónico es imposible lograr un aprendizaje con los niños, la sana convivencia entre los niños y con sus maestros permite que el proceso de aprendizaje se desarrolle adecuadamente y durante un tiempo oportuno.

3.2. Encuesta aplicada a los padres:

El segundo instrumento de recolección de datos fue aplicado a los padres de familia de los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Atahualpa”, tuvo por objetivo obtener información acerca de la realidad que los niños viven en sus hogares respecto a la convivencia familiar y el uso de aparatos tecnológicos.

Pregunta 1

Tabla 12

Pregunta 1. Conocimiento de la herramienta storytelling digital.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	4%
No	70	96%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Se puede observar que solo un 4% de los padres de familia conoce qué es el storytelling Digital es decir una mínima parte, mientras que la gran mayoría con un 96% desconoce totalmente esta herramienta tecnológica y por su puesto su utilidad.

Las historias han existido durante cientos de miles de años, y la fuerza de las historias recae en cómo se las transmiten y con qué frecuencia se vuelven a contar, pero hoy es menos probable que volvamos a contar una historia ancestral alrededor de una fogata. Las redes sociales son una presencia relativamente nueva en nuestras vidas, pero va tomando fuerza y es así que mientras más fuerte sea la historia, cuanto más visual, más impactante, más

compartida y consumida, más podrás difundir tu palabra (Brian Nemhauser y Ben Matthews, 2017).

Los padres, al no ser nativos digitales, tienen un gran desconocimiento de las nuevas tendencias tecnológicas, quitándoles así a sus hijos la oportunidad de utilizar y aprovechar de buena manera las herramientas tecnológicas que se ofrecen actualmente y que pueden contribuir para su aprendizaje como es el caso del Storytelling digital.

Pregunta 2

Tabla 13

Pregunta 2 Preferencia por el uso de dispositivos tecnológicos para la enseñanza a los niños.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	61	84%
No	12	16%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

La tecnología tiene mucha importancia en los procesos de educación en edad temprana. Hoy en día todos los niños se adaptan muy fácilmente al uso de las nuevas tecnologías y dispositivos, sin embargo a los adultos es a quienes les cuesta adaptarse más, pero como podemos observar en los gráficos con un 84% los padres de familia les gustaría que en la institución educativa las maestras utilicen dispositivos tecnológicos sabiendo que los niños de esta nueva generación o también llamados nativos digitales están inmersos en un mundo tecnológico y conocer desde edades tempranas el correcto uso de estos dispositivos tecnológicos les permite adquirir competencias clave para desarrollarse dentro de una sociedad que día a día va perfeccionando los avances tecnológicos.

Pregunta 3

Tabla 14

Pregunta 3. Uso en casa de dispositivos tecnológicos por parte de los niños.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	64	88%
No	9	12%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Hoy en día es usual que en los hogares existan aparatos tecnológicos, pues se han convertido en indispensables para nuestras vidas, como se muestra en la gráfica un 88% de padres de familia afirman que si poseen aparatos tecnológicos que sus hijos utilizan. Muchos menores de entre dos y cinco años tienen más habilidades para usar computadoras, Smartphone y navegar en internet que, para nadar, abrocharse un botón, cerrarse el abrigo o andar en bicicleta, aporte realmente alarmante ya que vemos que se están dejando de lado habilidades realmente importantes que se requieren para tener un desarrollo integral de los niños y niñas.

Como se ha mencionado anteriormente el tiempo de exposición a los aparatos tecnológicos es sumamente importante, muchos padres no toman en cuenta las necesidades de aprendizaje que sus hijos tienen y les proporcionan estos recursos como un “entretenimiento”, quitándoles así la oportunidad de desarrollar otras áreas de su vida igualmente importantes. El uso de la tecnología tiende a facilitar mucho la vida diaria, sin embargo, al usarla de manera equivocada puede generar demasiado sedentarismo.

Pregunta 4

Tabla 15

Pregunta 4. Dispositivos usados con más frecuencia.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Teléfono celular	33	42%
IPad	1	1%
Tablet	13	16%
Computadora	20	25%
Ninguno	12	15%
Total	79	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Hoy en día los dispositivos tecnológicos se han convertido en una niñera, ya que es algo normal ver como los padres optan por darles a los niños aparatos tecnológicos como celulares, iPad, Tablet, para calmar desde el llanto de un bebé hasta berrinches de sus hijos, todo en virtud de obtener un momento paz y deslindarse de ese mal rato. Sin embargo, los dispositivos electrónicos no deben reemplazar la atención y presencia de los padres pues vemos que pasar un tiempo de calidad fortalece el apego con sus padres o cuidadores durante sus primeros años de vida, factor determinante para el desarrollo cognitivo del niño.

En la gráfica se puede observar que un 42% de padres de familia manifiestan que poseen teléfonos celulares y que son los más frecuentemente usados por sus hijos e hijas ya sea por la facilidad de transportarlos o de utilizarlos, así como también por el bajo costo de adquisición que poseen.

Pregunta 5

Tabla 16

Pregunta 5. Tiempo que los niños usan los aparatos tecnológicos.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
5-10 min	13	18%
10-20 min	13	18%
20-30 min	21	29%
Mas de 30 min	14	19%
No utiliza	12	16%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Es muy importante que los padres de familia estén involucrados en la enseñanza de sus hijos en casa, en lo que refiere a la tecnología. Deben saber ponerles restricciones y horarios de uso a sus hijos para que ellos aprendan a sacarle provecho. También se les debe de enseñar ética digital, que es el poder distinguir lo correcto de lo incorrecto, sin embargo, la mayoría de los pequeños crecen con la ausencia constante de sus padres debido a cuestiones laborales que les dan horarios demasiado saturados, debido a esto los niños tienen disponibles dispositivos tecnológicos sin ninguna supervisión. Actualmente se observa niños que están agotados en la escuela, durmiendo en clase, enojados e irritables, y sus reacciones emocionales también se alteran en el hogar afirma Brenda Rodríguez, maestra en terapia familiar integral, especialista en psicoterapia de niños y adolescentes (Moral, 2015).

Se puede observar en la gráfica que la mayoría de los niños se hallan expuestos a los dispositivos tecnológicos entre 20 y más de 30 minutos al día, tiempo en el que seguramente el padre de familia o cuidador no acompaña a su hijo mientras interactúa con estas herramientas, son muy pocos los padres que han establecido horarios para el uso de estos dispositivos y esto ha generado algunas consecuencias negativas en los niños.

Pregunta 6

Tabla 17

Pregunta 6. Lo más importante en la enseñanza de su hijo.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Valores	42	43%
Conocimientos	37	38%
Normas y reglas	18	19%
Total	97	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

La importancia de la familia reside en que esta constituye la primera escuela del niño en donde los padres establecen reglas de comportamiento en el hogar para tener una sana convivencia con los miembros que la conforman, a demás que forjan lazos de afecto y es de esta forma que los padres fomentan valores entre todos que posteriormente serán aplicados ya no solo dentro de un entorno familiar sino más social. Las instituciones educativas en su afán de formar personas de bien ofrecen una oferta académica de una educación basada en valores sabiendo que este es el pilar fundamental que rige el accionar de las personas y las ayuda a ser mejores, y es así que los padres de familia ratifican esto, ya que un 43% de padres de familia mencionan que consideran más importante que las maestras enseñen valores pero sin dejar de lado los conocimientos ya que con un 38% los padres consideran de igual manera importante la enseñanza de conocimientos a sus hijos e hijas.

Este resultado también permite comprender que los padres depositan casi en su totalidad la responsabilidad de crianza en la escuela, si los padres establecieran bien lo valores desde casa, no sería tan necesario que la escuela dedique tanto tiempo a la enseñanza de

valores y se podría aprovechar el tiempo de mejor manera enseñando nuevos conocimientos.

Si bien es cierto que la enseñanza de valores es un eje transversal, del cual es imposible prescindir, esto no significa que la tarea de la escuela sea implantar estos valores en los estudiantes, el primer responsable de hacerlo es el hogar.

Se puede observar también que existen una concordancia entre la opinión de los padres y la de los maestros, ya que los dos ponen en primer lugar a la enseñanza de valores, luego la enseñanza de conocimientos y por último a la instauración de normas y reglas.

Pregunta 7

Tabla 18

Pregunta 7. Valores principales que enseña a su hijo.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Respeto	51	44%
Solidaridad	26	23%
Tolerancia	13	11%
Honestidad	25	22%
Otros	0	0%
Total	115	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

La enseñanza de valores, en los últimos años se ha ido fortaleciendo en los planteamientos de reformas con la finalidad de un mejoramiento en los servicios educativos y desde esta base a una reconstrucción social y de desarrollo humano. Un nuevo sentido formativo se lleva a cabo para dejar claro que la educación es, por naturaleza, una cuestión de valores, un proceso de formación moral (Barba, 2005).

Como pueden observar en el gráfico los padres asumen su responsabilidad en la educación en valores y vemos que un 44% de padres de familia consideran que el valor principal que buscan enseñar a sus hijos e hijas es el respeto, reconociendo que este valor es la base sobre la que se sustentan las relaciones entre las personas y, por tanto, es esencial para que exista una sana convivencia entre todos los miembros, pero sin dejar de lado la enseñanza de los demás valores. Resultado que también coincide con la respuesta que dieron los maestros los cuales también pusieron al respeto como más importante.

La práctica del respeto por parte de los niños, así como de los demás valores, depende en gran medida del ejemplo que los padres les brindan en el hogar, si los padres se tratan respetuosamente entre ellos y muestran respeto hacia los niños a pesar de su corta edad, de igual manera los niños actuarán en su entorno social.

Pregunta 8

Tabla 19

Pregunta 8. Establecimiento de normas de convivencia en el hogar.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	38.35%
No	45	61.65%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Esta pregunta busca recabar información sobre el criterio que tienen los padres sobre establecer normas y reglas en sus hogares. “Norma” se denomina a toda aquella ley o regla que se establece para ser cumplida por un sujeto específico en un espacio y lugar determinados. Las normas se establecen para organizar el comportamiento, las actitudes y las diferentes formas de actuar de los miembros de una comunidad, deben ser establecidas de modo que no dificulten el bien común (Bembibre, 2010).

Es importante que desde edades tempranas los padres establezcan normas y reglas a las que los hijos e hijas deben regirse, en esta pregunta la mayoría de los padres (61.65%) mencionan que no han establecido normas y reglas en su hogar. Que el niño aprenda a estar sujeto a las normas en el hogar es una formación inicial para que en un futuro esté igualmente sujeto a las normas de su ciudad y país, evitando así el incremento de delincuencia en la sociedad. De igual forma el respeto que el niño muestre hacia sus autoridades que son sus padres, será el respeto que muestre hacia las autoridades civiles como policía, dignidades políticas, etc.

Pregunta 9

Tabla 20

Pregunta 9. Forma de establecer las normas en el hogar.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Impuestas por la madre	12	14.28%
Impuestas por el padre	5	5.95%
Acordadas entre todos los integrantes de la familia	22	26.19%
Hechas por los hijos o hijas	0	0%
No se establecen normas	45	53.58%
Total	84	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Esta pregunta guarda relación con la pregunta anterior ya que se indaga sobre las normas de convivencia que los padres establecen en sus hogares. Cada familia es un mundo diferente, sin embargo, los padres como cabezas del hogar son los que deben procurar la convivencia pacífica basada en el respeto. Las familias son columnas de una sociedad sana, en ellas lo más esencial es la convivencia, sin ella surgen muchos de los problemas en los cuales hoy en día nos están afectando, como es la violencia, la drogadicción, etc., esto sucede porque en el hogar nunca hubo tiempo para platicar, para infundir valores, dar seguridad y sentido de pertenencia a cada integrante de la familia. Es muy importante que todos los miembros de la familia puedan acudir a los otros en busca de respaldo y cariño. El amor, el cariño y el afecto son los lazos más importantes para favorecer la unión familiar (Marcucci, 2014).

Los padres de familia encuestados muestran con un (53.58%) que no establecen normas en su hogar. Cuando desde el hogar las familias no establecen normas y reglas es muy difícil para las maestras lograr controlar la disciplina dentro y fuera del aula ya que los niños no tienen referentes normativos y cuando se establecen no logran acoplarse a ellos. Al participar todos los miembros de la familia en el establecimiento de las normas se genera un mayor compromiso por parte de todos en el cumplimiento de estas. Sin embargo, cabe recalcar que es necesario que al inicio de la crianza: 1 año o 2, sean los padres quienes establezcan las normas de cómo quieren que su hogar camine diariamente, es decir planten los cimientos de su hogar y en base a ellas ir construyendo las siguientes con la participación colaborativa de los hijos.

Pregunta 10

Tabla 21

Pregunta 10. Responsables de educar para una buena convivencia.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Maestra	0	0%
Padres	7	10%
Maestras – Padres	66	90%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

En esta pregunta se busca conocer el criterio de los padres de familia acerca de la responsabilidad en la educación para una buena convivencia. La familia se considera la primera escuelas de los niños y niñas pues es allí en donde aprenden mediante el ejemplo de sus padres, es el núcleo en donde se forman para posteriormente insertarse en un sistema de educación inicial en donde se hará evidente todo lo que el niño y niña aprendió en su hogar y medio que lo rodea, los maestros tienen un rol fundamental pues ellos serán los encargados de reforzar lo aprendido y rectificar comportamientos inadecuados, es así que la educación es un trabajo en conjunto entre padres y maestros ya que solo así se podrá llevar a cabo con eficacia el proceso de enseñanza aprendizaje. En esta pregunta la mayoría de los padres (90%) aseguró que es responsabilidad de padres y maestras orientar a los niños en educación para una buena convivencia.

Cabe recalcar que es responsabilidad de ambos trabajar en esta área, ya que los niños pasan una gran cantidad de tiempo en la escuela y en su hogar, se debe lograr establecer un acuerdo entre casa y escuela en el cual ambos estén trabajando con el mismo enfoque de valores, para de esta manera dar una orientación clara al niño en cuanto a este tema.

3.3. Lista de cotejo aplicada a los niños:

El último instrumento que fue aplicado para la recolección de datos fue la lista de cotejo, la cual estaba dirigida a los niños. Para su aplicación se utilizó una actividad. La canción “Movimientos de los animales”, mediante esta canción se podía evidenciar si los niños muestran agrado o desagrado ante la actividad propuesta por la maestra.

Indicador 1

Tabla 22

Indicador 1. Participación con agrado en las actividades propuestas por la maestra.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Iniciada	0	0%
En proceso	2	3%
Adquirida	71	97%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Se observa que el 97% de los niños mostraron gran agrado y entusiasmo al realizar la actividad. En el preescolar las actividades que se proponen frecuentemente se ven asociadas a canciones para desarrollar de mejor manera los temas a tratar pues esto les ayuda a motivarse y a recordar los temas. Es debido a esto que los niños solo con escuchar la canción recuerdan el tema tratado.

Indicador 2

Tabla 23

Indicador 2. Respeto al turno y reglas de juego.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Iniciada	3	4.11%
En proceso	42	57.53%
Adquirida	28	38.36%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Este indicador pretende indagar si los niños y niñas saben respetar su turno y reglas del juego, esto es importante conocer ya que sin pautas para la realización de las actividades no existirá un orden y si los niños no respetan su turno y reglas habrá discrepancia entre ellos y dificultará la ejecución de las actividades.

Es importante tomar en cuenta que en estas edades los niños aún son egocéntricos y acoplarse a un medio social en el cual no todo gira alrededor de ellos puede traer complicaciones, sin embargo el 57.53% los niños aún no saben respetar su turno y reglas del juego, dificultando así que la actividad propuesta por la encuestadora se realice.

Indicador 3

Tabla 24

Indicador 3. Buena relación con los demás miembros del salón.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Iniciada	4	5.48%
En proceso	38	52.05%
Adquirida	31	42.47%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

En esta pregunta se busca indagar sobre la relación que tienen unos con otros en el salón de clases.

Los seres humanos son eminentemente sociales pues necesitamos unos de otros para poder subsistir y satisfacer nuestras necesidades, el trabajo en conjunto otorga grandes resultados y es por eso por lo que hoy en día se busca desarrollar esta habilidad desde edades tempranas, a través de la creación de buenas relaciones humanas entre compañeros, a través de actividades que fomenten el trabajo en equipo la cooperación y sobre todo la comunicación.

Una buena relación con los compañeros también ayuda en el proceso de aprendizaje, Vigotsky creía firmemente en el aprendizaje social, logrado a través de las relaciones con los compañeros, este aprendizaje consistía en ayudarse mutuamente, intercambiar conocimiento y juntos descubrir algo nuevo, este aprendizaje es imposible de desarrollar en un aula donde las relaciones interpersonales se encuentran destruidas, es responsabilidad de la maestra lograr

que en su aula de clases exista un ambiente armónico entre todos los participantes del proceso de aprendizaje.

Como se puede ver en el gráfico la mayoría de los niños (52.05%) tienen en proceso esta habilidad ya que a esta edad los niños aún siguen siendo egocéntricos y al momento de interactuar con los demás le dificultan realizar actividades en conjunto como compartir.

Indicador 4

Tabla 25

Indicador 4. Obediencia a la maestra.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Iniciada	3	4.11%
En proceso	36	49.32%
Adquirida	34	46.57%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

La obediencia muchas veces se mal entiende con sumisión pero nada tiene que ver, pues la obediencia es una actitud responsable de colaboración y participación, importante para las buenas relaciones, la convivencia y las tareas productivas entre todos los miembros.

Obedecer para algunos niños puede ser más o menos difícil mientras que para otros no representa ningún esfuerzo, esto forma parte de su aprendizaje en el cual deben acatar normas, órdenes, reglas y comportamientos.

Como se puede observar en el grafico la mayoría de niños (49.32%) están en proceso ya que con la actividad propuesta la mayoría no acata las ordenes, respetó las reglas y no pudo realizar la actividad de la mejor manera.

La obediencia es una actitud que empieza en casa, si el niño no es obediente a sus padres, que son la primera autoridad que tienen, es muy difícil que lo sea con su maestra de aula. Lograr la obediencia es un trabajo arduo, porque no se pretende formar militares que obedecen por deber, se busca formar niños con una actitud colaborativa que participan en las actividades que se les propone.

Indicador 5

Tabla 26

Indicador 5. Empatía con sus compañeros.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Iniciada	0	0%
En proceso	4	5.47%
Adquirida	69	94.53%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Este indicador se observó poniendo ejemplos de compañeritos que faltaron porque estaban enfermitos. La empatía es la intención de comprender los sentimientos y emociones de los demás, intentando sentir el mismo sentimiento que siente el otro individuo ante situaciones que se le presenta.

Los niños desde muy pequeños creen que el mundo gira alrededor de ellos, pero con el tiempo van comprendiendo que no es así, en algunas ocasiones lloran cuando el amigo llora o se ríe ante algo gracioso que hacen entre ellos, es decir, poco a poco van desarrollando la capacidad de ponerse en el lugar del otro, la gran mayoría de los niños (94.53%) demostraron el valor de la empatía pues todos en algún momento se enfermaron y saben que el compañerito se debe sentir triste y muy enfermito.

Indicador 6

Tabla 27

Indicador 6. Comportamiento en presencia de los padres.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Iniciada	0	0%
En proceso	52	71%
Adquirida	21	29%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Este indicador se observó a la salida de clases, cuando sus padres van a retirar a los niños. Los niños desde su nacimiento desarrollan mecanismos para que sus padres o cuidadores puedan satisfacer sus necesidades y el llanto es uno de ellos. Los niños son muy astutos y saben cómo manipular a sus padres pues con el llanto y rabietas logran obtener lo que quieren y los padres por no pasar un mal rato acceden a sus caprichos, lastimosamente ningún niño mantuvo un comportamiento adecuado frente a sus padres, pues en cuanto los ven se desesperan, quieren golosinas o se comportan de manera inadecuada, por ello es importante que se establezcan normas y reglas que no solo rijan en casa o en la escuela sino que poco a poco se conviertan en un hábito que rija el accionar de los niños.

Indicador 7

Tabla 28

Indicador 7. Aprendizaje significativo con el uso de herramientas tecnológicas.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Iniciada	0	0%
En proceso	0	0%
Adquirida	73	100%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Este indicador se indagó mediante información proporcionada por las maestras, en el cual mencionaron que cuando una de las maestras tenía un proyector, ya que el ambiente de inicial no cuenta con uno propio, lo utilizaban para el desarrollo de sus clases. El uso de herramientas tecnológicas genera aprendizajes más significativos pues estas herramientas constan de varias aplicaciones con las cuales se puede desarrollar clases con diferentes contenidos que captan rápidamente la atención de los niños, desarrolla la creatividad y permite que los estudiantes sean actores principales de su aprendizaje. Es por ello que las maestras manifestaron que en un (100%) el aprendizaje es más significativo cuando utilizan herramientas tecnológicas que motivan a los niños aprender.

Indicador 8

Tabla 29

Indicador 8. Conocimiento al usar un dispositivo tecnológico como el celular o la computadora.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Iniciada	0	0%
En proceso	25	34%
Adquirida	48	66%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

Hoy en día es normal ver a niños con aparatos tecnológicos y observar deslizar sus pequeños dedos por las pantallas digitales con un total dominio, con solo mostrar los íconos, como el de YouTube, saben para qué sirve y qué se puede hacer, es por ello que así como la tecnología va perfeccionándose día a día, las estrategias metodológicas van innovándose acorde a las nuevas generaciones y es así que como podemos ver, la mayoría de los niños (66%) muestran gran conocimiento, pues ellos son los nativos digitales como se los conoce a esta nueva generación.

Indicador 9

Tabla 30

Indicador 9 Interés y motivación cuando la información proviene de un dispositivo tecnológico.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Iniciada	0	0%
En proceso	0	0%
Adquirida	73	100%
Total	73	100%

Notas: Fuente: Encuesta, marzo 2018. Elaborado por Evelin Lucero.

Análisis:

El aprendizaje es más dinámico e interactivo cuando la información proviene de un dispositivo tecnológico, pues rápidamente llama la atención del niño, lo motiva a aprender y desarrolla su creatividad. Esto nos ayuda a complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando el trabajo en equipo y la cooperación.

Los dispositivos tecnológicos forman parte de nuestra vida y más aún en la de las nuevas generaciones (nativos digitales) pues como vemos la totalidad de los niños (100%) muestra gran interés y motivación cuando en el proceso de enseñanza la información proviene de dispositivos tecnológicos que sin ningún esfuerzo tienen toda su atención.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA.

4.1. Título de la propuesta.

Guía actividades usando el Storytelling digital para fortalecer la convivencia en niños de 4 a 5 años.

4.2. Datos Informativos.

Esta guía de actividades está diseñada para ser aplicada con niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa “Atahualpa” el cual comprende las edades de 4 a 5 años. La Unidad Educativa “Atahualpa” está ubicada en la ciudad de Ibarra, en la parroquia Caranqui. La guía está enfocada en el ámbito de convivencia utilizando a los relatos digitales o Storytelling digital como estrategia principal.

4.3. Justificación.

El convivir dentro del aula es un gran reto para los maestros ya que en el salón se hace evidente las diferencias de cada niño ya sea por diversas índoles o situaciones, por ello, la convivencia es un tema de gran interés para el maestro ya que este factor permitirá tener éxito en el proceso enseñanza- aprendizaje que se lleva acaba en el aula.

Para una sana convivencia debe partir de un pilar fundamental como es la educación en valores, esta enseñanza inicia en el hogar mediante el ser y el hacer de los padres que posteriormente serán ampliados y reforzados en los centros educativos sin embargo también es importante para el niño además de los valores tener referentes normativos, por medio de este proceso normativo de autocrítica logrará adquirir la capacidad de razonar sobre sus

comportamientos y ser capaz de evaluar su proceder y así ver si se ajustan o no a los estándares que la sociedad los definen como aceptables.

Para lograr el propósito se expondrá la importancia del Storytelling (el arte de contar cuentos) como una herramienta tecnológica para el fortalecimiento de la convivencia de una manera dinámica, creativa e innovadora ya que por medio de la tecnología los niños podrán fortalecer sus conocimientos de forma participativa y segura, más aún cuando se hace mediante el uso de recursos audiovisuales, haciendo que los niños se motiven a participar, mejoren la comunicación, su autoestima y disminuyan el temor a participar.

Los Maestros podrán optimizar el tiempo y hacer uso de herramientas novedosas que incrementara la motivación, curiosidad y el interés de expandir su conocimiento, asimismo los padres también se verán satisfechos que sus hijos estén a la par de la tecnología ya que esto le ayudara a transformase en futuros pensadores del siglo XXI.

4.4. Objetivos.

4.4.1. Objetivo General:

Contribuir al desarrollo de una buena convivencia mediante una guía de actividades con el uso del Storytelling digital.

4.4.2. Objetivos específicos:

- Diseñar una guía de actividades con apps que se puede realizar Storytelling digital basándose en valores y normas de convivencia.
- Elaborar la guía con apps fáciles de utilizar por parte de los maestros.

- Socializar la guía de actividades a directivos, padres de familia y maestros a través de una reunión en donde se expondrán los principales aspectos de la guía y cómo de ser aplicada.

4.5. Fundamento teórico de la intervención.

La intervención se realizará de la siguiente manera:

La digitalización de las aulas y el aprendizaje han supuesto una auténtica revolución a la hora de contar historias, la escuela se ha convertido en el escenario donde la era digital está en su apogeo. El relato tradicional adquiere una nueva dimensión, valiéndose de los nuevos soportes para transmitir conocimientos y valores que despiertan la motivación de los alumnos que, en muchos casos, son intérpretes de las propias historias (Rodríguez, 2017).

Es por esto que la primera actividad será mediante el uso del Storytelling Digital, ya que tiene una gran variedad de posibilidades para crear historias. Esto le ayudará al niño a desarrollar su creatividad, imaginación, su pensamiento crítico, trabajo en equipo y a fortalecer la convivencia con los miembros de su entorno escolar y familiar (Garitoandia C, et al. 2010).

Esta herramienta tiene una amplia gama de opciones que se pueden utilizar como sonidos, escenarios, personajes, objetos entre otros, pero además permite la participación activa de los niños y niñas ya que pueden utilizar sus propias voces realizando imitaciones de personajes, animales, entre otros.

La maestra es considerada como una guía para que el estudiante logre alcanzar sus conocimientos, ella personalizará las historias basadas en valores mediante aplicaciones de

fácil acceso y uso además, les orientará hasta el aprendizaje esperado a través de creativas historias sobre valores para fortalecer la convivencia.

La segunda actividad se realizara enviando a ver el video previamente personalizado por la maestra que busca que los estudiantes se apropien del conocimiento que intencionalmente fue preparado, el niño tendrá la posibilidad de repetir tantas veces como crea conveniente hasta que haya comprendido llevando al día siguiente consigo dudas o inquietudes que se le hubiese presentado.

El rol del padre de familia es sumamente importante ya que él será el facilitador, el que permita ingresar al link indicado y le reproduzca las veces que el niño necesite para comprender, es un momento en el que pueden compartir en familia y a la vez comentar en familia sobre lo aprendido y como puede ser aplicado en el hogar sin embargo, es necesario que los padres establezcan normas y reglas sobre el adecuado uso de los aparatos tecnológicos dentro del hogar ya que es el lugar donde más acceso tiene a dispositivos tecnológicos.

En el desarrollo de la case la maestra tendrá mayor tiempo para consolidar los conocimientos y aclarar dudas que los niños puedan tener acerca del valor que el video pretende transmitir a través de diferentes técnicas acordes a la edad en donde los niños demostraran su aprendizaje y podrán fortalecer su convivencia.

4.6. Desarrollo de la propuesta.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

EDUCACIÓN PARVULARIA

**Guía de actividades usando el Storytelling digital para fortalecer la
convivencia en niños de 4 a 5 años.**

AUTORA

Evelin Gabriela Lucero Arroyo

Ibarra- Ecuador

2018

Presentación

Querid@ maestr@:

La presente guía de actividades tiene como objetivo ayudarle a fortalecer la convivencia en su aula, mediante el uso de una herramienta tecnológica llamada “Storytelling digital”. Cada actividad está relacionada con una destreza del currículo educativo, que forma parte del ámbito de convivencia y le muestra una opción de relato digital que puede ser introducido en una aplicación de storytelling, le animo a utilizar esta nueva herramienta, cuyas aplicaciones son muy fáciles de utilizar y serán de gran apoyo pedagógico para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

¡Disfrute de estas actividades!

Evelin Lucero.

¿Cómo está elaborada esta guía?

La guía de actividades se basa en dos aspectos: los valores que ayudan al fortalecimiento de la convivencia, y el uso de la herramienta Storytelling digital.

La base de las actividades son los valores: **respeto, solidaridad, honestidad y tolerancia**. Los cuales fueron considerados los más importantes por parte de padres y maestros en el estudio previo a la elaboración de esta guía. Por cada uno de estos valores se redactó **3 normas de convivencia**, escritas en lenguaje sencillo para mayor comprensión de los niños, estas normas regirán el accionar de niños y adultos dentro del aula. Cada una de estas normas tiene una actividad, dando como resultado un total de **12 actividades**. Cada actividad está relacionada con una destreza del currículo educativo del ámbito de convivencia, se indica la aplicación tecnológica que se recomienda utilizar, sin embargo, usted puede elegir otra, el tiempo de duración de la actividad, los materiales requeridos y la evaluación.

En cuanto al desarrollo de la clase, el Storytelling Digital será visualizado en casa con la ayuda y vigilancia de los padres, para ello se elabora una guía con recomendaciones para hacer uso de la tecnología en casa y además indicando que hacer en cada una de las actividades propuestas por la maestra, la participación de los padres es esencial ya que por medio de los videos el niño adquiere el conocimiento que en clase será consolidado mediante actividades significativas.

Índice de Actividades.

VALOR: RESPETO

- 1. ¡Mi maestra!** Respeto a la autoridad de la clase: Los maestros.
- 2. Una mañana en el recreo.** Respeto las reglas de los juegos.
- 3. Respeto las opiniones de los demás.**

VALOR: SOLIDARIDAD

- 4. ¡A jugar!** Comparto los juguetes y material con mis amigos.
- 5. El ayudante.** Ayudo a mis amigos cuando hay accidentes.
- 6. Animo a mis amigos cuando veo que están tristes.**

VALOR: HONESTIDAD

- 7. ¡La muñeca desapareció!** Pido prestado los juguetes de mis amigos.
- 8. El pastor mentiroso.** Digo la verdad.
- 9. Esto no es mío.** Entrego a mi maestra los objetos que no me pertenecen.

VALOR: TOLERANCIA

10. Amigos únicos. Respeto las formas de vestir y de hablar de mis compañeros.

11. Comida deliciosa. Disfruto de las diferencias culturales que hay en mi aula.

12. Ayudo a mis amigos que tienen necesidades especiales.

Tabla 31
Actividad 1

TALLER 1. RESPETO A MI MAESTRA

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.

DESTREZA: Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordada con el adulto.

VALOR A INCENTIVAR: Respeto **NORMA:** Respeto a la autoridad de la clase “Los maestros”

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper para realizar la historia basada en un valor, marcadores, papelotes, colores, lápices, micrófono de juguete.

METODOLOGÍA		
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia (ver en anexo actividad 1) que contiene el valor a incentivar, una vez lista su presentación facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes o dudas al salón de clase. 	Canción
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Sobre una alfombra sentarse con todos los niños formando un círculo. Cantar la canción “respetarnos es genial” Preguntar a los niños ¿De qué se trataba la historia? ¿Qué actitudes pudieron observar? ¿cuál fue su parte favorita y por qué? ¿qué es el respeto? Permitir que cada niño exponga sus inquietudes y su conocimiento sobre la historia 	<p>Respetarnos es Genial Si me gusta que me escuchen, tengo que escuchar. Las palabras muy distintas, pueden dialogar. Todos somos diferentes y eso está muy bien Aprender a respetarnos nos hará crecer. Respetar es entender y aceptar a cada quien como es. Respetarnos es genial, nuestros corazones brillarán. Fuente: https://bit.ly/2Tai5PD</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Formar 4 grupos y pedir que cada uno comparta su parte favorita de la historia y que significa el respeto para cada uno. Proporcionar un papelote, lápices y colores para que mediante un dibujo realizado por todos los miembros del grupo expliquen que es el respeto. La maestra se acercará a cada uno de los grupos para guiarles. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Una vez terminada la actividad cada grupo pasara a exponer su trabajo. La maestra proporcionara un micrófono de juguete para que cada niño exponga. 	

Tabla 32

Evaluación Actividad 1

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO							
MES:..... SEMANA:.....AULA:.....							
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:Ámbito Convivencia							
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Asume y respeta normas de convivencia acordadas con el adulto.					
		Iniciada		En proceso		Adquirida	
1							
2							

Notas: Elaborado por Evelin Lucero

Anexos de la Actividad N°1:

Storytelling- ¡Mi maestra!

Laura estaba encantada con su nueva escuela. El salón de clase era muy bonito, grande, colorido y lleno de cosas interesantes que ella utilizaba cuando le pedía permiso a su maestra. ¡Su maestra! Era la mujer más linda que había visto, siempre sonriente y alegre, cantaba con entusiasmo todas esas lindas canciones, ella era muy buena; Laura la quería mucho.

Un día la maestra estaba contándoles el cuento: “La caperucita roja”, era la historia favorita de Laura, ella estaba escuchando atentamente a su maestra, pero José y Andrés estaban jugando con sus autos de juguete en la parte de atrás, hablaban mucho e interrumpían a la maestra, además hacían grandes ruidos cuando sus autos chocaban.

- José y Andrés – Llamó la maestra- Guarden sus autos, no es el tiempo de jugar con ellos.

Laura creyó que ese sería el fin del problema, pero no fue así. Juan y Andrés continuaron molestando. Su maestra dijo:

- Juan y Andrés, entréguenme sus autos. Les devolveré al final del cuento.

Los dos niños se enojaron tanto que tiraron sus autos contra la maestra. Laura estaba muy enojada con sus amigos.

- ¿Por qué han hecho esto? Nuestra maestra es muy buena. – dijo Laura, luego ayudó a su profesora a recoger los autos que habían caído en el suelo.

Juan y Andrés pidieron disculpas a su maestra por su comportamiento e hicieron el compromiso de no volver a comportarse de esa manera, pronto entendieron que deben obedecer a su maestra, porque ella quiere lo mejor para ellos.

Tabla 33
Actividad 2

TALLER 2. RESPETO A LAS REGLAS DE LOS JUEGOS

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

DESTREZA: Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

VALOR A INCENTIVAR: Respeto

NORMA: Respeto a las reglas de los juegos.

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper. **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper, cartulinas, marcadores, temperas

METODOLOGÍA		
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia con una pregunta que responder en familia (ver en anexo actividad 2) , una vez lista su presentación facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes a la clase. 	<p>Canción</p> <p>Las reglas Conozcamos unas reglas porque ellas nos enseñan, a vivir en armonía y a cuidarnos cada día. Son indicaciones para convivir, para respetar, y las cantamos así: Si alguien más está hablando, yo me quedo muy callado para atento escuchar Fuente: https://goo.gl/do48fa</p>
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Salir del aula y ubicarse con los niños en un espacio al aire libre. Cantar la canción “las reglas” Preguntar a los niños ¿De qué se trataba la historia? ¿Cómo se comportaron los niños? ¿cuál fue su parte favorita y por qué? Permitir que cada niño exponga sus reglas que realizaron en familia y sus inquietudes. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La maestra formara grupos en los que pedida que cada grupo formule una regla de juego La maestra se acercara a los grupos para guiar la actividad. Una vez que cada grupo haya elegido una regla, con la ayuda de la maestra plasmaran en una cartulina y junto a ella realizaran un dibujo.. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Una vez terminada la actividad cada grupo pasara a exponer su regla. Cuando cada grupo acabe de exponer la maestra proporcionara pintura para que detrás de cada cartulina que contiene una regla, pongan su huella con la finalidad que ellos se comprometan en cumplir. 	

Tabla 34
Evaluación Actividad 2

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO							
MES:..... SEMANA:.....AULA:.....							
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:Ámbito Convivencia							
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Construye sus propias reglas interactuando con otros.					
		Iniciada		En proceso		Adquirida	
1							
2							

Notas: Elaborado por Evelin Lucero.

ANEXO ACTIVIDAD 2

Storytelling- Una mañana en el recreo.

¡Ya falta poco! - Pensó Carlos cuando miró al reloj de pared que su maestra tenía sobre el escritorio- En unos momentos sonará la sirena y podremos jugar.

Los niños esperaban su hora de recreo para usar por primera vez la nueva pelota que su maestra había traído esa mañana, era muy grande y brillante, tenía varios colores y estaban seguros que llegaría muy lejos si la pateaban con fuerza.

¡Riiiiiiiiing! – Tocó la sirena. Todos los niños salieron apresuradamente hacia el patio, la maestra le dio la pelota a Carlos quien se dirigió hacia la cancha.

Todos los niños empezaron a empujar a Carlos para que soltara la pelota, cuando al fin lo hizo, todos querían coger la pelota, Anita fue la afortunada, tomó la pelota y salió corriendo con ella, todos sus compañeros se enfadaron mucho porque ella salió de la cancha con la pelota hacia los columpios. ¡Nadie podría jugar con la pelota ahí!

Juntos, los niños fueron hacia su maestra para presentarle el reclamo, la maestra llamó a Anita y reunió a todos los niños en el salón. Era el momento oportuno para poner reglas al uso de la pelota. **¿Qué reglas les pondrías tú?**

Tabla 35
Actividad 3

TALLER 3. RESPETO LOS MATERIALES Y EL ESPACIO DE MIS COMPAÑEROS

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.

DESTREZA: Asumir y respetar normas de convivencias en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.

VALOR A INCENTIVAR: Respeto **NORMA:** Respeto los materiales y el espacio de mis compañeros.

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper. **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper, grabadora, cd, marcadores, pizarra.

METODOLOGÍA		
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia (ver anexo de la actividad 3) que contiene el valor y la norma a incentivar, una vez lista su presentación facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes a la clase. 	Canción
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción “a guardar y ordenar” Preguntar a los niños ¿De qué se trataba la historia? ¿Qué hacía Diego para que el mueble de los casillero este tan contento? ¿Quién se olvidaba de guardar sus colores y los confundía con su amiga? Permitir que cada niño exponga sus inquietudes y su conocimiento sobre la historia 	<p>Los amigos Jugar con mis amigos siempre me hace sonreír y juntos siempre hay diversión. Y aunque algunas veces podemos discutir, Siempre encontramos la solución. Moi quiere ir al columpio, pero Mika ya está ahí. Moi se va al resbaladero</p> <p>Fuente: https://goo.gl/dHn5NG</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La maestra ampliara la información y mediante ejemplos explicara más claramente. Luego formulara un problema y les pedirá a los niños que resuelvan ¿Qué hacer cuando un amigo coge mi material sin pedir? Formar grupos y permitir que cada uno de su opinión y al final entre todos escogerán una respuesta que la maestra escribirá en la pizarra. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Al final cada uno pondrá en orden su casillero y revisaremos las cartucheras para que cada quien tenga su material. 	

Tabla 36

Evaluación Actividad 3

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO						
MES: SEMANA: AULA:						
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Ámbito Convivencia						
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Asume y respeta normas de convivencia acordadas en el centro infantil.				
		Iniciada	En proceso	Adquirida		
1						
2						

Notas: Elaborado por Evelin Lucero.

Anexos de la Actividad N° 3

Storytelling- Un lugar asombroso.

En el salón de clase de los niños más lindos, llamado “Inicial 2”, suceden cosas asombrosas, niños y niñas se divierten muchísimo con sus maestros, en sus paredes existen dibujos de varios colores. Dentro del salón viven algunos muebles que son muy importantes para mantener el orden. Los niños y niñas son los encargados de guardar todas sus pertenencias en ellos, en el lugar que les corresponde.

Un día los muebles hablaron:

- En mis casilleros los niños guardan sus materiales- dijo la estantería-Tengo un amigo llamado Diego, él siempre cuida de mí, no guarda basura y se encarga de que sus hojas de trabajo, lápices y colores estén en el casillero donde está su foto. Él me ayuda a estar muy limpio.
- Es verdad- dijo el escritorio de la profe- Diego siempre está ayudando a la maestra a limpiar el aula. Sin embargo, Carmen siempre se olvida de guardar sus colores en su casillero, los mezcla con los colores de Rosita. ¡Luego ninguna de las dos pueden trabajar bien!
- ¿Cómo podemos hacer para que los niños cuiden sus materiales? - Dijo la silla- Gabriel suele dejar sus tijeras debajo de mí, luego no las encuentra y debe tomar las de Carlos. En ocasiones también ha dejado su lápiz. Sin él no puede trabajar.

El pizarrón estaba escuchando con mucha atención la conversación que tenían los muebles, ¿cómo se podría solucionar esto? Así que tuvo una gran idea.

- ¡Amigos muebles! – dijo fuertemente – Yo puedo ayudarlos. Escribiré en mi pizarra una norma muy sencilla que los niños entenderán fácilmente.
- ¿Cuál es esa norma? – preguntaron los demás.

El pizarrón escribió:

“RESPECTO LOS MATERIALES Y ESPACIO DE MIS COMPAÑEROS”

- Mañana todos los niños verán esto y junto a su maestra nos ayudarán a tener todas las cosas en orden. ¿Nos ayudas a estar ordenados y limpios? ¡Hagámoslo juntos!

Tabla 37
Actividad 4

TALLER 4. ¡A JUGAR!

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

DESTREZA: Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

VALOR A INCENTIVAR: Solidaridad **NORMA:** Comparto los juguetes y material con mis amigos

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper, grabadora, cd, material decorativo, cinta adhesiva.

METODOLOGÍA		
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia sin un final (ver anexo de la actividad 4) que contiene el valor y la norma a incentivar, una vez lista su presentación facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes a la clase. 	<p>Canción</p> <p>Compartir es la llave Compartir, compartir Es la llave para abrir Un tesoro de verdad El amor y la amistad Compartir, compartir Con amigos soy feliz Creceremos crecerás Serás grande de verdad. Fuente: https://goo.gl/ZkHWbK</p>
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción “compartir es la llave” Preguntar a los niños: ¿En qué escenas los niños compartieron? ¿En qué escena hay problemas por no compartir? Pedir a los niños que saquen sus cartulinas en donde en familia le pusieron un final a cada historia. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La maestra y los niños formaran una mesa redonda en donde cada niño expondrá el final de cada historia. La maestra orientara a los estudiantes a escoger una de las historias de cada niño en donde el final este acorde con el valor y la norma a incentivar. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Al final la maestra decorar la pizarra y escribirá “compartir es la llave para abrir un tesoro de verdad como la amistad” Los niños pegaran sus cartulinas con el final que escogieron y coloraran la pizarra en un lugar donde los demás niños puedan observar. 	

Tabla 38
Evaluación Actividad 4

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO						
MES:..... SEMANA:.....AULA:.....						
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:Ámbito Convivencia						
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Demuestra sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.				
		Iniciada	En proceso	Adquirida		
1						
2						

Notas: Elaborado por Evelin Lucero

Anexos de la Actividad N° 4

Storytelling- ¡A jugar!

Esta historia empieza en una escuela muy linda, en donde jugaban muchos niños.

Escena 1

Un día Raquel salió de su salón a jugar con su amiga Damaris. Raquel había traído unas hermosas muñecas mientras que Damaris había traído un peluche. Entre las dos jugaron durante todo el recreo, en algunos momentos Raquel prestaba una de sus muñecas a Damaris, mientras que esta compartía su peluche con Raquel las dos niñas

¿Qué crees que paso después?

Escena 2

Durante la hora de clase, la maestra entregó a todos los niños una plastilina brillante. Todos estaban muy emocionados, tenían la libertad de construir lo que ellos quisieran. Juan que se encontraba en su mesa estaba armando un robot, cuando apareció su amigo Jorge.

- ¿Me das un pedacito de tu plastilina Juan? – Le pidió Jorge.
- ¡Claro que no! Tú ya tienes la tuya- Fue la respuesta de Juan.

¿Qué crees que paso después?

Tabla 39

Actividad 5

TALLER 5. ¡EL AYUDANTE!

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

DESTREZA: Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.

VALOR A INCENTIVAR: Solidaridad **NORMA:** Ayudo a mis amigos cuando hay accidentes.

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper, grabadora, cd, botiquín.

METODOLOGÍA		
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia esta vez no tendrá título (ver anexo de la actividad 4) que contiene el valor y la norma a incentivar, una vez lista su presentación facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes a la clase. 	<p>Canción</p> <p>Ser amable con los demás eres mi amigo y yo siempre estaré ahí Ser amable y ayudar, eso es amar Si necesitas de mi ayuda Solo tienes que llamar Eres mi amigo y yo siempre estaré ahí</p>
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción “Ser amable con los demás” Preguntar a los niños: ¿Quién ayudó al herido? ¿Cuál de los tres personajes hizo lo correcto? ¿Cómo podrías ayudar a un amigo cuando tiene accidentes? Brindarles un espacio para que los niños nos puedan contar sus experiencias ayudando a los que más necesitan. 	<p>Si te caes yo te puedo levantar Y si lloras yo te puedo animar Tus amigos te ayudarán Eso es la amistad</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La maestra preguntara a cada niño que título le pusieron a la historia y porque. Luego la maestra presentara el botiquín de primeros auxilios y les explicada para que sirve cada uno de ellos y cómo podemos ayudar haciendo uso de los mismos. Posteriormente les permitirá manipularlos y conocerlos. 	<p>Si te caes yo te puedo levantar Fuente: https://goo.gl/Y5z5Zo</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Al final se dramatizara una escena donde un amigo tiene un accidente y con los materiales de primeros auxilios ayudaran a su amigo. 	

Tabla 40

Evaluación Actividad 5

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO							
MES: SEMANA: AULA:							
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Ámbito Convivencia							
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Demuestra actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros.					
		Iniciada		En proceso		Adquirida	
1							
2							

Notas: Elaborado por Evelin Lucero

Anexos de la Actividad N° 5

Storytelling-

Había una vez un hombre que estaba yendo de una ciudad a otra. En el camino vinieron unos ladrones y lo atacaron. Le robaron todo lo que tenía y le golpearon muchísimo, le dejaron casi como muerto.

Por el mismo camino pasó un hombre muy importante, al ver al hombre herido se fue de ese lugar y le dejó en el camino. Después de unos momentos pasó otro hombre, que al ver al herido en el camino se desvió un poco y siguió de largo sin ayudarlo.

Mucho después pasó un hombre muy humilde y cuando vio al herido en el suelo, tuvo mucha tristeza por él y quiso ayudarlo. Sacó de su equipaje remedios para sus heridas y unas vendas para tapanlas. Luego llevó al herido hasta un hotel en donde le dijo al que atenía:

- Le pago por adelantado. Por favor cuide de este hombre herido. Si necesita más dinero yo se lo devolveré cuando regrese.

El herido se quedó en el hotel hasta recuperarse totalmente y luego pudo volver a casa sano.

Adaptación de la Historia: “El buen samaritano”

¿Qué título le pondrías a esta historia?

Tabla 41

Actividad 6

TALLER 6. ANIMO A MIS AMIGOS CUANDO ESTÁN TRISTES.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

DESTREZA: Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

VALOR A INCENTIVAR: Solidaridad **NORMA:** Animo a mis amigos cuando están tristes.

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper, grabadora, cd, hojas de papel, lápices, colores, frasco, pegatinas, lentejuelas.

METODOLOGÍA		
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia con imágenes de niños tristes en diferentes escenarios (Escuela, casa, centro comercial), al final se formulara una pregunta ¿Cómo puedo animar a un amigo triste? en la que cada familia debe darle una respuesta, una vez lista su presentación facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes a la clase. 	Canción
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción “ la felicidad” Preguntar a los niños: ¿Qué emoción tenían los niños? ¿Porque crees que se sentía así? ¿Alguna vez te has sentido así? ¿Cuál fue la razón? La maestra pedirá que en orden digan la respuesta que en familia dieron la pregunta formulada. 	<p>La felicidad Si estás triste y te falta la alegría, corre y echa fuera la melancolía, ven aquí y aprenderás, la canción de la felicidad.</p> <p>Bate las alas, mueve las antenas, vamos a jugar con las manitas, vuela hacia aquí y vuela hacia allá, la canción de la felicidad.</p> <p>Fuente: https://goo.gl/ACWieV</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Se formaran equipos y se les asignara un lugar en el patio donde podrán elegir 3 formas de animar un amigo. Luego se les dará paletitos para que mediante un gráfico indiquen cual es la forma (Helado, un abrazo, un beso) Cada grupo expondrá al resto de grupos cuales han escogido. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Después cada grupo pondrá sus papelitos en un frasco y decorara una parte. Mediante una lluvia de ideas se elegirá el nombre que se le dará al frasco ejem. (actos de bondad para borrar la tristeza) 	

Tabla 42
Evaluación Actividad 6

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO							
MES:..... SEMANA:.....AULA:.....							
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:Ámbito Convivencia							
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Demuestra sensibilidad ante emociones y sentimientos de otras personas.					
		Iniciada		En proceso		Adquirida	
1							
2							

Notas: Elaborado por Evelin Lucero

Tabla 43

Actividad 7

TALLER 7. PIDO PRESTADO LOS JUGUETES DE MIS AMIGOS

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.

DESTREZA: Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordada con el adulto.

VALOR A INCENTIVAR: Honestidad **NORMA:** Pido prestado los juguetes de mis amigos

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper, grabadora, cd, caja, juguetes.

METODOLOGÍA		
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none">En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia (ver anexo de la act, 7) una vez lista su presentación facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes a la clase.	Canción Palabras mágicas Porfa porfa por favor, pido siempre por favor Y agradezco sí sí sí, muchas muchas gracias Son Palabras mágicas que no puedes olvidar Las palabras mágicas: ¡Por favor y gracias! Fuente: https://goo.gl/M2FoFK
INICIO	<ul style="list-style-type: none">Cantar la canción “ palabras mágicas”Preguntar a los niños: ¿Cómo podemos tomar los juguetes de nuestros amigos?¿Cómo se lo pedirían ustedes?¿Es correcto coger sin permiso?	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">Permitir que cada niño lleve un juguete colocarlo en una cajita mezclarlos y pedir que cada niño se acerque y tome uno al azar.Cuando saque uno que no sea suyo la maestra describirá al niño que le pertenece y se lo entregara.	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none">Al finalizar la actividad los niños podrán jugar e intercambiarse los juguetes haciendo uso de las palabras mágicas y cuidando lo que no les pertenece.	

Tabla 44
Evaluación Actividad 7

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO						
MES:..... SEMANA:.....AULA:.....						
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:Ámbito Convivencia						
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Respeta las cosas que no le pertenecen y pide de manera adecuado cuando las necesita.				
		Iniciada	En proceso	Adquirida		
1						
2						

Notas: Elaborado por Evelin Lucero

ANEXO DE LA ACTIVIDAD

Storytelling- ¡La muñeca desapareció!

Karen estaba muy feliz con su muñeca nueva, era grande, tenía el cabello de color negro y estaba trenzado, al final tenía una cinta roja muy bonita. Ese era su regalo de cumpleaños, así que amaba mucho a su muñeca.

La mamá de Karen había permitido que su hija lleve su muñeca a la escuela:

- Recuerda que deben cuidarla bien y no debes perderla. Ten cuidado- Le había recomendado su madre.

Cuando Karen llevó su muñeca a la escuela todas sus amigas también se emocionaron mucho, Karen era una niña que compartía sus juguetes con sus amigas y podía disfrutar de ellas.

Un día la muñeca de Karen no estaba en su mochila, todas las niñas estaban muy preocupadas porque ya mismo sería hora del recreo y no tendrían con qué jugar. Karen también estaba preocupada porque sabía que su mamá se molestaría mucho si ella perdía la muñeca.

- Yo puse mi muñeca en mi mochila, estoy segura. – Le dijo Karen a su profesora.
- ¿Niños, alguno de ustedes ha visto la muñeca de Karen?- Preguntó la maestra muy preocupada.
- ¡Noooo! Gritaron todos los niños.
- ¡Yo la tengo profe! - Respondió Génesis- La tomé de la mochila de Karen para jugar un ratito y luego se la pensaba devolver.
- ¿Por qué no lo dijiste antes Génesis? - Preguntó su maestra.
- Porque quería jugar por más tiempo- Respondió la niña.

Todos estaban tranquilos al encontrar a muñeca de Karen, sin embargo, la maestra reunió a todos los niños y les dijo:

- Si alguna cosa ustedes quieren tomar, las palabras mágicas deben pronunciar. ¿Cuáles serán?
- ¡Por favor y Gracias!- Gritó Valeria desde el fondo.
- Muy bien Valeria- le felicitó su maestra- Ustedes pueden decir: ¿Por favor me prestas tus juguetes? ¿Por favor me prestas tus crayones? Así ustedes están siendo honestos con sus amigos.

Tabla 45

Actividad 8

TALLER 8. DIGO LA VERDAD

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.

DESTREZA: Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordada con el adulto.

VALOR A INCENTIVAR: Honestidad

NORMA: Digo la verdad.

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper. **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper, grabadora, cd, micrófono de juguete, Fomix, marcador.

METODOLOGÍA		
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia (ver anexo de la act,8) una vez lista su presentación facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes a la clase. 	Canción
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción “ Decir la verdad” Preguntar a los niños: ¿Qué hacia el pastorcillo? ¿Cuántas veces mintió a los aldeanos? ¿Qué paso cuando dejaron de creerle? ¿será corrector mentir a las personas? ¿cómo te sentirías si te mentirían a ti? 	<p>Decir la verdad Decir la verdad es siempre lo mejor. Así los demás pueden confiar en mí. Las mentiras nunca son la solución. Decir la verdad es siempre lo mejor.</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Formar grupos y formular una pregunta para que entre todos den una respuesta ¿Qué haría si un amigo me presta un juguete y se me rompe? Cada grupo pasara a exponer su respuesta. 	<p>Todos cometemos errores. Todos podemos fallar. Te puede pasar</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Al finalizar con la ayuda de la maestra los niños elaborarán una insignia que diga: “yo soy valiente, yo digo la verdad” En la hora del recreo los niños saldrán a compartir su experiencia con los demás compañeros del inicial. 	<p>.Fuente: https://goo.gl/zhJvjr</p>

Tabla 46
Evaluación Actividad 8

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO						
MES:..... SEMANA:.....AULA:.....						
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:Ámbito Convivencia						
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Asume y respeta las normas de convivencia establecidas por el adulto diciendo la verdad.				
		Iniciada	En proceso	Adquirida		
1						
2						

Notas: Elaborado por Evelin Lucero

Anexos de la Actividad N° 8

Storytelling- El pastor mentiroso.

Un día, un pastor que cuidaba su rebaño en los prados pensó:

-¡Qué aburrimiento! Estoy cansado de vigilar el rebaño yo solo desde la mañana hasta la noche. ¡Ojalá ocurriese algo divertido!

Entonces se le ocurrió una idea y corrió al pueblo dejando al rebaño solo.

-¡Socorro! ¡Los lobos están atacando mi rebaño! -gritó.

Los habitantes del pueblo, al oír los gritos del pastor, se reunieron a su alrededor armados con hoces, azadas y palas.

-¿Dónde están los lobos? ¿Te han herido? -preguntaron los aldeanos.

El pastor les contó la verdad con una sonrisa: -Me aburría tanto que me inventé todo. Fue divertido ver su reacción.

Los aldeanos muy enfadados, regresaron a su trabajo. Al día siguiente, el pastor volvió a gritar:

-¡Socorro! ¡Los lobos están atacando! ¡Esta vez es verdad! Los aldeanos volvieron a acudir a la llamada con sus hoces, hachas, y demás aperos, pero el pastor les había mentido de nuevo.

Esta vez, los aldeanos se enfadaron más aún con él, y volvieron a su trabajo.

Cuando el pastor regresó a los prados, se encontró con que los lobos estaban atacando de verdad su rebaño. Los hambrientos animales comenzaron a comerse a las ovejas una por una. El sorprendido pastor corrió hacia el pueblo tan de prisa como pudo:

-¡Socorro! ¡Los lobos están atacando a mi rebaño! ¡Por favor, ayudadme! -imploró pidiendo la ayuda de los aldeanos uno por uno.

Pero los aldeanos respondieron entre risas es otra de sus mentiras. Desde aquel día el pastor aprendió su lección y prometió que siempre diría la verdad

Tabla 47

Actividad 9

TALLER 9. DIGO LA VERDAD

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.

DESTREZA: Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordada con el adulto.

VALOR A INCENTIVAR: Honestidad

NORMA: Entrego a mi maestra los objetos que no me pertenecen.

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper. **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper, grabadora, cd, micrófono de juguete, fotografías, caja, material decorativo (Fomix, lentejuelas, strikes).

METODOLOGÍA		CANCION
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia (ver anexo de la act,9), una vez lista su presentación facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes a la clase. Al final de la historia se le pedirá realizar una cajita para fomentar la honestidad, ponerle un nombre a la cajita y enviar una fotografía de la cajita con toda la familia. 	<p>Si si lo haremos</p> <p>¿Me ayudas a hacerlo? ¡Si si! Lo haremos! ¡Si si! Lo haremos!!!, ¡Si si! Lo haremos! ¡Si si! Ayudando ayudando vamos a crecer, con fuerza y sonrisa lo vamos a hacer Ayudando ayudando somos mucho más, dando alegría crecerá la amistad. Fuente: https://goo.gl/99eBkp</p>
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción “ Si si lo haremos” Preguntar a los niños: ¿Qué función tenía la caja? ¿Qué cosas ponían dentro de ella? ¿Qué hacia la maestra al final del día? 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> En un espacio al aire libre sentarse formando un circulo, la maestra llamara a cada niño y expondrá la fotografía de la cajita que realizaron en casa, que nombre y función tiene. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Al finalizar la maestra entregara una cajita en donde con la ayuda de los niños decoraran. Mediante una lluvia de ideas escoger un nombre y colocar la caja en un lugar visible. 	

Tabla 48

Evaluación Actividad 9

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO							
MES:..... SEMANA:.....AULA:.....							
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:Ámbito Convivencia							
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Respeta las normas de convivencia entregando las cosas que no le pertenecen a un adulto.					
		Iniciada		En proceso		Adquirida	
1							
2							

Notas: Elaborado por Evelin Lucero

Anexos de la Actividad N° 9

Storytelling- ¡Esto no es mío!

En una escuelita de la ciudad de Ibarra, vivía un personaje muy importante. Era de forma cuadrada, de tamaño mediano y estaba en un lugar en donde todos la pudieran ver. ¿Alguien sabe quién es? Es la cajita: “Esto no es mío”

Ella tiene un trabajo muy importante: cuando un niño encontraba en el piso un color que no era el suyo debía ir a ponerlo dentro de la cajita. Si una niña encontraba un saco que no era de ella, también debía ponerlo en la cajita, de la misma manera con los juguetes que terminaban en el patio luego del recreo. La cajita era la encargada de recibir todas esas cosas que no tenían un dueño.

Al final del día la maestra se acercaba a la cajita y empezaba a sacar cada cosita que estaba ahí, buscaba si tenía el nombre de uno de los niños, si lo tenía le devolvía a su dueño, sino lo tenía el objeto permanecía dentro de la caja.

La caja “Esto no es mío” estaba muy contenta porque ayudaba a que nadie perdiera lo que es suyo, y también ayudaba a que los niños fueran honestos al devolver las cosas que no eran de ellos. ¡Qué gran trabajo el de esta cajita!

¡AHORA ES TU TURNO DE HACER LA TU CAJITA!

Tabla 49

Actividad 10

TALLER 10. AMIGOS UNICOS

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

DESTREZA: Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

VALOR A INCENTIVAR: Tolerancia **NORMA:** Respeto la forma de vestir y hablar de mis compañeros.

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper. **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper, grabadora, cd, revistas, goma, cartulinas, paletas, marcadores.

METODOLOGÍA		
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia (ver anexo de la act,10), una vez lista su presentación facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes a la clase. 	<p>CANCION</p> <p>Nuestra amistad</p> <p>¡Qué lindo! ¡Qué bonito! Tener muchos muchos amigos ¡Qué bueno! ¡Qué divertido! Poder compartir tu amistad ¡Qué lindo! ¡Qué bonito! Tener muchos muchos amigos Para reír y cantar, compartir y soñar ¡Qué hermosa que es nuestra amistad! Fuente: https://goo.gl/Neqj3s</p>
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción “ Nuestra amistad” Preguntar a los niños sobre la historia: ¿Quién es Juan? ¿Qué vestimenta usaba? ¿Shirley en donde vive? ¿de qué color es su piel? ¿Carlos con que le gustaba jugar? Permitir que los niños hagan preguntas 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La maestra ampliara la información acorde a las inquietudes de los niños La maestra proporcionará revistas a los niños, quienes buscarán imágenes de diferentes personas y los recortarán. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> La maestra pedirá que escojan uno, lo peguen sobre una cartulina y le añadan una paleta para que sea como un títere. En la hora de recreo jugaran con ellos libremente. 	

Tabla 50

Evaluación Actividad 10

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO							
MES:..... SEMANA:.....AULA:.....							
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:Ámbito Convivencia							
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Respetar las diferencias individuales que existen entre compañeros como diversidad cultural.					
		Iniciada		En proceso		Adquirida	
1							
2							

Notas: Elaborado por Evelin Lucero

Anexos de la Actividad N° 10

Storytelling- Amigos únicos.

Niño Indígena:

¡Hola amigos! Mi nombre es Juan. Tengo 4 años. Yo soy un indígena que vive en la ciudad de Otavalo. Yo uso un pantalón blanco y en lugar de zapatos uso alpargatas. También uso una camisa blanca y un poncho azul para cuando hace frío. Tengo el cabello muy largo, por eso mi mamá siempre me hace una trenza. Me encanta jugar fútbol y subirme a las montañas. ¡Es muy divertido!

Niña afrodescendiente:

¡Hola compañeros! Mi nombre es Shirley, tengo 4 años. Yo soy afrodescendiente, vivo en el Juncal. Mi color de piel es café oscuro y tengo el cabello muy churoso. ¡Es muy difícil de peinar! Mi mamá me ayuda todos los días. En mi casa hace mucho calor, así que nosotros usamos ropa fresca. Me encanta ponerme faldas de colores porque cuando bailo se mueven de un lado a otro. La música que más me gusta es la bomba, y también me gusta jugar con muñecas. ¡Eso me hace muy feliz!

Niño mestizo:

¡Hola niños! Mi nombre es Carlos, tengo 4 años. Yo soy un mestizo, por eso utilizo zapatos deportivos, pantalón largo y una camiseta. Yo tengo el cabello corto. Me gusta jugar con carros y soldados de juguete.

Tabla 51
Actividad 11

TALLER 11. AMIGOS UNICOS

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

DESTREZA: Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

VALOR A INCENTIVAR: Tolerancia
hay en mi aula.

NORMA: Disfruto de las diferencias culturales que

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper. **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper, grabadora, cd, revistas, goma, cartulinas, paletas, marcadores.

METODOLOGÍA		
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia (ver anexo de la act,11), una vez lista su presentación facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes a la clase. 	CANCION
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción “ Mezcla tu sabor” ¿Qué hacían los niños? ¿Todos los niños eran iguales? ¿Qué es lo que más les gustó de lo que los niños hicieron? Permitir que los niños hagan preguntas 	MEZCLA TU SABOR
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La maestra ampliara la información acorde a las inquietudes de los niños La maestra proporcionará plastilina para que puedan moldear una de las comidas que más les gusto 	Para crecer un montón tón tón... Hay que alimentarse bien bien bien la naturaleza te dará fuerza y alegría de verdad de muchos colores pueden ser jugos naturales que te ayudan a crecer toma la paleta de un pintor y mezcla tu sabor.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> La maestra entregará a los niños moldes de títeres de dedo con imágenes de platos típicos, ecuatorianos de diferentes etnias, etc, los cuales serán pintados por los niños y recortados.. 	Fuente: https://goo.gl/wN9vwn

Tabla 52
Evaluación Actividad 11

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO						
MES:..... SEMANA:.....AULA:.....						
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:Ámbito Convivencia						
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Respeta las diferencias individuales que existen entre compañeros como su diversidad gastronómica..				
		Iniciada	En proceso	Adquirida		
1						
2						

Notas: Elaborado por Evelin Lucero

Anexos de la Actividad N° 11.

Storytelling-Comida deliciosa.

Todos los niños de inicial estaban ansiosos porque llegue la hora de la gran fiesta. Era la fiesta de los ecuatorianos. Los niños debían llevar su comida favorita y compartirla con sus compañeros.

Inició Rodrigo y dijo:

- Amiguitos yo les traje colada de maíz. Mi mamá la prepara sólo en fiestas especiales, principalmente cuando los novios se casan. Es una sopa de color amarillo que suele tener pequeñas bolitas de harina. ¡Es mi plato favorito!
- Muchas gracias Rodrigo- Dijo la maestra. – Ya tenemos la sopa. ¿Quién quiere continuar?
- ¡Yo! – Dijo Margarita- Mi mamá preparó un delicioso seviche de camarón. El camarón vive en el mar. Yo nací en Esmeraldas, una ciudad cerca del mar, así que siempre tenemos camarones y mi mami hace un delicioso ceviche. ¿Desean probarlo?
- ¡Siiiiiiii!- Respondieron los niños.
- ¡Qué lindo niños!. ¿Alguien más trajo algo para compartir con sus compañeros?
- Yo traje algo más maestra- Dijo Luis- Traje helados de paila. ¿Alguien los ha probado?
- Yo sí- dijo Rubí
- Luis continuo y dijo- Yo soy de Ibarra, una ciudad abrigada y uno de los postres favoritos de nosotros son los helados de paila, están hechos con jugo de frutas y hielo, se las hace en una paila y una persona tiene que batir por mucho tiempo.
- ¡Qué rico!- Respondió Renata, quien amaba los helados.
- ¡Muy bien amigos! – Dijo la maestra- Ya estamos listos para compartir nuestro almuerzo. ¿Se dan cuenta de todos los platos deliciosos que trajeron nuestros amigos? Todos son platos de nuestro lindo Ecuador y son muy deliciosos. Juntos hicimos un delicioso almuerzo.

Tabla 53
Actividad 12

TALLER 12. AYUDO A MIS AMIGOS QUE TIENEN NECESIDADES ESPECIALES

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE APRENDIZAJE: Convivencia

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

DESTREZA: Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

VALOR A INCENTIVAR: Tolerancia **NORMA:** Ayudo a mis amigos que tienen necesidades especiales.

APLICACIÓN SUGERIDA A UTILIZARSE: StoryJumper. **DURACIÓN:** 30 minutos

DIRIGIDO A MAESTRAS: De educación inicial 2

RECURSOS: App StoryJumper, grabadora, cd, revistas, goma, cartulinas, paletas, marcadores.

METODOLOGÍA		
STORYTELLING DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> En la aplicación previamente sugerida la maestra elaborara con anterioridad su historia solo con imágenes de niños con necesidades especiales en dificultades: un niño en silla de ruedas frente a una escalera, un ciego perdido, una niña sin una extremidad, etc. La maestra facilitara el link para que los niños puedan observar en sus hogares y llevar sus inquietudes a la clase. 	<p>CANCION</p> <p>CORAZÓN BUENO Despierto en la mañana con un nuevo día y luego voy a desayunar. Veo a mi familia con mucha alegría y quiero este día disfrutar. Encuentro a todos mis amigos hoy y cada uno es muy valioso. Cuando convivo, mi cariño doy. ¡El amor es maravilloso! Tengo un corazón muy bueno para dar a los demás. Fuente: https://goo.gl/wu8p7B</p>
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción “ Corazón Bueno” Preguntar a los niños: ¿Cómo podríamos ayudar a nuestros amigos? Plasmar las respuestas de los niños en la pizarra Permitir que los niños hagan preguntas 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La maestra ampliara la información acorde a las inquietudes de los niños. Los niños escogerán una de las imágenes (la maestra debe tenerlas impresas con anterioridad) y la decorarán poniéndola en un marco hecho de fideos de colores. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Al finalizar los niños estamparan su huella al reverso de la imagen y cada uno hará un compromiso en ayudar a nuestros amigos que tienen NEE. 	

Tabla 54
Evaluación Actividad 12

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO							
MES:..... SEMANA:.....AULA:.....							
AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:Ámbito Convivencia							
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador: Respeta y ayuda a sus compañeros que tienen necesidades especiales.					
		Iniciada		En proceso		Adquirida	
1							
2							

Notas: Elaborado por Evelin Lucero

GUIA DE ACTIVIDADES PARA PADRES



<https://goo.gl/7cDKHr>

AUTORA

Evelin Gabriela Lucero Arroyo

Ibarra- Ecuador

2018

Presentación

Querid@ padres y madres de familia

La presente guía tiene como objetivo brindarle recomendaciones para un buen uso de la tecnología en casa y además, indicarle que hacer frente a cada una de las actividades propuestas por la maestra mediante el uso de una herramienta tecnológica llamada “Storytelling digital”.

Le animo a utilizar esta nueva herramienta, cuyas aplicaciones son muy fáciles de utilizar y serán de gran apoyo pedagógico para el proceso de enseñanza- aprendizaje de su hij@s.

¡Disfrute de estas actividades!

Evelin Lucero.

RECOMENDACIONES

- Crear un espacio familiar para establecer normas y reglas para el uso correcto de los aparatos tecnológicos en el hogar.
- Es recomendable ver el Storytelling Digital o relatos digitales en familia para que los niños estén bajo supervisión de un adulto y pasar tiempo en familia.
- Comprender que esta es un proceso de aprendizaje.
- Que no todos aprenden de la misma manera y al mismo ritmo.
- Aceptar que las equivocaciones son parte del proceso de aprender.
- Reconocer sus avances por pequeños que sean.
- Permitirle observar el video hasta que haya comprendido sin que exceda el tiempo límite de una hora que es lo más recomendable para su edad.
- Escuchar sus ideas con atención.
- Darle el tiempo necesario para expresarse.
- Ayudarle a registrar inquietudes o dudas que se le pudiesen presentar para que estén sean desarrolladas en clase.
- Incentivará que sus hijos le saquen mejor provecho a Internet buscando temas que puedan ser de interés común y que puedan compartir en familia.

Índice de Actividades.

VALOR: RESPETO

- 1. ¡Mi maestra!** Respeto a la autoridad de la clase: Los maestros.
- 2. Una mañana en el recreo.** Respeto las reglas de los juegos.
- 3. Respeto las opiniones de los demás.**

VALOR: SOLIDARIDAD

- 4. ¡A jugar!** Comparto los juguetes y material con mis amigos.
- 5. El ayudante.** Ayudo a mis amigos cuando hay accidentes.
- 6. Animo a mis amigos cuando veo que están tristes.**

VALOR: HONESTIDAD

- 7. ¡La muñeca desapareció!** Pido prestado los juguetes de mis amigos.
- 8. El pastor mentiroso.** Digo la verdad.
- 9. Esto no es mío.** Entrego a mi maestra los objetos que no me pertenecen.

VALOR: TOLERANCIA

10. **Amigos únicos.** Respeto las formas de vestir y de hablar de mis compañeros.
11. **Comida deliciosa.** Disfruto de las diferencias culturales que hay en mi aula.
12. **Ayudo a mis amigos que tienen necesidades especiales.**

Actividad 1. ¡Mi maestra!



<https://goo.gl/JdkQa5>

- **VALOR A INCENTIVAR:** Respeto
- **NORMA:** Respeto a la autoridad de la clase “Los maestros”
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none">• Ingresar el link proporcionado por la maestra.• Observar el video y repetirlo hasta que haya comprendido.
2°	<ul style="list-style-type: none">• Estar pendientes por si tiene alguna dificultad.• Escribir las inquietudes o dudas que se le pudieran presentar
3°	<ul style="list-style-type: none">• Llevar a clase las dudas o inquietudes que se le presentaron para que en clase la maestra pueda brindarle su debida explicación.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

Actividad 2. Una mañana en el recreo.



<https://goo.gl/P37j5R>

- **VALOR A INCENTIVAR:** Respeto
- **NORMA:** Respeto a las reglas de los juegos
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none">• Ingresar el link proporcionado por la maestra.• Observar el video y repetirlo hasta que haya comprendido.
2 °	<ul style="list-style-type: none">• Dialogar y entre los miembros de la familia sobre posibles reglas que pueden otorgarle al juego• Escribir las reglas y además las inquietudes o dudas que se le pudieran presentar
3°	<ul style="list-style-type: none">• Enviar a clase las dudas o inquietudes que se le presentaron para que en clase la maestra pueda brindarle su debida explicación.• Y además las reglas que en familia realizaron para que comparta en el aula.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

Actividad 3. Respeto las opiniones de los demás.



<https://goo.gl/R8vyp4>

- **VALOR A INCENTIVAR:** Respeto
- **NORMA:** Respeto los materiales y el espacio de mis compañeros.
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar el link proporcionado por la maestra. • Observar el video y repetirlo hasta que haya comprendido.
2°	<ul style="list-style-type: none"> • Estar pendientes por si tiene alguna dificultad. • Escribir las inquietudes o dudas que se le pudieran presentar
3°	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a clase las dudas o inquietudes que se le presentaron para que en clase la maestra pueda brindarle su debida explicación.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

Actividad 4.¡A jugar!



<https://goo.gl/AAK2xt>

- **VALOR A INCENTIVAR:** Solidaridad
- **NORMA:** Comparto los juguetes y material con mis amigos
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar el link proporcionado por la maestra. • Observar el video y repetirlo hasta que haya comprendido.
2°	<ul style="list-style-type: none"> • De las historias observadas darle un final a cada una de ellas • Dialogar en familia cual debería ser el final para cada una de las escenas • Elegir la mejor opción y redactar en una cartulina.
3°	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a la clase los finales de cada historia en donde cada niño pasara a socializar.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

Actividad 5. . El ayudante.



<https://goo.gl/ebgM6q>

- **VALOR A INCENTIVAR:** Solidaridad
- **NORMA:** Ayudo a mis amigos cuando hay accidentes.
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar el link proporcionado por la maestra. • Observar el video en familia.
2°	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogar con los miembros de la familia que sucedió en la historia • Proponer títulos y él porque • Escoger el que crean que se ajuste a los narrado
3°	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a la clase los el título que le dieron la historia y en un momento determinado cada niño pasara a socializar.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

Actividad 6. . Animo a mis amigos cuando veo que están tristes.



<https://goo.gl/pAXmtH>

- **VALOR A INCENTIVAR:** Solidaridad
- **NORMA:** Animo a mis amigos cuando están tristes.
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar el link proporcionado por la maestra en el cual solo contiene imágenes. • Observar el video en familia y repetirlo la veces que el niño necesita hasta comprender.
2°	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogar con los miembros de la familia del como animo a un amigo que este triste • Cada miembro de la familia tiene que proponer posibles respuestas • Escoger 1 por cada miembro y escribir.
3°	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a la clase la información y en un momento determinado cada niño pasara a socializar.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

Actividad 7. Pido prestado los juguetes de mis amigos.



<https://goo.gl/3UsqRE>

- **VALOR A INCENTIVAR:** Honestidad
- **NORMA:** Pido prestado los juguetes de mis amigos
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar el link proporcionado por la maestra. • Observar el video en familia y repetirlo la veces que el niño necesita hasta comprender.
2°	<ul style="list-style-type: none"> • Darle el tiempo que necesite para que pueda expresar sus ideas. • Ayudarlo a registrar
3°	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a la clase la información y en un momento determinado cada niño pasara a socializar.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

Actividad 8. . El pastor mentiroso.



<https://goo.gl/u32dX3>

- **VALOR A INCENTIVAR:** Honestidad
- **NORMA:** Digo la verdad.
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar el link proporcionado por la maestra. • Observar el video en familia y repetirlo la veces que el niño necesita hasta comprender.
2°	<ul style="list-style-type: none"> • Darle el tiempo que necesite para que pueda expresar sus ideas. • Ayudarlo a registrar • Dialogar como podemos aplicarlo en casa.
3°	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a la clase la información y en un momento determinado cada niño pasara a socializar.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

Actividad 9. Esto no es mío.



<https://goo.gl/di1Fac>

- **VALOR A INCENTIVAR:** Honestidad
- **NORMA:** Entrego a mi maestra los objetos que no me pertenecen.
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar el link proporcionado por la maestra. • Observar el video en familia y repetirlo la veces que el niño necesita hasta comprender.
2°	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar la actividad que se menciona en el video • Dialogar sobre la importancia de no coger las cosas que no nos pertenecen incluso si están dentro de la casa y cuál será su función • Entre todos los miembros buscar los materiales como (caja, decoraciones, strikes) • Todos colaboraran en la realización y al final le pondrán un nombre. • Tomarse una fotografía con su cajita terminada
3°	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a la clase la fotografía para que los niños puedan compartir con sus compañeros el nombre y la función que tiene en casa.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

Actividad 10. Amigos únicos.



<https://goo.gl/ny7Kj7>

- **VALOR A INCENTIVAR: Tolerancia**
- **NORMA:** Respeto la forma de vestir y hablar de mis compañeros.
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar el link proporcionado por la maestra. • Observar el video en familia y repetirlo la veces que el niño necesita hasta comprender.
2°	<ul style="list-style-type: none"> • Darle el tiempo que necesite para que pueda expresar sus ideas. • Ayudarlo a registrar • Dialogar como podemos aplicarlo en casa.
3°	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a la clase la información y en un momento determinado cada niño pasara a socializar.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

Actividad 11. Comida deliciosa.



<https://goo.gl/hTmDdB>

- **VALOR A INCENTIVAR: Tolerancia**
- **NORMA:** Disfruto de las diferencias culturales que hay en mi aula.
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar el link proporcionado por la maestra. • Observar el video en familia y repetirlo la veces que el niño necesita hasta comprender.
2°	<ul style="list-style-type: none"> • Darle el tiempo que necesite para que pueda expresar sus ideas. • Ayudarlo a registrar • Dialogar como podemos aplicarlo en casa.
3°	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a la clase la información y en un momento determinado cada niño pasara a socializar.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

Actividad 12. Ayudo a mis amigos que tienen necesidades especiales.



<https://goo.gl/6dUvR6>

- **VALOR A INCENTIVAR: Tolerancia**
- **NORMA:** Ayudo a mis amigos que tienen necesidades especiales.
- **DIRIGIDO A:** Padres de familia y niños 4 a 5 años
- **LINK**.....

PASOS A SEGUIR	
1°	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar el link proporcionado por la maestra. • Observar el video en familia que solo contiene imágenes • repetirlo la veces que el niño necesita hasta comprender.
2°	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarlo a darle sentido a cada imágenes • Anotar sus inquietudes y dudas que se le presenten. • Hablar en familia sobre la importancia de ayudar a los que necesitan
3°	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a la clase sus inquietudes para que los niños puedan compartir con sus compañeros el nombre.
EVALUACION	
Si le gusto la historia dele un chic en me gusta y déjenos un comentario.	

4.7. Difusión:

Se organizó la difusión mediante una exposición a los padres de familia, maestros del área de inicial y directivos que laboran en la Unidad Educativa “Atahualpa” sobre la utilización de la herramienta tecnológica storytelling digital para la enseñanza del ámbito de convivencia.

4.8. Impactos:

4.8.1. Impacto educativo:

Esta propuesta permite abarcar los temas del ámbito de convivencia de una manera diferente, en la cual los niños tienen una participación activa. Las destrezas de este ámbito tendrán un mayor realce, ya que, en algunas ocasiones al ser un eje transversal, no son desarrolladas con la dedicación que merecen.

Al darles a estos temas la importancia debida, el niño recibirá una educación integral, que le capacita principalmente a participar de su comunidad estableciendo relaciones saludables con quienes le rodean. Logrando así que la educación sea una preparación para la vida diaria.

4.8.2. Impacto pedagógico:

El uso de herramientas digitales dentro de educación es una tendencia global, que atrae a los niños y de igual forma los capacita para desenvolverse en el mundo tecnológico en el que viven.

Las herramientas digitales abren la puerta a un sin número de nuevas acciones que se pueden desarrollar en el aula y esta propuesta presenta actividades que involucran la participación activa de los niños, así como también el desarrollo de su imaginación en la creación de personajes y sus historias.

Los relatos que se presentan en la propuesta no son los tradicionales, sino más bien, acordes a la realidad de los niños ecuatorianos, por lo que tendrán mayor impacto en el aprendizaje de los niños y en la modificación de su conducta, logrando así los objetivos planteados en la propuesta.

4.8.3. Impacto social:

El abordar el área de convivencia de una manera más efectiva, logrará que las relaciones interpersonales dentro del aula sean más armónicas.

Un buen ambiente de aula, genera el espacio propicio para el desarrollo de un aprendizaje significativo. Ayudará a la concentración y atención de los estudiantes, ya desarrollar su aprendizaje social y cooperativo en donde mutuamente se ayudan a avanzar en sus conocimientos y a alcanzar sus destrezas.

La enseñanza de normas en el aula prepara a los niños a respetar las normas que deberá cumplir como miembro de una sociedad en el futuro. Es una forma de entrenarles para ser parte activa de su comunidad y entes de referencia en medio de quienes los rodean.

CONCLUSIONES

1. La convivencia forma parte de la existencia de los seres humanos, es de vital importancia desarrollar una convivencia sana desde edades tempranas, ayudando al niño a crecer en un hogar que le proporcione el ejemplo de una convivencia armónica, para que a partir de este, pueda relacionarse eficazmente con quienes le rodean. La educación formal tiene el compromiso de fortalecer las bases puestas en el hogar y brindarle al niño experiencias en donde pueda poner en práctica los valores y normas que ha ido adquiriendo en el paso de los años.
2. La tecnología se ha ido abriendo camino en el ámbito educativo, generando nuevas experiencias de aprendizaje que facilitan la adquisición de destrezas en los niños. Las herramientas digitales ahora forman parte de los recursos metodológicos que los maestros pueden utilizar en sus salones, tal es el caso del storytelling digital que permite, por medio de relatos digitales, la asimilación de nuevos conocimientos.
3. De la encuesta aplicada a los maestros se concluye que todos dan gran importancia a la enseñanza de valores considerando al respeto como el valor principal, así como también la enseñanza de normas para lograr una sana convivencia en el aula. Sin embargo, los maestros no utilizan recursos tecnológicos en sus clases y desconocen totalmente la herramienta storytelling digital y los beneficios que ésta puede traer al aula.
4. De la encuesta aplicada a los padres de familia se concluye que todos consideran a la enseñanza de valores como algo importante en la educación sin embargo, la mayoría de no establecen normas y reglas claras en cada uno de sus hogares. De la misma manera, en su gran mayoría los padres han permitido que sus hijos utilicen aparatos tecnológicos como celulares, computadoras etc. Los padres de familia no conocen qué es la herramienta storytelling digital ni sus beneficios.
5. De la lista de cotejo aplicada a los niños se concluye que y en su gran mayoría no respetan las normas de convivencia que se han establecido en el aula, presentan dificultades en la obediencia y

en el comportamiento que tienen cuando están acompañados por sus padres. Muestran un gran interés cuando la información les llega a través de un medio tecnológico y saben manejar fácilmente uno de ellos.

6. La propuesta de este trabajo de investigación presenta una serie de actividades que ayudan al desarrollo de una sana convivencia en el aula utilizando una herramienta nueva: “Storytelling digital” la cual permite una gran variedad de actividades en las cuales los niños tienen una participación activa en su proceso de enseñanza- aprendizaje.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda ayudar a los padres a mejorar la convivencia en el hogar, instruyéndoles acerca de relaciones matrimoniales, la crianza eficaz, la forma de corregir actitudes erróneas en los niños y estrategias para acordar reglas dentro de casa.
2. Se recomienda incentivar el uso adecuado de tecnología, tanto en casa como en las escuelas. Utilizando la tecnología con un propósito educativo y no solo de entretenimiento, así como también empleando el tiempo adecuado para la edad del niño.
3. Se recomienda dar capacitaciones a los maestros de actualización en cuanto a las herramientas tecnológicas de las cuales pueden hacer uso para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.
4. Se recomienda dar charlas a los padres en cuanto al adecuado uso de herramientas tecnológicas en casa, así como también sobre las aplicaciones educativas que pueden usar para ayudar a sus hijos con su desarrollo.
5. Se recomienda dar mayor énfasis en la enseñanza de normas y reglas tanto en el aula como en el hogar ya que se encontró estas áreas menos desarrollado en ellos.
6. Se recomienda utilizar la guía de actividades propuesta en este trabajo para mejorar la convivencia dentro del aula, utilizando una nueva herramienta que ayudará al aprendizaje significativo por parte de los niños.

GLOSARIO

Convivencia: se trata de un concepto vinculado a la coexistencia pacífica y armoniosa de grupos humanos en un mismo espacio.

Valor: El valor es una cualidad que confiere a las cosas, hechos o personas una estimación, ya sea positiva o negativa. los valores son características morales inherentes a la persona, como la humildad, la responsabilidad, la piedad y la solidaridad. Los valores también son un conjunto de ejemplos que la sociedad propone en las relaciones sociales.

Norma: Principio que se impone o se adopta para dirigir la conducta o la correcta realización de una acción o el correcto desarrollo de una actividad. Norma es un término que proviene del latín y significa “escuadra”. Una norma es una regla que debe ser respetada y que permite ajustar ciertas conductas o actividades.

Estrategia de enseñanza- aprendizaje: Son los procedimientos, técnicas, métodos, etc. que el maestro utiliza para guiar al niño en su aprendizaje.

Storytelling Digital: Es una forma corta de producción de medios digitales que permite a las personas comunes compartir aspectos de su historia. Los medios utilizados pueden incluir el equivalente digital de las técnicas de película.

Relatos: El relato es una narración estructurada en la que se representan sucesos mediante el lenguaje. Los relatos pueden ser ficcionales o representar personajes o sucesos históricos.

BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

C. Perales Franco, E. Arias Castañeda, M. Bazdresch Parada. . (2014). En *Desarrollo socioafectivo y convivencia escolar* (pág. 14). Guadalajara - Mexico: ITESO.

Ministerio de Educación Nacional, República de Colombia. (2016). *Plan decenal de educacion* . Obtenido de <http://www.plandecenal.edu.co/cms/index.php/glosario-pnde/educacion-inicial>

ACRBIO. (26 de Junio de 2017). *Imágenes Educativas*. Obtenido de <https://www.imageneseducativas.com/metodo-doman-para-aprender-a-leer-una-alternativa-al-metodo-silabico/>

Aller, M. (26 de Septiembre de 2011). *EDUCACONTIC*. Obtenido de <http://www.educacontic.es/imprimir-post/2846>

Banaszewski, T. (28 de Abril de 2008). *teach story*. Obtenido de <http://techszewski.blogs.com/>

BARBA, B. (2005). EDUCACIÓN Y VALORES. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 9.

Barreno, & martinez. (2016). *Educación en valores Guía para tutores*. Quito - Ecuador: Ministerio de Educacion.

Bembibre, C. (2 de Marzo de 2010). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/derecho/norma.php>

Berenguer-Albaladejo, C. (2016). *RUA, Repositorio Universitario de la Universidad de Alicante*. Obtenido de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59358/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE_108.pdf

Bilbao, A. (6 de Noviembre de 2015). Cómo afecta la tecnología al cerebro de nuestros hijos. *El Mundo*.

Brian Nemhauser y Ben Matthews. (9 de Abril de 2017). *Adobe Spark* . Obtenido de <https://theblog.adobe.com/once-upon-a-time-the-secrets-to-digital-storytelling/>

Bronstein, V. &. (2001). *Niños Felices*. Barcelona: RBA Libros S.A.

Carmelo Garitoandia, E. F. (2010). Las tecnologías de la información. *Doxa Comunicación*, 45-61.

Caro, M. (02 de diciembre de 2015). *Pearson*. Obtenido de <http://ideasqueinspiran.com/2015/12/02/storytelling-aplicado-a-la-educacion/>

Castrillo, F. M. (9 de Febrero de 2010). *ANIMOTO PRO GRATUITO PARA EDUCADORES*. Obtenido de <http://www.educacontic.es/imprimir-post/1743>

Christakis, D. (23 de Diciembre de 2015). *xataka*. Obtenido de <https://www.xataka.com/n/moviles-tablets-televisiones-cuanto-tiempo-deben-pasar-los-ninos-delante-de-las-pantallas>

Delgado, L. E. (2 de Octubre de 2012). *Sobre Tiza Cultura de Innovacion en Educacion*. Obtenido de <http://www.sobretiza.com.ar/2012/10/02/picture-book-maker-libros-infantiles-en-linea/>

Delgado, M., & Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). *REDALYC*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/737/73712297005/>

- Federación de enseñanza de CC.OO de Andalucía. (Marzo de 2011). *Revista digital para los profesionales de la enseñanza*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8310.pdf>
- Héctor Fouce Rodríguez, y. A.-S. (2003). Manual de Educación en Valores. En H. F.-S. Galicia, *Manual de Educación en Valores*. Madrid.
- Laboratorio EducaconTIC . (19 de Diciembre de 2011). *EducaconTIC*. Obtenido de <http://www.educacontic.es/imprimir-post/3190>
- Laboratorio EducaconTIC. (25 de Junio de 2012). *Crea e ilustra cuentos con Storybird*. Obtenido de <http://www.educacontic.es/imprimir-post/4546>
- Lourdes Villalustre Martínez y M^ª Esther Del Moral Pérez. (2013). Digital storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revistas Científicas Complutenses*, 116.
- M. Pazmiño ,J. Rivera . (Noviembre de 2010). *Repositorio UTN*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/431/1/FECYT%20961%20TESIS%20DE%20GRADO.pdf>
- Marcucci, E. (7 de Octubre de 2014). *PRIMERO FAMILIA*. Obtenido de <http://primerofamilia.com/la-importancia-de-la-convivencia-en-la-familia/>
- Marulanda, A. (3 de Octubre de 2016). *El Colombiano*. Obtenido de <http://www.elcolombiano.com/opinion/columnistas/los-beneficios-de-la-convivencia-AL5094637>
- Mesas, A. A. (2008). En E. E. aula. España: EGRAF,S.A.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito: Ecuadediciones.
- Moral, A. d. (12 de Octubre de 2015). *UNIVISION.COM*. Obtenido de <https://www.univision.com/noticias/salud-infantil/ninos-sobrestimulados-como-la-tecnologia-ha-transformado-la-infancia>
- Mtra. María Juana Berra Bortolotti y Mtro. Rafael Dueñas Fernández. (2002). *EDUCREA*. Obtenido de <https://educrea.cl/convivencia-escolar-y-habilidades-sociales/>
- Olaizola, A. (2014). *Olaizola, A.* . Obtenido de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34911155/Olaizola.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1550940118&Signature=BbUAQyJ50lgt5JkyCLFo0BajcOs%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa_clase_invertida_usar_las_TIC_para_
- Pedro Ortega Ruiz y Ramón Minguez Vallejos. (13 de Noviembre de 2009). *GEDOS*. Obtenido de <https://gedos.usal.es/jspui/handle/10366/71937>
- Quicios, B. (1 de Junio de 2018). *Guiainfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/educacion/lectura/metodo-doman-para-enseñar-a-leer-a-un-nino/>
- RAMÓN, B. R. (Junio de 2017). *OVadoc*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/26562/1/TFG-L1728.pdf>
- Redacción, Á. d. (09 de 02 de 2015). Las ventajas y desventajas de la tecnología para los niños. *La Prensa*.

- Rodríguez, & Galicia, A. (2003). Manual de Educación en Valores. En H. F.-S. Galicia, *Manual de Educación en Valores*. Madrid.
- Rodríguez, I. (18 de Diciembre de 2017). *Realinfluencers*. Obtenido de <https://www.realinfluencers.es/2017/12/18/ventajas-storytelling-educacion/>
- Rodríguez, R. D. (Martes 21 de Mayo de 2013). *Convive en comunidad*. Obtenido de <http://conviveencomunidad.blogspot.com/2013/05/que-es-convivencia-y-cuales-son-sus.html>
- Sandoval, C. (1 de Junio de 2017). *e-Learning Masters*. Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/06/01/cuanto-sabes-de-storytelling-educativo/>
- Soto, A. A. (2008). *Educación en tecnología: un reto y exigencia social*. Bogotá: COOPERATIVA EDITORIAL MAGISTERIO.
- Tamayo, Y. (Jueves 14 de Octubre de 2010). *Piaget y su informe sobre la educación*. Obtenido de <http://piagetysuinformesobrelaeducacion.blogspot.com/2010/10/que-es-educacion-para-piaget.html>
- Tecno magazine. (08 de Mayo de 2017). *Tecno magazine*. Obtenido de <https://tecnomagazine.net/2017/05/08/tecnologia-dana-vista-afecta-vision-ojos-ocular/>
- Touriñan, L. J. (2008). *Educación en valores, Educación Intercultural y Formación para la Convivencia Pacífica*. España: Netbiblo.
- Ucha, F. (18 de Mayo de 2010). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/convivencia.php>
- Ucha, F. (8 de Junio de 2015). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/general/educacion-inicial.php>
- Valdivia G./ Burgos Sánchez. . (22 de Junio de 2016). *Conocimientosweb.net*. Obtenido de <https://www.conocimientosweb.net/dcmt/ficha26265.html>
- Vargas, B. &. (2001). *Niños felices*. Barcelona.
- Venemedia. (6 de Octubre de 2014). *CONCEPTODEFINICION.DE*. Obtenido de <http://conceptodefinicion.de/educacion/>
- Vernia, S. M. (02 de MARZO de 2016). *IEBS*. Obtenido de <https://www.iebschool.com/blog/ventajas-desventajas-tecnologia/>

ANEXOS

Anexo 1. Socialización de la propuesta



UNIDAD EDUCATIVA "ATAHUALPA"

Dirección: Río Tiputini y Avenida Atahualpa Teléfonos: 062651165

Ibarra – Ecuador



Ibarra, 22 de febrero del 2019

CERTIFICADO DE LA SOCIALIZACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACION

Yo MSc. Marcelo Mina en calidad de rector de la Unidad Educativa "Atahualpa" tengo a bien:

CERTIFICAR

Que la SRA. **EVELIN GABRIELA LUCERO ARROYO** con número de cédula 100385071-4 realizó la socialización del trabajo de investigación con el tema **"Guía de actividades usando el Storytelling digital para fortalecer la convivencia en niños de 4 a 5 años"**.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

MSc. Marcelo Mina
RECTOR DE LA UEA

Anexo 2. Abstract

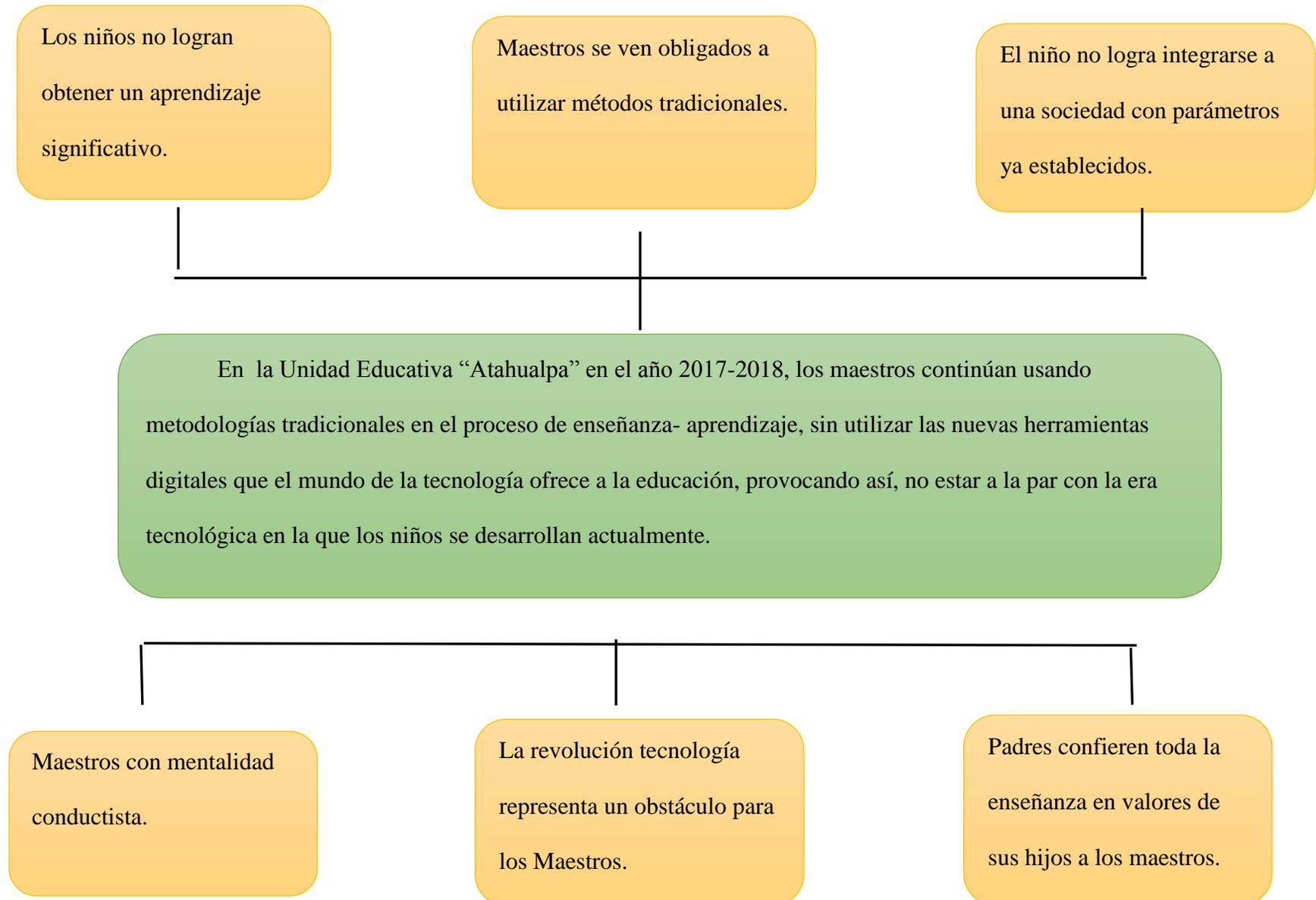
Coexistence is one of the most important human aspects, since a person is a social being that needs to relate to his peers. A good coexistence begins at home through the establishment of norms that assure the well-being of all the members of the community. A strategy to be used by teachers is Digital Storytelling, which is a technological tool that provides an infinity of fun activities for children. The objective of this work was to propose the use of the digital storytelling tool to strengthen coexistence in children from 4 to 5 years of age in the "Atahualpa" Educational Unit in 2017-2018 school year. A bibliographic research was carried out to find out what school coexistence is; and what the benefits of digital storytelling in lessons are. Data was collected through field research, about the reality where children live and also about the strategies used by teachers. The population was composed of 73 boys and girls, 43 parents and three teachers. It could be concluded that teachers attach great importance to the teaching of values and norms, however, they have little knowledge about "Storytelling Digital ", it was observed that parents consider important the teaching of values in the school, however, they do not know the new technological tool either. In this work is proposed a set of activities for teachers to teach values and norms in the classroom enhancing coexistence.

Keywords: value, norm, technology, storytelling.

Victor Rodriguez
mu D Cidre



Anexo3 Árbol de problemas



Anexo 4 Encuesta aplicada a maestros.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA- FECYT

CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

OBJETIVO: Recopilar información en territorio sobre las herramientas pedagógicas que el maestro utiliza en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Instrucciones:

- Le solicitamos de manera comedida ser honesto (a) al responder.
- El cuestionario es anónimo, es decir, no se debe escribir el nombre de la persona que responde.
- Solicitamos marcar con una X en el paréntesis de la opción que considera apropiada a su realidad.

ENCUESTA

2. ¿Conoce usted que es la herramienta tecnológica Storytelling digital (relatos digitales)?

Si () No ()

2. ¿Considera usted que el uso del Storytelling digital facilita el proceso enseñanza - aprendizaje?

Si () No () No conoce ()

3. ¿Con qué frecuencia usa herramientas digitales en su clase?

Siempre () Casi siempre ()

Rara vez () Nunca ()

4. ¿En qué momento de su clase usa herramientas digitales?

Inicio ()

Desarrollo ()

Cierre ()

5. Tiempo de duración en el uso de la herramienta digital?

5-10 min () 10-15 min ()

15-30 min () más de 30 min ()

6. ¿Con qué dispositivos tecnológicos cuenta su aula?

Proyector ()

Computadora ()

Reproductor de sonido ()

Pizarra digital () Ninguno () **Otros.....**

7. ¿Cuáles son los valores principales que buscan enseñar a los niños?

Respeto () Solidaridad () Tolerancia ()
Honestidad () Amor () Otros.....

8. ¿A la hora de enseñar que considera usted qué es lo más importante?

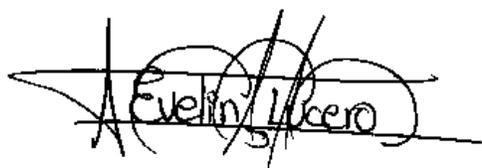
Valores () Conocimientos () Normas y reglas ()

9. ¿La forma como se establecen las normas del aula son?

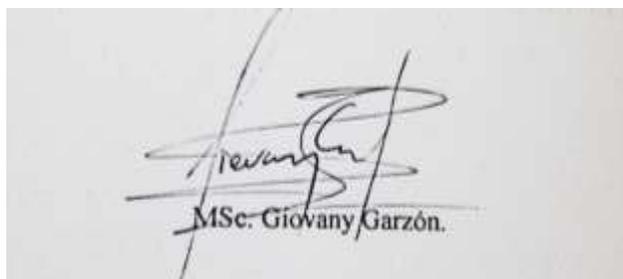
Impuestas por el docente ()
Acordadas entre todos los integrantes del aula ()
Hechas solo por los niños ()
No se establecen normas ()

10. ¿Cómo es la convivencia dentro del aula?

Acatan sin dificultad las reglas ()
Les cuesta trabajo seguirlas ()
No acatan reglas ()



Elaborado por: Sra. Evelin Lucero.
Estudiante.



Revisado por: Mgs. Giovanny Garzón.
Director de Trabajo de Grado.

Anexo 5 Encuesta aplicada a Padres de Familia.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA- FECYT
CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

OBJETIVO: Recopilar información en territorio sobre la realidad que los niños viven en sus hogares respecto a la convivencia familiar y el uso de aparatos tecnológicos.

Instrucciones:

- Le solicitamos de manera comedida ser honesto (a) al responder.
- El cuestionario es anónimo, es decir, no se debe escribir el nombre de la persona que responde.
- Solicitamos marcar con una X en el paréntesis de la opción que considera apropiada a su realidad.

ENCUESTAS

1. ¿Conoce usted qué es la herramienta tecnológica Storytelling digital (relatos digitales)?

Si () No ()

2. ¿Conoce usted si en cada salón de la institución educativa cuentan con dispositivos tecnológicos cómo?

Proyector () Computadora () Reproductor de sonido ()

Pizarra digital () Ninguno ()

Otros.....

3. ¿Le gustaría que los maestros de la institución utilicen dispositivos tecnológicos para la enseñanza de sus hijos e hijas?

Si () No ()

4. ¿Tiene en casa dispositivos tecnológicos que su hijo o hija utiliza?

Si () No ()

5. ¿Cuál de estos dispositivos utiliza con más frecuencia?

Teléfonos celulares () iPad ()

Tablet () Computadora ()

6. ¿Qué tiempo su hija o hijo dedica a el uso de estos dispositivos?

5-10 min () 10 -20 min ()

20-30 min () más de 30min ()

7. ¿Considera usted que la educación en valores es importante?

Si () No ()

8. ¿Ha establecido normas de convivencia en su hogar para sus hijos o hijas?

Si () No ()

9. ¿La forma como se establecen las normas en su hogar son?

Impuestas por la madre ()

Impuestas por el padre ()

Acordadas entre todos los integrantes de la familia ()

Hechas por los hijos o hijas ()

No se establecen normas ()

10. ¿Considera usted que la educación para una buena convivencia es responsabilidad de:

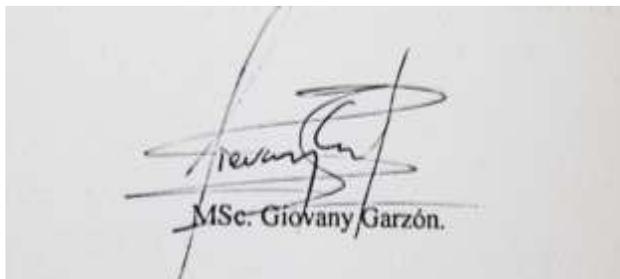
Maestra ()

Padres ()

Maestra – Padres ()



Elaborado por: Sra. Evelin Lucero.
Estudiante.



Revisado por: Mgs. Giovanny Garzón.
Director de Trabajo de Grado.

Anexo 6 Lista de cotejo aplicada a niños y niñas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA- FECYT
CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

OBJETIVO: Recopilar información en territorio sobre el comportamiento de los niños de 4 a 5 años.

LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES DEL NIÑO/A	1.-¿Participa con agrado en las actividades que realiza la maestra?			2.-¿Respeto su turno Y reglas de juego?			3.¿Mantiene una buena relación con los demás miembros del salón?			4.¿Obedece las ordenes que da la maestra?		
		Iniciada	En Proceso	Adquirida	Iniciada	En Proceso	Adquirida	Iniciada	En Proceso	Adquirida	Iniciada	En Proceso	Adquirida
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													

N°	NOMBRES DEL NIÑO/A	5. ¿muestra empatía ante los sentimientos de sus compañeros?			6.¿En presencia de sus padres mantiene un adecuado comportamiento?			7.¿Su aprendizaje es más significativo cuando se utiliza herramientas tecnológicas?			8.¿Su aprendizaje es más significativo cuando se utiliza herramientas tecnológicas?		
		Iniciada	En Proceso	Adquirida	Iniciada	En Proceso	Adquirida	Iniciada	En Proceso	Adquirida	Iniciada	En Proceso	Adquirida
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

N°	NOMBRES DEL NIÑO/A	9¿Muestra gran conocimiento al usar un dispositivo tecnológico como el celular o la computadora?			10¿Muestra mayor interés y motivación cuando la información proveniente de un dispositivo tecnológico?		
		Iniciada	En Proceso	Adquirida	Iniciada	En Proceso	Adquirida
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							



Elaborado por: Sra. Evelin Lucero.
Estudiante.



Revisado por: Mgs. Giovanny Garzón.
Director de Trabajo de Grado.

