



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



Instituto de
Posgrado

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**“LA PÁGINA WEB ÁRBOL ABC COMO LÚDICA E-LEARNING PARA
MEJORAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE INICIAL II, UNIDAD EDUCATIVA
“GONZALO ZALDUMBIDE, 2021-2022”**

Proyecto del Trabajo de Titulación previo a la Obtención del Título de Magíster en
Tecnología e Innovación Educativa

AUTORA

Lic. López Andrade Mercedes Cristina

TUTORA

PhD. Aroca Fárez Adriana Elizabeth

IBARRA – ECUADOR

2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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	1002678777		
APELLIDOS Y NOMBRES	LOPEZ ANDRADE MERCEDES CRISTINA		
DIRECCIÓN	Ibarra		
EMAIL	mclopez@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO		TELÉFONO MÓVIL:	0984199391

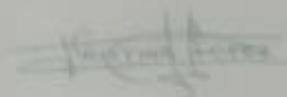
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“La página web árbol ABC como lúdica e-learning para mejorar el lenguaje en niños de inicial II, unidad educativa “Gonzalo Zaldumbide, 2021-2022”
AUTOR (ES):	LOPEZ ANDRADE MERCEDES CRISTINA
FECHA: DD/MM/AAAA	03/08/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	<input type="checkbox"/> Pregrado <input checked="" type="checkbox"/> Posgrado
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Magister en Tecnología e Innovación Educativa
TUTORA	PhD. Aroca Fárez Adriana Elizabeth

CONSTANCIAS

La autora López Andrade Mercedes Cristina manifiesta 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 15 días del mes de agosto del 2023

LA AUTORA:



López Andrade Mercedes Cristina

1002678777

APROBACIÓN DEL TUTOR

APROBACIÓN DEL TUTOR

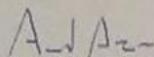
En calidad de director de trabajo de investigación con el tema "LA PÁGINA WEB ÁRBOL ABC COMO

LÚDICA E-LEARNING PARA MEJORAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE INICIAL II, UNIDAD EDUCATIVA GONZALO ZALDUMBIDE, 2021-2022" de la autoría de Mercedes Cristina López Andrade para obtener

el Magister en Tecnología e Innovación Educativa-Modalidad en línea doy fe que dicho trabajo reúne

los requisitos y méritos para ser sometido a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra a los 03 días mes de agosto 2023.



Lo certifico.

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado para las personas más importantes en mi vida y que han sido los pilares fundamentales en mi formación académica y personal mis hijos Bruce, Zane y mis Padres.

Por ellos por su paciencia, por el esfuerzo, por su apoyo incondicional, por el ánimo diario es que rindo mi honor y dedicatoria muy merecida a estas personas que forman parte de mi vida y también a los docentes que dedicaron su tiempo para poder cumplir con mi meta.

Gracias a todos los que me impulsaron de una u otra manera a continuar y no dudar ni un instante de mis habilidades y capacidades. La constancia y la perseverancia por conseguir nuestras metas es lo que nos lleva a la felicidad

CRISTINA LOPEZ ANDRADE

AGRADECIMIENTO

Como no agradecer en primer lugar a Dios, el ser supremo en el cual ponemos cada día todos nuestros sueños y metas, en segundo lugar, agradecer a mis hijos y a mis padres por el apoyo incondicional y la constancia a seguir adelante por los cuales he llegado a la meta final y tercero, pero no menos importante agradecer a mi tutora la PhD. Aroca Fárez Adriana Elizabeth y asesor el Msc. Marco Revelo Aldaz por la paciencia y todos los consejos que me fueron dados en el transcurso de la realización de la investigación. A los docentes de la maestría que con sus conocimientos impartidos formaron en mí el deseo ferviente de ser todos los días un mejor profesional capacitado y con estrategias para los nuevos días.

Un agradecimiento infinito para todo ustedes

CRISTINA LOPEZ ANDRADE

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO I	2
1 EL PROBLEMA.....	2
1.1 Antecedentes.....	2
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.3 Formulación del problema.....	5
1.4 Justificación de la investigación	6
1.5 Objetivos de la investigación.....	7
1.5.1 Objetivo General.....	7
1.5.2 Objetivos específicos.....	7
CAPÍTULO II.....	8
2 MARCO REFERENCIAL.....	8
2.1 MARCO TEÓRICO.....	8
2.2 Sociedad de la información.....	8
2.3 Evolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación.....	9
2.3.1 Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs)	10
2.3.2 Aportes de las TICs en la sociedad.....	10
2.3.3 Integración de las TICs en la educación.....	11
2.3.4 Ventajas del uso de las TICs.....	12
2.3.5 Efectos de las TICs en los procesos de enseñanza/aprendizaje.....	13
2.3.6 Las TICs en tiempos de pandemia de COVID-19	13
2.4 E-learning.....	14
2.4.1 Definición de e-learning	14
2.4.2 Importancia del e-learning en la educación	14

2.4.3	Ventajas y desventajas del uso del e-learning	15
2.4.4	Modalidades de e-learning.....	16
2.4.5	Plataformas de e-learning	16
2.5	El Lenguaje	18
2.5.1	Funciones del lenguaje	19
2.5.2	Teorías para el desarrollo del lenguaje	19
2.5.3	Desarrollo del lenguaje.....	21
2.6	Métodos de enseñanza	23
2.6.1	Clasificación de los métodos de enseñanza	23
2.7	Lúdica	23
2.7.1	El juego como estrategia de aprendizaje	24
2.7.2	Herramientas virtuales lúdicas.....	25
2.8	MARCO LEGAL.....	26
CAPÍTULO III		28
3	MARCO METODOLÓGICO	28
3.1	Descripción del Área de estudio/Grupo de estudio.....	28
3.1.1	Descripción del área de estudio	28
3.1.2	Grupo de estudio.....	28
3.2	Enfoque y tipo de investigación.....	28
3.2.1	Enfoque de la investigación.....	28
3.2.2	Tipo de investigación.....	29
3.3	Población y muestra.....	29
3.3.1	Población	29
3.4	Procedimiento de la investigación	30
3.4.1	Fase 1	30
3.4.2	Fase 2.....	30
3.4.3	Fase 3.....	31
3.5	Análisis de los datos.....	31
3.6	Consideraciones bioéticas	31
CAPÍTULO IV		32
4	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	32
4.1	Nivel de conocimiento de los docentes sobre la web Árbol ABC	32

4.2	Aplicación pedagógica a docentes e-learning Árbol ABC	41
4.3	Evaluación de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes	43
	CONCLUSIONES	48
	RECOMENDACIONES	49
	REFERENCIAS	50
	ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Ventajas y desventajas del uso de e-learning para alumnos	15
Tabla 2 Ventajas y desventajas del uso del e-learning para los docentes	16
Tabla 3 Características de la etapa prelingüística	21
Tabla 4 Principales características de la etapa lingüística	22
Tabla 5 Habilidad informática y uso de páginas web	32
Tabla 6 Conocimientos y actualización en TICs	33
Tabla 7 Aulas con servicio de internet	33
Tabla 8 Aulas con proyectores	34
Tabla 9 Aulas con computadoras	35
Tabla 10 Plataformas e-learning	35
Tabla 11 E-learning ABC	36
Tabla 12 Herramientas más usadas en metodología tradicional	36
Tabla 13 Páginas web con materiales lúdicos gratuitos	37
Tabla 14 Actividades lúdicas como estrategias metodológicas	38
Tabla 15 Frecuencia con la que realiza actividades lúdicas	39
Tabla 16 Aprendizaje significativo	39
Tabla 17 Desarrollo mental	40
Tabla 18 Herramientas lúdicas en la planificación	40
Tabla 19 Herramienta e-learning ABC en el proceso de enseñanza	41
Tabla 20 Plan de clase de capacitación docente	42
Tabla 21 Plan de clase de estudiantes	43
Tabla 22 Evaluación pre y post aplicación el e-learning árbol ABC	47

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo por objetivo aplicar la web *Árbol ABC* para mejorar el lenguaje en niños de Educación Inicial II en la Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide”. Para el estudio se tomó en cuenta a los docentes de Educación Inicial II y los estudiantes de dicho nivel, lo cual corresponde a un muestreo por conveniencia y para la recolección de datos se aplicó una encuesta con un cuestionario de 16 preguntas. Entre los resultados se ha determinado que en la Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide” no hay acceso a internet y los servicios tecnológicos no son suficientes para todos los estudiantes, el conocimiento en Tics por parte de los docentes aún es deficiente, sin embargo, al recibir la capacitación sobre la plataforma *Árbol ABC*, se mostraron con motivación y acogieron las instrucciones que van a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el nivel de conocimiento aumenta con las clases en las que se utiliza la herramienta *Árbol ABC* en comparación a las clases tradicionales, por lo tanto, es una buena opción didáctica para mejorar el rendimiento educativo de los estudiantes. Se concluyó que la herramienta e-learning *Árbol ABC*, propone un cambio positivo en los niños de Educación Inicial II. Se recomienda implementar esta herramienta en todas las materias ya que es de acceso ilimitado y gratuito.

Palabras claves: <Tics>; <web *Árbol ABC*>; <Herramientas Lúdicas>; <Educación Inicial II>; <Juegos>.

ABSTRACT

The objective of this research was apply the ABC Tree website in order to improve language in children of Initial Education II in the Educational Unit "Gonzalo Zaldumbide". For the study, the teachers of Initial Education II and the students the said level were taken into account, of them we took a sample and for data collection a survey was applied with a questionnaire of 16 questions. The results determined that in the "Gonzalo Zaldumbide" Educational United.

Exist internet and technological services are not sufficient for all students, the knowledge in Tics by teachers is deficiently however, when they received training on the ABC Tree platform, they welcomed the instructions that will improve the teaching-learning process.

The level of knowledge increases with the classes in which the ABC Tree tool is used compared to traditional classes.

Therefore, it is a good didactic option to improve the educational performance of students. In conclusion the ABC Tree e-learning tool proposes a positive change in the children of Initial Education II.

It is recommended to implement in all subjects because it is free and unlimited access.

Keywords: < Tics>; < ABC Tree web>; < Playful Tools>; < Initial Education II>; <Games>

CAPÍTULO I

1 EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

Montero (2017) en su artículo explica que la *“Aplicación de los juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura”* tuvo como objetivo principal: aplicar estrategias didácticas desde el juego para el fortalecimiento metodológica en el proceso enseñanza aprendizaje. En este proyecto la metodología utilizada fue la revisión bibliográfica, en la cual se demostraba la importancia que tienen los juegos didácticos dentro de las aulas para así fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes. En esta investigación se pudo observar que la mayoría de los trabajos citados solo llegaban a obtener resultados transversales y por lo tanto recomienda que se realicen trabajos de investigación longitudinales para conocer los cambios en el nivel de rendimiento académico que pueden producirse con la aplicación de los juegos.

En cuanto a investigaciones realizadas en el Ecuador se detallan las siguientes:

Una investigación realizada por Moyolema (2015) titulada *“Las Actividades Lúdicas Educativas en el Pensamiento Crítico-Reflexivo de los Niños de los Quintos Grados Paralelos “C” Y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la Ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua”*; esta investigación fue de tipo cuali-cuantitativa llegando a la conclusión de que los estudiantes tenían un bajo nivel académico porque los docentes no ponían interés en aplicar nuevas herramientas para el aprendizaje de los estudiantes, en el estudio se recomienda que los docentes opten por implementar herramientas lúdicas para un mejor desempeño de los estudiantes.

Por otro lado, Saldaña *et al* (2020), realizó una investigación titulada *“Árbol ABC como herramienta lúdica para desarrollar la lectoescritura en niños del sector rural”* y su principal objetivo fue analizar de qué manera el portal educativo Árbol ABC contribuye en el desarrollo de la lectoescritura en niños del sector rural, de la Unidad Educativa San Gabriel de Chaucha. Este estudio fue de tipo experimental con un enfoque cuali-cuantitativo, de cohorte longitudinal, llegando a la conclusión de que se evidencia un cambio positivo por

parte de los estudiantes después de utilizar el portal web educativo Árbol ABC ya que para ellos resulta mucho más sencillo trabajar desde un dispositivo inteligente.

Según Cedillo (2019), en su investigación titulada: *“Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niñas y niños de 3 a 4 años, del centro educativo ABC, de la ciudad de Cuenca”* el objetivo general es analizar y determinar cuáles son las técnicas y destrezas más adecuadas para estimular el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años. El planteamiento de la conclusión explica que las estrategias lúdicas deben ser enfocadas al desarrollo de las habilidades comunicativas de forma lingüística, el progreso del pensamiento y el fortalecimiento de la capacidad de relaciones sociales, para garantizar el proceso educacional del infante.

La investigación realizada por Mashu (2012), titulada *“Elaboración de materiales didácticos para la enseñanza-aprendizaje de la lecto escritura, para tercer año de educación básica del CECIB, “Padre Alfredo Germani del cantón Sucúa, Provincia de Morona Santiago, período 2011-2012”* plantea como objetivo principal: “comprobar si la disponibilidad del material didáctico incide en el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del el tercer año de Educación General básica CECIB “PADRE ALFREDO GERMANI” de la Ciudad de Sucúa. Concluye que no existe un material concreto para la enseñanza de los estudiantes ya que se pueden encontrar muchas herramientas que permitirán realizar una enseñanza más divertida dejando a un lado la parte monótona. Por lo que se recomienda a los docentes optar por materiales didácticos que faciliten la explicación de las clases para obtener mejores resultados en su labor.

El enfoque de las investigaciones explicadas anteriormente, permiten sentar las bases contextuales para el desarrollo del estudio, y deja en claro, el aporte muy significativo en favor de una mejor educación en nuestro país.

1.2 Planteamiento del problema

No es posible entender el termino enseñanza-aprendizaje sin antes tener en cuenta el contexto en el que se va a desarrollar por esta razón desde la perspectiva de Silviera y Romero (2009) señalan que “los procesos de enseñanza pueden facilitar o entorpecer el aprendizaje, por eso es necesario conocer y comprender los ámbitos en que se desenvuelven. La educación

de hoy, no se escapa de las grandes crisis que vive el mundo, pero también a los grandes desafíos que cada día debe enfrentar” (p. 6).

En la actualidad el avance de la tecnología ha dado un gran paso hacia el futuro en todos los aspectos uno de ellos las herramientas digitales para la enseñanza, lo cual implica un nuevo reto para los docentes quienes tienen que capacitarse para utilizar de manera correcta en pro del mejoramiento pedagógico.

En nuestro país la calidad de la educación depende de la zona en la que sea impartida ya que, los estudiantes de la zona urbana tienen más beneficios por el acceso a ciertas tecnologías, herramientas digitales e infraestructura las cuales se carece en el zona rural lo que hace que se siga manteniendo la misma forma tradicional, repetitiva y mecánica de enseñanza (Saldaña *et al*, 2020).

En este aspecto los docentes han tenido que aplicar muchas estrategias en su proceso de enseñanza del lenguaje para que los estudiantes comprendan de mejor manera los conocimientos impartidos en cada clase, especialmente aquellos que se desempeñan dentro de la educación inicial: siendo en la mayoría de casos no muy efectivas en los propósitos curriculares.

Por lo expuesto, una de las estrategias que resulta fundamental para los estudiantes del nivel inicial y primario son las actividades lúdicas, ya que, facilitan el entendimiento de los temas tratados y ayudan al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas (Caballero, 2021).

En la investigación de Pineda (2022) se plantea que “las actividades lúdicas, propician el desarrollo de las aptitudes en el proceso de aprendizaje, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje” (p. 13). En este contexto la lúdica ha pasado a ser una nueva experiencia de vivir, sentir placer y valorar lo sucedido.

En este estudio se recalca que la lúdica nos ofrece un sin número de estrategias que ayudarán a desenvolverse mejor en la enseñanza del lenguaje a los niños de educación inicial ya que por medio de los juegos el aprendizaje será menos tedioso y se espera obtener mejores resultados académicos.

En el ámbito educativo la mayoría de los docentes aún no se ha preparado en su totalidad en el uso de las nuevas tecnológicas por lo que al hablar de juegos o actividades lúdicas les resulta un poco complejo porque lo relacionan con descontrol dentro de su entorno educativo, esta razón a limitado el uso de estas herramientas ya que no las perciben como adecuadas para aplicarlas en su experiencia de enseñar y así desarrollar en sus alumnos el dominio cognoscitivo (Moyolema, 2015).

En función a lo tratado y dando enfoque al problema, se puede decir que la mayoría de los docentes no aplican una herramienta lúdica en el proceso de enseñanza del lenguaje en sus alumnos esto se puede dar por varios factores entre ellos se pueden mencionar, por un lado, la falta de interés por parte del docente de aplicar los juegos como método de enseñanza del lenguaje, por otro, la falta de conocimiento sobre las herramientas lúdicas que se podrían aplicar para una mejor enseñanza.

Los resultados obtenidos en esta investigación ayudarán a proponer intervenciones didácticas que se basen en la lúdica con el objetivo de adquirir nuevos conocimientos, habilidades, actitudes y valores que serán necesarios para comprender los factores que influyen en el aprendizaje, mejorando las prácticas de enseñanza en el lenguaje (Domínguez, 2015). Por ello se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo el e-learning Árbol ABC mejora el lenguaje en niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide”?

1.3 Formulación del problema

Para señalar el problema y sus posibles soluciones en esta investigación, se esbozaron las siguientes interrogantes.

- ¿Cómo describir el nivel de conocimiento de los docentes sobre la web Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II?
- ¿Cómo aplican pedagógicamente los docentes el e-learning Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II?
- ¿Cuál es el nivel del desarrollo alcanzado luego de la aplicación del e-learning Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II?

1.4 Justificación de la investigación

La evidencia científica encontrada en diferentes estudios ha ayudado en la realización de este trabajo de investigación, el cual resulta ser de gran importancia para el análisis de los beneficios de las herramientas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para la ejecución de este estudio se ha utilizado la herramienta web *Árbol ABC*, esta página consta de varias actividades lúdicas, algunas de estas enfocadas en el mejoramiento del lenguaje que ayudarán a fortalecer el desarrollo del pensamiento crítico y a establecer mejores relaciones sociales entre niños.

El efecto que tendrá la aplicación de este trabajo de investigación a nivel educativo es incentivar el uso de las nuevas herramientas tecnológicas que han ido evolucionando sobre todo en la parte lúdica, la implementación de estas herramientas ayudará a los docentes a mejorar sus planificaciones con la adición de estas novedosas actividades dando un espacio al estudiante para desarrollar sus habilidades cognitivas y así potenciar sus capacidades intelectuales.

Este proyecto es realizable ya que se cuenta con suficiente información bibliográfica, el apoyo de la Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide”, docentes de educación inicial, de igual manera se cuenta con la colaboración de los padres de familia y estudiantes del nivel inicial.

Así mismo, cabe indicar que el presente trabajo responde a la línea de investigación, “Gestión, calidad de educación, procesos pedagógicos e idiomas de la Universidad Técnica del Norte”, vinculando el proceso de formación profesional con las necesidades educativas identificadas en un contexto socioeducativo específico.

Esta indagación se llevó a cabo por la necesidad de implementar nuevas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las TIC como herramientas para fortalecer los programas de enseñanza que estimulen el estudio independiente por parte los docentes hacia los estudiantes; de tal manera que se promueva acciones conjuntas desde el interior de las aulas.

A manera de resumen, los profesionales de la docencia en el Ecuador, son concedores del acceso libre, voluntario a una serie de profesionalización y capacitación permanente, es

por ello que, la presente investigación se encuentra en concordancia con lo que refiere el Plan Nacional de Formación Permanente - Docentes 2022, donde se afirma que: “la iniciativa trata de fortalecer de manera integral el aprendizaje de los maestros y directivos, a través de un proceso sistemático y de reflexión, con herramientas que respondan a las necesidades actuales del sistema educativo del país y para ello el MINEDUC plantea 5 ejes de trabajo” (MINEDU, 2021).

El aporte científico con enfoque didáctico curricular está dirigido a los docentes de inicial, quienes darían cumplimiento al currículo oficial y vigente, al conocer y utilizar el aplicativo web Árbol ABC como lúdica e-learning de los estudiantes de inicial de la Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide”

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo General

- Mejorar el lenguaje en niños de educación inicial II aplicando la página web Árbol ABC como lúdica e-learning para la Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide”.

1.5.2 Objetivos específicos

- Describir el nivel de conocimiento de los docentes sobre la página web Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II.
- Aplicar pedagógicamente los docentes el e-learning Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II.
- Evaluar el nivel del desarrollo alcanzado luego de la aplicación del e-learning Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II.

CAPÍTULO II

2 MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.2 Sociedad de la información

El termino sociedad de la información se introdujo en 1973 por el sociólogo estadounidense Daniel Bell en su libro *el advenimiento de la sociedad post-industrial*, en el cual formulaba que el eje principal de este será el conocimiento teórico y advierte que los servicios basados en el conocimiento se convertirán en la estructura central de la nueva economía y de una sociedad consolidada en la información (Torres, 2005).

Para el sociólogo español Manuel Castells (1999) citado en Covi (2005), denominó informacionalismo a la sociedad de la información proceso que define como “un nuevo modo de desarrollo que se manifiesta bajo distintas formas, según la diversidad de culturas e instituciones de todo el planeta” (p.25). El sociólogo sitúa a Silicon Valley de California como el origen de este proceso social que se desarrollo en 1970 en un segmento específico de la sociedad el cual fue el sector académico.

Según Martínez (2007) citado en Guzmán (2008), esta sociedad surge como movimiento de dos corrientes una en Europa y la otra en Estados Unidos. La ideología de este movimiento surge en el contexto de la certidumbre de la ciencia y de los supuestos beneficios de la tecnología. Cada una tiene su enfoque y objetivo diferente, en la corriente europea su principal interés se centra en los factores sociales, económicos, políticos, culturales y a su vez la construcción de la ciencia y la tecnología. Para la otra corriente norteamericana estos factores sociales son producto de la ciencia y tecnología en consecuencia esta corriente enfatiza las consecuencias sociales e influencias de las innovaciones tecnológicas desde una perspectiva práctica en comparación con la europea.

En este contexto Salvat y Serrano (2011) citados en Polo (2020) enfatizan en que la sociedad tomo como eje principal la información, que se estaba desarrollando a principios del siglo XX, esta fue impulsada por los mass media (televisión, radio y prensa), además con el surgimiento de las TIC que impulsaron la tecnologización y la unificación de viejas

tecnologías de la información como las mencionadas con anterioridad partir del descubrimiento de la informática.

Con lo mencionado anteriormente podemos decir que la Sociedad de la Información se basa en el avance de la tecnología junto con la ciencia, en este nuevo siglo este idealismo está en apogeo ya que con los nuevos avances tecnológicos se ha ido reforzando este modelo de sociedad y adaptando a las necesidades de las personas que se van presentando con el paso de los años.

2.3 Evolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación

Para comenzar con la historia de la revolución electrónica viajaremos en el tiempo a inicios de la década de los años 70, la cual representa el punto de partida en la que el desarrollo de varios procesos como el de la era digital comenzaron a surgir. Desde entonces avances en la investigación científica en el campo de la electrónica llegaron a tener varias consecuencias entre las más importantes se puede nombrar: la caída de los precios de la materia prima y las nuevas tecnologías de la información las cuales combinaban la electrónica y el software (Pimentel, 2022).

En el artículo elaborado por Pérez y Dressler (2007) citados en Ayala y González (2015), mencionan los avances que ha sufrido la tecnología, estos han sido descritos como espectaculares y radicales, se han implementado desde soportes físicos con mayor capacidad de procesamiento y almacenamiento de información, esto ha logrado facilitar la digitalización de cualquier tipo de información entre las cuales podemos encontrar los sonidos e imágenes. Además, ofrecen otras facilidades como las redes fijas y móviles que integran aplicaciones que facilitan la conexión de programas y permiten transferir información de diferentes equipos y plataformas e incluso facilitan la conexión entre equipos permitiendo trabajar de forma coordinada.

Los referidos autores señalan que el desarrollo de las TICs va de la mano con el desarrollo de las telecomunicaciones, esta ha seguido un camino que la lleva a una evolución hacia arquitecturas distribuidas y estándares, por ejemplo: tecnologías de aplicaciones inalámbricas y móviles, WAP (Wireless Application Protocol), WIFI y Bluetooth, esto permite acceder e interactuar desde cualquier parte del mundo con diferentes sistemas de información interna o externa desplegada en internet.

Además, menciona que la evolución de las TICs, en el desarrollo del software, ha permitido el avance de herramientas informáticas con nuevas funcionalidades y aplicaciones, entre las que se destacan:

- Software de simulación y realidad virtual: aplicaciones que permiten experimentar ideas nuevas y simular la aplicación de conocimientos.
- Videoconferencias: sistema que facilita la conexión con varias personas sin importar la ubicación en la que se encuentren por medio de aplicaciones que permiten una conversación con intercambio de audio y video en tiempo real.
- Mensajería instantánea y correo electrónico: aplicaciones que facilitan el intercambio de documentos e información ya sea en tiempo real o diferido.

2.3.1 Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs)

Según Cabrero (2005), sobre las TICs refiere:

“Las nuevas tecnologías de la información y comunicación giran en torno a medios básicos como: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; no sólo de forma aislada, sino de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas” (p.13).

2.3.2 Aportes de las TICs en la sociedad

Para Marqués (2008) existen grandes aportaciones en las actividades humanas desarrolladas diariamente, se resumen en una serie de funciones que facilitan la realización de trabajos que requieran cierta información para poder realizarlos y de igual manera la utilización de las TICs, a continuación, se detallan algunas de estas:

- Fácil acceso a la información: se puede acceder a cualquier tipo de información ya sea esta de internet o de alguna colección de CD's, series de televisión e incluso de enciclopedias ya que se cuenta con una base de datos extensa.
- Canales de comunicación: estos ayudan a difundir información o contactar a personas e instituciones de diferentes partes del mundo.
- Almacenamiento de información: se lo puede realizar mediante dispositivos internos o externos que tienen capacidad de almacenar información y pueden ser transportados sin ningún inconveniente, de igual manera el almacenamiento en la

nube ayudará a acceder a esta información en cualquier lugar del planeta que tenga acceso a internet.

- Automatización de tareas: esto se lo realiza mediante programación en la cual con la ayuda de un ordenador se puede garantizar el desarrollo de actividades planificadas dentro de este.
- Interactividad: gracias a esto, los ordenadores pueden interactuar con diferentes programas e incluso con diferentes ordenadores.
- Instrumento cognitivo: por medio de esta herramienta se potencia las capacidades mentales y permite el desarrollo de nuevas maneras de pensar.

Con en el paso del tiempo las TIC se han ido convirtiendo en una herramienta necesaria para todas las áreas del conocimiento, han facilitado las actividades que se realizan cotidianamente disminuyendo el tiempo que tomaba realizarlas gracias a la automatización de ciertos programas. Otra función novedosa es la organización de actividades e interacción con el espacio-tiempo que estas tecnologías generan, en el que la distancia no existe y el tiempo es continuo. Estas herramientas facilitan el trabajo a distancia ya que se lo puede realizar en todas las partes del mundo, incentivando al trabajo multidisciplinario y el trabajo en equipo. Se han añadido términos como “cultura digital”, “alfabetización digital”, “sociedad de la información y comunicación”, para definir rasgos que caracterizan a esta cultura (Wilches y Wilches, 2017).

Las autoras referidas anteriormente mencionan algunos campos en los que actualmente las TIC se han llevado con éxito:

- Agricultura
- Veterinaria
- Educación

2.3.3 Integración de las TICs en la educación

Desde la creación de las TICs estas se han ido implementando de manera paulatina en las instituciones educativas, al comienzo los profesionales de la educación eran los encargados de elegir si utilizan o no estas nuevas tecnologías para poder vincularlas con sus

métodos de enseñanza y tomar parte de las nuevas tecnologías (Belloch, Las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje, 2012).

El referido autor, explica muy detalladamente que la sociedad de la información en la que estamos inmersos requiere nuevas demandas de los ciudadanos y nuevos retos a lograr a nivel educativo, entre ellos:

- Para acceder a la información de mayor relevancia se debe conocer que criterios y estrategias de búsqueda se deben utilizar para seleccionar la información de forma efectiva.
- Los nuevos medios deben poner en conocimiento los nuevos códigos comunicativos que utilizan.
- La discriminación por parte de los nuevos medios debe ser nula ya que ellos ayudarán a difundir valores universales que estén en contra de la discriminación.
- La participación activa por parte de los ciudadanos debe estar a cargo de los nuevos medios, ellos formaran ciudadanos críticos, autónomos y responsables, con responsabilidad social en cuanto a las transformaciones que se lleguen a realizar.
- Los cambios son parte de la sociedad por ello se debe adaptar a la educación a cambios a nivel social, cultural y profesional.

El uso de las TICs no lleva necesariamente a la implementación de una sola metodología de enseñanza/aprendizaje, por el contrario, abre múltiples opciones de métodos educativos que integran TICs, siguiendo una metodología tradicional en la que se enfatiza el proceso de enseñanza, en donde el alumno recibe la información que le trasmite el profesor y en la que se valoran fundamentalmente la atención y memoria de los estudiantes.

2.3.4 Ventajas del uso de las TICs

A continuación, se enumeran varias ventajas que tiene el uso de las TICs en la educación, conforme lo señala Baleani, *et al* (2015)

- El estudiante muestra interés y motivación por sus actividades
- Comunicación entre profesor y estudiante de una manera más activa
- Colaboración para un aprendizaje significativo
- Trabajo multidisciplinario entre varias ciencias

- Formación en el ámbito digital y audiovisual
- Acceso a información adecuada para socializar con estudiantes
- Libre acceso a diferentes recursos educativos y entornos de aprendizaje
- Actualizaciones constantes a docentes
- Evaluación y control ininterrumpido

2.3.5 Efectos de las TICs en los procesos de enseñanza/aprendizaje

Para este apartado se retoma lo explicado por Cuen y Ramírez, (2013), quienes muy acertadamente exteriorizan la manifestación de efectos TICs en la educación; así:

- a) Motivación: Varias herramientas incorporadas en el internet ha incidido en la motivación de los estudiantes logrando que se tomen más tiempo en realizar actividades educativas.
- b) Iniciativa: Algunas de las actividades propuestas por el docente llevaran a la toma de decisiones por esta razón la participación de los alumnos ayudara al desarrollo de su iniciativa.
- c) Aprendizajes significativos: Con el avance de las nuevas tecnologías se ha logrado que los alumnos relacionen los conocimientos que tenían previamente con los nuevos conocimientos permitiendo darle un significado a la realidad.
- d) Alfabetización digital: Por medio de herramientas tecnológica que han sido elaboradas con este fin se podrá acceder a una enseñanza informática y audiovisual de calidad.
- e) Búsqueda y selección de información: Debido a la gran cantidad de información que encontramos en los medios digitales es importante desarrollar ciertas actividades que nos ayudarán a localizar información confiable y segura.
- f) Rendimiento académico: Con la motivación que les da el profesor al momento de utilizar las TICs los alumnos se sienten comprometidos con su aprendizaje y rendimiento académico.

2.3.6 Las TICs en tiempos de pandemia de COVID-19

A inicios del año 2020 el mundo entero se vio afectado por la aparición de una amenaza que ponía en riesgo la salud de todas las personas. En este contexto surgió la pandemia por coronavirus (COVID-19) esta ha provocado una crisis en todos los ámbitos, en cuento a la

educación, esta emergencia ha obligado a cientos de escuelas alrededor del mundo a cerrar sus puertas por lo que sus actividades presenciales se verían afectadas esta medida se tomó con el fin de evitar la propagación del virus. Por otra parte, según datos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), citados por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2020), a mitad del mes de mayo de 2020 más de 1.200 millones de estudiantes se vieron en la obligación de dejar sus clases presenciales, de ellos, más de 160 millones estudiantes de América Latina y el Caribe.

Las medidas sanitarias tomadas por diferentes países han sido similares en el ámbito educativo como la suspensión de clases presenciales en todos los niveles educativos, lo que llevo a un cambio en las estrategias de enseñanza por parte de los docentes utilizando nuevas tecnologías para impartir sus conocimientos. En este contexto, las TICs han tomado un alto impacto en la sociedad del conocimiento sobre todo en la educación, ahora las herramientas son más amigables, accesibles y adaptables a los diferentes contextos educativos. A partir de este contexto las TICs se han convertido en una herramienta indispensable en la labor de enseñanza por parte del docente y una necesidad de estar en constante aprendizaje en cuanto a las diferentes instrumentos que proporcionan (Sandoval, 2020).

2.4 E-learning

2.4.1 Definición de e-learning

Termino que hace referencia a los procesos relacionados con la adquisición de nuevos conocimientos a través de medios electrónicos y especialmente a través de las tecnologías del internet (Moreno y Bonfante, 2006).

Según ELERNIAM (2016), el e-learning se define como una estrategia formativa para la educación y la captación por medio de internet. Es una enseñanza on-line que otorga libertad al usuario y autonomía en cuanto a los aprendizajes, Es una enseñanza on-line que otorga libertad al usuario y autonomía en cuanto a los aprendizajes, para ello se utilizan varias herramientas informáticas para que el usuario tenga una mejor experiencia al utilizar esta plataforma de educación.

2.4.2 Importancia del e-learning en la educación

La invasión de nuevas tecnologías está revolucionando el mundo en el que vivimos esto no afecta solamente en el ámbito productivo sino también en el ámbito de la educación

incluyendo nuevas fuentes de conocimiento. Desde la perspectiva de Fernández, *et al* (2013), este nuevo cambio ofrece mejores posibilidades que servirán para generar, compartir y comunicar información y conocimiento, desapareciendo así las barreras espacio-temporales.

A manera concluyente Gamboa y Carballo (2010), el e-learning, particularmente, se está convirtiendo en una atractiva modalidad de formación con un amplio arraigo social y con una presencia cada vez mayor en instituciones educativas tradicionalmente presenciales.

2.4.3 Ventajas y desventajas del uso del e-learning

El uso del e-learning aportan varias ventajas y desventajas tanto para los estudiantes como para los docentes, a continuación, se mencionan algunas de estas, de acuerdo con una adaptación sobre lo explicado en INTERNET YA – Soluciones Web (2021):

Para el alumno:

Tabla 1

Ventajas y desventajas del uso de e-learning para alumnos

Ventajas	Desventajas
El alumno es protagonista de su curso e-learning	Temor y desconfianza a las herramientas informáticas y a utilizar nuevas tecnologías.
Interactividad y atractivo del contenido de e-learning	Mal uso de su tiempo al no tener un programa de trabajo impuesto
Flexibilidad y adaptabilidad a su disponibilidad (hora y lugar)	Poca motivación y participación en el curso de e-learning, poco esfuerzo de concentración.
Formación a su propio ritmo, independientemente de los otros alumnos	No se establece contacto directo con el formador.

Fuente: INTERNET YA-Soluciones Web (2021)

Para el docente:

Tabla 2

Ventajas y desventajas del uso del e-learning para los docentes

Ventajas	Desventajas
Formación sobre herramientas interactivas y atractivas para los alumnos	No se establece contacto directo con el alumno
Flexibilidad y adaptabilidad a su disponibilidad (hora y lugar)	Pasa de una comunicación oral a una escrita.
Seguimiento de los alumnos desde la plataforma.	

Fuente: INTERNET YA-Soluciones Web (2021)

2.4.4 Modalidades de e-learning

Retomando lo explicado por Moreno y Bonfante (2006) sobre e-learning, señalan dos modalidades:

- E-learning a distancia: por medio de esta modalidad de estudio el docente y los alumnos no tienen una convivencia presencial, todas las comunicaciones que tienen se dan por medio de plataformas tecnológicas que permiten el acceso a estudiante a diferentes actividades y tareas además le permite interactuar con el docente por medio de mensajes.
- E-learning semipresencial: en esta modalidad el docente y el alumno tienen comunicación entre sí de manera presencial, pero esta solo se la realiza en ciertas ocasiones, además estos encuentros no serán para recibir una tutoría presencial ya que solo servirá para resolver ciertas inquietudes que se presente en el transcurso de las actividades propuestas.

2.4.5 Plataformas de e-learning

El autor mencionado anteriormente, manifiesta que una plataforma es un espacio en el cual se permite llevar a cabo ciertas actividades como por ejemplo un curso de e-learning. Las plataformas más utilizadas son:

- LMS (Learning Management Systems): esta plataforma facilita la creación, gestión y distribución de cursos a través de internet.
- LCMS (Learning Content Management Systems): permite gestionar los contenidos digitales de los cursos que se van a dictar.

2.4.5.1 *Learning Management Systems (LMS)*

En el artículo publicado por García (2006) citado en Moreno y Bonfante (2006), “define a un LMS como un software basado en un servidor Web que provee módulos para los procesos administrativos y de seguimiento que se requieren para un sistema de enseñanza, simplificando el control de estas tareas” (p. 43). Entre los módulos presentes en un LMS se encuentran módulos administrativos que tienen funciones como registro de profesores, configuración de cursos, matricular alumnos y asignarlos algún curso disponible, informes de progreso y asentar calificaciones. Además de facilitar el aprendizaje colaborativo por medio de contenido preelaborado de forma síncrona o asíncrona, utilizando los servicios de comunicación de Internet como el correo, los foros, las videoconferencias o el Chat, en este aspecto la relación docente alumno se ve limitada solo a la utilización de mensajería para la comunicación. Las aplicaciones más comunes son: Sakai, Moodle, Chamilo, Atutor, Olat, Llias, WebCT, Edulance, Claroline, LRN, Blackboard, eCollage (Rodenés, *et al*, 2013).

2.4.5.2 *Learning Content Management Systems (LCMS)*

La complejidad que presenta el mercado en cuanto a sistemas encargados de la Administración de Contenidos ha causado que tenga un desarrollo más lento en comparación a otras herramientas. Según Rengajaran citado en Moreno y Bonfante (2006) define a LCMS como “una web que se utiliza para crear, aprobar, publicar, administrar y almacenar recursos educativos y cursos en línea” (p. 46).

Los mismo autores señalan que el origen de estas aplicaciones se basa en los CMS (Content Management Systems) este es un sistema que permite la creación y administración de contenido publicado en línea, la principal función de estos sistemas se ha basado en publicaciones periódicas como artículos, informes y fotografías. La web conocida como LCMS tiene una funcionalidad parecida pero este sistema solo se basa en administrar material educativo, pero descarta el resto de información (Moreno y Bonfante, 2006).

Un ejemplo muy importante de esta plataforma es la web 3.0 esta plataforma no tiene un concepto definido por lo que para entender de mejor manera se necesita conocer a sus antecesores, empezando por la web 1.0 que se entiende por el internet en su época clásica en la cual todos los ordenadores estaban conectados entre si y podían acceder solamente a cierta información. La web 2.0 con la evolución del internet ahora se podía acceder a toda clase de

contenido por medio de servidores que permitían compartir datos e interactuar con gran facilidad un claro ejemplo de esto fueron las redes sociales. Para finalizar la web 3.0 es un avance de la tecnología ya que por medio de esta se puede acceder con gran facilidad a toda clase de contenido, esta web esta relacionada con la inteligencia artificial y permite conectarse con diferentes sitios web de acuerdo con los intereses del usuario (Troche *et al*, 2019).

2.5 El Lenguaje

El ser humano tiene varias cualidades que le ayuda a ser diferente al resto de los seres vivos una de estas cualidades es la capacidad de hablar ya que nos permite expresar pensamientos, ideas y sentimientos que nos facilitará la comunicación con el resto de las personas. En este contexto Cedillo (2019), menciona que el lenguaje es un instrumento de comunicación de, el cual está representado por el desarrollo psíquico y por ello resalta la importancia de proponer estrategias que contribuyan al desarrollo integral del lenguaje.

En la investigación realizada por Hernández (2017), se encuentran varias definiciones de lenguaje, que, por su importancia y análisis, se las considera pertinentes en el estudio; así:

- Watson (1924), define el lenguaje como un hábito manipulatorio.
- Chomsky (1957), para él, el lenguaje es un conjunto finito o infinito de oraciones, cada una de ellas de longitud finita y construida a partir de un conjunto finito de elementos.
- Luria (1977), define al lenguaje como un sistema de códigos con la ayuda de los cuales se designan los objetos del mundo exterior, sus acciones, cualidades y relaciones entre estos.
- Bronckart (1977), instancia o facultad que se invoca para explicar que todos los hombres hablan entre sí.
- Pavio y Begg (1981), señalan que el lenguaje es un sistema de comunicación biológico especializado en la transmisión de información significativa e intraindividualmente, a través de signos lingüísticos.

En conclusión, el lenguaje es la forma de comunicación que tiene los seres humanos para poder expresar sus ideas y comprender el entorno que los rodea, por esa razón es importante

desarrollar el lenguaje desde la niñez ya que este les facilitará su comunicación y la relación con el resto de los niños de su edad, padres y docentes.

2.5.1 Funciones del lenguaje

Retomando a Cedillo (2019) el lenguaje tiene diferentes funciones, así:

- Lenguaje y desarrollo mental: el entorno en el que un niño se desarrolla es de suma importancia ya que este será el complemento adecuado en la obtención del método lingüístico, por lo tanto, el habla y el medio estarán estrechamente relacionados además se introducen formas de interés, memoria, pensamiento e imaginación.
- Lenguaje y proceso de socialización: el infante necesitará de un estímulo externo por lo que una buena relación con las personas le ayudará hacer uso de la comunicación, cuando no existe un medio adecuado se producen consecuencias graves como el retraso en la adquisición del lenguaje.

2.5.2 Teorías para el desarrollo del lenguaje

Debido al gran aporte que hace Parra *et al* (2022), sobre el lenguaje, hace necesario expandir su explicación en los siguientes términos:

La madurez cerebral del niño y el contexto socioeconómico en el que está inmerso va de la mano con el desarrollo del lenguaje.

Para entender el proceso del desarrollo del lenguaje se han desarrollado varias teorías que nos ayudarán a comprender de mejor manera este proceso desde las diferentes perspectivas que se han propuesto con el pasar de los años, a continuación, se mencionan varias de estas teorías:

- Teoría conductista

El desarrollo del lenguaje fue explicado por primera vez a través de la teoría conductista del aprendizaje esta teoría expuso los procesos de aprendizaje del lenguaje en los niños. El psicólogo Skinner en (1957) citado en Parra, *et al* (2022), fue el principal exponente de la idea de que un comportamiento una vez reforzado, continuará especialmente después de un refuerzo o premio. En los primeros estudios realizados en esta teoría se evidencio que los niños reproducían todos los sonidos que escuchaban de los diferentes idiomas, seguido de

esto los padres reforzarían selectivamente, a través de la atención, los que correspondieran a su lengua nativa. En este caso el refuerzo podía ser verbal o físico.

- Teoría innatista

El lingüista, filósofo Chomsky es el máximo exponente de la teoría innatista que se basa en la adquisición del lenguaje. Fue el primer lingüista que trato de explicar la estructura universal del lenguaje, examinó varios procesos por los que se creía que se adquiría este. Planteo varias teorías las cuales explicaban que hay reglas universales que ayudan a diferenciar oraciones gramaticales y no-gramaticales y se podía aplicar en cualquier idioma. Este autor propuso dos niveles de reglas: la primera contiene la aplicabilidad más general mientras que la segunda contiene manifestaciones específicas de las reglas generales. Estos dos niveles estarían relacionados con lo que denominó estructura profunda y estructura superficial del lenguaje.

- Teoría de Vygotsky

Vygotsky fue uno de los psicólogos más reconocidos de la época por lo tanto sus teorías eran y siguen siendo las más importantes, la teoría de Vygotsky no solo se centra en el desarrollo del lenguaje sino también en otros procesos mentales como la inteligencia y memoria. Sus investigaciones han influido en estudios sobre el desarrollo cognitivo infantil, se enfocaba en procesos de memoria, solución de problemas y la relación que tenía el lenguaje y el pensamiento. Mientras que el desarrollo del niño en relación con el lenguaje hablado, escrito y de sistemas numéricos es comparado a cambios culturales en el uso y dominio de sistemas de signos.

- Teoría de Bruner

Jerome Bruner fue un psicólogo estadounidense contribuyo en teorías del aprendizaje, este autor citado en Parra, *et al* (2022), centro sus estudios del origen del lenguaje en la interacción social dejando a un lado la imitación como lo innato. Planteo el concepto de LASS (Language Acquisition Support System o sistema de apoyo para la adquisición del lenguaje) y tenía su idea firme en que el niño aprendería hablar a través de la interacción con la madre.

2.5.3 Desarrollo del lenguaje

El desarrollo del lenguaje presenta dos etapas: la primera etapa es la prelingüística y la segunda etapa es la lingüística, a continuación, se explicará las diferentes etapas:

2.5.3.1 Periodo prelingüístico

Para una mejor comprensión este periodo se explica por lo expuesto por Paramio (2022), quien manifiesta que esta etapa va desde el nacimiento hasta los 12 meses aproximadamente, a pesar de que algunos autores consideran que esta etapa puede llegar hasta los 48 meses de edad lapso en el que se da paso al lenguaje. En esta primera etapa los niños comienzan con la emisión de sonidos.

La relación entre madre e hijo en esta etapa es muy importante de igual manera se consideran las características individuales de cada niño. Esta etapa se caracteriza por el llanto, esta es una herramienta que los niños utilizan para comunicarse poniendo en funcionamiento el aparato fonador. Los mensajes que quiere decir van a depender de la entonación, intensidad y ritmo con el que lo hagan.

En la siguiente tabla se presentan los principales rasgos que caracterizan a esta etapa:

Tabla 3

Características de la etapa prelingüística

ETAPA	CARACTERISTICA
De 0 a 3 meses	Los niños tienen mayor sensibilidad al ruido y discriminan los sonidos, utilizan la mirada directa y la sonrisa con sus respectivos murmullos para llamar la atención.
De 4 a 7 meses	En esta etapa los niños ya prestan más atención y empiezan a realizar expresiones de estados de ánimo, empiezan a chillar, gruñir y parloteo, usan el “mmmm” al llorar cuando necesitan algo.
De 8 a 12 meses	Empiezan a utilizar el balbuceo a través de la emisión de sílabas con mayor dificultad, responden cuando se les llama por su nombre, y también manejan el lenguaje con intencionalidad.
De 12 a 18 meses	Imita palabras sencillas, pronuncia de cuatro a seis palabras, obtiene más capacidad expresiva que comprensiva e inicia el contacto con los libros.
De 18 a 24 meses	Pronuncia su nombre, pide objetos por su nombre o gestos, responde a ordenes, desarrolla su propio vocabulario.

Fuente: Paramio (2022)

2.5.3.2 *Periodo lingüístico o verbal*

Para la descripción de este periodo se acoge lo explicado por Sánchez *et al* (2022), autor que evidencia un desarrollo notable en el infante, desde los 2 hasta los 5-7 años, en esta etapa el menor adquiere el lenguaje. La adquisición del lenguaje implica una serie de capacidades en el infante, de manera que logra objetivos en cuanto a las habilidades motoras finas, se presenta de manera amigable con su entorno más próximo.

Es una etapa donde el niño ya tiene un vocabulario muy amplio donde va desarrollando sus habilidades y adaptaciones con el entorno que lo rodea; en la tabla 4, se presentan las principales características de esta fase:

Tabla 4

Principales características de la etapa lingüística

ETAPA	CARACTERÍSTICAS
2 años	Comienza la transición del lenguaje, influencia del entorno en el que se desarrolla, emplea el habla como medio de comunicación.
2,5 años	Etapa de preguntas, el niño empieza a preguntar el ¿Por qué? Se hace entender y entiende las cosas.
3 años	Periodo en el que adquiere la capacidad de entender las preguntas y analiza la situación. Entiende y forma parte de actividades.
3,5 años	Realiza ordenes consecutivas y es capaz de responder varias preguntas.
4 años	Periodo en el que se agregan más interrogantes como el ¿Cómo? y el ¿Por qué?
5 años	Desaparece el carácter infantil, realiza comentarios propios, es más abierto a socializar.

Fuente: Sánchez *et al* (2022)

2.5.3.3 *Componentes del lenguaje*

Según Molina (2022), los factores del lenguaje basados en el habla son:

- Fonemas: articulaciones mínimas de un sonido vocálico y consonántico realizado con la lengua.
- Morfemas: es la parte más pequeña de la lengua además es parte la mínima capaz de expresar un significado.
- Sintaxis: forma parte de la lingüística y se encarga de estudiar el orden y como se relacionan estas palabras para tener sentido.
- Léxico: conjunto de palabras que conforman un determinado lenguaje.
- Prosodia: parte de la lengua que se encarga de la enseñanza tradicional en cuanto a pronunciación y entonación de palabras.

- Semántica: es la encargada de darle un significado racional a todas las palabras que conforman el lenguaje.
- Discursos: conjunto de oraciones que se utilizan para expresar un sentimiento.

2.6 Métodos de enseñanza

Según Rosell y Paneque (2009) los “métodos de enseñanza son componentes dinámicos del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues están basados en acciones que realizan los profesores y estudiantes, las que a su vez comprende una serie de operaciones dirigida a lograr los objetivos propuestos en este proceso”.

2.6.1 Clasificación de los métodos de enseñanza

Rosell y Paneque (2019), mencionan en su investigación que no existe un método de enseñanza universal por lo tanto no se podría establecer un orden para la clasificación de estos métodos de enseñanza por lo tanto existen varias formas de combinar estos métodos y obtener resultados que vayan acorde a los objetivos que se desea; estos autores recopilan información de varias clasificaciones, a continuación, se nombran algunas de ellas:

- Según la manera de obtención del conocimiento
- Según las fuentes por las que se ha obtenido el conocimiento
- Según los métodos que se utilizan para la enseñanza y aprendizaje
- Según el nivel de participación de los individuos o la relación profesor-alumno
- Según el nivel de aceptación del contenido de enseñanza (Rosell y Paneque, 2009).

2.7 Lúdica

Concepto de lúdica según diversos autores:

En la investigación realizada por Yturralde (2022) señala a la “lúdica como adjetivo que designa todo aquello relativo al juego. El término lúdico se origina del latín “ludus” que significa “juego” (p.1).

Para Jiménez (2002) citado en Gómez, *et al* (2015) la lúdica es “una predisposición del ser frente a la vida y la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego” (p. 29).

Según Motta (2004), citado en Posso, *et al* (2015), “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas” (p. 4).

2.7.1 El juego como estrategia de aprendizaje

El desarrollo humano desde el siglo pasado hasta la actualidad se ha visto influenciado por varios aspectos uno de los más importantes a destacar ha sido el juego en sus múltiples formas y variaciones (Contreras y Venturo, 2009). El juego se ha caracterizado por ser una actividad agradable y una herramienta de entretenimiento. El autor en su investigación cita a Palacios (1998), que desde su perspectiva señala que jugar es una actividad universal y que “a través del tiempo, pueblos y culturas el juego ha estado ligado al ser humano, en su desarrollo y evolución. El juego no distingue etnias, edades o clases sociales, está presente en todos los lugares sin distinción alguna” (p. 1).

Calderón (2005), citado en Vera (2016), menciona la decisión de juego “como la forma perfecta de expresión infantil, en la que el estudiante juega constantemente y produce en los juegos sus vivencias y relaciones con el entorno” (p.27-29).

En igual manera, el referido autor señala que la lúdica ha formado parte de nuestra sociedad desde mucho tiempo atrás por lo que se le ha incluido en el proceso de enseñanza por los aportes que brinda tanto en participación, entretenimiento, creatividad y la obtención de aprendizajes significativos. En este sentido el juego ha permitido a estudiantes desarrollar su imaginación, descubrir nuevas alternativas para solucionar problemas, desarrollar diferentes estilos de pensamientos. Además, rescata la fantasía y el espíritu infantil frecuentes en la niñez. Por lo tanto, varios juegos proponen regresar al pasado para surgir nuevamente la curiosidad, asombro y la espontaneidad; así los juegos se dividen en:

- Juegos creativos
- Juegos didácticos
- Juegos profesionales

2.7.2 Herramientas virtuales lúdicas

Las herramientas virtuales lúdicas son medios tecnológicos presentes en los dispositivos electrónicos que, en base a plataformas, programas o sitios web, permiten realizar actividades de cualquier contenido. Esto tiene como fin, fomentar entre sus usuarios, la motivación y el interés por participar en dichas actividades (Arias, 2021).

Como herramienta virtual lúdica, en la investigación se acoge la página web *Árbol ABC*, que por su contexto tecnológico enfocado en la educación es alta relevancia su conocimiento y aplicación; a continuación, se presentan algunas características:

Árbol ABC es una página web gratuita que por medio de juegos el educador hace que el aprendizaje en los niños sea amigable y más accesible creando un contexto que conecta las diferentes áreas del conocimiento. Esta página combina la tecnología con los juegos y ofrecen una innovadora y divertida manera de construir bases educativas para complementar su conocimiento. (ABC, 2022)

La principal metodología de esta página web es la lúdica ya que por medio de esta se motiva a los niños para alcanzar sus objetivos de clase. Por medio de esta se logra reducir la ansiedad, se produce emociones positivas, los niños se motivan y los lleva al éxito.

A demás, se maneja la teoría de las inteligencias múltiples desarrollada por el Dr. Howard Gardner citado en ABC (2022), establece que “la inteligencia se manifiesta en muchas habilidades, no solo en una”.

La página web cuenta con 6 materias de clase, cada una cuenta con diferentes actividades especializadas en niños desde los 3 hasta los 10 años.

Las materias con las que cuenta son las siguientes:

- Lenguaje
- Matemáticas
- Inglés
- Lectura
- Geometría y medición
- Artes y lógica

2.8 MARCO LEGAL

La realización de la siguiente investigación se sustenta en el marco legal de la Constitución de la Republica del Ecuador referente a leyes y reglamentos, ley orgánica de educación, código de la niñez y adolescencia.

El artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador (2008) dispone: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, constituyendo un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

En el artículo 27 de la Constitución de la República del Ecuador (2008) establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

El Código de la Niñez y Adolescencia (2017), en su artículo 37 menciona el derecho a la educación: Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: 1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente; 2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar; 3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender; 4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y, 5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas

de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. Además, el Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

En el acuerdo ministerial N° 0357-12 (2012), que en conformidad con lo dispuesto en el artículo 18 del Estatuto Orgánico de Gestión Organizacional por Procesos del Ministerio de Educación, expedido con Acuerdo Ministerial 020-12 de 25 de enero de 2012, publicado en edición especial del Registro Oficial 259 de 7 de marzo del mismo año; la Subsecretaría de Calidad y Equidad Educativa, a través de la Dirección Nacional de Tecnologías para la Educación, promueve la aplicación de las Tecnologías de Información y comunicación (TIC) en las aulas e instituciones educativas para el mejoramiento de la enseñanza-aprendizaje, a través de programas para la incorporación de las TIC en la educación, la elaboración de contenidos digitales y la dotación de equipo informático e internet

CAPÍTULO III

3 MARCO METODOLÓGICO

3.1 Descripción del Área de estudio/Grupo de estudio

3.1.1 Descripción del área de estudio

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide”, la cual se encuentra ubicada en la parroquia rural Lita, cantón Ibarra, provincia Imbabura. La dirección de la Unidad Educativa es Panamericana Norte, vía a San Lorenzo.

La Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide”, cuenta con una planta docente de 34 profesores, 3 administrativos, su infraestructura está conformada por 11 aulas, dividida en 2 ambientes; en el primer ambiente funciona básica media y bachillerato; el segundo ambiente consta de 10 aulas, en 2 aulas funciona preparatoria y básica elemental, se cuenta con 1 centro de computación y el acceso a internet es de baja calidad por el lugar en el que se encuentra la institución, son 639 estudiantes matriculados en el año lectivo 2021-2022, en la Unidad Educativa se oferta los niveles de educación en nivel inicial, básica media, básica superior y bachillerato técnico.

3.1.2 Grupo de estudio

La población que conformó la investigación fueron estudiantes de educación inicial II y sus 3 profesores, de la Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide”

3.2 Enfoque y tipo de investigación

3.2.1 Enfoque de la investigación

La investigación tiene un enfoque descriptivo este tipo de investigación es la encargada de precisar las características generales de la población que se desea estudiar, Sabino (1992) citado en Guevara, *et al*, (2020), define a la investigación descriptiva como “el tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (p. 166).

Para el investigador Martínez (2009) citado en Colmenares (2012), la investigación participativa o también conocida como investigación acción participativa constituye una

opción metodológica de mucha riqueza, ya que, por una parte, permite la expansión del conocimiento, y por la otra, genera respuestas concretas a problemáticas que se plantean los investigadores y coinvestigadores cuando deciden abordar una interrogante, temática de interés o situación problemática y desean aportar alguna alternativa de cambio o transformación.

Según Escudero (2011) citado en Escudero (2016), señala que la investigación evaluativa también se la conoce como literatura especializada como evolución, se desarrolló en la segunda mitad del siglo XX por la necesidad de analizar, valorar y mejorar las políticas en las que se basaban las sociedades modernas para su desarrollo y logrando mejorar su calidad de vida. Autores como Rivas (2010) citado en Mejía y Sol-Sánchez (2017) alude que la investigación evaluativa se desarrolla como un modelo pertinente de valoración de proyectos sociales y especialmente educativos, dada su flexibilidad y rigurosidad en términos de tiempo, espacio, actores, objetivos y resultados.

3.2.2 Tipo de investigación

La investigación es de tipo cualitativa, Quecedo y Castaño (2002), la definen como “investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (p.7).

Para Taylor y Bogdan (1986) citados en Quecedo y Castaño (2002), propusieron ciertos criterios que sirven para estudios cualitativos los cuales son: la investigación cualitativa es inductiva, se entiende el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística, el investigador comprende a la persona dentro del marco de referencia, los estudios cualitativos dan énfasis a la validez de la información, entre otros.

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

Los estudiantes como población de estudio son en total 36, siendo 20 hombres y 16 mujeres, en edades de 4 y 5 años; los docentes son en total 3; es decir, la población alcanza las 39 personas.

El método de muestreo que se utilizó para la realización de esta investigación fue el método no probabilístico por conveniencia el cual se basa en la búsqueda de muestras que sean representativas cualitativamente y se incluyan grupos aparentemente típicos, esta tipo

de muestreo trata de satisfacer las necesidades del investigador además se puede seleccionar a los participantes que se tenga fácil acceso y participen de manera voluntaria (Hernández y Carpio, 2019).

Criterios de inclusión

- Acepten el consentimiento informado
- Niños y niñas de inicial 2
- Docentes de educación inicial 2, vinculados legalmente a la Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide”

Criterios de exclusión

- Participantes que no hayan aceptado el consentimiento informado
- Niños y niñas de otros cursos de educación básica
- Docentes de otras asignaturas
- Estudiantes que no sean de la Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide”

3.4 Procedimiento de la investigación

A continuación, se describe los procesos a seguir en el desarrollo de la presente investigación, considerando el enfoque metodológico y las técnicas descritas anteriormente, se planteó fases de investigación que permitieron cumplir los objetivos planteados al inicio del presente documento.

Seguidamente, se presentan las fases a seguir:

3.4.1 Fase 1

Describir el nivel de conocimiento de los docentes sobre la web Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II.

Mediante la técnica de observación y como instrumento de investigación la encuesta aplicada a los docentes permitió diagnosticar el nivel de conocimiento, sobre la web Árbol ABC, los datos fueron procesados con parámetros de frecuencias y porcentajes

3.4.2 Fase 2

Aplicar pedagógicamente a los docentes el e-learning Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II.

Sobre la base del currículo, y los resultados obtenidos en la Fase 1, se diseñó la planificación microcurricular correspondiente al objetivo de aprendizaje del lenguaje (dimensiones y ámbitos). Utilizando de manera participativa e innovando pedagógicamente el e-learning **Árbol ABC**, con los docentes.

3.4.3 Fase 3

Evaluar el nivel del desarrollo alcanzado luego de la aplicación del e-learning **Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II.**

Luego de la intervención de clases con los diseños construidos de e-learning **Árbol ABC**, se aplicó una prueba a los estudiantes participantes (para evaluar el nivel de desarrollo posterior a la aplicación), los datos fueron procesados con parámetros de frecuencias y porcentaje, presentadas en tablas que describen los resultados.

3.5 Análisis de los datos

Una vez que se realizaron las encuestas se procedió a realizar una base de datos en Excel, programa informático, que facilita la distribución de datos, tablas y gráficos.

Con la base de datos se procedió a realizar un análisis descriptivo donde: para las variables cualitativas se utilizó número, porcentaje y frecuencias.

3.6 Consideraciones bioéticas

La participación y vinculación de todos los individuos considerados dentro de la presente investigación, responde a normas bioéticas acordes a los principios y estatutos legales dispuesto por la Universidad, así como normativas de cumplimiento general en nuestra sociedad, dentro de dichos principios, se destacan: autonomía, beneficencia y justicia.

Para Arguedas, (2010) en el campo de la investigación el principio de autonomía se genera a través del consentimiento informado y voluntario del individuo participante de la investigación, en el caso del presente trabajo al considerar el trabajo con participación de menores de edad, se informó previamente sobre el tema a sus padres o representantes legales, de igual manera se realizó el trámite respectivo para obtener los permisos necesarios en la unidad educativo y se comunicó a la institución la importancia de realizar el presente proyecto investigativo tomando en cuenta que la participación de todos los involucrados es libre y voluntaria.

CAPÍTULO IV

4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La presente investigación se centró en el análisis de la web *Árbol ABC* como lúdica e-learning para mejorar el lenguaje en niños de inicial II, en la Unidad Educativa “Gonzalo Zaldumbide la cual está ubicada en una zona rural de la provincia de Imbabura, se realizó una capacitación con los docentes encargados de educación inicial II y posteriormente se evaluó el rendimiento de los estudiantes.

4.1 Nivel de conocimiento de los docentes sobre la web *Árbol ABC*

Para cumplir con el objetivo 1: Describir el nivel de conocimiento de los docentes sobre la web *Árbol ABC* en los niños de Educación Inicial II, a continuación, se presentan los resultados y discusión en función de cada pregunta o ítem planteado en el cuestionario, y aplicado a tres docentes, con una edad promedio de 36 años: así:

Pregunta 3: Describa su habilidad en el manejo de computadoras y uso de páginas web en sus actividades educativas.

Tabla 5

Habilidad informática y uso de páginas web

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Alto	0	0
Medio	3	100
Bajo	0	0
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 5, se describe que toda la población refirió un nivel medio de habilidad, lo que demuestra que tienen un nivel de aprendizaje aceptable para el manejo de estas herramientas, asumiendo que cualquier dificultad en el uso y aplicación será superable.

Beltrán (2017), consideró que un alto porcentaje de docentes, solamente manejan aspectos básicos de las tecnologías, lo que no permite que se obtenga de ella todas las bondades pedagógicas que ofrecen para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por esta razón el docente actual debe saber la importancia que tiene la computación en el proceso de enseñanza-aprendizaje; este es un recurso valioso que puede ser usado para incentivar al

estudiante y desarrollar habilidades y destrezas que permitan poner en práctica sus propias destrezas.

Pregunta 4: ¿Usted tiene conocimientos o ha realizado un curso de actualización sobre Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs)?

Tabla 6

Conocimientos y actualización en TICs

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	2	66,7
No	1	33,3
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 6, se puede observar que para mejorar el conocimiento en Tics el 66,7% de los docentes han cursado una actualización en estas tecnologías permitiendo ampliar su conocimiento facilitando una adaptación al mundo virtual de la educación; que, en palabras de Blancafort, et al, (2019) “la era virtual rompe las barreras físicas que delimitan el entorno educativo tradicional y se debe aprovecharlo. La educación debe afrontar este cambio potenciando el uso de programas educativos para la enseñanza de los niños” (p,57).

Pregunta 5: ¿El aula en la que imparte clases cuenta con servicio de internet?

Tabla 7

Aulas con servicio de internet

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	0	0
No	3	100
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 7, se determina que el 100% de las aulas en las que se imparte clases a los segundos años de educación inicial II no cuentan con servicio de internet.

Loor y García (2020), mencionan que a pesar de los esfuerzos que se han realizado entorno a los TICs en la última década para fortalecer la conectividad en las zonas apartadas y generando las condiciones para su uso, el acceso a Internet no se ha logrado materializar,

aun cuando es considerado por los docentes como una herramienta tecnológica importante para el desarrollo de las prácticas en el aula. Por esta razón es necesaria la implementación de entornos de aprendizaje que favorezcan la incorporación de TIC.

Pregunta 6: ¿El aula en la que imparte clases cuenta con proyector?

Tabla 8

Aulas con proyectores

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	0	0
No	3	100
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 8, se observa una manifestación de la respuesta anterior, al no haber servicio de internet, es evidente que algunas herramientas digitales también faltasen; al respecto Saldaña, et al, (2020), menciona que en varios estudios realizados se propone la implementación de las herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, los docentes se ven obligados a usar aplicaciones, softwares, la web 2.0, pizarras digitales, entornos virtuales etc. Todas estas herramientas llaman la atención y motivan al estudiante al sentirse en un ambiente conocido, la educación y la sociedad han dado un gran salto en las cuales se incluyen nuevas actualizaciones en el ámbito educativo, de igual manera mencionan a los sectores rurales como los menos beneficiados en tener una buena infraestructura, laboratorios de computación o una buena red de internet, lo que obliga a los docentes continuar con su metodología tradicional.

Pregunta 7: ¿El aula en la que imparte clases cuenta con una computadora ya sea digital o de escritorio?

Tabla 9

Aulas con computadoras

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	0	0
No	3	100
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 9, las docentes se expresan en un 100% negativamente, en tal sentido se retoma el análisis anterior, insistiendo que esta situación se da por falta de recursos económicos de las instituciones que se ubican en el sector rural, razón por la que no se puede implementar computadores en todas las aulas dificultando la implementación de nuevas herramientas educativas y continuando con las clases tradicionales.

Pregunta 8: ¿Conoce usted las plataformas e-learning?

Tabla 10

Plataformas e-learning

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	2	66,7
No	1	33,3
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 10, el 66,7% de la población afirmó tener conocimientos sobre las plataformas e-learning mientras que el 33,3% no tenía conocimiento de estas plataformas, resultados similares son evidenciados en la publicación realizada por Guerra (2020), en la cual se menciona que la mayoría de sus participantes contaban con conocimiento de las plataformas e-learning ya que se encontraban siguiendo en algún tipo de formación como educación continua y tecnologías.

Pregunta 9: ¿Conoce usted el E-learning ABC?

Tabla 11

E-learning ABC

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	0	0
No	3	100
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 11, se pudo observar que el 100% de la población no conoce la plataforma de e-learning Árbol ABC.

Según Molina y Mesa (2018), los docentes no hacen uso de las TICs por carencia de internet y por la falta de conocimiento de estas tecnologías además los docentes mencionaron que con la falta de acceso a internet y el desconocimiento de otras maneras de implelmentar estas nuevas tecnologías el uso era muy limitado.

Pregunta 10: ¿Cuáles son las herramientas que utiliza cuando no cuenta con e-learning?

Tabla 12

Herramientas más usadas en metodología tradicional

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Libros	0	0
Textos	0	0
Material multimedia	3	100
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 12, el 100% de los encuestados utilizan material multimedia como alternativas al e-learning. Aquí nace la importancia del uso de la tecnología en la educación actual y el aporte en la formación de los estudiantes.

Según Fred Hoffstetter citado en Belloch (2012), define a la multimedia “como el uso del ordenador para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y video con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse” (p,1).

Los mismos resultados se obtuvieron en un estudio realizado por Villena, (2022) en el cual se observó que el 41,67% de los participantes utilizaba material multimedia como recurso al momento de la enseñanza de nociones lógico-matemáticas en la primera infancia.

La utilización de las herramientas TIC en el ámbito de la educación ha ido creciendo con el pasar de los años, el desarrollo de nuevas aplicaciones informáticas ha dado como resultado el diseño de nuevos ambientes educativos promoviendo un cambio en el concepto de la educación tradicional, esto genera un crecimiento de la educación acompañada de las herramientas tecnológicas educativas.

Pregunta 11: ¿Conoce usted sobre páginas web que ofrezcan materiales lúdicos gratuitos que puedan ser utilizados en la enseñanza aprendizaje en estudiantes?

Tabla 13

Páginas web con materiales lúdicos gratuitos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	2	66,7
No	1	33,3
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 13, se observó que el 66,7% conocía páginas web que ofrecían materiales lúdicos gratuitos que podían utilizarse en la enseñanza-aprendizaje del estudiante mientras que el 33,3% no tenía ningún conocimiento sobre paginas relacionadas al tema.

Fréré y Saltos (2013), mencionan un uso bajo de herramientas tecnologicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la razon por la cual se presentaron estos resultados es por la baja capacitación de los docentes y la falta de recursos tecnológicos, esta situación no esta tan alejada de la actualidad ya que los docentes aún no tienen un conocimiento amplio en el uso y la existencia de ciertas plaltaformas tecnológicas mientras que los recursos tecnologicos siguen siendo de dificil acceso en ciertos lugares del pais.

Pregunta 12: ¿Utiliza actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Tabla 14

Actividades lúdicas como estrategias metodológicas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	3	100
No	0	0
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 14, el 100% de las respuestas fueron afirmativas ya que todas utilizan actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

En una investigación similar se pudo encontrar que un 40% de los docentes encuestados implementaban actividades lúdicas como estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras que el 60% de los docentes encuestados no utilizaba estas herramientas, este resultado indica que las actividades lúdicas aun no son implementadas por varios docentes ya sea por temor a experimentar nuevas experiencias o por un desconocimiento de dichas herramientas (Moyolema, 2015).

MINEDUC (2014), en el currículo de educación inicial menciona que el juego trabajo brinda la oportunidad de aprender jugando, a través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. El juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. Además, la participación del docente con los niños en los juegos tiene muchas ventajas como: favorece el desarrollo del lenguaje, de las lenguas, de la comprensión verbal, del pensamiento, de relaciones con los otros, etc.

Pregunta 13: ¿Cuál es la frecuencia con la que realiza actividades lúdicas con sus estudiantes?

Tabla 15

Frecuencia con la que realiza actividades lúdicas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
1 vez por semana	0	0
2 o 3 veces por semana	0	0
Todos los días	3	100
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

Las actividades lúdicas son realizadas todos los días, según se refleja en la Tabla 15, para Gómez, et al, (2015) citados en Candela y Benavides, (2020) “la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad (p, 83).

Pregunta 14: ¿Usted cree que con los juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo?

Tabla 16

Aprendizaje significativo

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	3	100
No	0	0
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 16, el 100% de la población encuestada cree que con los juegos los estudiantes obtienen un aprendizaje significativo.

En una investigación realizada por Candela y Benavides, (2020), mencionan que la mayoría de los estudiantes encuestados estaban de acuerdo que con la aplicación de actividades lúdicas en clases fomentó su aprendizaje significativo.

Según la teoría de Ausubel citado en Ledesma (2005), es necesario: que los docentes sean poseedores de conocimientos, que permitan desenvolverse al ritmo de los cambios dentro de las aulas de manera que propicien en los alumnos aprendizajes realmente significativos que promuevan la evolución de sus estructuras cognitivas, la estructura

cognitiva previa se le conoce al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo de conocimiento, así como su organización, cantidad de conocimientos del alumno, al igual que su estabilidad.

Pregunta 15: ¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo físico y mental de los estudiantes?

Tabla 17

Desarrollo mental

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	3	100
No	0	0
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 17, el 100% de los encuestados consideran que las actividades lúdicas aportan en el desarrollo físico y mental de los estudiantes; al respecto,

Moyolema, (2015), señala que por medio de los juegos lógicos el estudiante obtiene un mayor desarrollo mental ya que esta clase de juegos permiten que el estudiante ponga en actividad su cerebro y se incremente su capacidad de razonar.

Pregunta 16: La aplicación de herramientas lúdicas educativas en su planificación es

Tabla 18

Herramientas lúdicas en la planificación

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Alto	2	66,7
Medio	1	33,3
Bajo	0	0
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 18, la aplicación de herramientas lúdicas educativas en la planificación fue alto con un total del 66,7% mientras que un 33,3% solo tuvo una utilización media de dichas herramientas.

Fuentes (2015), menciona que la implementación de herramientas lúdicas constituye un factor determinante en el éxito del proyecto mientras que las docentes que no se involucraban de manera creativa en el proyecto manifestaron que no contaban con el tiempo necesario para implementar las actividades lúdicas y que estas reducían el tiempo de clases.

Pregunta 17: ¿Usted considera que la herramienta e-learning ABC ayudará a los profesores de educación inicial en su proceso de enseñanza?

Tabla 19

Herramienta e-learning ABC en el proceso de enseñanza

Opciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	3	100
No	0	0
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 19, el 100% de los encuestados consideran que la herramienta e-learning Árbol ABC ayudará a los profesores de educación inicial en el proceso de enseñanza.

Algo similar podemos encontrar en un investigación realizada por Santader, (2021) en la que “el 94,4% de la población da una influencia positiva alta, ya que aporta en el aprendizaje significativo observando una alta eficacia al trabajar con este tipo de programa, permitiendo que los niños construyan su propio aprendizaje” (p,13).

4.2 Aplicación pedagógica a docentes e-learning Árbol ABC

En el caso del objetivo 2: Aplicar pedagógicamente a los docentes el e-learning Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II.

Para el cumplimiento de este objetivo se realizó una socialización con los docentes por medio de una capacitación sobre la página web Árbol ABC, en la cual se dio a conocer las diferentes actividades con las que cuenta esta página, dependiendo el rango de edad para el cual se la vaya a utilizar y de igual manera las diferentes asignaturas con las que se dispone. En esta investigación se demuestra el uso de la página Árbol ABC en la materia de Lenguaje en los niños de educación inicial II compartiendo juegos y actividades disponibles que se encontraban en el rango de 4-5 años, que posteriormente replican.

Tabla 20

Plan de clase de capacitación docente

Docente	Lcda. Cristina López	Grupo de edad	4-5 años	Tiempo estimado	40 minutos
Institución	UNIDAD EDUCATIVA “GONZALO ZALDUMBIDE”				
Experiencia de aprendizaje	Aplicar la página web Árbol ABC, con énfasis en el vocabulario, como mecanismo de comprensión y posterior uso pedagógico, en docentes de educación inicial.				
Descripción de la experiencia	Con esta experiencia se logrará afianzar los conocimientos en los docentes y desarrollar las destrezas significativas, a través de la utilización de la página web Árbol ABC.				
Elemento integrador	Canción de las vocales, tomado de https://youtu.be/Y7iNxyCkXvE				
Eje de desarrollo	Comprensión y expresión del lenguaje				
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística				

AMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	EVALUACION	
				Indicadores	Técnica e instrumento
COMPRESIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE	<p>Compren.y expres. Del lenguaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa. • Participar en conversaciones más complejas y largas manteniéndose dentro del tema. 	<p>Actividades iniciales (saludo, asistencia, clima)</p> <p>Momento de inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar las actividades del día • Cantar la canción de las Vocales https://youtu.be/Y7iNxyCkXvE • Conversar sobre la importancia y el manejo de la página web Árbol ABC. • Realizar una lluvia de ideas con las opiniones de las docentes. <p>Momento de desarrollo pausa activa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar “Simón dice” <p>Momento de la aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar elementos de la página que contengan las vocales. • Escogemos la vocal a en la página web y observamos las diferentes actividades que podemos desarrollar en la misma. • Aplicación del trabajo individual utilizando el juego de las vocales en la página web árbol ABC • Canción de despedida 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio • Internet • Marcador 	<p>Se trabajará con la metodología de ambientes de aprendizaje</p>	<p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>instrumento</p> <p>Aplicación de la web Árbol ABC.</p>

4.3 Evaluación de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes

En relación con el objetivo 3: Evaluar el nivel del desarrollo alcanzado luego de la aplicación del e-learning Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II, se realizó una evaluación antes de la aplicación de la página de e-learning Árbol ABC mediante la aplicación del método de clase tradicional y otra evaluación después de haber utilizado el e-learning Árbol ABC donde se obtuvo los siguientes resultados:

La clase o educación tradicional: fue el proceso por el cual el docente imparte la clase sin la participación activa de los alumnos, cayendo en lo rutinario por la falta de participación del alumno, obteniendo un aprendizaje a ciegas.

Clase e-learning: para el desarrollo de la clase con esta metodología se utilizó la plataforma lúdica Árbol ABC la cual cuenta con actividades didácticas creadas específicamente para los estudiantes de educación inicial, tomando como base el currículo de educación inicial las actividades utilizadas para el desarrollo fueron las que permitían al estudiante liderar su propio proceso de aprendizaje con una mínima participación del docente a cargo.

Tabla 21

Plan de clase de estudiantes

Docente	Lcda. Cristina López	Grupo de edad	4-5 años	Tiempo estimado	45 minutos
Institución	UNIDAD EDUCATIVA “GONZALO ZALDUMBIDE”				
Experiencia de aprendizaje	Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo de adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros. Con esta experiencia se logrará afianzar conocimientos y desarrollar destrezas significativas, a través				
Descripción de la experiencia	de actividades lúdicas interactivas y creativas. Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.				
Elemento integrador	Canción de las vocales				
Eje de desarrollo	de COMPRESIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE				
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística				

Clases Tradicionales					
Ámbito	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales	Evaluación	
				Indicadores	Técnica e instrumento
Comprensión y expresión del lenguaje	COMPREN.Y EXPRES. DEL LENGUAJE	Actividades iniciales	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas papel Bond • Papel crepe azul • Marcador • Goma • Pictogramas • Cinta adhesiva 	Se trabajará con la metodología de ambientes de aprendizaje	Técnica e instrumento Observación instrumento Lista de cotejo
	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa. • Participar en conversaciones más complejas y largas manteniéndose dentro del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Fecha • Estado del tiempo, Asistencia <p>Momento de inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canción de las vocales con pictogramas. • Observar elementos dentro del aula con las vocales. • Presentar las vocales en el papelote • Asociar elementos que se encuentren dentro del aula con las vocales. • Arrugar papel crepe color azul y pegar dentro de las vocales. • Aplicación del trabajo individual • Canción de despedida. 			

Clase con la plataforma e-learning Árbol ABC					
Ámbito	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales	Evaluación	
				Indicadores	Técnica e instrumento
Comprensión y expresión del lenguaje	COMPREN.Y EXPRES. DEL LENGUAJE	Actividades iniciales	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio • Internet • Marcador 	También se trabajará con la metodología de ambientes de aprendizaje.	Técnica Observación instrumento Aplicación de la web Árbol ABC.
	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa. • Participar en conversaciones más complejas y largas manteniéndose dentro del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Fecha • Estado del tiempo, Asistencia <p>Momento de inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canción de las vocales utilizando la página web Árbol ABC. • Observar elementos de la página que contengan las vocales. • Presentar las vocales en la página web. • Aplicación del trabajo 			

- individual
utilizando el
juego de las
vocales en la
página web árbol
ABC
 - Canción de
despedida.
-

A partir de las planificaciones propuestas se elaboró un instrumento de evaluación el cual ayudó a comprobar el nivel de comprensión que se obtuvo después de la aplicación de la plataforma e-learning Árbol ABC. Se parte de una evaluación inicial con los conocimientos adquiridos por medio de una clase tradicional para luego aplicar el método e-learning Árbol ABC y se comparó los resultados.

A continuación, se presenta la evaluación que se utilizó para las dos situaciones:

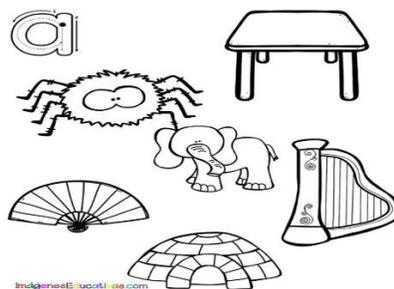
Evaluación pre y post aplicación Árbol ABC

Evaluación

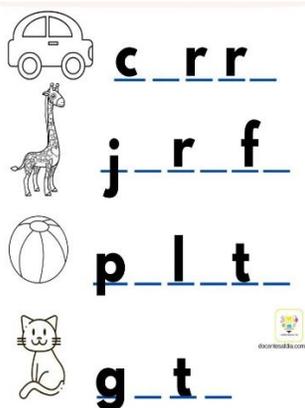
1. Pinte con crayón azul la vocal a, amarillo la vocal e, rojo la vocal i.



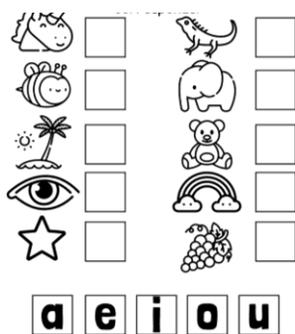
2. Encierra en un círculo las imágenes que empiezan con la vocal a.



3. Escribe las vocales que faltan.



4. Mire el gráfico y coloco la vocal que corresponda.



5. Completa el laberinto de las vocales según corresponda con el gráfico.



Valoración de criterios	Nivel de desempeño
Cinco respuestas correctas	Muy bien (A)
Cuatro respuestas correctas	Satisfactorio (B)
Tres respuestas correctas	En proceso (C)
Dos o una respuestas correctas	Requiere apoyo (D)

Tabla 22

Evaluación pre y post aplicación el e-learning árbol ABC

Criterios de evaluación	Clase tradicional		Clase con e-learning Árbol ABC	
	Frecuencia	Porcentaje (%)	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy bien	0	0	35	97,2
Satisfactorio	3	8,3	0	0
En proceso	8	6	0	0
Requiere apoyo	27	75	1	2,8
Total	36	100	36	100

Fuente: Encuesta aplicada

En la Tabla 22, la clase tradicional, el resultado de que requiere apoyo fue de un 75% mientras que la calificación más alta fue de satisfactorio, por otro lado, cuando se utilizó la herramienta e-learning Árbol ABC se obtuvo un 97,2% con una calificación de Muy bien siendo esta la calificación más alta, esto en comparación al 2,8% de personas que requieren apoyo. En este contexto se puede evidenciar que la aplicación de una herramienta lúdica en este caso el e-learning Árbol ABC tiene muchos beneficios en los estudiantes en este caso el rendimiento académico tuvo una mejora significativa permitiendo a los estudiantes obtener mejores calificaciones.

Partiendo de lo observado, Saldaña, et al, (2020) mencionan que trabajar con la herramienta Árbol ABC “produce un avance progresivo en el desarrollo de la lectoescritura, en base a la percepción y razonamiento, presentado un bajo porcentaje en el desenvolvimiento autónomo del estudiante al tener un nivel medio en el manejo de la herramienta. Se puede afirmar que el portal educativo Árbol ABC contribuye de manera efectiva al desarrollo de aprendizajes significativos en el estudiante mejorando su nivel académico y calidad educativa” (p,3).

CONCLUSIONES

- Se logró describir el nivel de conocimiento de los docentes sobre la web Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II mediante la aplicación de una encuesta, la misma que reflejó como resultados que la implementación de herramientas lúdicas mejoraron el aprendizaje significado además todos los docentes consideraron que la herramienta lúdica Árbol ABC ayudó en el proceso de enseñanza.
- Mediante una capacitación utilizando el método tradicional además la gamificación se mejoró el conocimiento que tenían los docentes en cuanto a la página web Árbol ABC permitiendo que los docentes consoliden sus habilidades al momento de utilizar esta herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se evaluó el nivel del desarrollo alcanzado luego de la aplicación del e-learning Árbol ABC en los niños de Educación Inicial II, en la cual se obtuvo un puntaje aceptable ya que el 97,2% de los estudiantes evaluados tuvieron una calificación de muy bien en comparación a la clase tradicional en donde 75% de los estudiantes obtuvieron una calificación que requieren apoyo.
- Se evidenció el nivel de participación y entusiasmo por aprender que los niños tenían ya que los juegos motivan su aprendizaje y desarrollo cognitivo permitiendo que sus calificaciones aumenten con relación a una clase tradicional donde la utilización de materiales lúdicos es baja o nula.
- El e-learning Árbol ABC tiene varias ventajas, por ejemplo: es un página fácil de utilizar, es didáctica, tiene varias opciones en cuanto a temas de clases y la principal, la mayoría de contenido es de acceso gratuito por otro lado la desventaja principal es que se necesita una conexión a internet.

RECOMENDACIONES

- Realizar una investigación con las mismas características en la que se incluyan más participantes para poder evaluar de mejor manera las herramientas utilizadas en este proyecto.
- Implementar la web *Árbol ABC* como material didáctico ya que es una herramienta fácil de utilizar y no requiere de ningún pago para poder utilizar los materiales que dispone la página.
- Mantenerse actualizados en nuevas herramientas tecnológicas que permitan fortalecer la educación presencial para llegar a una educación de calidad.
- Fomentar la igualdad de oportunidades tanto en la zona urbana como en la zona rural para así acceder a una educación más equitativa donde no haya dificultades en los procesos de aprendizaje.

REFERENCIAS

1. ABC, A. (11 de marzo de 2022). *Árbol ABC*. Obtenido de *Árbol ABC*: <https://bit.ly/3bDgpsy>
2. Acuerdo N° 0357-12. (2012). 1-5. Obtenido de <https://bit.ly/2FENKSS>
3. Arguedas, O. (2010). Elementos básicos de bioética en investigación. *Acta médica costarricense*, 76-78. Obtenido de <https://bit.ly/3ubfKoE>
4. Arias, C. (2021). Herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Sociales en el nivel de Bachillerato General Unificado. *Universidad Central del Ecuador*, 78-80. Obtenido de <https://bit.ly/3Ofk2Dm>
5. Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución de la Republica del Ecuador . *Asamblea Nacional*, 6-129. Obtenido de <https://bit.ly/3abgVhl>
6. Ayala, E., & Gonzales, S. (2015). Tecnologías de la información y la comunicación. *Cuadernos de Informática*, 37-39. Obtenido de <https://bit.ly/2kPds7>
7. Baleani, M. E., Cabanne, R., Iturburu, L., Pelaez, R., Ramos, M., Rosales, G., & Tumini, B. (2015). Las TIC como herramientas educativas. 2-3. Obtenido de <https://bit.ly/2Y4bO7k>
8. Belloch, C. (2012). Aplicaciones multimedia. *Unidad de Tecnología Educativa*, 1-13. Obtenido de <https://bit.ly/2KyWJGA>
9. Belloch, C. (2012). Las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje. *Depto MIDE. Universidad de Valencia*, 6-7. Obtenido de <https://bit.ly/3noEhDd>
10. Beltrán, M. (2017). Uso y apropiación de las TIC por los docentes en la escuela normal rural. *CONISEN*, 10-12. Obtenido de <https://bit.ly/3k5FNeP>
11. Blancafort, C., González, J., & Sisti, O. (2019). El aprendizaje significativo en la era de las tecnologías digitales. *Pedagogías emergentes en la Sociedad Digital*, 56-57. Obtenido de <https://bit.ly/3hGPPlz>

12. Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 4-10. Obtenido de <https://bit.ly/3a0sDLu>
13. Cabrero, J. (2005). Cibersociedad y juventud: la cara oculta (buena) de la Luna. *Un nuevo sujeto para la sociedad de la información*, 13-42. Obtenido de <https://bit.ly/3AeHD2Z>
14. Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencia Humanísticas y Sociales*, 82. Obtenido de <https://bit.ly/3Fk0f2L>
15. Cedillo, J. (2019). Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niñas y niños de 3 a 4 años, del centro educativo ABC, de la ciudad de Cuenca. *Pedagogía*, 6-10. Obtenido de <https://bit.ly/3Nt3y9H>
16. CEPAL. (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. *CEPAL-UNESCO*, 1-5. Obtenido de <https://bit.ly/3ugFznp>
17. Código de la Niñez y Adolescencia. (2017). *Congreso Nacional*, 9-10. Obtenido de <https://bit.ly/3HmTVIk>
18. Colmenares, A. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento la acción. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 4-5. Obtenido de <https://bit.ly/2NBSNEV>
19. Contreras, G., & Venturo, R. (2009). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural. *Qhapaq Ñan – Sede Nacional*, 1-5. Obtenido de <https://bit.ly/3QkMGo9>
20. Covi, D. (2005). La sociedad de la información: una mirada desde la comunicación. *Revista de ciencia*, 3-10. Obtenido de <https://bit.ly/3mFRx5L>
21. Cuen, C., & Ramírez, J. (2013). Usos, funciones y efectos de las TIC en el aprendizaje de una licenciatura en Ciencias de la Comunicación. *EDUTECH*, 5-10. Obtenido de <https://bit.ly/2JIGxZK>

22. Dominguez, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. *Educación*, 10-11. Obtenido de <https://bit.ly/3bItRLN>
23. Educación, L. O. (2017). Ley orgánica de educación intercultural. *Asamblea Nacional*, 1-6. Obtenido de <https://bit.ly/2Ns32eo>
24. ELERNIAM. (20 de diciembre de 2016). *Ventajas y desventajas del e-learning*. Obtenido de Elerniam: <https://bit.ly/3tsIJEc>
25. Escudero, T. (2016). La investigación evaluativa en el siglo XXI: un instrumento para el desarrollo educativo y social cada vez más relevante . *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 1-21. Obtenido de <https://bit.ly/2SdWNw5>
26. Fernández, D., Alvarez, Q., & Mariño, R. (2013). E-learning: otra manera de enseñar y aprender en una universidad tradicionalmente presencia. estudio de caso particular. *Curriculum y formacion del profesorado*, 3-6. Obtenido de <https://bit.ly/3nxgDnK>
27. Freré, F., & Saltos, M. (2013). Materiales didácticos innovadores, estrategia lúdica en el aprendizaje. *Revista Ciencia Unemi*, 9-11. Obtenido de <https://bit.ly/3H8pXte>
28. Fuentes, A. (2015). Actividades lúdicas en la planificación educativa. *Universidad Rafael Landívar*, 54-56. Obtenido de <https://bit.ly/3XuvFLd>
29. Galván, Ana; Ramos, Elizabeth; Institución Educativa Técnica Industrial Pedro A; Institución Educativa Distrital San Gabriel. (2021). Educación tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 4-6. Obtenido de <https://bit.ly/3ZNYqVc>
30. Gamboa, S., Carballo, R., & Saracho, J. (2010). La incorporacion de las TIC en el aula virtual en la Universidad Juan Misael Saracho. *El lugar de las TIC en la enseñanza universitaria: estudio de casos en Iberoamerica*, 229-258. Obtenido de <https://bit.ly/3y7ocqn>
31. Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institucion Educativa

- Niño Jesus de Praga. *Universidad del Tolima*, 29-33. Obtenido de <https://bit.ly/2ycOidi>
32. Guerra, P. (2020). El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua de estudio. *Maestría en Innovación en Educación* , 75-76. Obtenido de <https://bit.ly/3GH5B8P>
33. Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodología de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas y de investigación-acción). *Recimundo: Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 166-169. Obtenido de <https://bit.ly/3mZpWNn>
34. Guzmán, T. (2008). Las Tecnologías y la Comunicación en la Universidad Autónoma de Querétaro. *Universidad Roviera I Virgili*, 16-24. Obtenido de <https://bit.ly/2qRXv6U>
35. Hernández, C., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista ALERTA*, 5-6. Obtenido de <https://bit.ly/3txZfTk>
36. Hernández, I. (2017). El lenguaje: herramienta de reconstrucción del pensamiento. *Razón y palabra*, 2-3. Obtenido de <https://bit.ly/3zx7Edw>
37. INTERNETYA. (26 de febrero de 2022). *Capacitación Virtual: Ventajas e inconvenientes*. Obtenido de INTERNETYA: <https://bit.ly/3xrESbx>
38. Ledesma, M. (2005). El juego como recurso para lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas de nivel preescolar. *Universidad Pedagógica Nacional*, 21-22. Obtenido de <https://bit.ly/3XcAY29>
39. Loor, M., & García , C. (2020). Uso de las TIC como estrategia de enseñanza para docentes de Educación General Básica en la zona rural. *Dominio de las ciencias*, 14-17. Obtenido de <https://bit.ly/2IxfPgA>
40. Marqués, P. (2008). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad (última revisión 2008). *Academia*, 3-4. Obtenido de <https://bit.ly/3xZGjOS>

41. Mashu, A. (2012). Elaboración de materiales didácticos para la enseñanza-aprendizaje de la lecto escritura, para tercer año de educación básica del CECIB, “padre Alfredo Germani del cantón Sucúa, provincia de Morona Santiago, período 2011-2012”. *Pedagogia*, 16-51. Obtenido de <https://bit.ly/3a62hI3>
42. Mejía, H., & Sol Sánchez, A. (2017). La metodología de investigación evaluativa una alternativa para la valoración de proyectos. *Revista Iberoamericana de Bioeconomía y Cambio Climático*, 1-3. Obtenido de <https://bit.ly/3a7Ngpd>
43. MINEDU. (2 de junio de 2021). *Se presentó los cinco ejes de trabajo del Ministerio de Educación*. Obtenido de MINEDU: <https://bit.ly/4tl1JQe>
44. MINEDUC. (2014). Currículo de Educación Inicial. *Ministerio de Educación*, 41-44. Obtenido de <https://bit.ly/2JBIgH9>
45. Molina, L., & Mesa, F. (2018). Las TIC en escuelas rurales: realidades y proyección para la integración . *Praxis & Saber*, 1-7. Obtenido de <https://bit.ly/3GGPWGt>
46. Molina, M. (10 de marzo de 2022). *Transtornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación*. Obtenido de Universidad Autonoma de Barcelona: <https://bit.ly/3zyrPI1>
47. Montero, B. (2017). Aplicación de los juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revision de la literatura. *Revista de investigacion*, 5-18. Obtenido de <https://bit.ly/2XzAeJI>
48. Moreno, S., & Bonfante, M. (2006). Pasado, presente y futuro del e-learning. *Monografía*, 10-50. Obtenido de <https://bit.ly/3OSLuag>
49. Moyolema, C. (2015). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua. *Tesis actividades lúdicas*, 5-10. Obtenido de <https://bit.ly/3a0Vlfs>
50. Paramio, C. (10 de marzo de 2022). *La adquisición del lenguaje en el primer ciclo de educación infantil*. Obtenido de <https://bit.ly/3zxdSu0>

51. Parra, G., Perez, M., Fernández, M., & Gonzáles, J. (10 de marzo de 2022). *Principales teorías acerca de la adquisición del lenguaje*. Obtenido de <https://bit.ly/3NMYQEQ>
52. Pimentel, R. (10 de junio de 2022). *Las Tics, su origen-evolución y aportes a la educación*. Obtenido de Sutori: <https://bit.ly/3NLW5U9>
53. Pineda, L. (18 de enero de 2022). El proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las tic como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la institución educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia. *Facultad de educación*, 13-15. Obtenido de <https://bit.ly/3ny9mVu>
54. Polo, A. (2020). Sociedad de la Información, Sociedad Digital, Socioda de Control. *INGURUAK*, 54-55. Obtenido de <https://bit.ly/3I0ZEUt>
55. Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, C., & Laguna, C. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, 21-25. Obtenido de <https://bit.ly/2m4S70P>
56. Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de Investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 5-39. Obtenido de <https://bit.ly/2HaOBfz>
57. Rodenes, M., Salvador , R., & Moncelano, G. (2013). E-learning: características y evaluació. *Ensayos de economía*, 150-153. Obtenido de <https://bit.ly/3MAjo1K>
58. Rosell, W., & Paneque, E. (2009). Consideraciones generales de los metodos de enseñanza y su aplicación en cada etapa del aprendizaje. *Habana ciencia médica: La Habana*, 2-3. Obtenido de <https://bit.ly/3xjpu10>
59. Saldaña, C., García, D., Mena, S., & Erazo, J. (2020). Árbol ABC como herramienta lúdica para desarrollar la lectoescritura en niños del sector rural. 1. *Revista CIENCIAAMATRIA*, 1-5. Obtenido de <https://bit.ly/3ns8zVr>
60. Sánchez, A., Del Castillo, P., & Arteaga, M. (10 de marzo de 2022). *Etapas del periodo lingüístico*. Obtenido de <https://bit.ly/3zzxVbp>

61. Sandoval, C. (2020). La educación en tiempo del covid-19 herramientas TIC: el nuevo rol docente en el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje de las prácticas educativa innovadoras. *Tecnología-educativa docentes 2.0*, 3-6. Obtenido de <https://bit.ly/3a4M7ie>
62. Santader, M. (2021). Uso de las TIC y aprendizaje significativo en educación inicial: recurso árbol ABC. *Trabajo de titulación*, 13-14. Obtenido de <https://bit.ly/3GhWnBu>
63. Silveira, Y., & Romero, M. (2009). Experiencia de enseñanza y de aprendizaje para compartir. En Y. & Silveira, *Comunidades de practica/Educación para todos*. (págs. 6-7). Uruguay: UNESCO. Obtenido de <https://bit.ly/3NUGaCw>
64. Torres, R. (21 de abril de 2005). Sociedad de la Información / Sociedad del conocimiento. *Prometheus*, 1-2. Obtenido de <https://bit.ly/3tqGfGv>
65. Troche, F., Carrasco, D., Peñaranda, L., Torrico, E., & Sánchez, J. (2019). Los sistemas de administracion de contenidos para el aprendizaje - LCMS en plataformas escolares móvilesweb 3.0 para incrementar el seguimietno academico. *UTEPSA INVESTIGA*, 3-4. Obtenido de <https://bit.ly/3ufxzmO>
66. Vera, D. (2016). Actividades lúdicas a través de las TIC's, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica. *Pontifica Universidad Católica del Ecuador*, 27-29. Obtenido de <https://bit.ly/3zCmGiq>
67. Villena, C. (2022). Uso de las TIC en la enseñanza y aprendizaje en el Ámbito Relaciones Lógico- Matemáticas en niños y niñas de 4 y 5 años. Unidad Educativa del Milenio “Bernardo Valdivieso”, ciudad de Loja, año lectivo 2021-2022. *Tesis para la obtención de Magister en Educación Inicial*, 57-58. Obtenido de <https://bit.ly/3FFyXoS>
68. Wilches, O., & Wilches, A. (2017). Posibilidades y limitaciones en el desarrollo humano desde la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la salud. *Scielo*, 4-5. Obtenido de <https://bit.ly/3xG3RcG>

69. Yturralde, E. (11 de marzo de 2022). *Lúdica*. Obtenido de Mensaje en un blog:
<https://bit.ly/3HhmZRq>

ANEXOS

Anexo 1 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	TÉCNICAS	INFORMANTES
Datos	Datos personales	Edad	Edad	Encuesta	Docentes
		Género	Género	Encuesta	Docentes
TICS	Actividades lúdicas	Habilidades en TICs	Describa su habilidad en el manejo de computadoras y uso de páginas web en sus actividades educativas ¿Usted tiene conocimientos o ha realizado un curso de actualización sobre Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs)? ¿El aula en la que imparte clases cuenta con servicio de Internet?	Encuesta	Docentes
		Conocimientos en TICs	¿El aula en la que imparte clases cuenta con proyector?	Encuesta	Docentes
		Implementación tecnológica en el aula de clases	¿El aula en la que imparte clases cuenta con una computadora ya sea digital o de escritorio?	Encuesta	Docentes
		Conocimiento herramientas e-learning	¿Conoce usted las plataformas e-learning?	Encuesta	Docentes
			¿Conoce usted el E-learning ABC?	Encuesta	Docentes

	¿Conoce usted sobre páginas web que ofrezcan materiales lúdicos gratuitos que puedan ser utilizados en la enseñanza aprendizaje en estudiantes?	Encuesta	Docentes
Frecuencia de uso de actividades lúdicas	¿Cuál es la frecuencia con la que realiza actividades lúdicas con sus estudiantes?	Encuesta	Docentes
	¿Utiliza actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?	Encuesta	Docentes
Estrategias metodológicas	¿Usted cree que con los juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo?	Encuesta	Docentes
	¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo físico y mental de los estudiantes?	Encuesta	Docentes
Implementación de herramientas lúdicas	La aplicación de herramientas lúdicas educativas en su planificación es	Encuesta	Docentes
	¿Usted considera que la herramienta e-learning ABC ayudará	Encuesta	Docentes

a los
profesores de
educación
inicial en su
proceso de
enseñanza?

Anexo 2 Solicitud para realizar la encuesta en la "Unidad Educativa Gonzalo Zaldumbide"

Lita, 06 de octubre de 2022

Lic. Rebeca Viracocha

Rectora (E) de la Unidad Educativa "Gonzalo Zaldumbide"

Presente. -

De mi consideración:

Con un cordial saludo me dirijo a usted, como estudiante egresada de la Universidad Técnica del Norte, Instituto de Posgrados de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, para solicitarle de la manera más comedida autorice por su intermedio a quien corresponda me permita realizar la investigación y desarrollo de mi tesis que tiene como tema: "LA PÁGINA WEB ÁRBOL ABC COMO LÚDICA E-LEARNING PARA MEJORAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE INICIAL II, UNIDAD EDUCATIVA "GONZALO ZALDUMBIDE, 2021-2022".

Esperado tener una favorable atención a mi pedido agradezco de ante mano la atención prestada a la presente petición.



Lic. López Andrade Mercedes Cristina

CI: 1002678777

Correo: mclopez@utn.edu.ec



Recibido
06/10/2022.

UNIDAD EDUCATIVA "GONZALO ZALDUMBIDE"
RECTORADO
LITA

Anexo 3 Oficio de aprobación de la Unidad Educativa "Gonzalo Zaldumbide"



**UNIDAD EDUCATIVA
GONZALO ZALDUMBIDE**

Educando para cambiar nuestro mundo, con la esperanza de poder transformarlo.

**Lita, 06 octubre del 2022
Oficio 0033-REC-UEGZ**

Dra.
Lucia Yépez

DECANA POSGRADO UTN

Me permito informar a usted que la Srta.: **López Andrade Mercedes Cristina**, con número de cédula **1002678777** estudiante del Programa de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, ha sido aceptada en esta institución para realizar su trabajo de titulación. La Institución brindará las facilidades e información necesaria para el desarrollo de la investigación.

Agradezco su atención.

Atentamente,

Lcda. Rebeca Viracocha
RECTORA





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

UTN
IBARRA - ECUADOR Instituto de Posgrado

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13

INSTITUTO DE POSGRADO

CUESTIONARIO PARA PERCIBIR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS DOCENTES SOBRE LA PÁGINA ÁRBOL ABC

Consentimiento informado

Estimado docente:

El presente cuestionario forma parte de un trabajo de investigación para fomentar la utilización de herramientas digitales en el proceso de enseñanza del lenguaje en los niños de segundo nivel de educación inicial. A tal fin, se requiere su consentimiento para participar voluntariamente.

¿Está usted de acuerdo participar en esta investigación? Si () No ()

Instrucciones

1. Encerrar en un círculo la respuesta que usted considere la más adecuada.

Cuestionario		
Daros personales		
1	Edad	
2	Género	<ul style="list-style-type: none"> • Masculino • Femenino
3	Describa su habilidad en el manejo de computadoras y uso de páginas web en sus actividades educativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Alto • Medio • Bajo
Nº	Preguntas	Respuestas
4	¿Usted tiene conocimientos o ha realizado un curso de actualización sobre Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs)?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No

5	¿El aula en la que imparte clases cuenta con servicio de Internet?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
6	¿El aula en la que imparte clases cuenta con proyector?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
7	¿El aula en la que imparte clases cuenta con una computadora ya sea digital o de escritorio?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
8	¿Conoce usted las plataformas e-learning?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
9	¿Conoce usted el E-learning ABC?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
10	¿Cuáles son las herramientas que utiliza cuando no cuenta con e-learning?	<ul style="list-style-type: none"> • Libros • Gráficos • Material audiovisual
11	¿Conoce usted sobre páginas web que ofrezcan materiales lúdicos gratuitos que puedan ser utilizados en la enseñanza aprendizaje en estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
12	¿Cuál es la frecuencia con la que realiza actividades lúdicas con sus estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> • 1 vez por semana • 2 o 3 veces por semana • Todos los días
13	¿Utiliza actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
14	¿Usted cree que con los juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo físico y mental de los estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
16	La aplicación de herramientas lúdicas educativas en su planificación es	<ul style="list-style-type: none"> • Alto • Medio • Bajo

La última pregunta se realizará después de la socialización a los profesores sobre la página árbol ABC para conocer el nivel de aceptación de esta.

17	¿Usted considera que la herramienta e-learning ABC ayudará a los profesores de educación inicial en su proceso de enseñanza?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
----	--	--



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

UTN
IBARRA - ECUADOR Instituto de Posgrado

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13

INSTITUTO DE POSGRADO

CUESTIONARIO PARA PERCIBIR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS DOCENTES SOBRE LA PÁGINA ÁRBOL ABC

Consentimiento informado

Estimado docente:

El presente cuestionario forma parte de un trabajo de investigación para fomentar la utilización de herramientas digitales en el proceso de enseñanza del lenguaje en los niños de segundo nivel de educación inicial. A tal fin, se requiere su consentimiento para participar voluntariamente.

¿Está usted de acuerdo participar en esta investigación? Si () No ()

Instrucciones

2. Encerrar en un círculo la respuesta que usted considere la más adecuada.

Cuestionario		
Daros personales		
1	Edad	
2	Género	<ul style="list-style-type: none">• Masculino• Femenino
3	Describa su habilidad en el manejo de computadoras y uso de páginas web en sus actividades educativas.	<ul style="list-style-type: none">• Alto• Medio• Bajo
N°	Preguntas	Respuestas
4	¿Usted tiene conocimientos o ha realizado un curso de actualización sobre Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs)?	<ul style="list-style-type: none">• Si• No

5	¿El aula en la que imparte clases cuenta con servicio de Internet?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
6	¿El aula en la que imparte clases cuenta con proyector?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
7	¿El aula en la que imparte clases cuenta con una computadora ya sea digital o de escritorio?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
8	¿Conoce usted las plataformas e-learning?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
9	¿Conoce usted el E-learning ABC?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
10	¿Cuáles son las herramientas que utiliza cuando no cuenta con e-learning?	<ul style="list-style-type: none"> • Libros • Gráficos • Material audiovisual
11	¿Conoce usted sobre páginas web que ofrezcan materiales lúdicos gratuitos que puedan ser utilizados en la enseñanza aprendizaje en estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
12	¿Cuál es la frecuencia con la que realiza actividades lúdicas con sus estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> • 1 vez por semana • 2 o 3 veces por semana • Todos los días
13	¿Utiliza actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
14	¿Usted cree que con los juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo físico y mental de los estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
16	La aplicación de herramientas lúdicas educativas en su planificación es	<ul style="list-style-type: none"> • Alto • Medio • Bajo

La última pregunta se realizará después de la socialización a los profesores sobre la página árbol ABC para conocer el nivel de aceptación de esta.

17	¿Usted considera que la herramienta e-learning ABC ayudará a los profesores de educación inicial en su proceso de enseñanza?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
----	--	--



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	B	B	E	
2	E	E	E	
3	E	B	E	
4	E	B	B	
5	E	E	B	
6	E	B	B	
7	B	E	E	
8	B	B	E	
9	B	B	E	
10	B	B	E	
11	B	B	B	
12	E	B	B	
13	E	E	B	
14	E	E	B	
15	B	B	B	
16	B	B	E	
17	E	B		

Observaciones generales

Puede ser aplicada la encuesta.

Datos del Validador
MSc. Andrés Álvarez

Firma

MAESTRIA EN EDUCACION MENCION
INNOVACION EN TECNOLOGIA APLICADA



CUESTIONARIO PARA PERCIBIR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS DOCENTES SOBRE LA PÁGINA ÁRBOL ABC

Consentimiento informado

Estimado docente:

El presente cuestionario forma parte de un trabajo de investigación para fomentar la utilización de herramientas digitales en el proceso de enseñanza del lenguaje en los niños de segundo nivel de educación inicial. A tal fin, se requiere su consentimiento para participar voluntariamente.

¿Está usted de acuerdo participar en esta investigación? Si () No ()

Instrucciones

3. Encerrar en un círculo la respuesta que usted considere la más adecuada.

Cuestionario		
Daros personales		
1	Edad	
2	Género	<ul style="list-style-type: none">• Masculino• Femenino
3	Describe su habilidad en el manejo de computadoras y uso de páginas web en sus actividades educativas.	<ul style="list-style-type: none">• Alto• Medio• Bajo
Nº	Preguntas	Respuestas
4	¿Usted tiene conocimientos o ha realizado un curso de actualización sobre Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs)?	<ul style="list-style-type: none">• Si• No

5	¿El aula en la que imparte clases cuenta con servicio de Internet?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
6	¿El aula en la que imparte clases cuenta con proyector?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
7	¿El aula en la que imparte clases cuenta con una computadora ya sea digital o de escritorio?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
8	¿Conoce usted las plataformas e-learning?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
9	¿Conoce usted el E-learning ABC?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
10	¿Cuáles son las herramientas que utiliza cuando no cuenta con e-learning?	<ul style="list-style-type: none"> • Libros • Gráficos • Material audiovisual
11	¿Conoce usted sobre páginas web que ofrezcan materiales lúdicos gratuitos que puedan ser utilizados en la enseñanza aprendizaje en estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
12	¿Cuál es la frecuencia con la que realiza actividades lúdicas con sus estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> • 1 vez por semana • 2 o 3 veces por semana • Todos los días
13	¿Utiliza actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
14	¿Usted cree que con los juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo físico y mental de los estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
16	La aplicación de herramientas lúdicas educativas en su planificación es	<ul style="list-style-type: none"> • Alto • Medio • Bajo

La última pregunta se realizará después de la socialización a los profesores sobre la página árbol ABC para conocer el nivel de aceptación de esta.

17	¿Usted considera que la herramienta e-learning ABC ayudará a los profesores de educación inicial en su proceso de enseñanza?	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
----	--	--



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

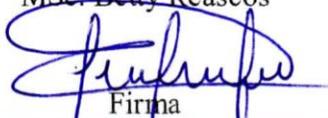
Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	B	E	E	
2	B	E	E	
3	B	E	E	
4	E	B	B	
5	E	B	B	
6	E	B	B	
7	B	E	E	
8	B	E	E	
9	B	E	E	
10	B	B	E	
11	B	B	B	
12	E	B	B	
13	E	E	B	
14	E	E	B	
15	B	B	B	
16	B	B	E	
17	E	B		

Observaciones generales

Puede ser aplicada la encuesta.

Datos del Validador
MSc. Betty Reascos



Firma

MAESTRIA EN EDUCACION MENCION
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Anexo 7 Fotografías capacitación a los docentes y estudiantes sobre e-learning Árbol ABC además la clase tradicional

Fotografía

Descripción



Capacitación con los docentes de inicial sobre la página e-learning Árbol ABC.



Aplicación de la clase tradicional con los estudiantes de inicial II.



Clase dictada con la implementación del e-learning Árbol ABC en los estudiantes de inicial II.