



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**TEMA: HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN EL DESARROLLO DE LA  
MOTIVACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS**

**AUTOR (A)**

**Romina Doménica Villao Sojos**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

Previo a la obtención del grado académico en  
**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TUTOR (A)**

**Lic. García Espinoza Margot Mercedes, Ph.D.**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2024**



**UPSE**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

---

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.  
TUTORA**

---

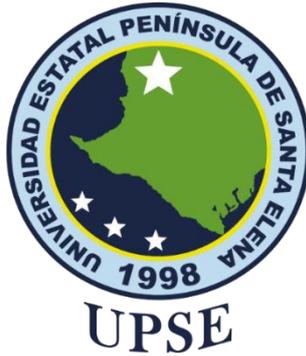
**Lic. Amarilis G. Laínez Quinde, MSc.  
ESPECIALISTA**

---

**Lic. Wilson A. Zambrano Vera, MSc.  
ESPECIALISTA**

---

**Abg. María Rivera González, Mgtr.  
SECRETARIA GENERAL  
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN:**

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por ROMINA DOMÉNICA VILLO SOJOS, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.

Atentamente,

---

Lic. Margot García Espinoza, PhD.  
C.I. 0907890412  
**TUTOR (A)**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**DECLARACIÓN DE  
RESPONSABILIDAD**

**Yo, ROMINA DOMÉNICA VILLAO SOJOS**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, Herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación en niños de 5 años, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Inicial, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a 10 días del mes de septiembre de año 2024

---

**ROMINA DOMÉNICA VILLAO SOJOS**  
C.I. 2450510728  
**AUTOR (A)**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, ROMINA DOMÉNICA VILLAO SOJOS**

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a 10 días del mes de septiembre de año 2024

---

**ROMINA DOMÉNICA VILLAO SOJOS**  
C.I. 2450510728  
**AUTOR (A)**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN DE  
ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado Herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación, presentado por la estudiante, ROMINA DOMÉNICA VILLO SOJOS, fue enviado al Sistema Antiplagio URKUND, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 7 %, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

---

Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.  
C.I. 0907890412  
**TUTOR (A)**

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi más sincero agradecimiento a mi tutora de Tesis PhD. Margot García Espinoza por su valiosa guía, apoyo y paciencia a lo largo de todo el proceso de investigación. Su experiencia y orientación han sido fundamentales para el desarrollo de este trabajo.

Agradezco también a MSc. Fabián Domínguez por su invaluable asesoramiento y apoyo a lo largo de este proceso educativo.

A Laura Villao Laylel, quién siempre ha sido mi fuente de inspiración, guerrera y valiente digna de admirar, mi ejemplo a seguir, todas sus enseñanzas y motivaciones son las que me tienen aquí cumpliendo mis sueños.

A mi familia, y a mi hija mi más profundo agradecimiento por su amor, comprensión y por ser esa base de aliento y confianza en mis capacidades para seguir adelante.

Finalmente, agradezco a todas las personas y entidades que de una u otra manera, contribuyeron a la culminación de este trabajo de titulación

*Romina Doménica Villao Sojos*

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mis padres, cuyo amor, lealtad y apoyo han sido fuente de fortaleza a lo largo de este camino, esta investigación es el reflejo de su fe y del ejemplo de perseverancia, dedicación y buenos valores que han inculcado en mí.

*Romina Doménica Villao Sojos*

## Índice General

PORTADA .....	I
TÍTULO DEL TRABAJO .....	I
TRIBUNAL DE GRADO .....	II
CERTIFICACIÓN: .....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
.....	VI
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO .....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
Índice General .....	IX
Índice de Tablas .....	XII
Índice de Gráficos .....	XIII
Índice de Imagen .....	XIV
Resumen.....	XV
Abstract .....	XVI
INTRODUCCIÓN .....	1
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA .....	1
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	4
<b>Preguntas secundarias</b> .....	4
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	4
<b>Objetivo general</b> .....	4
<b>Objetivos específicos</b> .....	4
JUSTIFICACIÓN .....	5
HIPÓTESIS .....	7
PLANTEAMIENTO HIPOTÉTICO .....	7
ALCANCE .....	8
CAPÍTULO I.....	9
MARCO TEÓRICO .....	9
<b>1.1. Antecedentes Investigativos</b> .....	9
<b>1.2. Antecedentes Teóricos</b> .....	12

1.2.1.	Las herramientas tecnológicas .....	12
1.2.2.	La Sociedad de la información.....	13
1.2.3.	Utilidad de las TIC en educación infantil .....	14
1.2.4.	Herramientas tecnológicas educativas .....	14
1.2.5.	Los docentes y la tecnología.....	17
1.2.6.	Innovación educativa, Rol del docente en los procesos de innovación educativa.....	18
1.2.7.	Rol principal del docente, tutor en las aulas virtuales .....	20
1.2.8.	Las nuevas tecnologías en la educación.....	21
1.2.9.	Los medios tecnológicos para la enseñanza aprendizaje .....	24
1.2.10.	Proceso de enseñanza aprendizaje basado en las Tics .....	26
1.3.	Desarrollo de la motivación .....	28
1.3.1.	Tipos de motivación .....	29
1.3.2.	La motivación intrínseca .....	30
1.3.3.	La motivación extrínseca.....	30
1.3.4.	Estrategias de motivación.....	31
CAPÍTULO II .....		33
MARCO METODOLÓGICO .....		33
2.1.	Conceptualización ontológica y epistemológica del método.....	33
2.1.1.	Naturaleza o paradigma de investigación .....	34
2.1.2.	Método de investigación.....	35
2.1.3.	Población.....	35
2.1.4.	Muestra .....	36
2.1.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad ..	37
2.1.5.1.	Técnica .....	37
2.1.6.	Instrumentos .....	37
2.1.7.	Validación .....	38
2.1.8.	Métodos de análisis de datos .....	38
2.1.9.	Aspectos éticos .....	39
2.1.10.	Operacionalización de las Variables.....	40
CAPITULO III .....		41
3.	RESULTADOS .....	41
3.1.	Aplicación de la Entrevista .....	41
3.2.	Análisis de la Entrevista.....	44

3.3. Análisis de la Lista de Cotejo .....	45
3.4. Discusión de Resultados .....	51
<b>4. Propuesta .....</b>	<b>54</b>
Presentación de contenidos y recursos. ....	57
Unidad 1 Presentación del tema .....	58
Tema 1: La música como forma de comunicación .....	58
Tema 2: Usos de la música en el aula .....	58
Tema 3: Usos para la estimulación del lenguaje .....	59
Unidad 02: Canciones Infantiles .....	60
Tema 1: La música y la motivación .....	60
Tema 2: Aprendo las vocales cantando .....	60
Tema 3: Beneficios de la música en el aprendizaje .....	61
Unidad 03: Audición y percepción .....	62
Tema 1: Sonido y ruido .....	62
Tema 2: Diferencia entre sonido y ruido .....	62
Tema 3: Actividades musicales .....	63
Sumatoria de Calificaciones .....	64
<b>5. Conclusiones .....</b>	<b>65</b>
<b>6. Recomendaciones .....</b>	<b>66</b>
<b>7. Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>67</b>
<b>8. Anexos .....</b>	<b>72</b>
Anexo 1. Permiso .....	72
Anexo 2: Lista de Cotejo .....	73
Anexo 3. Entrevista dirigida a docente .....	74
<b>Anexo 4: Matriz de Validación .....</b>	<b>75</b>
<b>Anexo 5: Fotos que avalan la investigación .....</b>	<b>77</b>
<b>Anexo 6: Certificado de Plagio .....</b>	<b>79</b>

## Índice de Tablas

<i>Tabla 1. Población</i> .....	35
<i>Tabla 2. Muestra</i> .....	36
<i>Tabla 3. Matriz de Operacionalización de las Variables</i> .....	40
<i>Tabla 4. Lista de cotejo 1</i> .....	45
<i>Tabla 5. Lista de cotejo 2</i> .....	47
<i>Tabla 6. Lista de cotejo 3</i> .....	49
<i>Tabla 7. Lista de cotejo 4</i> .....	50
<i>Tabla 8. Discusión de Resultados</i> .....	53

## Índice de Gráficos

<i>Gráfico 1. Innovación educativa.....</i>	<i>19</i>
<i>Gráfico 2. Las TIC transforman las instituciones educativas a través de la Gestión del conocimiento .....</i>	<i>22</i>
<i>Gráfico 3. Entornos virtuales de aprendizaje y el E-Learning.....</i>	<i>28</i>
<i>Gráfico 4. Lista de cotejo 1.....</i>	<i>46</i>
<i>Gráfico 5. Lista de cotejo 2.....</i>	<i>47</i>
<i>Gráfico 6. Lista de cotejo 3.....</i>	<i>49</i>
<i>Gráfico 7. Lista de cotejo 4.....</i>	<i>51</i>

## Índice de Imagen

Imagen 1. Presentación de portada.....	55
Imagen 2. Presentación del curso. ....	55
Imagen 3. Resultados de Aprendizaje .....	56
Imagen 4. Pre – requisitos .....	56
Imagen 5. Presentación de Unidades.....	56
Imagen 6. Certificado de Uso del Curso .....	57
Imagen 7. Presentación del curso .....	57
Imagen 8. La música como forma de comunicación.....	58
Imagen 9. Usos de la música en el aula.....	59
Imagen 10. Usos para la estimulación del lenguaje .....	59
Imagen 11. Evaluación.....	60
Imagen 12. La música y la motivación. ....	60
Imagen 13. Aprendo las vocales cantando. ....	61
Imagen 14. Beneficios de la música en el aprendizaje. ....	61
Imagen 15. Sonido y ruido. ....	62
Imagen 16. Diferencia entre sonido y ruido. ....	63
Imagen 17. Actividades musicales. ....	63
Imagen 18. Sumatoria de Calificaciones. ....	64

## Resumen

La integración de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación, direccionadas al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 5 años, conlleva un reto muy importante que debe ser asumido por los docentes para que la tecnología puede brindar distintas posibilidades de aprendizaje, como innovadoras para mejorar la educación infantil. Este trabajo investigativo promueve como Objetivo el Valorar la importancia de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto. La metodología aplicada fue de enfoque cualitativo, con la aplicación de una dimensión ontológica y epistemológica que respalda el Trabajo de Integración Curricular. La población y muestra de estudio fue de 15 estudiantes, a quienes se les aplicó una lista de cotejo y obtener información relevante del problema que se investiga, y dos docentes a quienes se les aplicó una entrevista para conocer cuál es su apreciación sobre la temática que se investiga. Los resultados demuestran el poco conocimiento que tienen tanto niños como padres sobre la importancia de manejar los recursos tecnológicos, específicamente la creación de una plataforma virtual, la cual ayudará reforzar lo aprendido en el aula a través de clases asincrónicas. Se concluye que se debe diseñar una plataforma digital para que los estudiantes se motiven y puedan aprender jugando en el desarrollo de las actividades que el docente propone.

**Palabras Claves:** Aprendizaje, enseñanza aprendizaje, estrategias; herramientas tecnológicas, motivación; Proceso

## Abstract

The integration of technological tools in the development of motivation, aimed at the teaching-learning process of 5-year-old students, entails a very important challenge that must be assumed by teachers so that technology can provide different and innovative possibilities for improve childhood education. This investigative work promotes the Objective of Assessing the importance of technological tools in the development of motivation within the teaching-learning process in 5-year-old children at the Dieciocho de Agosto Basic Education School. The methodology applied was qualitative in approach, with the application of an ontological and epistemological dimension that supports the Curricular Integration Work. The study population was 15 students who were taken as a sample to apply a comparison list and obtain relevant information on the problem being investigated, and two teachers who were interviewed to find out their appreciation of the topic. that is investigated. The results demonstrate the little knowledge that both children and parents have about the importance of managing technological resources, specifically the creation of a virtual platform, which will help reinforce what was learned in the classroom through asynchronous classes. It is concluded that a digital platform must be designed so that students are motivated and can learn by playing in the development of the activities that the teacher proposes.

Keywords: Learning, teaching-learning, strategies; technological tools, motivation; Process

# INTRODUCCIÓN

## SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La integración de herramientas tecnológicas en el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje de los niños de 5 años ha producido un debate dentro del amplio ámbito educativo. Aunque se conoce que la tecnología puede brindar distintas posibilidades innovadoras para mejorar la educación infantil, en cuanto a las necesidades e intereses de los estudiantes, también presenta obstáculos considerables en cuanto a cómo implementarla de manera eficaz y su influencia motivacional en el desarrollo infantil.

En esta línea, la UNESCO (2019), en su artículo titulado: “Enfoques Estratégicos sobre las TIC en la Educación en América Latina y el Caribe”, menciona que:

Como primer desafío del uso de herramientas tecnológicas en la educación es la adaptación de los sistemas escolares, que se encuentran ante la imperiosa necesidad de una transformación sustancial, pasando de un modelo educativo orientado hacia una sociedad industrial, a otro que prepare a los estudiantes para desenvolverse en la sociedad del conocimiento. (p. 56).

Esto implica preparar a los estudiantes para ocupar roles laborales que aún no existen, así como para renovar constantemente sus conocimientos y habilidades. Es fundamental que adquieran nuevas competencias de forma coherente con las demandas cambiantes del mundo laboral, económico, social y tecnológico.

Bajo esta misma perspectiva, a la creatividad docente se la define como aquella habilidad flexible de innovar con originalidad, distintas metodologías educativas bajo las miradas de las necesidades que demandan la sociedad moderna, el uso de herramientas

tecnológicas para la educación se ha visto afectada de manera considerable, investigaciones, como la llevada a cabo por (Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre, 2020):

Han demostrado que hay carencias significativas en la creatividad, tanto en los estudiantes como en el enfoque pedagógico; los estudiantes muestran una notable falta de expresión libre en el entorno educativo y tecnológico en la resolución de conflictos en el uso de las TIC y tienden a carecer de originalidad en las actividades realizadas durante las clases. (p. 87).

Además, suelen demostrar inseguridad y dependencia hacia el docente, lo que dificulta el desarrollo de habilidades que deben ser puesta en la práctica para el mundo moderno. Estos hallazgos sugieren una posible conexión entre la falta de creatividad docente y el uso de herramientas tecnológicas en el aula, lo que ayudará a motivar al estudiante en el desarrollo de sus capacidades intelectuales, apoyados por el uso de recursos didácticos para el fomento de la motivación.

Diversos estudios como el de Carrillo et al. (2020), señalan que, aunque el currículo educativo ecuatoriano enfatiza el uso de tecnologías como medio para innovar en la enseñanza, muchas instituciones escolares no aprovechan este recurso proporcionado por las TIC por diversas razones, como la falta de familiaridad por parte de los docentes o simplemente por su preferencia hacia métodos tradicionales. En dicha investigación, se argumenta que las distintas instituciones de preescolar, a pesar de contar con equipos tecnológicos disponibles, los profesores optan por impartir clases utilizando métodos tradicionales sin el uso de las TIC. (p. 91)

A consecuencia de esto, se ha generado desinterés en los discentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente del Nivel Inicial, lo que se refleja en su escasa motivación para aprender y en diversos comportamientos disruptivos que perjudican su proceso

escolar, “lo que provoca apatía, desinterés, por lo que el docente debe recurrir a la reestructuración de lo planificado a fin de buscar los mecanismos apropiados a fin de mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje” (Bastidas, 2021).

Es de vital importancia establecer acciones motivacionales en el contexto educativo, a fin de que las actividades sean llevadas a cabo, para “lograr mejores resultados, a fin de identificarlas como una de las principales causas de deterioro y uno de los problemas de aprendizaje más graves” (Pashias, Damancio, Ahué, & Ahuanari, 2019). Además, se debe relacionar los recursos tecnológicos con el proceso de enseñanza aprendizaje, especialmente con todo lo que tenga que ver con “la motivación y que conlleve a minimizar que los estudiantes abandone las aulas de clases y así mantenerlos activos y proclives a cumplir sus metas” (Becerra, 2018).

Con todo lo mencionado con anterioridad se hace evidente que el sistema educativo necesita renovar sus métodos de enseñanza a través de la incorporación de diferentes modalidades y la implementación de las herramientas tecnológicas. “Esto se vuelve esencial para fortalecer diversas áreas del conocimiento y, al mismo tiempo, crear entornos virtuales de aprendizaje que promuevan la innovación, con el objetivo de elevar la calidad de la educación” (Carrillo, García, Ávila, & Erazo, 2020).

A consecuencia de ello, este estudio determina la necesidad de analizar los niveles motivacionales de los estudiantes de 5 años en relación con las herramientas tecnológicas utilizadas por el docente en su quehacer pedagógico, pero más allá de aquello debe promover “clases sincrónicas y asincrónicas, a fin de establecer plataformas de estudios, para que el estudiante refuerce lo aprendido y así, a través de actividades divertidas y amenas logre motivarlos, generando una mejor interacción entre docente y estudiante” (Gonzalez, 2021).

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación, son importantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto?

### **Preguntas secundarias**

- ¿Qué fundamentos teóricos sustentan las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación de los niños de 5 años durante el proceso de aprendizaje?
- ¿Cuál es el estado actual del uso de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en comparación con los métodos tradicionales educativos?
- ¿Cuál es el aporte que brinda las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 5 años?

## **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **Objetivo general**

- Valorar la importancia de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto.

### **Objetivos específicos**

1. Sistematizar los fundamentos teóricos que sustentan las herramientas tecnológicas y la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 5 años.
2. Diagnosticar el estado actual del uso de las herramientas tecnológicas en la motivación

dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 5 años.

3. Determinar el aporte de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 5 años.

## **JUSTIFICACIÓN**

La relevancia teórica se manifiesta a través de la interacción estudiantes - docentes, a partir de los cuales se crean escenarios de compromiso cada vez más significativos, brindando experiencias alternativas e innovadoras relacionadas con el proceso de aprendizaje, particularmente en la educación. En esta dinámica, los docentes crean espacios para el “intercambio de ideas, fomentan la comunicación entre todos y la cooperación entre pares, por lo que la aplicación de las herramientas tecnológicas es un método que ayuda a aumentar la motivación de los niños mientras mejoran creativamente sus habilidades” (Buitron, 2021).

La importancia práctica de este estudio radica en valorar cómo el uso de herramientas tecnológicas promueve el desarrollo de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 5 años. Esto implica no solo el “estímulo de la creatividad, compromiso, trabajo en equipo, toma de decisiones y la inclinación hacia la investigación, también el papel crucial de los docentes en apoyar a los niños para alcanzar resultados significativos y promover su integridad educativa” (Siemens, 2017).

En esencia, la postura de este estudio sostiene que este enfoque promueve el desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo entre los estudiantes, marcando así un hito importante en su proceso educativo que determina el análisis del desarrollo de las innovaciones metodológicas en la educación, por lo que tienen rasgos comunes, como las diferentes formas de “planificar y organizar las actividades, involucrando a los niños en cierta medida en la planificación, así como la acción conjunta y el diálogo constante que conecta sus necesidades

e intereses relacionado con los objetivos de aprendizaje” (Balladares, 2021).

El interés de la investigación radica en la importancia del uso de la tecnología como herramienta fundamental de la educación inicial en el proceso de enseñanza y aprendizaje desarrollados en las aulas de clases, buscando alternativas para promover y mejorar la calidad de la educación en las regiones ecuatoriales. La evaluación de competencias a través de las herramientas tecnológicas tiene como objetivo observar cambios significativos en la motivación de los niños por aprender, fortalecer su amor y promover el cambio futuro, una utópica súplica para un progreso más positivo y transparente en la educación que se implementa en el Ecuador. (Buitron, 2021).

Por lo tanto, el propósito de la utilización de herramientas tecnológicas en el entorno educativo debe centrarse en la creación de un ambiente ameno, agradable, armónico, donde cada estudiante tenga a su disposición, no solo una variedad de recursos, sino que también se genere en ellos una motivación que contribuya a profundizar y fortalecer sus conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, y así promover la creatividad y trabajar de manera cooperativa con sus compañeros. (Benalcazar, 2020).

Es importante destacar que el empleo de estas herramientas tecnológicas brinda a los estudiantes un acceso inagotable a la información necesaria para investigar y analizar sus actividades académicas, al mismo tiempo que facilita la comunicación, permitiendo que los estudiantes expresen sus opiniones y experiencias al interior del aula de clases, lo que motiva a participar activamente en el proceso de aprendizaje en el aula, esto hará que se esfuercen más, contribuyan con ideas creativas, fortaleciendo el desarrollo de las actividades en el aula de clases. (Gonzalez, 2021)

## **HIPÓTESIS**

- Hi: Existe relación entre las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto.
- Ho: No existe relación entre las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto.

## **PLANTEAMIENTO HIPOTÉTICO**

Dada la creciente presencia de herramientas tecnológicas en la educación y la importancia de la motivación, se debe orientar mejor la calidad de educación que se imparte a los estudiantes de 5 años, se plantea la hipótesis de que la integración efectiva de herramientas tecnológicas en el aula puede aumentar significativamente la motivación de los niños en esta etapa de desarrollo. Se plantea que la interacción con dispositivos tecnológicos, la adaptación a las necesidades individuales y la presentación de contenidos de manera atractiva pueden generar un mayor entusiasmo por el aprendizaje, fomentando un ambiente educativo más estimulante y participativo. (Nazario, 2021).

Para poner a prueba esta hipótesis, se llevará a cabo una investigación que involucra la observación del trabajo en el aula de clases que utilizan herramientas tecnológicas, la recopilación de datos sobre la motivación de los niños a través de entrevista no estructurada y lista de cotejo, lo que posibilitara la comparación de los resultados con aulas que siguen métodos de enseñanza tradicionalista. Se espera que los hallazgos de esta investigación proporcionen evidencia empírica sobre la relación entre las herramientas tecnológicas y la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños de 5 años, y contribuyan a la comprensión de cómo las tecnologías pueden ser aprovechadas de manera efectiva en la educación infantil. (Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre, 2020).

En la actualidad la educación debe afrontar una serie de retos y actualizaciones curriculares, las cuales deben ser asumidas por directivos, docentes, administradores, quienes deben trabajar en cooperación con los padres de familia. Por otro lado, los ambientes de aprendizaje tecnológicos son eficaces, cómodos y motivantes, es por ello que estos ambientes propician un aprendizaje activo, dinámico, motivacional, interactivo y reflexivo.

## **ALCANCE**

El alcance de la investigación abarca múltiples aspectos relacionados con lo social, cultural, psicopedagógico, ético, moral, lo que estimula a la implementación de un nuevo modelo de gestión, administrativa, redistribución de los recursos humanos hacia la consecución de alcanzar la calidad educativa, con el apoyo de las diversas plataformas digitales, sentando las bases de un nuevo modelo de desarrollo educativo desde los niños de Nivel Inicial 1 y 2.

Este estudio se propuso no solo evaluar el impacto directo que se genera con el uso de los equipos tecnológicos, sino también analizar las interacciones complejas de una reestructuración de las planificaciones anuales, trimestrales, semanales, a fin de acoplarlas al nuevo modelo educativo y así afianzar la autoestima, mejorar el rendimiento académico y actualizar las estrategias, técnicas, dinámicas de trabajo, para bienestar de un mejor proceso de enseñanza aprendizaje, empezando desde el Nivel Inicial.

Esto permitirá que los docentes, cambien su forma de planificar, su estilo de trabajo, se perfeccionen y profesionalicen la labor docente, y que, en el aula de clases, sean ellos quienes direccionen a los estudiantes, para que sean creadores de su propio conocimiento, basados en los ya existentes, y así generar criticidad, puedan opinar de manera libre, guiándolos, para la promoción de nuevos esquemas de trabajo.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes Investigativos

Es importante mencionar los estudios que se han llevado a cabo durante los últimos años, sobre el uso de las herramientas tecnológicas a fin de promover la motivación y así sentar las bases dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de que los estudiantes desde que ingresan al sistema educativo sean partícipes de una educación de calidad con calidez, por lo tanto, se mencionan trabajos de autores en el contexto internacional, nacional y local, con la finalidad de establecer criterios de cómo ha evolucionado la educación a través de los años.

En Perú, en la Universidad César Vallejo, la egresada Ordoñez, (2018), presentó su trabajo donde el objetivo general fue determinar la relación que existe entre el contexto motivacional y la utilización de los recursos técnicos, en las distintas áreas del conocimiento, las cuales darán las pautas necesarias que generen un mejor aprovechamiento del aprendizaje en la Escuela José Veintimilla de Huancayo -2017. La metodología empleada fue de enfoque cualitativo, de corte descriptivo y correlacional. El método general que se utilizó fue el científico y como específico el método descriptivo. Para el análisis de la información se empleó la encuesta y como instrumento el cuestionario, el muestreo que se utilizó fue para poblaciones finitas según fórmula fueron 148 estudiantes entre varones y mujeres. Para el análisis de los datos se utilizó el programa estadístico SPSS-22. Se concluye que existe relación entre la motivación y el uso pedagógico de las herramientas tecnológicas en el área de matemática en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui” de Huancayo - 2017, el valor de correlación de Rho Spearman resultando 0,542 correlación moderada. Por lo

tanto, la motivación de los estudiantes por el uso de tecnologías, deben servir para crear estrategias innovadoras adecuándolas al área de matemática. (Ordoñez Córdova, 2018).

Otro de los trabajos fue el de Jiménez (2022), presentado en la Universidad César Vallejo de Perú, cuyo objetivo fue el determinar cuál es la relación entre el aprendizaje de los recursos tecnológicos y las Tecnologías de la Información y Comunicación que se lleva a cabo con niños menores de 5 años. La población de trabajo fue de 25 padres de familia con sus estudiantes y 23 docentes de la escuela que es objeto de estudio. La metodología de trabajo empleada fue de enfoque cuantitativo, descriptivo, de campo. La técnica empleada fue la encuesta y la entrevista, las cuales facilitaron la obtención de los datos. (Jimenez Vereau, 2022)

Los principales resultados demuestran que se comprueba la hipótesis general, con resultados de 0,214, lo que permite establecerla como significativa bilateral con 0,547, lo que representa como significativa moderada baja, lo que permite que se deben aplicar cambios en toda su estructura. (Jimenez Vereau, 2022).

En el contexto nacional se menciona el trabajo presentado en la Universidad Técnica de Ambato, por la egresada Guamán, (2021), cuyo objetivo se encaminó a establecer un proceso donde la motivación sea parte integral del desarrollo educativo de los niños de 5 años. La población de estudio estuvo conformada por 45 niños de 5 años y por ser una población medible se considera trabajar con todos. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, descriptivo, exploratoria y de campo.

Los resultados expresan que el desarrollo de las actividades que se llevan a cabo en el aula de clases apoyadas por los recursos tecnológicos van de la mano con la motivación, lo cual requiere establecer vínculos de carácter académicos para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. (Guamán Poaquiza, 2021),

En la Universidad Central del Ecuador, la egresada (Quinaucho Boada, 2020), presentó un trabajo investigativo cuyo objetivo general fue el determinar cómo las herramientas tecnológicas influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 5 años, de la Unidad Educativa Particular Don Bosco de la ciudad de Quito, durante el 2019 – 2020. La población y muestra de estudio estuvo conformada por 37 niños con sus representantes legales.

La metodología empleada fue de enfoque cuantitativa, descriptiva, de campo y bibliográfica a fin de obtener resultados a través de la aplicación de la técnica de la encuesta, y la observación, donde se procedió a establecer las acciones más acertadas que requieren ser analizadas a través de una lista de cotejo, donde se especifique cuáles serán las estrategias más adecuadas a ser llevadas a la práctica. (Quinaucho Boada, 2020).

Los resultados demostraron que las herramientas transformaron el funcionamiento de la sociedad y con ello el de todas sus instancias, topando necesariamente al sistema educativo pues la interconectividad permite el trabajo colaborativo entre los miembros de la comunidad educativa, así como la instantaneidad le da la posibilidad a los estudiantes de acceder a información de manera inmediata, cambiando así las metodologías que se utilizan dentro de la escuela y que están involucradas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. (Quinaucho Boada, 2020).

En el contexto local, se menciona un trabajo presentado en la UPSE, por el egresado Cevallos, (2020), quien presentó como objetivo el determinar el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza –aprendizaje para generar motivación. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, descriptivo y correlacional. La población motivo de estudio fue de 65 elementos, a los cuales se les aplicó como técnica las encuestas y como instrumento el cuestionario. Es de mencionar que los resultados evidenciaron que la implementación de las herramientas tecnológicas implica un trabajo más dinámico, motivador, creativo, donde el

estudiante es parte fundamental del desarrollo de este proceso que requiere cambios sustanciales en el accionar de un nuevo modelo de desarrollo educativo, que implica un trabajo creativo, donde el proceso de educar, sea más ágil y que las relaciones comunicacionales entre directivos, docentes y estudiantes sean parte de un crecimiento en la calidad educativa que se requiere implementar en las escuelas del nuevo milenio. (Cevallos Salazar, 2020)

## **1.2. Antecedentes Teóricos**

### **1.2.1. Las herramientas tecnológicas**

La sociedad actual cambió a raíz de la crisis sanitaria y las herramientas tecnológicas formaron parte de las vidas de las personas y de las diferentes actividades que ella engloba, a tal punto de que las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado el mundo y el cómo las personas se desenvuelven en él. La posibilidad de mantenernos comunicados alrededor del mundo de forma instantánea, de forma virtual proporciona ventajas inimaginables, que ahora las personas se encuentran interconectada alrededor del mundo. (Cardenas, 2022)

La información y la comunicación, como muchas otras áreas, se han visto potenciadas gracias al desarrollo de la tecnología, creándose lo que se conoce bajo el nombre de TIC o tecnologías de la información y la comunicación, las cuales han revolucionado los procedimientos de transmisión de la información, a tal punto que las áreas sociales, comerciales, laborales, educativas culturales dependen de ella, y se crea un caos cuando se cae el sistema, lo que provoca pérdidas millonarias por estos sucesos, lo que demuestra la importancia de las comunicaciones digitales. (Bohorquez, 2023)

El elemento más poderoso que integra las TIC es la Internet, que ha llevado a la configuración de la llamada Sociedad de la Información. Existen pocas épocas en la historia

que presentan cambios sustanciales en el modo de vivir de las personas. Así como la invención de la rueda, el desarrollo de la escritura, la aparición de la industria, hoy se enfrenta a una nueva sociedad conocida como la sociedad de la información. (Treviño, 2021)

Las tecnologías de la información y la comunicación forman parte de la cultura que rodea la existencia de las personas, en casi todas nuestras actuaciones están presentes y se debe convivir con ellas. Algunas de las ventajas que se les atribuyen a las TIC son: beneficios en el ámbito de la salud y educación; aprendizaje a distancia; nuevas formas de trabajo; comercialización en internet, menos costes o menos riesgos, detección a través de instrumentos tecnológicos de enfermedades que a simple vista no se las visualiza. (Nájera, 2023)

Con el desarrollo del internet el mundo cambió radicalmente. La posibilidad de acceder a la información de cualquier parte del planeta en solo unos instantes modificó para siempre la forma en la que se vive. Aquellos que crecieron en las generaciones pasadas no se imaginaron el cambio que la sociedad iba a plantear, cambio al cual los niños parecen adaptarse más rápido que los mismos adultos, pues no es raro encontrar personas formadas incapaces de acceder a las herramientas tecnológicas que se posee hoy, mientras que un niño de cinco años pasa la mayoría del tiempo en Internet. (Sandoval, 2020).

### **1.2.2. La Sociedad de la información.**

Casi toda actividad actual puede desarrollarse en línea, creando un retraso generacional para aquellos que no se encuentran “conectados”. Esto genera en el individuo acciones de superación porque no puede quedarse rezagado de sus compañeros ante el auge predominante de la tecnología, por lo que requiere innovar en todas sus fases y así ser el complemento ideal ante los cambios que se dan en la sociedad, y estos pueden ser entendidos en sí mismo como un producto más bien cultural. (Rodríguez, 2019)

Así, la tecnología y sus transformaciones no pueden ser tomadas a la ligera, sino más bien deben ser catalogadas como algo necesario a fin de contribuir con situaciones dentro del proceso académico y que mejoren las competencias de los docentes, por lo que se debe aprovechar las ventajas que ofrece, pues facilita el trabajo, ahorra tiempo, recursos, esfuerzo, y los resultados son óptimos desde todo punto de vista; lo que se requiere es que el ser humano aprenda a manejarlas para que pueda sacar el máximo de provecho a estos equipos tecnológicos.

### **1.2.3. Utilidad de las TIC en educación infantil**

En el ámbito de la educación infantil concretamente, no solo pueden usarse, sino que además pueden ser de gran utilidad:

- **Para el desarrollo motriz:** adaptando siempre los ejercicios a su edad, la tecnología puede ayudarles a aprender movimientos, direcciones, etc., a través de sistemas como el de reconocimiento corporal.
- **Para desarrollar la expresión comunicativa:** gracias a la enorme cantidad de recursos audiovisuales y escritos disponibles en internet, se trabaja la diferenciación e identificación de letras, números, sonidos.
- **Para la comunicación social y buen uso de internet:** los niños aprenden por imitación, y ver el buen ejemplo de uso de las TIC del personal docente lo fomenta. Además, estas tecnologías favorecen también el trabajo en equipo y, por tanto, la socialización.

### **1.2.4. Herramientas tecnológicas educativas**

Anderson (2021) señala que “las herramientas tecnológicas son la dinámica de los procesos educativos actuales, donde se debe seleccionar la tecnología adecuada a fin de poder

realizar los cambios pertinentes. p. 65). Este cambio debe darse por parte de los docentes, para poder interactuar la manera de cómo enseñar, en qué momento se aplican las estrategias didácticas, mejorar el contexto de una planificación acorde al uso integrado de los recursos tecnológicos, e ir intercambiando los recursos tradicionales con los de nueva generación.

La sociedad actual implemento una serie de cambios a raíz de la crisis sanitaria, lo que evidenció que la tecnología hoy en día se la use de manera indiscriminada en actividades sociales, culturales. Deportivas, laborales, etc., la misma que debe ser extraída de manera progresiva los beneficios que esta conlleva en su aplicación y así mejorar la calidad de vida de los seres humanos, pero no solo eso, sino que desde ya se debe sentar las bases de una educación que permita a los más pequeños educar con tecnología y así prepararlos para futuros eventos educativos. (Villa fuerte, 2020).

Las herramientas tecnológicas son de mucha utilidad en el contexto educativo, se debe trabajar con aquellas que se adapten al nivel del estudiante, al entorno y a la disponibilidad de los equipos; existen las que brindan almacenamiento, así como también las que ofrecen entretenimiento, y material educativo, las cuales pueden ser utilizadas para llegar a incentivar al estudiante a aprender desde la comodidad de sus hogares. (Villamar, 2023). Entre las principales se menciona:

- **Google AutoDraw:** La aplicación lanzada por Google permite crear dibujos fantásticos con solo unos trazos, gracias a la inteligencia artificial. Para empezar a utilizarla simplemente hay que entrar en la web [www.autodraw.com](http://www.autodraw.com) desde cualquier dispositivo y navegador (Acuña, 2019).

En el margen izquierdo están todas las opciones posibles: seleccionar color, escribir texto, rellenar, insertar formas y dibujar libremente o con asistente. Si se elige esta última opción, conforme vaya pintando, descubrirá que la herramienta sugiere automáticamente los

objetos que intuye que está tratando de plasmar. Se trata de una forma idónea de desarrollar su creatividad y las capacidades artísticas.

- **Celebriti:** Esta es una plataforma gratuita muy completa con cientos de juegos educativos para todas las edades, permite aprender jugando sobre multitud de temáticas (ciencias, matemáticas, lenguaje, etc.) en cualquier curso escolar.

Otra de las ventajas es que se pueden crear sus propios juegos y compartirlos con amigos para fomentar la interacción. Sin duda, se trata una de las herramientas digitales para niños (y padres) más recomendables.

- **Minecraft:** Si eres uno de los “afectados” por la moda de Minecraft, enhorabuena. Aunque el juego es algo adictivo, tiene muchos beneficios en el ámbito educativo. A simple vista es solo una aplicación para construir edificios, similar a Lego en la red, pero lo cierto es que mejora el trabajo en equipo, la concentración y la cooperación (Nazario, 2021)
- **Storybird:** Si quieres conseguir que tu hijo lea y que mejore su redacción, Storybird te enamorará. Esta herramienta digital para niños está concebida precisamente para fomentar estas dos cualidades (Mereño, 2020).

Su uso es muy sencillo. En primer lugar, hay que crear una cuenta con un correo electrónico, señalando también el intervalo de edad del niño. Después, es posible crear historias en diferentes formatos. Básicamente, lo que hace Storybird es maquetar el texto y proporcionar ilustraciones para que quede bonito.

- **Mundo primario:** La página web mundoprimaria.com agrupa multitud de herramientas digitales para niños, del Nivel Inicial. Más allá de juegos, aquí se encuentran cuentos, dibujos para colorear, lecturas para diferentes niveles, fichas de estudio y otra información interesante para padres (Hernández, 2018).

### **1.2.5. Los docentes y la tecnología.**

Las tecnologías de la comunicación y la información, impactan en los diversos ámbitos sociales, con énfasis en la práctica educativa, y en la reflexión pedagógica que deben llevar a cabo los docentes al interior del aula de clases. La pedagogía con las herramientas proporcionadas por las TIC, están transformando los modos de apropiación y construcción del conocimiento, estas innovaciones son bien recibidas por los estudiantes, quienes ven con agrado la incursión de esta tecnología al interior del aula de clases. (Aldana, 2017)

La innovación educativa es de gran auge en el contexto educativo, por lo que debe introducirse de manera tal que conlleva a cambiar los paradigmas educativos, abriendo las barreras del espacio y del tiempo, generando en el docente, la necesidad de actualizar los modelos didácticos, para poder resignificar sus prácticas y así realizar una transposición didáctica, acorde a este cambio de mirada de la enseñanza y el aprendizaje, con miras a replantear la actividad docente en un marco de la construcción de un nuevo modelo de gestión educativa que conlleve a promover elevar la calidad de la enseñanza, elevando la motivación y el rendimiento de los estudiantes. (Sanchez, 2019).

Esta mirada, implica tener presente en la labor pedagógica que se lleva al interior del aula de clases, basada en los siguientes aspectos:

- El conocimiento acabado del contexto.
- Las formas de diseño y planeación.
- El uso de estrategias y recursos.
- La implementación adecuada de las actividades con el área de trabajo
- Intercomunicación adecuada entre docentes – estudiantes.

Todos estos aspectos nos lleven a una real flexibilización curricular, que promueva la

construcción del conocimiento y el desarrollo de competencias que le permitan al alumno apropiarse del mismo, sintiéndose partícipe del proceso. A su vez, el docente debe experimentar y aprender del error como proceso constructivo, para luego resignificar y reestructurar el conocimiento con una intencionalidad clara y veraz de lo aprendido; ha de aprender haciendo. (Nictadys, 2017)

#### **1.2.6. Innovación educativa, Rol del docente en los procesos de innovación educativa.**

La innovación educativa se constituyó en un paso fundamental que deben dar las Instituciones a fin de promover una educación de calidad, donde se apliquen los fundamentos de un nuevo modelo que deben emplear las escuelas, por lo tanto, se requiere introducir nuevos modelos de aprendizaje que generen una mejor interacción entre docentes –estudiantes. Lo que conlleva a investigadores a realizar mejores trabajos y así obtener resultados que permitan realizar sugerencias acordes a las actualizaciones curriculares escolares. (Arrieche, 2018).

Las innovaciones tecnológicas en el campo educativo requieren de una mejor compenetración entre los actores educativos, lo que involucra acciones de trabajo colaborativo. González (2014), señala que:

Un nuevo modelo de desarrollo educativo debe ser una acción emprendedora que permita establecer procesos adecuados que generen una mejor calidad de enseñanza aprendizaje, para la promoción de nuevos talentos educativos, los cuales serán entes proactivos para beneficio de la sociedad que tanto necesita de sus instituciones educativas, los mismos que ayudaran a mejorar la vida laboral, económica en sociedad. (González, 2019).

Lo que resulta imprescindible en este contexto donde las herramientas tecnológicas son indispensables para mejorar la calidad de vida de las personas en una sociedad en constante

evolución.

**Gráfico 1.**  
Innovación educativa



Elaborado por: Villao Sojos Romina Doménica

### **1.2.7. Rol principal del docente, tutor en las aulas virtuales**

En el contexto de la educación, se requiere de acciones concretas que permitan a todos los actores educativos a ser parte de la innovación, basados en el uso de las herramientas tecnológicas que permitan mejorar la gestión educativa a través de la interacción de las diversas actividades de la planificación docente que se imparte al estudiante, esto va a promover que haya más interés, se motiven a los niños/as a estudiar teniendo como apoyo a las herramientas tecnológicas, lo que propondrá un mejor rendimiento académico, al interior de las actividades que se desarrollen, motivándolos a ser más interactivo. (Mejía, 2019).

El uso de las herramientas tecnológicas en el aula de clases permite que el estudiante pueda ser creativo, crítico, constructivo, generador de ideas, constructor de su propio aprendizaje, motivador y estar preparado para recibir del docente el direccionamiento necesario para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje que le ayude a trabajar en los entornos virtuales, donde sienta las bases de una educación innovadora, focalizada en entornos tecnológicos acordes con la realidad circundante y de los medios que posean las comunidades educativas. (Gutierrez, 2021).

Por ello, se resalta, ¿qué competencias convierten a un docente en tutor virtual?, ¿qué conocimientos y habilidades necesitan tener los docentes para proveer a los estudiantes de contenidos, conocimientos, aplicación de esos saberes a través del uso de materiales digitales adecuados para desarrollar con eficiencia sus capacidades?. (Salazar, 2021).

El aula de clases se convierte en el sitio indicado donde convergen variedad de criterios y opiniones y el docente es quien direcciona las actividades de los estudiantes, en el cual es moderador de criterios, diálogos constructivos que permiten la creación de nuevos aprendizajes significativos, en la aplicación de estrategias y metodologías que, reciben el soporte de las herramientas tecnológicas, las vuelven dinámicas en la búsqueda de información, donde los

docentes facilitan el aprendizaje innovador para salir de la cotidianeidad presencial. (Barahona, 2022)

Por lo que se requiere de una preparación, capacitación y profesionalización constante de los docentes, porque las plataformas virtuales cada día se innovan en su funcionalidad y se debe mejorar para comprender los procesos tecnológicos y así romper barreras en la búsqueda de nuevos procesos de enseñanza aprendizaje, que genere cambios e innovaciones para estar a la par de los avances en tecnología que de manera progresiva se visualiza en el contexto de una sociedad que exige cambios de sus instituciones educativas, donde se garantice elementos probos que contribuyan con el adelanto y progreso de los grandes conglomerados sociales. (Acuña, 2020).

#### **1.2.8. Las nuevas tecnologías en la educación**

La educación actual requiere cambios innovadores que permitan aprovechar la diversidad de herramientas tecnológicas disponibles, es decir, que aporten de distintas formas al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, especialmente de los más pequeños, donde se sienten las bases, por lo cual es necesario hacer uso de las nuevas tecnologías de la información que se presentan, para aquello se requiere conocer los principales beneficios que aportan los nuevos modelos educativos de las Tics, a través de los diferentes entornos virtuales, plataformas, redes sociales y de otras aplicaciones propias de la tecnología digital. (Barahona, 2022).

La era digital cada día cobra mayor relevancia en los procesos educativos, por ende, hay que aprovecharlos, sin embargo, fue evidente en tiempos de pandemia su mala aplicación, esto debido al desconocimiento de los beneficios que estas herramientas aportan al desarrollo de las actividades del ser humano, por lo que se requiere darles un mejor enfoque y establecer las principales ventajas y beneficios de estas herramientas y poder trabajarlas en el aula de clases

con los estudiantes, y así lograr una mejor interacción entre docentes y estudiantes. (Merelo, 2020).

## Gráfico 2

Las TIC transforman las Instituciones educativas a través de la Gestión del conocimiento



NOTA: Tomado y Adaptado de (Granados, Romero, Rengifo, & García, 2020)

Ante la modernización de la sociedad, se debe llevar a cabo las innovaciones necesarias que se requieran, sobre todo en el proceso educativo, en la que se deben incorporar nuevas formas de hacer de la enseñanza más dinámica y atractiva, promoviendo la adquisición de

conocimientos a través de métodos y estrategias donde el niño/a aprenda jugando. (Nájera V. , 2020).

Dentro de las herramientas tecnológicas que pueden aportar al proceso de enseñanza aprendizaje está la realidad virtual, mecanismo que al ser aplicado en todas las áreas del conocimiento, brinda un mayor proceso tecnológico, la misma que sitúa al estudiante como protagonista en la construcción de su propio aprendizaje, aquello le da valor y sentido para buscar nuevos mecanismos que le permitan afianzar mayormente sus conocimientos, fortaleciendo su aprendizaje y mejorando su rendimiento académico. (Anderson, 2021).

Otra herramienta base para el proceso de enseñanza aprendizaje están los libros electrónicos, los artículos científicos, los cuales ayudan al estudiante a ir de manera directa a fuentes precisas para buscar contenidos que profundicen sus conocimientos, por lo cual las instituciones educativas deben tener a la disponibilidad de la comunidad educativa una biblioteca virtual, no precisamente para crear nuevos libros, sino que los que se disponen de manera física se los pueda hallar en un espacio virtual, lo que cambiaría de manera considerable la forma de llevar a cabo una investigación. (UNESCO, 2019).

Cuando se trabaja con estudiantes de niveles superiores se puede hacer uso de los blogs educativos, lo que permite que se transfieran informaciones a esta nueva ubicación tecnológica creada por el estudiante, lo cual permite también que ellos se vayan acoplando al mundo tecnológico y puedan exponer temas de interés para la comunidad educativa, lo que facilita de mejor manera la adquisición de conocimientos valaderos y con base científica. (Valverde, 2020).

Una herramienta tecnológica apropiada para el aprendizaje de la educación moderna en el área de ciencias sociales es el uso de Google Earth, donde se permite a toda persona observar mapas, para conocer puntos específicos de una manera visual divertida y dinámica, a través del

internet (Arrieche, 2018).

Otra herramienta tecnológica para la creación y exposición de contenidos son los canales de YouTube, donde les permite a los estudiantes evidenciar algún experimento u otros trabajos de una manera divertida y creativa, pero se debe tener mucho cuidado, debido a que en ciertas páginas los contenidos son falsos.

### **1.2.9. Los medios tecnológicos para la enseñanza aprendizaje**

Las tecnologías de la información ofrecen una variedad de medios y herramientas que permiten una mayor interactividad educativa entre los actores educativos, por lo cual se requiere conocer qué, cómo y en dónde aplicarlos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, porque la variedad es inmensa y los resultados resultan amenos, proactivos y sumamente dinámicos (Nazario, 2021).

Las Tics de la información tienen una variedad tipológica de recursos y herramientas adecuada para el proceso de enseñanza aprendizaje donde los profesionales de la educación pueden clasificarlos y seleccionarlos acorde a las necesidades y niveles de desarrollo de los estudiantes (Barahona, 2022)

Es necesario establecer las principales herramientas y medios tecnológicos para el proceso de enseñanza aprendizaje, los cuales ayudan y facilitan la diversidad de conocimientos, donde se encuentran los siguientes:

- **Los medios de apoyo:** son recursos tecnológicos de soporte, adecuados para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, básicamente, son de carácter visual que permiten dar una óptica diferente para exponer los diversos temas en cada una de las áreas pedagógicas, entre estos están las pizarras virtuales, que ayuda a evidenciar esquemas, planos o gráficos como soporte descriptivo temático.

Dentro de este grupo se encuentran los proyectores y diapositivas, que permiten visualizar mejor algún tema con el uso de gráficos, imágenes, líneas de tiempo, u otro aspecto que hacen de las actividades académicas más interactivas y dinámicas (Granados, Romero, Rengifo, & García, 2020).

Los videos son otro de los recursos visuales que sirven de apoyo en las actividades académicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, medios que pueden obtenerse en diversas fuentes virtuales como lo es YouTube, donde existen variedades de temas y que para el docente son un apoyo de importancia sabiéndolo aplicar acorde al nivel de desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. (Mejía, 2019).

- **Los medios de información continua:** son recursos que pueden estar disponibles en cantidad y en calidad, pero para esto es importante saber elegirlos, es decir, el docente o estudiante debe valorar si la fuente de la información es confiable su contenido, por lo cual hay que conocer si el contenido ofrece una veracidad académica para ser reproducida. (Guamán Poaquizá, 2021).

Entre este tipo de medio están el uso de los contenidos en revistas científicas, periódicos, investigaciones, video conferencias, chats, blogs y páginas web certificadas que ayudan al proceso de enseñanza aprendizaje, pero siempre que las planificaciones estén adaptadas a las nuevas tendencias.

Las ventajas de este tipo de medios de información continua es que siempre están disponibles para ser visualizadas las veces que se los requiera, que puede ser de apoyo para los docentes para hacer que los estudiantes indaguen en temas de interés fortaleciendo de esta forma el incremento del autoconocimiento en los educandos (Nájera J. , 2023).

Las App o plataformas digitales: este tipo de medio son un poco más avanzados, son de

ayuda cuando los estudiantes aprenden y comprenden el manejo adecuado de estos recursos dentro de su formación académica, que no solo son de soporte pedagógico, sino que incentiva a la creatividad e innovación tecnológica (Quinaucho Boada, 2020).

Existe variedades de plataformas tecnológicas disponibles en la web con diferentes funcionalidades y utilidad, por lo que su selección y aplicación requiere de conocimientos precisos, es decir, se debe saber qué es lo que se necesita para el aprendizaje en el aula, acorde a esto, el docente deberá buscar la herramienta acorde a su necesidad. (Barahona, 2022).

#### **1.2.10. Proceso de enseñanza aprendizaje basado en las Tics**

La incorporación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje se han convertido en la base para la transformación educativa, en la cual se van rompiendo esquemas obsoletos dando paso a las nuevas formas de exponer los contenidos para asimilar conocimientos específicos. (Sanchez, 2019).

Incorporar tics en los procesos educativos mejora las interacciones sociales dentro del aula, en la que con la diversidad de información que se puede exponer se instaura nuevos modelos y ritmos de aprendizaje tecnológico, donde los estudiantes desarrollan habilidades (Treviño, 2021).

En base a este argumento, se puede mencionar que las tecnologías de la información se vuelven tan esenciales, por lo que el propio Ministerio de Educación del Ecuador ha puesto en marcha la Agenda Educativa Digital, cuyos objetivos cumplen tres pasos importantes como: diseñar, impulsar y promover la nueva era digital en el proceso de la educación.

Uno de los principales objetivos es el de promover programas enfocados al aprendizaje digital, la ciudadanía digital y la alfabetización digital, ejes de mucha importancia para la transformación tecnológica (Merelo, 2020).

Mejorar la educación cumple con la garantía del derecho a la educación donde se busca integrar a los procesos tecnológicos y las Tics a los procesos de enseñanza aprendizaje, lo que implica también optar por mejorar en la aplicación estratégica de las metodologías de trabajo. Por lo cual es importante también entender cómo se desarrolla el proceso de aprendizaje y cuáles son los elementos fundamentales. (Nictadys, 2017).

Uno de los principales elementos fundamentales del proceso de enseñanza aprendizaje es el estudiante, en quien se debe considerar sus capacidades tecnológicas y la motivación, pues es el actor donde se centra el conocimiento a impartirse. (Villamar, 2023).

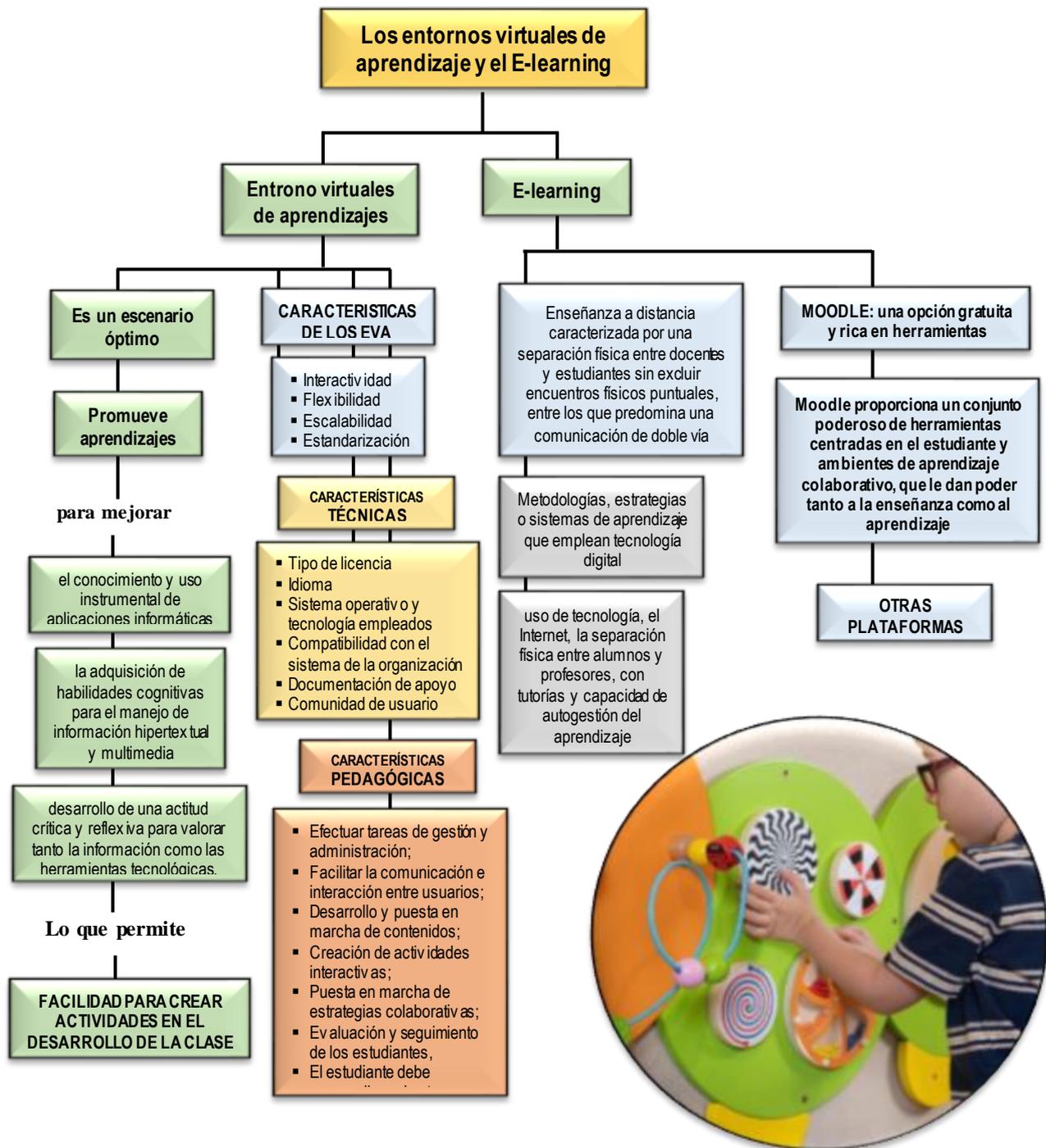
El segundo elemento base del proceso de enseñanza aprendizaje basado en la tecnología es el conocimiento, el mismo que tiene mucha relevancia de qué, cómo y con qué medios hacerlo llegar al estudiante, el mismo que debe producir una práctica continua y constante al cambio en la era digital. (González C. F., 2020).

El tercer elemento, es la escuela o aula, el cual proporciona el ambiente adecuado para que el conocimiento llegue al estudiante, donde se debe dotar de la infraestructura tecnológica adecuada que garantice una transformación tecnológica y que a la vez provoque el intercambio del conocimiento digital. (Villamar, 2023).

El cuarto elemento es el docente, individuo que debe estar preparado de manera profesional para ayudar a cumplir con los fines objetivos de la transformación digital, donde este actor debe manejar aquellas dimensiones pedagógicas cognoscitivas, la didáctica y todo aquello que comprende el proceso para enseñar y que a la vez el estudiante pueda aprender y retener los conocimientos impartidos. (Sandoval, 2020).

**Gráfico 3.**

Entornos virtuales de aprendizaje y el E-Learning.



NOTA: Tomado y Adaptado de (Granados, Romero, Rengifo, & García, 2020)

### 1.3.Desarrollo de la motivación

El término motivación se deriva del verbo latino moveré, que significa moverse, poner

en movimiento o estar listo para la acción (Iliana, 2019), de acuerdo al autor, la motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta del ser humano dentro de los cánones normativos, pero más allá de este concepto descrito, la persona que está motivada logra metas, objetivos imaginados, porque su mente está relativamente direccionada a conseguir esos logros (Pérez, 2018).

Para Mercado, (2019), la motivación es un estado interior del ser humano que necesita para poder asimilar un nuevo aprendizaje, lo vuelve persistente y orientado a nuevos objetivos para que aprenda con mayor o menor intensidad y que decida cuando lo termina, pero siempre en el logro de las metas trazadas, generando la consecución de logros importantes para lo cual se lo debe motivar de la mejor manera y así ver cristalizado objetivos y que ello sirva de ejemplo para nuevos desafíos (Poveda, 2021).

Para los humanistas, su visión está puesta en “la persona total, en sus necesidades de libertad, autoestima, sentido de competencia, capacidad de elección y autodeterminación, por lo que sus motivos centrales se orientan por la búsqueda de la verdad” (Valverde, 2020), por lo tanto, en el contexto educativo se requiere de la trilogía educativa, con la finalidad de afianzar los contenidos programáticos y así llevarlos a la práctica con la finalidad de promover acciones innovadora basados en un nuevo modelo educativo que garantiza elevar la calidad de la educación.

### **1.3.1. Tipos de motivación**

Saavedra, (2020), menciona que “la motivación es la fuerza interna del ser humano que le permite realizar acciones en busca de la realización personal y social” (p. 67). En este contexto se “conocen clases de motivación, las cuales permiten a las personas direccionarse para cada una de ellas” (p. 59). Pero de acuerdo a investigadores como Nájera, (2020), expresa que la motivación intrínseca surge o evoluciona cuando las personas llevan a cabo acciones por

puro placer y la extrínseca es sinónimo de alcanzar una recompensa” (p. 67), situaciones que da que pensar y conlleva a un análisis pormenorizado de ambas acciones donde el ser humano interviene.

Por lo expuesto, se señala que la motivación ayuda al ser humano a lograr metas, unos en busca de recompensas por los resultados obtenidos y otros para el logro de alcanzar metas deseadas, es decir los aportes que el individuo da a la tarea, esto genera satisfacción y placer en la realización con éxito de una labor previamente establecida, la cual tenía retos y dificultades a conseguir.

### **1.3.2. La motivación intrínseca**

Para Alejandro, (2020), expresa que “la motivación intrínseca se refiere a aquellas situaciones donde el ser humano lleva a cabo actividades por el placer de hacerlas, independientemente de si obtiene un reconocimiento o no. Lo que le da más valor al momento de expresar y alcanzar logros, que en su momento parecían imposibles de llevarlas a cabo y peor aun alcanzarlas en periodo de tiempo determinado (p. 65).

En el contexto educativo, se podría decir que “la motivación intrínseca es mayor cuando se brinda a los estudiantes oportunidades de elegir o decidir sobre situaciones donde deben asumir responsabilidades en relación a sus aprendizajes” (Villegas, 2020). Esta motivación es la que impulsa a los estudiantes a realizar sus tareas, leer, repasar, estudiar por que se ha fijado metas y es su responsabilidad el conseguirlas a través de aspectos internos, como la curiosidad, autodeterminación, esfuerzo y el desafío a afrontar nuevos retos académicos y pedagógicos. (Barahona, 2022)

### **1.3.3. La motivación extrínseca**

La motivación extrínseca es aquella que surge de manera externa y conlleva a otorgar

premio o castigo de parte de otro sujeto, en el contexto familiar se da dentro del entorno familiar y se reduce a que la persona puede conseguir un castigo sino consigue las metas propuestas, por lo tanto, este tipo de motivación se la considera contraproducente de que sea aplicada a los niños, especialmente desde el nivel inicial, lo que podría causar traumas psicológicos, al ser castigado (Balladares, 2021).

La motivación extrínseca en el campo educativo generalmente está dada por el docente, padres de familia y sociedad. Este tipo de motivación en los estudiantes no genera aprendizajes muy significativos sino superficiales, debido a que solo será para el momento que se dé, y que no se retiene en la mente del estudiante, con lo que este tipo de aprendizaje basados en este esquema no prospera. (Bermudez, 2020)

#### **1.3.4. Estrategias de motivación**

Las personas deben estar conscientes de que la didáctica es una estrategia que debe ser bien empleada en el proceso de enseñanza aprendizaje, de forma orientadora, capaz de establecer acciones de desarrollar destrezas motivaciones a fin de garantizar un rendimiento académico idóneo que permita a los estudiantes a ser de esta accionar, para que sean capaces de crear su propio conocimiento basados en los ya existentes, para así agilizar el proceso de enseñanza aprendizaje, haciendo más dinámica este accionar. (Gutierrez, 2018)

Los docentes deben estar preparados a fin de garantizar un nuevo modelo de trabajo pedagógico a fin de promover aprendizajes idóneos, selectivos, responsables, que conjuguen una interacción social, lo cual debe generar dinamismo, interactividad e interacción entre docentes y estudiantes, realizando una mayor compenetración entre los actores educativos que permitan cumplir las metas propuestas cada cierto periodo de tiempo. (Savin-Baden & Mejor, 2013).

Es importante mantener presente que no todas las Instituciones Educativas tienen las mismas oportunidades de contar con una buena infraestructura tecnológica, sino que debe adaptarse a su entorno y a las condiciones del medio donde se encuentra, por lo que sus labores deben ser siempre encaminadas a pedir a las autoridades respectivas a fin de que del soporte necesario que la educación actual requiere, y así estar al alcance de las innovaciones que se dan en la sociedad intelectual. (Barahona, 2022)

## CAPÍTULO II

### MARCO METODOLÓGICO

#### 2.1. Conceptualización ontológica y epistemológica del método

El propósito de esta sección es detallar la metodología, centrándose especialmente en la dimensión ontológica y epistemológica que respalda el Trabajo de Integración Curricular. En otras palabras, se busca destacar la transparencia de los investigadores en cuanto al paradigma seleccionado y su coherencia con el método, así como las reflexiones críticas o la realidad abordada en esta investigación.

La conceptualización ontológica es esencial para comprender la naturaleza de la integración de herramientas tecnológicas en el proceso educativo de niños de 5 años. En este contexto, (Sampierre, 2020), argumenta que, la ontología se centra en la naturaleza de lo que existe o está presente, lo que implica analizar las categorías y el desarrollo de la realidad; aunque no se aborda de manera detallada cómo se promueve o conserva esta realidad. En esta investigación, el enfoque ontológico guía la comprensión del papel de estas herramientas en la motivación y el desarrollo de habilidades en los niños de 5 años.

Además de establecer la importancia del uso adecuado de los instrumentales tecnológicos para promover un ambiente de aprendizaje estimulante y motivador, proporcionando una base sólida para futuras investigaciones que exploren cómo las herramientas tecnológicas pueden optimizarse para mejorar el proceso educativo de los niños de 5 años (Fernandez, 2019)

En el libro "Los elementos de la Investigación" de Hugo Cerda (1993), se plantea que la epistemología representa el conocimiento contemporáneo como un proceso mediante el cual los seres humanos exploran el mundo y adquieren comprensión. En este sentido, los

investigadores utilizan la epistemología para orientar el desarrollo de su estudio, permitiéndoles adaptarse a los hallazgos encontrados y avanzar en su investigación. Esto implica analizar cómo las teorías se complementan, contrastan o se relacionan entre sí con el fin de obtener información relevante dentro del ámbito del Trabajo de Integración Curricular. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

### **2.1.1. Naturaleza o paradigma de investigación**

El enfoque paradigmático de esta investigación se caracteriza por su orientación cualitativa, lo que implica abordar una realidad subjetiva y compleja que involucra múltiples fuentes, métodos e investigadores para explorar a fondo el tema o problema en estudio. En este contexto, los datos recopilados se centran en cualidades o atributos que no pueden ser cuantificados. Además, la investigación cualitativa facilita la comprensión profunda del fenómeno mediante perspectivas de los actores sociales involucrados. (Sampierre, 2020).

Además, se hace alusión al paradigma socio-crítico, el cual se fundamenta en la crítica social y se caracteriza por ser auto reflexivo. Este enfoque se desarrolla a través de un proceso continuo de construcción entre la teoría y la práctica. Por consiguiente, su objetivo principal es transformar las concepciones presentadas en este documento para abordar la premisa planteada por los investigadores. Esto se logra mediante la acción, la reflexión y el análisis de los resultados obtenidos de los instrumentos utilizados. (Granados P., 2020)

Dentro del marco epistemológico definido por el paradigma de investigación, se explora el impacto del uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños de 5 años, centrándose en la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto". El objetivo es comprender cómo estas herramientas influyen en la motivación y el desarrollo de habilidades en los niños, evaluando su importancia tanto en el contexto educativo como en su crecimiento académico y personal.

### 2.1.2. Método de investigación

El estudio fenomenológico fue el diseño aplicado el cual permitió explorar, describir, comprender y descubrir los aportes teóricos y prácticos de las herramientas tecnológicas y la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como su utilidad en el sustento de la investigación. Aunque la fenomenología es el enfoque general utilizado, la investigación se enfoca específicamente en la fenomenología-hermenéutica, dada su relevancia para describir las experiencias de los sujetos seleccionados. Este enfoque se basa en las cuatro fases delineadas por (Granados P. , 2020): 1) Etapa previa o clarificación de presupuestos, 2) Recoger la experiencia vivida, 3) Reflexionar acerca de la experiencia vivida, 4) Escribir y reflexionar acerca de la experiencia vivida.

### 2.1.3. Población

La población se determinó en el centro educativo con los estudiantes de 4 y 5 años; docentes de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto, del cantón Santa Elena en la Provincia de Santa Elena; como presenta la siguiente tabla:

**Tabla 1.**  
Población

N.	POBLACIÓN	CANTIDAD
01	Estudiantes de 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto, cantón Santa Elena en la Provincia de Santa Elena	25
02	Docentes de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto, cantón Santa Elena en la Provincia de Santa Elena	2
	TOTAL	27

**Fuente:** Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto del cantón Santa Elena

**Elaborado por:** Villao Sojos Romina Doménica

#### 2.1.4. Muestra

La muestra escogida, en este caso, al presentarse una población finita, se consideró aplicar una muestra no probabilística, donde toda la población interviene como muestra, como refiere la tabla 2.

**Tabla 2.**  
Muestra

	MUESTRA	CANTIDAD
1	Estudiantes de 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto del cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.	15
2	Docentes de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto del cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena.	2
	TOTAL	17

**Fuente:** Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto del cantón Santa Elena.

**Elaborado por:** Villao Sojos Romina Doménica

**Los Criterios de inclusión** en la población motivo de estudio serán:

- Niños y niñas de 4 a 5 años que estudian en la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto del cantón Santa Elena
- Padres y madres de familia de los niños de 4 – 5 años que firmaron el consentimiento informado.
- Docentes del Nivel Inicial de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto del cantón Santa Elena

**Los Criterios de exclusión**, en la población motivo de estudio fueron:

- Niños y niñas de más de 6 años que estudian en la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto del cantón Santa Elena

- Padres y madres de familia de los niños de 4 – 5 años que NO firmaron el consentimiento informado.
- Docentes de Segundo a Séptimo Año de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto del cantón Santa Elena

## **2.1.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

### **2.1.5.1. Técnica**

Es de establecer que, al hablar de técnica, se hace mención al hecho de observar un fenómeno de estudio para poder obtener la información requerida y así trasladarla a un registro para su posterior análisis. De acuerdo con (Fernandez, 2019), expresa: “Las técnicas son un conjunto de instrumentos y medios a través de los cuales se efectúan el método y solo se aplica a una ciencia” (p. 97). Es de resaltar que a través de la aplicación de las técnicas se organiza la investigación, para lo cual debe de considerarse la siguiente estructura.

La investigación se realizó en el nivel inicial de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto, para la recopilación de los datos se utilizó como técnica la entrevista y se aplicó a docentes del nivel inicial 2 correspondientes a niños de 4 a 5 años. Como instrumento La Lista de cotejo con 20 preguntas sobre la temática que se investiga. Para el procesamiento de la información se llevó a cabo el análisis de los datos de la entrevista. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

### **2.1.6. Instrumentos**

El presente trabajo utiliza como instrumento de investigación la lista de cotejo, que, según el criterio de González, (2020), expresa “los instrumentos son elementos fundamentales de todo proceso investigativo, en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos” (p. 51).

De acuerdo al criterio de Hernández, (2019), “la herramienta de trabajo debe registrar los datos que el investigador quiere o desea obtener de su investigación” (p. 29), esto se traduce en que la persona que se encarga de recopilar los datos de la información de un determinado fenómeno o caso, debe reflejar la realidad de la problemática existente, para así poder realizar los análisis respectivos de las variables motivos de estudio del caso observado.

El instrumento es el material físico que se elabora para recoger los datos de la muestra de sujetos. Se aplicó una lista de cotejo a los 15 estudiantes de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto, acerca de la variable independiente: Herramientas tecnológicas, con sus dimensiones Uso Tecnológico y Uso pedagógico

#### **2.1.7. Validación**

La validación del instrumento se realizó mediante el criterio de juicio de expertos, en este caso del Psico. Wilson Zambrano Vélez, Mgtr., quien a través de sus conocimientos pudo dar el aval para esta investigación

#### **2.1.8. Métodos de análisis de datos**

Para analizar los datos cuantitativos se hará uso de la estadística descriptiva (tablas de frecuencia, gráficos estadísticos y estadísticos descriptivos), también se utilizará los paquetes estadísticos Excel y/o SPSS (Estadística para las Ciencias Sociales). Así mismo, se utilizará el método interpretativo para el análisis textual de los datos.

Las apreciaciones de los resultados obtenidos fueron cruzadas entre variable y dimensiones, las cuales se usaron de manera adecuada para contrastar la hipótesis. Estos valores fueron en base a una contrastación parcial, donde se obtuvieron criterios, los cuales deben ser tomados en cuenta en las conclusiones generales. El análisis sirvió como antecedente para poder elaborar las conclusiones y recomendaciones generales del trabajo y así dar soluciones a la

problemática encontrada.

### **2.1.9. Aspectos éticos**

El proyecto de investigación que se llevó a cabo: Herramientas tecnológicas y el Desarrollo de la motivación de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto, se lo hizo en base a las normativas establecidas en la Universidad Estatal Península de Santa Elena y a las exigencias de las normas de investigación en cuanto a confiabilidad de quienes proporcionaron datos referentes a este trabajo.

Esta información se mantiene en absoluta reserva y solo para la presentación de los cuadros y gráficos se presentan códigos numéricos tanto para el informante como para la investigación, porque son datos reales, los cuales garantizan la confiabilidad e inalterabilidad de sus instrumentos y que servirán de base para futuras investigaciones de aquellos estudiantes que quieran seguir sus estudios en la Universidad Estatal Península de Santa Elena para obtener su grado de Maestría.

### 2.1.10. Operacionalización de las Variables

**Tabla 3.**

Matriz de Operacionalización de las Variables

Hipótesis	Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional		
			Dimensión	Indicador	Técnicas
<p>▪ <b>Hi:</b> Existe relación entre las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto.</p>	Variable Independiente: Herramientas tecnológicas	Las herramientas tecnológicas se innovan con los continuos avances científicos, contribuyen a que los conocimientos sean proactivos provocando cambios en las estructuras económicas, sociales y culturales, e incidiendo en todos los aspectos de la vida y la educación.	Uso Tecnológico	Información multimedia (Internet) Dispositivos tecnológicos Redes sociales Navegadores	Técnica: Entrevista Instrumento: Lista de Cotejo  Escala Ordinal
			Uso pedagógico	Uso pedagógico de los dispositivos tecnológicos Softwares matemáticos Clases interactivas en aplicativos tecnológicos Evaluación de aprendizajes, con recursos tecnológicos (drive)	
	Variable Dependiente: Desarrollo de la motivación	La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene una conducta que determina la manera de enfrentar y realizar las actividades y tareas que contribuye a la participación del estudiante en actividades que mejoren su aprendizaje.	Motivación Intrínseca	Interés Participación Buen rendimiento Motivación al logro Intereses estudiantiles	
			Motivación Extrínseca	Incentivación Reconocimiento externo Percepción externa	

FUENTE: Elaborado por: Villao Sojos Romina Doménica

## CAPITULO III

### 3. RESULTADOS

#### 3.1. Aplicación de la Entrevista

La entrevista se la aplicó a la Lcda. Gina Parrales, docente del Nivel Inicial de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto, del cantón Santa Elena, donde se aplicó este trabajo investigativo, manifestando sus impresiones sobre la problemática que se llevó a cabo, para posteriormente realizar las conclusiones y las recomendaciones.

#### 1. **¿Considera que son efectivas las Tecnología de la Información y Comunicación como recurso didáctico para su clase?**

Las tecnologías de la información y comunicación, vinieron a facilitar la vida de las personas, ayudando al desarrollo de las actividades cotidianas, tanto en el aspecto, laboral, social, y de otros sectores donde el ser humano realiza sus labores; en el contexto educativo se hace necesario analizar el uso adecuado de estas herramientas tecnológicas, mediante la creación de plataformas digitales, a fin de integrarlas al aula y así elevar la calidad educativa de los estudiantes de esta escuela.

#### 2. **¿Cuáles son los recursos de las Tecnología de la Información y Comunicación que ha usado al momento de crear contenidos para su clase?**

La tecnología de la información y comunicación cada día cobra mayor importancia, debido a los constantes cambios que se dan cada cierto periodo de tiempo, por lo que el docente debe capacitarse de manera permanente a fin de estar al día con los cambios que se generan, por lo pronto utilizo las plataformas virtuales como un medio práctico para llevar a cabo las actividades que debo compartir con mis estudiantes.

**3. ¿Cuáles son los beneficios que ha conseguido al aplicar las Tecnología de la Información y Comunicación?**

La multiplicidad de beneficios que se obtienen a través del uso continuo de las Tecnología de la Información y Comunicación en el aula de clases, son sumamente amplios, debido a que se ahorra tiempo, espacio, los niños/as se mantienen ocupados, no se distraen hasta resolver la actividad, genera empatía entre compañeros, promueve los trabajos de grupos, mejora la comunicación entre compañeros y más que nada establece un mejor rendimiento académico.

**4. ¿Qué características usted rescata de los Recursos Educativos Abiertos que ha usado?**

Los recursos usados con anterioridad fueron muy buenos, de los cuales se los debe realizar las modificaciones del caso a fin de adaptarlos a las herramientas tecnológicas y así promover una mejor calidad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, donde se genere un mejor rendimiento académico y así elevar la calidad educativa que se imparte en esta institución, generando un ambiente agradable y dinámico en el desarrollo de las actividades académicas, pero fortaleciendo el trabajo en grupo o colaborativo que requiera ser implementado.

**5. ¿Considera que la implementación de plataformas actualizadas motiva el aprendizaje en el estudiante?**

El uso de las herramientas tecnológicas en la actualidad, promueve la diversidad de una diversidad de plataformas virtuales, las cuales contribuyen a dinamizar la educación en todos los aspectos, generando una interacción comunicacional efectiva, donde el estudiante sea el centro del aprendizaje, bajo la tutela del docente quien promueve una educación de calidad con calidez.

**6. ¿Recibe capacitación a través de talleres para renovar conocimientos de enseñanza aprendizaje?**

El Ministerio de Educación y Cultura, tiene una serie de falencias, entre las cuales se evidencia la falta de recursos económicos, destinados a solventar las capacitaciones docentes que se requieren para que estén óptimos en el uso adecuado de las herramientas tecnológicas y así promover una enseñanza de calidad, bajo el esquema de nuevos modelos de aprendizajes, con el soporte técnico de las Tecnologías de información y comunicación.

**7. ¿Considera apropiado la ayuda que se recibe de las herramientas tecnológicas de la Escuela para la labor docente?**

Los equipos tecnológicos que dispone la escuela, no son los apropiados, son de generación obsoleta, por lo que se requiere modernizarlos, o por lo menos actualizarlos para que puedan ayudar a los estudiantes a ser parte de la era tecnológica, y así estar al tanto de las innovaciones que se requiere implementar en el aula de clases, permitiendo generar nuevos conocimientos a través de las diversas plataformas virtuales.

**8. ¿La tecnología de punta es una de las herramientas que satisfacen mis requerimientos diarios en las actividades docentes, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?**

Los equipos tecnológicos que tengan tecnología de punta son adecuados para la implementación en el aula de clases y como soporte para implementar las diversas actividades que los estudiantes deben cumplir, esto ayudará de sobremanera, porque agilizará la comunicación entre grupos de trabajo, las clases serían más interactivas y dinámicas, los estudiantes a través del uso de estas plataformas virtuales aprenden de manera divertida y tendría una mejor iniciativa para acudir a la escuela de manera permanente.

### 3.2. Análisis de la Entrevista

La docente entrevistada manifestó que los recursos usados antes del apareamiento de la tecnología fueron muy buenos, en la actualidad, las actividades docentes deben ser innovadas para no quedar rezagados ante el auge de la tecnología, Es importante mencionar que las plataformas digitales y otras herramientas tecnológicas, han facilitado la labor docente, pero así mismo a “obligado” a que el docente se capacite de manera permanente, para que aprenda por lo menos lo “básico” en el manejo de estas herramientas de trabajo y así estar apto para proponer un clase virtual.

Otro de los aspectos a resaltar es que la mayoría de los equipos tecnológicos que dispone la Institución educativa son obsoletos, por lo que el docente debe ingeniárselas para poder enseñar teoría y práctica a la vez, en algunos casos debe recurrir al uso de equipos propios para que el estudiante tenga una idea de cómo es la forma adecuada para poder sacar el máximo de provecho a estas herramientas y así acceder a la atención de los estudiantes en el aula de clases.

Es fundamental que los docentes están conscientes de la importancia del uso que se debe fomentar en el aula de clases, es cada día más relevante, a tal punto que la sociedad está casi en su totalidad tecnificada, por ende, desde pequeño se debe sentar las bases para una educación acorde a las exigencias de las innovaciones que se llevan a cabo, por ello, se debe establecer diálogos permanentes con las autoridades de educación a fin de que supla las falencias en relación a las herramientas de trabajo que se necesitan en el aula y así estar para generar una educación de calidad, lo que elevará la autoestima y rendimiento académico de los estudiantes.

Es indudable que los cambios que se dan en la sociedad también han afectado a las instituciones educativas, pero estas no cuentan con los recursos humanos económicos para paliar esta situación, por lo que requieren apoyarse en los padres de familia, a fin de que se lleven a cabo las gestiones respectivas, junto con los directivos gestionar ante las autoridades

locales, seccionales, cantonales o provinciales, a fin de generar la implementación de estos recursos que tanta falta hace en las aulas de clases.

Cada día la tecnología cobra mayor auge en el contexto social, cultural, técnico, laboral, las innovaciones, son de manera constante, por lo que, los estudiantes a través de sus equipos móviles pueden acceder a la información educativa que se requiere, hasta que se encuentre una solución a la problemática existente.

### 3.3. Análisis de la Lista de Cotejo

La investigadora aplicó la lista de cotejo a los 15 estudiantes seleccionados como muestra, en edades comprendidas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto, aplicando un cuestionario de acciones referentes a las dos variables de estudio. Es de indicar además que a las 20 preguntas se las dividió en cuatro grupos de 5 preguntas cada una para una mejor cobertura en la observación.

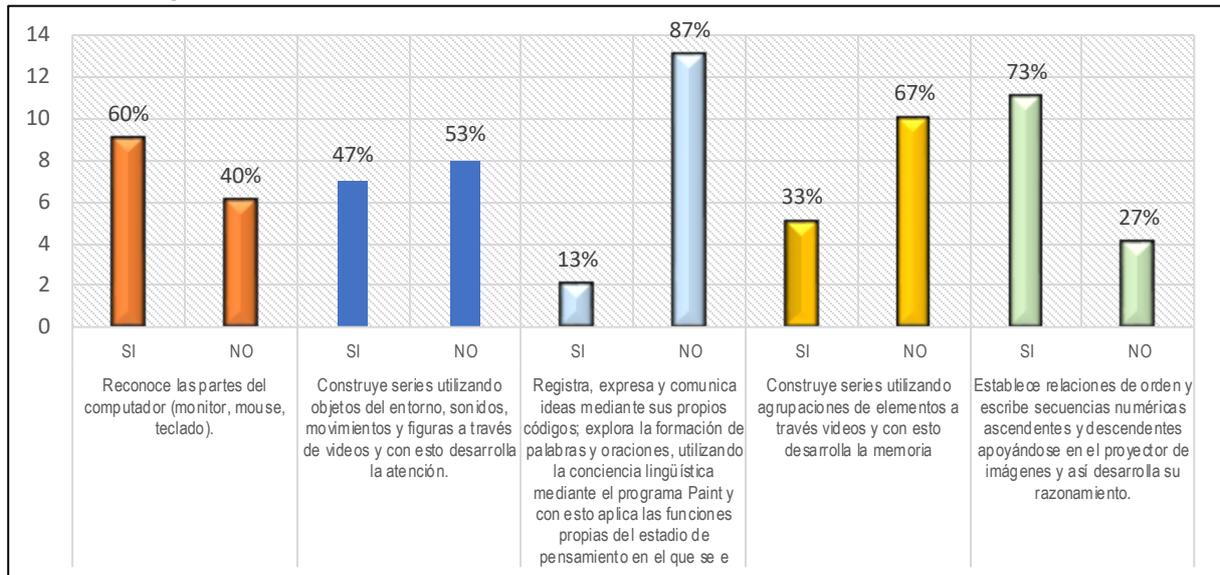
**Tabla 4.**

Lista de cotejo 1

INDICADOR	Opción	Valor	%
Reconoce las partes del computador (monitor, mouse, teclado).	SI	9	60%
	NO	6	40%
Construye series utilizando objetos del entorno, sonidos, movimientos y figuras a través de videos y con esto desarrolla la atención.	SI	7	47%
	NO	8	53%
Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística mediante el programa Paint y con esto aplica las funciones propias del estadio de pensamiento en el que se encuentra	SI	2	13%
	NO	13	87%
Construye series utilizando agrupaciones de elementos a través videos y con esto desarrolla la memoria	SI	5	33%
	NO	10	67%
Establece relaciones de orden y escribe secuencias numéricas ascendentes y descendentes apoyándose en el proyector de imágenes y así desarrolla su razonamiento.	SI	11	73%
	NO	4	27%

Elaborado por: Romina Doménica Villao Sojos

**Gráfico 4.**  
Lista de cotejo 1



Elaborado por: Romina Doménica Villao Sojos

### Análisis de la información

Llevando a cabo la observación a los niños seleccionados se pudo constatar que el 60% si reconoce las partes del computador (monitor, mouse, teclado). El 53% NO construye series utilizando objetos del entorno, sonidos, movimientos y figuras a través de videos y con esto desarrolla la atención. Además, se evidencio que el 87% NO registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística mediante el programa Paint y con esto aplica las funciones propias del estadio de pensamiento en el que se encuentra.

El 67% NO construye series utilizando agrupaciones de elementos a través videos y con esto desarrolla la memoria. Por último, el 73% SI establece relaciones de orden y escribe secuencias numéricas ascendentes y descendentes apoyándose en el proyector de imágenes y así desarrolla su razonamiento. En este contexto, se debe establecer acciones que permitan a los estudiantes a tener un mejor acceso a las herramientas tecnológicas, para que se le facilite la realización de las actividades que el docente lleva a cabo.

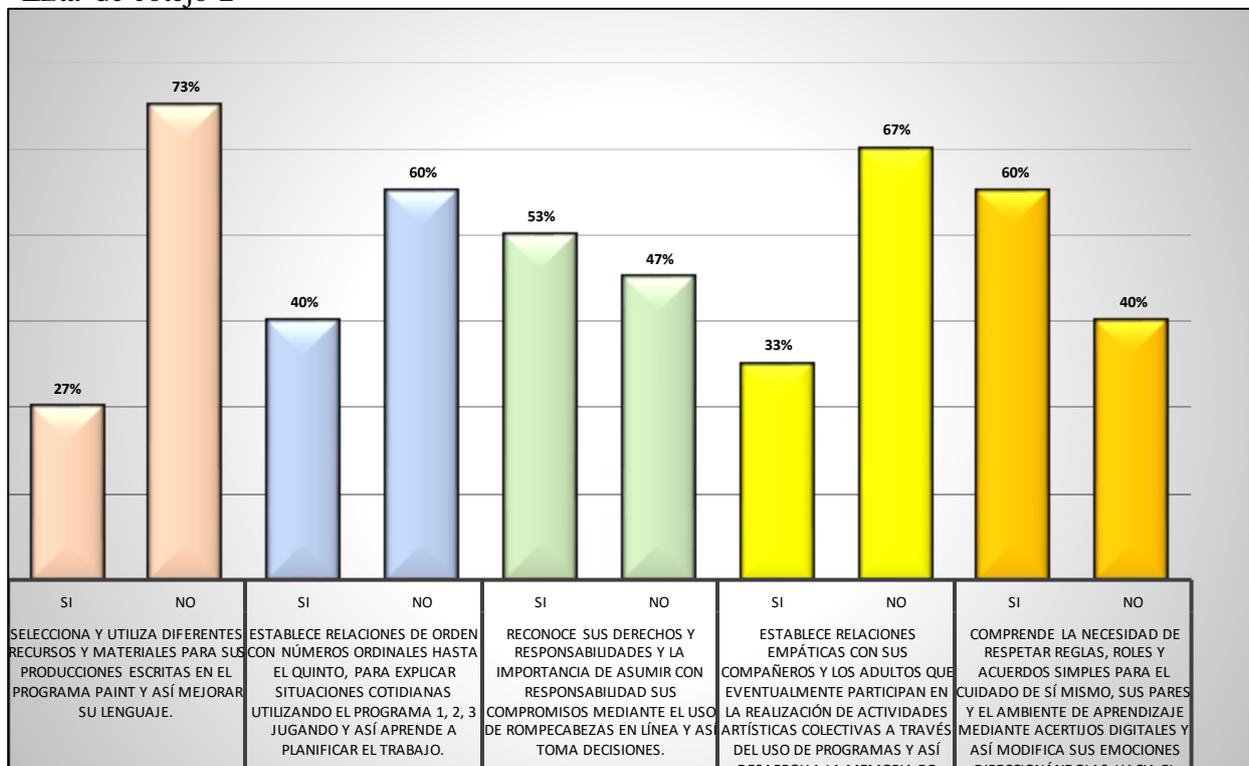
**Tabla 5.**  
Lista de cotejo 2

INDICADOR	Opción	Valor	%
Selecciona y utiliza diferentes recursos y materiales para sus producciones escritas en el programa Paint y así mejorar su lenguaje.	SI	4	27%
	NO	11	73%
Establece relaciones de orden con números ordinales hasta el quinto, para explicar situaciones cotidianas utilizando el programa 1, 2, 3 Jugando y así aprende a planificar el trabajo.	SI	6	40%
	NO	9	60%
Reconoce sus derechos y responsabilidades y la importancia de asumir con responsabilidad sus compromisos mediante el uso de rompecabezas en línea y así toma decisiones.	SI	8	53%
	NO	7	47%
Establece relaciones empáticas con sus compañeros y los adultos que eventualmente participan en la realización de actividades artísticas colectivas a través del uso de programas y así desarrolla la memoria de trabajo verbal.	SI	5	33%
	NO	10	67%
Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje mediante acertijos digitales y así modifica sus emociones direccionándolas hacia el aprendizaje	SI	9	60%
	NO	6	40%

Elaborado por: Romina Doménica Villao Sojos

**Gráfico 5.**

Lista de cotejo 2



Elaborado por: Romina Doménica Villao Sojos

## **Análisis de la información**

En relación a este grupo de preguntas, estas fueron las observaciones llevadas a cabo: el 73% NO selecciona y utiliza diferentes recursos y materiales para sus producciones escritas en el programa Paint y así mejorar su lenguaje. De igual forma se evidenció que el 60% NO establece relaciones de orden con números ordinales hasta el quinto, para explicar situaciones cotidianas utilizando el programa 1, 2, 3 Jugando y así aprende a planificar el trabajo.

Así mismo, el 53% de los niños/as observados, SI reconoce sus derechos y responsabilidades y la importancia de asumir con responsabilidad sus compromisos mediante el uso de rompecabezas en línea y así toma decisiones. El 67% NO establece relaciones empáticas con sus compañeros y los adultos que eventualmente participan en la realización de actividades artísticas colectivas a través del uso de programas y así desarrolla la memoria de trabajo verbal.

Por último, el 60% SI comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje mediante acertijos digitales y así modifica sus emociones direccionándolas hacia el aprendizaje. Esto exige una mejor determinación hacia los estudiantes para motivarlos a que aprendan todo lo relacionado al uso adecuado de las tecnologías de la información.

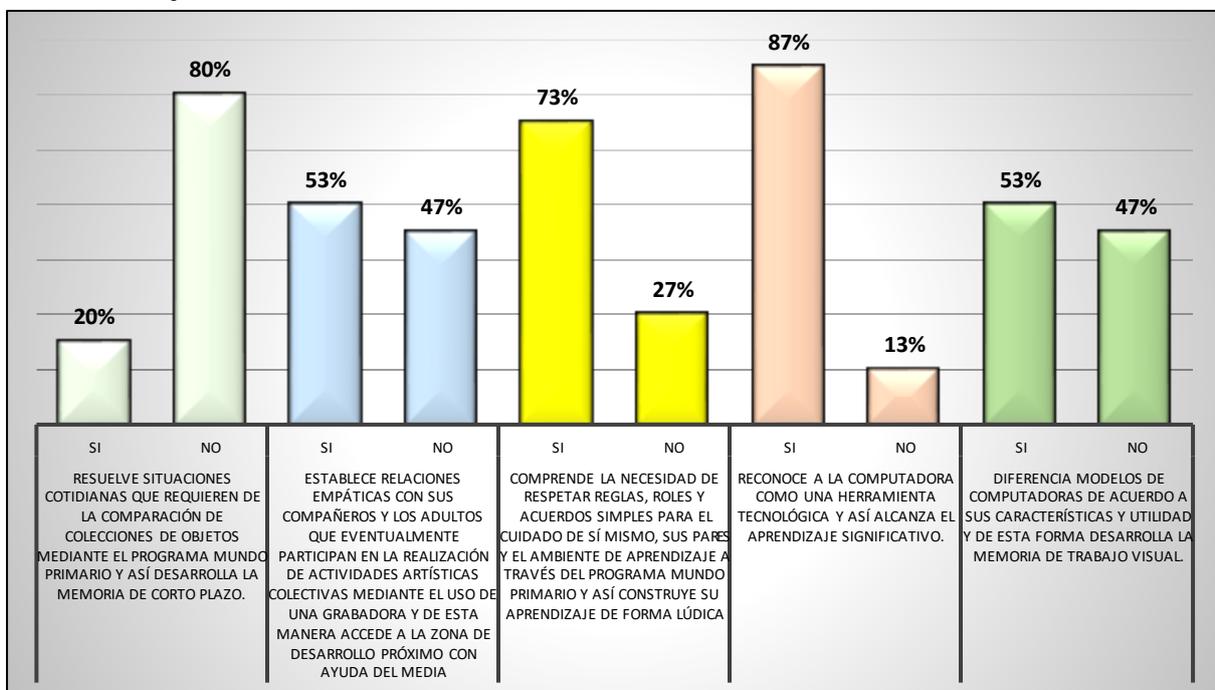
Se estipula un mejor grado de asimilación de los docentes al asumir su responsabilidad en lo concerniente a la implementación adecuadas de las herramientas tecnológicas al desempeño de sus actividades académicas, lo que permite asumir una mejor responsabilidad en el contexto educativo y así proponer mejores estrategias que beneficie a la educación de los estudiantes en el aula de clases.

**Tabla 6.**  
Lista de cotejo 3

INDICADOR	Opción	Valor	%
Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el programa Mundo Primario y así desarrolla la memoria de corto plazo.	SI	3	20%
	NO	12	80%
Establece relaciones empáticas con sus compañeros y los adultos que eventualmente participan en la realización de actividades artísticas colectivas mediante el uso de una grabadora y de esta manera accede a la zona de desarrollo próximo con ayuda del mediador.	SI	8	53%
	NO	7	47%
Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje a través del programa Mundo Primario y así construye su aprendizaje de forma lúdica	SI	11	73%
	NO	4	27%
Reconoce a la computadora como una herramienta tecnológica y así alcanza el aprendizaje significativo.	SI	13	87%
	NO	2	13%
Diferencia modelos de computadoras de acuerdo a sus características y utilidad y de esta forma desarrolla la memoria de trabajo visual.	SI	8	53%
	NO	7	47%

Elaborado por: Romina Doménica Villao Sojos

**Gráfico 6.**  
Lista de cotejo 3



### Análisis de la información

Sobre este grupo de preguntas que se plantearon para llevar a cabo la observación, se evidenció que el 80% NO Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el programa Mundo Primario y así desarrolla la memoria de corto plazo. De igual manera, el 53% SI establece relaciones empáticas con sus compañeros y los adultos que eventualmente participan en la realización de actividades artísticas colectivas mediante el uso de una grabadora y de esta manera accede a la zona de desarrollo próximo con ayuda del mediador.

Es importante resaltar que el 73% SI comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje a través del programa Mundo Primario y así construye su aprendizaje de forma lúdica. Además, el 87% SI reconoce a la computadora como una herramienta tecnológica y así alcanza el aprendizaje significativo; por último, el 53% SI diferencia modelos de computadoras de acuerdo a sus características y utilidad y de esta forma desarrolla la memoria de trabajo visual; por lo que se requiere la aplicación de una mejor cobertura en cuanto a la aplicación de las herramientas tecnológicas en el aula de clases.

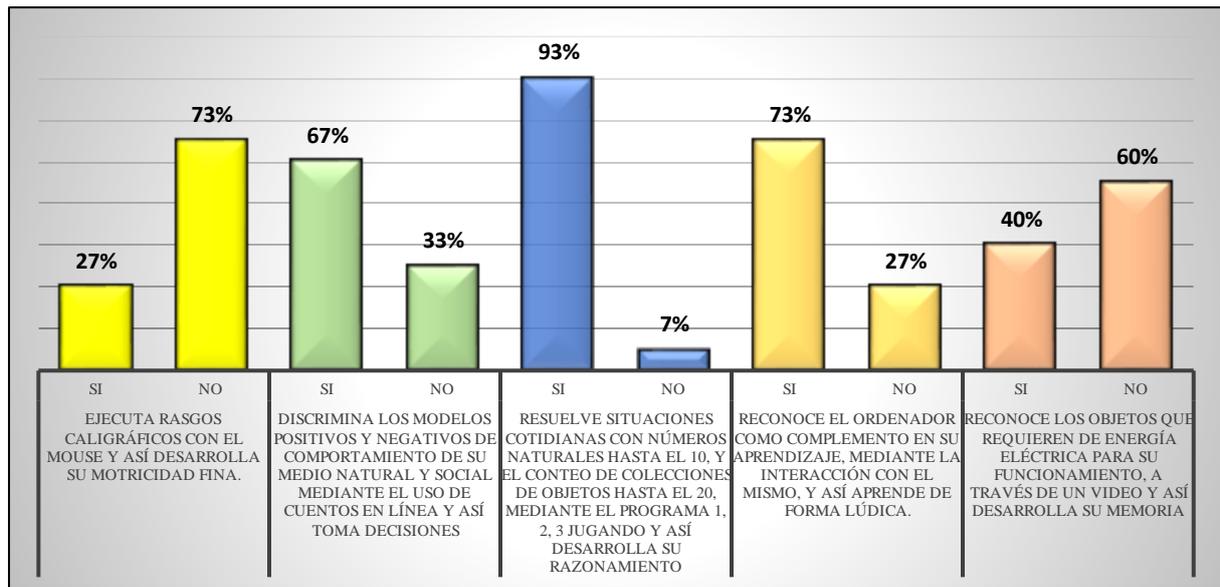
### Tabla 7.

Lista de cotejo 4

INDICADOR	Opción	Valor	%
Ejecuta rasgos caligráficos con el Mouse y así desarrolla su motricidad fina.	SI	4	27%
	NO	11	73%
Discrimina los modelos positivos y negativos de comportamiento de su medio natural y social mediante el uso de cuentos en línea y así toma decisiones	SI	10	67%
	NO	5	33%
Resuelve situaciones cotidianas con números naturales hasta el 10, y el conteo de colecciones de objetos hasta el 20, mediante el programa 1, 2, 3 Jugando y así desarrolla su razonamiento	SI	14	93%
	NO	1	7%
Reconoce el ordenador como complemento en su aprendizaje, mediante la interacción con el mismo, y así aprende de forma lúdica.	SI	11	73%
	NO	4	27%
Reconoce los objetos que requieren de energía eléctrica para su funcionamiento, a través de un video y así desarrolla su memoria	SI	6	40%
	NO	9	60%

Elaborado por: Romina Doménica Villao Sojos

**Gráfico 7.**  
Lista de cotejo 4



Elaborado por: Romina Doménica Villao Sojo

### **Análisis de la información**

Para finalizar la observación a los niños que forman parte de este estudio, mediante la lista de cotejo, se desprende que el 73% NO ejecuta rasgos caligráficos con el Mouse y así desarrolla su motricidad fina. Así mismo, el 67% SI discrimina los modelos positivos y negativos de comportamiento de su medio natural y social mediante el uso de cuentos en línea y así toma decisiones. Lo que promueve que el 93% de los niños observados SI resuelve situaciones cotidianas con números naturales hasta el 10, y el conteo de colecciones de objetos hasta el 20, mediante el programa 1, 2, 3 Jugando y así desarrolla su razonamiento. De igual manera el 73% SI reconoce el ordenador como complemento en su aprendizaje, mediante la interacción con el mismo, y así aprende de forma lúdica. Además, el 60% NO reconoce los objetos que requieren de energía eléctrica para su funcionamiento, a través de un video y así desarrolla su memoria.

### **3.4. Discusión de Resultados**

Es importante resaltar que, dentro de las principales observaciones realizadas a través

de la lista de cotejo a los niños, se pudo apreciar que el 93% de los participantes SI pueden resolver situaciones cotidianas con números naturales hasta el 10, y el conteo de colecciones de objetos hasta el 20, mediante el programa 1, 2, 3 Jugando y así desarrollan su razonamiento lógico matemático, por lo que se denota que las herramientas tecnológicas son un soporte fundamental en el desarrollo de las clases al interior del aula de clases.

Tal como lo reafirma el referente teórico (Treviño, 2021), quien expresa que: “Incorporar tics en los procesos educativos mejora las interacciones sociales dentro del aula, se instaura nuevos modelos y ritmos de aprendizajes tecnológico, donde los estudiantes desarrollan habilidades” De igual forma, se manifiesta que el 87% SI reconoce a la computadora como una herramienta tecnológica y así alcanzar el aprendizaje significativo; reafirmando lo expresado por el referente teórico (Nictadys, 2017), quien expresa que: “Mejorar la educación cumple con la garantía del derecho a la educación donde se busca integrar a los procesos tecnológicos y las Tics a los procesos de enseñanza aprendizaje, unificándolos de la mejor manera posible”, lo que requiere trabajar en un nuevo modelo pedagógico que garantice la aplicación de la tecnología con la educación para así sentar las bases de una mejor calidad pedagógica,

De igual forma se evidenció que el 80% de los participantes observados NO se siente capacitado para resolver situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el programa Mundo Primario y así desarrolla la memoria de corto plazo. Estos resultados reafirman lo expresado por Medina (2020), quien manifiesta que existen carencias significativas en la creatividad, tanto en los estudiantes como en el enfoque pedagógico; los estudiantes muestran una notable falta de expresión libre en el entorno educativo y tecnológico en la resolución de conflictos en el uso de las TIC y tienden a carecer de originalidad en las actividades realizadas durante las clases. (p. 87). Por lo que se requiere

una mejor apertura a abrir la enseñanza tecnológica a los estudiantes desde los primeros años de escolaridad, para sí sentar las bases de una educación tecnológica que garantice una mejor preparación académica que coadyube a tener mejores elementos que contribuyan con el engrandecimiento de una mejor sociedad.

**Tabla 8.**

Discusión de Resultados

INDICADORES	Opción	
	SI	NO
1. Reconoce las partes del computador (monitor, mouse, teclado).	60%	40%
2. Construye series utilizando objetos del entorno, sonidos, movimientos y figuras a través de videos y con esto desarrolla la atención.	47%	53%
3. Registra expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística mediante el programa Paint y con esto aplica las funciones propias del estadio de pensamiento en el que se encuentra	13%	87%
4. Construye series utilizando agrupaciones de elementos a través videos y con esto desarrolla la memoria	33%	67%
5. Establece relaciones de orden y escribe secuencias numéricas ascendentes y descendentes apoyándose en el proyector de imágenes y así desarrolla su razonamiento.	73%	27%
6. Selecciona y utiliza diferentes recursos y materiales para sus producciones escritas en el programa Paint y así mejora su lenguaje.	27%	73%
7. Establece relaciones de orden con números ordinales hasta el quinto, para explicar situaciones cotidianas utilizando el programa 1, 2, 3 Jugando y así aprende a planificar el trabajo.	40%	60%
8. Reconoce sus derechos y responsabilidades y la importancia de asumir con responsabilidad sus compromisos mediante el uso de rompecabezas en línea y así toma decisiones.	53%	47%
9. Establece relaciones empáticas con sus compañeros y los adultos que eventualmente participan en la realización de actividades artísticas colectivas a través del uso de programas y así desarrolla la memoria de trabajo verbal.	33%	67%
10. Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje mediante acertijos digitales y así modifica sus emociones direccionándolas hacia el aprendizaje	60%	40%
11. Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el programa Mundo Primario y así desarrolla la memoria de corto plazo.	20%	80%
12. Establece relaciones empáticas con sus compañeros y los adultos que eventualmente participan en la realización de actividades artísticas colectivas mediante el uso de una grabadora y de esta manera accede a la zona de desarrollo próximo con ayuda del mediador.	53%	47%
13. Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje a través del programa Mundo Primario y así construye su aprendizaje de forma lúdica	73%	27%
14. Reconoce a la computadora como una herramienta tecnológica y así alcanza el aprendizaje significativo.	87%	13%
15. Diferencia modelos de computadoras de acuerdo a sus características y utilidad y de esta forma desarrolla la memoria de trabajo visual.	53%	47%
16. Ejecuta rasgos caligráficos con el Mouse y así desarrolla su motricidad fina.	27%	73%
17. Discrimina los modelos positivos y negativos de comportamiento de su medio natural y social mediante el uso de cuentos en línea y así toma decisiones	67%	33%
18. Resuelve situaciones cotidianas con números naturales hasta el 10, y el conteo de colecciones de objetos hasta el 20, mediante el programa 1, 2, 3 Jugando y así desarrolla su razonamiento	93%	7%
19. Reconoce el ordenador como complemento en su aprendizaje, mediante la interacción con el mismo, y así aprende de forma lúdica.	73%	27%
20. Reconoce los objetos que requieren de energía eléctrica para su funcionamiento, a través de un video y así desarrolla su memoria	40%	60%

Elaborado por: Romina Doménica Villao Sojos

#### 4. Propuesta

La puesta en práctica del uso de las TIC en la motivación de los estudiantes de 5 años para mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje, se lo puede llevar a cabo en las distintas plataformas que existen en internet, lo importante es saber cómo elaborarlas y llegar al estudiante a que aprenda de una manera divertida y dinámica.

Se tomó como referencia la plataforma Moodle, donde se puede diseñar una estructura para que sea usada por niños/as del Nivel Inicial con la tutela del docente, adicional a ello debe recibir la ayuda y supervisión de algún docente especializado en la elaboración de este tipo de programas y posterior a ello, de los padres de familia, que estarán atentos sobre qué es lo que lleva a cabo el niño al momento de acceder a la página digital; se menciona que esta plataforma tiene información relacionada con actividades para la estimulación musical mediante el uso de las TIC como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las letras y vocales en el desarrollo del lenguaje en la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto.

Esta herramienta digital servirá de base para que el niño pueda acceder a información y actividades de reforzamiento asincrónico sobre las vocales, letras, palabras, mediante actividades musicales, donde podrá diferenciar los sonidos de algunas palabras, además de su relación con el entorno donde habita; otro de los aspectos relevantes de esta página que también podrá hacer una distinción en lo relacionado a algunos ruidos, y formas que existen en el contexto y que son muy importantes que ellos las conozcan.

Se puede elaborar bajo el criterio sincrónico y asincrónico, a través del desarrollo de tres unidades, cada una de ellas con tres temas (o de las Unidades que el docente pueda incluir, incluso las puede usar para los 5 días de la semana), con información clara, divertida a través de videos y para que el niño pueda desarrollar actividades de fácil resolución, de forma ordenada y detallada, de fácil entendimiento y más que nada sean realizadas para que el





Imagen 3.  
Resultados de Aprendizaje  
Elaborado por: la autora

Los pre-requisitos son una parte muy importante en todo proceso educativo, los cuales indican con que se va a conseguir las metas del trabajo propuesto



Imagen 4.  
Pre - requisitos  
Elaborado por: la autora

La presentación de las Unidades de trabajo que fueron elaboradas, cada una con tres temas, los mismos que pueden ser visualizados en esta plataforma virtual



Imagen 5.  
Presentación de Unidades  
Elaborado por: la autora

De igual forma, la metodología de trabajo que se aplicó en las diversas actividades desarrolladas en esta plataforma, además de que tiempo va a ser impuesta y a cargo de que docente va a estar a cargo del desarrollo del curso.

Una vez finalizado el Curso, cada usuario podrá descargar de la plataforma su certificado, el cual lo acredita como un estudiante que aprobó con buenas calificaciones en la plataforma virtual.



Imagen 6.  
Certificado de Uso del Curso  
Elaborado por: la autora

## Presentación de contenidos y recursos.

Una vez que accedió a la página principal va a aparecer una imagen donde se visualiza cursos disponibles, luego aparecerá una ventana dando la Bienvenida al curso digital de Moodle. Aquí se le aparecerá la presentación de todas las Unidades de trabajo disponibles, y en cada uno de ellos los subtemas con sus respectivas instrucciones para que el niño, con las indicaciones del tutor guía o con la ayuda del padre, las siga y logra el objetivo planteado.



Imagen 7.  
Presentación del curso  
Elaborado por: la autora

## Unidad 1 Presentación del tema

En la Unidad 1 se estipula la presentación del tema, donde se exponen videos, actividades sugeridas para la estimulación musical mediante el uso de las TIC como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las letras y vocales en el desarrollo del lenguaje en la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto, por medio de un enlace a YouTube.

### Tema 1: La música como forma de comunicación

La música como actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as permite acelerar los conocimientos en este nivel



Imagen 8.  
La música como forma de comunicación  
Elaborado por: la autora

En la realización de estas actividades, los niños tendrán la oportunidad de escuchar canciones infantiles de todas las temáticas, lo que genera conocimientos y apertura para el aprendizaje de las vocales, las letras, los números, y otras acciones concernientes a aprender a hablar y escribir

### Tema 2: Usos de la música en el aula

En esta temática se presentan algunas actividades, donde la idea principal es divertirse, pero aprendiendo los fonemas, para ello debe dar clic en el siguiente link: <https://quizizz.com/join?gc=64129267>

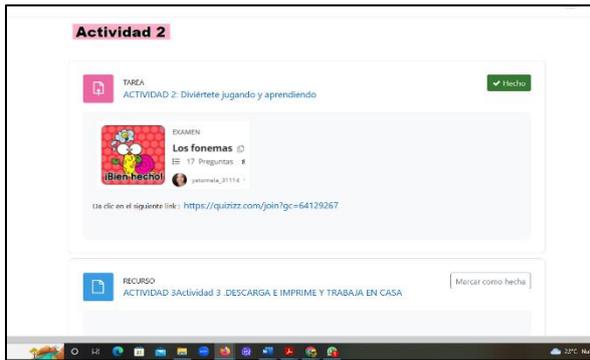


Imagen 9.  
Usos de la música en el aula  
Elaborado por: la autora

### Tema 3: Usos para la estimulación del lenguaje

La música es sinónimo de expresión, por lo que, es ideal para la estimulación del lenguaje. Te invito a ver el siguiente video. Para estimular el lenguaje, el docente debe estar preparado a responder las interrogantes: ¿Dónde?, ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Por qué?, ¿Cuándo?, porque a esta edad (4 – 5 años) son muy preguntones y puede manejar frases de hasta 5 o más palabras y pueden desarrollar un vocabulario de hasta 1200 palabras.



Imagen 10.  
Usos para la estimulación del lenguaje  
Elaborado por: la autora

Al final de la Unidad se presenta una actividad, la misma que debe descargarse e imprimir para que el niño trabaje en casa.

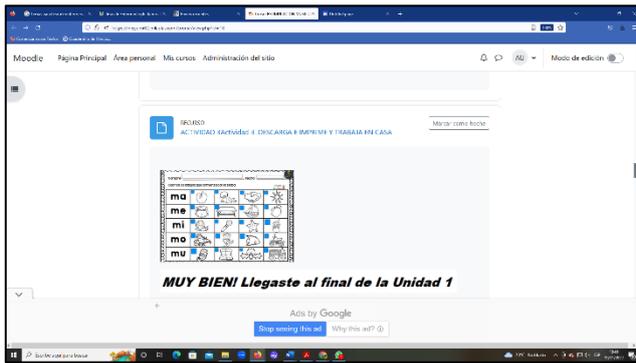


Imagen 11.  
Evaluación  
Elaborado por: la autora

## Unidad 02: Canciones Infantiles

### Tema 1: La música y la motivación

Es importante recordar que la música es parte integral del proceso de enseñanza aprendizaje y de su integración al aula como herramienta de trabajo es indispensable. Se sugiere observar el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=aZHpACeeOoE&t=110s>



Imagen 12.  
La música y la motivación.  
Elaborado por: la autora

### Tema 2: Aprendo las vocales cantando

Es necesario recordar que la música es una herramienta indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que juguemos con las vocales, ayuda al niño ser más interactivo, proponiendo nuevas ideas de trabajo y así aprende las vocales de forma divertida y entretenida:

Visite el siguiente enlace: <https://view.genial.ly/5fff5e9396b9ac0cfe67dfa3/presentation-aprendemos-jugando-las-vocales>

JUGEMOS CON LAS VOCALES:

<https://view.genial.ly/5fff5e9396b9ac0cfe67dfa3/presentation-aprendemos-jugando-las-vocales>



Imagen 13.

Aprendo las vocales cantando.

Elaborado por: la autora

### Tema 3: Beneficios de la música en el aprendizaje

La música es una herramienta indispensable en el contexto del proceso de enseñanza aprendizaje y expone una serie de beneficios. En el desarrollo de la actividad, el niño/a aprenderá las letras y vocales cantando. Visita el siguiente link <https://misyami82.milaulas.com/mod/url/view.php?id=60> para observar los videos y cantes para que puedas adquirir nuevos conocimientos:



Imagen 14.

Beneficios de la música en el aprendizaje.

Elaborado por: la autora

## Unidad 03: Audición y percepción

### Tema 1: Sonido y ruido

Otra de las particularidades es que a través del sonido se puede enseñar a reconocer los animales, los objetos del entorno, los medios de transporte, pues el niño/a aprende a diferenciar los sonidos del ruido. Te invitamos a que visites el siguiente enlace y visualices el siguiente video: <https://misyami82.milaulas.com/course/view.php?id=18>, esto te ayudará a diferenciar el sonido del ruido.



Imagen 15.  
Sonido y ruido.  
Elaborado por: la autora

### Tema 2: Diferencia entre sonido y ruido

Se hace imprescindible que el niño aprenda a diferenciar que es sonido y que es ruido, de esta manera aprenderá a hablar en tono correcto y adecuado. Se invita a ver el siguiente video en el link: <https://misyami82.milaulas.com/mod/url/view.php?id=63>. Además, podrá encontrar actividades de refuerzo que le servirán para su preparación académica.

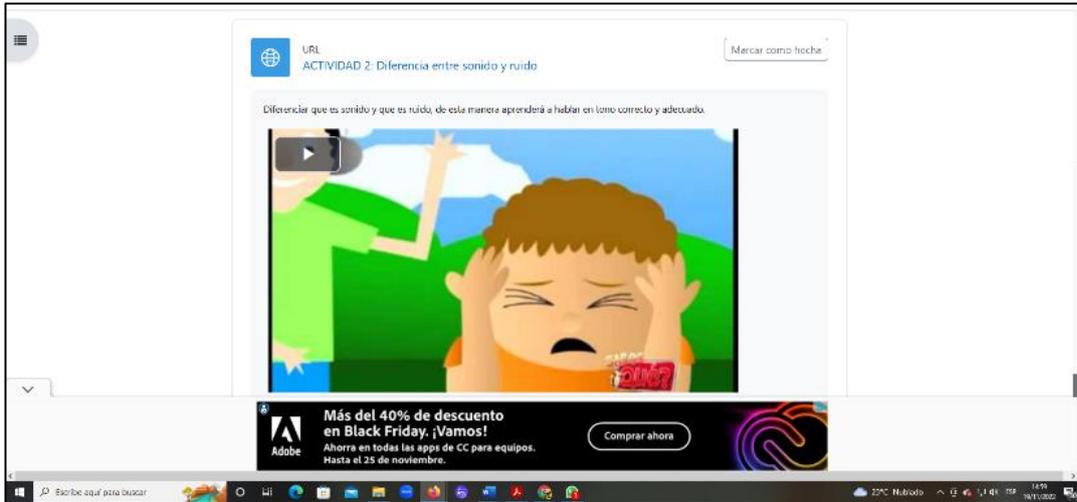


Imagen 16.  
Diferencia entre sonido y ruido.  
Elaborado por: la autora

Tema 3: Actividades musicales

Enseñar a los niños a que aprendan a diferenciar los sonidos de los ruidos es muy importante, porque eso lo trasmite al aprendizaje de las letras y vocales, generando conocimiento que permite aprender sus primeras palabras, Ingresa al siguiente link y diviértete haciendo tu tarea. <https://misyami82.milaulas.com/mod/assign/view.php?id=64>



Imagen 17.  
Actividades musicales.  
Elaborado por: la autora

## Sumatoria de Calificaciones

Al final de las Unidades, hay un sector en donde aparecen la sumatoria de las calificaciones que el niño ha obtenido con ello finaliza el curso.



Sumario de calificaciones	
No mostrado a los estudiantes	No
Participantes	0
Enviados	0
Pendientes por calificar	0

Imagen 18.  
Sumatoria de Calificaciones.  
Elaborado por: la autora

Aunque muchos profesionales de la educación no lo quieran reconocer, la música actúa como un complejo medio de comunicación, donde se transmite sentimientos, estados de ánimo, o un mensaje; por ello, se hace necesario establecer pautas para involucrarla en el contexto educativo y así utilizarla como actividad lúdica, apoyada con las herramientas tecnológicas a fin de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

“la música es fundamental en la primera etapa de la educación del niño, ya que le ayuda a ser más autónomo, a expresarse de otra manera y a ampliar su mundo social, ya que si es en grupo mejora su sociabilidad, ya que interactúan con otros niños de forma grupal” (Landivar, 2019). Si se requiere enseñar, letras, palabras, nombres de animales u objetos del entorno, solo basta componer o adaptar la letra de alguna canción “pegajosa” que los niños la escuchan a diario, darla a conocer y el niño empezará a tararear la letra hasta que la aprende y con ello se da rienda suelta a la imaginación a la creatividad, esto atraerá la atención y la sensibilidad del niño, lo que va a generar conocimientos y apertura al diálogo fluido entre compañeros.

## 5. Conclusiones

Luego de haber aplicado la entrevista y haber llevado a cabo la observación a través de la lista de cotejo a los participantes de esta investigación, se concluye que:

- Se pudo detectar la diversidad de dificultades que presentan los niños de 5 años en el uso de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación que se debe evidenciar en el desarrollo de las actividades académicas. Por lo tanto, la capacitación no solo debió ser al docente, sino también a los padres de familia, para que, cuando los niños estén en casa puedan recibir las clases asincrónicas como refuerzo de lo que se trabajó en el aula de clases y así lograr fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, mejorando sus conocimientos sobre el uso adecuado de las herramientas tecnológicas.
- No se logró detectar un uso adecuado de las herramientas tecnológicas en el aula de clases, porque los equipos son obsoletos, lo que conlleva a trabajar en equipo entre los actores educativos, mejorando y actualizando los equipos de trabajo para permitir que los estudiantes logren aprender con mayor facilidad la diversidad de actividades propias de su nivel de aprendizaje.
- No se evidencia que la docente haya implementado el uso de alguna plataforma virtual, la misma que debería ser manejada de manera responsable por los estudiantes, bajo la tutela y asesoramiento de su progenitor a fin de que pueda visualizar la diversidad de videos, infografías, presentación de Power Point y otras actividades didácticas para reconocer y diferenciar sonidos, gestos, ritmos, característicos de las palabras, letras y vocales, además de la diversidad de problemas lógicos matemáticos.

## **6. Recomendaciones**

- Establecer acciones como capacitaciones tanto para el docente como para los padres de familia, esto permitirá fortalecer los conocimientos sobre las ventajas y beneficios que conlleva el uso adecuado de las plataformas virtuales, a fin de sentar las bases para un mejor manejo de estos equipos y así elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje, aunados con la motivación.
- Promover la actualización de las plataformas virtuales en el aula de clases, para trabajar en equipo entre los actores educativos, lo que permitirá a los estudiantes aprender con mayor facilidad la diversidad de actividades propias de su nivel de aprendizaje, apoyados de las TIC.
- El diseño y uso de una plataforma virtual con actividades de las distintas áreas de trabajo de forma asincrónica va a ayudar a que el estudiante tenga acceso de manera directa un medio digital para elevar la calidad de aprendizaje. La tarea es un poco complicada pero no imposible de ser implementada con los estudiantes de 5 años, una vez que se conozca el procedimiento a seguir, puede ser implementada y estructurada para estudiantes de niveles superiores y así hacer el uso efectivo de la tecnología en la educación de los estudiantes.

## 7. Referencias Bibliográficas

- Acuña, M. (22 de marzo de 2019). *Una estrategia lúdica virtual para orientar la educación de niños en edad preescolar*. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/appdata/Local/Temp/324-Texto%20de%20art%C3%adculo-711-1-10-20170125.pdf.
- Acuña, M. (26 de abril de 2020). *Una estrategia lúdica virtual para orientar la educación de niños en edad preescolar*. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/appdata/Local/Temp/324-Texto%20de%20art%C3%adculo-711-1-10-20170125.pdf.
- Aldana, J. (22 de abril de 2017). *Estrategias que permitan mejorar el proceso de aprendizaje*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/154177631.pdf>.
- Alejandro, M. (2020). La motivación y su importancia de una buena conducción en el contexto escolar. *Sicelo*, 91.
- Anderson, G. (2021). Las herramientas tecnológicas en el contexto educativo. *Ciencia y Tecnología*, 141.
- Arrieché, M. (2018). Gestión Docente en el Contexto de la Educación Primaria Venezolana. *Revista Científica*, 3(7), 354-373, e-ISSN: 2542-2987., 182.
- Balladares, J. (2021). La innovación en el contexto educativo bajo el soporte de las herramientas tecnológicas. *SciELO*, 91.
- Barahona, G. (2022). Las innovaciones que deben ser aplicadas en los entornos educativos actuales. *Ciencia y Tecnología*, 48.
- Bastidas, J. (2021). Las estrategias en el complejo mundo de las Necesidades Educativas Especiales de los estudiantes. *Pedagogía y Psicología*, 77.
- Benalcázar, G. (2020). Criterios de validez y Confiabilidad de los instrumentos de medición estadística. *Ciencia y Tecnología*, 108.
- Bermúdez, G. (2020). *El estudiante motivado en pro de los desafíos*. México: Pearson.
- Bohorquez, K. (2023). La interconectividad y la importancia de la vida y actividades del ser humano ligado a las TIC. *CIENCIA Y TECNOLOGIA*, 138.
- Buitrón, C. (2021). *Acciones estratégicas en el contexto educativo para innovar las actividades de los docentes*. México: Trillas.
- Cardenas, H. (2022). *La tecnología de la información alrededor del mundo*. México: Pearson.
- Carrasco, M., & Prieto, M. (2021). Skinner, contribuciones del conductismo a la educación.

Scielo.

<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/download/7129/6962/>,  
5.

- Carrillo, M., García, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 430-448.
- Cevallos Salazar, J. (2020). *Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno de básica de las unidades educativas Walt Whitman, Salinas y Simón Bolívar, Ecuador*. La Libertad, Ecuador.
- Fernandez, H. (2019). *Estadística de investigación*. Mexico: Pearson.
- González, C. F. (2020). *Revista electronica de investigacion educativa (redie)*. (V. Cuervo, Editor, V. Cuervo, Productor, & Valdés Cuervo) Obtenido de <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/229/782>
- Gonzalez, K. (2021). *Las innovaciones tecnologicas para generar conocimiento a traves de la música*. España: Oviedo.
- González, T. (2019). La importancia de la Innovación y el Emprendimiento en los docentes del Sistema Educativo Chileno. Aspectos a considerar en la reflexión. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología*, 7(19), 68-78, e-ISSN: 0718-5693., 146.
- Granados, M., Romero, S., Rengifo, R., & García, G. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Redalyc. Revista Venezolana de Gerencia*, vol. 25, núm. 92, 5. <https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/29065286032.pdf>.
- Granados, P. (2020). Las TIC como recurso favorecedor del sistema educativo tradicional . *Innovacion Digital*, 76.
- Guamán Poaquiza, E. P. (2021). *La motivación en las clases online y la participación activa de los niños de 4 a 5 años de educación inicial*. Ambato Ecuador.
- Gutierrez, H. (2018). *Percepcion de la depresion en adolescentes en América Latina y el Caribe*. Mexico: McKallister.
- Gutierrez, H. (2021). *La información tecnológica al servicio de los docentes*. España: Saavedra Ediciones.
- Hernández R. (2019). *Metodología de la investigación*. México: Interamericana.
- Hernández, C. (14 de febrero de 2018). *La interactividad en ambientes virtuales*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v38n1/0257-4314-rces-38-01-e24.pdf>.
- Hernández, D. R., Fernández, D. C., & Baptista, D. M. (2014). *Metodología de la Investigación*.

Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. ISBN: 978-1-4562-2396-0.

Hernandez, J. (2019). *Estadística descriptiva*. México: Pearson.

Holguin, J. (2021). Las mediciones estadísticas para comprobar su confiabilidad a través del SPSS - 23. *Scielo*, 62.

Huertas, J. (1997). *Motivación: querer aprender*. Argentina: Editorial AIQUE.

Iliana, P. (4 de agosto de 2019). *Estrategias educativas de motivación en el rendimiento académico de los estudiantes del 4to grado de la unidad educativa simón bolívar del cantón milagro provincia del Guayas*. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4936/3/ESTRAT~1.PD>.

Jimenez Vereau, K. (2022). *Uso de las tics para favorecer el aprendizaje en niños del nivel inicial*. Trujillo, Perú.

Landivar, M. (2019). *La música como expresión de la comunicación en el sistema educativo para los más pequeños*. México: McKallisters.

Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2020). Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 153-181.

Mejía, G. (2019). *Estrategias que permitan mejorar la participación activa durante el proceso de aprendizaje en estudiantes*. Obtenido de [https://core.ac.uk/download/pdf/154177631.pdf?Fbclid=iwar16bzj6agxnkpjz6qr5wgo\\_nqholhafnlnluthgpj2uofloac0cnmr9bpfus](https://core.ac.uk/download/pdf/154177631.pdf?Fbclid=iwar16bzj6agxnkpjz6qr5wgo_nqholhafnlnluthgpj2uofloac0cnmr9bpfus).

Mercado, A. (2019). Estrategias de motivación en ambientes virtuales para el autoaprendizaje en matemáticas. *Revista Espacios*, 5.

Merele, F. (2020). *El uso de la tecnología y su influencia en el desarrollo socio-afectivo de niños de 3-4 años del centro de Educación Inicial particular Iliniza Sur, durante el periodo lectivo 2017-2018 [Universidad Laica Vicente Rocafuerte]*. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/2405/1/T-ULVR-2203.pdf>.

Nájera, J. (2023). La interconectividad alrededor del mundo. *Scielo*, 67.

Nájera, V. (2020). La motivación intrínseca y extrínseca en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Scielo*, 67.

Nazario, M. (2021). *El juego en la identidad y autonomía del niño*. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a2.pdf>.

Nictadys, F. (26 de abril de 2017). *Las aulas virtuales*. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?Script=sci\\_arttext&pid=S2077-28742014000200016](http://scielo.sld.cu/scielo.php?Script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000200016).

- Ordoñez Córdova, R. (2018). *La motivación y el uso pedagógico de las herramientas tecnológicas en el área de matemáticas en estudiantes de 4to Grado de la Institución Educativa José Crlos Mariategui de Huancayo, 2017*. Lima, Perú.
- Osorio, L. (2021). ELEMENTOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y SU INTERACCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO. *Qualitas. Revista Científica*, ISSN. LATINDEX: 1390 - 6659, 23. <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124#:~:text=El%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20%E2%80%93%20aprendizaje,el%20fin%20de%20propiciar%20aprendizajes.>
- Pashias, C., Damancio, E., Ahué, E., & Ahuanari, R. (2019). Desmotivación Escolar, Factores que Afectan el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en la I.E Internado San Francisco de Loretoyaco. *Universidad Pontificia Bolivariana*, 11-64.
- Pérez, V. (18 de noviembre de 2018). *Las técnicas de motivación en el rendimiento académico de las niñas y niños*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23181/1/Orozco>AllaucaKarinaElizabethTesisFinal.pdf>.
- Poveda, S. (17 de agosto de 2021). *Importancia de la motivación en el aprendizaje de los niños*. Obtenido de <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/2105/121739.pdf?Sequence=1>.
- Quinaucho Boada, M. F. (2020). *Herramientas tecnológicas en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años de la Escuela Particular Salesiana “Don Bosco”, año lectivo 2019 – 2020*. Quito, Ecuador.
- Rodríguez, A. (28 de marzo de 2019). *La pedagogía Montessori en el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 3 y 4 años*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28080/1/0602603375CarmenLucíaPozoVillacís.pdf>.
- Saavedra, M. (2020). Importancia de la motivación en el aula. *Ciencia y Tecnología*, 37.
- Salazar, L. (2021). El docente y las plataformas virtuales al servicio de la educación. *Scielo*, 67.
- Sampierre, R. (2020). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. ISBN: 978-1-4562-2396-0.
- Sanchez, L. (2019). El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 78.
- Sandoval, C. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC: El Nuevo Rol

- Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadora. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*, 31.
- Savin-Baden, & Mejor. (2013). *Metodología de la Investigación* (Vol. 6ta edición). booksmedicos.org. Obtenido de [http://docs.wixstatic.com/ugd/986864\\_5bcd4bbbf3d84e8184d6e10eecea8fa3.pdf](http://docs.wixstatic.com/ugd/986864_5bcd4bbbf3d84e8184d6e10eecea8fa3.pdf)
- Treviño, R. (17 de febrero de 2021). *La transformación del maestro al facilitador: el reto del siglo xxi*. Universidad Autónoma de Nuevo León. Obtenido de <http://www.web.facpya.uanl.mx/Vinculategica/Revistas/R2/2914-2933> - LaTransformacion Del Maestro Al Facilitador El Reto Del Siglo XXI.pdf.
- UNESCO. (2019). Enfoques Estratégicos sobre las TIC en Educación en América Latina y el Caribe. *UNESCO*, 6-56.
- Valverde, G. (19 de julio de 2020). *La motivación: Una actividad inicial o un proceso permanente*. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/appdata/Local/Temp/Dialnet-lamotivacion-5897814-1.pdf>.
- Villafuerte, J. (2020). Rol de los docentes ante la Crisis del Covid-19, una mirada desde el enfoque human. *REFCaIE*, 150.
- Villamar, K. (2023). *Las herramientas tecnologicas en el contexto educativo*. Mexico: Pearson.
- Villegas, S. (2020). *Las experiencia ludicas en el contecto del proceso de enseñazna aprendizaje*. Mexico: Trillas.

## 8. Anexos

### Anexo 1. Permiso

Santa Elena, abril del 2024

Srta. MSc.  
JENNIFER TAMAYO LEÓN.  
DIRECTORA DE LA E.E.B. "DIECIOCHO DE AGOSTO"  
Santa Elena

En su despacho:

Reciba un cordial saludo, augurando éxitos en el desempeño de sus funciones diarias, esperando que Dios ilumine vuestro camino y le ayude a tomar las mejores decisiones, a la vez que expongo y solicito:

Soy estudiante de la Universidad Península de Santa Elena, donde estoy cursando la Maestría en Educación Inicial, en la que estoy finalizando mis estudios, pero como requisito previo me piden realizar una tesis cuyo título es: HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS, por lo que, pido su Autorización para poder llevar a cabo este proceso investigativo, el mismo que será de gran ayuda para la Institución que usted acertadamente dirige.

Por lo expuesto, aspiro que mi petición sea analizada, consensuada y que reciba su aval, a fin de poder cumplir con mis metas proyectadas en el tiempo y cronograma de trabajo estipulado por la Universidad.

De usted, muy atentamente,

Romina Villao  
Romina Villao Sojos  
C. I. N° 2450510728



*Jennifer Tamayo León*

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

Anexo 2: Lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO DIRIJIDA A NIÑOS Y NIÑAS DE 4 – 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DIECIOCHO DE AGOSTO DEL CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA

**Objetivo:** Valorar la importancia de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto.

**Indicaciones:** Marcar con una X el indicador que crea acertado.

N°	INDICADORES	Opción	
		SI	NO
1	Reconoce las partes del computador (monitor, mouse, teclado).		
2	Construye series utilizando objetos del entorno, sonidos, movimientos y figuras a través de videos y con esto desarrolla la atención.		
3	Registra expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística mediante el programa Paint y con esto aplica las funciones propias del estadio de pensamiento en el que se encuentra		
4	Construye series utilizando agrupaciones de elementos a través videos y con esto desarrolla la memoria		
5	Establece relaciones de orden y escribe secuencias numéricas ascendentes y descendentes apoyándose en el proyector de imágenes y así desarrolla su razonamiento.		
6	Selecciona y utiliza diferentes recursos y materiales para sus producciones escritas en el programa Paint y así mejora su lenguaje.		
7	Establece relaciones de orden con números ordinales hasta el quinto, para explicar situaciones cotidianas utilizando el programa 1, 2, 3 Jugando y así aprende a planificar el trabajo.		
8	Reconoce sus derechos y responsabilidades y la importancia de asumir con responsabilidad sus compromisos mediante el uso de rompecabezas en línea y así toma decisiones.		
9	Establece relaciones empáticas con sus compañeros y los adultos que eventualmente participan en la realización de actividades artísticas colectivas a través del uso de programas y así desarrolla la memoria de trabajo verbal.		
10	Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje mediante acertijos digitales y así modifica sus emociones direccionándolas hacia el aprendizaje		
11	Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el programa Mundo Primario y así desarrolla la memoria de corto plazo.		
12	Establece relaciones empáticas con sus compañeros y los adultos que eventualmente participan en la realización de actividades artísticas colectivas mediante el uso de una grabadora y de esta manera accede a la zona de desarrollo próximo con ayuda del mediador.		
13	Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje a través del programa Mundo Primario y así construye su aprendizaje de forma lúdica		
14	Reconoce a la computadora como una herramienta tecnológica y así alcanza el aprendizaje significativo.		
15	Diferencia modelos de computadoras de acuerdo a sus características y utilidad y de esta forma desarrolla la memoria de trabajo visual.		
16	Ejecuta rasgos caligráficos con el Mouse y así desarrolla su motricidad fina.		
17	Discrimina los modelos positivos y negativos de comportamiento de su medio natural y social mediante el uso de cuentos en línea y así toma decisiones		
18	Resuelve situaciones cotidianas con números naturales hasta el 10, y el conteo de colecciones de objetos hasta el 20, mediante el programa 1, 2, 3 Jugando y así desarrolla su razonamiento		
19	Reconoce el ordenador como complemento en su aprendizaje, mediante la interacción con el mismo, y así aprende de forma lúdica.		
20	Reconoce los objetos que requieren de energía eléctrica para su funcionamiento, a través de un video y así desarrolla su memoria		



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**INSTITUTO DE POSTGRADO**

Anexo 3. Entrevista dirigida a docente

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE NIVEL INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DIECIOCHO DE AGOSTO DEL CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA

**Objetivo:** Valorar la importancia de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motivación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto.

**Indicaciones:** Conteste con veracidad de acuerdo a su criterio, de su respuesta depende el logro de los objetivos planteados.

9. **¿Considera que son efectivas las Tecnología de la Información y Comunicación como recurso didáctico para su clase?**

---

---

---

10. **¿Cuáles son los recursos TIC que ha usado al momento de crear contenidos para su clase?**

---

---

---

11. **¿Cuáles son los beneficios que ha conseguido al aplicar las TIC?**

---

---

---

12. **¿Qué características usted rescata de los Recursos Educativos Abiertos que ha usado?**

---

---

---

13. **¿Considera que la implementación de plataformas actualizadas motiva el aprendizaje en el estudiante?**

---

---

---

14. **¿Recibe capacitación a través de talleres para renovar conocimientos de enseñanza aprendizaje?**

---

---

---

15. **¿Considera apropiado la ayuda que se recibe de las herramientas tecnológicas de la Escuela para la labor docente?**

---

---

---

16. **¿La tecnología de punta es una de las herramientas que satisfacen mis requerimientos diarios en las actividades docentes, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?**

---

---

---

Gracias por su colaboración

Anexo 4: Matriz de Validación

TÍTULO DE LA TESIS: HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	Escala de Respuesta		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				SI	NO	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACION ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Herramientas tecnológicas	Uso Tecnológico	Información multimedia (Internet)	Construye series utilizando objetos del entorno, sonidos, movimientos y figuras a través de videos y con esto desarrolla la atención.			X		X		X		X		
			Registra expresiones y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística mediante el programa Paint y con esto aplica las funciones propias del estudio de pensamiento en el que se encuentra			X		X		X		X		
		Dispositivos tecnológicos	Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje a través del programa Mundo Primario y así construye su aprendizaje de forma lúdica			X		X			X			Se inclina al indicador del uso pedagógico
		Redes sociales Navegadores	Establece relaciones de orden y escribe secuencias numéricas ascendentes y descendentes apoyándose en el proyector de imágenes y así desarrolla su razonamiento.			X		X			X			No tiene relación el indicador con el ítem
	Selecciona y utiliza diferentes recursos y materiales para sus producciones escritas en el programa Paint y así mejora su lenguaje.				X		X		X		X			
	Uso pedagógico	Uso pedagógico de los dispositivos tecnológicos	Establece relaciones de orden con números ordinales hasta el quinto, para explicar situaciones cotidianas utilizando el programa 1, 2, 3 Jugando y así aprende a planificar el trabajo.			X		X		X		X		
			Establece relaciones empáticas con sus compañeros y los adultos que eventualmente participan en la realización de actividades artísticas colectivas a través del uso de programas y así desarrolla la memoria de trabajo verbal.			X		X			X			Elabore otra pregunta basada al uso pedagógico de los softwares matemáticos
			Reconoce a la computadora como una herramienta tecnológica y así alcanza el aprendizaje significativo.			X		X		X		X		
		Softwares matemáticos	Reconoce las partes del computador (monitor, mouse, teclado).			X		X		X		X		
			Ejecuta rasgos caligráficos con el Mouse y así desarrolla su motricidad fina.			X		X		X		X		
		Evaluación de aprendizajes, con recursos tecnológicos (drive)	Evaluación de aprendizajes, con recursos tecnológicos (drive)	Establece relaciones empáticas con sus compañeros y los adultos que eventualmente participan en la realización de actividades artísticas colectivas mediante el uso de una grabadora y de esta manera accede a la zona de desarrollo próximo con ayuda del mediador.			X		X		X			
	Reconoce el ordenador como complemento en su aprendizaje, mediante la interacción con el mismo, y así aprende de forma lúdica.					X		X		X				
	Desarrollo de la motivación		Motivación Intrínseca	Interés	Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje mediante acertijos digitales y así modifica sus emociones direccionándolas hacia el aprendizaje			X		X		X		
		Participación		Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones			X		X			X		Reformule la pregunta

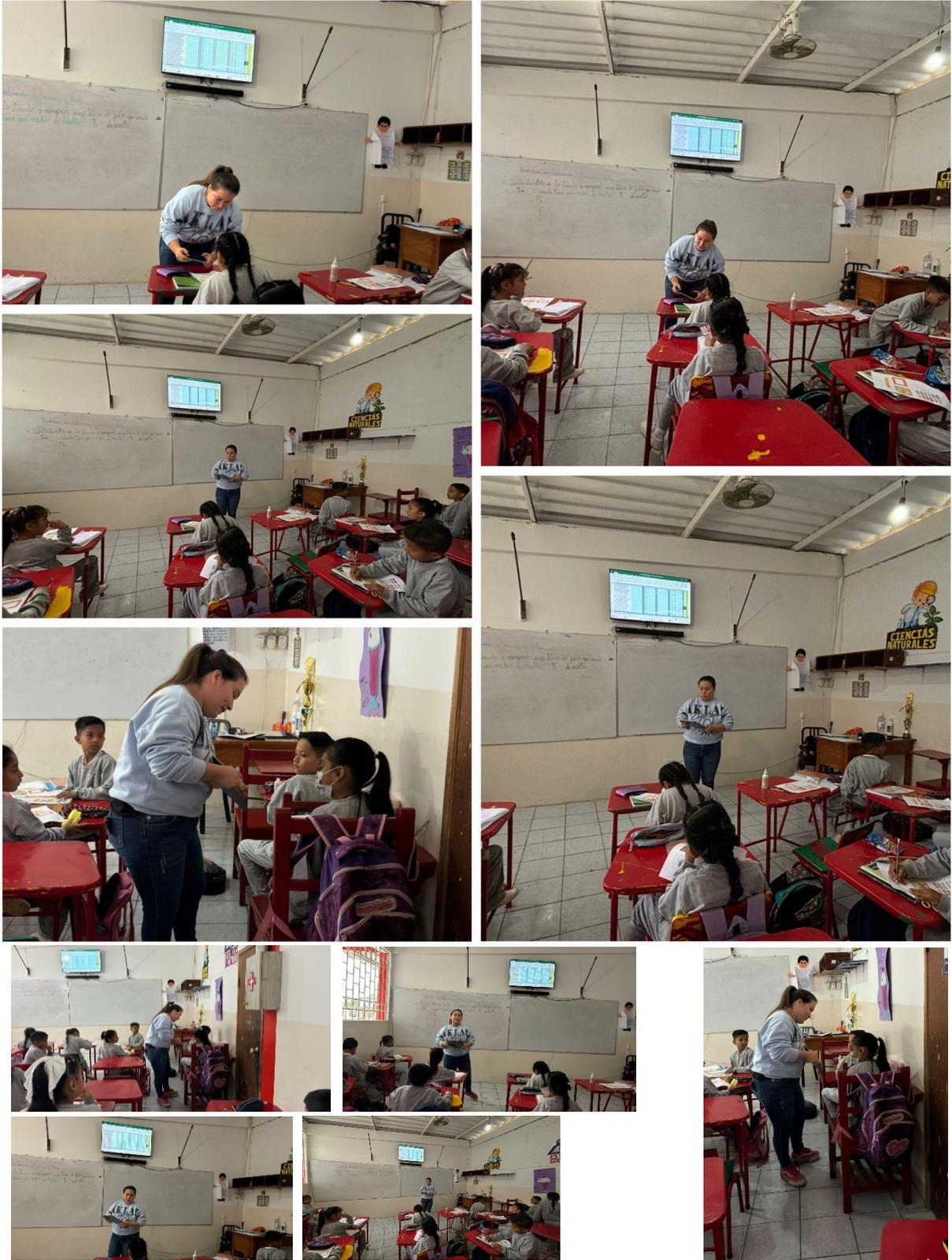
		de objetos mediante el programa Mundo Primario y así desarrolla la memoria de corto plazo.												
	Buen rendimiento	Construye series utilizando agrupaciones de elementos a través videos y con esto desarrolla la memoria			X		X		X					
	Motivación al logro	Discrimina los modelos positivos y negativos de comportamiento de su medio natural y social mediante el uso de cuentos en línea y así toma decisiones			X		X		X					
	Intereses estudiantiles	Diferencia modelos de computadoras de acuerdo a sus características y utilidad y de esta forma desarrolla la memoria de trabajo visual.			X		X			X			Elabore otra pregunta	
Motivación Extrínseca	Incentivación	Reconoce sus derechos y responsabilidades y la importancia de asumir con responsabilidad sus compromisos mediante el uso de rompecabezas en línea y así toma decisiones.			X		X		X		X			
	Reconocimiento externo	Resuelve situaciones cotidianas con números naturales hasta el 10, y el conteo de colecciones de objetos hasta el 20, mediante el programa 1, 2, 3 Jugando y así desarrolla su razonamiento			X		X		X		X			
	Percepción externa	Reconoce los objetos que requieren de energía eléctrica para su funcionamiento, a través de un video y así desarrolla su memoria			X		X			X			Se inclina al indicador del uso pedagógico	

Psico. Wilson Zambrano Vélez, Mgr.  
EVALUADOR

## Anexo 5: Fotos que avalan la investigación



Entrevista llevada a cabo a la Docente de Nivel Inicial sobre la problemática que se investiga en la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto



**Diversas actividades en plataformas digitales llevadas a cabo con los niños, a fin de tener la confianza de ellos y así proceder a aplicar la lista de cotejo, la cual es el propósito de esta investigación para obtener los datos necesarios y así establecer las conclusiones y recomendaciones más adecuadas.**

## Anexo 6: Certificado de Plagio



**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
magister

-

# HERRAMIENTAS\_TECNOLOGICAS\_ROMINA-

**7%** Textos sospechosos

**7% Similitudes**  
< 1% similitudes entre comillas  
0% entre las fuentes mencionadas  
< 1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: -  
HERRAMIENTAS\_TECNOLOGICAS\_ROMINA-.docx  
ID del documento: 4f2c9888aa4b5e56307f0246ccc83ce22cfc901  
Tamaño del documento original: 1,33 MB  
Autores: []

Depositante: MARGOT MERCEDES GARCIA ESPINOZA  
Fecha de depósito: 5/9/2024  
Tipo de carga: interface  
fecha de fin de análisis: 5/9/2024

Número de palabras: 11.691  
Número de caracteres: 76.136

Ubicación de las similitudes en el documento:

### Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3ed32e8b-f5b-40fb-a4d2-3760c7fdb6d...">www.dspace.uce.edu.ec</a>	2%		🔗 Palabras idénticas: 2% (266 palabras)
2	<a href="https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9509/1/UPSE-TEI-2023-0038.pdf">repositorio.upse.edu.ec</a> 3 fuentes similares	1%		🔗 Palabras idénticas: 1% (154 palabras)
3	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/40916/1/MillarroeI_VLE.pdf">repositorio.ucv.edu.pe</a>	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (107 palabras)
4	<a href="https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/3918/6/UPSE-TEB-2017-0001.pdf.txt">repositorio.upse.edu.ec</a>	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (83 palabras)
5	<a href="https://repositorio.tec.mx/bitstream/11285/622364/2/Adriana_Ballesteros_López.pdf">repositorio.tec.mx</a> 15 fuentes similares	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (66 palabras)

### Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://www.studocu.com/ve/document/unidad-educativa-villa-florida/matematicas/actualizado-plan...">www.studocu.com</a>   Actualizado Planificación Aventuras iniciales 5 - Planificación ...	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
2	<a href="https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/20.500.13053/1/832/1/MAESTRO-FuentesOrozco,Arin...">repositorio.uwiener.edu.pe</a>	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)
3	<a href="https://1library.co/article/opción-frecuencia-porcentaje-marco-teórico.zlg83mly">1library.co</a>   OPCIÓN FRECUENCIA PORCENTAJE - MARCO TEÓRICO	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
4	<a href="https://www.doi.org/10.4067/50718-07052010000100011">www.doi.org</a>	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (16 palabras)
5	<a href="http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/357/3/Trabajo104RomeroAguilarMeyberBelgic...">repositorio.uti.edu.ec</a>	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)