

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Tema: “LOS RECURSOS MULTIMEDIA (APP EDUCATIVAS) EN LA DESCRIPCIÓN ORAL DE IMÁGENES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS”

**Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Grado Académico de
Magister en Educación Inicial**

Autora: Licenciada Cecilia Evelina Constante Abril

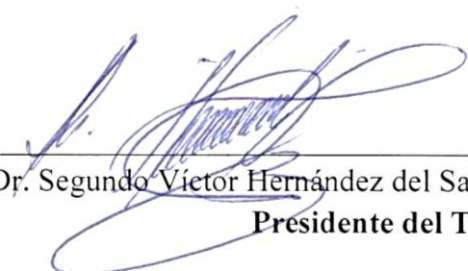
Directora: Doctora Daniela Benalcázar Chicaiza, PhD.

Ambato – Ecuador

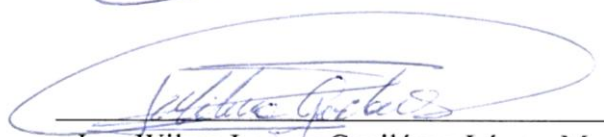
2018

**A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y
de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato**

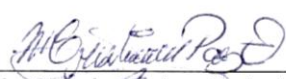
El Tribunal Receptor del Trabajo de Investigación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magíster, Presidente del Tribunal e integrado por los señores Ingeniera Wilma Lorena Gavilánez López, Magíster, Ingeniera María Cristina Páez Quinde, Magíster, Ingeniera Gissela Alexandra Arroba López, Magíster, Miembros del Tribunal designados por La Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Investigación con el tema: **“LOS RECURSOS MULTIMEDIA (APP EDUCATIVAS) EN LA DESCRIPCIÓN ORAL DE IMÁGENES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS”**, elaborado y presentado por la Licenciada Cecilia Evelina Constante Abril, para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Inicial una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Investigación el tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



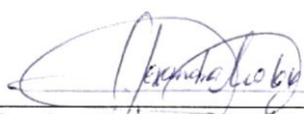
Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.
Presidente del Tribunal



Ing. Wilma Lorena Gavilánez López, Mg.
Miembro del Tribunal



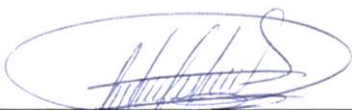
Ing. María Cristina Páez Quinde, Mg.
Miembro del Tribunal



Lcda. Gissela Alexandra Arroba López, Mg.
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de Investigación presentado con el tema **“LOS RECURSOS MULTIMEDIA (APP EDUCATIVAS) EN LA DESCRIPCIÓN ORAL DE IMÁGENES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS”**, le corresponde exclusivamente a la Licenciada Cecilia Evelina Constante Abril, Autora bajo la Dirección de la Doctora Daniela Benalcázar Chicaiza, PhD. Directora del Trabajo de Investigación y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Licenciada Cecilia Evelina Constante Abril

c.c.180269198-8

AUTORA



Doctora Daniela Benalcázar Chicaiza, PhD.

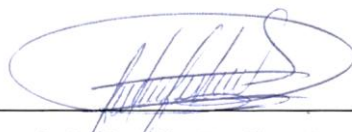
c.c.050212512-3

DIRECTORA

DERECHOS DE AUTORA

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Investigación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi Trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



Licenciada Cecilia Evelina Constante Abril

c.c.180269198-8

AUTORA

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PÁGINAS PRELIMINARES

Portada.....	i
A la Unidad Académica de Titulación	ii
Autoría del Trabajo de Investigación.....	iii
Derechos de Autora.....	iv
Índice General de Contenidos	v
Índice de Cuadros.....	ix
Índice de Gráficos	x
Agradecimiento	xi
Dedicatoria	xii
Resumen Ejecutivo.....	xiii
Executive Summary	xv

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
Árbol del Problema	7
1.2.2 Análisis Crítico	8
1.2.3. Prognosis	9
1.2.5 Interrogantes.....	9
1.2.6 Delimitación del objeto de la investigación	10
1.2.6.1 Delimitación de contenido	10
1.2.6.2 Delimitación Espacial	10
1.2.6.3 Delimitación Temporal	10
1.2.6.4 Unidades de Observación.....	10

1.3 Justificación.....	10
1.4 Objetivos	12

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos.....	14
2.2 Fundamentación Filosófica	18
2.3 Fundamentación Legal	18
2.4 Categorías Fundamentales	22
2.4.1 Constelación de ideas de la variable independiente.....	23
2.4.2 Constelación de ideas de la variable dependiente.....	24
2.4.4. Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente	43
2.5 Hipótesis.....	55
2.6 Señalamiento de Variables.....	55

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la Investigación.....	56
3.1.1. Cuantitativo.....	56
3.1.2. Cualitativo.....	56
3.2 Modalidad Básica de la Investigación.....	57
3.2.1. Investigación Bibliográfica Documental.....	57
3.2.2. Investigación de campo.....	57
3.3. Nivel o Tipo de Investigación	57
3.3.1. Nivel Experimental	58
3.3.2. Nivel Correlacional	58
3.4 Población y muestra	58
3.4.1 Población.....	58
3.5. Operacionalización de Variables.....	60
3.5.1 Operacionalización Variable Independiente: Recursos multimedia	60
3.5.2 Operacionalización Variable Dependiente: Descripción oral de imágenes .	61
3.6 Recolección de información.....	62

3.6.1 Técnicas.....	62
3.6.2 Instrumentos.....	62
3.6.3 Plan para la recolección de información.....	63
3.7 Procesamiento y análisis.....	63

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de la encuesta a los docentes.....	65
4.2 Análisis e interpretación de la observación a los estudiantes.....	75
4.2.1. Lista de cotejo de la ficha de observación a los estudiantes.....	85
4.3 Comprobación de la hipótesis.....	86
4.3.1 Planteamiento de la hipótesis.....	86
4.3.1.1 Modelo lógico.....	86
4.3.1.2 Descripción de la población.....	86
4.3.2 Selección del nivel de significancia.....	86
4.3.3 Modelo Estadístico:.....	86
4.3.3 Prueba de Hipótesis: Elección de la prueba estadística.....	87
4.3.4 Regla de Decisión.....	88

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	90
5.2 Recomendaciones.....	91

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1 Datos Informativos.....	92
6.2 Antecedentes de la propuesta.....	92
6.3 Justificación de la propuesta.....	94
6.4 Objetivos de la propuesta.....	95
6.4.1 Objetivo General.....	95
6.4.2 Objetivos Específicos.....	95

6.5 Análisis de factibilidad.....	96
6.6 Fundamentación Científica Técnica.....	98
6.7. Modelo operativo	109
6.8. Administración de la propuesta.....	111
6.8.1 Recursos	111
6.9. Evaluación de la propuesta.....	112
Bibliografía	148
ANEXOS	153
Anexo 1. Solicitud.....	154
Anexo 2. Autorización	155
Anexo 3. Encuesta a los docentes	156
Anexo 4. Ficha de observación a niños y niñas	157
Anexo 5. Ficha de Evaluación de la Propuesta	158

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Población	59
Cuadro 2. Variable Independiente: Recursos multimedia (App educativos).....	60
Cuadro 3. Variable Dependiente: Descripción oral de imágenes	61
Cuadro 4. Conoce los Recursos Multimedia (App educativas)	65
Cuadro 5. Aportan mejoras en el aprendizaje	66
Cuadro 6. Ojear cuentos, libros, revistas.....	67
Cuadro 7. Estudiantes disfrutan más de imágenes animadas.....	68
Cuadro 8. Disfrutan hacer rimas, juegos de palabras.....	69
Cuadro 9. Identifican nombre y características del objeto.....	70
Cuadro 10. Facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas.....	71
Cuadro 11. Disfrutan de escuchar cuentos	72
Cuadro 12. Evidenciar sus emociones según el tipo de imagen	73
Cuadro 13. Evidenciar sus emociones según el tipo de imagen	74
Cuadro 14. Le gustan los aparatos electrónicos	75
Cuadro 15. Le resulta fácil el manejo de un computador	76
Cuadro 16. Utiliza correctamente programas y enlaces web	77
Cuadro 17. Participa con entusiasmo en clase	78
Cuadro 18. Disfruta más de imágenes animadas	79
Cuadro 19. Disfruta hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas.....	80
Cuadro 20. Identifica nombre y características del objeto.....	81
Cuadro 21. Recuerda con facilidad nombres, lugares y fechas.....	82
Cuadro 22. Disfruta de escuchar cuentos	83
Cuadro 23. Tiene predilección por las imágenes en computadora.....	84
Cuadro 24. Lista de cotejo	85
Cuadro 25. Distribución estadística	87
Cuadro 26. Resumen de procesamiento de casos.....	88
Cuadro 27. Estadísticas de fiabilidad	89
Cuadro 28. Resumen de procesamiento de casos.....	89
Cuadro 29. Estadísticas de fiabilidad	89
Cuadro 30. Modelo Operativo.....	109

Cuadro 31. Presupuesto.....	112
Cuadro 32. Resumen de procesamiento de casos.....	112
Cuadro 33. Estadísticas de fiabilidad	112
Cuadro 34. Evaluación de la propuesta antes de la aplicación	113
Cuadro 35. Evaluación de la propuesta luego de la aplicación.....	114

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol del Problema	7
Gráfico 2. Red de Inclusiones Teóricas	22
Gráfico 3. Constelación de ideas de la variable independiente.....	23
Gráfico 4. Constelación de ideas de la variable dependiente.....	24
Gráfico 5. Conoce los Recursos Multimedia (App educativas).....	65
Gráfico 6. Aportan mejoras en el aprendizaje.....	66
Gráfico 7. Ojear cuentos, libros, revistas	67
Gráfico 8. Estudiantes disfrutaban más de imágenes animadas	68
Gráfico 9. Disfrutaban hacer rimas, juegos de palabras	69
Gráfico 10. Identifican nombre y características del objeto	70
Gráfico 11. Facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas	71
Gráfico 12. Disfrutaban de escuchar cuentos	72
Gráfico 13. Evidenciar sus emociones según el tipo de imagen	73
Gráfico 14. Evidenciar sus emociones según el tipo de imagen	74
Gráfico 15. Le gustan los aparatos electrónicos.....	75
Gráfico 16. Le resulta fácil el manejo de un computador	76
Gráfico 17. Utiliza correctamente programas y enlaces web.....	77
Gráfico 18. Participa con entusiasmo en clase.....	78
Gráfico 19. Disfruta más de imágenes animadas	79
Gráfico 20. Disfruta hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas	80
Gráfico 21. Identifica nombre y características del objeto	81
Gráfico 22. Recuerda con facilidad nombres, lugares y fechas	82
Gráfico 23. Disfruta de escuchar cuentos	83
Gráfico 24. Tiene predilección por las imágenes en computadora	84
Gráfico 25. Curva de t de student.....	88

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato, a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, a su personal docente y de manera particular a mi tutora Daniela Benalcázar.

Mi gratitud a todo a los niños y niñas, padres de familia, docentes y autoridades de la Unidad Educativa “Atahualpa”, por brindarme toda la apertura para llevar a cabo la presente investigación.

Cecy

DEDICATORIA

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios por darme la vida y la sabiduría para lograr este objetivo

A mi madre Carmen por su apoyo incondicional y sus sabios consejos.

A mi hermana Margarita por su acompañamiento en todo este proceso.

A mis hijas Vanessa y Paula por ser la razón y el motivo de mi vida.

Cecy

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

“LOS RECURSOS MULTIMEDIA (APP EDUCATIVAS) EN LA DESCRIPCIÓN ORAL DE IMÁGENES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS”

AUTORA: Lcda. Cecilia Evelina Constante Abril

DIRECTORA: Dra. Daniela Benalcázar Chicaiza PhD.

FECHA: Enero 15, 2018

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación sobre los recursos multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes en las niñas y niños de 4 años, inició con una exploración contextual a nivel macro, meso y micro, se realizó un análisis crítico y una prognosis, una vez justificada la investigación se planteó como objetivo determinar la influencia de las estrategias interactivas en el mejoramiento del aprendizaje sustentando su análisis teóricamente con diferentes enfoques, teorías y definiciones de diversos autores especializados en el tema, en función de las dos variables, para poder determinar de esta manera la hipótesis: “Los Recursos Multimedia (App Educativas) influyen en la descripción oral de imágenes de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa”, luego se planteó una metodología basada en lo cualitativo y lo cuantitativo, la modalidad básica fue de Campo y Bibliográfica, para la recolección de información se utilizó como técnica la encuesta a los docentes y la observación a los estudiantes, una vez obtenidos los datos se pudo evidencia por un lado una escasa utilización de los recursos multimedia y así mismo de las App educativas en la descripción oral de imágenes con los niños, lo que ha conllevado a que existan deficiencias en el aprendizaje de los niños, además los docentes tampoco le dan la debida importancia a este aspecto esencial, pues es

un tema de actualidad, que involucra medios informáticos, redes sociales y tecnología, es decir las Tic's, lo que exige del docente estar actualizado en estos temas. Como producto de la investigación se optó implementar una Guía para el uso de Aplicaciones Educativas, en la descripción oral de imágenes de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa; la que surge como una ayuda a la labor docente, para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.

DESCRIPTORES: Estrategia, interactiva, recursos, tecnología, lenguaje oral, descripción, desarrollo, expresión, participación, multimedia.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

THEME:

“MULTIMEDIA RESOURCES (EDUCATIONAL APP) IN THE ORAL DESCRIPTION OF IMAGES IN CHILDREN AND CHILDREN”

AUTHOR: Lcda. Cecilia Evelina Constante Abril

DIRECTED BY: Dra. Daniela Benalcázar Chicaiza PhD.

DATE: Enero 15, 2018

EXECUTIVE SUMMARY

The research on multimedia resources (educational App) in the oral description of images in girls and boys of 4 years, began with a contextual exploration at the macro, meso and micro level, a critical analysis and a prognosis was performed, once justified the objective of the research was to determine the influence of interactive strategies in the improvement of learning, supporting their analysis theoretically with different approaches, theories and definitions of various authors specialized in the subject, based on the two variables, in order to determine this way the hypothesis: "The Multimedia Resources (Educational App) influence the oral description of images of children from the initial level of the Atahualpa Educational Unit", then a methodology based on qualitative and quantitative was considered, the basic modality was Field and Bibliographical, for the collection of information was used as a technique the surveys the teachers and the observation of the students, once the data were obtained, it was possible to see, on the one hand, a scarce use of the multimedia resources and likewise of the educational App in the oral description of images with the children, which has entailed There are deficiencies in children's learning, and teachers do not give due importance to this essential aspect, since it is a topical issue, involving computer media, social networks and technology, that is,

ICTs. of the teacher to be updated on these topics. As a result of the research, it was decided to implement a Guide for the use of Educational Applications, in the oral description of images of children of 4 years of the Atahualpa Educational Unit; which emerges as an aid to the teaching work, for the improvement of student learning.

KEYWORDS: Strategy, interactive, resources, technology, oral language, description, development, expression, participation, multimedia.

INTRODUCCIÓN

El esfuerzo que realiza la investigadora en analizar la importancia de los recursos multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes de los niños, se fundamentó en el hecho de que estos recursos otorgan a los niños y niñas las condiciones necesarias para despertar su creatividad, de tener pensamientos originales, constructivos, divergentes, puesto que son elementos que contribuirán en su aprendizaje, además se deben promover y potenciar desde la infancia y a través de la imaginación.

La presente investigación con el tema: “Los recursos multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes en las niñas y niños”; se basa en la siguiente estructura:

En el Capítulo I se menciona el problema de investigación en donde se puede visualizar que existen los siguientes aspectos como son: el respectivo Planteamiento acerca del problema, luego un repaso de la Contextualización, se prepara un Análisis crítico en función del cual se elabora una Prognosis, se efectúa una Formulación del problema de la misma que se realizan las Preguntas directrices, se hace una Delimitación del problema, la debida Justificación y finalmente los Objetivos que orientarán la investigación.

El Capítulo II contiene el Marco Teórico en donde hallamos los antecedentes investigativos; la fundamentación filosófica y legal; la fundamentación; categorías fundamentales; planteamiento de la hipótesis y el señalamiento de variables.

En el Capítulo III se ejecutó la Metodología encontrándose las siguientes: La modalidad básica de la investigación; Nivel o tipo de investigación; la población y muestra; la Operacionalización de variables; la recolección de la información; procesamiento y análisis de datos; procesamientos y análisis de la información.

El Capítulo IV se encuentra compuesto por el Análisis e Interpretación de Resultados y está conformado por los siguientes aspectos: la observación realizada a los estudiantes de 4 años, el análisis de los resultados; la interpretación de datos y la verificación de la hipótesis.

En el Capítulo V se pueden encontrar las Conclusiones y Recomendaciones.

El Capítulo VI está compuesto por la Propuesta denominada: Guía de estrategias didácticas para el uso eficiente de los Recursos Multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa, la cual se justifica; se determinan los objetivos; la factibilidad; la fundamentación científico técnica; descripción de la propuesta; plan operativo; administración de la propuesta y evaluación de la propuesta.

Finalmente se incluyen la bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 Tema

“LOS RECURSOS MULTIMEDIA (APP EDUCATIVAS) EN LA DESCRIPCIÓN ORAL DE IMÁGENES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS”.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

Los recursos multimedia, tienen un gran protagonismo en el entorno social de los seres humanos, es por ello que la educación debe dar un giro y adecuarse para dar respuestas a los cambios evolutivos de la sociedad; por la misma razón se debe poner énfasis también a la utilización de aplicaciones educativas en las instituciones escolares, en donde desempeñan un papel importante para que los niños y niñas desarrollen la habilidad de comprensión, amplíen su sentido crítico, aumenten sus experiencias e inventen alternativas de diversión; por el contrario la inadecuada utilización de recursos multimedia hace que poco a poco pierda el interés a la descripción de imágenes con sus propias palabras.

En el **Ecuador** la computadora es talvez el principal recurso multimedia y las aplicaciones educativas poco a poco ganan protagonismo, e intervienen dentro del progreso informático significativo a nivel nacional y forman parte de una extensa gama de recursos tecnológicos y se han convertido en una herramienta útil en las actividades habituales de la mayoría de personas para cumplir con una amplia variedad de propósitos; y de manera particular en el proceso educativo, en donde la educación en el nivel inicial se enfoca esencialmente en utilizar dichos recursos para motivar el aprendizaje oral de los niños y niñas aprovechando todas sus ventajas. Sin embargo, este proceso tiene numerosas aplicaciones con diversos recursos multimedia, lo que los convierte en un valioso instrumento para la didáctica y el aprendizaje en el aula. (León, 2012)

Entre los servicios útiles proporcionados por la computadora y las aplicaciones educativas, el proceso de educación se puede incluir entre los espacios que intentan hacer que el aprendizaje sea más fácil y más rápido al crear lecciones que ayudan a los estudiantes a adquirir o fortalecer contenidos en diferentes áreas de aprendizaje. Además de este beneficio de los recursos y de las aplicaciones de enseñanza tecnológica, se espera que el estudiante desarrolle habilidades de mejora cognitiva, especialmente en lo relacionado con la descripción oral de imágenes.

Los estudiantes ecuatorianos viven en una sociedad basada en el conocimiento en donde los esfuerzos de las autoridades de educación buscan que la comunidad educativa y sociedad en general, que también es una comunidad de aprendizaje, se integren a las innovaciones tecnológicas. La misma aprendizaje que ofrece herramientas de aprendizaje permanentes, cognitivas, para adquirir información nueva y cambiante, en donde los roles sociales son nuevos y diferentes, las habilidades y técnicas se tornan versátiles y más finas y, en el nivel más personal, actitudes y valores capaces de modificar los transformaciones que posiblemente sean profundos y diversos que muchos cambios realizados en la infancia o la transición, de ahí la importancia de provechar al máximo sus beneficios para trabajar con los niños aspectos esenciales y básicos del desarrollo oral. (Peñaherrera, 2016)

Para anticipar el diseño pedagógico, la población estudiantil debe incluirse en los cambios actuales, como las tecnologías multimedia, que son las herramientas básicas y necesarias para comprender y comprender los eventos y el contenido moderno. En los entornos de aprendizaje oral, los estudiantes de inicial interactúan directamente con información actualizada, y el trabajo del docente es fortalecer nuevas formas de aprendizaje, como la programación de animaciones, simulaciones, repetición de eventos o fenómenos, entre otras cosas.

En **Tungurahua**, con el desarrollo de las tecnologías de Internet, los profesionales, muchos de los cuales son profesores, han creado una gran cantidad de recursos que intercambian libremente contenido mediante la distribución desinteresada de propiedades en la web. Conceptos tales como educación extendida, contenido abierto, remezcla, licencia alternativa de derechos de propiedad intelectual serán utilizados para compartir el aprendizaje en educación inicial. El propósito del docente es aprovechar el potencial de estas aplicaciones para optimizarlo a través de sus redes sociales (entendidas como comunidades o grupos relacionados con la

red) que definen entornos de aprendizaje y analizan qué mejoras pueden afectar estos procesos y cuáles pueden ser sus propuestas de innovación.

En cada proceso de enseñanza, los medios siempre tienen un papel importante que desempeñar, aunque en las clases clásicas vemos a los maestros usar tablas y libros de texto. Tal importancia es que la aptitud de los medios y modula la creación de componentes, tales como objetivos, contenido, estrategias, funciones, etc. de estos recursos, y al mismo tiempo, estos componentes tecnológicos actuales permiten los medios adecuados para permitir su definición y aplicación en aspectos concretos como el aprendizaje del lenguaje. (López O. , 2013)

Cada proceso de enseñanza siempre tiene medios tecnológicos que juegan un papel importante, aunque en las clases conservadoras vemos maestros que utilizan una pizarra y libros de texto. Este desarrollo técnico ha traído consigo una nueva visión de la sociedad, ya que las barreras entre hombres se están eliminando y la comunicación es cada vez más inmediata e instantánea. Internet es solo una red informática que contiene una gran cantidad de recursos de información y tiene millones de usuarios en la actualidad.

Este aspecto se relaciona con los medios o con fines informativos, de acuerdo con que la educación es comunicación en tanto corresponde a un proceso estructurado de intercambio de información y los separa de los medios de comunicación como un canal de información a través del cual representantes de diferentes currículos (planificadores-docentes, docentes-estudiantes, estudiantes-estudiantes, maestros-maestros) están en comunicación entre ellos, guiando el modelo de flujo de comunicación en el aula, dando prioridad a la enseñanza del lenguaje oral. (Navarrete, 2012)

Se cree que el medio didáctico tiene su técnica de conducción, mientras que el uso del recurso didáctico depende de la personalidad del usuario que normalmente en el aula de inicial es la maestra. Por ejemplo, en nuestras aulas es común ver que los niños trabajan con granos (frijoles, frijoles, etc.) o discos que involucran operaciones aritméticas. Estos materiales se han utilizado como recursos de enseñanza, aunque no se hayan realizado con fines didácticos, como los discos de canciones, películas, deportes, etc. y que viene canalizados pueden aprovecharse para obtener excelentes resultados de aprendizaje oral, en donde la descripción de imágenes contribuye enormemente al desarrollo de su lenguaje verbal.

En la **Unidad Educativa “Atahualpa”** las docentes de educación inicial no cuentan con material y equipos aptos para la correcta implementación de recursos de multimedia y de aplicaciones educativas para captar la atención total de los infantes, muchas de las aplicaciones interactivas educativas no son acorde a su edad; pues precisamente es en la educación inicial donde se hace sumamente necesario el despertar en los niños el interés por la descripción oral de imágenes, preparándose con bases sólidas para los cursos posteriores.

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural, no se puede garantizar este enfoque de integralidad, por lo tanto es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez e interacciones positivas, de este modo al igual que los otros niveles presenta grandes falencias; entre ellas la ineficiente descripción oral de imágenes en los niños y niñas en sus primeros años escolares por el desconocimiento de la utilización de recursos multimedia que aprovechen convenientemente sus ventajas y sean atractivos para los niños. Una breve observación de la investigadora, durante las practicas preprofesionales evidenció la deficiente preparación de los docentes y en algunos casos el desconocimiento de la aplicación de técnicas, métodos y estrategias basados en innovación tecnológica dificultando así el aprendizaje de los niños a esta edad.

También pudo evidenciar que los docentes de la Unidad Educativa Atahualpa no cuentan con nuevos recursos tecnológicos por lo tanto no están en la posibilidad de fortalecer el sistema de enseñanza – aprendizaje, logrando en los niños de educación inicial un escaso desarrollo de sus potencialidades y un pobre reforzamiento de sus debilidades, para lo cual, el docente debe incorporar en sus actividades de clase, diferentes App Educativas para que los estudiantes desarrollen una correcta descripción oral de imágenes, logrando estimular la imaginación, lenguaje y audición y así motivarlos a utilizar adecuadamente este recurso y sus ventajas.

Árbol del Problema

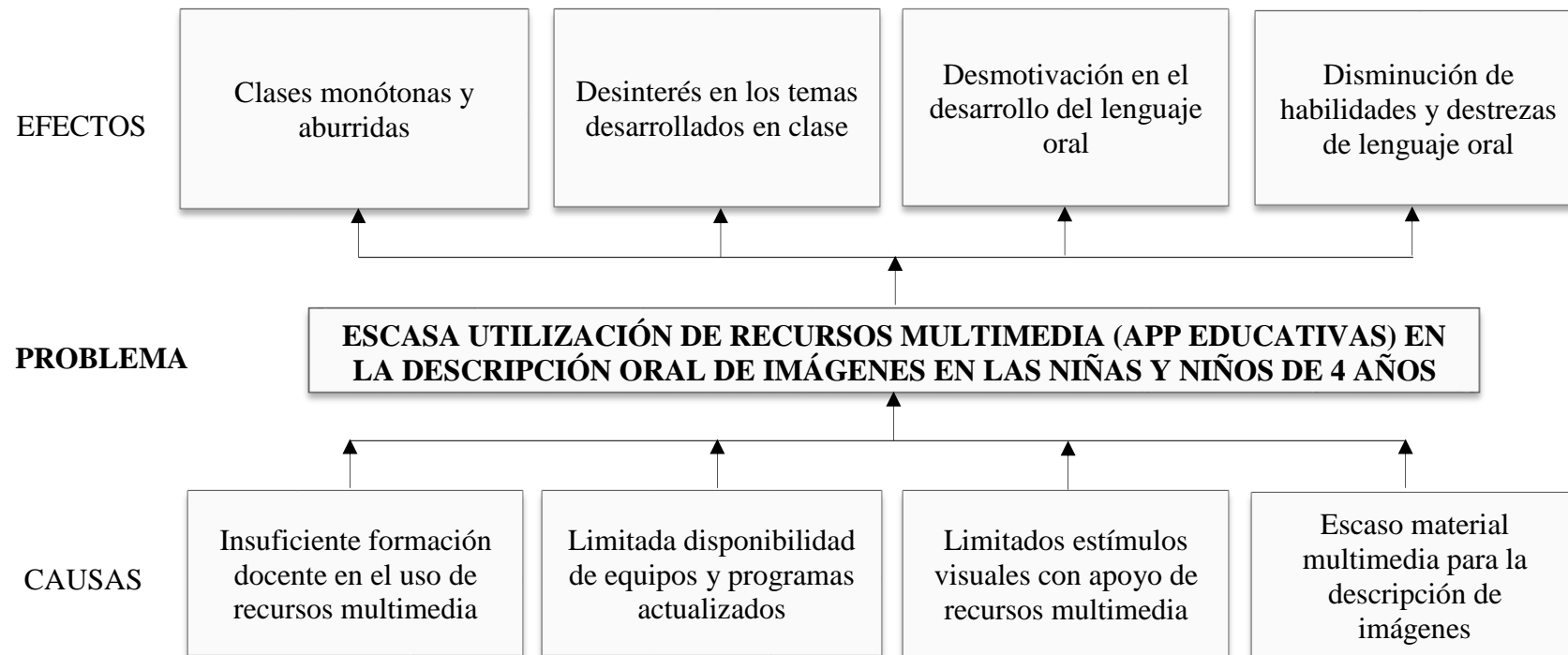


Gráfico 1. Árbol del Problema

Fuente: Elaboración directa

Elaborado: Constante (2017)

1.2.2 Análisis Crítico

La escasa utilización de recursos multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes en las niñas y niños de 4 años, tiene como su primera causa una insuficiente formación docente en el uso de recursos multimedia, esto ha dado como resultado que las clases se tornen monótonas y aburridas, provocando a su vez gran preocupación por el bajo desempeño que experimentan los niños y niñas de educación inicial, debido a que no se aplica metodologías actuales que respondan a las necesidades de los estudiantes y sean capaces de mejorar el sistema de enseñanza – aprendizaje.

También existe limitada disponibilidad de equipos y programas actualizados, esto ha generado un preocupante desinterés de los estudiantes en los temas desarrollados en clase, esta limitante de recursos multimedia (App educativas) por parte de los docentes, se da por falta de gestión, pues no que se utilizan de manera inadecuada y se generan retrasos en el aprendizaje, por lo tanto se utilizan todavía metodologías fundamentadas en lo memorístico, es decir aún se utilizan prácticas de enseñanza tradicionalistas.

Así mismo se evidencian limitados estímulos visuales con apoyo de recursos multimedia, lo que ha provocado una desmotivación en el desarrollo del lenguaje oral, por este motivo los estudiantes por ha alcanzado niveles alarmantes en el desarrollo de la descripción oral de imágenes, creando así un vacío inmenso en su aprendizaje lo cual dificultará su progreso en los cursos superiores pues el desarrollo de sus clases son poco llamativas y no despiertan el suficiente interés en los estudiantes, las láminas con imágenes no son de buenas calidad, lo que en vez de motivar, genera disgusto en los niños y niñas.

Finalmente, se ha observado un escaso material multimedia para la descripción de imágenes, esto ha dado como consecuencia una disminución de habilidades y destrezas de lenguaje oral, las autoridades han descuidado este tema, y no han dotado a la institución educativa de los materiales y recursos suficientes que vayan

acorde a los intereses de los estudiantes y a las exigencias educativas, especialmente en lo que a recursos audio visuales se refiere, hasta el momento las maestras han tenido que trabajar con lo que mal o bien disponen para desarrollar sus clases.

1.2.3. Prognosis

Si se sigue manteniendo los mismos métodos y estrategias de enseñanza que no han dado los resultados que se esperaba en los últimos años, se seguirá afectando a todo el proceso de aprendizaje integral de los niños y niñas de educación inicial, con clases monótonas y aburridas, desinterés en los temas desarrollados en clase, desmotivación en el desarrollo del lenguaje oral que conllevará a un bajo rendimiento académico, creando grandes vacíos que van a afectar incluso en las etapas posteriores de sus vidas, provocando dificultades en cuanto a aspectos de criticidad y autorreflexión.

Si no se toma en consideración una nueva estructuración de estrategias para adecuar los recursos de multimedia que sea capaz de atraer la atención de los niños y niñas, se les estará negando la posibilidad para que en un futuro desarrollen habilidades para leer por cuenta propia y además enriquecer su vocabulario; como también creando grandes retrasos que dificulten su rendimiento académico en etapas superiores de aprendizaje.

1.2.4 Formulación de problema

¿De qué manera inciden los recursos multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes en los niños y niñas de 4 años?

1.2.5 Interrogantes

- ¿Qué tipo de recursos multimedia (App educativas) se están utilizando con los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa?
- ¿Cómo se desarrolla la descripción oral de imágenes Educativas con los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa?

- ¿Qué alternativas de solución para el problema planteado?

1.2.6 Delimitación del objeto de la investigación

1.2.6.1 Delimitación de contenido

Campo: Educativo

Área: Lenguaje

Aspectos: Los recursos multimedia (App educativas) y la descripción oral de imágenes

1.2.6.2 Delimitación Espacial

La presente investigación se desarrolló con niñas y niños de 4 años en la Unidad Educativa Atahualpa, en la ciudad de Ambato- provincia de Tungurahua.

1.2.6.3 Delimitación Temporal

El presente trabajo de investigación se realizó durante el año lectivo 2016-2017.

1.2.6.4 Unidades de Observación

Niños y niñas de 4 años

Maestras de Educación Inicial

1.3 Justificación

Este trabajo de investigación es de **importancia** porque se busca utilizar y lo aplicar de manera adecuada los recursos multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes, porque va a dar sus frutos en un corto o mediano plazo, por lo que es una herramienta que ayudará a aplicar de manera adecuada recursos, estrategias y técnicas capaces de mejorar el desarrollo de lenguaje de los estudiantes, de la misma manera brinda pautas para crear recursos multimedia que llamen la atención total de los involucrados en este problema.

Esta investigación es de mucho **interés** porque busca facilitar a las docentes de nuevas estrategias de trabajo, que lleven a mejorar el aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial, creando y dando un uso adecuado a los recursos multimedia.

Además, según Lanza (2016) se enfoca en motivar una integración de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC's) al currículo en pro de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, que cubra necesidades a nivel tanto, nacional, provincial y local, de modo que contribuya a optimizar la calidad educativa, proveyendo al docente de herramientas tecnológicas adecuadas.

Es **novedoso** porque permite potenciar las estrategias metodológicas haciéndolas innovadoras e interesantes motivando en los niños el aprendizaje de manera sólida, de acuerdo a Martínez (2009) es necesario hacer uso de los recursos tecnológicos dentro de la metodología, como un apoyo a las técnicas pedagógicas para fortalecer el proceso formativo e integrarse a las transformaciones que ocurren diariamente, que resultan útiles en todos los niveles escolares y que se deben aprovechar al máximo sus beneficios de manera inmediata.

El presente estudio investigativo responde a la **necesidad** de actualización curricular, con capacitaciones periódicas a los docentes en las que adquieran nuevas técnicas y estrategias para desarrollar en los estudiantes de educación inicial un gran interés por los recursos multimedia (App Educativas), con lo cual se mejoraría el sistema de aprendizaje y se estimularía la comprensión de la lectura de imágenes.

Es **factible** porque se cuenta con el apoyo de las autoridades, docentes y estudiantes de la institución para realizar esta investigación ya que por medio de ella se dará realce académico, de igual manera el docente generará experiencias de aprendizaje significativos con recursos pedagógicos innovadores, también se dispone de numerosas fuentes de información bibliográfica y documental. La investigadora dispone de los conocimientos, medios y recursos para llevar a final término el presente estudio.

Esta investigación es **útil** porque facilitará el desarrollo del pensamiento en los niños de 4 años de edad, haciendo que manifiesten sus emociones, su creatividad y deseos de imaginación, desarrollando un mejor nivel de comprensión, mejorando el ingenio y la iniciativa en los alumnos, es decir que motive el desarrollo integral de cada uno de ellos, yendo de la mano con la tecnología y su permanente innovación.

El **impacto** de la presente investigación es lograr que los docentes valoren la importancia de poner en marcha técnicas, estrategias y métodos acorde a la edad de niños y niñas de educación inicial, debido a que, en estas primeras etapas educativas es necesario que el docente consiga desarrollar en los niños habilidades y destrezas para la descripción oral de imágenes en educación inicial, así se estará creando seres capaces de dominar todas las disciplinas académicas.

Este trabajo es **beneficioso** en primer lugar porque los niños y niñas pueden obtener un mejor aprendizaje en la descripción oral de imágenes acorde a su edad y en segundo lugar los docentes porque mejorarán sus técnicas metodológicas utilizando recursos multimedia en su trabajo.

Esta investigación es **original**, porque aportará a los docentes de la Unidad Educativa Atahualpa, con nuevas técnicas e instrumentos para mejorar la comprensión de imágenes en los alumnos de educación inicial; ayudándolos así a incrementar el nivel de retención y memoria, el grado de imaginación y mejorar su lenguaje consiguiendo un pensamiento crítico y reflexivo en los niños y niñas a estas tempranas edades.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Identificar los Recursos Multimedia en la descripción oral de imágenes en las niñas y niños de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Indagar el tipo de recursos multimedia (App educativa) que utilizan los docentes en el aula de las niñas y niños de 4 años del nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa.
- Determinar de qué manera se desarrolla la descripción oral de imágenes de las niñas y niños de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa.
- Proponer una alternativa de solución para el uso eficiente de los recursos multimedia (App educativa) para desarrollar la descripción oral de imágenes de las niñas y niños de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Mediante un análisis minucioso de los trabajos previos al tema de investigación que se ha planteado en este estudio, se ha recurrido a la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Técnica de Ambato, además de otros sitios especializados en las variables de estudio en donde se han obtenido los siguientes resultados:

Con el tema: “Aplicaciones tecnológicas y el desempeño docente en el nivel básico superior de las instituciones educativas del circuito C01 02-03-06, distrito 1, Coordinación Zonal de Educación N°3”. La autora Torres (2016), llega a las siguientes conclusiones:

- Las aplicaciones tecnológicas han sido limitadas por el uso de la enseñanza de apoyo, esta pequeña práctica consciente del hecho de que el alumno no alcanza en general lo propuesto a nivel curricular básico vigente en el perfil de salida educativo de Ecuador, y lo que es aún más preocupante, las clases se desarrollará en un ambiente tradicionalista, sin inspiración.
- El nivel de desempeño del maestro en el uso de la tecnología en el aula ha afectado de manera significativa, debido a que los maestros no están entrenando para utilizar los recursos de la tecnología digital y beneficiarse de estrategias o clase de técnicas de proceso, evitando promover el desarrollo cognitivo de los niños, que limita la criticidad reflexiva, para crear un pasivo, poco reflexivos.
- Las aplicaciones tecnológicas actuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje son inadecuadas porque los profesores no están totalmente capacitados, en cómo se usan y en gran medida se llevan a cabo procesos de motivación poco sofisticados. (pág. 81)

Una estrategia fundamentada en el uso de recursos tecnológicos puede incrementar el interés en los aprendizajes, o a su vez despertar el interés y la curiosidad del uso

de las aplicaciones educativas en desempeño docente, en los niños y niñas de educación inicial; con esto se puede lograr conocer que tan grande es el interés y la importancia del uso de los recursos multimedia, y cuál es su aplicación para mejorar el sistema de aprendizaje. Así podemos manifestar que se genera una propuesta acorde a la edad de los niños y no seguir con los métodos empíricos y continuos utilizados por años y que se dieron los resultados esperados.

Con el tema: “Los recursos multimedia y su relación con la metodología de enseñanza en los niños de cuarto año de Educación Básica del Liceo Policial Galo Miño”. El autor Viteri (2016), concluye que:

- Los docentes no están debidamente capacitados en la gestión de recursos multimedia, dado que esta actividad no es obligatoria ni de moda, todos los recursos multimedia tienen los objetivos y las características que permiten el desarrollo eficaz del proceso formativo y, sobre todo, deben promover su integración.
- El proceso de enseñanza y aprendizaje del docente no cuenta con recursos multimedia para que un alumno de educación inicial pueda desarrollar sus habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales mediante funciones didácticas que combinen la didáctica y la tecnología.
- No existe un proceso en el cual un maestro enseñe contenidos adecuados, la prevaliente educación tradicional limita el conocimiento del conocimiento e influye en la formación del estudiante. (2016, pág. 79)

Las instituciones educativas que han empleado recursos tecnológicos en sus cursos han promovido investigaciones relacionadas con su uso y desarrollo. Siempre encaminados a determinar el impacto de estos recursos en la enseñanza; las características que deben tener; el acceso a ellos y los criterios de calidad. Adicionalmente, existen otras características que pueden ser exploradas para ampliar el conocimiento de aspectos más cualitativos, por ejemplo, valorar cómo llevan a cabo los docentes la adopción y uso de estos recursos educativos, de modo que se pueda fortalecer la enseñanza y el aprendizaje.

Con el tema: “La importancia del cuento en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 a 5 años de edad en el Centro Infantil Mundo de Ilusiones del cantón Ambato en el período abril-septiembre 2011”. La autora Saca (2012) puede concluir lo siguiente:

- La necesidad de robustecer las destrezas de comunicación conduce a la búsqueda de una estrategia innovadora y amena.
- La expresión oral se desarrolla cuando los niños tienen la oportunidad de comentar sobre juegos, sobre sus historias, ya que ayuda a completar el progreso del niño.
- La expresión oral es la herramienta más importante para la integración, la interacción y el aprendizaje de personas con todo el entorno. Las historias estimulan el desarrollo fonológico, le dan al niño suficiente expresión oral y, por lo tanto, pueden comunicar sus ideas con sus compañeros. (Saca, 2012)

Según este trabajo investigativo los recursos tecnológicos son adoptados en doble dirección, es decir al evaluar cuál es la acogida que tiene con las diferentes edades de los estudiantes; así como también el grado de compromiso de los maestros docentes al enseñar e implementar este sistema como método educativo. Al mismo tiempo que fomenta las habilidades receptivas al preguntar y constantemente pedirle que narre y mejore su capacidad de expresión, es más rápido que logre una aceleración en la comprensión de la estructura del vocabulario, los enunciados y la narración que la producción oral o la discusión narrativa.

Al mismo tiempo se ha revisado varios sitios web, que contienen artículos científicos relacionados al tema investigado, en lo que se encontró varios documentos con información que será de gran apoyo para esta investigación:

Según Gascón (2012), los estudiantes que van a los centros educativos hoy pueden decir que nacieron con la computadora bajo el brazo. Los maestros necesitan desarrollar y usar estas habilidades informáticas, con el objetivo de mejorar la enseñanza. Este uso de la tecnología de información y comunicación fomenta el uso de capacitación virtual y personal al mismo tiempo. El uso de nuevas tecnologías en educación es un gran desafío tanto para los estudiantes como para los docentes, pero es una posibilidad que no se puede perder. La actual enseñanza ya no debería describirse como algo inmutable, donde la única fuente de información son los manuales y las conferencias donde los profesores dieron toda la información

De acuerdo a Molina (2001) adquirir el lenguaje oral exige que el niño esté expuesto al lenguaje y tenga las propiedades biológicas necesarias para decodificarlo y

producirlo. Esto significa que su sistema verbal sea el apropiado para que pueda detectar la entrada de lenguaje con un cerebro, que puede encontrar y ser capaz de aprender la estructura del lenguaje subyacente y el dispositivo de articulación que puede recibir tonos de voz. Al niño de inicial se le debe prestar especial atención en espacio y tiempo para que asimile el lenguaje oral, su maestra debe comprenderlo, escucharlo y apreciarlo. Establecer una relación de empatía, confianza e inclusión con él, que se fomente la motivación, el apetito de aprender y la independencia.

En este sentido la lectura a través de imágenes con el apoyo de recursos multimedia, es una fuente primordial para el desarrollo del lenguaje oral y para la iniciación de la lectura ya que puesto que los niños aunque no sepan las letras ya pueden relacionar imágenes siguiendo una historia sencilla, y sobre todo es una forma interesante para los niños ya que pueden expresarse mediante dibujos, gráficos, colores, formas, etc., la inadecuada aplicación de imágenes puede afectar de forma directa al desarrollo de la comprensión de los niños, por otra parte dentro de este problema se incluye la falta de capacitación del docente ya que no desarrolla la inteligencia lingüística desaprovechando las destrezas que cada uno de los niños posee y buscar un método de estudio apropiado que esté acorde a sus estudiantes.

Esta investigación también está basada en otros trabajos realizados como el de Isabel Villafranca Manguán quien en sus estudios profundos a la pedagoga María Montessori encontró información relevante como que la finalidad es que el niño aprenda a decidir y, en general, actuar por sí solo, esta intención legítima que el proceso se realice de manera individual y espontánea Vilafranca (2013), dado estos antecedentes nace ahí el interés de investigar cómo funciona o que efectos causa el rincón de lectura con la comprensión de imágenes en los niños.

Tomando en cuenta el método Montessori el cual tiene como objetivo desarrollar seres integrales para llegar a una generación con un intelecto físico y espiritual a través de trabajo libre con material didáctico; con dicho método se puede aprovechar todo lo que se encuentra alrededor de los niños ya que se debe dejarlos ser libres e independientes si no los se les deja experimentar a ellos no aprenderán,

de igual forma todo lo que se realice con los niños se debe hacerlo mediante el interés o lo que ellos piensan que tiene interés, los docentes pueden observar y adaptarse a las necesidades de ellos. Solo así se puede empezar con una autodisciplina, los materiales deben ser agradables y apropiados de calidad y dirigidos a una realidad no solo a fantasía.

2.2 Fundamentación Filosófica

Esta investigación se basa en el paradigma constructivista, este se refiere al trabajo de los docentes como una actividad que orienta el aprendizaje de los estudiantes de una manera adecuada para que ellos sean capaces de generar sus propios conocimientos en base a la experiencia y al medio social que lo rodea. El aprendizaje debe ser un proceso continuo con base en los conocimientos previos que el niño trae para lograr un aprendizaje significativo construido con el estilo de sus propias vivencias, haciéndolo diferente muy positiva y menos ambigua.

El paradigma constructivista es importante porque favorece a docentes que trabajan con niños de educación inicial, y que diariamente realizan sus labores con el objeto de formar seres humanos analíticos, críticos y capaces de desarrollar técnicas de aprendizaje óptimas a su edad y por ende mejorar su habilidad en percepción visual y desarrollo de lenguaje. Los primeros fundamentos que sostienen el desarrollo de este paradigma son relativos a aspectos sociológicos, pedagógicos, epistemológicos, psicológicos y filosóficos; por lo que se tomará una definición clara respecto al constructivismo. (González, 2015)

Pero existe la dura realidad de la falta de capacitación apropiada a docentes de educación inicial, la falta de recursos para armar un rincón de lectura capaz de atraer y despertar el interés de los infantes y la aplicación por parte del docente de técnicas y estrategias utilizadas por muchos años, las mismas que llevan a enseñar a masas y no de forma individual a los niños para desarrollar más sus potencialidades y reforzando sus debilidades.

2.3 Fundamentación Legal

Para respaldar legalmente este trabajo investigativo tomamos como referencia algunos artículos de la Constitución de la República del Ecuador, Ley Orgánica de

Educación Intercultural y Código de la Niñez y Adolescencia como se muestra a continuación:

De la Constitución de la República del Ecuador (2008), Sección quinta. Educación:

Art. 386. El estado alentará la realización de programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará a las unidades educativas, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales.

Con los artículos antes mencionados, se respalda de manera legal y jurídica nuestro trabajo de investigación garantizando una buena educación dentro de un ambiente totalmente adecuado, y de igual forma asegura la detección y corrección de todo tipo de errores para así asegurar una adecuada formación, desarrollando las habilidades y destrezas cognitivas, haciéndolas más creativas, imaginativas y capaces de discernir a través de los diversos recursos que dispone el docente, garantizando en los niños un excelente aprendizaje.

Tomado del Plan Nacional del Buen Vivir (2013 - 2017)

El conocimiento se refuerza a lo largo de la vida, desde el nacimiento, la vida cotidiana y la educación formal y no formal. El talento humano también se nutre del conocimiento existente, la vida cotidiana, la investigación y el constante retorno del conocimiento. La educación en este modelo se convierte en un diálogo constante, en el que el aprendizaje y la enseñanza son prácticas continuas para los actores sociales. Debemos tener en cuenta no solo la calidad del maestro y el alumno, sino también la calidad de la sociedad. La educación no es un fin en sí misma, es un proceso continuo de interés público que integra todos los niveles de la educación. El sistema educativo nacional, que incluye la educación básica y básica y el bachillerato (artículo 343) y el sistema de educación superior (artículo 350), tiene como objetivo consolidar las capacidades y oportunidades de la población y capacitar a la población y la visión humanista del conocimiento y las culturas de nuestro pueblo. A estos dos sistemas se agrega educación continua y capacitación vocacional. (Plan Nacional del Buen Vivir, 2013 - 2017)

Desde este punto de vista, el Plan Nacional del Buen Vivir, busca asegurar el desarrollo del potencial extraordinario de niñas y niños desde una edad temprana y contemplar la compleja red de interacciones entre aspectos biológicos, sociales y

emocionales. Un conocimiento que requiere que los adultos vean a niñas y niños de 0 a 6 años de edad, no como proyectos personales, que necesitan ser entrenados, enseñados, modelados, en resumen, para enseñarles todo, sino como individuos dispuestos a protagonizar su aprendizaje, que deben escuchar para maximizar sus capacidades y cómo descubrir el mundo y relacionarse con él.

Código de la Niñez y la Adolescencia (2014)

Art 37 (numeral 4) Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: Garantice que cada niño, niña y adolescente tengan maestros, 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.

Art 38 (sección a, g) La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo; Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

Art. 42. Derecho a la educación de los niños, niñas y adolescentes con discapacidad. Los niños, niñas y adolescentes con discapacidades tienen derecho a la inclusión en el sistema educativo, en la medida de su nivel de discapacidad. Todas las unidades educativas están obligadas a recibirlos y a crear los apoyos y adaptaciones físicas, pedagógicas, de evaluación y promoción adecuadas a sus necesidades.

Los derechos de los niños y jóvenes son un factor importante en el estado de derecho de cada nación, ya que protegen a las partes más vulnerables, más dependientes y en desarrollo de la población, física y mental. Por esta razón, se han creado instrumentos legales nacionales para establecer y reconocer estos derechos. Tenemos el derecho a una educación justa, salud, dignidad, recreación saludable, alimentación adecuada, hogar, familia, al no trabajo o explotación sexual, entre muchos otros.

De acuerdo a la LOEI (2013):

Art. 3. Fines de la educación. Son fines de la educación:

a. El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el

cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria;

Los niños tienen una intuición muy aguda al utilizar su pensamiento. Esto les hace personas sensibles, perceptivas, afectuosas y especialmente creativas. La Educación Inicial debe cultivar estas cualidades de los niños, y la mejor forma de hacerlo es a través del contacto con el arte en sus diversas manifestaciones como la música, pintura, danza, teatro, entre otras.

Art. 4. Derecho a la educación. La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los habitantes del Ecuador. El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

La educación es vital para las personas a lo largo de sus vidas. Sin embargo, logra un valor estratégico para la niñez. En las etapas del desarrollo humano, los niños y jóvenes pueden sentir y aprender de la mejor manera posible, y es el momento adecuado en que la sociedad ofrece oportunidades educativas para adquirir conocimientos y valores, les da la oportunidad de desarrollar y construir la base para su futuro personal y la sociedad a la que pertenecen. Todo lo demás en el aula está vencido, y si se devuelve es costoso para todos.

2.4 Categorías Fundamentales

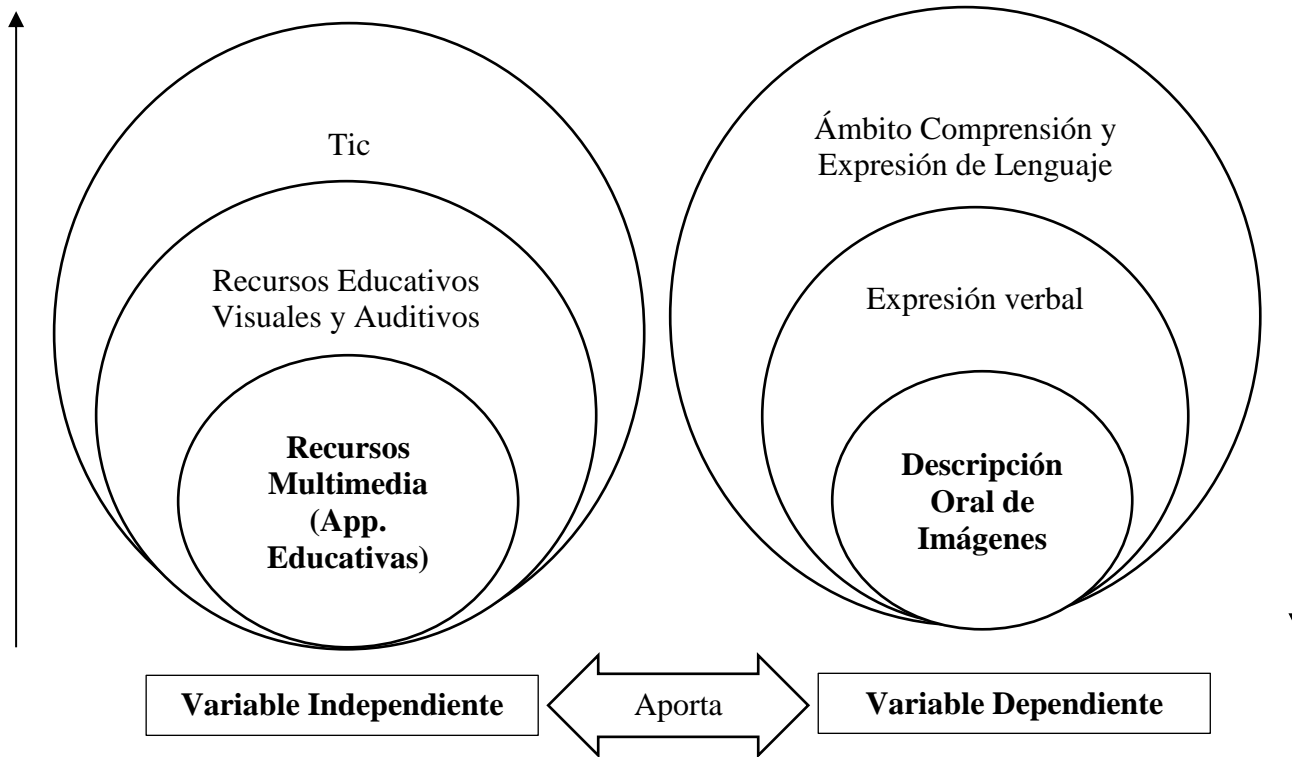


Gráfico 2. Red de Inclusiones Teóricas

Fuente: Investigación Teórica

Elaborado: Constante (2017)

2.4.1 Constelación de ideas de la variable independiente

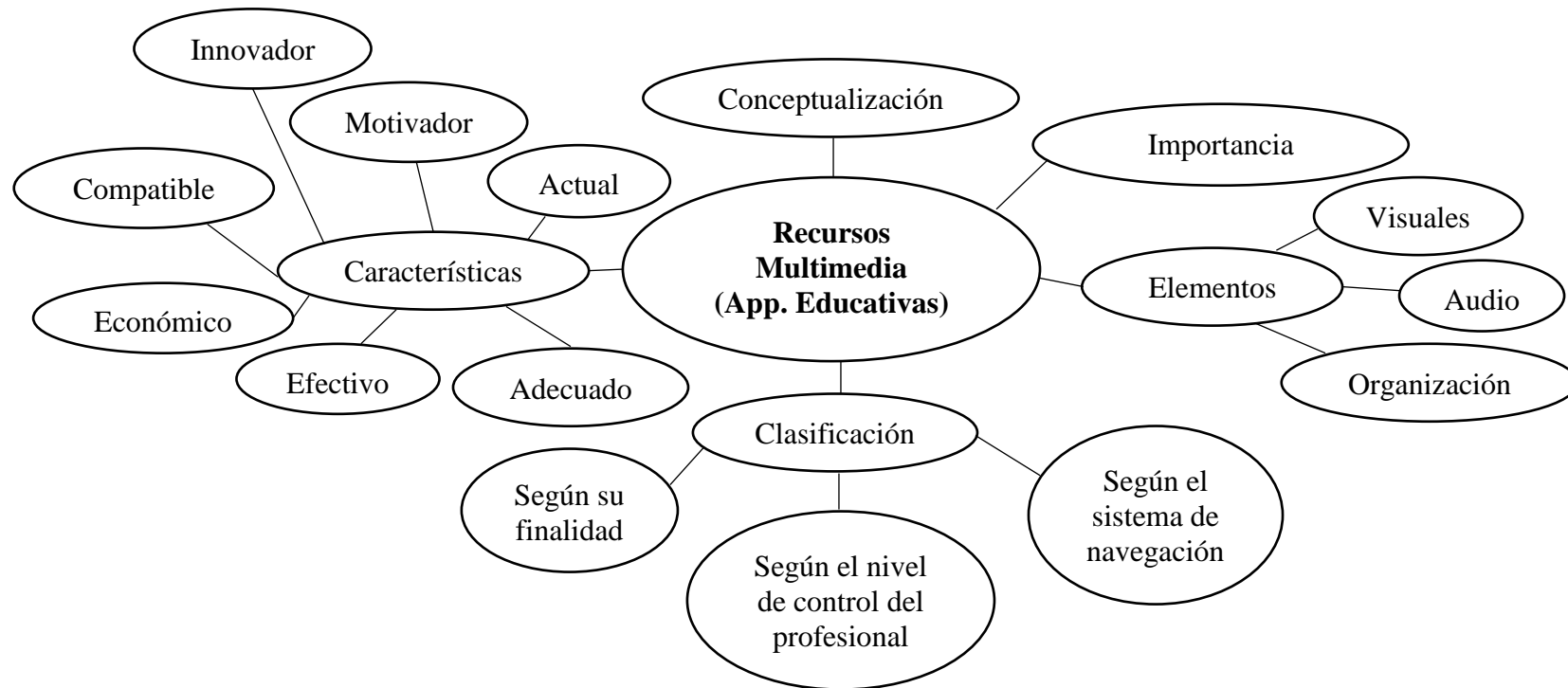


Gráfico 3. Constelación de ideas de la variable independiente

Fuente: Investigación Teórica

Elaborado: Constante (2017)

2.4.2 Constelación de ideas de la variable dependiente

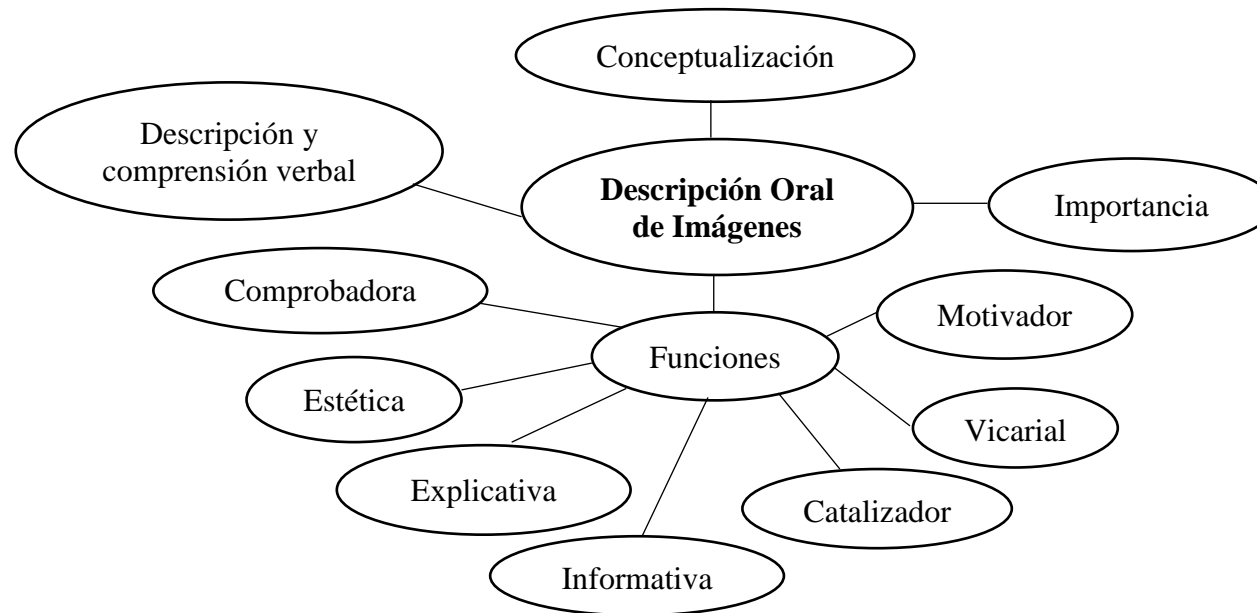


Gráfico 4. Constelación de ideas de la variable dependiente

Fuente: Investigación Teórica

Elaborado: Constante (2017)

2.4.3. Fundamentación Teórica de la Variable Independiente

RECURSOS MULTIMEDIA (APP. EDUCATIVAS)

Conceptualización

Al enseñar, las herramientas didácticas, ya no son los asistentes clásicos del profesor, los recursos multimedia se convierten en una parte real del proceso de enseñanza y aprendizaje y se agrupan en general, directamente por medios observables, imágenes fijas y en movimiento, sonido, situación real y simulación, y generalmente son reconocidos como las TIC's.

Son recursos tecnológicos que se utilizan en el aprendizaje del reconocimiento y descripción de imágenes, el cual es un proceso que nos permite ayudar al estudiante en su proceso de enseñanza, se utilizan de manera interactiva varios elementos como imágenes, audios, videos, animaciones y juegos adaptados a los contenidos de enseñanza. (Giarratana, 2008)

Las nuevas tecnologías de información y comunicación como los recursos multimedia, permiten la creación de un nuevo espacio social virtual para contactos de persona a persona. Este nuevo entorno se desarrollará en el campo de la educación, ya que permite nuevos procesos de aprendizaje y transferencia de conocimiento desde las redes de comunicación modernas.

Los recursos multimedia incluyen todas las herramientas que se pueden usar directamente en demostraciones, incluidos discos magnéticos, gráficos online, retroproyectores y rotafolios. El material de aprendizaje se conoce como recursos tangibles que ayudan al trabajo de enseñanza y que ayudan a facilitar la comprensión de los conceptos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Gibson, Ivancevich, & Donnelly, 2011)

Los recursos multimedia ayudan a desarrollar actividades comerciales cotidianas, desde la producción hasta el uso comercial, a través de comunicaciones internas y externas, y desde cualquier otra perspectiva. En la actualidad, los recursos multimedia son una parte integral de las empresas o los hogares. Se ha convertido esta tecnología en una unión clave para llevar a cabo todo tipo de tareas. También

pueden ser útiles para quienes necesitan tareas académicas o para quienes desean trabajar en una oficina virtual o remota.

Importancia de los recursos multimedia

Para Morera (2001) estos sistemas prometen un importante rol didáctico en el futuro de la enseñanza al transmitir información a través de diferentes canales y usarlos individual e interactivamente para producir aprendizaje basado en la capacidad e interés personal. El mensaje es parcial, el usuario responde y evalúa las preguntas formuladas; aunque algunos sistemas aceptan cambios de texto, imágenes, etc.

Los recursos multimedia cambian significativamente la educación, han alterado el aprendizaje y la enseñanza, y desde luego el papel del docente y el alumno. A la vez, cambian los objetivos de aprendizaje de los alumnos ya que deben ser entrenados en el uso, y producción de estas nuevas herramientas. Además, el docente necesita cambiar sus estrategias de comunicación y facilitar el aprendizaje de los alumnos en entornos colaborativos para incentivarles a planear y lograr sus objetivos.

Elementos

La conectividad que proporcionan hace que los programas multimedia no sean presentaciones estáticas con imágenes y sonido, sino una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa. Entre los elementos más comunes se pueden mencionar los: audiovisuales, de audio y de organización.

Elementos visuales: Cuanto mayor y más nítida sea una imagen, más difícil es de presentar y manipular en la pantalla de una computadora. Las fotografías, dibujos, gráficos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar. Entre esos formatos están los gráficos de mapas de bits y los gráficos vectoriales.

Elementos de audio: El sonido, igual que los elementos visuales, tiene que ser grabado y formateado de forma que la computadora pueda manipularlo y usarlo en presentaciones.

Elementos de organización: Los elementos multimedia incluidos en una presentación necesitan un entorno que empuje al usuario a aprender e

interactuar con la información. Entre los elementos interactivos están los menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija. Las barras de desplazamiento, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extenso. (Menjivar, 2001)

El término Multimedia en el mundo de la computación es la forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, video y animación. Entre las aplicaciones informáticas multimedia más comunes se puede mencionar juegos, programas de aprendizaje y material de referencia. La mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos o enlaces, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo intuitivo.

Multimedia

La multimedia involucra temas de manera mucha más amplia como un recurso de tecnología de la información, que utilizados dentro de la pedagogía dispone de medios, como la fotografía la telegrafía, telemática y diversos sistemas de comunicación. La multimedia está interesada en ofrecer:

- a) **Procesos**, se asocian con la capacidad de trabajar con códigos abiertos en la comunidad y, por lo tanto, un potencial creativo infinito;
- b) **Tecnología**, porque el sector tecnológico está relacionado con la concentración de poder y, por lo tanto, puede poner en cuestión la democracia;
- c) **Economía**, ya que el software libre no significa licencias libres, son mucho más pequeñas que el software cerrado;
- d. **Alternativas**, porque se entiende que la nueva tecnología implica un cambio radical en las alternativas culturales y su democratización. (Giarratana, 2008)

Dentro de estos aspectos surge un dilema que conlleva a la discusión sobre el software libre y de código abierto, así como el uso de software propio, además como el suministro de computadoras escolares y cómo el desarrollo de sistemas de información, afectan a nivel de las autoridades educativas. Esto tiene un fuerte impacto ya que afecta las decisiones sobre el tipo de sistema operativo para instalar en las computadoras.

Clasificación de la multimedia

Existen multitud de aplicaciones multimedia para ser utilizadas a través del ordenador, pero las características de las mismas pueden ser muy diversas. Para conocer algo más los diferentes tipos de aplicaciones multimedia vamos a revisar algunas de las clasificaciones que de las mismas se pueden realizar atendiendo a diferentes criterios:

Según sistema de navegación: La estructura seguida en una aplicación multimedia es de gran relevancia pues determina el grado y modo de interactividad de la aplicación, por tanto, la selección de un determinado tipo de estructura para la aplicación condicionará el sistema de navegación seguido por el usuario y la posibilidad de una mayor o menor interacción con la aplicación. Los sistemas de navegación más usuales en relación a la estructura de las aplicaciones son:

Lineal. El usuario sigue un sistema de navegación lineal o secuencial para acceder a los diferentes módulos de la aplicación, de tal modo que únicamente puede seguir un determinado camino o recorrido.

Reticular. Se utiliza el hipertexto para permitir que el usuario tenga total libertad para seguir diferentes caminos cuando navega por el programa, atendiendo a sus necesidades, deseos, conocimientos, etc.

Jerarquizado. Es muy utilizado pues combina las ventajas de los dos sistemas anteriores (libertad de selección por parte del usuario y organización de la información atendiendo a su contenido, dificultad, etc.). (Dossier, 2017)

No existe una estructura mejor que otra, sino que esta estará subordinada a la finalidad de la aplicación multimedia. Esta estructura es utilizada en gran parte de las aplicaciones multimedia de ejercitación y práctica o en libros multimedia. Sería la más adecuada para las aplicaciones orientadas a la consulta de información, se distinguen además otros cuatro tipos de estructuras en las aplicaciones multimedia interactivas: paralela, ramificada, concéntrica y mixta.

Según el nivel de control del profesional: Una de las características más deseables en una aplicación multimedia es su capacidad para poder ser configurado y/o adaptado por el profesional para poder atender las necesidades concretas de los usuarios. Los tipos de software según el menor o mayor nivel de control por parte del profesional son:

Programas cerrados. Lo componen los programas informáticos, que trabajan sobre un determinado contenido, y el profesional, no tiene posibilidad de modificarlo y/o adaptarlo a las características de las personas con las que trabaja.

Programas semiabiertos. Estas aplicaciones permiten que el profesional modifique algunos de las características del programa o tome decisiones sobre el itinerario a seguir.

Programas abiertos. Son programas informáticos, que, partiendo de un conjunto de posibilidades de actuación, permiten que el profesional fije el contenido concreto a desarrollar, pudiendo adaptarlo a las necesidades de las personas concretas que lo van a utilizar. (Bellohc, 2015)

Estos programas tienen una estructura secuencial que no puede ser modificada por el usuario. Algunos programas semiabiertos permiten seleccionar diferentes niveles de dificultad en las actividades a realizar, así como adaptar la interface del usuario a las características del mismo (tamaño de las letras, tipografía, etc.), y la gran mayoría de los mismos son aplicaciones hipertexto que permiten que el usuario o profesional seleccione el itinerario.

Según su finalidad: Vamos a centrar la exposición en el ámbito que nos compete, Logopedia, presentando únicamente aquellas aplicaciones multimedia interesantes para el logopeda:

Hipertextos informativos: Documentos web, revistas electrónicas, etc. que nos aportan información y, al igual que las enciclopedias y diccionarios en papel, son recursos de consulta de información, por lo que su estructura es principalmente reticular para favorecer el rápido acceso a la información.

Hipertextos para la evaluación o diagnóstico:

Test Informatizados. Instrumentos de evaluación que se basan en la Teoría Clásica de los Tests (TCT) y cumplen dos requisitos: Se conocen sus propiedades métricas, obtenidas por un modelo matemático y se administran y corrigen mediante el ordenador.

Test Adaptativos Informatizados. La evaluación adaptativa se basa en la Teoría de Respuesta al Ítem (TRI) y la evolución de los avances tecnológicos, necesitando para su desarrollo las potencialidades de registro de la información (bases de datos) y de procesamiento de la información que brinda la informática permitiendo calibrar el banco de ítems y obtener sus parámetros de dificultad, discriminación y pseudoazar.

Hipertextos para el aprendizaje y la intervención:

Talleres creativos. Promueven la construcción y/o realización de nuevos entornos creativos a través del uso de elementos simples.

Programas de ejercitación y práctica. Presentan un conjunto de ejercicios que deben realizarse siguiendo la secuencia predeterminada del programa.

Tutoriales. Son semejantes a los programas de ejercitación, pero presentan información que debe conocerse o asimilarse previamente a la realización de los ejercicios.

Resolución de problemas. Estas aplicaciones multimedia tienen por objeto desarrollar habilidades y destrezas de nivel superior, basándose en la teoría constructivista.

Simulaciones. Tienen por objeto la experimentación del usuario con gran variedad de situaciones reales.

Visualizadores del habla. Son programas que aprovechan al máximo las potencialidades del ordenador.

Comunicadores. Se conocen también con el nombre de tableros de comunicación. Son aplicaciones multimedia cuyo objetivo es permitir la comunicación de sujetos con graves trastornos motores y dificultades importantes en la emisión de sonidos. (Guayta, 2014)

Con esta variedad de opciones se le permite al usuario u observador de un proyecto multimedia controlar ciertos elementos de cuándo deben presentarse. Creemos que la verdadera dimensión de la interactividad solo puede abarcarse tomando ambas definiciones como válidas y complementarias. En el primer caso, definimos la interactividad como la demanda de acción que efectúa el producto multimedia al usuario. Esta acción/reacción puede tener distintos medios de expresión: tocar la pantalla, entrar texto en un determinado campo, realizar determinadas manipulaciones usando el mouse –clic, doble clic, arrastrar y tirar, etc.

Características de los recursos multimedia

Los materiales multimedia interactivos le permiten pasar de informativo a significativo, ya que la información, el análisis, la práctica y la retroalimentación instantánea le permiten al estudiante informar, analizar y aplicar sus conocimientos en ejercicios que ayudan a corregir el contenido y corregirlo cuando los errores pueden usar algún contenido. Se describen las características de los recursos multimedia de la siguiente manera:

- Es **adecuado** para datos, textos, gráficos, audio, sonido e imágenes en orden cronológico de comunicación de datos.
- Es **efectivo** debido a mensajes, conferencias, etc. con centros concurrentes.
- Es **económico** porque no es necesario viajar en presencia de un maestro o una escuela.
- Es **compatible** con la educación personal con la institución.
- Es **innovador** en la motivación interactiva de nuevos entornos de aprendizaje

- **Motivante** el aprendizaje y está incluido en las cuatro paredes del aula.
- Es **actual** porque permite las últimas noticias a través de Internet y los sistemas de información. (Alcaraz & Gumá, 2011)

Aunque no hay instalaciones multimedia en las escuelas, e incluso si la estructura no es la más adecuada, se pueden hacer pequeños progresos. En otras palabras, todos los avances son muy buenos, pero son difíciles de justificar invirtiendo millones en programas de implementación de TIC en la educación escolar. Las inversiones en equipos deben complementarse con otras medidas u opciones. Una de las muchas implicaciones de la sociedad de la información es la introducción masiva de recursos de tecnología de la información en la práctica docente, lo que ha llevado a un cambio en la perspectiva docente con el apoyo de la tecnología de la información y la comunicación, que lleva a meditar en los nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje.

RECURSOS EDUCATIVOS VISUALES Y AUDITIVOS

No debe olvidarse que la organización de recursos no es independiente del modelo de la organización en la actividad del centro educativo que afecta no solo los datos y valores a transmitir, sino también cómo los materiales se incorporan al proceso de enseñanza y aprendizaje, tareas relacionadas, espacios que utilizan y diseñan aquellos a quienes pertenecen la obligación de impartir conocimiento y la diversidad de posibilidades en que se pueden usar.

Se llaman medios audiovisuales que apelan a los sensores visuales y auditivos para usar y para enviar sus mensajes. Es decir, los medios audiovisuales combinan imágenes y sonido, y por ejemplo, el receptor puede ver y escuchar ese mensaje. Los medios audiovisuales más importantes son la televisión, el cine y la Internet que se han unido al aula de clases en los últimos años. (Farina, 2016)

Las nuevas tecnologías cubren recursos, herramientas y equipos muy diferentes que han disminuido en los últimos años en el campo de la educación. La aparición de estos medios es uno de los aspectos más interesantes de la educación moderna, ya que es capaz de proporcionar apoyo en la enseñanza y el aprendizaje de muchas maneras diferentes. Se puede entender este material audiovisual como material

multimedia a través de imágenes y sonido en una computadora o en un documento o formato de película. Una forma diferente y alternativa para los libros de texto que parece ser muy profunda para los estudiantes

Importancia

Durante la historia de la educación, el progreso en la industria audiovisual ha sido un recurso valioso que se ha adaptado e incorporado al proceso de enseñanza y aprendizaje desde el primer estereoscopio hasta la realidad virtual actual, Dossier (2017). En general, sus principales razones son la capacidad de captar la atención del alumno y las explicaciones del docente y acercar la realidad en el tiempo y el espacio a las aulas. Cada día que pasa simplifica el manejo de dispositivos y sistemas multimedia. El dispositivo se está volviendo más sofisticado pero fácil de usar. Sin embargo, es necesario que las personas tengan un conocimiento básico de la utilidad de cada uno de estos sistemas y su funcionamiento para lograr el resultado óptimo de su aplicación en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

A nivel cognitivo, la incorporación de estos recursos en el aula promueve: atención y concentración. Mantener información tanto a corto como a mediano plazo. Cada vez mejor comprensión, ya que mejora la clasificación e interpretación de la información. Un caso típico es el objeto de la informática, que se utiliza con más frecuencia en diferentes tipos de gobernanza: centros académicos y administrativos para la admisión de estudiantes y supervisión de estudios, estudiantes académicos. Qué curso están haciendo y qué exámenes van rendir o simplemente aspectos financieros.

Tipos de comunicación audiovisual

Los grandes avances en tecnología aportan hardware informático aún más potente con velocidades de procesamiento más rápidas y accesorios adicionales que agregan flexibilidad a las configuraciones, lo que también facilita la comunicación de múltiples medios y el desarrollo de nuevos dispositivos que permiten más información en menos espacio físico. La comunicación audiovisual se puede

clasificar según el tipo de mensaje que utiliza. Esto puede describirse de la siguiente manera:

- **Objetivo:** transmitir información para que pueda ser interpretada. Es una documentación útil, de eventos, escenarios de proyectos o comunicación.
- **Publicidad:** se caracteriza por su simplicidad y atractivo para un público en particular. Puede tener objetivos comerciales o la distribución de ideas sin ningún beneficio directo (propaganda).
- **Artístico:** su propósito es producir diferentes sentimientos y emociones para el espectador. Incluso perturba e interfiere, y su propósito también es estético. (Farina, 2016)

Es cierto que hay un anclaje entre la comunicación y la realidad. Por ejemplo, al tomar una foto de un nevado, debido al valor de la imagen de un archivo, se sabe que representa un paisaje. Sin embargo, es solo una representación y nunca la montaña en sí misma. De esta forma, se crean recursos multimedia que se entienden como medios utilizados para transmitir por una computadora a un usuario. Es importante destacar que la tecnología multimedia permite diferentes tipos de información (cine, sonido, imagen fija, texto, etc.) a través del acceso a una computadora, lo que permite la capacidad de interactuar dinámicamente con los recursos mencionados. De esta manera, podemos acercarnos cada vez más al pensamiento de las personas, porque podemos combinar, seleccionar y usar datos almacenados en una computadora.

Características

Algunos medios y recursos técnicos, especialmente computadoras, se están volviendo más comunes a fin de brindar oportunidades para organizar y administrar centros educativos, así como ciertas tareas que los docentes desempeñan en el proceso de aprendizaje de la enseñanza. De ahí que se han analizado algunas de las características de la información como representante de TIC:

Datos multimedia. El procesamiento y la transferencia cubren todo tipo de datos: texto, imagen y sonido, por lo que se ha avanzado para lograr mensajes multimedia de alta calidad.

La interactividad. Es quizás la característica más importante de las TIC para su aplicación en el sector de la educación. Las tecnologías de información y

comunicación ayudan a intercambiar información entre el usuario y la computadora. Esta característica le permite personalizar recursos según las necesidades y características de un elemento, dependiendo de la interacción específica del objeto con la computadora.

Interconexión. La interconexión se refiere a la creación de nuevas oportunidades tecnológicas basadas en el vínculo entre las dos tecnologías. Por ejemplo, la telemática es la interconexión entre la tecnología de la información y la tecnología de la comunicación, la promoción de nuevos recursos como el correo electrónico, el IRC, etc.

Intangibilidad. En general, podemos decir que las tecnologías de la información y la comunicación crean (aunque en algunos casos sin referencia real, como las simulaciones) procesos e información. Esta información es básicamente irrelevante y puede ser transportada de manera transparente e inmediata a lugares distantes.

Mayor impacto en los procesos que en los productos. Es posible que el uso de varias aplicaciones TIC afecte los procesos intelectuales que los usuarios adquieren para adquirir conocimiento y no los conocimientos adquiridos. (Belloch, 2014)

La dimensión social de las TIC se puede ver en su fuerza e influencia con diferentes campos y nuevas estructuras sociales que dan lugar a una interacción continua y bidireccional entre avances tecnológicos y el ser humano. El impacto de la tecnología en la sociedad es fundamental, pero esta relación no debe entenderse como una relación fatalista y determinista, su comprensión conlleva a nuevas situaciones y enfoques que deberían orientarse a través de la investigación y su análisis de impacto en el ámbito educativo, situaciones que marcan el camino y la dirección para continuar participando en la sociedad que se quiere levantar.

Productos multimedia

La cantidad de productos multimedia en el mercado estadounidense complica la selección de los materiales seleccionados que son más adecuados para la educación, entre las revistas dedicadas a materiales curriculares se encuentran algunos títulos, que disfrutan de una particular difusión entre los docentes de primaria:

Los juegos de aprendizaje de Anno. Serie de juegos y aventuras interactivas. Explora los conceptos básicos de las matemáticas y la lógica a través de la secuencia imaginativa de problemas, observando las actuaciones de los protagonistas, Kriss y Kross, una serie de siete actividades que examinan secuencias numéricas, diagramas, tangram y medidas.

Los dinosaurios, ampliamente ilustrados y científicamente precisos, le permiten una visita guiada, explorar un pedigrí, viajar a través de la geografía

o utilizar el índice para viajar a un lugar determinado en busca de dinosaurios. Una presentación rica de un tema muy interesante alienta a los usuarios jóvenes a volver y volver otra vez. Contiene información a diferentes profundidades.

Música Ace. Presenta la introducción a la música básica a través de 24 lecciones y 24 juegos, que se enriquecen con el conocimiento adquirido en el conocimiento. También proporciona una aplicación simple para arreglos compositivos y musicales.

Mi primer increíble diccionario increíble. Experiencia multimedia de las primeras 1000 palabras, accesible desde un índice gráfico o alfabético. Cada voz en el diccionario tiene una definición y una imagen principal. Contiene animaciones útiles y cautivadoras de palabras y conceptos. Tiene tres juegos con varios niveles (identificando sonidos, hechizos, acertijos) que ofrecen una variedad de actividades que atraen a aquellos que están empezando a leer.

Zurk Rain Forest Lab. Actividades en la Selva Central. La Guía de aprendizaje contiene instrucciones e ideas para implementar y expandir actividades. Una vez que el adulto lo asiste al principio, los niños pueden explorar este programa altamente interactivo por separado. En cualquier caso, los indicadores su potencial como una herramienta de instrucción. (Farina, 2016)

Las colecciones de libros en CD-ROM al estilo de Live Books o libros de texto interactivos también son muy populares entre las escuelas primarias y para niños pequeños. Por otro lado, hay muchas colecciones de material gráfico, información de texto o videoclips que se han creado para áreas muy diferentes: arte, geografía, astronomía, ciencias naturales, etc., de uso y validez innegables como materiales complementarios. 2. Liebre y tortuga, libros en vivo).

Configuraciones tecnológicas

El término multimedia ya es conocido y es común leer sobre las posibilidades que ofrece en los procesos de aprendizaje. Multimedia se presenta a menudo como el procedimiento más reciente, que, ayudado por el desarrollo y la expansión de los medios electrónicos, aborda algunos de los problemas que la enseñanza. Sin embargo, el término no es para aprender ciencia nueva: la creencia en la comunicación multisensorial de importancia en el proceso didáctico, principios didácticos de la redundancia y la reflexión que acompañaban a todas las formas de nuevos medios de comunicación, fue el hecho de que si no se aplica el término (que también), al menos el concepto es común en la tecnología educativa. Más que un análisis de lo que es o de las configuraciones tecnológicas, nos enfocaremos en las

posibles aplicaciones de los sistemas multimedia a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Si la enseñanza se concibe como un proceso de comunicación, tales como la actividad interpersonal, llega a la conclusión de que, además de su componente palabra también incluye otros tipos de relaciones. En relación con ellos los materiales de enseñanza que tienden a configurar la situación real es cada vez más complejas comunicaciones lleguen al sitio preferencial. Esta tendencia es claramente visible en el archivo de medios didácticos, que se configuran como sistemas de guiado (en contraposición a los recursos considerados ayudas de instrucción, que en sí mismos no están buscando este tipo de situaciones de comunicación), incluyendo los llamados. Los sistemas multimedia. Estos sistemas enfrentan el desafío de responder a la imprevisibilidad e interacción de cada situación de comunicación humana. (Brito, 2014)

Multimedia se ha convertido en un talismán de los últimos años en el campo de los medios de aprendizaje. Aunque este término no es nuevo en el campo de la educación, parece haber ganado ciertas connotaciones en el campo de las nuevas iniciativas de tecnología de la información, por lo que los expertos en educación creen que somos completamente nuevos. En la actualidad, los multimedia pueden significar muchas cosas, dependiendo del contexto, en el que estamos ubicados, y el tipo de experto que lo define. En tiempo multimedia, usualmente se refería a presentaciones de audio, también marcaba los materiales contenidos en conjuntos o paquetes didácticos; etc.

Componentes de multimedia

Una de las características diferentes de los sistemas hipermedios es su flexibilidad para satisfacer las necesidades de diferentes aplicaciones. Esta flexibilidad está determinada tanto por quienes forman parte de los sistemas hipermedia como por la forma en que los autores y usuarios interactúan con estos sistemas. Tanto los elementos hipermedios como los elementos hipermedios y las formas de interacción del usuario con el sistema determinan cómo se plantea el hipermedio, a fin de mejorar el aprendizaje, así como los aspectos que deben tenerse en cuenta al diseñar los materiales. Cuando describimos los elementos que componen cualquier sistema

multimedia, podemos encontrar una nomenclatura diferente, una estructura diferente, etc. Dependiendo de los sistemas de autor en que se basa.

Los cuatro elementos básicos de la base hipermedia: nodos, conexiones o enlaces, una red de pensamientos e itinerarios: el nodo, es un elemento característico de Hypermedia. Consiste en fragmentos de texto, gráficos, video u otra información. El tamaño del nodo difiere de gráficos simples o de pocas palabras en el documento completo, y es la unidad básica de almacenamiento de información. La modulación de la información permite al usuario del sistema determinar a qué nodo de información puede acceder más tarde. Conexión o conexión. Interconexiones entre nodos que crean una relación entre la misma información. Los enlaces hipermedia son generalmente asociativos. Llevan al usuario a través del espacio de información a los nodos que han elegido y les permiten navegar por la base de datos de hipertexto de información. Se pueden hacer diferentes tipos de conexiones: ida y vuelta, organización (habilitación de interconexión de red), valor, texto, conexiones explícitas e implícitas, etc. Red de ideas: Asegurar la estructura organizacional del sistema. La estructura del nodo y la estructura de la conexión forman una red mutuamente interconectada o interconectada de ideas o sistema de pensamientos. Itinerario. Las rutas pueden ser determinadas por el autor, el usuario / estudiante o la responsabilidad compartida. (Alcaraz & Gumá, 2011)

Las pistas de los autores generalmente toman la forma de guías. Muchos sistemas permiten al usuario crear sus propias rutas e incluso guardar rutas que se enrutan para volver a realizarlas. Algunos sistemas registran rutas rastreadas para revisiones y notas posteriores. Junto con los elementos que conforman la base de información hipermedial, las formas en que los autores y los usuarios interactúan con los sistemas forman un segundo conjunto de características que afectan el potencial que el sistema de hipermedios puede representar para el aprendizaje. Aquí podemos hablar de dos elementos del sistema multimedia que determinan cómo tiene lugar esta interacción. Me refiero a la interfaz de usuario y el control de navegación. La interfaz de usuario es la forma en que se crea la interacción estudiante, con el humano y la máquina.

APLICACIONES MÓVILES

La educación no es una excepción en el uso de material multimedia que proviene de videos, sonidos e imágenes que no se han creado para la educación. Los maestros confiaron en el material generado para fines distintos a la educación, pero que les

pareció interesante compartir con sus alumnos. Videos para informes de ubicación, imágenes tomadas para ver situaciones o lugares, textos o cuadros con información sobre investigación científica fueron los medios utilizados para apoyar aulas que a veces no eran demasiado explícitas para los estudiantes o que hacían grandes esfuerzos para los estudiantes, académicos debido a la falta de recursos en las instituciones.

Las aplicaciones móviles cambian los métodos de aprendizaje en todo el mundo y mejoran los resultados académicos para los estudiantes, se definen de la siguiente manera, es un software informático diseñado para ser implementado en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles, que permite al usuario realizar cualquier tipo de tratamiento especial, profesional, de ocio, capacitación, acceso a servicios, etc. de modo que facilita la gestión o el desarrollo. (Silva, 2008)

Cada programa tiene sus procesos, funciones y modos de acción. Las ventajas son tales que indican al docente que tipo de herramientas, métodos o técnicas de enseñanza pueden tener en cuenta, según las características del grupo, el contexto en general, presentación de la asignatura, refuerzo de una determinada asignatura, motivación, conocimiento, análisis de las habilidades y dificultades de los alumnos.

Importancia

Está claro que los beneficios del uso de materiales multimedia son notables y que la educación no puede permanecer detrás de la sociedad en general, adaptarse al cambio y los docentes deben estar preparados para ellos y ser parte del progreso para mejorar la calidad de la educación en el país. El uso de las aplicaciones móviles es muy importante de hecho varios de sus beneficios se detallan a continuación:

Hay algunas aplicaciones móviles que usan información específica del sitio que le proporciona mapas, cupones para tiendas cercanas o información sobre alguien que conoce que está cerca. Algunas aplicaciones proporcionan información de ubicación a redes publicitarias que se pueden combinar con otros datos almacenados en las bases que orientan específicamente los anuncios en función de sus intereses y ubicación geográfica. (Estebanell, 2007)

Las aplicaciones móviles cumplen una determinada tarea y guían el proceso de formación donde la base del cambio sociocultural es la base de la formación individual, que debe ser coherente y promover el desarrollo de su propio contexto, la práctica pedagógica, el programa y el perfil de la institución pueden aprovechar estas ventajas. Así el conocimiento se adquiere, se construye, a través de la interacción con la tecnología los métodos de enseñanza y los contenidos curriculares de los docentes.

Tipos de Aplicaciones Móviles

Existen varios tipos de aplicaciones móviles, son comúnmente utilizados en educación primaria, bachillerato, universidad y en otros contextos educativos; estos son los más famosos y más comunes, las aplicaciones se pueden categorizar de acuerdo con diferentes criterios, que incluyen:

- a. **Debido a los efectos psicosociales o psicopedagógicos:**
 - **Programas de capacitación:** aquellos que permiten o fomentan nuevas oportunidades o incentivos para la creatividad.
 - **Aplicaciones de dependencia:** aquellas que previenen, restringen o determinan nuestras operaciones, opciones, creatividad, etc.
- b. **Por tipo de contenido proporcionado por el usuario:**
 - **Entretenimiento:** donde las aplicaciones de juegos están enmarcadas en su mayoría.
 - **Relaciones sociales:** enfoque en las relaciones humanas
 - **Producción o ayudas:** proporcionan herramientas para resolver tareas específicas que requieren una solución inmediata.
 - **Educativo o informativo:** diseñado y desarrollado como un remitente de conocimiento, priorizando el uso de contenido y herramientas de búsqueda.
 - **Creativo:** Proporcione herramientas que promuevan la escritura, la música (y el sonido), la fotografía o la creatividad de video.
 - **Publicidad:** con fines comerciales, la gran mayoría es gratuita.
- b. **Debido a las condiciones de distribución:**

Se pueden categorizar como gratuitos, pagos y Premium, lo que permite su descarga inicial gratuita a un uso limitado y básico.
- c. **Por destino de los usuarios del contenido:**

La tienda de aplicaciones determina la clasificación del contenido para "4+, 9+, 12+ y 17+ años", lo que limita el acceso a la descarga.
- d. **Dependiendo del tipo de diseño y desarrollo:**

Su diseño y desarrollo permiten la diversidad de aplicaciones

 - **General:** casi todos los diseños de lenguaje y programación son compatibles con la mayoría de los dispositivos.

- **Híbrido:** algunas partes de programación son comunes para todos los teléfonos inteligentes y otro porcentaje es específico para el sistema operativo.
- **Original:** su programación en su totalidad es especial para cada mercado de distribución. (Belloch, 2014)

Las Aplicaciones Móviles en la educación dan un paso fuera de los recursos de recursos educativos tradicionales, esto no solo se enfoca en la disponibilidad de recursos sino también en cómo se implementan, cómo se usan, la calidad de la educación y la innovación en la enseñanza. No solo lo que se enseña sino cómo enseñarlo en un entorno educativo abierto. Toma muy en cuenta la motivación de los estudiantes, la capacidad de adaptar el proceso de enseñanza, diversos enfoques metodológicos para resolver problemas y la lista de beneficios de estos nuevos métodos de educación siempre atraen la atención de los profesores.

TIC's

Las TIC se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido). El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, Internet. Como indican diferentes autores, Internet supone un salto cualitativo de gran magnitud, cambiando y redefiniendo los modos de conocer y relacionarse del hombre.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas". (Celaya & Lozano, 2013)

La dimensión social de las TIC se vislumbra atendiendo a la fuerza e influencia que tiene en los diferentes ámbitos y a las nuevas estructuras sociales que están emergiendo, produciéndose una interacción constante y bidireccional entre la tecnología y la sociedad. Con ello, se desea hacer referencia a que la materia prima

es la información, que será el motor de esta nueva sociedad, y en torno a ella, surgirán profesiones y trabajos nuevos, o se readaptarán las profesiones existentes.

Beneficios de las TIC's:

Los nuevos prototipos de educación generan un delicado cambio en la didáctica de procesos con recursos multimedia, ya que las herramientas educativas se benefician de las primeras ramas de entrenamiento que refuerzan los recursos reales, ya que el alumno, el diagnóstico y la lógica juegan un papel importante en el proceso de enseñanza. Para ello los beneficios más importantes de las aplicaciones móviles se detallan a continuación:

- No usa mucha memoria en los dispositivos (no es una aplicación).
- No requiere actualizaciones porque la página web siempre usa la última versión.
- Menos consumo de recursos y mejor rendimiento porque no es una aplicación nativa.
- Un proyecto de ejecución de una aplicación web es más económico que la aplicación. (Brito, 2014)

Casi todos los teléfonos inteligentes permiten al usuario instalar otro software, generalmente incluso de terceros, admiten estos teléfonos en muchas áreas diferentes; sin embargo, algunos teléfonos son lo suficientemente inteligentes, incluso si no tienen esta característica.

Desventajas de las TIC's:

La tecnología educativa es, por lo tanto, el resultado de la aplicación de diferentes conceptos y métodos de enseñanza para resolver diferentes problemas y situaciones de aprendizaje y enseñanza. Pueden existir muchas desventajas, pero las más importantes o relevantes son las siguientes:

- No permite la promoción y distribución de ventas a través del mercado.
- Requiere acceso a internet.
- Menor usabilidad ya que no puede utilizar los recursos del dispositivo en sí (geolocalización, notificaciones acumulativas, etc.).
- No tiene un icono de inicio especial. (Brito, 2014)

Estas aplicaciones tienen características especiales para que estos dispositivos móviles, que generalmente tienen menos capacidad de procesamiento y almacenamiento que las computadoras de escritorio o las computadoras portátiles, puedan funcionar. El diseño y la selección de recursos tecnológicos para el aprendizaje práctico dependen de los objetivos propuestos, los métodos de enseñanza utilizados, la organización del docente, la viabilidad (oportunidades y limitaciones), el nivel de audiencia, el número de estudiantes y la experiencia del docente.

Las TIC's y la interactividad

Quizás es el grado de interactividad es la variable principal que afecta la naturaleza de los sistemas hipertexto. Incluso asumiendo que repetiremos, no podemos sin pensar aquí. Puede ser bajo, medio o alto dependiendo de varios factores. sistema de interactividad es un continuo que afecta tanto el comportamiento del usuario lo que permite una navegación sencilla o navegando a la creación a través de una serie de cuestiones de la encuesta, así como el medio ambiente, el sistema se utiliza principalmente para su uso como una herramienta de colaboración o como una herramienta constructiva donde el usuario participa en el desarrollo de la base de conocimientos o la función del sistema el profesor en la obtención de información de herramienta para explorar cuestiones mediante la cooperación o administrado cuando el usuario, en el que aprende del sistema, participa en su construcción.

Desde el punto de vista pedagógico, los intereses de distinguir las características de estos medios son de hecho diferentes. En otras palabras, ¿qué devuelve los sistemas multimedia a la educación? Teniendo en cuenta que siempre fue una de las preocupaciones de los diseñadores de materiales didácticos impresos para obtener fondos que requieren una mayor participación de los estudiantes. De hecho, los materiales para los estudiantes incluyen el lenguaje lúdico, rompecabezas, crucigramas, etc., o propuestas de trabajo para la resolución de problemas y la simulación en actividades de grupo. (Gascón, 2012)

Y en cuanto a esta búsqueda los estudiantes participan en actividades y programas tradicionalmente concebidos como pasiva, encontramos precedentes muy temprano. Para nosotros, la palabra clave en esta búsqueda es aumentar la

participación de los estudiantes en el programa de participación en lugar de actividad. Los autores de los materiales desarrollaron este efecto en dos niveles. Otro posible problema con las estructuras no lineales es el hecho de que a menudo tienen dificultades para seguir un hilo narrativo por parte del usuario. Esto generalmente significa que el usuario pierde interés más rápido y tiene menos motivación para seguir completamente la idea.

2.4.4. Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente

ÁMBITO COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DE LENGUAJE

Las áreas específicas de desarrollo incluyen el área de expresión y comprensión del lenguaje, que presenta diferentes oportunidades de aprendizaje y pautas de adquisición de habilidades para niños y niñas; un problema que involucra el desarrollo integral de los niños. El desarrollo del niño en el área de expresión y comunicación le permite relacionarse con la seguridad y una mayor confianza porque, al ganar formas de interacción verbal y no verbal con los demás, les da a los niños la capacidad de transmitir sus emociones, pensamientos, pensamientos y sentimientos con mayor dominio. En cualquier circunstancia, debe conocer los procesos que facilitan que los niños se conecten con las nuevas experiencias, lo que les permite adquirir habilidades que les brinden la oportunidad de desarrollarse progresivamente.

Las áreas específicas de desarrollo incluyen el área de expresión y comprensión del lenguaje, lo que significa diferentes oportunidades de aprendizaje e instrucciones para adquirir habilidades para niños en edades tempranas; que cubre el desarrollo general de los niños. El desarrollo de los niños en el campo de la expresión y la comunicación le da la oportunidad de asociarse con la seguridad y la confianza adquiriendo formas de interacción verbal y no oral con otros, así, para dar a los niños la capacidad de transmitir sus sentimientos, pensamientos y una mejor asimilación de sus aprendizajes. (Fernandez, 2012)

Una de las principales tareas del docente es que los estudiantes desarrollen las habilidades propuestas por el plan de estudios de la enseñanza en etapa temprana, que se buscan desde las primeras etapas del proceso de adquisición de un

conocimiento sólido, la clave correcta que abre la idea de un mundo enorme, que puedan estar con la seguridad y confianza de transmitir sus emociones y todo lo relacionado al hacer uso de la diversidad lingüística. Para comunicarse efectivamente, los niños son el factor fundamental de comunicación que exterioriza sus sentimientos y pensamientos, creando los medios para relacionarse con los demás y sentando las bases para procesos futuros que corresponden a la lectura, escritura y pronunciación en el habla de los niños.

Importancia

De acuerdo a Fraga (2017), el lenguaje está organizado como un sistema para construir significado y no como un recurso para producir estructuras lingüísticas. Es por eso que el lenguaje se desarrolla porque se expresa en situaciones auténticas y funcionales para los estudiantes. Debido a que esta es una característica humana, es un medio para comunicar e intercambiar ideas y tratar con ellas. Naturalmente, también adquiere el contexto familiar, con un proceso que es estimulado por fases que pueden variar según su entorno o situación específica, así como el desarrollo cognitivo claramente relacionado con el lenguaje del desarrollo, por lo que cada persona desarrolla sus conocimientos para expresar, transmitir e intercambiar información, emociones, pensamientos; para que la comunicación en el entorno social y educativo se pueda lograr con el contenido planificado.

La necesidad de expresarse y ser comprendido

Una de las tareas principales del docente es construir sobre las habilidades desarrolladas en el currículo de educación inicial, que desde el principio busca obtener el dominio progresivo y el desarrollo sólido de habilidades, que será la clave adecuada que abra las puertas del vasto mundo de su pensamiento. La maduración biológica humana en nuestra función nos permite hacer sonidos, palabras, frases y comunicarnos oralmente, es por eso que el lenguaje expresivo del niño no se produce de manera aislada, sino que se relaciona con el contenido, forma y uso de las palabras, el niño en su evolución puede adquirir nuevos conocimientos, social y

culturalmente, e incluso biológicamente, se adapta al desarrollo psicológico para que los niños desarrollen los hábitos y las formas correctas de expresión.

La expresión oral es una capacidad que posee todo ser humano y tiende a expresar sus pensamientos, sentimientos y deseos; es decir que permita producir una comunicación eficiente y eficaz. La necesidad de expresarse y ser comprendido no se reduce al ámbito puramente familiar, puesto que existen los amplios campos relacionados al trabajo, la profesión entre otras, que nos conduzca a exitosas relaciones interpersonales y sociales este interés por lograr una buena comunicación resulta imperativo si se considera que la palabra es la prolongación del pensamiento y por tanto lo que más abre el camino del dominio intelectual afectivo y promotor; niveles humanos que son. Fuente de satisfacciones. (Garrido, 2008)

La expresión oral es una actividad humana universal en la que se emplea sonidos y articulaciones mediante los órganos de formación constituye una parte inherente a nuestra naturaleza, y además es muy utensilio insustituible del que hacemos uso todos los días para comunicarnos con los que nos rodean. Se entiende por la expresión oral el proceso fundamental por medio del cual todos los seres humanos nos relacionamos, con el propósito de transmitir nuestros sentimientos, pensamientos, acciones, sueños, anhelos, es decir transmitimos y recibimos una información a través del instrumento llamado lengua.

Factores importantes

Estas consideraciones expresan la importancia de desarrollar habilidades para comprender y expresar el lenguaje desde el nivel inicial como primer contacto dentro de los procesos escolares en los cuales los niños ingresan al nivel de enfoque en el desarrollo de un niño complejo y, por lo tanto, la importancia del trabajo desplegado en este nivel que es una etapa esencial del desarrollo humano. La necesidad de construir eventos educativos no en programas o procesos previos, sino en las actividades de los niños y el aprendizaje especial, postulando el desarrollo de todas las dimensiones de los seres humanos y los principios que deberían conducir a la educación integral.

Se inician actividades de motricidad gruesa, motricidad fina, concentración y lenguaje. Es muy importante cuidar y proteger la iniciativa, la independencia

y la autoestima del niño durante todo su proceso de aprendizaje. Al mismo tiempo vale la pena tomar en cuenta los factores importantes para lograr aprovechar los estímulos adecuados a los cuales los infantes pueden estar expuestos

Cada niño es diferente. Todos los niños no son iguales, cada uno tiene su propio ritmo de desarrollo. Su desarrollo individual depende de la maduración del sistema nervioso, del entorno socio-económico de su contexto, de la predisposición genética.

Parámetros de desarrollo del niño. Es importante entender los parámetros de desarrollo, pero es más importante todavía entender que estos son bastantes amplios y que su desarrollo depende de varios factores. Al reconocer el patrón de desarrollo general, podemos utilizarlo como una guía para presentarles a los niños y niñas los estímulos y actividades adecuadas.

No forzar al niño. La estimulación debe ser una experiencia positiva. No se debe forzar al niño a hacer alguna actividad, ni mucho menos adelantarse a su desarrollo. Tenemos que aprender a “leer” lo que los niños sienten en ese momento.

Jugar con el niño. La única forma que el niño aprende durante esta primera etapa es si está predispuesto a aprender y asimilar nueva información, es decir jugando. El juego es la mejor manera de estimular a un niño. Además, es importante que el niño este bien cómodo. (Jiménez, 2006)

La estimulación adecuada es una manera de potenciar el desarrollo motriz, cognitivo, social y emocional de nuestros hijos, pero al mismo tiempo se debe respetar el desarrollo individual y la predisposición del bebe. Los mejores predictores del desarrollo de las variables mencionadas fueron la interacción emocional y verbal madre-hijo y el ambiente del hogar. Al inicio en la vida del infante las actividades se enfocan en reforzar el vínculo emocional, masajes y estímulos sensoriales, respetando el desarrollo natural del bebe, y el instinto natural de sus padres.

Desarrollo de destrezas

Hoy, se requiere una capacidad de comunicación efectiva. Posibilidades de trabajo, el estudio, las relaciones sociales y superar en gran medida dependen de nuestra capacidad para comunicarse con los demás mientras se habla como instrumento básico. Si vas en especial en la articulación, de modo que los sonidos de pronunciación es clara entonación adecuada a la naturaleza de palabra, expresión voz audible para todos aquellos que están escuchando, la fluidez en las ideas que presentan, el uso adecuado de los gestos y la mímica, la participación relevante y oportuna, habilidades de persuasión y clara expresión de ideas.

La mejor forma de desarrollar estas habilidades es utilizar la investigación-acción participativa, situaciones de comunicación tan reales. Por lo tanto, las clases dejaron de ser una presentación aburrida de los conceptos y teorías. Actividades del Retiro dinámicas y motivacionales tales como juegos de rol, teatro, debates, talleres, hablando, diálogos, entrevistas, declamación, juegos florales, etc., lo que también permitiría el desarrollo de exposiciones, la creatividad y la crítica toma de decisiones y resolución de problemas. (Aparicio, 2016)

La expresión oral también significa desarrollar la capacidad de escuchar para comprender lo que se está expresando. A menudo escuchas sobre buenos lectores, excelentes oradores y grandes escritores; raramente escuchas a los buenos oyentes. La comprensión de textos orales se ve reforzada cuando los niños están a menudo involucrados en situaciones reales de interacción, tales como discusiones, debates, diversos concursos, juegos, una empresa que se esfuerza por la tolerancia, la paz y la armonía, que tendrá como uno de sus objetivos en el desarrollo de habilidades adquirir y entender el idioma es esencial.

Comprensión y expresión del lenguaje

El habla oral es la capacidad que todo ser humano tiene y tiende a expresar sus pensamientos, sentimientos y deseos; es decir, permite una comunicación eficiente y efectiva. La necesidad de expresar y comprender no se limita a una familia pura, porque hay amplias áreas relacionadas con el trabajo, entre otras profesiones que conducen a relaciones interpersonales y sociales exitosas, tal interés por lograr una buena comunicación es necesario, cree que la palabra es una extensión del pensamiento, y abre así el camino al dominio intelectual de influencia y promotor; niveles humanos que son la fuente de satisfacción.

La expresión oral es la actividad humana universal, en la que los sonidos y las articulaciones se utilizan a través de los órganos de formación, es una parte inherente de nuestra naturaleza como personas y también es una herramienta única e irremplazable que utilizamos a diario para comunicarnos con las personas que nos rodean. La expresión oral se entiende como el proceso básico por el cual todos los seres humanos están relacionados para transferir nuestros sentimientos, pensamientos, acciones, sueños, deseos, es decir, transmitimos y recibimos información a través de una herramienta llamada lenguaje. (Aparicio, 2016)

Cada uno de estos métodos didácticos y de lenguaje de la fonética analítica y sintética es en sí mismo un algoritmo cuyos pasos no se pueden violar porque su propósito y objetivo final no se logrará: enseñar a los alumnos a leer y escribir correctamente. Pero este algoritmo didáctico debe corresponder consistentemente a las prácticas utilizadas por la ciencia fonética, ya que le da a la metodología de la enseñanza del español los principios teóricos y metodológicos básicos para el desarrollo adecuado del aprendizaje y el aprendizaje de la lectura y la escritura en las clases de idiomas.

Factores para estimular la comprensión y expresión del lenguaje

La estimulación adecuada es una forma de aumentar el desarrollo motor, cognitivo, social y emocional de nuestros hijos, pero al mismo tiempo debemos respetar el desarrollo individual y la predisposición del niño. Los mejores requisitos previos para el desarrollo de estas variables fueron la interacción emocional y verbal madre e hijo y el entorno hogareño. Al comienzo de la vida de un niño, las actividades se centran en mejorar los vínculos emocionales, el masaje y los estímulos sensoriales, respetando el desarrollo natural del niño y los instintos naturales de sus padres.

Luego se lanzan un motor rudo, motor fino, concentración y actividades de lenguaje. Es muy importante cuidar la iniciativa, la independencia y la autoconfianza del niño durante su proceso de aprendizaje y protegerlo. Al mismo tiempo, se deben tener en cuenta factores importantes para aprovechar los incentivos apropiados para que los niños estén expuestos. Todos los niños no son lo mismo, todos tienen su propio ritmo de desarrollo. Su desarrollo individual depende de la maduración del sistema nervioso, el entorno socio-económico de su contexto, la predisposición genética. (Molina, 2001)

Es importante comprender los parámetros de desarrollo, pero es aún más importante comprender que son relativamente amplios y que su desarrollo depende de varios factores. Reconociendo el modelo de desarrollo general, podemos usarlo como una guía para presentarles a los niños los incentivos y actividades apropiados. La estimulación debe ser una experiencia positiva. No exponga a un niño a realizar ninguna actividad, y mucho menos a anticipar su desarrollo. Debemos aprender a leer lo que los niños sienten en ese momento.

EXPRESIÓN VERBAL

EL lenguaje oral o verbal es una destreza, habilidad, función que se va aprendiendo de forma natural por una sucesión de interacciones, cambios con el entorno social, el lenguaje es un proceso evolutivo que va siguiendo su propio ritmo y curso.

La Expresión Verbal surge a partir de las destrezas lingüísticas (escucha y expresión oral), recibimos información, la procesamos y expresamos nuestros pensamientos. Por tanto, nuestras habilidades lingüísticas influyen de manera determinante en la calidad y precisión de la información que recibimos, a su vez, esta información es la materia prima para la elaboración de nuestros pensamientos. No es posible tener pensamientos claros a partir de información difusa. En tal sentido, la atención de los problemas de lenguaje a través del análisis riguroso de las habilidades lingüísticas es vital para el proceso de aprendizaje. (Goñi, 2016)

Las Habilidades o Competencias Comunicativas se entienden como un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje. A partir de ellas, nos desenvolvemos en la cultura y la sociedad, y a través de su desarrollo, nos volvemos competentes comunicativamente.

Importancia

De acuerdo con el desarrollo del lenguaje de Piaget, desde el punto de vista biológico, Goñi (2016), la base de la base biológica de un estímulo verbal, debe ser la base para el desarrollo óptimo del lenguaje. Aunque los lenguajes utilizados por los niños y niñas de inicial son diferentes y muy variados, según todas las dimensiones son posibles potencialmente si pueden desarrollar el lenguaje verbal de una persona.

Así mismo Goñi (2016) asegura que el estímulo del lenguaje verbal comienza con el primer contacto de la madre con el bebé en su útero; cuando ella le canta o le habla, comienza a combinar la palabra en situaciones agradables. Cuando nació y durante los primeros meses, comienza a producir una serie de sonidos y gestos

obvios que son la interacción del producto con el medio ambiente. Por lo tanto, progresivamente, en los primeros años, niño y niña se comunican haciendo juegos de canciones, emitiendo sonidos, combinando sonidos en sucesión con los productos y provocando sus primeras palabras.

Factores intervinientes

En este sentido, la conformación del cerebro, el dispositivo fisiológico y los órganos que manejan la observación, deben ser adecuados para el desarrollo verbal infantil, y deben ser de las mejores formas para permitir estas posibilidades, Llamas & Barragan (2004). Lo que es familiar, emocional, social - cultural y la motivación del medio son igual o más trascendentales que la disposición biológica.

El desarrollo lingüístico de un niño está estrechamente relacionado con la inclusión de palabras en las voces, la internalización de estas voces asociadas con caracteres o símbolos que, a su vez, deben repetirse a través del habla. Por lo tanto, la estimulación ambiental es muy importante porque el niño internaliza y entiende los signos de su entorno a medida que desarrolla sus funciones de inteligencia.

Características

Para empezar, en el proceso de comprender y expresar el idioma, los niños deben dominar algunas habilidades y habilidades básicas que toman el nivel de madurez obvio por edad. El manejo desafortunado de las unidades lingüísticas, ya que son unidades inequívocas de nivel y nivel sin ser unidades sonoras, como una oración y una palabra, son entidades de nivel, pero en este método se las considera erróneamente fonológicas. Existen diferentes características a tomar en cuenta dentro de la estimulación, las mismas que pueden ser:

Personal: la estimulación debe estar vinculada a las necesidades verbales de cada niño y las peculiaridades socioculturales de su contexto.

Especialista: se requiere un desarrollo particular para quien la brinda. Por esta razón, es necesario entrenar para saber cómo promoverlo.

Sistemático: las medidas deben corresponder al plan planificado previamente según las características orales de cada niño.

Activador. Mientras que parte de la intervención interna, las propuestas deben activar las propias acciones del niño. Ellos juegan un papel importante en su desarrollo verbal constante.

Gradual. Las medidas se volverán más complicadas cuando un niño se desarrolle.

Continua. Debe seguir el desarrollo del niño, básicamente desde la primera etapa de vida.

Parcial. Debe ser continuo, debe usarse solo por cortos períodos de tiempo de acuerdo con los progresos del niño.

Control. El proceso y los resultados (logros, problemas, metas que no se han logrado, etc.) deben desarrollarse constantemente,

Preventiva. La estimulación promueve condiciones de vida saludables y reduce las oportunidades de problemas en el futuro. (Rivera & Camino, 2012)

La estimulación verbal de los niños es más efectiva porque sus cerebros tienen un mayor grado de plasticidad; esto hace que las conexiones neuronales sean más fáciles, más rápidas y más efectivas. La disminución o falta de estimulación en el primer año de vida del niño puede afectar el desarrollo óptimo de sus habilidades motoras, cognitivas, lingüísticas y sociales.

Del lenguaje en casa al lenguaje en la escuela

Hasta que entre en los centros de capacitación, el contexto de la familia es el primer contacto con la situación de interés en el habla y la comunicación. Aquí, la experiencia de vida tiene sentido en las nuevas formas de comunicación, porque los niños, en términos de satisfacer sus necesidades, nacen de una forma natural sin más esfuerzo y estructura sistemática del lenguaje. Por lo tanto, cuando los bebés llegan a un proceso escolar que tiene propósitos metodológicos y criterios que cuidan a un adulto, cada niño se convierte en uno de los grupos, pero siempre mantiene el yo y el súper yo de cada niño y niña.

En la escuela, al principio se puede crear un carácter preventivo de gran importancia, ya que es posible evitar la creación de problemas en el aprendizaje temprano, que pueden ser situaciones de riesgo emocional o problemas de desarrollo. A menudo es un maestro que observa la presencia o ausencia de dificultades en el proceso evolutivo, y dado que los niños ingresan actualmente al Ecuador por cuatro años, la escuela se está convirtiendo en un lugar de manifestación, dificultades, pero al mismo tiempo es el principal pilar de acción que estas manifestaciones son temporales y no permanentes. Se

reconoce que el desarrollo de la expresión y la comunicación dependerán mucho del contexto familiar y de la satisfacción de las necesidades a través de situaciones interactivas en contextos familiares y educativos. (Jiménez, 2006)

La expresión debe ir más allá de la repetición de los sonidos aprendidos, jugar en el lenguaje humano como un factor de las características personales de los niños con respecto a sus áreas de desarrollo afectivo cognitivo, físico y emocional. Comprender y expresar el lenguaje es un método exclusivo de comunicar a un ser humano que sirve para comunicar pensamientos, sentimientos y deseos basados en los instintos. Para que el niño realice actividades que le serán útiles más adelante, se entiende que es la realización de actividades mentales, funciones mentales como: observación, manipulación, asociación con compañeros, etc. Se encuentra que las ideas únicas o innatas no existen, los niños pueden saber solo a través de la experiencia y el contacto directo.

DESCRIPCIÓN ORAL DE IMÁGENES

Conceptualización

Para Gálvez & Vidal (2016) describir imágenes es explicar con palabras en detalle y de forma organizada cómo son las personas, los animales, los lugares, los objetos, etc. los que se constituyen en un estímulo verbal, de modo que pueda obtenerse una amplia y precisa comprensión verbal, esta descripción oral funciona sobre todo para establecer la escena y crear una que cree eventos que sean probables.

Según Muchinsky (2002), la descripción oral de imágenes también se puede definir como la representación verbal de las características del objeto. Al describir a la persona, el animal, el sentimiento, etc., las peculiaridades que hacen que el sujeto se describa, se expresan y se distinguen de las de otro u otros objetos de la misma clase.

Ochoa (2012) manifiesta que es una cualidad la de poder hablar e interpretar lo que estamos haciendo viendo escuchando o viviendo, es una de las actividades que nos permite reconocer las características de lo que se está observando.

A la hora de describir una imagen es fundamental seguir un orden y ser coherente. Antes de lanzarte a hablar, observa detenidamente la imagen, fíjate en los detalles, piensa en lo que vas a decir y por dónde quieres empezar. Para no caer en descripciones caóticas evita frases erradas

Importancia

De acuerdo Gálvez & Vidal (2016) la importancia de la descripción oral de imágenes radica en generar habilidades básicas del lenguaje, físicas, socio-emocionales, cognitivas, motrices, pues en esta se estructura para que este periodo sea el más importante en la vida de las personas pues en él se forman las bases fundamentales del desarrollo humano. En donde se logra un conjunto de acciones tendientes a proporcionar a los niños las experiencias que este necesita desde su nacimiento, a fin de desarrollar al máximo su potencial verbal.

Funciones didácticas de las imágenes

- a) **Función motivadora:** La imagen capta la atención a simple vista, rompe la monotonía, despierta interés de los niños y niñas ya que son muy llamativas.
- b) **Función vicarial:** Sustituye la realidad inaccesible, lejana. Otras veces la imagen suple la palabra lo que quiere decir que una imagen puede darnos a conocer distintos hechos que no los podemos vivenciar.
- c) **Función catalizadora:** El mensaje que quiere manifestar puede reorganizarse lo real facilitando experiencias didácticas.
- d) **Función informativa:** Como lo dice su función es informar, dar a conocer distintos datos percibidos.
- e) **Función explicativa:** Con una imagen podemos explicar procesos, una relación, una secuencia temporal o estados de ánimo.
- f) **Función facilitadora redundante:** Tanto la imagen como el texto tienen el mismo mensaje, significado pero las que son expresadas de distintas formas.
- g) **Función estética:** Da color al texto, rompe la monotonía porque existe una infinidad de imagen para mostrar.

h) Función comprobadora: Este tipo de imágenes nos ayuda a verificar ideas o proceso. (Aparicio, 2016)

Descripción y Comprensión Verbal

Denominamos narración al acto comunicativo que consiste en la configuración o comunicación de un relato. La narratología es la disciplina semiótica a la que compete el estudio estructural de los relatos, su comunicación y recepción. La narratología no se limita a ser una parte de la teoría literaria, aunque podemos distinguir entre sus variedades una narratología literaria que estudia las características propias de las narraciones literarias. De igual modo podremos estudiar las características de las narraciones en otros tipos de discurso: histórico, conversacional, jurídico, etc. Pero tampoco se limita la narratología a estudiar los diversos tipos de narraciones lingüísticas. (Goñi, 2016)

También hay narratologías filmicas, teatral, narratologías del comic o pictórica, etc., y fenómenos narrativos que van más allá de lo comunicativo, como por ejemplo los que entran en la constitución de la identidad del sujeto. Cada uno de estos géneros y fenómenos tiene sus propias características y sus propios recursos, pero también es mucho lo que tienen en común con las narraciones verbales. Así, las nociones de acción, relato, discurso, perspectiva y muchos otros conceptos clave son utilizables en el análisis de todo tipo de relatos, sean verbales o icónicas.

Como ya hemos señalado anteriormente, el género narrativo viene definido por la presencia de un relato. Pero no es el relato lo directamente dado, sino el discurso narrativo. La estructura del relato era en cierta medida común a la narratología verbal y a la icónica, su superficie textual, en cambio es totalmente diferente. Nos concentraremos en el análisis de la narración lingüística, ante todo la narración escrita, literaria y novelística, por ese orden. (Landa & García, 1998)

Tal es la importancia que tiene el razonamiento verbal que en diversas facultades del mundo se proceden a realizar exámenes o pruebas con los que pueda valorarse

la capacidad que tiene el alumno en esta materia. Así, dichos ejercicios suelen estar conformados por una primera prueba de redacción y por una segunda en la que los estudiantes deben responder a ciertas preguntas de respuesta múltiple.

2.5 Hipótesis

Los Recursos Multimedia (App Educativas) influyen en la descripción oral de imágenes de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa.

2.6 Señalamiento de Variables

Variable Independiente: Recursos Multimedia (App Educativas)

Variable Dependiente: Descripción Oral de Imágenes

Término de relación: Aporta

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la Investigación

El enfoque de la siguiente investigación es cuantitativo–cualitativo. Cuantitativo pues por los diferentes instrumentos y técnicas como el cuestionario o la ficha de observación se recogieron datos, los mismos que fueron calculados y proporcionaron resultados numéricos confiables. Cualitativa pues los datos numéricos permitieron emitir conclusiones y resolver el problema planteando una propuesta

3.1.1. Cuantitativo

La metodología cuantitativa se utilizó en esta investigación para trabajar con una cantidad de personas enfocándose en la variable independiente: recursos multimedia (App Educativas) y en la variable dependiente: descripción oral de imágenes para recabar cantidades numéricas ya que se ocupó las estadísticas para apreciar los problemas de la investigación y saber qué posibles soluciones y cual dirección tomar hacia los valores determinados.

3.1.2. Cualitativo

Los datos recolectados permitieron realizar la investigación cualitativa porque se basó en resultados de una información evidente que analizó cualidades de los niños y de los docentes, demostrando causas y efectos, e indagando posibles soluciones, para ello se elaboró análisis e interpretación de aquellos resultados. De esta manera los resultados de la investigación fueron sometidos a un análisis crítico como apoyo al marco teórico.

3.2 Modalidad Básica de la Investigación

La Modalidad Básica de la Investigación se determinó esencialmente por la Investigación Bibliográfica y la Investigación de campo, las mismas que se caracterizaron de la siguiente manera:

3.2.1. Investigación Bibliográfica Documental

Porque se cuenta con argumentos que respaldaron la investigación, los mismos que procedieron de fuentes como: libros, revistas, páginas web, videos, etc. los mismos que ayudaron a cimentar el marco teórico.

En este tipo de investigación se utilizó todo lo recopilado con respecto al tema investigado, de esta forma se realizaron nuevas observaciones del fenómeno objeto de estudio.

3.2.2. Investigación de campo

Esta investigación fue de campo porque diagnosticó necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines práctico-educativos. Entonces se pudo concluir que esta investigación se realizó en el lugar propio donde ocurrieron los hechos es decir en la Unidad Educativa Atahualpa, en donde, se obtuvo una relación directa con los estudiantes y los docentes. Para ello, se aplicó extrayendo datos e informaciones directamente de la realidad a través del uso de técnicas de recolección como encuestas, con el fin de dar respuesta al problema planteado, se usó un método riguroso en el cual se obtuvo conocimiento científico.

3.3. Nivel o Tipo de Investigación

El nivel o tipo de investigación, se estableció primordialmente por los niveles experimental y correlacional, las mismas que quedaron detalladas de la siguiente manera:

3.3.1. Nivel Experimental

En esta investigación el nivel experimental se llevó a cabo mediante la observación a los estudiantes para conseguir la información de las variables, aplicando las fichas de observación a los niños y el cuestionario de la encuesta a los docentes de la unidad educativa Atahualpa de la ciudad de Ambato. La misma que consistió, para determinar mediante la t de student la comprobación de la hipótesis para caracterizar un fenómeno concreto de sus rasgos más peculiares, con respecto al impacto de las variables con los involucrados en el problema. En donde los niños fueron observados cuidadosamente y en quienes se centró la determinación de necesidades.

3.3.2. Nivel Correlacional

La investigación fue correlacional porque permitió medir la relación que hay entre las dos variables, es decir de la variable recursos multimedia (App educativas) en función de la variable descripción oral de imágenes. Se utilizó para determinar la medida en que dos variables se correlacionaron entre sí, es decir el grado en que las variaciones que sufre un factor con las que se experimentaron, las mismas que pudieron hallarse relacionadas entre sí. De esta manera, fue posible determinar la magnitud de la medida en que los valores de ambas variables en proporción al problema planteado.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

Dado que la población del presente estudio es limitada pudimos evaluar una población total con los siguientes valores: 48 estudiantes y 7 docentes, dando un total de 55 personas, quienes corresponden al nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa. Para quienes se han planteado diferentes indicadores y preguntas cerradas respectivamente.

Cuadro 1. Población

Unidades de observación	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	48	87%
Docentes	7	13%
Total	55	100%

Elaborado: Constante (2017)

Fuente: Investigación directa

3.5. Operacionalización de Variables

3.5.1 Operacionalización de la Variable Independiente: Recursos multimedia (App educativos)

Conceptualización	Categorización	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Son recursos tecnológicos que se utilizan en el aprendizaje del reconocimiento y descripción de imágenes, el cual es un proceso que nos permite ayudar al estudiante en su proceso de aprendizaje, se utilizan de manera interactiva varios elementos como imágenes, audios, videos, animaciones y juegos adaptados a los contenidos de enseñanza. (Giarratana, 2008)	Recurso multimedia	Frecuencia de uso de Imágenes Fotografías Audios	¿Con qué frecuencia utiliza los recursos multimedia con los niños de 4 años? ¿Cómo considera que el uso de recursos de multimedia en la planificación de sus clases para mejorar el aprendizaje?	Técnica: Encuesta a los docentes Instrumentos: Cuestionario estructurado
	Interacción	Número de veces que usa los recursos lúdicos	¿De qué manera considera usted que los recursos multimedia pueden impulsar a las niñas y niños a aprender?	Técnicas: Observación
		Frecuencia de uso de presentaciones motivacionales	¿Qué tipo de recursos educativos emplea para despertar el interés por el aprendizaje en sus estudiantes? ¿Qué tipo de recursos multimedia cree usted que se necesitan implementar para mejorar los aprendizajes de sus estudiantes?	Instrumentos: Ficha de Observación

Cuadro 2. Variable Independiente: Recursos multimedia (App educativos)

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Investigación directa

3.5.2 Operacionalización de la Variable Dependiente: Descripción oral de imágenes

Conceptualización	Categorización	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Es explicar con palabras en detalle y de forma organizada cómo son las personas, los animales, los lugares, los objetos, etc. los que se constituyen en un estímulo verbal, de modo que pueda se obtener una amplia y precisa comprensión verbal, esta descripción oral funciona sobre todo para establecer la escena y crear una que cree eventos que sean probables. (Gálvez & Vidal, 2016)	Destrezas alcanzadas en el lenguaje Comprensión verbal Establecer la escena	Pronunciación Facilidad de Retención Observación Expresión Frecuencia de veces que: Crea eventos Probables	Le gusta ojear cuentos, libros, revistas Disfruta hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas, o trabalenguas Identifica nombre y características del objeto en una imagen Tiene facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas Disfruta de escuchar cuentos Evidencia sus emociones según el tipo de imagen y su descripción Tiene predilección por las imágenes que se presentan en computadora Disfruta más de imágenes animadas.	Técnica: Encuesta a los docentes Instrumentos: Cuestionario estructurado Técnicas: Observación Instrumentos: Ficha de Observación

Cuadro 3. Variable Dependiente: Descripción oral de imágenes

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Investigación directa

3.6 Recolección de información

Para la presente investigación se han utilizado técnicas e instrumentos de recolección de información que se detallan a continuación:

3.6.1 Técnicas

La encuesta: técnica usada para la búsqueda de información mediante un cuestionario estructurado para recabar información de los docentes y su posterior evaluación.

La observación: técnica utilizada para conocer y medir mediante una lista de cotejo el nivel de descripción oral de imágenes en los niños y niñas del nivel inicial de edades comprendidas entre 4 años.

Todas las técnicas de recolección de información son requeridas por los objetivos e hipótesis del presente trabajo, de acuerdo con el enfoque escogido considerando que en esta investigación intervienen los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Atahualpa de la ciudad de Ambato.

3.6.2 Instrumentos

Cuestionario: el mismo que ha sido estructurado cuidadosamente por la investigadora para, seleccionando cada pregunta de acuerdo a la necesidad de información que se pretende recabar de cada docente, en que las interrogantes son totalmente objetivas y puntuales. (Ver Anexo 1)

Ficha de observación: este instrumento permitió recolectar información de los niños y niñas de 4 años de edad del nivel inicial, para lo cual se utilizó varios indicadores con tres alternativas de respuesta, que revelen el comportamiento de los mismos en relación a las variables de estudio, de modo que se pudo obtener información suficiente para plantear conclusiones. (Ver Anexo 2)

3.6.3 Plan para la recolección de información

El propósito de la investigación fue esencialmente alcanzar los objetivos de la misma, a través de los docentes, niños y niñas, sobre los aspectos definidos como Recursos Multimedia (App Educativas) y la Descripción Oral de Imágenes. La persona a cargo de dicha tarea fue la investigadora, durante el periodo Mayo-septiembre 2017, en la Unidad Educativa Atahualpa, la recolección de información se realizó una sola vez, las técnicas utilizadas fueron la encuesta a docentes y la observación a niños, para lo cual se usaron instrumentos como el cuestionario y las listas de cotejo en la que constaron 10 ítems para evaluar a los niños y niñas, todo esto ha ocurrido en un ambiente favorable, porque existe la información de las partes involucradas en la presente investigación.

3.7 Procesamiento y análisis

La forma conveniente y apropiada al realizar una recolección de datos es la ficha de observación, el cual se utiliza para verificar la comprensión de imágenes del universo de estudiantes que se estudió.

La técnica de observación aquí realizada es directa, esto quiere decir que fue elaborada individual y de campo. Todo el análisis de los diferentes elementos fue realizado de acuerdo al tema competente al problema planteado, igualmente estableciendo las variables que van a ser usadas para verificar la hipótesis.

En esta parte del proyecto se realizó una encuesta a los docentes de la población seleccionada y mediante una ficha de observación a los estudiantes con lo cual se pudo conocer el alcance que tuvo el uso de los Recursos Multimedia (App Educativas) y la Descripción Oral de Imágenes.

Para procesar la información y los datos obtenidos se lo realizó con métodos estadísticos el que permitió afirmar la hipótesis resultaste. Eso significa que se

describieron las operaciones a las que fueron sometidos a análisis según los datos obtenidos en la investigación; para lo cual se siguieron los siguientes pasos:

- Revisión crítica de la información recogida.
- Limpieza de la información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinentes y otras.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis.
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de la encuesta a los docentes

Pregunta 1. ¿Conoce usted los Recursos Multimedia (App educativas)?

Cuadro 4. Conoce los Recursos Multimedia (App educativas)

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	6	86%
No	1	14%
Total	7	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Encuesta a docentes

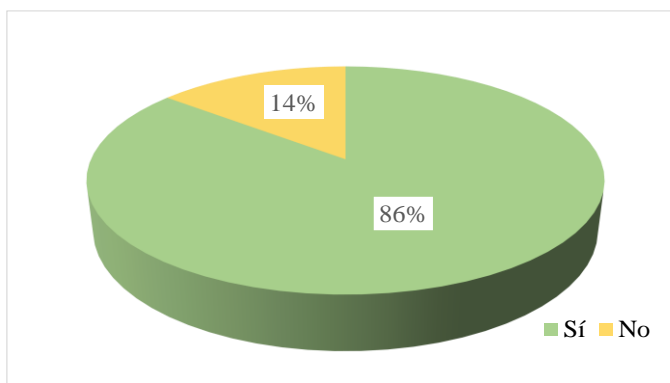


Gráfico 5. Conoce los Recursos Multimedia (App educativas)

De 7 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 86% que representa a 6 maestros admiten que sí conocen los Recursos Multimedia (App educativas), mientras que el 14% que significa 1 docente, expresa que no.

Esto significa que la mayoría de docentes sí tienen conocimiento de lo que es y lo que representan los Recursos Multimedia (App educativas), de hecho, en esta época muy difícilmente una persona puede evitar tener contacto con algún dispositivo o aparato tecnológico, aunque no esté del todo familiarizado con su uso.

Pregunta 2. ¿Cuál de los siguientes recursos multimedia considera usted que aportan mejoras en el aprendizaje?

Cuadro 5. Aportan mejoras en el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Tablets	1	14%
Computadoras	2	29%
Smartphones	1	14%
Equipos multimedia	3	43%
Total	7	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Encuesta a docentes

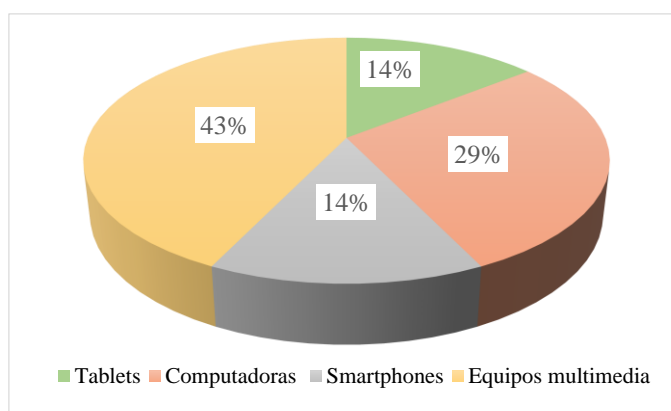


Gráfico 6. Aportan mejoras en el aprendizaje

De 7 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 14% que representa a 1 maestro, de los siguientes recursos multimedia considera que las tablets aportan mejoras en el aprendizaje, el 29% que es igual a 2 maestros dice que las computadoras, el 14% que representa a 1 maestro opta por los Smartphones, mientras que el 43% que significa 3 docentes, expresa que los equipos multimedia.

Esto significa que dos grupos importantes expresan que los equipos multimedia y las computadoras son los recursos que aportan mejoras en el aprendizaje de los niños y niñas, esto quiere decir que este tipo de recursos son los más recurrentes cuando los maestros buscan utilizarlos para impartir conocimientos a sus estudiantes y con los que obtienen resultados significativos en el aprendizaje.

Pregunta 3. ¿A los niños y niñas les gusta ojear cuentos, libros, revistas?

Cuadro 6. Ojear cuentos, libros, revistas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	29%
A veces	4	57%
Nunca	1	14%
Total	7	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Encuesta a docentes

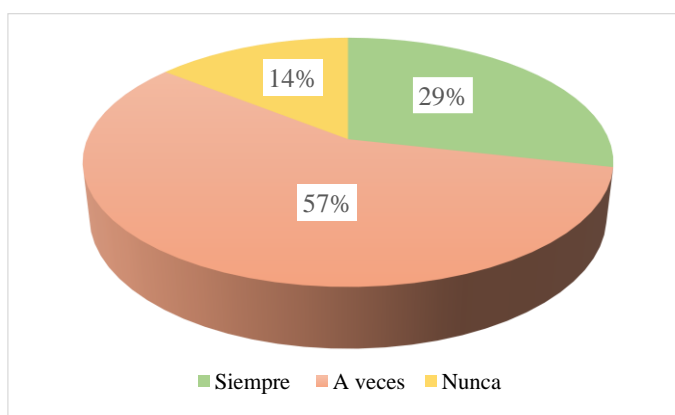


Gráfico 7. Ojear cuentos, libros, revistas

De 7 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 29% que representa a 2 maestros manifiestan que a los niños y niñas sí les gusta ojear cuentos, libros, revistas; el 57% que corresponde a 4 maestros dice que a veces; mientras que el 14% que significa 1 docente, expresa que nunca.

La encuesta demuestra que los docentes en su mayoría admiten que los estudiantes a veces no más les gusta ojear cuentos, libros, revistas, es decir que, aunque no son recursos del todo atractivos para los niños, sin embargo, de alguna manera encuentran deleite al examinar imágenes que les llama la atención. Este interés debe aprovechar el docente para promover la descripción de imágenes de manera más frecuente e incentivar así el desarrollo del lenguaje oral.

Pregunta 4. ¿Los estudiantes disfrutan más de imágenes animadas?

Cuadro 7. Estudiantes disfrutan más de imágenes animadas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	72%
A veces	1	14%
Nunca	1	14%
Total	7	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Encuesta a docentes

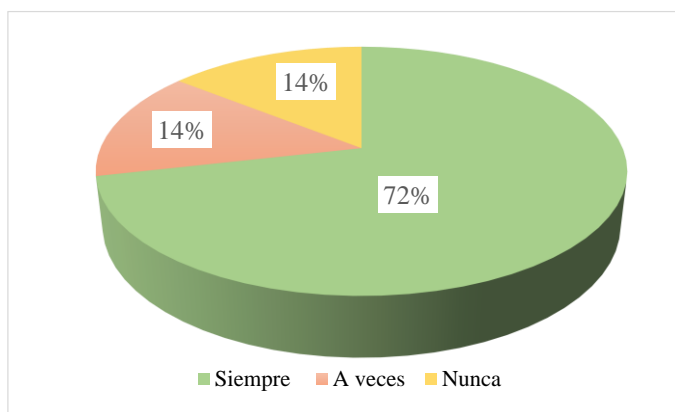


Gráfico 8. Estudiantes disfrutan más de imágenes animadas

De 7 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 71% que representa a 5 maestros manifiestan que los estudiantes sí disfrutan más de imágenes animadas; el 14% que corresponde a 1 maestro dice que a veces; mientras que el 14% que significa 1 docente, expresa que nunca.

Los resultados evidencian que los docentes en su mayoría reconocen que los estudiantes sí disfrutan más de imágenes animadas, lo que implica que necesariamente se deben utilizar recursos multimedia para poder emplearlos mientras se imparten clases, de modo que los niños y niñas puedan practicar la descripción de imágenes y al mismo tiempo desarrollar de mejor manera su lenguaje oral mientras aprende.

Pregunta 5. ¿Considera usted que los niños y niñas disfrutan hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas, o trabalenguas?

Cuadro 8. Disfrutan hacer rimas, juegos de palabras

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	57%
A veces	2	29%
Nunca	1	14%
Total	7	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Encuesta a docentes

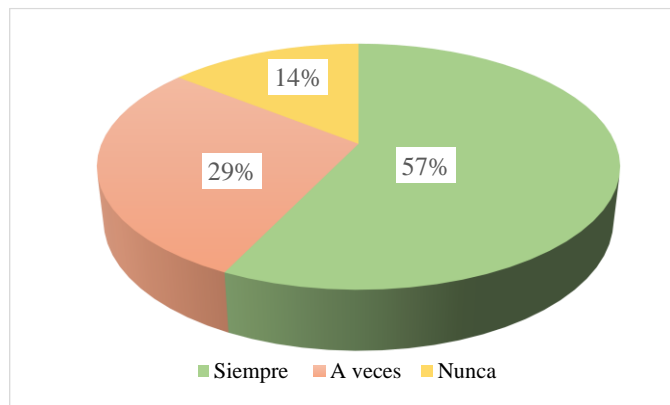


Gráfico 9. Disfrutan hacer rimas, juegos de palabras

De 7 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 57% que representa a 4 maestros considera que los niños y niñas sí disfrutan hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas, o trabalenguas; el 29% que corresponde a 2 maestros dice que a veces; mientras que el 14% que significa 1 docente, expresa que nunca.

Lo que significa que los docentes manifiestan que los estudiantes sí disfrutan hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas, o trabalenguas, dicho de otra manera, el elemento lúdico presente en este tipo de actividades permite que el interés de los niños se mantenga activo, mientras aprenden a ejercitar su vocabulario y enriquecen el desarrollo su oralidad, aunque esto no necesariamente implique la utilización de recursos tecnológicos o multimedia.

Pregunta 6. ¿Sus alumnos identifican nombre y características del objeto en una imagen?

Cuadro 9. Identifican nombre y características del objeto

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	43%
A veces	2	28%
Nunca	2	29%
Total	7	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Encuesta a docentes

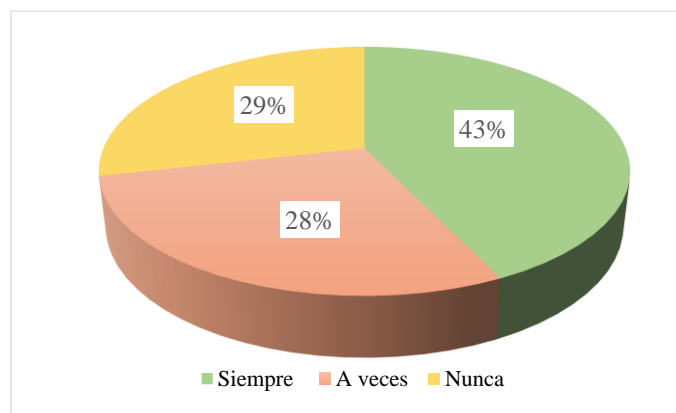


Gráfico 10. Identifican nombre y características del objeto

De 7 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 43% que representa a 3 maestros considera que sus alumnos sí identifican nombre y características del objeto en una imagen; el 29% que corresponde a 2 maestros dice que a veces; mientras que el 29% que significa 2 docentes, expresa que nunca.

Estos datos demuestran que no todos los estudiantes están en la capacidad de identificar nombre y características del objeto en una imagen, lo que quiere decir que tienen dificultades para realizar una descripción apropiada de una imagen, lo que además representa que existen serios problemas dentro del desarrollo de su lenguaje oral, que debe ser tomado en cuenta para solucionarlo a tiempo y evitar más complicaciones que incidirían en su aprendizaje.

Pregunta 7. ¿Sus estudiantes tienen facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas?

Cuadro 10. Facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	28%
A veces	3	43%
Nunca	2	29%
Total	7	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Encuesta a docentes

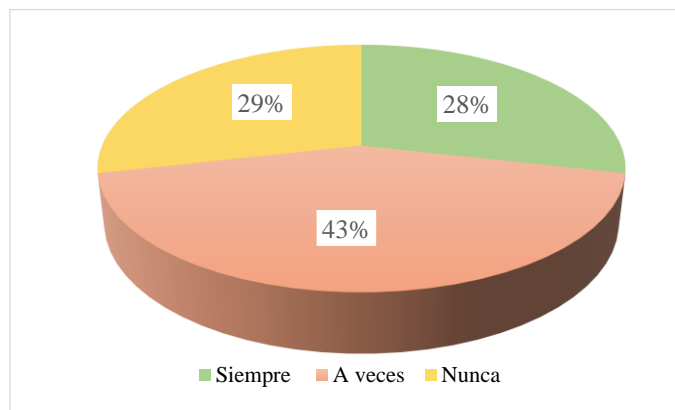


Gráfico 11. Facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas

De 7 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 29% que representa a 2 maestros considera que sus estudiantes sí tienen facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas; el 43% que corresponde a 3 maestros dice que a veces; mientras que el 29% que significa 2 docentes, expresa que nunca.

Con respecto a esta pregunta un importante grupo de docentes reconoce que sus estudiantes no tienen la facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas, e incluso aun sabiéndolas o recordándolas no se atreven a expresarlas debido al temor de no hacerlo correctamente, cuando son conscientes de sus limitantes lingüísticas, y porque además no han ejercitado correctamente la descripción de imágenes que implican este tipo de detalles o aspectos.

Pregunta 8. ¿Sus niños y niñas disfrutan de escuchar cuentos?

Cuadro 11. Disfrutan de escuchar cuentos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	43%
A veces	3	43%
Nunca	1	14%
Total	7	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Encuesta a docentes

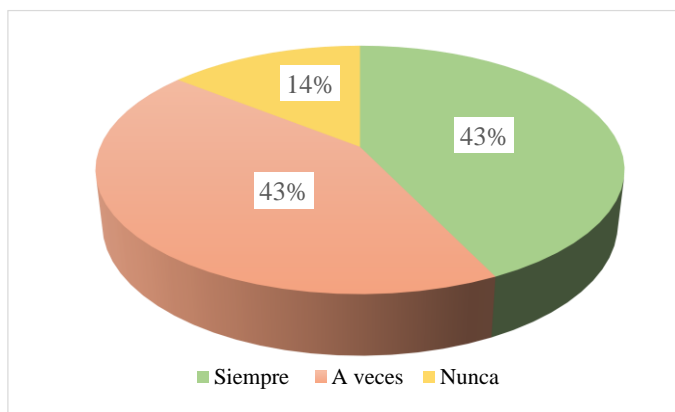


Gráfico 12. Disfrutan de escuchar cuentos

De 7 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 43% que representa a 3 maestros considera que sus niños y niñas sí disfrutan de escuchar cuentos; el 43% que corresponde a 3 maestros dice que a veces; mientras que el 14% que significa 1 docente, expresa que nunca.

Dentro de esta pregunta los docentes expresan que sus niños y niñas sí disfrutan de escuchar cuentos, es decir su interés se activa e imagina lo que la docente lee y trata de asimilar la escena creando su propia imagen a partir del relato, este tipo de actividad promueve el desarrollo de la imaginación y la fantasía, además de la creatividad, lo que motiva aún más que se forme un camino hacia la descripción oral de imágenes, con lo que además se promueve la asimilación de contenidos de forma mucho más beneficiosa para los estudiantes.

Pregunta 9. ¿Logran sus estudiantes evidenciar sus emociones según el tipo de imagen y su descripción?

Cuadro 12. Evidenciar sus emociones según el tipo de imagen

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	14%
A veces	3	43%
Nunca	3	43%
Total	7	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Encuesta a docentes

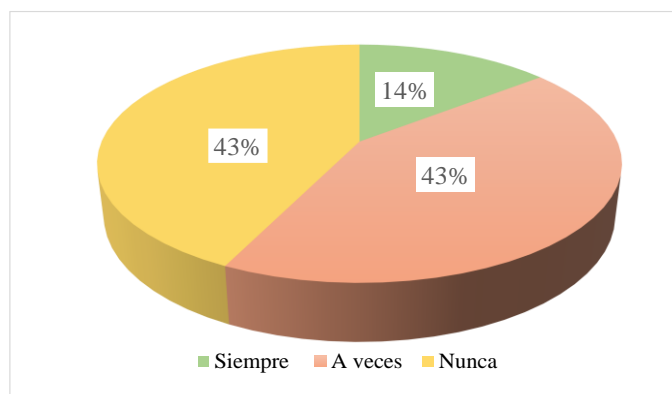


Gráfico 13. Evidenciar sus emociones según el tipo de imagen

De 7 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 14% que representa a 1 maestro considera que sí logran sus estudiantes evidenciar sus emociones según el tipo de imagen y su descripción; el 43% que corresponde a 3 maestros dice que a veces; mientras que el 43% que significa 3 docentes, expresa que nunca.

Los docentes encuestados comentan que pocas veces logran sus niños evidenciar sus emociones según el tipo de imagen y su descripción, muchas veces se siente confundido y no sabe cómo reaccionar frente a una imagen, en donde por lo general demuestra tristeza o alegría, rabia o tranquilidad, o simplemente es apático y no quiere demostrar sus emociones, por no querer parecer vulnerable o por temor a que alguien se burle de ello.

Pregunta 10. ¿Tienen sus niños predilección por las imágenes que se presentan en computadora?

Cuadro 13. Evidenciar sus emociones según el tipo de imagen

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Encuesta a docentes

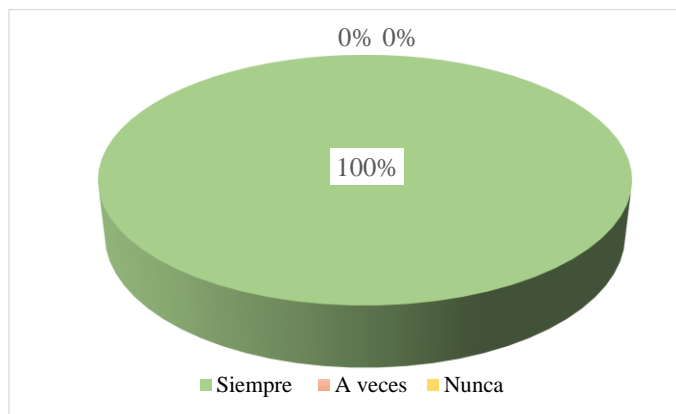


Gráfico 14. Evidenciar sus emociones según el tipo de imagen

De 7 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 100% que representa a todos los 7 maestros, consideran que sus niños sí tienen predilección por las imágenes que se presentan en computadora.

Al hacer referencia a esta última pregunta, se puede evidenciar que todos los maestros absolutamente admiten que sus niños sí tienen predilección por las imágenes que se presentan en computadora, se despierta completamente su interés y asimilan mejor los contenidos en clase, usan el computador con mucha facilidad, interviene y participan activamente en clase y con este recurso realizan una correcta descripción de imágenes que el maestro les presente, venciendo sus temores y mejorando enormemente el desarrollo de su lenguaje oral.

4.2 Análisis e interpretación de la observación a los estudiantes

Indicador 1. Le gustan los aparatos electrónicos

Cuadro 14. Le gustan los aparatos electrónicos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	29	60%
A veces	12	25%
Nunca	7	15%
Total	48	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Observación a estudiantes

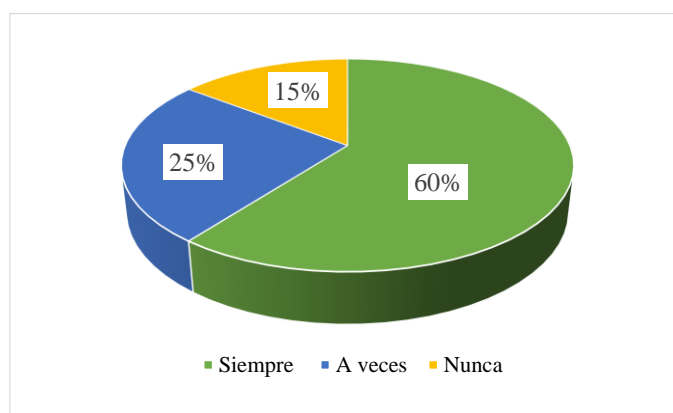


Gráfico 15. Le gustan los aparatos electrónicos

De 48 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 60% que representa a 29 educandos siempre le gustan los aparatos electrónicos; el 25% que corresponde a 25 alumnos a veces; mientras que el 15% que significa 7 dicentes, nunca.

La gran mayoría de niños observados disfruta mucho estar en contacto con aparatos electrónicos en clase, de hecho, poseen una habilidad natural para utilizarlos sin que exista riesgo de una avería, en cuyo caso más bien disfrutan de las actividades en clase y su asimilación de los contenidos desarrollados es mucho más efectiva, de modo que la incorporación de este tipo de recursos es esencial si se quiere obtener buenos resultados en el aprendizaje.

Indicador 2. Le resulta fácil el manejo de un computador

Cuadro 15. Le resulta fácil el manejo de un computador

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	63%
A veces	13	27%
Nunca	5	10%
Total	48	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Observación a estudiantes

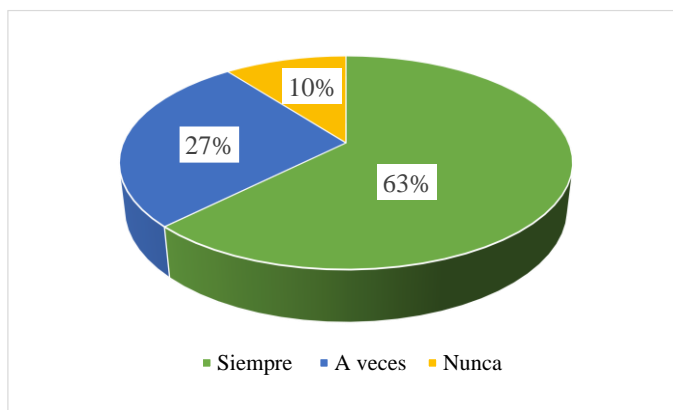


Gráfico 16. Le resulta fácil el manejo de un computador

De 48 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 63% que representa a 30 educandos siempre le resulta fácil el manejo de un computador; el 27% que corresponde a 13 niños a veces; mientras que el 10% que significa 5 dicentes, nunca.

La observación evidencia que la gran mayoría de niños observados le resulta fácil el manejo de un computador, la capacidad para utilizarlos es innata, y si no han tenido la oportunidad de operar uno, no es difícil que aprendan a hacerlo en muy corto tiempo, sin embargo, este tipo de habilidad no se restringe únicamente a un computador, también tiene esta destreza con otro tipo de artefactos, televisores, smartphones, tablets, consolas de juego, programas y juegos online, entre otros.

Indicador 3. Utiliza correctamente programas y enlaces web

Cuadro 16. Utiliza correctamente programas y enlaces web

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	67%
A veces	11	23%
Nunca	5	10%
Total	48	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Observación a estudiantes

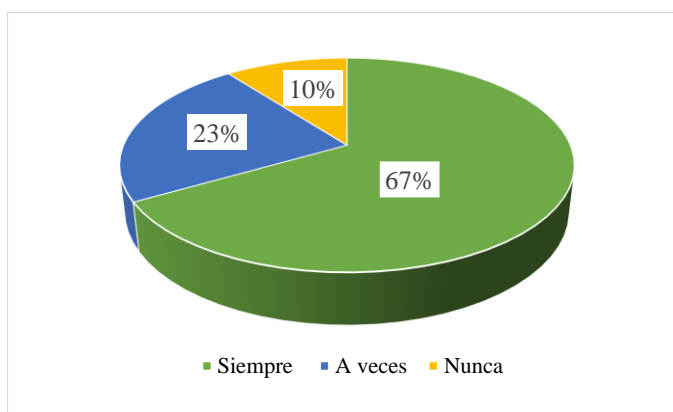


Gráfico 17. Utiliza correctamente programas y enlaces web

De 48 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 67% que representa a 32 educandos siempre utiliza correctamente programas y enlaces web; el 23% que corresponde a 11 alumnos a veces; mientras que el 10% que significa 5 dicentes, nunca.

Los resultados demuestran que la mayoría de niños y niñas observados utilizan correctamente programas y enlaces web, no obstante, si lo tienen que utilizar por primera vez, solo necesitan que se les explique una o dos veces y llegan a dominarlo perfectamente, de modo que se familiarizan con el software rápidamente, de hecho, varios de los programas los infantes no los tienen en casa, y en diferentes casos por diversas condiciones tampoco tiene acceso a un computador en sus casas.

Indicador 4. Participa con entusiasmo mientras se utilizan en clase Recursos Multimedia (App educativas)

Cuadro 17. Participa con entusiasmo en clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	34	71%
A veces	10	21%
Nunca	4	8%
Total	48	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Observación a estudiantes

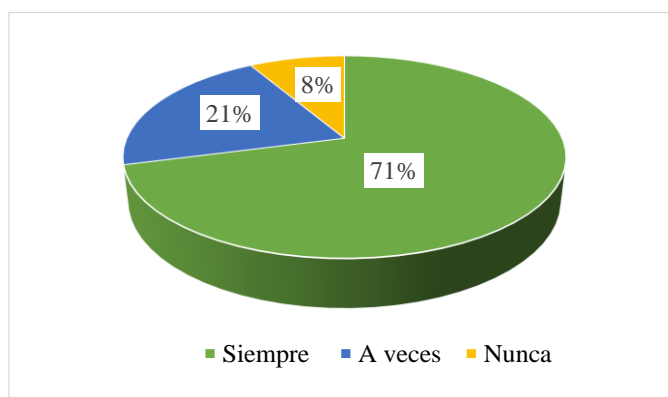


Gráfico 18. Participa con entusiasmo en clase

De 48 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 71% que representa a 34 educandos siempre participa con entusiasmo mientras se utilizan en clase Recursos Multimedia (App educativas); el 21% que corresponde a 10 infantes a veces; mientras que el 8% que significa 4 niños nunca.

Este indicador permite confirmar que los niños y niñas siempre participan con entusiasmo mientras se utilizan en clases Recursos Multimedia (App educativas), es decir que disfrutan mucho más de las actividades cuando se emplean estas herramientas, de modo que los aprendizajes son mucho más duraderos al descubrir por estos medios nuevas cosas e interesarse en investigar todo aquello que le cause mucha curiosidad.

Indicador 5. Disfruta más de imágenes animadas.

Cuadro 18. Disfruta más de imágenes animadas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	35	73%
A veces	10	21%
Nunca	3	6%
Total	48	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Observación a estudiantes

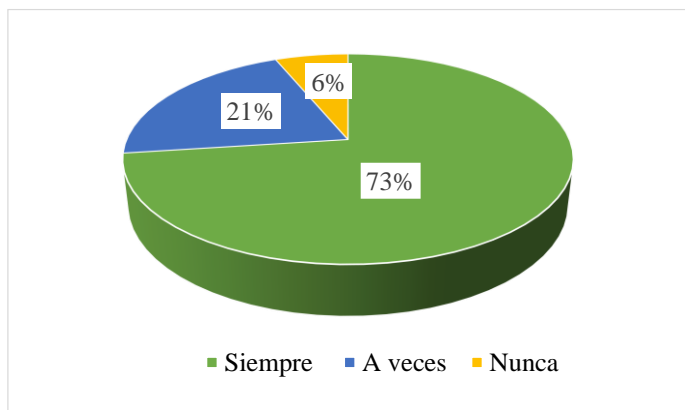


Gráfico 19. Disfruta más de imágenes animadas

De 48 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 73% que representa a 35 niños siempre disfruta más de imágenes animadas; el 21% que corresponde a 10 niños a veces; mientras que el 6% que significa 3 docentes, nunca.

De acuerdo a lo observado la mayoría de niños y niñas siempre disfrutaban más de imágenes animadas, de cualquier forma que sea su presentación, todos las acogen con mucho entusiasmo, realizan las consignas y cooperan en el desarrollo del aprendizaje, esto ocurre de mejor si se utilizan recursos tecnológicos, especialmente medios informáticos o multimedia, de modo que la enseñanza tradicional vagamente interviene en este proceso, debido a que en muchos casos no se ajusta a las necesidades de aprendizaje actuales, dicho de otro modo prácticamente ha quedado obsoleta.

Indicador 6. Disfruta hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas, o trabalenguas

Cuadro 19. Disfruta hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	56%
A veces	13	27%
Nunca	8	17%
Total	48	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Observación a estudiantes

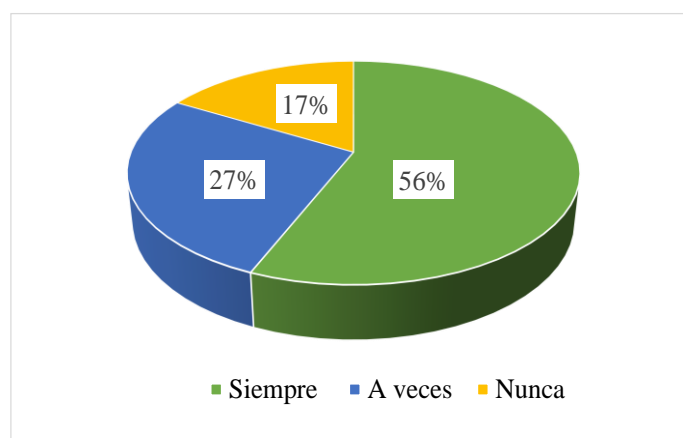


Gráfico 20. Disfruta hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas

De 48 niños observados que corresponde al 100%, el 56% que representa a 27 educandos siempre disfruta hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas, o trabalenguas; el 27% que corresponde a 13 alumnos a veces; mientras que el 17% que significa 8 dicentes, nunca.

Se puede establecer entonces que la mayoría de niñas y niños observados siempre disfruta hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas, o trabalenguas, sin embargo, sin la intervención de un recurso multimedia el interés decae, de todos modos, es recomendable dosificar su uso, de manera que el estudiante no dependa siempre de este tipo de recursos y utilice su análisis, su lógica y crítica propia.

Indicador 7. Identifica nombre y características del objeto en una imagen

Cuadro 20. Identifica nombre y características del objeto

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	40%
A veces	16	33%
Nunca	13	27%
Total	48	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Observación a estudiantes

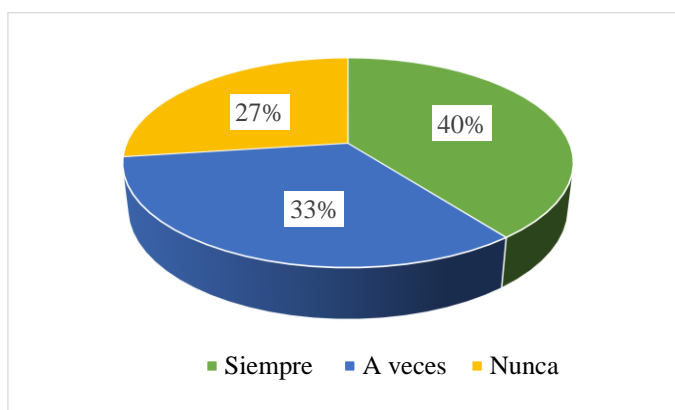


Gráfico 21. Identifica nombre y características del objeto

De 48 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 40% que representa a 19 educandos siempre identifica nombre y características del objeto en una imagen; el 33% que corresponde a 16 alumnos a veces; mientras que el 27% que significa 13 dicentes, nunca.

Esto significa que un grupo importante de niños y niñas que no supera la mitad del grupo observado siempre logra identificar nombre y características del objeto en una imagen, no obstante existe un amplio grupo que tiene dificultades para cumplir con este tipo de actividades, lo que hasta el momento ha venido afectando gravemente el desarrollo de su lenguaje oral, además de provocar retrasos en su aprendizaje, por lo que de acuerdo a la evidencia anterior, es necesario que se innove la metodología de enseñanza empleando recursos tecnológicos multimedia.

Indicador 8. Tiene facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas

Cuadro 21. Recuerda con facilidad nombres, lugares y fechas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	19%
A veces	18	38%
Nunca	21	44%
Total	48	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Observación a estudiantes

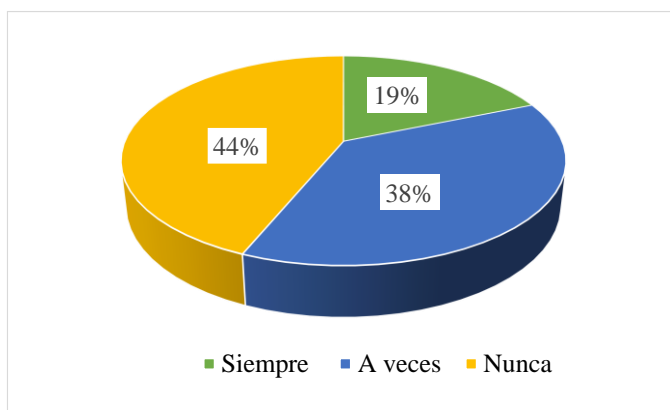


Gráfico 22. Recuerda con facilidad nombres, lugares y fechas

De 48 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 40% que representa a 19 educandos siempre identifica nombre y características del objeto en una imagen; el 33% que corresponde a 16 alumnos a veces; mientras que el 27% que significa 13 dicentes, nunca.

Se puede deducir entonces que un grupo importante de estudiantes que no supera la mitad del grupo observado no logra identificar nombre y características del objeto en una imagen, es decir que no realiza una correcta descripción oral, por lo que al no utilizar apropiadamente su lenguaje verbal surgen inconvenientes que se relacionan con su aprendizaje y la asimilación de contenidos pertinentes a su formación, de alguna manera tampoco sabe cómo solucionar esto y surgen frustraciones que impiden que avance en sus adquisición de nuevas experiencias.

Indicador 9. Disfruta de escuchar cuentos

Cuadro 22. Disfruta de escuchar cuentos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	50%
A veces	21	44%
Nunca	3	6%
Total	48	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Observación a estudiantes

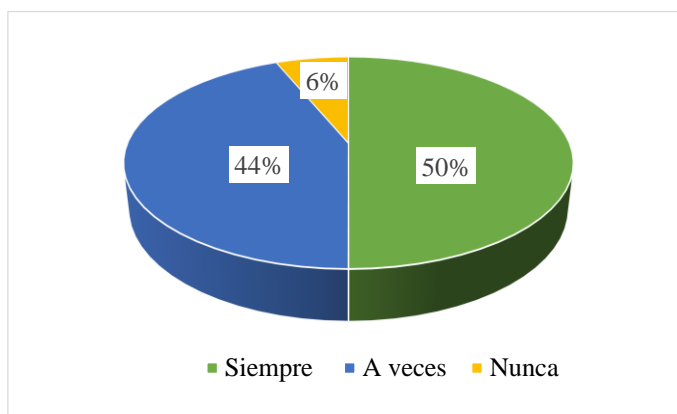


Gráfico 23. Disfruta de escuchar cuentos

De 48 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 50% que representa a 24 educandos siempre disfruta de escuchar cuentos; el 44% que corresponde a 21 alumnos a veces; mientras que el 6% que significa 3 dicentes, nunca.

Aunque esto no necesariamente implique el uso de recursos multimedia, el niño siempre estará atento a la narración de un cuento infantil, e incluso si solo se tratara de utilizar una simple grabadora para reproducir audio, esto llamará su atención porque un cuento despierta su interés, su imaginación, su fantasía y desde luego su creatividad, en su mente puede recrear a los personajes, los lugares, la situación, incluso de muchas maneras interpretar las emociones o experiencias de los personajes y llegar a verse inmerso en la narrativa de modo que puede ir forjando sus propios aprendizajes.

Indicador 10. Tiene predilección por las imágenes que se presentan en computadora

Cuadro 23. Tiene predilección por las imágenes en computadora

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	44	92%
A veces	4	8%
Nunca	0	0%
Total	48	100%

Elaborado por: Constante (2017)

Fuente: Observación a estudiantes

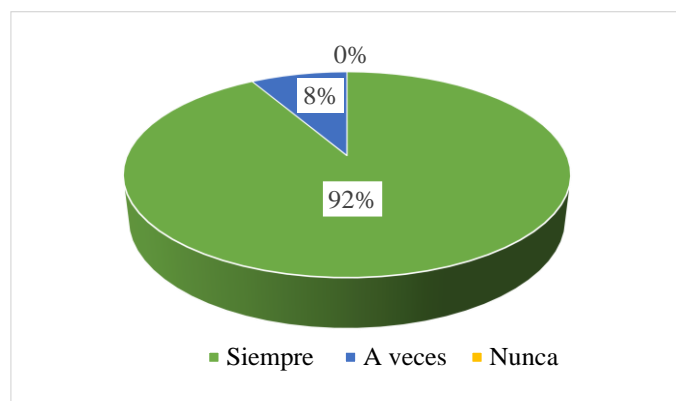


Gráfico 24. Tiene predilección por las imágenes en computadora

De 48 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 92% que representa a 44 educandos siempre tiene predilección por las imágenes que se presentan en computadora; mientras que el 8% que significa 4 dicentes, a veces.

Luego de toda la evidencia recolectada la investigadora realiza una sencilla actividad utilizando una presentación en computadora con una imagen para que el niño la pueda describir, en donde se puede comprobar que una muy amplia mayoría de observados tiene predilección por las imágenes que se presentan en un ordenador, de tal manera que se puede cumplir con el propósito de generar varias opiniones en la descripción desde varios puntos de vista, motivando así el uso del lenguaje oral.

4.2.1. Lista de cotejo de la ficha de observación a los estudiantes

Cuadro 24. Lista de cotejo

Indicadores	Alternativas			Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1. Le gusta los aparatos electrónicos	29	12	7	48
2. Le resulta fácil el manejo de un computador	30	13	5	48
3. Utiliza correctamente programas y enlaces web	32	11	5	48
4. Participa con entusiasmo mientras se utiliza en clase Recursos Multimedia (App educativas)	34	10	4	48
5. Disfruta más de imágenes animadas.	35	10	3	48
6. Disfruta hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas, o trabalenguas	27	13	8	48
7. Identifica nombre y características del objeto en una imagen	19	16	13	48
8. Tiene facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas	9	18	21	48
9. Disfruta de escuchar cuentos	24	21	3	48
10. Tiene predilección por las imágenes que se presentan en computadora	44	4	0	48
Total	283	128	69	480

Fuente: Observación a estudiantes

Elaborado por: Constante (2017)

4.3 Comprobación de la hipótesis

Los Recursos Multimedia (App Educativas) influyen en la descripción oral de imágenes de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa.

4.3.1 Planteamiento de la hipótesis

4.3.1.1 Modelo lógico

Hipótesis Nula (H_0): Los Recursos Multimedia (App Educativas) no influyen en la descripción oral de imágenes de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa.

Hipótesis Alterna (H_1): Los Recursos Multimedia (App Educativas) sí influyen en la descripción oral de imágenes de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa.

4.3.1.2 Descripción de la población

Para la presente investigación se trabajó con una población integrada por 48 estudiantes y 7 docentes, todos del nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa, esta población se ajusta convenientemente a los parámetros de comprobación de la presente hipótesis.

4.3.2 Selección del nivel de significancia

Para verificar la presente hipótesis se ha seleccionado un nivel de significancia de 5% \rightarrow 0,05. Mientras que el nivel de confiabilidad se ubica en 95% \rightarrow 0,95.

4.3.3 Modelo Estadístico:

La t de student es una prueba estadística para evaluar hipótesis, el caso de la determinación de t_t se lo hace en base a grados de libertad.

4.3.3 Prueba de Hipótesis: Elección de la prueba estadística

Para la verificación de la hipótesis se escogió la prueba estadística de t de student para muestras relacionadas.

Simbología

\bar{X} = Valor Promedio gl = Grados de libertad

σ = Desviación Estándar

t = Valor t de Student

α = Nivel de Significación

El nivel de significación escogido para la investigación es del 5%.

$\alpha = 0.05 \quad gl = n-1 \Rightarrow 48 - 1 = 47$

$t = \pm 1,67$ según la tabla de t de Student

Cuadro 25. Distribución estadística

Preguntas	Respuestas			Cálculo		
	Siempre	A veces	Nunca	X	X- \bar{X}	(X- \bar{X}) ²
3	2,00	4,00	1,00	-3,00	-57,00	3249,00
10	7,00	0,00	0,00	7,00	-47,00	2209,00
1	29,00	12,00	7,00	10,00	-44,00	1936,00
10	44,00	4,00	0,00	40,00	-14,00	196,00
			Σ	54	Σ	7590

Fuente: Observación a estudiantes

Elaborado por: Constante (2017)

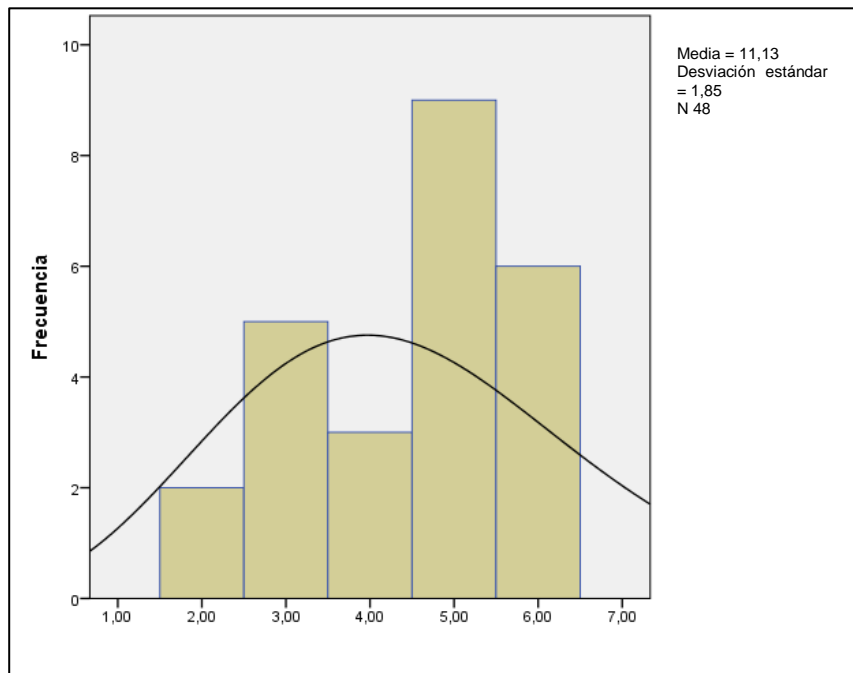
$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{\sigma}{\sqrt{n}}}$$

$$\begin{array}{l}
 \bar{X} = \frac{54}{48} \\
 \bar{X} = 11,13 \\
 \mu = 0
 \end{array}
 \qquad
 \begin{array}{l}
 \sigma = \frac{\sqrt{7590}}{47} \\
 \sigma = 1,85
 \end{array}
 \qquad
 \begin{array}{l}
 t = \frac{11,13 - 0}{1,85 / \sqrt{48}} \\
 t = 4,20
 \end{array}$$

Gráfico 25. Curva de *t* de student



Fuente: Observación a estudiantes

Elaborado por: Constante (2017)

4.3.4 Regla de Decisión

Con 47 grados de libertad y 95% de confiabilidad la *t* teórica es $t_t = 1,67$; mientras que la *t* calculada es de $t_c = 4,20$ y este valor es mayor por lo tanto se acepta la Hipótesis alterna **H₁**: Los Recursos Multimedia (App Educativas) sí influyen en la descripción oral de imágenes de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa.

Para la validación de instrumentos utilizados en la presente investigación se ocupó el programa SPSS, en donde para la encuesta a docentes los valores fueron los siguientes:

Cuadro 26. Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	7	100,0
	Excluido ^a	0	0,0
	Total	7	100,0

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Constante (2017)

Cuadro 27. Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,886	10

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Constante (2017)

La encuesta a los docentes fue validada con un alfa de Cronbach 0,886 el mismo que fue óptimo para llevar a cabo la investigación con las maestras del nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa, además esta ocurrió en el mismo lugar de los hechos, para poder establecer las correlaciones necesarias.

Cuadro 28. Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	48	100,0
	Excluido ^a	0	0,0
	Total	48	100,0

Fuente: Observación a estudiantes

Elaborado por: Constante (2017)

Cuadro 29. Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,993	10

Fuente: Observación a estudiantes

Elaborado por: Constante (2017)

De la misma forma el nivel de fiabilidad de la observación a niños y niñas se ubicó en 0,993 de alfa de Cronbach, con un número de 10 preguntas con idénticas opciones de indicadores logros, este nivel determinó que la ficha era confiable para su inmediata aplicación a los 48 estudiantes del nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa.

Para la verificación del estadístico fue necesario formular una hipótesis en función de las variables de estudio, resultante de la relación entre el marco teórico y la investigación de campo, con el fin de corroborar la teoría, a partir de procedimientos experimentales con los niños de educación inicial de 4 años de edad de la Unidad Educativa Atahualpa, de modo que los resultados fueron normales y concordantes con la teoría y con el nivel o tipo de investigación.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Se estudiaron los recursos multimedia (App educativa) utilizados por los docentes en el aula con niños y niñas de edad de 4 años y se descubrió que usaban computadoras normalmente, ya que los medios disponibles, aunque no eran de última generación, se adaptan a sus necesidades de aprendizaje, pero esto no se puede cumplir por completo debido a este tipo de limitaciones, de acuerdo con los resultados de la encuesta docente, produce desinterés durante la actividad realizadas por las niñas y los niños, diariamente en un salón de clases que necesariamente usa métodos tradicionales que ahora están obsoletos.
- Los hallazgos de observaciones hechas a los estudiantes para determinar el desarrollo de la descripción oral de imágenes de niñas y niños de 4 años de edad mostraron que no tuvieron la oportunidad de recordar los nombres, lugares, fechas y otras características, que incluso si los conocen o los recuerdan tienen temor a expresarlos, debido a que son conscientes de sus limitaciones lingüísticas y porque no han utilizado este tipo de acción correctamente, lo que significa que tienen dificultades para describir una imagen adecuadamente. Sin embargo, al incorporar algunos recursos multimedia en las presentaciones, es mucho más probable que los estudiantes encuentren información más detallada sobre cómo trabajar con entusiasmo y cooperar con su aprendizaje.
- En la actualidad, no hay una alternativa de solución al problema planteado para que los niños estén más interesados en el contenido del aprendizaje porque los maestros de la institución no sabían cómo usar los recursos multimedia (App educativa) que disponen, por lo tanto, continúan los inconvenientes en la

descripción oral de imágenes, que incluso supera a otras asignaturas porque es una educación básica de su formación académica integral.

5.2 Recomendaciones

- Los docentes deben aprovechar al máximo la habilidad innata que poseen los niños y niñas en el manejo de Recursos Multimedia (App educativas), de modo que se genere de manera frecuente la oportunidad de tener contacto con algún dispositivo o aparato tecnológico, ya que estos aportan mejoras en el aprendizaje de los niños y niñas, lo que quiere decir que los maestros deben buscar la forma de incluirlos en sus programas de enseñanza para utilizarlos e impartir conocimientos a sus estudiantes y con ellos obtener resultados mucho más significativos.
- Los maestros deben motivar en sus estudiantes el desarrollo de la descripción oral de imágenes, recurriendo para ello no solo a cuentos, libros, revistas, imágenes animadas, que normalmente se han utilizado, sino que se incluya recursos atractivos para los niños, que despierten su imaginación, su fantasía y su creatividad, lo que implica que necesariamente se deben utilizar recursos multimedia para poder emplearlos mientras se imparten clases, con actividades que permitan que el interés se mantenga activo, mientras aprenden a ejercitar su vocabulario y enriquecen el desarrollo su oralidad.
- Se debe implementar una Guía para el uso de las Aplicaciones Educativas, para desarrollar las destrezas de la descripción oral de imágenes con los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa. La misma que debe ser tomado en cuenta para solucionar este problema a tiempo y evitar más complicaciones que incidirían en su aprendizaje.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1 Datos Informativos

Título de la propuesta

Guía para el uso de las Aplicaciones Educativas, para desarrollar las destrezas de la descripción oral de imágenes con los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa.

Institución Ejecutora: Unidad Educativa Atahualpa.

Beneficiarios: Estudiantes y docentes.

Ubicación: Parroquia Atahualpa, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

Tiempo estimado de ejecución: seis meses

Equipo técnico responsable: Directora del plantel educativo e investigadora.

Autora: Investigadora, Lcda. Cecilia Evelina Constante Abril.

Costo: 500,00 USD

6.2 Antecedentes de la propuesta

Al concluir la investigación, surge la necesidad de implementar una solución, ante el inapropiado uso de los Recursos Multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes de los niños y niñas del nivel inicial, el mismo que ha demostrado la carente capacitación de los maestros en el uso de estas herramientas y la poca importancia al incluirlos en el desarrollo de sus actividades, en el que no obstante, se desaprovecha la habilidad innata de los estudiantes en el manejo de los diferentes aparatos y dispositivos tecnológicos muy beneficiosos para su aprendizaje.

Los niños y niñas siempre disfrutaban hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas, o trabalenguas, sin embargo, sin la intervención de un recurso

multimedia el interés ha decaído, por lo tanto, es necesario que se innove la metodología de enseñanza empleando recursos tecnológicos multimedia con contenidos pertinentes a su formación, y logren mejorar el avance en la adquisición de nuevas experiencias.

Para orientar de mejor manera la presente propuesta fue necesario consultar varios proyectos investigativos precedentes que van acorde al mismo tema planteado, para lo cual se describen varios trabajos implementados en diferentes circunstancias y que de alguna manera conciernen al presente análisis, los mismos que fueron los siguientes:

La enseñanza por lo general se caracteriza por la transferencia y recepción de conocimiento, solo teórico, y ha dejado la parte práctica ignorada. Por lo tanto, es necesario aprender nuevas formas que incluya la informática para promover la formación general del alumno, ya que permite el desarrollo de herramientas básicas de conocimiento y pensamiento, que a su vez les permiten equilibrar, explicar, incorporar, expresar y emplear sus actividades de aprendizaje.

Las herramientas tecnológicas son efectivas en el proceso de enseñanza y aprendizaje porque tienen una mayor importancia, pero el método tradicional de enseñanza se ha preservado en las instalaciones de la institución educativa, lo que no promueve el desarrollo general del estudiante tampoco alienta la cooperación ni el entusiasmo por aprender más y de mejor manera. Mientras tanto cada institución educativa que se descuide de innovar sus metodologías quedará al margen de la calidad.

La socialización, la capacitación y actualización científica y técnica, el proceso de aprendizaje docente permite a los niños alcanzar los requisitos de desempeño y rendimiento académico en todos los aspectos de lo que se ha hecho. La propuesta se centra en proporcionar una solución práctica que refuerce la participación activa de todas las partes de la trilogía institucional y proporciona información teórica y práctica en profundidad que les permitirá lograr un cambio real en la educación.

De esta manera se confirma que los Recursos Multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes de los niños y niñas del nivel inicial lograrán establecer una enseñanza dinámica y unificadora que juega un papel clave en la educación de los niños, ya que forman un proceso complejo en el que el niño reúne los diversos elementos de su experiencia para formar un nuevo significado. Al seleccionar, interpretar y reforzar estos elementos, el niño da algo más que dibujo o escultura; da algo de sí mismo: cómo piensa sobre cómo se siente y cómo lo ve, por lo que es imperativo que esta propuesta se haga de inmediato.

6.3 Justificación de la propuesta

A la luz de todo lo expuesto anteriormente, y dado que la educación está experimentando cambios profundos en todos los aspectos, es importante que los niños, niñas y maestros reemplacen las viejas formas de enseñanza, y busquen, utilicen, inviertan, apliquen y evalúen la información para aplicarla correctamente y llevarles a ser constructores de su propio aprendizaje, es decir, dirigirles al presente moderno hasta que se logre lo objetivos tanto personales como sociales; esto significa que los maestros deben aplicar técnicas innovadoras para optimizar el rendimiento académico.

Esta propuesta es de interés porque incluye una serie de iniciativas de práctica simple que utilizan herramientas tecnológicas y herramientas web, programas de entretenimiento, aprendizaje y la aplicación estratégica de toda la información adquirida, permitiendo que estos recursos se utilicen institucionalmente y más allá a nivel local, provincial y nacional.

La propuesta es extremadamente útil, porque responde a las necesidades que presentan los niños en el desarrollo de la descripción oral de imágenes ya que está diseñada para brindarles a los docentes grandes ventajas y la oportunidad de estar en línea con la tecnología actual para que brinden atención integral y de calidad, que es una herramienta clave para que puedan ofrecer dentro de una educación de primer nivel.

Cabe destacar que el impacto de esta propuesta se basa en el hecho de que las nuevas tecnologías inducen al niño a desarrollar habilidades y destrezas mediante la aplicación de softwares informáticos y de capacitación al adquirir nuevas y sólidas actitudes de autoconfianza, autocontrol, disciplina, orden y valores de aprendizaje como la responsabilidad y la honestidad, promoviendo así la producción y la obtención reflexiva de nuevos aprendizajes

Es innovador porque facilita la ejecución de diversas tareas que requieren buscar información, especialmente procesamiento de datos acordes para su edad y a menudo la comunicación con otras personas, para satisfacer las necesidades de entretenimiento y aprendizaje de los estudiantes e innovación de contenidos de los profesores basados en las actuales prácticas pedagógicas del proceso de enseñanza y el conocimiento real de los temas discutidos en el aula.

Esta propuesta tiene como principales beneficiarios a los niños y niñas, para lograr un aprendizaje más efectivo usando recursos multimedia y recursos técnicos para permitirles adoptar mejores resultados para mejorar el rendimiento a fin de lograr una educación y calidad integral, además de motivar su memoria, sus pensamientos, ilusiones, sentimientos y tareas. En otras palabras, se busca establecer un aprendizaje apropiado y duradero.

6.4 Objetivos de la propuesta

6.4.1 Objetivo General

Desarrollar una Guía para el uso de las Aplicaciones Educativas, para desarrollar las destrezas de la descripción oral de imágenes con los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Diseñar una Guía para el uso de las Aplicaciones Educativas, para desarrollar las destrezas de la descripción oral de imágenes con los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa.

- Aplicar el contenido de la Guía para el uso de las Aplicaciones Educativas, para desarrollar las destrezas de la descripción oral de imágenes con los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa.
- Evaluar los resultados de la aplicación de la Guía para el uso de las Aplicaciones Educativas, para desarrollar las destrezas de la descripción oral de imágenes con los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa.

6.5 Análisis de factibilidad

Factibilidad socio-cultural: La propuesta es posible gracias a la apertura del establecimiento educativo y a la comunidad en general que requieren que los maestros estén dispuestos a utilizar las aplicaciones educativas adecuadas para trabajar con niños que empiezan su primer nivel a fin de promover gradualmente la descripción oral de imágenes.

Factibilidad de la igualdad de género: la perspectiva de la propuesta en la igualdad de género es posible, ya que está destinado a maestros y maestras para que se use adecuadamente en la misma manera que los niños y niñas de la Unidad Educativa Atahualpa, aplicando una serie de aplicaciones educativas con el mismo material sin distinción alguna o diferenciación que exija su solo por hombres o solo por mujeres.

Factibilidad organizacional: se necesita hacer ajustes a los programas pedagógicos de la Unidad Educativa Atahualpa, donde los recursos multimedia deberían parecer apropiados para el progreso del espacio de aprendizaje y de la imaginación, favoreciendo el trabajo docente en sus diversas modalidades de enseñanza.

Factibilidad económica y financiera: la financiación de la propuesta radica en lo que se refiere al estudio de costos que son mínimos, por lo que el material y las actividades no requieren esfuerzo económico excesivo, y en la mayoría de los casos,

son elementos, herramientas y opciones para diferentes funciones, que se pueden obtener a través de Internet sin causar excesivos gastos.

Factibilidad legal: esta iniciativa se apoya tanto en la Constitución ecuatoriana como en la Ley de Educación y se argumenta en los siguientes artículos:

La Constitución de Ecuador (2008) establece un Buen Vivir en el título VII (primer capítulo: inclusión y equidad), primera parte: educación.

Art. 343. Indica: El sistema educativo del país consiste en desarrollar las habilidades, la importancia social y las características especiales de las personas para facilitar la investigación y la gestión de la reproducción y las interpretaciones, los métodos, los conocimientos, los procesos y la comprensión. Los temas son un medio que funciona de manera configurable y dinámica, amplia, eficiente y eficaz.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado: 1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales. 3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación. (pág. 160)

La Ley Orgánica de Educación, Parte I de los Principios Generales: Alcance, Principios y Metas, establece lo siguiente:

Art. 2. Principios. La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

a. **Universalidad.** La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de

la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

b. **Educación para el cambio.** La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2013)

6.6 Fundamentación Científica Técnica

RECURSOS MULTIMEDIA (APP. EDUCATIVAS)

La educación siempre debe estar al día con las nuevas tendencias tecnológicas y no puede estar lejos de ellas, ya que en un gran porcentaje ellas dominan nuestras vidas. Una de las grandes ventajas de la tecnología en educación es que los recursos se comparten sin tener que pagar altos costos por ellos.

Son los recursos tecnológicos utilizados para identificar y describir imágenes, un proceso que ayuda a un alumno en el proceso de aprendizaje. Varios elementos, como imágenes, tutoriales de audio, videos, animaciones y juegos, se utilizan de forma interactiva junto al contenido de enseñanza. (Belloch, 2014)

En la actualidad las nuevas tecnologías de información y comunicación, como los recursos multimedia, permiten la creación de un nuevo espacio social virtual en las relaciones interpersonales. Este nuevo entorno se lleva a cabo también en el ámbito de la educación, ya que permite nuevos procesos de aprendizaje y comunicación con redes de comunicación modernas.

Importancia

Durante algún tiempo, hemos estado buscando maneras de mostrar contenido multimedia como una estrategia de enseñanza, y se ha realizado y mejorado a lo largo de los años. La educación no puede ser eliminada del contexto social y el entorno de sus estudiantes. Siempre se debe buscar mejorar los recursos, las estrategias de enseñanza y los materiales de apoyo que atraen a los estudiantes.

Estos nuevos recursos son importantes porque prometen que un rol didáctico de la enseñanza para el futuro al enviar información a través de diferentes canales y usarlos individualmente e interactivamente en base a la capacidad e interés personal. El mensaje es parcial, el usuario responde y evalúa las preguntas formuladas, sin embargo, algunos sistemas aceptan cambios de texto, imágenes, etc. (Brito, 2014)

Los recursos multimedia cambian significativamente la educación, han cambiado el aprendizaje y la enseñanza y, por supuesto, el papel del docente y el alumno. Al

mismo tiempo, los objetivos de aprendizaje de los estudiantes cambian porque necesitan ser entrenados en el uso y la producción de estas nuevas herramientas. Además, el docente debe cambiar sus estrategias de comunicación y facilitar el aprendizaje de los estudiantes en entornos colaborativos para alentarlos a planificar y alcanzar sus objetivos.

Características

Multimedia se refiere a la mezcla de varios tipos de medios en el mismo recurso que, con el paso del tiempo y los avances tecnológicos, han llegado a permitir el control de estos por parte del usuario, aplicando el término interactivo. Las características de los recursos multimedia se describen de la siguiente manera:

Es adecuado para el orden cronológico de información, texto, gráficos, sonido, sonido e imágenes, es efectivo para mensajes, conferencias, etc. con centros simultáneos, es económico porque no hay necesidad de viajar en presencia de un maestro o una escuela, es compatible con la capacitación personal de la institución, es innovador en la motivación interactiva de nuevos entornos de aprendizaje, motivar el aprendizaje y es parte de las cuatro paredes de la clase, es actual porque permite las últimas noticias a través de Internet y los sistemas de información. (Celaya & Lozano, 2013)

Pese a que no haya en todas las escuelas instalaciones multimedia, y aunque la infraestructura no sea la más adecuada, se puede hacer poco progreso. En otras palabras, todos los avances son muy buenos, pero es difícil justificar los millones de inversiones en TIC implementadas en la educación escolar. Las inversiones adicionales en equipos deben complementarse con otras medidas u opciones. Uno de los muchos impactos de la sociedad de la información es la introducción masiva de recursos en la práctica docente, que ha llevado a cambios en la perspectiva de la enseñanza a través de las TIC, lo que conduce a la meditación de nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje.

La interactividad en el aula

En el estudio realizado, aceptamos que el embate interactivo en el área de Aprendizaje es un recurso que se está implementando para aumentar el nivel de

educación y la preparación de los usuarios para que puedan interpretar el mensaje que están dispuestos a transmitir.

Al mismo tiempo, los usuarios deben estar preparados para poder recibir, interpretar y evaluar este tipo de mensajes, ayudándolos a comprender el riesgo de que este nuevo mecanismo o sistema de comunicación no sea comprendido. De esta forma, se evita el aprendizaje parcial y el contenido asimilado es incompleto o incorrecto. (Dossier, 2017)

La interactividad describe la relación de comunicación entre el usuario / operador y el sistema (computadora, video u otro). El grado de interactividad de un producto se define por la existencia de recursos que permiten al usuario formar un proceso de acción comunicativo inclusivo con los materiales. Desde el punto de vista del autor, es esencial que los datos que se canalizan a través de recursos multimedia sean el resultado de un análisis exhaustivo de los posibles errores de interpretación que los destinatarios puedan utilizar.

El relato interactivo

La narrativa audiovisual antes de conversaciones interactivas, recientemente ha provocado un gran revuelo en torno al fenómeno en Internet en donde los nuevos fenómenos interactivos, CD-ROM u otros medios informáticos, como los videojuegos, reorganizan la propuesta educativa.

La herramienta audiovisual cuando se trata de historias interactivas con material audiovisual, resulta una propuesta joven incluso como disciplina, en términos de una definición y adaptada a la narración literaria en aspectos de la teoría y las teorías de la comunicación, que se ve obligada a hacer un nuevo esfuerzo para establecerse y se puede tener en cuenta otros fenómenos nuevos y relacionados, como una narrativa interactiva. En este proceso, se debe participar, tratando de poner de relieve, algunas de las características que deben tenerse en cuenta para aprovechar al máximo los beneficios del recurso audiovisual interactivo. (Belloch, 2014)

Cada vez que se quiere transmitir un mensaje, se puede lograr resultados más poderosos, utilizando una forma de historia o de otra imagen o componentes de integración de sonido combinados para interactuar con los medios de enseñanza audiovisuales. Todas las herramientas nuevas, que permiten el acceso a diseño en

línea, van con la comunicación audiovisual, la publicidad, los juegos, música, videos, de todos modos, la teoría literaria, parece tener algo que decir acerca de este nuevo fenómeno, que también les obliga a hacer frente a una redefinición y diferentes conceptos anteriores adyacentes asociados con lo que adquieren nuevos matices para enfrentar esta nueva realidad.

Audiovisual interactivo

La educación no es la excepción en el uso de material multimedia, que tiene su origen en videos, sonidos e imágenes que no se crean inicialmente para la educación. Los maestros confiaron en los materiales generados para fines distintos a la educación, pero les pareció interesante compartirlos con sus alumnos, debido a los beneficios de estos dentro de los diferentes ámbitos de la enseñanza que de paso disfrutaban los estudiantes cuando los utilizaban.

Normalmente, se entendía la conversación audiovisual de modo que prevalecían las emisiones de cine y televisión en la mente (visual), de una manera u otra combinadas con sonido de imagen en movimiento (voz). Sin embargo, el término en sí mismo no se refiere a una característica que hasta ahora era típica de estos dos medios, que el componente visual era y es precisamente una imagen en movimiento. Al comprender la conversación audiovisual, que combina audio y video con movimiento, podemos decir que todavía está un poco presente en Internet, aunque está bien presente en otros contenidos de medios interactivos, como los videojuegos. (Viteri, 2016)

Los medios interactivos, tanto visuales como auditivos, se combinan en una sugerencia interesante en el momento de la educación, por lo que estos medios son generalmente más productivos para enviar mensajes educativos. Hemos analizado ejemplos que usan imágenes sólidas e imágenes en movimiento sin referencia a historias audiovisuales interactivas porque primero se debe examinar con cuidado si el concepto de discusión audiovisual se puede aplicar a estos nuevos productos discursivos e interactivos.

DESCRIPCIÓN ORAL DE IMÁGENES

Al describir una imagen, es importante seguir el orden y ser consistente. Antes de comenzar a hablar, es necesario observar detenidamente la imagen, ver cada uno de

los detalles, pensar muy bien lo que se va a decir y en dónde se desea comenzar, esto ayudará a evitar caer en descripciones caóticas y a la vez evitar frases la utilización de frases innecesarias.

Es la capacidad de explicar lo que las imágenes representan, esto se hace en detalle y de manera organizada cómo son las personas, los animales, los lugares, los objetos, etc. Aquellos formados con un estímulo verbal para obtener una comprensión amplia y precisa, esta descripción oral sirve principalmente para crear una escena que a su vez crea eventos probables. (Jiménez, 2006)

Las imágenes son siempre signos que poseen diferentes códigos de comunicación, algunos muy específicos, como la relación de composición entre el código gráfico o los elementos que componen la imagen. Al leer las imágenes de manera exhaustiva y crítica, es imprescindible conocer estos códigos. Los estudiantes pueden analizar de forma completa no solo textos escritos, sino también imágenes, sellos, fotos. Leer imágenes es una actividad muy interesante con niños que no están leyendo o que se están moviendo a las primeras etapas de lectura y escritura. Síntesis armónica de dibujo y color, motivan el vuelo imaginativo y estímulo para que un lector potencial pueda crear y experimentar diferentes situaciones.

Importancia

Para (Aparicio, 2016) la importancia de la descripción oral de las imágenes se debe a la naturaleza de la educación básica, la física, la socioemocional, la cognitiva, lo motriz, porque está estructurada para que esta sea la más importante en la vida desde que se formó el desarrollo humano. Mediante la implementación de una serie de acciones diseñadas para brindarles a los niños la experiencia que necesitan para su aprendizaje desde que nacen, a fin de que puedan desarrollar su potencial verbal lo más antes posible.

Descripción y Comprensión Verbal

El secreto de una buena comunicación es no únicamente expresarse de forma correcta, sino que además hay que asegurarse de que el receptor entiende lo que se

quiere expresar; por lo tanto, el tipo de lenguaje y sus expresiones idiomáticas son muy importantes.

Como ya hemos enfatizado, el género narrativo se define por la presencia de la historia. Pero no está directamente dado, sino una conversación narrativa. La estructura de Keronna era en cierta medida común a la narratología verbal e icónica, su superficie de texto, por otro lado, es completamente diferente. Nos enfocamos en el análisis del informe lingüístico, especialmente en la narrativa escrita, escrita y novedosa. (Fernandez, 2012)

Se llama comunicación a una historia que consiste en la composición de un mensaje con elementos narrativos. La narratología es una semiótica que se encarga de la investigación estructural, la comunicación y la recepción de historias. La narratología no es solo parte de la teoría de la literatura, aunque se la puede distinguir de una narrativa rígida que examina las características de las historias escritas. Asimismo, se puede ver las características de los informes en otros tipos de discurso: historia, discusión, legal, etc.

GUÍA DIDÁCTICA

La guía didáctica o educativa gana cada vez más importancia y funcionalidad; es un recurso de aprendizaje que optimiza el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje debido a su importancia en la independencia del estudiante y autonomía cognitiva.

Es un activo escolar que funciona técnicamente para guiar a los estudiantes, lo que hace que sea esencial utilizar la información de manera adecuada para que el texto y el contenido sean información útil; son una forma concisa, clara y práctica de guiar a los niños. Este recurso está diseñado para apoyar a los estudiantes en sus decisiones diarias, desarrollar contenido de programación para lograr el máximo aprendizaje y experimentar el tiempo completo disponible. (Aguilar, 2004)

La guía didáctica entra en el plan de estudios como un material educativo, se convierte en una herramienta valiosa y motivadora; la clave para desarrollar procesos en la educación inicial, ya que promueve el aprendizaje independiente al hacer materiales de aprendizaje para los estudiantes (texto tradicional y otras

fuentes de información) diferentes recursos de enseñanza (explicaciones, ejemplos, comentarios, diagramas y acciones similares que utilizan en la clase los docentes).

Características

De hecho, una guía didáctica es un servicio estudiantil bien preparados deben tener un elemento de motivación de primer orden para atraer un tema o tema relacionado con el interés.

Proporciona información relevante sobre el contenido que está programado para los objetos para los que fue diseñado, presenta tendencias en relación con la metodología y el enfoque de la asignatura, además brinda orientación sobre el desarrollo y desarrollo de las habilidades, destrezas (habilidades), actitudes y valores (conocimiento) y destrezas (comprensión) de los estudiantes, definir objetivos específicos y actividades estudiantiles independientes: guía la planificación de la lección, dígame al estudiante lo que necesita para lograr, destina la evaluación. (Castro, 2014)

Es una herramienta ideal para guiar y facilitar el aprendizaje, la comprensión y, cuando corresponda, la aplicación de diversos datos, y la integración de todos los recursos disponibles que se presentan al estudiante en apoyo del aprendizaje. Es un recurso que contribuye al camino correcto para el éxito, y todo esto despierta el interés para el diálogo entre docentes y estudiantes de tal forma que se plantea un aprendizaje interactivo, en resumen, hay un trabajo de construcción preciso para lograr la competencia de aprendizaje totalmente positivo.

Importancia

Durante el proceso de enseñanza aprendizaje, los tutoriales o guías didácticas, como se les suele llamar, son una herramienta pedagógica que tradicionalmente se ha utilizado en la educación médica y las ciencias de la salud, así como en otras ocupaciones, básicamente para quienes como los docentes mantienen la enseñanza del constructivismo es ideal para la autonomía de los estudiantes.

La Guía Didáctica cobra vital importancia, convirtiéndose en pieza clave, por las enormes posibilidades de motivación, orientación y acompañamiento que

brinda a los alumnos, al aproximarles el material de estudio, facilitándoles la comprensión y el aprendizaje; lo que ayuda su permanencia en el sistema y suple en gran parte la ausencia del docente. De ahí la necesidad de que este material educativo esté didácticamente elaborado. (Aguilar, 2004)

Una guía didáctica es un recurso que orienta al estudiante, describe la información requerida dentro de un apropiado desempeño de este, dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente. La guía didáctica orienta al alumno a decidir qué contenidos aprender de una asignatura para aprovechar el tiempo que se dispone y maximizar el Aprendizaje y sus aplicaciones.

Componentes básicos de una guía

Los componentes son elementos básicos que brindan la posibilidad el manejo de sus funciones así:

Título o tema:

1. Objetivos: ¿para qué?
2. Requisitos previos: conexión con las unidades que anteceden.
3. Contenidos: ¿qué aprender?
Contenidos conceptuales: hechos, conceptos, principios.
Contenidos procedimentales: procedimientos, estrategias, habilidades.
Contenidos actitudinales: valores, actitudes, normas.
4. Estrategias metodológicas: ¿Cómo?
 - 4.1 Actividades: ¿Qué hacer?
 - 4.2 Recursos didácticos: ¿Qué usar?
5. Temporalización: ¿Cuándo?
6. Evaluación: ¿Qué, cuándo, cómo, con quién y para qué? (Castro, 2014).

La estructura de la guía dependerá, entre otros factores, del tipo de material que habrá de integrar. Así no será lo mismo aquella guía que suponga algo así como el acompañamiento de los textos básicos, ordinarios, que el alumno ha de estudiar, que aquella otra que acompaña a otro material que ya en sí cuenta con orientaciones claras para el estudio y el desarrollo de las diferentes actividades de aprendizaje.

Funciones básicas de las guías

Las importantes funciones que una Guía didáctica pueden representar, además de lo señalado anteriormente, se descubren a través de los apartados que seguidamente

vamos a sugerir basándonos en los textos ya citados. Por tanto, en esta Guía que puede ser impresa o electrónica e interactiva, se deben ofrecer sugerencias y ayudas sobre cómo abordar el texto y otros materiales de estudio y la forma de relacionar las distintas fuentes de información, si éstas son más de una.

Orientación

- Se establecen las sugerencias a tiempo para guiar al alumno.
- Resuelve dudas que obstaculicen el aprendizaje
- Orienta al alumno en el uso de métodos para la presentación de sus productos.

Promoción de los aprendizajes

- Plantea problemas y resuelve sus preguntas más frecuentes mediante el análisis crítico y el razonamiento
- Contribuye a participar los contenidos asimilados.
- Alienta al niño a desarrollar su pensamiento lógico interactuando en su medio para conseguir un rendimiento apropiado.

Auto evaluación del aprendizaje

- Integra actividades para resolver el aprendizaje del estudiante de la forma más evidente
- Plantea estrategias para controlar el progreso del estudiante y le brinda estímulos para superar diversas dificultades. (Aguilar, 2004)

Las guías didácticas en la educación adquieren cada vez mayor significación y funcionalidad; son un recurso del aprendizaje que optimiza el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje por su pertinencia al permitir la autonomía e independencia cognoscitiva del estudiante. Por tal motivo se realiza el presente estudio con el objetivo de compendiar información acerca de ellas en el contexto de la educación y hacer énfasis en la importancia de su uso como elemento esencial para el trabajo del profesor y los estudiantes.

Alcance

Es necesario puntualizar, que, aunque la mayoría de las instituciones educativas ya cuentan con el apoyo de las TICs: un entorno virtual de aprendizaje (EVA), un sistema de Videoconferencia, que sin embargo aún no están al alcance de todos los alumnos, razón por la cual, la acción educativa continúa centrándose fundamentalmente en material impreso compuesto por:

Un texto básico convencional, seleccionado en función de criterios académicos de actualidad, rigor científico, calidad didáctica, congruencia con el programa de la asignatura y accesible en el mercado. Una Guía Didáctica, elaborada por el profesor de la asignatura, que motiva, orienta, promueve la interacción y conduce al estudiante, a través de diversos recursos y estrategias, hacia el aprendizaje autónomo. Las evaluaciones o trabajos a distancia, que posibilitan en los alumnos el desarrollo de diversas competencias: análisis, reflexión, aplicación de conocimientos, síntesis, evaluación, etc., a través de diversas tareas y ejercicios. (Castro, 2014)

La Guía Didáctica es el tema que por ahora nos ocupa, por ello, empecemos observando con atención el siguiente gráfico, que pretende proporcionarnos una idea global de cómo surge y qué significa este material educativo. Estos elementos que han sido contemplados en las definiciones anteriores y constituyen los pilares sobre los que se construye y configura la calidad de las Guías Didácticas.

6.7 Desarrollo de la Guía

Título: Guía para el uso de las Aplicaciones Educativas, para desarrollar las destrezas de la descripción oral de imágenes con los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa

Objetivo: Usar las Aplicaciones Educativas, para desarrollar las destrezas de la descripción oral de imágenes con los niños y niñas de 4 años

Elemento cognitivo que se va a desarrollar:

Las aplicaciones permiten acceder de inmediato a las actividades online, no necesita ser descargada y está formada por un paquete de actividades lúdicas y juegos educativos en formato flash, cuyo objetivo principal es trabajar el desarrollo de las destrezas de la descripción oral de imágenes con los niños y niñas de 4 años.

Proceso

- Acceder a la aplicación utilizando el link mediante un Ctrl + click.
- Escoger la opción nuestro cuerpo.

- Ejecutar la aplicación para desarrollar las primeras actividades de las partes del rostro.
- Distinguir cada parte de la cara y ubicarlas en su lugar
- Repetir las actividades según sea necesario.
- Realizar hoja de trabajo para evaluar el aprendizaje.

Evaluación y resultados

La evaluación, surge de una actividad adicional, en la que se mide la asimilación del aprendizaje asimilado y también el logro de los objetivos planteados.

Los resultados se medirán en función de la última actividad, es decir de la evaluación

6.7. Modelo operativo

Cuadro 30. Modelo Operativo

Fase	Meta	Actividades	Recurso	Costo	Responsable	Tiempo
Socialización	Socializar con los maestros y autoridades la necesidad de implementar una guía didáctica	Convocar a los docentes y autoridades del centro de la Unidad Educativa Atahualpa Preparar el ambiente para dar una mejor información sobre el tema planteado	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Hojas 	\$ 130	Investigadora	2 horas
Planificación	Planificar la implementación de aplicaciones didácticas.	Acondicionar el aula. Elegir el mejor sitio para ubicar los equipos multimedia dentro del aula. Preparar material y actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Esferográficos • Impresora • Material de escritorio • Videos • Internet • Hojas • Libretas de apuntes • Flash 	\$ 140	Investigadora	3 horas
Ejecución	Aplicar y cumplir lo establecido en la propuesta	Desarrollar todo el trabajo en una guía, como un documento ejecutable para los docentes	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Internet • Hojas • Libretas de apuntes • Lápices • Registros de asistencia 	\$ 190	Investigadora y docentes	6 meses

Evaluación	Realizar con las niñas y niños una evaluación de las aplicaciones didácticas en la guía	Uso diario del manual por los docentes Fichas evaluación de la ejecución de la guía y su utilidad. Evaluación de acciones. (Ver Anexo 3)	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Esferográficos • Impresora • Videos • Cámara fotográfica • Internet • Hojas • Registros de asistencia • Fichas de evaluación 	\$ 40	Investigadora y docentes	1 semana
------------	---	--	---	-------	--------------------------	----------

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Constante (2017)

6.8. Administración de la propuesta

La propuesta será administrada y supervisada de forma general por las autoridades del establecimiento educativo o por los docentes de la Unidad Educativa Atahualpa en cada una de las aulas en las que se llevará a efecto la aplicación de la propuesta, quienes informarán sobre el trabajo que se ha realizado y los efectos que ha causado la puesta en marcha de esta propuesta.

6.8.1 Recursos

Humano

- Investigadora: Lcda. Cecilia Evelina Constante Abril.
- Rector: Dr. Alfredo Pantoja
- Docentes

Materiales

- Grabadora
- Proyector
- Computadora
- Impresora
- Material de escritorio

Presupuesto

- Autofinanciamiento por parte de la investigadora, Lcda. Cecilia Constante, con la facilitación de materiales y equipos básicos por parte de la institución educativa.
- Aulas de la institución educativa con su respectivo mobiliario y recursos educativos, además de la presencia permanente de la docente a cargo en el aula.

Cuadro 31. Presupuesto

1. Personal de Apoyo	\$ 80.00
2. Internet	\$40.00
3. Material bibliográfico	\$ 60.00
5. Transporte	\$100.00
6. Trascrición del informe	\$ 30.00
7. Imprevistos	\$ 50.00
8. Alimentación	\$ 90.00
9. Otros	50.00
Total.	\$ 500

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Constante (2017)

6.9. Evaluación de la propuesta

Es necesario disponer de un plan de monitoreo y evaluación de la propuesta para tomar decisiones oportunas que permitan mejorarla.

Antes de proceder a aplicar la propuesta fue necesario validar el formato de evaluación, el mismo que fue analizado por el programa SPSS, dando los siguientes resultados:

Cuadro 32. Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	48	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	48	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Constante (2017)

Cuadro 33. Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,993	10

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Constante (2017)

El formato de evaluación de la propuesta dio como resultado de validación, un nivel de alfa de Cronbach de 0,993 con un número de elementos de 10 con 48 casos que es una población apropiada para resolver su fiabilidad para demostrar la utilidad de

la propuesta con los niños y niñas de 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa Atahualpa.

Previo a la aplicación de la propuesta se realiza una evaluación de varios aspectos que indiquen cómo se desarrolla la descripción oral de imágenes, además de la utilización de aplicaciones educativas, en donde la información recabada, permite conocer que el porcentaje más alto 92% revela que los niños y niñas no pueden lograr un nivel más avanzado en la descripción oral de imágenes, seguido por el 73% que indica que los maestros no demuestran interés por el uso de recursos multimedia, tampoco acceden correctamente a los sitios y links descritos con un 71%, esto revela la necesidad de implementar una guía para el uso eficiente de las aplicaciones educativas con los niños y niñas de 4 años.

Cuadro 34. Evaluación de la propuesta antes de la aplicación

Indicadores	Alternativas			Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1. Se promueve la observación las imágenes y el diálogo acerca de ellas	13%	52%	35%	100%
2. Se realiza correctamente las hojas de trabajo	10%	27%	63%	100%
3. Utilizan apropiadamente los recursos tecnológicos sugeridos	10%	23%	67%	100%
4. Acceden correctamente a los sitios y links descritos	8%	21%	71%	100%
5. Maestros demuestran interés por el uso de recursos multimedia	6%	21%	73%	100%
6. Realizan las actividades sugeridas con entusiasmo	17%	27%	56%	100%
7. Se reconoce la amplitud de posibles aplicaciones de los recursos multimedia en la enseñanza	27%	33%	40%	100%
8. Los estudiantes mejoran considerablemente su capacidad para describir imágenes	19%	38%	44%	100%
9. Los niños y niñas incrementan su vocabulario	6%	42%	52%	100%
10. Los niños y niñas pueden lograr un nivel más avanzado en la descripción oral de imágenes	0%	8%	92%	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Constante (2017)

Cuadro 35. Evaluación de la propuesta luego de la aplicación

Indicadores	Alternativas			Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1. Se promueve la observación las imágenes y el diálogo acerca de ellas	60%	25%	15%	100%
2. Se realiza correctamente las hojas de trabajo	63%	27%	10%	100%
3. Utilizan apropiadamente los recursos tecnológicos sugeridos	67%	23%	10%	100%
4. Acceden correctamente a los sitios y links descritos	71%	21%	8%	100%
5. Maestros demuestran interés por el uso de recursos multimedia	73%	21%	6%	100%
6. Realizan las actividades sugeridas con entusiasmo	56%	27%	17%	100%
7. Se reconoce la amplitud de posibles aplicaciones de los recursos multimedia en la enseñanza	40%	33%	27%	100%
8. Los estudiantes mejoran considerablemente su capacidad para describir imágenes	19%	38%	44%	100%
9. Los niños y niñas incrementan su vocabulario	50%	44%	6%	100%
10. Los niños y niñas pueden lograr un nivel más avanzado en la descripción oral de imágenes	92%	8%	0%	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Constante (2017)

Luego de elaborada la propuesta e implementada la guía para el uso eficiente de las aplicaciones educativas con los y niñas de 4 años, los resultados obtenidos son alentadores, toda vez que al evaluar cada aspecto utilizado en la propuesta se puede observar una mejora considerable en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 4 años, se destaca sobremanera la utilización de aplicaciones educativas multimedia, que cada niño ha utilizado con mucho interés y ha participado en sus actividades de igual manera con mucho entusiasmo, en un 92% los niños y niñas pueden lograr un nivel más avanzado en la descripción oral de imágenes, la observación revela que en un 73% los maestros demuestran interés por el uso de recursos multimedia, en 71 los niños y niñas acceden correctamente a los sitios y links descritos, todo esto dentro de los resultados más relevantes.

ÍNDICE

Portada.....	115
Índice.....	116
Presentación	117
Objetivo general	118
Primera Parte. Diseño y publicación de aplicaciones	119
Diseño. Educaplay.....	119
Publicación. Wix	122
Segunda Parte. Ejecución de Actividades.....	124
Actividad 1. Partes del cuerpo humano.....	124
Actividad 2. Animales.....	126
Actividad 3. Plantas	129
Actividad 4. Conociendo las letras	131
Actividad 5. Tipos de frutas	134
Actividad 6. El cuerpo humano.....	136
Actividad 7. Relación de las vocales.....	138
Actividad 8. Los cinco sentidos	140
Actividad 9. Frutas	142
Actividad 10. Músculos del cuerpo humano.....	144

Presentación

La presente propuesta consta de la implementación de una herramienta multimedia en la descripción oral de imágenes de niñas y niños de 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa. La misma está dirigida especialmente a facilitar el trabajo de las docentes parvularias, enfocando de manera esencial el desarrollo de la creatividad, es decir la imaginación, la fantasía, el ingenio, de los niños y niñas.

Precisamente el uso eficiente de los Recursos Multimedia (App educativas) es parte fundamental dentro del progreso y bienestar integral de los estudiantes. La docente debe aprovechar la capacidad innata que tienen sus niños de utilizar los aparatos y dispositivos multimedia, de hecho, esto motiva la creatividad y pueden ser más constructivos, creativos y tener pensamientos originales, esto ayudará a formarlos y afrontar los diferentes retos que se planteen en la vida. Es por este motivo que la esta propuesta es el medio más efectivo para lograr los propósitos de aprendizaje que involucren la descripción oral de imágenes.

La guía está estructurada en dos grandes partes: la primera comprende el **diseño y publicación de las aplicaciones**, en donde se organiza primero una amplia selección que tienen que ver o que están relacionados con este campo, sus funciones y ventajas de su utilización, además de estrategias con actividades prácticas para su uso. Luego viene la fase de **ejecución de las actividades**, en la cual se desarrollan las características de varios recursos que no requieren estar conectados a la web pero si a un ordenador.

Las actividades sugeridas en cada recurso son específicas, para lo cual la docente sencillamente debe dejar de enfocarse en un solo tipo de recurso y aplicar varias de las herramientas descritas para el beneficio de los niños y niñas y su aprendizaje.

La investigadora

Objetivo general

Favorecer la descripción oral de imágenes mediante actividades desarrolladas en aplicaciones educativas para los niños y niñas del Nivel Inicial de la Unidad Educativa Atahualpa.

Primera Parte

Diseño y publicación de aplicaciones

Diseño. Educaplay



Descripción

Educaplay es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia que permite crear aplicaciones de diversos tipos.

Se pueden usar mapas, herramientas para hacer test, adivinanzas, aplicaciones de dictado, crucigramas, son de momento 11 componentes que pueden ser personalizados para adecuarse a diferentes necesidades.

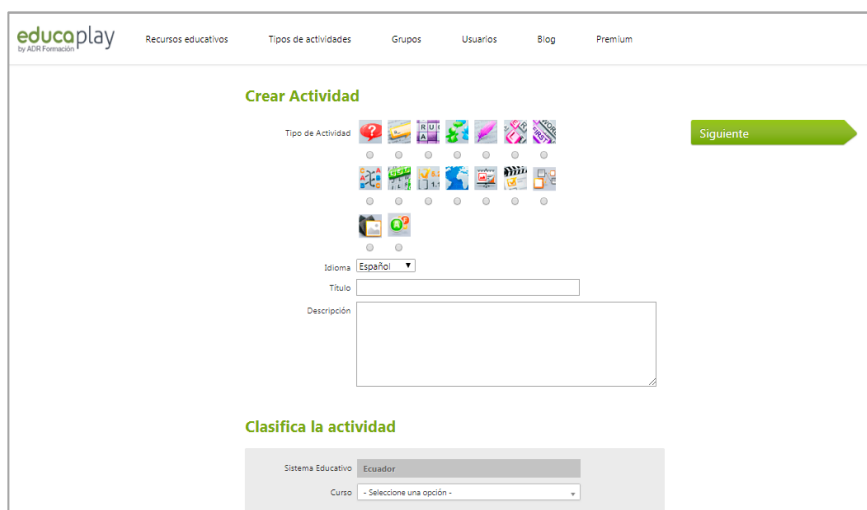
Con más de 10.000 usuarios registrados, y completamente en español, permite también instalar todos los recursos generados en LMS (Plataformas de elearning), permitiendo así registrar los resultados de las actividades y las evaluaciones. Es un recurso obligatorio para tenerlo en cuenta dentro y fuera de las clases.

Proceso

La investigadora, para poder acceder a los beneficios de esta plataforma tuvo que registrarse con un usuario y una contraseña. Una vez registrada, fue necesario

personalizar los datos de su cuenta y verificar que estos sean totalmente reales. La misma página tiene una amplia variedad de explicaciones para cada aspecto que la conforma, ya sea por medio de texto o mediante videos tutoriales. Lo que torna mucho más fácil y sencillo su utilización.

Las actividades fueron creadas tomando en cuenta la edad de los niños a quienes va dirigida la propuesta, para ello se accede al botón, crear actividad, en donde se presentan diferentes tipos de actividades, se elige el idioma, se registra una breve descripción, en la parte inferior se clasifica la actividad, en la que se selecciona el sistema educativo del país y el curso o nivel de instrucción de los estudiantes, y el tipo de ciencia al cual corresponde.



Fuente: www.educaplay.com

Luego se presiona siguiente y se accede a la página en donde se desarrollará la actividad, para lo cual es necesario disponer de gráficos, fotografías, archivos de audio, videos, etc. Todo de acuerdo a la tarea que se va a crear.

Para la presente propuesta se han utilizado las opciones: adivinanza, relacionar columnas, relacionar mosaico, presentación, relacionar palabras y ordenar letras. Las que fueron diseñadas considerando la edad de los niños y niñas. Para poder crear la actividad se despliega una página con diferentes recursos, y diversos vínculos para subir los materiales de audio, fotografía de modo que se procede cuidadosamente para que resulte una tarea innovadora.

Educaplay dispone de un medidor de efectividad en el que superado los 45 puntos garantiza que dicha actividad puede ser publicada, y en caso de no superar este nivel, existe una ayuda por parte del programa para sugerir que cambios se deben hacer para no ingresar únicamente con el mínimo. También existe la posibilidad de observar mediante la opción de previsualizar antes de publicarla y hacer los correctivos necesarios.

Actividades realizadas

Con la opción relacionar columnas se realizó la actividad, partes del cuerpo humano, con adivinanza se efectuaron los medios de comunicación y una actividad sobre los animales. Con la opción relacionar mosaico se trabaron los temas de medios de transporte y los cinco sentidos. Se elaboró una presentación las plantas, se efectuó una actividad mediante la relación de palabras, finalmente se desarrolló y finalmente se fortaleció la capacidad de poder ordenar.

Es el conjunto de actividades y estrategias didácticas, han sido debidamente planificadas, para fortalecer el conocimiento y el desarrollo de destrezas y competencias necesarias para superar una lección, unidad, bloque o año de educación.

Publicación. Wix

Descripción

Es una plataforma en donde un usuario puede acceder al registrar previamente con un usuario y una contraseña, luego de registrar alguna información se procede a escoger que tipo de publicación se desea realizar, es decir, se puede publicar de forma gratuita una página web de muy buena calidad y exponer vía online lo que se desee difundir considerando el tipo de público al que debe llegar.

La aplicación cuenta con herramientas y recursos propios para facilitar su diseño, cuyo resultado debe ser muy profesional, innovador, practico y de fácil manejo tanto para el docente como para sus alumnos.

Proceso

Una vez escogido el tipo de página que se desea elaborar, se procede a buscar un fondo, a ingresar el tema o titulo central de la publicación, y luego se procede a implementar detalles como el fondo, sí existen enlaces web se los registra y se procede finalmente a detallar la forma de contacto.

Las actividades realizadas en la plataforma educaplay fueron asignadas a la página web <https://ceciliaconstante.wixsite.com/misitio> que fue la que la investigadora creó para el deleite del aprendizaje, en el que el niño disfruta aún más ya que se divierte mientras aprende.



Wix es increíblemente popular, tiene más de 60 millones de usuarios y presumen de que cada día 45.000 usuarios nuevos se suman a utilizarla. ¿A qué se debe? Es muy fácil de usar. Hasta un niño puede construir una web en Wix en poco tiempo. Tiene plantillas muy vistosas, que prometen un diseño muy atractivo. De primeras, hacer tu web es gratis si no importa que esté llena de publicidad y que el dominio acabe en www.wix.com, no obstante, ofrecen alojamiento gratuito básico.

Las actividades fueron subidas a esta plataforma mediante sus enlaces de modo que a cada una se pueda acceder fácilmente y ejecutarlas de manera sencilla.

Es una app, que pretende que los niños conozcan diversos temas, mediante imágenes, juegos sencillos, que pueden ir relacionando poco a poco para que averigüen a que sentido corresponde cada uno de los acertijos propuestos, visualmente resulta llamativos gracias a las imágenes y los colores que se emplean.

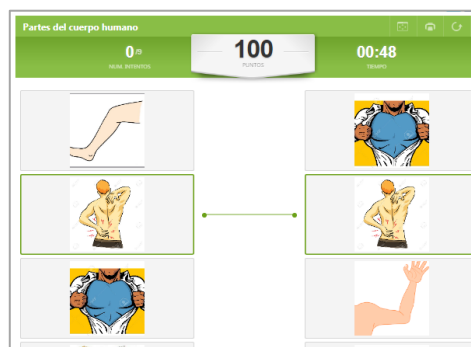
Los contenidos son básicos, por lo que puede servir para dar una clase de repaso e introducir después el tema que se quiera impartir. Hay que considerar que es una aplicación de fácil utilización, que ayuda a aclarar el funcionamiento de cualquier tema, las actividades y un buen número de temas ayudan a tratar el área de conocimiento.

Segunda Parte

Ejecución de Actividades

Actividad 1

Partes del cuerpo humano



Objetivos:

- Desarrollar en los niños la capacidad de relacionar y de establecer coincidencias.
- Utilizar equipos multimedia para ver imágenes y unirlos.
- Mejorar destrezas del lenguaje.
- Incrementar paulatinamente nuevas palabras en su vocabulario.

Recursos:

- Aula
- Enlace web
- Computadora
- Controles.
- Audífonos

Nivel: principiantes, intermedio, avanzado

Tiempo estimado: 45 minutos

Enlace o link:

https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3561103/partes_del_cuerpo_humano.htm

Elemento cognitivo que se va a desarrollar

Que el niño pueda manipular las imágenes, comparar con aquellos que son diferentes por ellos mismos para determinar cuál parte del cuerpo humano es semejante o similar, de esta manera se establece un tipo comportamiento determinado, dicho de otro modo, permite poner en acción la imaginación y la creatividad del niño, dependiendo de la situación comunicativa en la que se encuentre.

Proceso

- Acceder a la página web <https://ceciliaconstante.wixsite.com/misitio>.
- Ingresar en la parte superior al link de la actividad propuesta
- Puede trabajar en parejas como equipo.
- Motive el diálogo en cada pareja de trabajo.
- Supervise las comparaciones que el niño hace para establecer cada pareja.
- Si el número de intentos se ha cumplido y no ha logrado terminar la actividad, motívele a volver a intentarlo.
- Generar diálogos sobre las partes del cuerpo.
- Qué pasaría si faltara una sola parte del cuerpo.
- Facilite temáticas fáciles de asumir por los niños de 4 años.

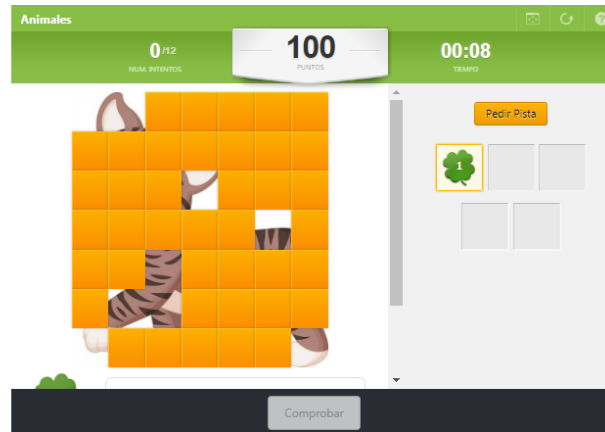
Variación: puede cambiar la actividad creando otros temas.

Evaluación: Observación

Indicadores	Sí	No
Pudo relacionar y de establecer coincidencias		
Mejorar destrezas del lenguaje		
Incrementó nuevas palabras en su vocabulario		

Actividad 2

Animales



Objetivos:

- Conocer y hacer diferencias de la figura con el apoyo de una aplicación didáctica de audio.
- Adquirir el aprendizaje básico de las formas mediante recursos audiovisuales.
- Diferenciar imágenes con el apoyo del sentido del oído.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Proyector
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Nivel: Intermedio, avanzado

Tiempo estimado: 25 minutos

Enlace o link:

<https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3542413/animales.htm>

Elemento cognitivo que se va a desarrollar

La aplicación permite acceder de inmediato a las actividades online, no necesita ser descargada y está formada por un paquete de actividades lúdicas y juegos educativos en formato adobe flash player, cuyo objetivo principal es trabajar la coordinación viso-motriz, los primeros conceptos lógico-matemáticos y el desarrollo lingüístico asociado a la lectoescritura, utilizando como base la interacción multimedia como elemento motivador, mediante la descripción oral de imágenes.

Proceso

- Acceder a la página web <https://ceciliaconstante.wixsite.com/misitio>.
- Ingresar en la parte superior al link de la actividad propuesta
- La maestra solicita realizar una actividad para conocer qué animal se esconde detrás de la cuadrícula.
- Haga una breve introducción de qué tipo de animales existen.
- Pida que lo niños comenten en el aula sobre sus mascotas.
- Acceder a la aplicación utilizando el link mediante un Ctrl + click.
- Ejecutar la aplicación para desarrollar las actividades.
- Permita que el niño interactúe con las figuras y formas.
- Anime al niño a realizar todas las actividades.
- Repetir las actividades según sea necesario.
- Motive a hablar sobre los nombres de animales que él conoce y que probablemente no son fáciles de pronunciar, anótelas y repase con los niños hasta que la puedan dominar.
- Luego de concluida la actividad, pida que comenten qué animal les pareció desconocido.
- Repase brevemente esa forma de modo que el niño pueda luego reconocerla con facilidad.

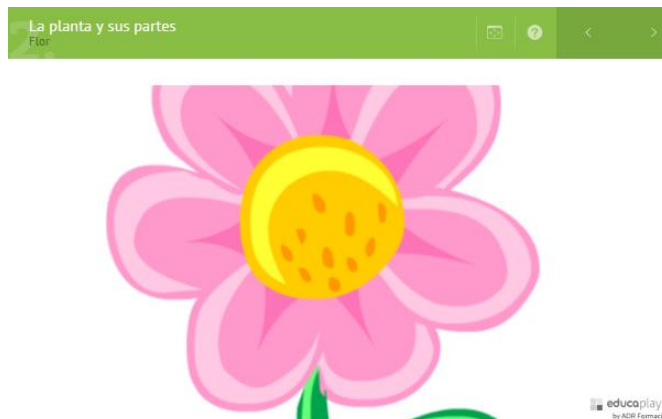
Variación: incremente tipos de nuevos animales en sus actividades y practique varias maneras de interactuar con ellas utilizando la aplicación, acceda a niveles más complejos en la aplicación.

Evaluación: Observación.

Indicadores	Sí	No
Conoce y hace diferencias de las figuras		
Adquiere el aprendizaje básico de las formas		
Diferenció imágenes con el sentido del oído		

Actividad 3

Plantas



Objetivos:

- Motivar en los niños la capacidad de observación.
- Utilizar equipos multimedia para ver imágenes y comentar.
- Mejorar destrezas del lenguaje.

Recursos:

- Aula
- Enlace web
- Computadora
- Controles.
- Audífonos

Nivel: principiantes, intermedio, avanzado

Tiempo estimado: 15 minutos

Enlace o link:

<https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3558315/planta.htm>

Elemento cognitivo que se va a desarrollar

En este análisis se ha podido apreciar que los gráficos mejoran y ayudan adecuadamente al niño porque favorece su imaginación y creatividad a la hora de

conocer temas nuevos. Las imágenes pueden ser manipuladas por ellos mismos para determinar un estado de ánimo o un comportamiento determinado dependiendo de la situación comunicativa en la que se encuentre. Tiene la posibilidad de cambiar, para poder asimilar nuevos conocimientos.

Proceso

- Acceder a la página web <https://ceciliaconstante.wixsite.com/misitio>.
- Ingresar en la parte superior al link de la actividad propuesta
- Puede trabajar en parejas como equipo.
- Motive el diálogo en cada pareja de trabajo.
- Las imágenes no sufren cambio, solo permiten ser observadas.
- No existe un número de intentos.
- Generar diálogos sobre la importancia de las plantas para el ser humano y para la naturaleza.
- Qué pasaría si no existieran las plantas.
- Facilite temáticas fáciles de asumir por los niños de 4 años.

Variación: puede cambiar la actividad creando otros temas.

Evaluación: Observación

Indicadores	Sí	No
Pudo mejorar su capacidad de observación		
Utilizó equipos multimedia para ver imágenes		
Mejóro sus destrezas del lenguaje		

Actividad 4

Conociendo las letras



Objetivos:

- Conocer las letras con el apoyo de una aplicación didáctica gráfica y de audio.
- Adquirir el aprendizaje básico de las formas mediante la letra inicial.
- Diferenciar imágenes con el apoyo del sentido del oído.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Proyector
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Nivel: Intermedio, avanzado

Tiempo estimado: 15 minutos

Enlace o link:

<https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3542413/animales.htm>

Elemento cognitivo que se va a desarrollar

El niño tiene la posibilidad de elegir un tema determinado, que le proporciona unos personajes a elegir, según la letra que corresponda y un audio que podrá seleccionar para adecuarlo a las diferentes situaciones de aprendizaje que él mismo haya inventado. El nivel de interacción en esta actividad también, planteando para cada momento diversos escenarios. El docente puede comprobar la capacidad de cada alumno en aprendizaje del abecedario, los recursos que utiliza e incluso el seguimiento de evolución al plantearle a lo largo del curso las actividades.

Proceso

- Acceder a la página web <https://ceciliaconstante.wixsite.com/misitio>.
- Ingresar en la parte superior al link de la actividad propuesta
- Elegir el menú letras y realizar la primera actividad
- Haga una breve introducción sobre la importancia de conocer las letras.
- Pida que lo niños comenten sobre lo importante de conocer y aprender las letras del alfabeto, para luego escribirlas.
- Ejecutar la aplicación para desarrollar las actividades.
- Permita que el niño interactúe con las figuras y los audios.
- Anime al niño a realizar todas las actividades.
- Repetir las actividades según sea necesario.
- Motive a hablar sobre los nombres de animales que él conoce y que probablemente no son fáciles de pronunciar, anótelas y repase con los niños hasta que la puedan dominar.
- Luego de concluida la actividad, pida que comenten qué animal o forma apareció y cuáles de ellos le son pareció desconocido.
- Repase brevemente esa forma de modo que el niño pueda luego reconocerla con facilidad.

Variación: incremente tipos de nuevos animales en sus actividades y practique varias maneras de interactuar con ellas utilizando la aplicación, acceda a niveles más complejos en la aplicación.

Evaluación: Observación.

Indicadores	Sí	No
Conoce y hace diferencias de las letras		
Adquiere el aprendizaje básico de las letras		
Diferenció imágenes con el sentido del oído		

Actividad 5

Tipos de frutas



Objetivos:

- Fortalecer la atención visual y auditiva.
- Relacionar el grafico con la palabra correspondiente.
- Diferenciar imágenes y establecer comparaciones.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Nivel: Intermedio, avanzado

Tiempo estimado: 15 minutos

Enlace o link:

<https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3542413/animales.htm>

Elemento cognitivo que se va a desarrollar

Se puede decir que, esta es una aplicación que trabaja adecuadamente los contenidos de educación primaria al fomentar la creatividad y reflexión de las experiencias propias que se elaboran por el alumnado, siendo de este modo una herramienta de gran utilidad para el profesor. El docente consigue así, que los alumnos mejoren en su calidad de conocimiento básico del alfabeto y evolucionen de forma progresiva y de modo favorable a lo largo del curso académico.

Proceso

- Acceder a la página web <https://ceciliaconstante.wixsite.com/misitio>.
- Ingresar en la parte superior al link de la actividad propuesta
- Haga una breve introducción sobre la importancia de consumir frutas.
- Pida que lo niños comenten sobre las frutas que más les agrada.
- Permita que el niño interactúe con las figuras y las palabras.
- Repetir las actividades según sea necesario.
- Motive a hablar sobre los nombres de frutas que él conoce y que probablemente no son fáciles de pronunciar, anótelas y repase con los niños hasta que la puedan dominar.
- Luego de concluida la actividad, pida que comenten qué fruta o palabra le pareció desconocido.
- Repase brevemente esa palabra para que el niño pueda luego reconocerla.

Variación: incremente nuevos tipos de frutas en sus actividades y practique varias maneras de interactuar con ellas utilizando la aplicación, acceda a niveles más complejos en la aplicación.

Evaluación: Observación.

Indicadores	Sí	No
Fortaleció su atención visual y auditiva		
Adquirió el aprendizaje básico de las letras		
Diferenció imágenes con el sentido del oído		

Actividad 6

El cuerpo humano



Objetivos:

- Desarrollar en los niños la capacidad de relacionar y de establecer coincidencias.
- Utilizar equipos multimedia para ver imágenes y unirlos.
- Mejorar destrezas del lenguaje.
- Incrementar paulatinamente nuevas palabras en su vocabulario.

Recursos:

- Aula
- Enlace web
- Computadora
- Controles.
- Audífonos

Nivel: principiantes, intermedio, avanzado

Tiempo estimado: 25 minutos

Enlace o link:

https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3542728/las_partes_del_cuerpo.htm

Elemento cognitivo que se va a desarrollar

Esta Actividad ofrece enigmas sencillos dirigidos al público infantil en que hay que relacionar las partes del cuerpo humano con su palabra correspondiente. Al orientarse a los niños, tienen un componente educacional al representar una forma divertida de aprender palabras. Estas adivinanzas se plantean en diferentes formatos de composición, si bien son muy comunes deben tener características del objeto que se va a adivinar. Las adivinanzas tienen un origen popular y se agrupan en recopilaciones.

Proceso

- Acceder a la página web <https://ceciliaconstante.wixsite.com/misitio>.
- Ingresar en la parte superior al link de la actividad propuesta
- Puede trabajar en parejas como equipo.
- Motive el diálogo en cada pareja de trabajo.
- Supervise las comparaciones que el niño hace para establecer cada pareja.
- Si el número de intentos se ha cumplido y no ha logrado terminar la actividad, motívele a volver a intentarlo.
- Generar diálogos sobre las partes del cuerpo.
- Qué pasaría si faltara una sola parte del cuerpo.
- Facilite temáticas fáciles de asumir por los niños de 4 años.

Variación: puede cambiar la actividad creando otros temas.

Evaluación: Observación

Indicadores	Sí	No
Pudo relacionar y de establecer coincidencias		
Mejorar destrezas del lenguaje		
Incrementó nuevas palabras en su vocabulario		

Actividad 7

Relación de las vocales



Objetivos:

- Conocer y hacer diferencias y similitudes de la vocal con el apoyo de una aplicación didáctica de imagen.
- Adquirir el aprendizaje básico de las formas de las vocales mediante recursos visuales.
- Diferenciar imágenes con el sentido de la vista.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Controles.

Nivel: Intermedio, avanzado

Tiempo estimado: 25 minutos

Enlace o link:

<https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3539476/memorama.htm>

Elemento cognitivo que se va a desarrollar

La aplicación permite acceder de inmediato a las actividades online, no necesita ser descargada y está formada por actividades lúdicas y juegos educativos en formato adobe flash player, cuyo objetivo principal es trabajar la coordinación viso-motriz, los primeros conceptos lógico-matemáticos y el desarrollo lingüístico asociado a la lectoescritura, utilizando como base la interacción multimedia como elemento motivador, mediante la descripción oral de imágenes.

Proceso

- Acceder a la página web <https://ceciliaconstante.wixsite.com/misitio>.
- Ingresar en la parte superior al link de la actividad propuesta
- La maestra solicita realizar una actividad para conocer observar las vocales.
- Haga una breve introducción de qué son las vocales.
- Acceder a la aplicación utilizando el link mediante un Ctrl + click.
- Ejecutar la aplicación para desarrollar las actividades.
- Permita que el niño interactúe con las vocales.
- Repetir las actividades según sea necesario.
- Motive a hablar sobre las letras, anótelas y repase con los niños hasta que la puedan dominar.
- Repase brevemente esa forma de la vocal de modo que el niño pueda luego reconocerla con facilidad.

Variación: incremente tipos de nuevos animales en sus actividades y practique varias maneras de interactuar con ellas utilizando la aplicación, acceda a niveles más complejos en la aplicación.

Evaluación: Observación.

Indicadores	Sí	No
Conoce y hace diferencias de las figuras		
Adquiere el aprendizaje básico de las formas		
Diferenció imágenes con el sentido del oído		

Actividad 8

Los cinco sentidos



Objetivos:

- Mejorar la creatividad en las niñas y niños.
- Incentivar el uso de medios informáticos.
- Reconocer los cinco tipos de sentidos.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Controles.

Nivel: Todos los niveles

Tiempo estimado: 45 minutos

Enlace o link:

https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3558293/los_cinco sentidos.htm

Elemento cognitivo que se va a desarrollar

Esta actividad permite está dedicada a padres, madres, docentes y sobre todo a nuestros niños y niñas, ofreciendo un juego educativo de lengua, con imágenes, fichas y recursos para trabajar día a día la educación infantil y primaria, además de consejos para aquellos padres y madres que saben que los niños no nacen con un manual debajo del brazo.

Proceso

- Acceder a la página web <https://ceciliaconstante.wixsite.com/misitio>.
- Ingresar en la parte superior al link de la actividad propuesta
- Acceder al juego mediante el link anterior
- O en todo caso dar presionar la tecla ctrl + click derecho sobre el link y acceder directamente a la página en donde se encuentra alojado el juego.
- Presionar en Jugar.
- Realizar las actividades que se encuentran en el juego.
- Averigua que letra es igual o parecida.
- Vigilar que cada actividad genere un aprendizaje y no sea una actividad ordinaria o simplemente un juego más.
- Permita que los niños interactúen con sus sentidos.
- Refuerce en el niño distintas expresiones verbales y no verbales utilizando como recurso la aplicación.

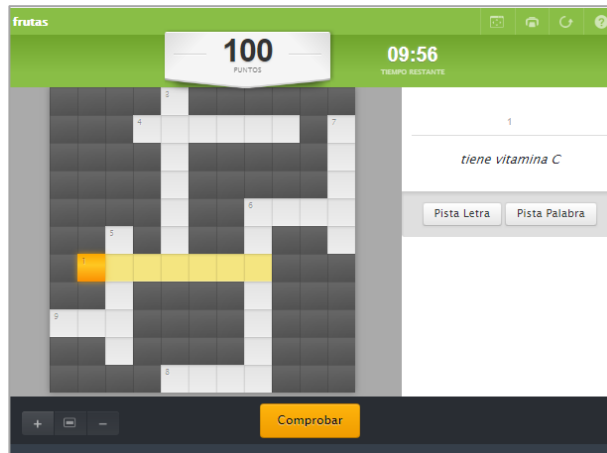
Variación: puede cambiar la actividad utilizando consonantes y otro tipo de tema o materia.

Evaluación: Observación

Indicadores	Alternativas	
	Sí	No
Realizó las actividades		
Aprendió cuáles son los 5 sentidos		
Utilizó el lenguaje verbal para describir las imágenes		
Total		

Actividad 9

Frutas



Objetivos:

- Motivar en los niños la capacidad de observación.
- Utilizar equipos multimedia para llenar un crucigrama.
- Mejorar destrezas del lenguaje.

Recursos:

- Aula
- Enlace web
- Computadora
- Controles.

Nivel: principiantes, intermedio, avanzado

Tiempo estimado: 15 minutos

Enlace o link:

<https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3512446/frutas.htm>

Elemento cognitivo que se va a desarrollar

Esta actividad nace como una pequeña herramienta multimedia que pretende cubrir dos objetivos básicos en la escritura de palabras sencillas: intentar ser una aplicación informática de utilización muy sencilla para los niños más pequeños.

Facilitar al profesorado de educación infantil una aplicación de fácil manejo para comenzar a utilizar el rincón del ordenador con su clase.

Proceso

- Acceder a la página web <https://ceciliaconstante.wixsite.com/misitio>.
- Ingresar en la parte superior al link de la actividad propuesta
- Puede trabajar en parejas como equipo.
- Motive el diálogo en cada pareja de trabajo.
- Las imágenes no sufren cambio, solo permiten ser observadas.
- No existe un número de intentos.
- Generar diálogos sobre la importancia de las frutas para el ser humano.
- Qué pasaría si no existieran las frutas.
- Facilite temáticas fáciles de asumir por los niños de 4 años.

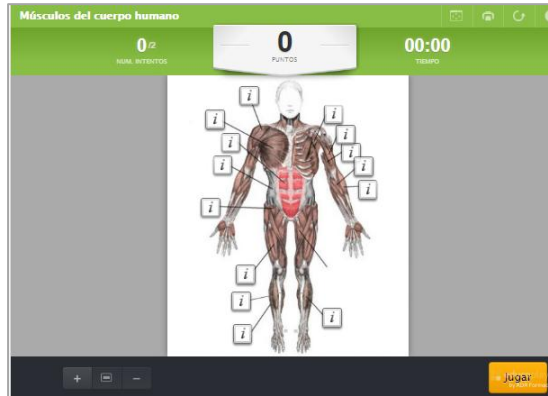
Variación: puede cambiar la actividad creando otros temas.

Evaluación: Observación

Indicadores	Sí	No
Pudo mejorar su capacidad de observación		
Utilizó equipos multimedia para ver imágenes		
Mejóro sus destrezas del lenguaje		

Actividad 10

Músculos del cuerpo humano



Objetivos:

- Conocer los músculos del cuerpo humano con el apoyo de una aplicación didáctica gráfica.
- Adquirir el aprendizaje básico de las formas mediante el apoyo de audio.
- Diferenciar imágenes con el apoyo del sentido del oído.

Recursos:

- Aula con baja iluminación
- Enlace web
- Computadora
- Proyector
- Altavoces o parlantes.
- Controles.

Nivel: Intermedio, avanzado

Tiempo estimado: 15 minutos

Enlace o link:

<https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3542413/animales.htm>

Elemento cognitivo que se va a desarrollar

El niño tiene la posibilidad de desarrollar un tema determinado, que le proporciona varias opciones a elegir, según la letra que corresponda y un audio que podrá seleccionar para adecuarlo a las diferentes situaciones de aprendizaje que de la actividad. El nivel de interacción en esta aplicación también, planteando para cada momento diversos escenarios. El docente puede comprobar la capacidad de cada alumno en aprendizaje básico de la anatomía humana, los recursos que utiliza e incluso el seguimiento de evolución al plantearle a lo largo del curso las actividades.

Proceso

- Acceder a la página web <https://ceciliaconstante.wixsite.com/misitio>.
- Ingresar en la parte superior al link de la actividad propuesta
- Elegir el menú letras y realizar la primera actividad
- Haga una breve introducción sobre la importancia de conocer los músculos.
- Pida que lo niños comenten sobre lo importante de conocer y aprender los músculos, para luego escribirlos.
- Ejecutar la aplicación para desarrollar las actividades.
- Permita que el niño interactúe con las figuras y los audios.
- Anime al niño a realizar todas las actividades.
- Repetir las actividades según sea necesario.
- Motive a hablar sobre los nombres de los músculos que él conoce y que probablemente no son fáciles de pronunciar, anótelas y repase con los niños hasta que la puedan dominar.
- Luego de concluida la actividad, pida que comenten qué músculos le son desconocido.
- Repase brevemente esa forma de modo que el niño pueda luego reconocerla con facilidad.

Variación: incrementa tipos de nuevos músculos en sus actividades y practique varias maneras de interactuar con ellas utilizando la aplicación, acceda a niveles más complejos en la aplicación.

Evaluación: Observación.

Indicadores	Sí	No
Conoce y hace diferencias de los músculos		
Adquiere el aprendizaje básico de anatomía		
Diferenció imágenes con el sentido del oído		

Si quieres niños
creativos, dales tiempo
suficiente para
jugar. *John Cleese*



Fin

Bibliografía

- Aguilar, R. (7 de Febrero de 2004). *La guía didáctica un material educativo para promover el aprendizaje autónomo*. Obtenido de Revistas UNED: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/viewFile/1082/998>
- Alcaraz, V., & Gumá, E. (2011). *Texto de recursos tecnológicos educativos*. México: El Manual Moderno.
- Aparicio, M. (09 de 03 de 2016). *Lenguaje y otro tipo de narración decritiva de imágenes*. Obtenido de Taprota: <https://lenguajeyotrasluces.com/2016/03/09/descripcion-de-imagenes-dele-b1-b2>
- Belloch, C. (21 de Agosto de 2014). *Recursos metodológicos (TIC)*. Obtenido de Logopedia: <https://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo1.pdf>
- Bellohc, C. (15 de Febrero de 2015). *Clasificación de los multimedia*. Obtenido de Bellohc Logopedia: <https://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo4.wiki?3>
- Brito, W. (2014). *La multimedia educativa y su incidencia en el aprendizaje de la música de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Honorato Vásquez de la parroquia Constantino Fernández*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Castro, F. (2014). *Guía didáctica* (Primera ed.). Madrid, España: Alcobendas. Obtenido de Hueber: <https://www.hueber.de/media/36/nes1-guia-didactica.pdf>
- Celaya, R., & Lozano, F. (2013). Apropiación tecnológica en profesores que incorporan recursos educativos abiertos en educación media superior. *Revista mexicana de investigación educativa*, 487-513.

- Código de la niñez y la Adolescencia. (2014). *Ministerio de Inclusión*. Quito: Registro Oficial.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Título II. Derechos. Capítulo Segundo. Sección quinta. Educación*. Montecristi: Registro Oficial.
- Dossier. (24 de 04 de 2017). Hacia una definición del relato audiovisual interactivo. *Revista TELOS*, 34. Obtenido de <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=4&rev=62.htm>
- Estebanell, M. (2007). Interacción Narrativa. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 23-32.
- Farina, M. (2016). *Medios Audiovisuales en el contexto educativo*. México: EUNED.
- Fernandez, J. (01 de marzo de 2012). *Ámbito comprensión y expresión de lenguaje*. Recuperado el 10 de abril de 2013, de Slideshare: <http://es.slideshare.net/jcfdezmxmanag/gestin-de-medios-audiovisuales>
- Fraga, A. (30 de Agosto de 2017). *Recursos Tcenológicos Educativos*. Recuperado el 16 de abril de 2013, de Geocities: <http://www.geocities.ws/adriafraga/hi d3271/aee/GTH.htm>
- Gálvez, J., & Vidal, M. (2016). *La descripción oral de imágenes*. Santiago, Chile: Ediciones Buenaventura. Obtenido de <http://clacso.mobile.redalyc.org/articulo.oa?id=64944803009>
- Garrido, C. (2008). *La necesidad de expresarse y ser comprendido*. Mexico: Ediciones Trillas.
- Gascón, A. (20 de Diciembre de 2012). *Generación, edición y distribución de objetos de aprendizaje multimedia como recurso para la docencia y el*

estudio. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4311242>

Giarratana, M. (04 de noviembre de 2008). *¿Qué son recursos multimedia?* Madrid, España: Ediciones Lámpara. Recuperado el 11 de abril de 2013

Gibson, J., Ivancevich, J., & Donnelly, J. (2011). *Los recursos multimedia: Comportamiento, estructura y Procesos*. Santiago: McGraw Hill Interamericana.

González, A. (2015). *Proceso filosófico comparativo dentro de una investigación científica* (Primera ed.). México: Editorial Trillas.

Goñi, A. (2016). *Psicología de la Educación Sociopersonal del lenguaje verbal*. Madrid: Fundamentos Ediciones.

Guayta, C. (2014). *Herramientas de la web 2.0 y su incidencia en el aprendizaje de computación básica en los estudiantes del Instituto Bolívar*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Jiménez, Á. (2006). *Modelos narrativos verbales*. Bogotá, Colombia: Ediciones Primavera.

Landa, & García, J. Á. (1998). *Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Lanza, S. (2016). *Implantación de un sistema de calidad. Los diferentes sistemas de calidad existentes en la organización*. Madrid, España: Vigo.

León, M. (2012). Uso de tic en escuelas públicas de Ecuador: análisis. *EDUTECH*, 2.

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2013). *Artículo 2. Principios*. Quito: Registro Oficial.

- Llamas, J., & Barragan, L. (2004). *Estructura Científica del desarrollo verbal infantil*. México: LIMUSA.
- López, O. (2013). *La esencia de la innovación tecnológica*. Barcelona, España: UPC.
- Martínez, R. (14 de diciembre de 2009). *Innovacion tecnológica a nivel inicial*. Recuperado el 18 de abril de 2013, de Gestiopolis: <http://www.gestiopolis.com/organizacion-talento/concepto-de-motivacion.htm>
- Menjivar, E. (17 de Noviembre de 2001). *Multimedia y sus elementos*. Obtenido de Maestros del web: <http://www.maestrosdelweb.com/multime/>
- Molina, M. (27 de Octubre de 2001). *Desarrollo del lenguaje*. Recuperado el 17 de mayo de 2012, de Academia: https://www.academia.edu/17117460/DESARROLLO_DEL LENGUAJE
- Morera, J. (abril de 2001). *Recursos tecnologicos y materiales educativos* (Cuarta ed.). Barcelona, España: Diamante Ediciones. Recuperado el 17 de mayo de 2012, de <http://www.gestiopolis.com/recursos/documentos/fulldocs/ger/memconti.htm>
- Muchinsky, P. (2002). *Psicología aplicada a la descripción oral de imágenes*. Buenos Aires, Argentina : Garica Ediciones.
- Navarrete, N. (14 de enero de 2012). *Innovaciones tecnológicas como herramienta del docente*. Recuperado 17 de abril de 2013, de Emagister: <http://www.emagister.com/curso-psicologia-industrial-2-2/psicologia-industrial-definicion>
- Ochoa, E. (12 de agosto de 2012). Descripción y especificación de imágenes. *El Universo*, pág. 33. Recuperado el abril de 16 de 2013, de <http://es.slideshare.net/EleoOchoa/dif->

- Peñaherrera, M. (2016). Evaluación de un programa de fortalecimiento. *Revista Iberoamericana de evaluación educativa*, 83.
- Plan Nacional del Buen Vivir. (2013 - 2017). *Garantizar el desarrollo integral de la primera infancia, a niños y niñas*. Quito: Senplades.
- Rivera, J., & Camino, M. (2012). *Dirección fundamentos y aplicaciones del estímulo verbal en los niños*. Madrid: ESIC.
- Saca, L. (2012). *La importancia del cuento en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 a 5 años de edad en el Centro Infantil Mundo de Ilusiones del cantón Ambato en el período abril-septiembre 2011*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Silva, A. (1 de Agosto de 2008). *Metodología, metodo, didactica y pedagogia*. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/adrysilvav/metodologia-metodo-didactica-y-pedagogia>
- Sites. (8 de Septiembre de 2014). *Recursos y productos tecnologicos*. Obtenido de Tecnologia Educativa: <https://sites.google.com/site/tecnologiaeducativaho/y/recursos-y-productos-tecnologicos>
- Torres, M. (2016). *Aplicaciones tecnológicas y el desempeño docente en el nivel básico superior de las instituciones educativas del circuito C01 02-03-06, distrito 1, Coordinación Zonal de Educación N° 3*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Vilafranca, I. (2013). Pedagogía del siglo xx en Femení. *Revista universitaria de Barcelona*, 45.
- Viteri, J. (2016). *Los recursos multimedia y su relación con la metodología de enseñanza de la pianica en los niños de cuarto año de Educación Básica del Liceo Policial Galo Miño*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

ANEXOS

Anexo 1. Solicitud

Ambato 17 de mayo 2017

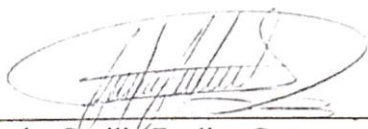
Licenciada
Jenny Pérez
VICERRECTORA (E)
Unidad Educativa “Atahualpa”
Presente

De mi consideración:

Yo, la Lcda. Cecilia Evelina Constante Abril con c.c.180269198-8, maestrante de la Facultad de Ciencias de la Educación, carrera de Educación Inicial, por medio de la presente me permito solicitarle de la manera más comedida se digne concederme la autorización para llevar a cabo la Investigación como trabajo de Grado para la obtención del Magíster en Educación Inicial, sobre el Tema: **“LOS RECURSOS MULTIMEDIA (APP EDUCATIVAS) EN LA DESCRIPCIÓN ORAL DE IMÁGENES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS”**, en la institución que usted acertadamente dirige.

Anticipo mi agradecimiento por su gentil atención:

Atentamente,



Lcda. Cecilia Evelina Constante Abril
c.c.180269198-8



Anexo 2. Autorización



UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”



2016- 2017

CERTIFICADO

La Unidad Educativa “Atahualpa” acepta que la Lcda. Cecilia Evelina Constante Abril con c.c.180269198-8, realice la aplicación de su tema de investigación: **“LOS RECURSOS MULTIMEDIA (APP EDUCATIVAS) EN LA DESCRIPCIÓN ORAL DE IMÁGENES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS”**.

Por lo tanto, la interesada puede aplicar su tema de investigación cuando se le asigne fecha, particular que deberá comunicar para brindarle las facilidades necesarias.

Ambato 17 de mayo 2017

Atentamente,



Lcda. Jenny Pérez
VICERRECTORA (E)

Anexo 3. Encuesta a los docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Objetivo: Obtener información respecto a Recursos Multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes en las niñas y niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

Instrucciones: Escoja la opción con la que esté de acuerdo según su opinión. Una vez que haya leído cuidadosamente cada pregunta, marque con una (x) en el casillero correspondiente.

Cuestionario

1. ¿Conoce usted los Recursos Multimedia (App educativas)?
Sí () No ()
2. ¿Cuál de los siguientes recursos multimedia considera usted que aportan mejoras en el aprendizaje?
Tablets () Computadoras ()
Smartphones () Equipos Multimedia ()
3. ¿A los niños y niñas les gusta ojear cuentos, libros, revistas?
Siempre () A Veces () Nunca ()
4. ¿Los estudiantes disfrutan más de imágenes animadas?
Siempre () A Veces () Nunca ()
5. ¿Considera usted que los niños y niñas disfrutan hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas, o trabalenguas?
Siempre () A Veces () Nunca ()
6. ¿Sus alumnos identifican nombre y características del objeto en una imagen?
Siempre () A Veces () Nunca ()
7. ¿Sus estudiantes tienen facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas?
Siempre () A Veces () Nunca ()
8. ¿Sus niños y niñas disfrutan de escuchar cuentos?
Siempre () A Veces () Nunca ()
9. ¿Logran sus estudiantes evidenciar sus emociones según el tipo de imagen y su descripción?
Siempre () A Veces () Nunca ()
10. ¿Tienen sus alumnos predilección por las imágenes que se presentan en computadora?
Siempre () A Veces () Nunca ()

Gracias por su gentil colaboración

Anexo 4. Ficha de observación a niños y niñas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Objetivo: Establecer la incidencia de los Recursos Multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes en las niñas y niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

Ficha de observación a niños y niñas

Indicadores	Alternativas			Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1. Le gusta los aparatos electrónicos				
2. Le resulta fácil el manejo de un computador				
3. Utiliza correctamente programas y enlaces web				
4. Participa con entusiasmo mientras se utiliza en clase Recursos Multimedia (App educativas)				
5. Disfruta más de imágenes animadas.				
6. Disfruta hacer rimas, juegos de palabras, frases divertidas, o trabalenguas				
7. Identifica nombre y características del objeto en una imagen				
8. Tiene facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas				
9. Disfruta de escuchar cuentos				
10. Tiene predilección por las imágenes que se presentan en computadora				

Anexo 5. Ficha de Evaluación de la Propuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
DIRECCION DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Objetivo: Comprobar la efectividad de la “Guía de estrategias didácticas para el uso eficiente de los Recursos Multimedia (App educativas) en la descripción oral de imágenes de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Atahualpa”.

Ficha de observación de la propuesta

Indicadores	Alternativas			Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1. Se promueve la observación las imágenes y el diálogo acerca de ellas				
2. Se realiza correctamente las hojas de trabajo				
3. Utilizan apropiadamente los recursos tecnológicos sugeridos				
4. Acceden correctamente a los sitios y links descritos				
5. Maestros demuestran interés por el uso de recursos multimedia				
6. Realizan las actividades sugeridas con entusiasmo				
7. Se reconoce la amplitud de posibles aplicaciones de los recursos multimedia en la enseñanza				
8. Los estudiantes mejoran considerablemente su capacidad para describir imágenes				
9. Los niños y niñas incrementan su vocabulario				
10. Los niños y niña pueden avanzar a un nivel más avanzado de aprendizaje				