



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

EXAMEN COMPLEXIVO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

Aplicaciones digitales y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños de tercer año paralelo “C” de la escuela Padre Marcos Bonetazo de la ciudad de Babahoyo provincia de Los Ríos.

AUTORA

Angeline Tatiana Rodríguez Rivera

TUTORA

Msc. Angélica Mora Arístega

BABAHOYO - LOS RÍOS – ECUADOR

2021



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

INDICE

INTRODUCCIÓN	4
JUSTIFICACIÓN	5
OBJETIVO GENERAL	6
SUSTENTO TEORICO	7
Aplicaciones Educativas Digitales	7
La Importancia de integrar aplicaciones educativas en el aula	7
Aplicaciones Educativas Digitales para Niños/as	8
Smartick	8
Anatomy	9
Planeta Geo	10
Quiver-3D Coloring App	10
Scratch Junior	11
El Búho Boo	11
Creacuentos	12
La Creatividad	12
Propiedades de la creatividad	13
Espontaneidad	13
Independencia	13
Sensibilidad	13
Excitabilidad	13
Recomendaciones para desarrollar la creatividad en los chicos.....	13
Crea un lugar inspirador	13
Respetar la época para el juego	13
Déjale independencia en sus juegos	14
No te rías de sus ideas.....	14
Ideas para desarrollar la creatividad en los niños/as	14
Leer y contar cuentos	14
Hacer visitas a museos y a exposiciones	14
Interpretar figuras.....	14
Juegos en conjunto	14



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TECNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	15
Técnica de la Encuesta	15
Instrumento	15
Cuestionario o test	15
RESULTADOS OBTENIDOS.....	17
CONCLUSIONES.....	18
RECOMENDACIONES.....	19
BIBLIOGRAFÍA	20
ANEXOS	21
ANEXO N°1	22
TEST PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE UTILIZACION Y MANEJO DE APLICACIONES DIGITALES EDUCATIVAS	22
ANEXO N°2	23
ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA	23
ANEXO N° 3.....	28
FOTOGRAFIAS	28



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL
INTRODUCCIÓN

En la actualidad es muy frecuente escuchar que las TICS son una herramienta muy indispensable en los diferentes ámbitos y la educación no es la excepción por cuanto brinda muchos beneficios en el desarrollo de habilidades y destrezas que conllevan a fortalecer competencias que mejoran el desempeño de los niños y niñas.

Resulta fundamental adquirir competencias en el manejo de aplicaciones digitales que permitan a los estudiantes desarrollar su creatividad permitiéndoles generar aprendizajes significativos y funcionales. Existe gran variedad de aplicaciones digitales que ayudan a los estudiantes a crear, generar y explorar ideas brindándoles situaciones en las que ponen en juego su creatividad para encontrar alternativas o posibilidades para resolver problemas.

La creatividad en el ámbito educativo es muy importante esta se va nutriendo de las experiencias que los niños/as van fortaleciendo en sus diferentes practicas a lo que se puede decir que no nacemos creativos pero si podemos aprender y mejorar con el paso de los años y el acercamiento a aplicaciones digitales que pondere su pensamiento creativo. Según un estudio realizado por George Land en 1968 para demostrar la potencialidad creativa se pudo evidenciar que los niños en edades tempranas son muy creativos a diferencia de cuando ya van creciendo su potencialidad se va disminuyendo debido al poco interés y seguimiento que se le da a la creatividad. (Innovación, 2018)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

JUSTIFICACIÓN

Reconociendo que la creatividad es un universo sin límites, ni fronteras donde siempre hay nuevos mundos por inventar, es muy importante que los estudiantes desarrollen esta práctica desde sus primeros años puesto que el estudio de la creatividad es un camino de largos senderos por recorrer que no tiene un camino final más bien se puede decir que siempre abre nuevos caminos basta con solo poner en juego la imaginación.

En el ámbito educativo es muy necesaria realizar esta investigación por ser de gran relevancia sus avances y logros marcan de manera trascendental el avance de la humanidad lo que conlleva a una sociedad productiva que cada vez evoluciona y se tienen que tomar las decisiones oportunas y necesarias para poder dar soluciones prácticas a problemas y esto se consigue cuando los niños/as jóvenes y adultos tienen la visión creativa para solventar las vicisitudes con inteligencia y asertividad.

Por consiguiente considero pertinente este trabajo ya que los nuevos retos de la educación, q los adelantos científicos y tecnológicos y, en especial, la incursión de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) son los medios más eficaces que por sus diferentes características permiten posesionarse y ser aceptados de manera mundial en los procesos de enseñanza aprendizaje brindando un gran abanico de posibilidades a los estudiantes como poder compartir información, crear contenidos, hacer uso de sinnúmero de recursos que facilitan y mejoran sus aprendizaje.

Esta investigación busca resaltar la importancia del desarrollo de las habilidades creativas de los estudiantes, las mismas que pueden realizar mediante el uso de aplicaciones digitales que le permitan a los estudiantes usar todo su potencial con el fin de despertar, potenciar y fomentar su pensamiento creativo, dando la oportunidad de acercarlos de manera efectiva al emocionante mundo de las TICS lo que permitirá tener procesos de aprendizajes realmente significativos y funcionales.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar las habilidades creativas en los niños y niñas año de básica y escuela mediante el manejo de aplicaciones digitales para fortalecer los procesos de aprendizajes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

SUSTENTO TEORICO

Aplicaciones Educativas Digitales

En la actualidad es muy notorio la dependencia de los dispositivos móviles en la vida diaria, su uso es muy común entre padres /madres de familia, estudiantes de los distintos niveles, personas en general aprovechan de los diversos beneficios que nos brindan. El uso de la tecnología ha crecido de manera significativa sobre todo en los dispositivos móviles y tablets con acceso a una conexión a internet permite generar un mayor acercamiento a la información.

Esto ha posibilitado la aparición de un nuevo enfoque del e-learning (aprendizaje a través de internet) conocido como m-learning o aprendizaje móvil (*Mobile learning*). Este modelo *Learning* posibilita un aprendizaje más personalizado y en cualquier situación, aprovechando los diferentes contextos de aprendizaje que nos ofrece nuestra vida diaria. Estas aplicaciones educativas son unos programas multimedia, ideado para ser usado a través de dispositivos electrónicos y usado como una herramienta de Mobile learning que permiten un mayor acercamiento a la población en general.

Un punto a favor del uso de las aplicaciones móviles es que potencian la fantasía y la creatividad, así mismo posibilitan, que los estudiantes observen los resultados de sus ejercicios de manera inmediata y puedan realizar las correcciones necesarias.

La Importancia de integrar aplicaciones educativas en el aula

El uso de aplicaciones educativas en el ámbito escolar, brindan numerosas ventajas que ayudan en el proceso de aprendizaje desarrollando habilidades y destrezas que favorecen el desempeño de los estudiantes:

- Desarrollan el aprendizaje en cualquier contexto, dentro y fuera del aula. La experiencia y vivencias de los niños/as se convierte en el escenario perfecto para el aprendizaje.
- Genera motivación en los estudiantes hacia la búsqueda de nueva información que les permita desarrollar la creatividad en las diversas actividades.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

- Tienen una gran gama de componentes lúdicos como la gamificación, que integran la dinámica típica del juego y recompensa para conseguir los objetivos de aprendizaje, fomentando en los estudiantes el aprendizaje mediante el juego.
- Integra de manera efectiva a los estudiantes con una mayor participación haciendo del aprendizaje una actividad más rica y eficaz en el que el alumno también es partícipe activo durante todo el proceso.
- Promueve la atención de los estudiantes gracias a que cuenta con programas multimedia con contenido gráfico formado por vídeos, imágenes, audios, etc, provocando el interés de los niños/as.
- Mayor accesibilidad de información ya que al permanecer conectados y tener conocimiento del manejo de las aplicaciones responden de manera inmediata.
- Las aplicaciones educativas brindan la oportunidad de crear un entorno de aprendizaje más personalizado, adaptado a las necesidades concretas de cada alumno, fomentando el aprendizaje auto-dirigido.
- Favorecen la participación y el empoderamiento de los estudiantes, motivándolos a crear espacios interesantes para el trabajo en equipo en entornos colaborativos.
- Generan el desarrollo de nuevas habilidades o conocimientos que se van adquiriendo durante el proceso de enseñanza de aprendizaje dando paso a un aprendizaje más vivencial y por lo tanto más memorable. (Managent, 2017)
- Refuerzan el aprendizaje y los conceptos.
- Adquieren y adaptan los nuevos conocimientos
- Desarrollan y mejoran la coordinación y la motricidad.
- Ejercitan las habilidades de pensamiento crítico.
- Generan mayor interés para poder crear historias, contenidos, mapas mentales, murales digitales, esquemas.
- Facilitan el auto-aprendizaje, pues están motivados a investigar, descubrir es decir lo que actualmente se conoce como el 'Flipped Classroom'

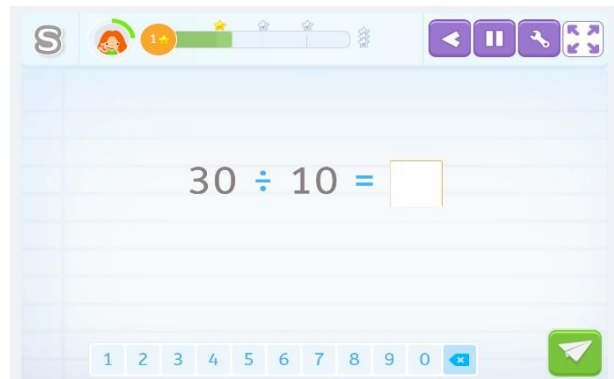
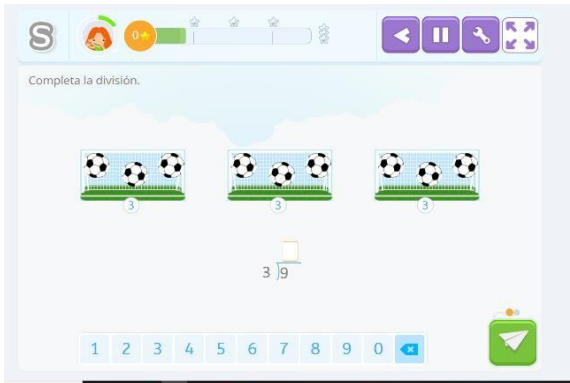
Aplicaciones Educativas Digitales para Niños/as

Smartick: Es una de las mejores aplicaciones que existen en el mercado para el aprendizaje fácil de las matemáticas. Sus actividades se plantean de acuerdo a la edad

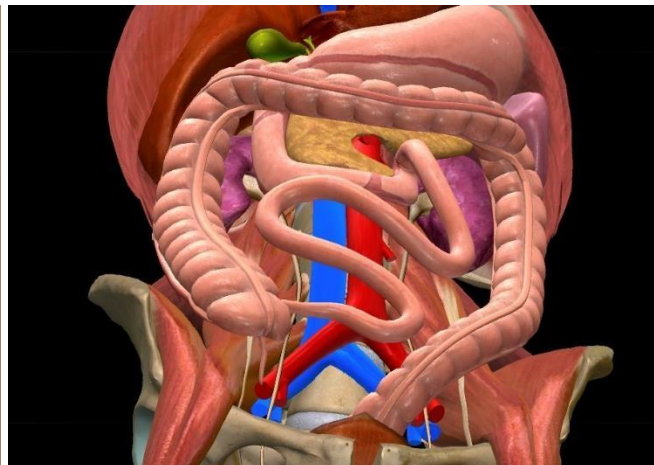


UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

del niños/a se adapta en tiempo real a la capacidad y ritmo del alumno, ofreciendo ejercicios de cálculo y lógica para resolver totalmente adaptados a su nivel. Es muy facil de usar solo necesitas registrarte con un correo electronico y podras disfrutar de una diversidad de actividades que promoveran los aprendizajes significativos en los niños/as.



Anatomy: Esta aplicación es muy interesante y divertida para aprender anatomía. Posee una interfaz muy atractiva y fácil de usar. Gracias al uso de modelos del cuerpo humano construidos en 3D, potencia el auto aprendizaje.



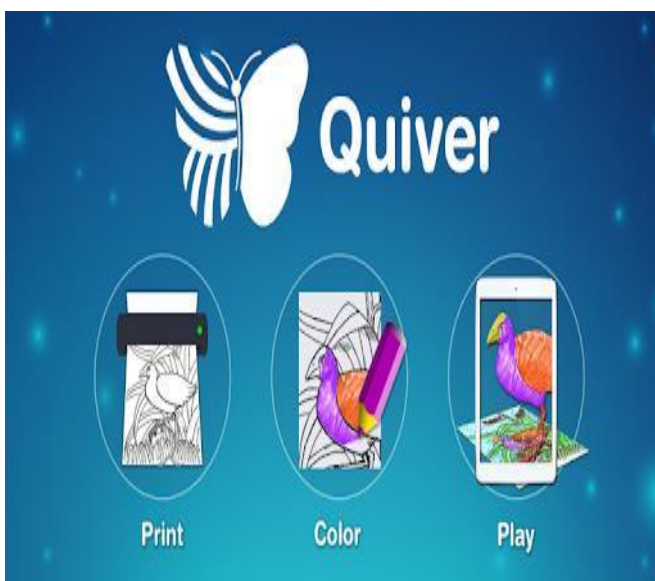


UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

Planeta Geo: Se trata de una aplicación muy versátil para niños destinada al aprendizaje de geografía. Su mayor atractivo son sus completos mapas de colores que ayudan a memorizar las capitales y países.



Quiver-3D Coloring App: Esta aplicación resulta muy divertida e interesante para los niños/as ya que cuenta con realidad aumentada los dibujos coloreados con anterioridad y les permite tomar vida, es decir pueden tocar instrumentos y se mueven. Se la puede descargar en el móvil desde play store en el computador.





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

Scratch Junior: Esta aplicación utiliza un lenguaje de introducción a la programación que ayuda a los niños de 6 a 8 años crear sus propias historias y juegos interactivos. Esta aplicación es una inspiración del lenguaje de programación de Scratch, muy utilizado en todo el mundo. En Scratch Jr se han rediseñado el idioma de la interfaz y la programación para que sean apropiadas para el desarrollo de los niños más pequeños. (Remirez, 2017)



El Búho Boo: Es una aplicación muy versátil para niños pequeños que tiene como objetivo el aprendizaje mediante la estimulación sensorial y el juego, además tiene tres niveles de dificultad. Incluye sopa de letras, láminas para colorear y demás juegos educativos muy sencillos de manejar. (Díaz, s.f.)





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

Creacuentos: Esta aplicación ayuda a los niños de cualquier edad a poder crear cuentos o historias de manera muy sencilla e intuitiva. En pocos pasos los estudiantes se convertirán en los autores de sus propias aventuras. Esta app tiene como objetivo ayudar a fomentar la creatividad y la imaginación, y a despertar al artista que todos llevamos dentro.



La Creatividad

Se entiende por creatividad a la capacidad o capacidad de las personas para crear o producir cosas, que tienen la posibilidad de ser objetos físicos, ideas, representaciones o sencillamente fantasías. Hablamos de la probabilidad de producir lo nuevo: nuevos conceptos, novedosas ideas o novedosas asociaciones entre ellos, lo que conduce usualmente a novedosas resoluciones a los inconvenientes.

El raciocinio creativo está bastante valorado en nuestras propias comunidades, en las que la innovación y el cambio juegan un papel fundamental. En él intervienen la memoria, la sabiduría, la imaginación y otros procesos mentales complicados que conducen al pensamiento original.

La creatividad es clásica de la cognición humana, y es lo cual la diferencia de las maneras de ia (inteligencia artificial). Está presente en distinta medida en varias maneras de personalidad (llamadas personalidad creativa) y está en estado puro y independiente a lo extenso de la infancia, cuyo más grande ejemplo son los juegos de la imaginación.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

Escritores, artistas, arquitectos, científicos e inventores son cultores del aspecto creativo de su personalidad.

Finalmente, la creatividad es común a todos los seres vivos (e inclusive varias especies animales) sin embargo podría ser potenciada o no, acorde a los hábitos y las preferencias de cada persona. Los más creativos van a ser los que logren ofrecer con una forma nueva de resolución de un problema, o una representación nueva del mismo.

Propiedades de la creatividad

La creatividad se caracteriza por ciertos o diversos de los próximos recursos:

Espontaneidad. La aparición de la creatividad frecuente ser espontánea, o sea, no planificada, y conduce a eso que varios denominan “inspiración”, mejor dicho, un estado de la conciencia especialmente inclinado hacia la construcción.

Independencia. El raciocinio creativo no frecuente jugar por la normas, más bien las niega y se sitúa en perspectivas nuevas, diferentes, libres.

Sensibilidad. Más que con la sabiduría o el razonamiento, la creatividad trata sobre la función de aceptar novedosas perspectivas, lo que constantemente está vinculado con la sensibilidad y la función de juego (pensamiento lúdico).

Excitabilidad. La creatividad es estimulable por medio del consumo de objetos culturales complicados y novedosos: arte, literatura, juegos, ocupaciones que permitan el análisis más independiente de la subjetividad y el raciocinio original. (Raffino, 2020)

Recomendaciones para desarrollar la creatividad en los chicos

Crea un lugar inspirador: sitúa en el hogar un mural o pizarra donde logren pintar con independencia o pon a su disposición todos los materiales necesarios para que jueguen y dejen volar su imaginación.

Respetar la época para el juego: no los cargues de ocupaciones extraescolares, son chicos y deben tener descanso para jugar y recrearse.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

Déjale independencia en sus juegos: a los chicos les fascina saltarse las reglas y jugar a su forma. No pongas fronteras ni establezcas reglas, déjalos que reinventen y cambien el juego como quieran.

No te rías de sus ideas: aun cuando nos logren ser graciosas y algo disparatadas, no te burles de sus ideas, bailes, canciones, historias... Es fundamental que los chicos perciban que lo que hicieron o hablaron tiene mucha importancia y valor.

Ideas para desarrollar la creatividad en los niños/as

Una buena elección para desarrollar la creatividad en los chicos es con juegos y ocupaciones, para que aprendan a hallar resoluciones diferentes para un mismo problema.

Leer y contar cuentos: los cuentos divierten y entretienen a los chicos, sin embargo además potencian su capacidad innovadora y su imaginación. Puedes jugar con ellos a crear finales de las historias o a generar novedosas.

Hacer visitas a museos y a exposiciones: la visita a un museo o una exposición podría ser toda una travesía para los chicos. Invítales a que den su perspectiva de un objeto o cuadro.

Interpretar figuras: podéis tumbaros en el césped de un parque o en una hamaca en la azotea y jugar a interpretar figuras con las nubes y las estrellas.

Juegos en conjunto: un óptimo ejercicio es generar una historia en conjunto. Una persona comienza a contar una historia, y los otros la siguen agregando su aportación sobre la marcha y creando esta de manera original. Este juego potencia la imaginación, creatividad y socialización de los chicos. (Judith, s.f.)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TECNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para poder realizar la recolección de información que ha servido de fundamento en la presente investigación se ha aplicado la técnica de la encuesta con sus respectivos procedimientos logrando así priorizar y utilizar de manera pertinente los datos obtenidos, donde se ha podido verificar que existe un alto grado de desconocimiento por parte de los estudiantes en el manejo de aplicaciones digitales que permitan el desarrollo de la creatividad a los niños/as, limitando así su capacidad investigativa, creativa, innovadora.

Técnica de la Encuesta: Las encuestas son un método de investigación y recopilación de datos muy utilizados para obtener información de acuerdo al tipo de investigación y la temática que se esté abordando. Además las encuestas se pueden utilizar con una variedad de propósitos y se pueden desarrollar de diferentes maneras dependiendo de la metodología elegida y los objetivos que se deseen alcanzar. (QuestionPro, s.f.)

Mediante esta técnica se logró recolectar información muy relevante para poder llevar a efecto el procedimiento de análisis, obtención de resultados y la comprobación de la hipótesis respectiva.

Instrumento: Los instrumentos de recolección de datos son aquellos recursos que permiten al investigador acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información. Este sirvió de base para poder plantear y recopilar los datos necesarios para el marco teórico, formulación de indicadores.

Cuestionario o test : Es un documento formado por un conjunto de preguntas que deben estar elaboradas de forma coherente, organizadas, secuenciadas y estructuradas de tal forma que las respuestas permitan generar información precisa y pertinente de la temática en estudio.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL
RESULTADOS OBTENIDOS

Luego de haber realizado la socialización de varias aplicaciones digitales educativas de fácil acceso y de gran importancia para el desarrollo del pensamiento creativo y habilidades que fortalezcan los aprendizajes con los niños /niñas de tercer año de educación básica paralelo “C” de Escuela Padre Marcos Bonetazo, se obtuvieron los siguientes resultados:

- Los niños/as muestran mayor interés por el trabajo investigativo, el pensamiento crítico y la producción de ideas mediante el uso de aplicaciones digitales educativas.
- Mayor participación en la creación de actividades originales que ponen de manifiesto su potencial creativo enfrentándolos a la resolución de problemáticas de manera responsable.
- Dominio y manejo de diferentes aplicaciones digitales propuestas en el trabajo investigativo con el desarrollo de actividades productivas y significativas que mejoran el rendimiento académico.
- Seguridad, confianza y espontaneidad de los niños/as al momento de utilizar las diferentes aplicaciones digitales.
- Desarrollo de habilidades y destrezas en el manejo de aplicaciones digitales de manera responsable para la creación de contenidos de aprendizajes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

CONCLUSIONES

- Con la aplicación de este trabajo investigativo se pudo lograr un avance significativo en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, favoreciendo la potenciación de sus habilidades y destrezas en el uso y manejo de aplicaciones digitales educativas que les permitirán mejorar su aprendizaje.
- Se reconoció la importancia de la utilización de las diferentes aplicaciones digitales en beneficio del desarrollo de la creatividad permitiendo, a los estudiantes acercarse de manera efectiva al uso y dominio de las mismas para la elaboración de diferentes contenidos que plasman las ideas de los educandos.
- Generó mayor interés en los estudiantes para la navegación en internet en la búsqueda de información relevante que les permita enriquecer sus aprendizajes de manera responsable.
- Durante la ejecución de las actividades se propiciaron momentos de alegría y goce por el descubrimiento de ciertas herramientas que motivaron y ayudaron a los estudiantes a elaborar de manera sencilla distintos recursos con la ayuda de las aplicaciones digitales.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL
RECOMENDACIONES

- Establecer una comunicación abierta entre padres e hijos para lograr una mejor integración.
- Utilizar las aplicaciones recomendadas para un mejor desarrollo psicomotriz.
- Realizar frecuentemente un acompañamiento por parte de los padres y/o docentes para revisar y supervisar los avances que tenga cada estudiante.
- Dialogar sobre el descubrimiento diario de aplicaciones que ayuden a mejorar su rendimiento académico.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

BIBLIOGRAFÍA

- Díaz, S. (s.f.). *Bebes y más*. Obtenido de Apps infantiles con juegos y actividades para que los niños aprendan jugando: <https://www.bebesymas.com/recursos-en-la-web/39-apps-para-ninos-juegos-actividades-para-aprender-jugando>
- Innovación. (17 de 04 de 2018). *Innovación BQ*. Obtenido de ¿Cómo ayuda la tecnología a ser creativo en el aula?: <https://innovacionbq.xataka.com/como-ayuda-la-tecnologia-a-ser-creativo-en-el-aula/>
- Judith. (s.f.). *El Mundo de Mozart*. Obtenido de La Creatividad en los niños: <https://elmundodemozart.com/como-desarrollar-la-creatividad-en-los-ninos/>
- Managent, S. (28 de 07 de 2017). *Aula1*. Obtenido de Aplicaciones Educativas. El Software de Aula : <https://www.aula1.com/apps-educativas/#:~:text=Una%20app%20educativa%20es%20un,una%20herramienta%20de%20mobile%20learning.>
- QuestionPro. (s.f.). *QuestionPro*. Obtenido de La Encuesta: <https://www.questionpro.com/es/una-encuesta.html>
- Raffino, M. (22 de 06 de 2020). *Conceptos.de*. Obtenido de La creatividad: <https://concepto.de/creatividad-2/>
- Remirez, A. (24 de 03 de 2017). *NClic School*. Obtenido de Apps educativas para aprender y fomentar la creatividad en Infantil: <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/apps-educativas-aprender-fomentar-la-creatividad-infantil/>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

ANEXO N°1

**TEST PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE UTILIZACION Y MANEJO DE
APLICACIONES DIGITALES EDUCATIVAS.**

INSTRUCTIVO:

Realice la siguiente encuesta, marcando con una **X** en el casillero que corresponda a la opción que mejor identifique tu criterio.

Nombre del estudiante:

Edad:..... **Curso:**..... **Paralelo:**

1. ¿Cuándo debes realizar una tarea investigativas que medio prefieres utilizar para obtener la información?

- Libros, periódicos, revistas ()
- Navegador de internet ()
- Preguntar a tus familiares ()

2. ¿Con que frecuencia utilizas los diferentes dispositivos?

Dispositivos	Siempre	A veces	Nunca
Computador			
Tablet			
Teléfono celular			



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

3. Selecciona aquellas aplicaciones que usas de manera frecuente

Aplicaciones	A diario	2-3 veces a la semana	Nunca
Facebook			
WhatsApp			
You Tube			
Tik Tok			
Messenger			
Wikipedia			
Juegos			

4. ¿De las siguientes aplicaciones digitales educativas señala las que has utilizado?

- El Búho Boo ()
- Scratch Junior ()
- Quiver 3D Coloring App ()
- Planeta Geo ()
- Anatomy ()
- Smarrtick ()

5. ¿Qué tiempo dispones para navegar en internet en diferentes actividades?

Frecuencias al día	
1-2 horas	
2-3 horas	
3-5 horas	
Todo el día	
No te permiten navegar	

6. ¿Has creado algún tipo de contenido interesante con la ayuda de alguna aplicación digital educativa?

Si una sola vez	
Si por varias ocasiones	
Nunca	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

7. ¿Si aprendieras a utilizar diferentes aplicaciones digitales que te gustaría poder crear?

Cuentos	
Canciones	
Aprender cosas interesantes	
Crear juegos	
Pintar imágenes móviles	
Practicar matemáticas	
Otros	

8. Te gustaría poder compartir tus creaciones a tus amigos, familiares, compañeros, docente, etc.

Si	
No	
No estoy seguro	

9. ¿Cómo te consideras de acuerdo a tu capacidad creativa?

Muy creativo	
Medianamente creativo	
Poco creativo	
Nada creativo	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

ANEXO N°2

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

INSTRUCTIVO:

Realice la siguiente encuesta, marcando con una **X** en el casillero que corresponda a la respuesta que usted considere se ajusta a su elección.

NOMBRE DEL PADRE DE FAMILIA:.....

1. **¿Cree usted que es necesario que su hijo/a puedan hacer uso de los diferentes dispositivos con conexión a internet?**

Si lo considero muy necesario	
Si lo considero medianamente necesario	
Lo considera poco necesario	
Lo considera nada necesario	

2. **¿Cómo considera la capacidad creativa de su hijo/a en actividades de la vida diaria?**

Muy creativo	
Medianamente creativo	
Poco creativo	
Nada creativo	

3. **En momentos libres que tipo de actividades realiza su hijo/a**

Hacer deporte con amigos	
Jugar en dispositivos digitales	
Crear e inventar nuevas cosas	
Ver televisión	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

4. **¿Cando su hijo/a hace uso de las TICS cómo considera el estado anímico?**

Alegre	
Triste	
Enojado	
Preocupado	
Entusiasmado	

5. **¿Qué tiempo permite usted a su representado que haga uso de la tecnología?**

1 - 2 horas diarias	
3 - 4 horas diarias	
4 - 5 horas diarias	
Las horas diarias que el desee	
No le permito hacer uso de las TICS	

6. **¿Su representado hace uso de las diferentes aplicaciones digitales para la solución de problemas e indagar información?**

Si siempre	
Pocas veces	
Casi nunca	
Nunca	
No tiene acceso	

7. **¿Mantiene usted algún tipo de restricción en cuanto a la visita de algunas páginas o aplicaciones de internet?**

Si siempre estoy pendiente	
A veces controlo lo que hace	
Pocas veces lo controlo	
Nunca lo controlo	
No tiene restricciones	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

8. **¿Desde su experiencia considera usted que es importante que se integren las TICS en los aprendizajes?**

Muy de acuerdo	
Medianamente de acuerdo	
En desacuerdo	
Muy en desacuerdo	
No lo creo necesario	

9. **¿Cree usted que es necesario que los docentes incentiven a los estudiantes el uso y manejo responsable de las aplicaciones digitales?**

Muy de acuerdo	
Medianamente de acuerdo	
En desacuerdo	
Muy en desacuerdo	
No lo creo necesario	

10. **¿Cómo califica usted el uso de aplicaciones digitales educativas para el desarrollo de los aprendizajes y el pensamiento creativo?**

Muy necesario	
Medianamente necesario	
Poco necesario	
Nada necesario	
Irrelevante	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

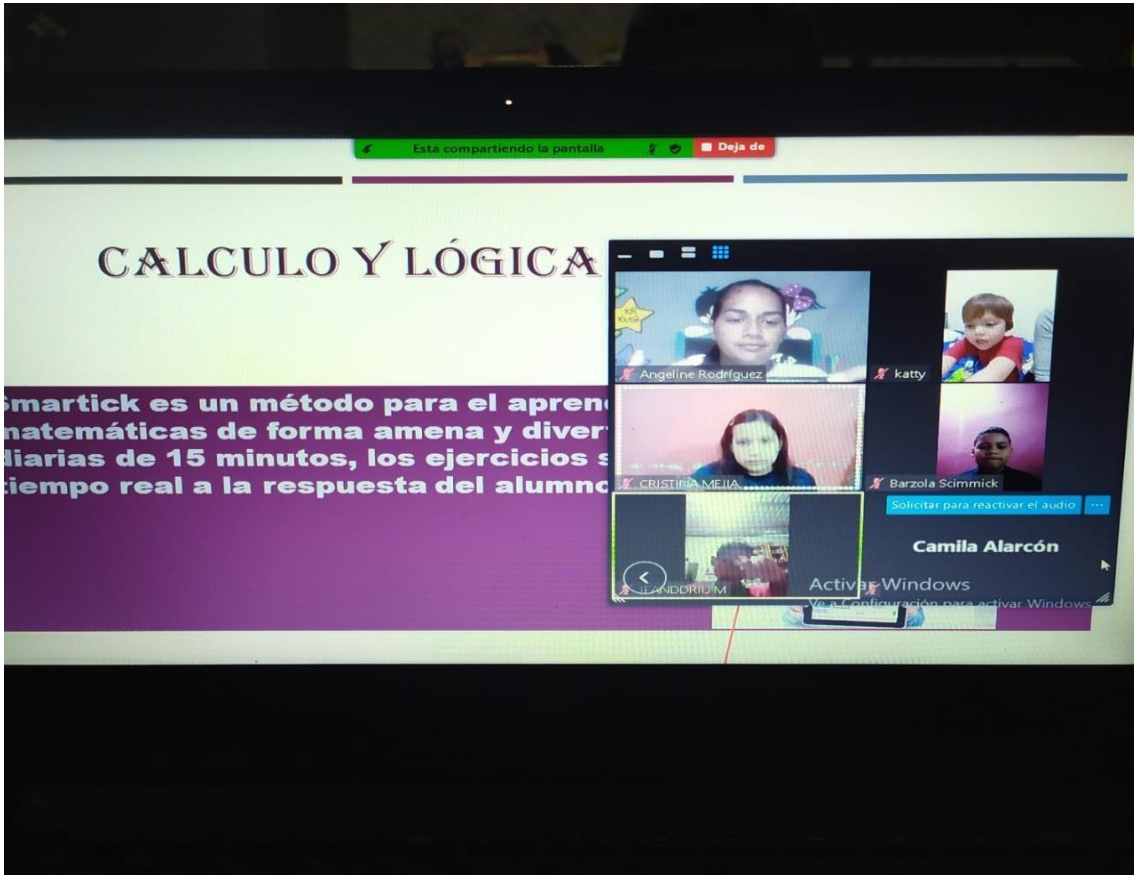
ANEXO N° 3

FOTOGRAFÍAS





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Smartboard interface showing a math problem: "¿Cuántas manzanas se comieron entre los dos?"

Visuals: 5 red apples and 4 green apples.

Equations:

$$5 + 4 = 9$$
$$4 + 5 = 9$$

Video call participants: Aneline Rodríguez, Viviana Tapia.