



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD PRESENCIAL**



## **INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN:  
EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TEMA:**

**ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO  
NOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
5 DE JUNIO**

**AUTORA:**

**KAREM LISBETH JIMÉNEZ COQUE**

**TUTOR:**

**MSC. MARCO ANTONIO FUENTES LEÓN**

**LECTORA:**

**MSC. DOLORES QUIJANO MARIDUEÑA**

**BABAHOYO - ECUADOR**

**2017**



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



**DEDICATORIA**

Primeramente a Dios:

Quien nos brinda cada día su bendición para seguir luchando por nuestros proyectos y metas

A mis padres:

Quienes con mucho amor paciencia y dedicación estuvieron siempre a mi lado, alentándome y apoyándome para seguir adelante en mis estudios y así poder culminar mi carrera.

A nuestros docentes:

Por transmitirnos sus sabios conocimientos con una visión ética y humanística y por sus permanentes estímulos durante esta etapa, la más crucial de nuestras vidas.

A todas las personas amigos, compañeros, tíos hermanos quienes de una manera y otra siempre me apoyaron durante mis estudios.

*Karem Jiménez Coque*



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



**AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por concederme sabiduría de corazón para inspirar nuestras acciones durante esta larga y ardua carrera y en cada una de las etapas del desarrollo de nuestro proyecto. Por haber sido nuestro refugio y fortaleza, un socorro oportuno en nuestras angustias, enséñame tus caminos en esta carrera que no sólo se basa en la adquisición de vastos conocimientos, sino también en mantener siempre el lado cálido y humanístico. Agradezco a mis padres, por todo su apoyo infinito que me brindan día a día, Agradezco también a mis tutores quienes han estado presentes durante toda la evolución de nuestro trabajo de investigación final, por habernos direccionado pacientemente durante todo el proceso de la tesis a través de la guía y asesoramiento oportunos.

*Karem Jiménez Coque*



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



**AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**

Srta. **KAREM LISBETH JIMÉNEZ COQUE**, portadora de cedula de ciudadanía número **1207507540** estudiante de la carrera educación Parvularia, de la Facultad de Ciencias Jurídicas, sociales y de la educación de la Universidad Técnica de Babahoyo, previo a la obtención de título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención educación Parvularia, declaro que el presente informe final del proyecto de investigación, los conceptos desarrollados, el análisis realizado y las soluciones brindadas en este trabajo, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

**ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO  
NOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA 5 DE JUNIO.**

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

*Karem Jiménez*

\_\_\_\_\_  
**KAREM LISBETH JIMÉNEZ COQUE  
C.I 1207507540**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**



**MODALIDAD PRESENCIAL**

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL**  
**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

**Babahoyo, 12 de octubre de 2017**

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con, lunes **17 de julio**, mediante resolución **CD-FA-CJSE-006-RES-002-2017**, certifico que el Srta. **KAREM LISBETH JIMÉNEZ COQUE**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO**  
**NOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA**  
**5 DE JUNIO.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

**MSC. MARCO ANTONIO FUENTES LEÓN**  
**DOCENTE DE LA FCJSE.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**



**MODALIDAD PRESENCIAL**


**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

**Babahoyo, 19 de octubre de 2017**

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con fecha, lunes **17 de julio**, mediante resolución **CD-FA-CJSE-006-RES-002-2017**, certifico que el Srta. **KAREM LISBETH JIMÉNEZ COQUE**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

**ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO  
NOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
5 DE JUNIO.**

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

  
**MSC. DOLORES QUIJANO MARIDUEÑA**  
**DOCENTE DE LA FCJSE.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**



**MODALIDAD PRESENCIAL**

**INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND**

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Sr. (a)(ta) **KAREM LISBETH JIMENEZ COQUE**, cuyo tema es: **ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO NOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 5 DE JUNIO**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [7%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

**URKUND**

Documento [PROYECTO DE KAREM JIMENEZ-URKUND.docx \(D31788937\)](#)

Presentado 2017-10-27 16:33 (-05:00)

Presentado por karem.jimenez902@gmail.com

Recibido afuentes.utb@analysis.arkund.com

Mensaje PROYECTO KAREM JIMENEZ [Mostrar el mensaje completo](#)

7% de estas 21 páginas, se componen de texto presente en 2 fuentes.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

**MSc. Marco Antonio Fuentes León**  
**DOCENTE DE LA FCJSE**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD PRESENCIAL



## RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO NOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 5 DE JUNIO**

PRESENTADO POR EL SEÑOR (ITA): **KAREM LISBETH JIMENEZ COQUE**  
OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

8,53

EQUIVALENTE A:

Muy Bueno

TRIBUNAL:

**MSc. TANYA SANCHEZ SALAZAR**  
DELEGADO DEL DECANO

**MSc. JACQUELIN MACIAS FIGUEROA**  
DELEGADO DEL COORDINADOR DE  
CARRERA

**MSc. DINORA CARPIO VERA**  
DELEGADO DEL CIDE

**AB. ISELA BERRUZ MOSQUERA**  
SECRETARIA DE LA  
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE

## INDICE GENERAL

PORTADA .....	I
DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO .....	ii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	iii
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR .....	v
INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND .....	vi
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN <b>¡Error! Marcador no definido.</b>	
INDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
INDICE DE GRAFICOS.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA.....</b>	<b>3</b>
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2. MARCO CONTEXTUAL .....	3
1.2.1. Contexto Internacional. ....	3
1.2.2. Contexto Nacional.....	4
1.2.3. Contexto Local. ....	4
1.2.4. Contexto Institucional. ....	5
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA. ....	5
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.4.1. Problema General o Básico .....	6
1.4.2. Sub-Problemas o Derivados .....	6
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN. ....	7

1.6.	JUSTIFICACIÓN.....	7
1.7.	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN. ....	8
1.7.1.	Objetivo General. ....	8
1.7.2.	Objetivos Específicos.....	9
	<b>CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL .....</b>	<b>10</b>
2.1	MARCO TEÓRICO .....	10
2.1.1.	Marco Conceptual. ....	10
2.1.2.	MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN.....	36
2.1.2.1.	Antecedentes investigativos. ....	36
2.1.2.2.	Categorías de análisis. ....	41
2.1.3.	POSTURA TEÓRICA. ....	42
2.2	HIPÓTESIS. ....	43
2.2.1.	Hipótesis General o Básica.....	43
2.2.2.	Sub-Hipótesis o Derivadas. ....	43
2.2.3.	Variables.....	44
	<b>CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>45</b>
3.1.	Resultados obtenidos de la investigación.....	45
3.1.1.	Pruebas estadísticas aplicadas .....	45
3.1.2.	Análisis e interpretación de datos.....	48
3.2.	CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES .....	58
3.2.1.	Específicas.....	58
3.2.2.	General .....	58
3.3.	RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	59
3.3.1.	Específicas.....	59
3.3.2.	General .....	60
	<b>CAPITULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN .....</b>	<b>61</b>

4.1.	PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS .....	61
4.1.1.	Alternativa obtenida .....	61
4.1.2.	Alcance de la alternativa .....	61
4.1.3.	Aspecto básico de la alternativa .....	61
4.1.4.	Antecedentes .....	62
4.1.5.	Justificación.....	62
4.2.	Objetivos .....	63
4.2.1.	Generales .....	63
4.2.2.	Específicos.....	63
4.3.	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.....	64
4.3.1.	Título .....	64
4.3.2.	Componentes .....	64
	Bibliografía.....	87
	ANEXOS .....	93

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Comprobación de Hipótesis .....	46
Tabla 2. Desarrollo de la percepción del entorno .....	48
Tabla 3. Actividades interactivas con juegos cotidianos .....	49
Tabla 4. Refuerzo del aprendizaje .....	50
Tabla 5. Actividades interactivas adecuadas .....	51
Tabla 6. Aprendizaje del desarrollo nocional .....	52
Tabla 7. Enseñanzas de las actividades interactivas .....	53
Tabla 8. Guía de actividades didácticas .....	54
Tabla 9. Recursos acorde con las actividades interactivas .....	55
Tabla 10. Preguntas para evaluación relacionadas .....	56
Tabla 11. Clima de dinámico .....	57
Tabla 12 evaluación que se les aplica a sus hijos .....	2
Tabla 13 dicentes responden de manera espontánea .....	3
Tabla 14 cambios en sus hijos con el desarrollo de las actividades interactivas .....	4
Tabla 15 actividades interactivas ayudan al desarrollo intelectual .....	5
Tabla 16 Formarían parte de las actividades interactivas .....	6
Tabla 17 Relacionan los niños el desarrollo nocional .....	7
Tabla 18 desarrollo nocional tiene ventajas para el aprendizaje .....	8
Tabla 19 desarrollo nocional tiene ventajas para el aprendizaje .....	9
Tabla 20 Los niños desarrollan actividades interactivas .....	10
Tabla 21 Desempeño académico mediante las actividades interactivas .....	11
Tabla 22 Información para realizar adecuadamente las actividades .....	12
Tabla 23 Ejercicios para el desarrollo nocional .....	13
Tabla 24 Diversas, técnicas, medios y materiales .....	14
Tabla 25 Actividades interactivas involucran a los padres de familia .....	15
Tabla 26 Tecnologías de la información y de la comunicación .....	16

## INDICE DE GRAFICOS

Grafico 1 Desarrollo de la percepción del entorno.....	48
Grafico 2 Actividades interactivas con juegos cotidianos.....	49
Grafico 3 Refuerzo del aprendizaje.....	50
Grafico 4 Actividades interactivas adecuadas.....	51
Grafico 5 Aprendizaje del desarrollo nocional.....	52
Grafico 6 Enseñanzas de las actividades interactivas.....	53
Grafico 7 Guía de actividades didácticas.....	54
Grafico 8 Recursos acorde con las actividades interactivas.....	55
Grafico 9 Preguntas para evaluación relacionadas.....	56
Grafico 10 Preguntas para evaluación relacionadas.....	57
Grafico 11 dicentes responden de manera espontánea.....	3
Grafico 12 cambios en sus hijos con el desarrollo de las actividades interactivas.....	4
Grafico 13 actividades interactivas ayudan al desarrollo intelectual.....	5
Grafico 14 Formarían parte de las actividades interactivas.....	6
Grafico 15 Relacionan los niños el desarrollo nocional.....	7
Grafico 16 desarrollo nocional tiene ventajas para el aprendizaje.....	8
Grafico 17 desarrollo nocional tiene ventajas para el aprendizaje.....	9
Grafico 18 Los niños desarrollan actividades interactivas.....	10
Grafico 19 Desempeño académico mediante las actividades interactivas.....	11
Grafico 20 Información para realizar adecuadamente las actividades.....	12
Grafico 21 Ejercicios para el desarrollo nocional.....	13
Grafico 22 Diversas, técnicas, medios y materiales.....	14
Grafico 23 Actividades interactivas involucran a los padres de familia.....	15
Grafico 24 Tecnologías de la información y de la comunicación.....	16



## INTRODUCCIÓN

La interactividad en el aula, es algo que está a tono con la actualidad educativa y pedagógica, porque de a poco se va superando la época de estrategias pedagógicas a través de las cuales, la figura de los maestros era ponderada a lo sumo. Ellos eran considerados como el eje vertebrador de todo el acto educativo, y al que los alumnos le debían prácticamente todo; estos últimos usando la metáfora de la pedagogía bancaria de Paulo Freire eran meros depositarios, y los primeros eran los depositantes.

La educación hoy está bastante mediatizada por la tecnología, que le ha ampliado sus funciones y por ende sus alcances. Hoy es imposible pensar en el quehacer áulico sin que se cuente con recursos ofimáticos, de internet, de audio, video, etc, que son de ayuda inestimable para el logro de los aprendizajes de los estudiantes.

Las de actividades interactivas, son todas aquellas actividades que para su desarrollo cuentan con el recurso de la tecnología, y también de recursos humanos de característica grupal, las clases se dan en el marco de la acción de todos los educandos, que ya no juegan un rol pasivo en el aula, sino todo lo contrario, un rol activo, que supone un movimiento de lo pasivo a lo activo. Lo interactivo por otra parte también supone que los aprendizajes también se pueden hacer efectivos fuera del espacio escolar, en otras palabras, este realiza en la casa por medio del uso de la tecnología; por ej., a través del uso de videos interactivos, de seminarios en webinar, y otros recursos que le dan sentido a este nuevo modo de enfocar el acto educativo.

Para esta Institución educativa donde lo nocional no es un logro que los estudiantes adquieren con facilidad, en parte a que la metodología empleada en clase no contribuye a que esto sea una realidad, es indiscutible que el incorporar las estrategias interactivas va a ser un proceso pedagógico de gran impacto, cuyas consecuencias son visibles en el transcurso de la etapa escolar en sus diversos momentos académicos.

La estructura de este proyecto de investigación realizada sobre las Actividades interactivas y su influencia en el desarrollo nocional de los estudiantes de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio, se constituye de la siguiente manera:

**CAPÍTULO UNO.-** Este capítulo está basado en el título del trabajo de investigación que se define por las actividades interactivas y su influencia en el desarrollo nocional de los estudiantes de los estudiantes de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio, se da referencia al Marco Contextual y describiendo los diferentes conceptos de ámbito internacional, nacional, regional y local describiendo las diferentes conceptualizaciones de los temas planteados. También se detalla, la situación problemática, el planteamiento del problema y sus derivados, la delimitación de la investigación, la justificación y los objetivos generales y específicos del trabajo investigativo.

**CAPÍTULO DOS.-** Se describe el Marco Teórico en la que se describen las variables dependientes e independientes que sustentan este trabajo con sus respectivas citas bibliográficas de diferentes textos de escritores extraídos del internet y bibliotecas, el marco referencial describe las opiniones de los diferentes escritores sobre el tema a investigar con un breve análisis detallando también las hipótesis generales y específicas desarrolladas durante la investigación.

**CAPÍTULO TRES.-** En este capítulo se describe la metodología que se utilizará, es decir detallaremos la modalidad, el tipo de investigación, métodos, técnicas e instrumentos de evaluación, la población y la muestra, así como los recursos el respectivo presupuesto y el cronograma de actividades el cual nos permitirá determinar el tiempo que nos tomara realizar el informe final. También se detalla el respectivo análisis e interpretación de datos sobre las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa 5 de Junio.

El **CAPÍTULO IV:** Contiene la propuesta alternativa que se plantea sobre la actividades interactivas y su influencia en el desarrollo nocional de los estudiantes de los estudiantes de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio, la misma que se propone de manera directa con sus respectivos objetivos, justificación y alcance de esta manera se puede establecer los respectivos resultados alcanzados por la misma.

# **CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA**

## **1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN**

ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO NOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 5 DE JUNIO.

## **1.2. MARCO CONTEXTUAL**

### **1.2.1. Contexto Internacional.**

En referencia a esta sección de nuestro trabajo investigativo, citamos lo que el Instituto Cooperativo Interamericano (ICI). Académicamente ha realizado en sus estudios de “Actividades Interactivas”, como un caso emblemático de lo que se viene llevando a cabo a nivel internacional, en materia de lo interactivo que de a poco le ha ido ganando terreno a lo tradicional, marcado mayormente por lo pasivo, que provoca e los estudiantes meramente la memorización y en consecuencia la repetición.

En el caso de América Latina, según el documento publicado por la UNESCO (2013) “Hacia la educación de calidad para todos al 2015”, se leen grandes avances y diferencias en las estrategias del crecimiento y aceleración de los procesos de desarrollo económico en los estados. En ese sentido, la educación da respuestas a los requerimientos de la transformación productiva, a las demandas de participación en el marco de la democratización de nuestras sociedades e integración regional. Esta afirmación, no deja de reconocer, las

asimetrías y desigualdades existentes en la dimensión económica de desarrollo.  
(Orealc/Unesco, 2013)

### **1.2.2. Contexto Nacional.**

La educación en los últimos años, ha desarrollado un proceso complejo y diverso, debido a las diferentes demandas del contexto sociocultural y avances de los procesos educativos.

Es por eso que actualmente en el Ecuador a raíz de la reforma curricular, la expresión corporal por las actividades interactivas y el desarrollo nocional se encuentra integrada formalmente en el sistema educativo como una disciplina dentro del área artística con una concepción diferente de las experiencias descritas. Posee contenido y expectativas de logro específicos, donde se prioriza como objetivo central el desarrollo de un lenguaje corporal propio, que pretende la búsqueda de respuestas personales de movimiento impulsadas desde procedimientos de exploración y producción. (Castillo, 2016, pág. 85)

### **1.2.3. Contexto Local.**

En el Ecuador así como en la provincia Los Ríos la sociedad y, la estructura de Educación General, se encuentran cursando un proceso de cambio por parte de las autoridades de cada Distrito Educativo, donde se observan con mucha preocupación la falta de un adecuado progreso en las actividades interactivas dentro de las aulas y el impacto que causaría en el desarrollo nocional de los estudiantes ya que es el eje principal del desempeño académico. (Hirmas, 2009, pág. 118)

#### **1.2.4. Contexto Institucional.**

En la Unidad Educativa “5 de Junio” ubicado en la parroquia Isla de Bejucal cantón Baba, provincia Los Ríos, se puede visualizar el bajo desarrollo nocional de los estudiantes por la falta de actividades interactivas que permitan este beneficio para los mismos, dando como consecuencia el bajo rendimiento académico lo cual es un factor detonante para los docentes que enfrentan día a día la enseñanza con este tipo de problemas, el trabajo de esta investigación es mostrar una revisión más amplia de estudios centrados en el conocimiento de las variables del entorno familiar que repercuten en el resultado académico de los alumnos en condiciones de desarrollar acciones instrucciones específicas con los padres que permitan mejorar la situación escolar de sus hijos.

### **1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.**

El Ministerio de Educación del Ecuador en la actualidad está capacitando a los docentes de nuestra provincia continuamente, para que se practique constantemente y se despierte en los estudiantes su creatividad refiriéndonos directamente en lo que es actividades interactivas, partiremos desde el punto de vista, que es, lo que los estudiantes asimilan e interpretan en cada una de sus actividades de una forma significativa en el ámbito de la enseñanza aprendizaje, de esta manera, para asegurar de forma significativa y transferible todos los aprendizajes en los educandos, las actividades interactivas se encaminarán a desarrollar en los educandos formas adecuadas de representación del conocimiento tales como las categorías, redes conceptuales, representaciones visuales, secuencias, etc.

En la unidad Educativa Unidad Educativa 5 de Junio de la Parroquia Isla de Bejucal Cantón Baba Provincia Los Ríos observe muchas falencias sobre las actividades interactivas, ya que es de muy bajo rendimiento en lo académico en esta etapa de los educandos por este motivo hay que aprovechar al máximo su rendimiento para que las actividades promuevan en los educandos desarrollos cognitivos que favorezcan el

aprovechamiento de los nuevos conocimientos. Dentro de sus diseños internos podrán permitir el progreso de nuevas estrategias de investigación y perfeccionamiento durante el aprendizaje empezando de los errores en las planificaciones de las actividades. Así los educandos podrán construir su propio conocimiento en base lo aprendido diariamente mediante la percepción de su entorno educativo y familiar.

#### **1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

##### **1.4.1. Problema General o Básico**

- ¿Cuál es la influencia de las actividades interactivas en el desarrollo nocional de los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa 5 de Junio?

##### **1.4.2. Sub-Problemas o Derivados**

- ¿Con qué tipo de actividades pedagógicas los docentes impulsan el desarrollo nocional de los estudiantes del primer año de educación básica?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo nocional de los estudiantes del primer año de educación básica?
- ¿Cómo diseñar una guía didáctica de actividades pedagógicas adecuadas para mejorar su desarrollo nocional?

## 1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

Este proyecto investigativo con el tema: Actividades Interactivas y su influencia en el Desarrollo Nocional de los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.

<b>Área:</b>	Desarrollo nocional.
<b>Aspectos:</b>	Actividades Interactivas y Desarrollo Nocional.
<b>Unidad de Observación:</b>	Estudiantes, Maestros y Padres de Familia.
<b>Delimitación Espacial:</b>	La presente investigación tiene como delimitación espacial a la Unidad Educativa 5 de Junio.
<b>Delimitación Temporal:</b>	La recopilación de los datos investigativos fue realizada en la Unidad Educativa 5 de Junio, durante el período 2017.
<b>Línea de Investigación de la Universidad :</b>	Educación y desarrollo social
<b>Línea de Investigación Facultad:</b>	Talento humano educación y docencia
<b>Línea de Investigación de la Carrera:</b>	Didáctica
<b>Sub-líneas de Investigación:</b>	El desarrollo del aprendizaje significativo

## 1.6. JUSTIFICACIÓN.

En nuestro país debido a los grandes cambios en el ámbito educativo se ha generado mejores formas de educar usando técnicas, estrategias y muchas más actividades interactivas para que los estudiantes puedan aprender de una forma más significativa, es decir, mejorar el proceso de aprendizaje entre los escolares y superar el desarrollo nocional, como es en este caso en los estudiantes del primer año de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio de la parroquia Isla de Bejucal cantón Baba provincia Los Ríos.

En lo que es el desarrollo nocional según este modelo; los estudiantes atraviesan por distintas etapas de pensamiento en el transcurso de sus vidas, desde los primeros años hasta avanzadas edades de madurez, que se diferencian entre sí por utilizar diferentes instrumentos del conocimiento y realizar con las distintas operaciones. Surge normalmente entre los dos y los seis años de vida. Los niños comienzan a conocer su entorno por medio de sus sentidos, asimilando los distintos hechos que suceden a su alrededor, y logrando producir aseveraciones, basadas en las nociones que han adquirido. Sin embargo, no se encuentran en capacidad de generalizar esos elementos y obtener una idea global; son nociones particulares. Los instrumentos de esta etapa son las nociones y las operaciones la introyección y la proyección.

Las actividades interactivas es un problema muy frecuente que se presenta en los estudiantes por distintos motivos, sea escolar, por problemas familiares por su entorno o por los propios compañeros, o descuido de sus padres, se aplicará diferentes técnicas, metodologías y estrategias que ayuden a los estudiantes a desarrollar al máximo su potencial en lo que son las actividades interactivas, más que aplicarlas en teoría serán aplicadas en el campo de las prácticas, para que desarrollen su destreza psicomotriz y agiliten su desenvolvimiento en las actividades interactivas.

## **1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.**

### **1.7.1. Objetivo General.**

- Determinar la influencia de las actividades interactivas en el desarrollo nocional de los estudiantes del primer año de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.

### **1.7.2. Objetivos Específicos.**

- Identificar con qué tipo de actividades pedagógicas los docentes impulsan el desarrollo nocional de los estudiantes.
- Detectar cual es el nivel de desarrollo nocional de los estudiantes del primer año de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.
- Diseñar una guía didáctica para las actividades pedagógicas adecuadas para mejorar su desarrollo nocional.

## **CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL**

### **2.1 MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.1. Marco Conceptual.**

##### **Actividades Interactivas**

Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas (mediante la utilización de los recursos humanos, materiales, técnicos, y tecnológicos asignados a la actividad con un costo determinado), y que queda a cargo de una entidad administrativa de nivel intermedio. La actividad es el conjunto de operaciones o tareas que son ejecutadas por una persona o varias personas como parte de una función asignada. (Alvarez, 2013, pág. 225)

##### **Tipos de Interactividad.**

La interactividad clasifica la interactividad en tres grados:

- La Interactividad auténtica.- para este tipo de interactividad es necesario que estén presentes el emisor y el receptor.
- La Semi-interactividad.- en esta interactividad la posibilidad de intercambio de mensajes no es indeterminada, los roles no son intercambiables y la conversación empieza a partir de unas líneas ya previstas. (Cruz, 2015)

- La Interactividad virtual o simulada.- Este método se produce gracias a la telemática a distancia ya sea inmediata o diferida entre usuario o estudiante y un tutor.

Basándose en esta clasificación de (Brets, 1983 - 1995) ha definido “la interactividad en términos operacionales, realizando a su vez una clasificación del análisis de la misma”, en la que distingue dos categorías de mensajes:

1. Los mensajes interactivos: son cuyo contenido reconoce o interpreta lo que ha sido dicho inicialmente; se refieren al tema que se trata y están relacionados, de modo explícito o implícito, con otros mensajes.
2. Los mensajes no interactivos o independientes: son cuyo contenido referente al tema tratado, pero que no tienen relación con otros mensajes.

Según el autor ADELL define que “los entornos educativos se caracterizan por la interactividad, la comunicación, la colaboración y las actividades a desarrollar de los estudiantes” (Adell, 1997). De esta manera se puede analizar que, el aula como único espacio de acción educativa que comienza a convivir con los nuevos espacios, provocando cambios significativos en los distintos niveles involucrados como son: los roles del profesor y el alumno, los materiales de soporte y las actividades del estudiante.

Considerando este enfoque educativo, podemos definir la interactividad desde cuatro tipos de interacción en un ambiente de aprendizaje mediado por tecnología:

**Interacciones estudiante - entorno**, este tipo de interacción se trata de cómo se maneja la enseñanza en un entorno virtual, es decir, si encuentra fácilmente la información y si puede hacer uso de las herramientas de comunicación y de los distintos espacios y secciones. (Brets, 1983 - 1995)

**Interacciones estudiante – contenidos**, es necesario hacer énfasis en la forma de enseñanza de los contenidos de manera que los estudiantes puedan abordarlos siguiendo una continuidad argumental y fundamentado en el aprendizaje significativo. (Brets, 1983 - 1995)

**Interacciones estudiante – docente**, se deben contemplar distintas formas de contacto entre ambas partes, y en particular estipular orientaciones y pautas desde el docente para el desarrollo de las competencias esperadas.

**Interacciones estudiante – estudiante**, de manera de estimular las interacciones horizontales para que los estudiantes puedan percibir que están participando en un entorno o aula virtual. (Brets, 1983 - 1995, pág. 12)

### **Análisis de la interactividad**

**Interacción explícita.-** Las normas explícitas garantizan el mejor rendimiento clarificando cada uno de los comportamientos posibles a cualquier capítulo que contenga una referencia evidente a otro mensaje, persona o a un grupo de personas. (Freire, 2011, pág. 85)

**Interacción implícita.-** “La interacción implícita se basa en normas compartidas. Los significados personales de la situación de un miembro de la interacción interactúan con los del otro u otros miembros” (Freire, 2011, pág. 85). Esta interacción conforma nuevos significados situados no en los miembros de la interacción sino en la relación que comparten.

**Enunciado independiente.-** El enunciado es un conjunto organizado de palabras que expresan juntas una idea. Los enunciados pueden estar formulados por una única palabra, pero, por lo general, se precisan varias palabras organizadas en oraciones para expresar una idea y que no dé lugar a más enunciados. (Brets, 1983 - 1995, pág. 10)

Al referirnos al campo educativo, para un programa educativo debe buscar la consecución de tres tipos de interactividad que son necesarios y complementarios para el

desarrollo de un estudiante: interactividad entre el alumno y los contenidos en la (información), interactividad entre el alumno y el profesor (apoyo, motivación) e interacción entre los propios alumnos (comprensión del contenido) entendimiento de los contenidos impartidos.

Según lo escrito por (Montero, 1995, pág. 18) existen muchos tipos y grados de interacción, dependiendo que dependen de diversos factores como son:

– **El factor tiempo.**

❖ **Inmediata:** este tiene un lugar en el tiempo existente, es decir en el mismo momento en que se produce la emisión del mensaje.

❖ **Diferida:** No se origina en el tiempo real, la manifestación del mensaje y la recepción de la respuesta con el que se realiza la retroalimentación se lleva a cabo en tiempos distintos.

– **La utilización o no de medios.**

• **Directa.-** Tiene lugar sin intervención de nada ni de nadie entre los intérpretes de la comunicación. (Freire, 2011)

• **Indirecta.-** Interactividad mediatizada que se procesa a través de medios.

– **Si es o no una realidad objetiva.**

• **Reales o auténtica.-** Se establece una realidad objetiva.

• **Virtual.-** Esta no constituye una realidad objetiva, el mismo que se interactúa con lo imaginario.

Este tipo de interactividad que se da dentro de la educación a distancia suele ser la virtual, pero con los avances tecnológicos con que contamos en la actualidad, se puede desarrollar también una interactividad real a través de medios informáticos. En las nuevas

tecnologías interactivas o telemáticas, esto puede ser la solución para atenuar en la falta de comunicación interactiva o en la carencia de intercambios interactivos, que los modelos de formación a distancia intentan superar en medio de la educación continua

Para Montero "La eficacia y calidad de un programa de educación a radican, fundamentalmente, en la interacción entre los alumnos y la estructura que gestiona el curso, y son directamente proporcionales a la frecuencia y nivel cualitativo de la interacción didáctica." (Montero, 1995, pág. 12)

La interactividad en el desarrollo de la educación se puede lograr a través de los materiales auto-instructivos y del apoyo tutorial que brinda cada institución para que los docentes faciliten el conocimiento a sus estudiantes.

“Lo principal para la educación es adecuar el medio a necesidades específicas de cada contexto” (Cruz, 2015, pág. 14). Es decir debemos tener en cuenta que al planificar un programa de formación o de educación a distancia qué tipo de aprendizaje se espera obtener de este curso y cuál es la tecnología que mejor puede apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en ese caso.

Uno de los criterios para seleccionar los medios en la educación a distancia es que faciliten y posibiliten el mayor grado de interactividad entre sus estudiantes. En este sentido la autora defiende que “Cada medio facilita más un tipo de interacción que otro, y por ello lo mejor es la utilización integrada y la diversificación de medios.” (Cruz, 2015, pág. 16).

La comunicación educativa, ha de precisar una diferenciación entre dos tipos de interactividad para su desarrollo:

- **Interactividad cognitiva.-** es aquella que permite el medio con otros individuos (el medio tecnológico como instrumento de comunicación entre usuarios).
- **Interactividad instrumental.-** Referida a la relación entre el propio medio y el usuario del mismo.

En la educación a medida que se produce la interactividad instrumental (interacción entre el estudiante y el sistema) y una doble tipología de interactividad cognitiva: la interacción entre el estudiante y el tutor o profesor y en segundo lugar la interacción entre estudiantes.

En aplicaciones educativas es particularmente importante el tipo de interacción instrumental entre el usuario o modo en que se puede comunicar con el sistema, por eso hay que tomar en consideración aspectos del tipo de cómo se comunica el usuario y las tareas que tiene que hacer, su motivación o la retroalimentación que recibe el usuario. (Cruz, 2015)

### **Tipos de interacción.**

Un elemento que se considera de mucha importancia y que condiciona en el esquema de los posibles usos de la actividad interactiva, para que permita la interactividad como proceso de comunicación interpersonal mediado por los docentes.

Según la autora, Cruz en su análisis define que: “La interactividad en los estudiantes es un elemento necesario y de mucha importancia para la educación en esta etapa de desarrollo, lo que significa que todos los educandos puedan recibir y responder preguntas de manera intuitiva” (Cruz, 2015, pág. 22),

En todas las formas la interacción que producen la comunicación siempre será intervenida por el docente y el alumno. Además como dice: (Borras, 1997) "*la interacción en sí misma no garantiza el aprendizaje*", juegan según ella un papel determinante el diseño de la instrucción y la aptitud, la motivación o los estilos de aprendizaje del estudiante. (Borras, 1997, pág. 5)

### **Interactividad multimedia**

“Multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multi-medios" (Adell, 1997, pág. 7). Los medios para realizar las actividades interactivas pueden ser variados, desde

texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

## **Diseño**

Utilizado habitualmente en el contexto de las artes, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "pre-figuración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo. (Borras, 1997, pág. 36)

## **Informática**

La informática es la ciencia aplicada que comprende el estudio y aplicación del tratamiento de manera automática de la información, utilizando los sistemas computacionales, habitualmente estos sistemas son implementados como dispositivos electrónicos. Además la informática está definida como el procesamiento automático de la información. (Borras, 1997, pág. 5)

Según esta definición, los sistemas informáticos deben efectuar tres tareas básicas que son las siguientes:

- **Entrada:** La captación de la información.- son todos los datos y órdenes ingresadas por los usuarios a través de dispositivo de entrada.
- **Proceso:** El tratamiento de la información.- Se realiza a través de programas y aplicaciones diseñadas por programadores
- **Salida:** La Transmisión de resultados.- En ella los usuarios pueden visualizar los resultados que surten del procesamiento de los datos

## TICS

Está definido que “las tecnologías de la información y la comunicación (TICS) incorpora los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones” (Sancho, 2013)

Por extensión, designan el sector de actividad económica.

Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua". (Cabero, 2012, pág. 14)

El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las Tic como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por eso se reduce el conjunto de personas que no las utilizan. (Cabero, 2012, pág. 15)

El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las Tic como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por eso se reduce el conjunto de personas que no las utilizan. (Cabero, 2012)

Las TIC en el mundo informático de la actualidad para la educación se definen como sistemas tecnológicos mediante los que se recibe, manipula y procesa información, y que facilitan la comunicación entre dos o más interlocutores, las TIC son algo más que

informática y computadoras, puesto que no funcionan como sistemas aislados, sino en conexión entre usuarios y computadores o medios de visualización de información.

La tecnología la comunicación y la información, son herramientas informáticas computacionales capaces de procesar, almacenar, sintetizar, recuperar y presentar información representada en formas diferentes. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales. (Cabero, 2012)

Las TIC agrupan un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información, y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Los primeros pasos hacia una sociedad de la información se remontan a la invención del telégrafo, eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía y, por último, la televisión internet, la telecomunicación móvil y el GPS pueden considerarse como nuevas tecnologías de la información y la comunicación. (Cabero, 2012, pág. 38)

La revolución tecnológica mundial que vive en la humanidad actualmente es debida en buena parte a los avances significativos que ha tenido la tecnología de la información y la comunicación. Los grandes cambios que caracterizan esencialmente esta nueva sociedad son: la generalización del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el rápido desenvolvimiento tecnológico y científico y la globalización de la información dentro y fuera del sistema de educación.

### **Esfuerzo de diseño**

Es aquel trabajo que se realiza por cuenta propia para configurar alguna cosa que se desea realizar con el fin de crear nuevas actividades.

### **Nivel de respuesta**

En su sentido más general nivel hace referencia a una "altura" relativa a otra altura; generalmente se toma como punto de referencia una base de respuesta de alguna pregunta. (Borras, 1997)

### **Expresión extensiva**

“Es la manifestación de un pensamiento, un sentimiento o un deseo por medio de palabras, gestos que puede extenderse o aplicarse a otras cosas” (Borras, 1997), esto quiere decir que se manifiesta a través de pensamientos a través de la comunicación extendiéndose a todos los medios de educación.

### **Comunicación**

Es el proceso mediante el cual la comunicación puede transmitir información de una entidad a otra. Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos y tienen unas reglas semióticas comunes. (López, 2012)

### **Colaborar**

La época actual nos impone reflexionar sobre los alcances e implicancias de la acción mancomunada. ¿Qué duda cabe de ello? La web 2.0, los medios sociales, las redes, etc. despertaron un deseo atávico en cada uno de nosotros quienes a diario intercambiamos enlaces con información, opiniones y reflexiones realizadas en clave de 140 caracteres (vía Twitter) o post de todas las extensiones y temáticas posibles en cuanto medio y redes sociales tenemos a disposición. (Marquès, 2011)

Hoy en día, mucho del discurso 2.0 tiende a confundir palabras como compartir, la coordinación, la cooperación y la colaboración, términos estos que quedan sobre

simplificados y amalgamados al amparo de las nuevas formas de comunicación que tenemos a nuestro alcance.

Pero puede haber grandes diferencias entre los significados y sentidos de estos términos. Es por eso que, a mi humilde entender es importante reflexionar sobre las diferencias que pueden existir entre ellos para dar luz sobre los ámbitos y alcances que cada uno de estos conceptos posee. (López, 2012)

### **Participación**

La Participación en la nueva Internet que une a millones de personas en forma directa a nivel mundial, prestando servicios dinámicos basados en la colaboración masiva a través de todo tipo de redes interconectadas.

Los individuos comparten conocimiento, capacidad informática, ancho de banda, y otros recursos para crear una amplia variedad de bienes y servicios gratuitos y libres. Como lo afirma Tapscott en Wikinomics, la nueva oportunidad de Colaboración radica en que, con la producción entre iguales, se aprovecha la destreza, la inventiva y la inteligencia humanas con mayor eficiencia. Participar en comunidades colaborativas significa ceder parte de control, compartir responsabilidades, adoptar la transferencia, gestionar el conflicto y aceptar que los proyectos exitosos adquirirán vida propia. (Borras, 1997, pág. 5)

### **Dialogar**

Discutir sobre un asunto o sobre un problema con la intención de llegar a un acuerdo o de encontrar una solución.

### **Conversar**

Hablar entre sí dos o más personas sobre algún tema de estudio.

## **Computadora**

Es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa, una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas, proceso al cual se le ha denominado con el nombre de programación y al que lo realiza se le llama programador. (Marquès, 2011)

La computadora, además de la rutina o programa informático de la actualidad, necesita de datos específicos (a estos datos, en conjunto, se les conoce como "Input" en inglés o datos de entrada) que deben ser suministrados por el usuario, y que son requeridos al momento de la ejecución, para proporcionar el producto final del procesamiento de datos, que recibe el nombre de "output" o datos de salida.

La información puede ser utilizada, reinterpretada, copiada, transferida, o retransmitida a otras personas, computadoras o componentes electrónicos local o remotamente usando diferentes sistemas de telecomunicación, pudiendo ser grabada, salvada o almacenada en algún tipo de dispositivo o unidad de almacenamiento. (López, 2012, pág. 35)

## **Humanos**

Constituye desde el punto de vista biológico una especie animal bajo la denominación científica de Homo sapiens (del latín Homo=hombre, sapiens=sabio) y pertenece a la familia Hominidae.

Es también llamado genéricamente como el hombre o los hombres, aunque ese término es ambiguo se usa mayormente para referirse a los individuos de sexo

masculino. Sus capacidades mentales le permiten inventar, aprender y utilizar estructuras lingüísticas complejas, matemáticas, escritura, ciencia, tecnología. En comparación con otros animales son entes sociales, capaces de concebir, transmitir y aprender conceptos totalmente abstractos. (Borras, 1997, pág. 12)

### **Actividades Interactivas y de Enseñanza-Aprendizaje**

La acumulación de estos parámetros constituye una de las etapas más importantes en la delineación de programas dirigidos a la educación, en los que su calidad didáctica depende de la medida del hecho en el que se encuentre la relación entre el objetivo que se quiere alcanzar, los contenidos que se tratarán, las actividades mentales que desarrollarán los estudiantes y las actividades interactivas que les propondrá el programa. (Graells, 2002, pág. 12)

### **Tipos de Actividades**

A través de las actividades se efectúa el cambio de información entre los docentes dando paso que las acciones de los estudiantes puedan ser valoradas y tratados de mejor manera durante su aprendizaje. Estas Actividades se plantearan según una estrategia educativa determinada, teniendo en cuenta los objetivos trazados según su enseñanza contenida, los destinatarios, y las operaciones que tienen que desarrollar los estudiantes. Para definir las se tomara en cuenta los siguientes aspectos: (Marquès, 2011).

- La Naturaleza de las actividades educativas: Es manifestación de información, esquemas de preguntas, resolución de problemas, búsqueda de información, hallazgos guiados, y descubrimientos experimentales. De los cuales podemos considerar dos tipos de actividades:
- Actividades sencillas.- Las actividades sencillas se utilizan como preguntas y ejercicios que permitan su inmediata ejecución y corrección, las mismas que

suelen responder a un solo objetivo formativo. Estas preguntas generalmente son individuales.

- Las Actividades complejas.- Son de una mayor permanencia, la misma en la que una ejecución requiera la división del trabajo en fases secuenciadas, estas actividades suelen abarcar más de un objetivo formativo y admitir la organización de trabajo en grupo educativos.

Según el tipo de refuerzo o de corrección:

- Es una corrección sin apoyo. Se da cuando la solución a la pregunta después de revelar el error.
- Es una corrección con ayuda. Cuando se presenta alguna ayuda permitiéndole una nueva oportunidad al estudiante. La ayuda consiste en la visualización de diversas respuestas posibles entre las cuales se debe escoger una, etc.

Según la valoración de los errores:

- Es Mediante mensajes: positivos o negativos
- Es por medio de elementos cuantitativos: puntos o trayectorias.
- Es mediante efectos musicales y visuales: músicas, explosiones.

Según la naturaleza del error

En cada tipo de error se requiere un tratamiento contextualizado y diferenciado como son errores de:

- Conocimiento
  - Comprensión
  - Análisis
  - Procedimiento y
  - Ejecución.
- La Estructura: el escenario y los elementos relacionados con todo el contenido e interrelaciones entre los errores trazados.
  - Las acciones y respuestas admitidas a los educandos.

- La duración de cada procedimiento

Esta estructura es necesario que sea ajustable a los procesos educativos de la actualidad y que no se exceda de la capacidad de atención de cada uno de sus destinatarios, con una sucesión de etapas muy cortas, con contenidos definidos para que la labor sea más interesante.

### **Tipo de control de aprendizaje para el alumno**

Este tipo de control se refiere a las actividades que facilitan diversos accesos a la educación, de esta manera las herramientas estimulan al alumno a pensar con flexibilidad a través de programas actividades y otros medios que le permiten desarrollar sus nociones de aprendizaje durante su desarrollo.

Los programas y actividades educativas que pueden tener varias funcionalidades: se pueden usar como medio de transferencia de ciertas informaciones entre los grupos de compañeros, como un experto que facilita el interés de conocimientos, como medio de ampliar destrezas de razonamiento y capacidades cognitivas en general, o como un simple instrumento de trabajo dentro de las aulas educativas. (Dr. Perez, 2002, pág. 25)

La presentación de programas o actividades que dan distinción a la materia de enseñanza y a su aprendizaje procuran trabajar sobre todo actividades que les permitan la memorización, que buscan el desarrollo cognitivo de los estudiantes procuran que los educandos razonen, estructuren de una manera más eficaz su conocimiento y lo apliquen a dentro de su entorno educativo y familiar. (Dr. Perez, 2002, pág. 24)

### **Interacción de las actividades y esfuerzo cognitivo.**

Este tipo de actividades interactivas se deben suscitar en los educandos actividades cognitivas que favorezcan el aprovechamiento de manera

significativa de nuevos conocimientos en sus bocetos intrínsecos y que permitan el perfeccionamiento de nuevas estrategias de exploración, de aprendizaje a partir de los errores y de planificación de la actividad interactiva aplicada. Así los estudiantes podrán construir sus propios conocimiento aumentando su desarrollo cognitivo. (Márquez, 1993, pág. 45)

De esta manera, y para cerciorar la significatividad y la transferibilidad de los aprendizajes dentro del aprendizaje, las actividades interactivas también se pueden desarrollar en los educandos unas formas adecuadas para la representación del conocimiento tales como: categorías, secuencias, redes conceptuales, representaciones visuales.

Las actividades intelectuales hay que promoverlas en el estudiante, para que alcance objetivos de una forma más duradera con un máximo de posibilidades de que se produzca la transferencia a nuevas situaciones dentro de su realidad

Según los proyectistas este estudio, una vez fijados los objetivos y los contenidos, los estudiantes se dedican a reflexionar directamente sobre la forma que tendrán las actividades que dentro de su enseñanza. La identificación previa de esta práctica que interesa que realicen los educandos contribuirá a aumentar la calidad didáctica de las actividades interactivas que se diseñen a continuación para mantener un desarrollo cognitivo continuo y eficaz. (Márquez, 1993, pág. 45)

Entre las actividades que los estudiantes desarrollan al interactuar con durante su enseñanza, son las mismas que pueden poner en práctica trabajando con cualquier medio didáctico de aprendizaje, están:

- Comparar, clasificar, discriminar.
- Explicar, describir y reconstruir.
- Memorizar
- Observar y percibir el espacio orientado en ellos.

- Reconocer, identificar, señalar y recordar.
- Comprender, Interpretar, representar, traducir, transformar.
- Hacer cálculos mecánicos.
- Resolver problemas de rutina.
- Aplicar reglas, leyes, procedimientos, métodos.
- Inferir, prever.
- Conceptualizar
- Manipular conceptos. Relacionar, ordenar.
- Ejercitar las habilidades psicomotrices.
- Buscar selectivamente información.
- Sintetizar, globalizar, resumir.
- Analizar
- Elaborar hipótesis, deducir
- Inducir, generalizar.
- Razonar lógicamente
- Estructurar.
- Analizar la información críticamente. Evaluar.
- Planificar proyectos
- Investigar.
- Desarrollar, evaluar, procesos y resultados.
- Experimentar
- Analizar
- Elaborar hipótesis, deducir
- Inducir, generalizar.
- Razonar lógicamente
- Construir, crear
- Expresar, comunicar, exponer estructuradamente.
- Negociar, discutir, decidir.
- Resolver problemas inéditos
- Reflexionar sobre los mismos procesos (meta cognición).
- Transformar, imaginar
- Intuir.

## **Elementos motivadores.**

La motivación es uno de los grandes motores más importantes del aprendizaje, como sabemos, converge la falta de aprendizajes y de hábitos de trabajo con las limitaciones en los campos actitudinal y motivacional. Además de la personalización de los mensajes con nombre del estudiante, los elementos motivadores más utilizados en los programas didácticos son: (Márquez, 1993, pág. 70)

- Los Elementos presentan un reto. En este tipo de elementos lúdicos contribuyen a lograr un ambiente más agradable el aprendizaje, pero hay que tener en cuenta que algunas personas prefieren un enfoque más serio y abstracto del aprendizaje y que en algunos casos el juego puede hacer que el alumno olvide que lo esencial es aprender.
- El Elementos provocan la curiosidad o la fantasía
- Los Elementos que representan un estímulo o una penalización social, como los mensajes "muy bien" e "incorrecto" que pueden ir acompañados de diversos efectos sonoros o visuales.
- El Ritmo variado y progresivo del programa.

Esto quiere decir que se debe utilizar todos los elementos que motiven de manera intermitente, porque el uso discontinuado de las actividades puede ocasionar que se disminuya rápidamente el poder motivacional en los estudiantes.

## **El Pensamiento**

Con relación al tema tratado sobre el pensamiento, que es el más amplio se establecen algunos elementos: un acercamiento al concepto, sus características generales, relación con la inteligencia y algunas reflexiones sobre el pensar en general. Luego, se presenta un bosquejo de la teoría de Jean Piaget, sus implicaciones pedagógicas y algunas críticas a su teoría sobre las actividades interactiva para la educación.

Para entender conceptualmente a *pensamiento*, es su relación con inteligencia, puesto que las nociones de inteligencia y pensamiento presentan dificultad para entender sus campos, límites e interconexiones. Incluso, en algunos textos y momentos, como que se los considera sinónimos o de muy parecida significación conceptual. (Márquez, 1993, pág. 75)

La propuesta de este estudio es para comprender que la *inteligencia* es como un sistema estructural complejo dentro desarrollo de un ser humano y el *pensamiento* es como la activación del mismo. Esto permitirá establecer sus diferencias y, al mismo tiempo, considerar que el proceso se explica en el otro: esto interpreta que no hay pensamiento sin inteligencia y viceversa.

No se halla evidencia que esto no pueda ser aplicado indistintamente entre sexos, es decir, esta noción de partida se aplica a hombres y mujeres quienes en este aspecto, al menos en cuanto su base neuronal, fisiológica, tienen parecido funcionamiento y realidades. (Márquez, 1993, pág. 88)

En lo que se refiere a pensamiento, su concepto se revela en la activación, es decir como acción expresada esencialmente – en cuanto a proceso y resultado–, a través del lenguaje. Se coincide, de un modo general, en este sentido con lo que plantea Louis Raths ((2 005), aunque éste lo plantea como *conducta*. (Afanasiev, 2008)

Se tienen múltiples propuestas para conceptualizar pensamiento. De modo puntual se puede ver esta cuestión desde la lingüística, la filosofía y la psicología.

Desde la lingüística, la Real Academia de la Lengua (1992) define *pensamiento* como potencia o facultad de pensar, acción y efecto de pensar, conjunto de ideas propias de una persona o colectividad; este diccionario nos define *pensar* como imaginar, considerar, discurrir, reflexionar, examinar con cuidado una

cosa para formar dictamen, intentar o formar ánimo de hacer una cosa. (Richard, 2003, pág. 18)

Desde la filosofía, se define *pensamiento* como lo que se tiene en mente cuando se reflexiona con el propósito de conocer algo, entender algo, tomar una decisión, etc. Varios autores establecen la relación entre pensamiento y conocimiento, exponiendo que todo el cúmulo de conocimientos que pasa de una generación a otra, es gracias a los pensamientos que han sido concebidos acumulativamente por la humanidad. En este sentido, Según el diccionario de filosofía de Ferrater, “*el pensamiento es considerado desde dos puntos de vista: 1) como actividad mental mediante el cual las personas comprende y dota de sentido a lo que le rodea, y 2) al resultado de esta actividad intelectual*” (Molina, 2006, pág. 124).

Esto hace referencia a que los psicólogos de la época en su mayoría utilizan el término *pensar* para hacer referencia a la actividad mental que tiene como propósito encontrar una respuesta a un problema general, o los medios para alcanzar una meta mediante el razonamiento psicológico de los dicentes.

Es desde la psicología que, y para esta investigación, entenderemos, como ya lo esbozamos, al pensamiento en términos de la actividad intelectual que implica el manejo internalizado de información, ligado a objetos, situaciones o fenómenos, que permite establecer diversos niveles de abstracción entendida ésta como la distancia a los soportes físicos. (Richard, 2003, pág. 45)

En este sentido según las referencias antes citadas, puede involucrar o no una labor interpretativa, pero necesariamente incluye a una serie de funciones u operaciones como: identificar, reflexionar, analizar, sintetizar, relacionar ideas y conceptos, tomar decisiones, evaluar, y que se activan para encontrar solución a problemas y/o conseguir metas determinadas.

## **Características Generales del Pensamiento**

El pensamiento es pues la actividad intelectual/racional que una persona ejecuta en la resolución de problemas aplicando conocimientos que tiene. Utiliza fundamentalmente el proceso de generalización/particularización como premisa de dicho accionar, logrando de ese modo ir más allá de sus propias percepciones y sensaciones pues si bien un individuo percibe libros aislados, animales aislados, plantas aisladas, piensa en los libros, animales, plantas en general. (Smirnov, 1978, pág. 78)

Perceptiblemente, la base fisiológica del pensamiento es la intrincada composición neuronal que a la vez permite la asimismo complicada actividad analítico-sintética cerebral. Así el análisis y la síntesis, como operaciones racionales, están ligadas inseparablemente en cualquier actividad mental, a pesar de ser dos operaciones antagónicas.

Al separar y unir objetos y fenómenos, logramos relacionarlos estableciendo diferencias y semejanzas. Por ello la comparación es muy importante para el conocimiento de la realidad, pues de este modo puede relacionar lo existente y permite actuar en perspectiva. Es pues, la comparación, premisa indispensable para la generalización, lo que nos lleva a procesos clasificatorios y de sistematización del conocimiento. (Villacís L. G., 2011, pág. 85)

Hay dos elementos sustanciales que de igual manera están relacionados en este proceso, como lo propone Gorski (1966). “El primero, es que el pensamiento está ligado de manera indisoluble con la palabra” (Afanasiev, 2008, pág. 181). Esto quiere decir que así de esta manera el pensamiento humano, nacido con el lenguaje, se constituye en la actividad cognoscitiva de una persona y que se concretiza por medio de las palabras que enlazan la relación existente entre el sujeto y la realidad, y la realidad con la relación existente entre el sujeto y otras personas al momento de interactuar.

El segundo, se refiere a que la actividad racional nace y se desarrolla, junto con el lenguaje, en la actividad práctica”. Esta línea, que se ubica en la propuesta epistemológica del materialismo dialéctico, como las de (Smirnov, 1978) y Gorski (1966), trata de superar la dicotomía entre conocimiento y acción a través de la noción de praxis. Este mismo principio fue asumido por Jean Piaget (1978), quien al poner a la acción como única fuente de conocimiento, resolvió el problema del origen del conocimiento lógico-matemático. (Afanasiev, 2008)

En la definición establecida por el autor de esta investigación, se deja ver implícitamente los tipos de pensamiento a los que se puede hacer alusión al considerar el tema conceptualmente. De manera sucinta, y coincidiendo con Lipman (1998), Accorinti (2001) y López (2000) podemos distinguir dos tipos de pensamiento: básico y superior. (Villacís L. G., 2011)

- 1) El pensamiento básico, y no por ello falto de complejidad, se refiere al: observar, relacionar, comparar, clasificar, analizar, sintetizar, etc.
- 2) El pensamiento superior incluye: pensamiento creativo, crítico, complejo, meta cognición, toma de decisiones, entre otros. Vemos esta propuesta taxonómica y sus características esenciales en el organizador de la siguiente página.

En mayor correspondencia con lo que se trata en esta tesis, podemos señalar otra clasificación, ubicando dos tipos de pensamiento: inductivo y deductivo.

El pensamiento inductivo es aquel proceso en el que se razona partiendo de lo particular para llegar a lo general. Por ejemplo, si sometemos al calor a varios trozos de hierro, podemos llegar a establecer un índice de dilatación de este metal. (Montserrat., 2011, pág. 48)

El pensamiento deductivo es parte de categorías generales para hacer afirmaciones sobre casos particulares. Va de lo general a lo particular. Esta es una forma de razonamiento donde se deduce una conclusión general a partir de

una o varias premisas planteadas, como lo precisa. En nuestro ejemplo, sabiendo el índice de dilatación del hierro, puedo ya saber esa medida si someto al calor a un pedazo de hierro. (Montserrat., 2011, pág. 51)

Como queda dicho en lo expuesto, el *pensar* es utilizar procesos de pensamiento que a la vez hace referencia necesariamente a los conocimientos significativos de una persona y otros contenidos. Estos procesos de pensamiento pueden ser sistematizados usando analógicamente el esquema informático.

### **La Noción**

Las Nociones son las ideas más elementales, o conceptos primarios, mediante las cuales sólo es posible predicar de hechos singulares y de una o unas cosas, pero no de una clase de cosas. Las Nociones funcionan como instrumentos del conocimiento y sólo sirven para predicar de fenómenos singulares. Una Noción no es un simple término o palabra, es todo un proceso. (Afanasiev, 2008, pág. 81)

El término “caballo”, o cualquier otro símbolo, no es la noción de caballo, sino la expresión de la noción de caballo.

En resumen la noción es una idea elemental concebida, pero concreta, fundamentada en la percepción sensible. Las ideas concretas son la base de todo conocimiento humano; sobre una agrupación de cosas, acciones o relaciones, es imprescindible tener una idea concreta o Noción para luego poder manejar conceptos.

También se puede definir que la noción de espacio el niño la adquiere con cierta lentitud. Al principio tiene un concepto muy concreto del espacio: su casa, su calle; no tiene siquiera idea de la localidad en que vive. Pero esa noción se desarrolla más rápidamente que la de tiempo, porque tiene referencias más sensibles. El niño de seis o siete años no está aún en condiciones de reconocer lo que es su país desde el punto de vista Geográfico.

## **Representaciones**

Las representaciones son una imagen interiorizada del mundo exterior. Esto sucede cuando el bebé empieza a entender que los objetos y las personas siguen existiendo aun cuando él no las vea ni actúa sobre ellos, esto le permite comenzar a hacer representaciones mentales y por ende, su proceso de pensamiento está iniciando en su desarrollo emocional y cognitivo. (Torres., 2004)

En esta representación se señala que el período preescolar es esencialmente el momento del crecimiento principal para el desarrollo de las habilidades del niño para usar representaciones visuales de manera más completa.

## **Tiempo**

Las palabras ahora, hoy, ayer y mañana pueden señalar en su uso, cada vez un sector distinto del tiempo real. En los niveles evolutivos prematuros, el niño se orienta en el tiempo a base de signos esencialmente cualitativos extra temporales. El posterior desarrollo de las aptitudes para una más correcta localización y comprensión del orden de sucesión se relaciona con la toma de conciencia de las dependencias causales y del dominio de las relaciones cuantitativas de las magnitudes del tiempo. (Torres., 2004)

Durante el proceso de formación de una Noción, la idea elemental y concreta sobre el objeto de conocimiento que se adquiere mediante la observación y percepción sensible, y así se estaría adquiriendo el conocimiento de los hechos concretos. Los hechos concretos de por sí se nos manifiestan, y empezamos a aproximarnos a ellos mediante la formación de una idea concreta sobre ellos, que es hacernos a una Noción sobre lo que está siendo objeto de conocimiento.

En la formación de una idea general o característica general de una agrupación de cosas, acciones o relaciones, lo que ya no sería una Noción, no basta con la

intervención de la percepción sensible, puesto que es necesario proceder con el análisis y la síntesis, la inducción y la deducción. Entonces, la “formación de las nociones” dependería directamente de la forma predominante de representación de las cosas, siendo que las “nociones” son lo pensado en el pensamiento puro o el concepto puro del entendimiento. (Torres., 2004)

Las Nociones no sirven para aprender proposiciones generales; el enunciado característico del pensamiento nocional sólo se refiere a un hecho singular y concreto de desarrollo de identificación y orientación de los niños. Como en la mente de un niño cada caso sería particular, sin posibilidad de que se presenten contradicciones lógicas entre dos proposiciones inexistentes, dice “*Piaget que la Noción es un pensamiento pre-operacional, egocéntrico o irreversible*” (Muñoz, 1994).

### **La noción de conservación**

De acuerdo a la teoría (Piaget, 1947, pág. 125) la noción de conservación no solamente representa un atributo crucial en sí mismo, sino que es justamente el concepto que señala una importante fase en el desarrollo cognitivo del niño: el paso desde el pensamiento prelógico al lógico. La capacidad de conservar revela la habilidad para reconocer que ciertas propiedades como número, longitud, sustancia, permanecen invariables aun cuando sobre ellas se realicen cambios en su forma, color o posición. (Flavell, 1963, pág. 52)

En la conservación de número, por ejemplo, dos filas paralelas de monedas se colocan frente al niño. Después de que el niño afirma que cada fila contiene el mismo número de monedas, estas son separadas en una fila y aproximadas en la otra. Luego se pregunta al sujeto si ambas filas contienen el mismo número. En tareas de volumen, la misma cantidad de agua existe cuando es vertida desde un recipiente alto y cilíndrico hacia uno plano. Los niños capaces de comprender el principio saben que, a pesar de las transformaciones, el número de monedas o la cantidad de líquido sigue siendo el mismo.

## **Pensamiento Nocional**

Surge normalmente entre los dos y los seis años de vida. Los niños comienzan a conocer su entorno por medio de sus sentidos, asimilando los distintos hechos que suceden a su alrededor, y logrado producir aseveraciones, basadas en las nociones que han adquirido. Sin embargo, no se encuentran en capacidad de generalizar esos elementos y obtener una idea global; son nociones particulares. Los instrumentos de esta etapa son las nociones y las operaciones la introyección y la proyección. (Afanasiev, 2008, pág. 95)

Según este modelo; “Los individuos atravesamos por distintas etapas de pensamiento en el transcurso de nuestras vidas, desde los primeros años hasta avanzadas edades de madurez, que se diferencian entre sí por utilizar diferentes instrumentos del conocimiento y realizar con las distintas operaciones” (Afanasiev, 2008, pág. 153).

Según el modelo de la Pedagogía Conceptual, se podrían resumir en los siguientes pensamientos que definen las etapas en el transcurso de nuestras vidas:

### **Pensamiento Conceptual:**

En este tipo de pensamiento, que en un desarrollo normal surge entre los siete y once años, los niños logran generalizar las nociones y convertidas en ideas generales o conceptos, los cuales son el instrumento de esta etapa. Las operaciones son la isoordinación, la supraordinación, la infraordinación y la exclusión. (Alvarez, 2013, pág. 258)

### **Pensamiento Formal:**

Esta etapa de desarrollo se encuentra entre individuos promedio de doce y quince años. En ella, las personas empiezan a trabajar con instrumentos de conocimiento denominados proposiciones, relacionándolas entre sí mediante

razonamientos interproposicionales lógicos, para formar así deducciones e inducciones (que son las operaciones). (Alvarez, 2013, pág. 254)

### **Pensamiento Categorial:**

El pensamiento categorial (al que por lo general no se alcanza), normalmente se desarrolla (o debería desarrollarse) después de los quince años de edad, y se caracteriza por utilizar los sistemas preposicionales elaborados previamente, para producir pre categorías, que son el instrumento del conocimiento. Las operaciones son la argumentación y la derivación. (Alvarez, 2013, pág. 275)

### **Pensamiento Científico:**

En este nivel de desarrollo, el individuo comienza a crear conocimiento a partir de las pre-categorías, previamente desarrolladas y comienza a crear paradigmas por medio de la investigación científica. (Alvarez, 2013, pág. 298)

## **2.1.2. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN.**

### **2.1.2.1. Antecedentes investigativos.**

#### **Actividades Interactivas**

La educadora utiliza un material ilustrativo, que facilita la comprensión del tema expuesto en clase. La maestra deberá tomar las medidas y recursos necesarios para la enseñanza y aprendizaje, así el niño podrá interiorizar de mejor manera el concepto de espacio-tiempo. Para efectivizarlos la investigadora recurrió a diferentes métodos tanto teóricos como matemáticos y

estadísticos que contribuyeron a organizar información científica y aquella resultante de la investigación de campo. (Méndez, 2015, pág. 170)

Esto se realizó a través de estrategias lúdicas en las que involucre tanto a los niños como a los padres de familia con el fin de relacionar a través de sus sentidos y experiencias personales el témporo-espacial con el fin de que el niño pueda lograr una mejor comprensión y abstracción del espacio y el tiempo.

El poco desarrollo de actividades interactivas es una razón por la cual a veces los niños no demuestran interés en las clases y actividades que los profesores proponen, como solución el diseño y elaboración de una guía didáctica con actividades lúdicas donde los niños podrán desarrollar habilidades lógicas con respecto a la asignatura de matemáticas. Se utilizó los métodos correspondientes respecto a las condiciones del estudio así como la aplicación de los debidos tipos de investigación. (Párraga, 2015, pág. 83)

Todos los procesos motivacionales entre algunos elementos involucrados como emociones, sentimientos y autoestima que forman parte en el mismo. Los estudios realizados durante un análisis demuestran que la flexibilidad pedagógica y las percepciones obtenidas de los estudiantes respecto a su propio aprendizaje, son factores que determinan la interacción alumno-docente.

Los resultados de las investigaciones consideradas ponen de manera notoria la relevancia del contexto escolar como grupo social y la comunicación entre el alumno y el docente, cabe destacar que la interactividad como interacción dentro del aula de clases condiciona el tipo de acciones y relaciones que los actores educativos generan. (Medina, 2015, pág. 28)

La interactividad se entiende como la respuesta que el aprendiz genera al tocar algún elemento el aprendizaje del vocabulario productivo y receptivo a nivel oral para observar qué grupo obtuvo mejores resultados. Los resultados

obtenidos indican que el grupo de actividades cerradas presenta un mayor aprendizaje y el grupo de actividades abiertas muestra una mayor tendencia a un aprendizaje con menos diferencias entre sus unidades y una correlación entre el aprendizaje productivo y receptivo. (Parejo, 2015, pág. 254)

Se concluyó que el aprendizaje de los estudiantes es independiente del número de veces que ven los elementos de vocabulario y de su nivel de interactividad.

La importancia de esta investigación está motivada en conocer, estudiar y crear una alternativa dinámica para el trabajo mutuo entre el docente y el estudiante durante el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Entorno Natural y Social, a través de ejercicios interactivos los niños(as) puedan conocer e identificar a la familia, mi vecindad, mi escuela. (García F. F., 2013, pág. 89).

Metodológicamente el trabajo investigativo se aborda desde la perspectiva de estudio descriptivo, con la aplicación de un diseño de investigación de campo los niños(as) aprenden mejor mediante videos, cuentos, ilustraciones, en la cual pueden identificar lo que acontece en el entorno natural. Todo esto fomenta el hábito de cuidar y respetar la naturaleza y la madre tierra, desde infantes, que será de utilidad para la preservación de la naturaleza.

En esta investigación se presenta evidencias que permitan explicar cómo los estudiantes han desarrollado competencias profesionales durante un curso en un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, utilizando metodologías diseñadas en actividades apoyadas en recursos didácticos y procedimientos de evaluación, inmersos en todo el proceso de construcción del conocimiento. Lo cual apuntará generalidades que puedan tenerse en cuenta en el diseño de cursos en entornos virtuales para intensificar la interacción y la autorregulación de la actividad de estudio.

Este trabajo investigativo se pretende determinar la influencia de las actividades interactivas en el desarrollo de la destreza oral en los estudiantes de primer año en el cual se

diseñó una guía didáctica con actividades interactivas ya que este es un material didáctico fundamental del profesor para impulsar al manejo de la lengua extranjera. La metodología utilizada es la de campo con la aplicación de la encuesta que permitió verificar el limitado uso de las actividades interactivas por parte del profesor en el aula. Estas actividades diseñadas dieron como resultado el mínimo desarrollo del lenguaje por partes de los estudiante.

### **Noción**

La enseñanza de nociones espaciales se fundamenta a través de mapas y planos, de una forma placentera, lúdica, activa y participativa que se realizada a través de actividades vividas por los estudiantes y en continuo contacto con la realidad que les rodea, donde la motivación e interés serán uno de los ejes fundamentales se utilizó un tipo de metodología globalizadora y del trabajo por proyectos. (García N. C., 2014)

Esta propuesta de intervención educativa estará fundamentada en el enfoque constructivista del aprendizaje y adaptada a la legislación vigente en materia de Educación Infantil, con la finalidad de alcanzar los objetivos propuestos en base a la elaboración de este trabajo.

El conocimiento histórico se fundamenta en relatos, pero también en la interpretación explicativa de los fenómenos históricos, de sus causas y sus relaciones con acontecimientos posteriores.

La simulación educativa se basa en el juego, en objetos o en procesos dinámicos, es una herramienta didáctica que favoreció la comprensión de ideas y conceptos abstractos las variables espacio-temporales y, este espacio es útil para situarnos en un lugar o tiempo donde sería imposible tener una experiencia directa con los educandos. (Berrocoso, 2010, pág. 99)

Esta investigación se vale del juego, del movimiento del niño en las áreas estructuradas y no estructuradas, de acuerdo a la naturaleza del infante que es dado a la acción, a la manipulación y a la exploración. Se utilizó la herramienta teórica puesta en práctica fue el modelo pedagógico constructivista de Jean Piaget, Vigostky, Ausubel, quienes consideran el juego como favorecedor de aprendizajes significativos. Como resultado se puede afirmar que los niños que dispone de mayores oportunidades de espacios diversos de libertad de movimiento, tanto en la Institución Educativa como en el vecindario asimilan con mayor calidad las nociones de relaciones espaciales.

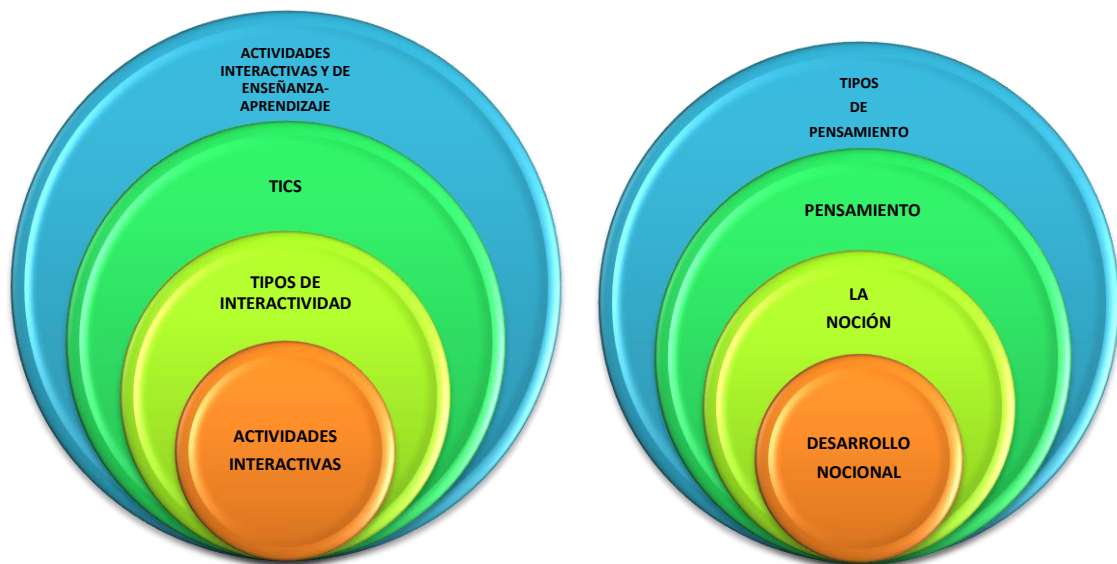
El presente trabajo investigativo toma como su objeto de estudio la enseñanza de la noción en el preescolar. Cuyo objetivo se ha planteado para confrontar esta situación la misma que es el diseño de una propuesta pedagógica que brinde orientaciones para el proceso de enseñanza aprendizaje de los escolares. La metodología utilizada en este trabajo se enmarca dentro del perspectiva Investigación Acción Educativa. La realización de diferentes fases del proceso ha dado como resultado la definición de unos componentes centrales con base en los cuales ha sido diseñada la propuesta.

Las nociones lógico-matemáticas constituyen parte esencial dentro de las precurrentes que un niño necesita desarrollar para su adecuado intercambio con el mundo a través del aprendizaje de esta manera se puede estimular la mediación de los procesos lógico- matemáticos en niños del nivel preescolar, a través del entrenamiento de pares y padres en dichas nociones para este trabajo Se utilizó una metodología cuasiexperimental de un grupo simple con pre y postprueba. El trabajo dio como resultado una mejora considerable en los niños que estaban en proceso de consolidación de estas nociones. (Mac-Lellan, 2011, pág. 101)

La Noción de espacio la cual constituye uno de los marcos lógico-matemáticos fundamentales, que ha de servir para estructurar el futuro pensamiento abstracto- formal. Este trabajo se realizó con una metodología de investigación de tipo documental. En tal sentido, resulta imperioso el conocimiento de tal proceso por parte de los docentes que atienden a grupos de niños en sus

primeros años de vida escolar especialmente en el nivel de pre-escolar, pues de ello dependerá la adecuada selección de estrategias de enseñanza y de actividades de aprendizaje que fomenten el desarrollo de las nociones de carácter topológico, proyectivo y euclidiano que garanticen, a futuro, la comprensión de los principios fundamentales de la Geometría. (Bustamante, 2011, pág. 170)

### 2.1.2.2. Categorías de análisis.



**Fuente:** Universidad Técnica de Babahoyo

**Responsable:** Karem Jiménez

Los autores mencionados, realizaron un interesante estudio, publicado por la Universidad de Salamanca, y cuya finalidad ha sido identificar el impacto que tiene la educación y el aprendizaje en contexto digital o virtual.

De su estudio los autores llegaron a esta gran conclusión:

Por tanto se puede afirmar, por una parte, que es factible la mejora de la motivación del alumnado en Primaria a partir del diseño y desarrollo de tareas educativas interactivas, típicas de los entornos de aprendizaje digital. Y por otra, que tras la observación y el análisis

de cada actividad, se puede constatar que no todas las estrategias de aprendizaje que se habían establecido desde los posicionamientos teóricos de partida han sido empleadas por los participantes en la resolución de las tareas planteadas en cada una de las actividades. Y que, junto a las estrategias de aprendizaje, es necesario considerar como factores influyentes, y por lo tanto factores a tener en cuenta, la motivación, la actitud, la atribución causal y el control de las emociones.

### **2.1.3. POSTURA TEÓRICA.**

Respecto de la Actividades Interactivas, Fernando Castillo subraya: “ (...) *estas técnicas no son instrucciones o recetas que se pueden seguir mecánicamente, al contrario ellas requieren una fundamentación teórica y metodológica que permita dimensionar sus sentidos y finalidades, entendiendo que su aplicación es un tipo de práctica social intencionada*” (Jazmin, 2016, pág. 72).

Por otro lado, *En su libro “ (...) actividades interactivas para la investigación social cualitativa”* (Ghiso, 2001, pág. 38). Es relevante mencionar que las técnicas interactivas son importantes para la enseñanza de un *aprendizaje* significativo que consiste en pensar en voz alta en clase y hacer explícito los procesos que han llevado a aprender o resolver una tarea.

Para Piaget, “ (...) *la adquisición de la noción espacio está ligada intrínsecamente a la adquisición del conocimiento de los objetos, por lo que un niño de meses ya empieza a desarrollarlo a través del desplazamiento de objetos*” (Holloway, 1982). Damos por hecho que el desarrollo de la noción espacial no se realiza de manera espontánea, sino que las pautas que sigue estarán relacionadas con el conocimiento de los objetos, de este modo, entre las definiciones de espacio de Piaget (1979) encontramos que: “el espacio es el producto de una interacción entre el organismo y el medio, en la que no se podría disociar la organización del universo percibido y de la actividad propia”.

Por lo tanto se entiende que, un niño desarrolla el concepto espacio a través de la interacción con el entorno de los pre-escolares, lo que es punto fundamental y que se repite en todas las teorías sobre la adquisición del concepto espacio.

Por la naturaleza de nuestra investigación, creemos tomar necesario como postura teórica la de Ghiso, en razón que apunta el uso de lo interactivo hacia el aprendizaje significativo y de la resolución de problemas.

## **2.2 HIPÓTESIS.**

### **2.2.1. Hipótesis General o Básica.**

- El uso de las actividades interactivas dentro del aula incidirán en el desarrollo nocional de los estudiantes del primer año de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.

### **2.2.2. Sub-Hipótesis o Derivadas.**

- El saber que enfoque pedagógico usan los docentes, permitirá determinar el modo en que estos impulsan el desarrollo nocional de los estudiantes del primer año de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.
- Si detectamos cual es el nivel de desarrollo nocional de los estudiantes del primer año de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio, se contribuirá a programar actividades con las que logren optimizarlo.
- Al diseñaran una guía didáctica para las actividades pedagógicas adecuadas se logrará mejorar el desarrollo nocional de los estudiantes.

### 2.2.3. Variables

**Variable Independiente.-** Es una variable que representa una cantidad que se modifica en un experimento.

Actividades interactivas

**Variable Dependiente.-** Es aquella característica, propiedad o cualidad de una realidad o evento que estamos investigando.

Desarrollo nocional

## CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

### 3.1. Resultados obtenidos de la investigación

#### 3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

##### Aplicación del Chi cuadrado

$$\chi^2 = \sum \frac{(Fo - Fe)^2}{Fe}$$

$\chi^2$  = Chi-cuadrado.

$\sum$  = Sumatoria.

Fo = Frecuencia observada.

Fe = Frecuencia esperada.

Fo - Fe = Frecuencias observadas - Frecuencias esperadas.

$(Fo - Fe)^2$  = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$(Fo - Fe)^2/Fe$  = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas.

*Tabla 1. Comprobación de Hipótesis*

FRECUCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA 2 Padres de familia	PREGUNTA 2 Docentes	
Siempre	8	2	10
Casi siempre	44	0	44
Nunca	15	1	16
TOTAL	67	3	70
	0,96	0,04	1,00
FRECUCIA ESPERADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Mucho	9,6	0,43	10
Poco	42,1	1,89	44
Nada	15,3	0,69	16
TOTAL	67,00	3,00	70
FRECUCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Mucho	0,26	5,76	
Poco	0,08	1,89	Chi
Nada	0,01	0,14	Cuadrado
TOTAL	0,35	7,79	8,14

Nivel de significación y regla de decisión

**Grado de libertad.**- Para aplicar el grado de libertad, utilizamos la siguiente fórmula.

$$GL = (f - 1) (c - 1)$$

$$GL = (3 - 1) (2 - 1)$$

$$GL = (2) (1)$$

$$GL = 2$$

### **Grado de significación**

$\alpha = 0,05$  que corresponde al 95% de confiabilidad, valor de chi cuadrada teórica encontrado es de 5,9915

La chi cuadrada calculada es 8,14 valor significativamente mayor que el de la chi cuadrada teórica, por lo que la hipótesis de trabajo se aceptada.

Se concluye entonces en base a la hipótesis nula ( $H_0$ ) es rechazada y que la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) es aceptada; ya que mediante el uso de las actividades interactivas dentro del aula incidirá en el desarrollo nocional de los estudiantes del primer año de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.

### 3.1.2. Análisis e interpretación de datos

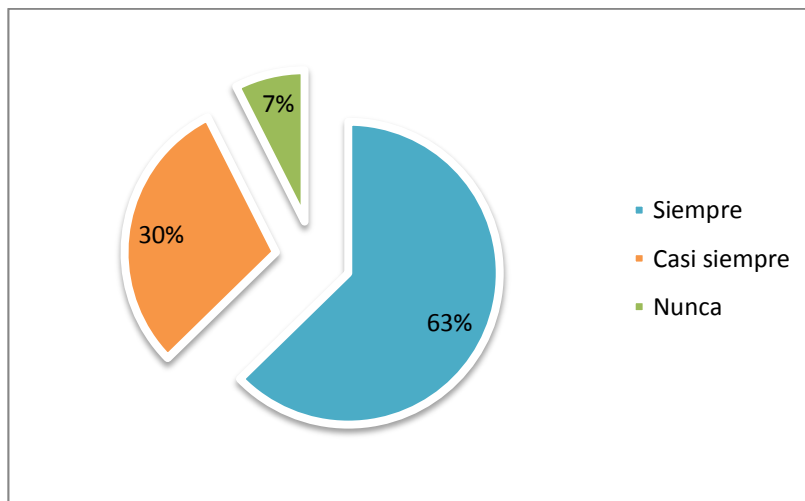
#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

1. ¿El desarrollo de la percepción del entorno a ayudado a sus hijos a desenvolverse en el medio que viven?

*Tabla 2. Desarrollo de la percepción del entorno*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	42	63
Casi siempre	20	30
Nunca	5	7
TOTAL	67	100

*Grafico 1 Desarrollo de la percepción del entorno*



#### Analisis

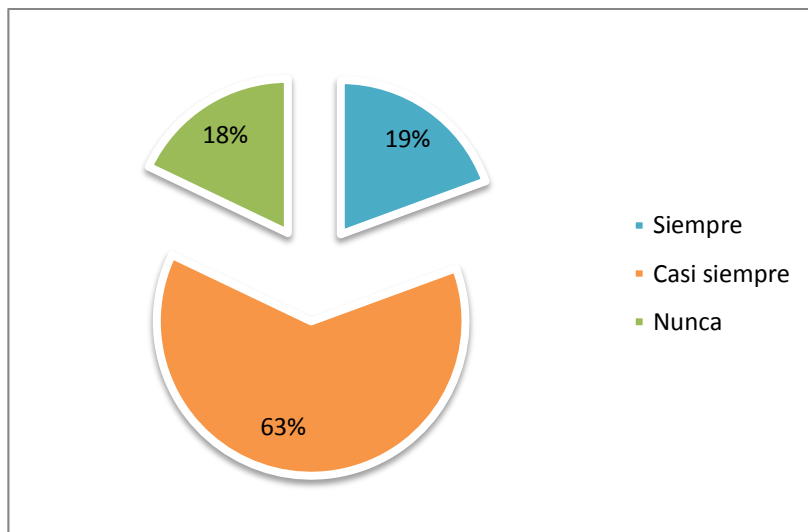
De acuerdo a la encuesta realizada el 63% de los padres de familia consideran que la percepción del entorno a ayudado a sus hijos a desenvolverse de una mejor manera dentro del medio familiar o social en que habitan.

## 2. ¿Relacionan las actividades interactivas con sus juegos cotidianos?

*Tabla 3. Actividades interactivas con juegos cotidianos*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	13	55
Casi siempre	42	31
Nunca	12	14
	67	100

*Grafico 2 Actividades interactivas con juegos cotidianos*



### **Analisis**

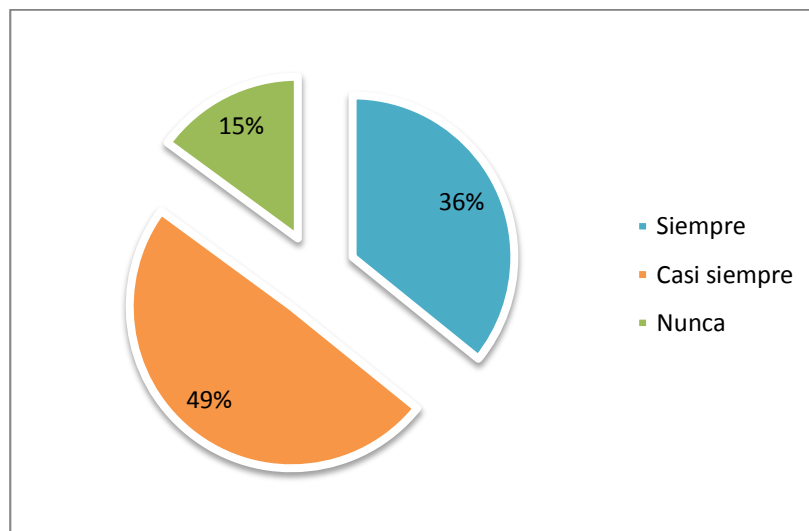
Con los resultados de la encuesta el 55% de los padres afirman que los niños casi siempre relacionan las actividades interactivas con sus juegos, esto les permite tener un mayor desarrollo nocional dentro de su entorno a través de las actividades interactivas.

### 3. ¿Ayudan a sus hijos en el refuerzo del aprendizaje del desarrollo nocional?

*Tabla 4. Refuerzo del aprendizaje*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	24	36
Casi siempre	33	49
Nunca	10	15
	67	100

*Grafico 3 Refuerzo del aprendizaje*



#### **Analisis**

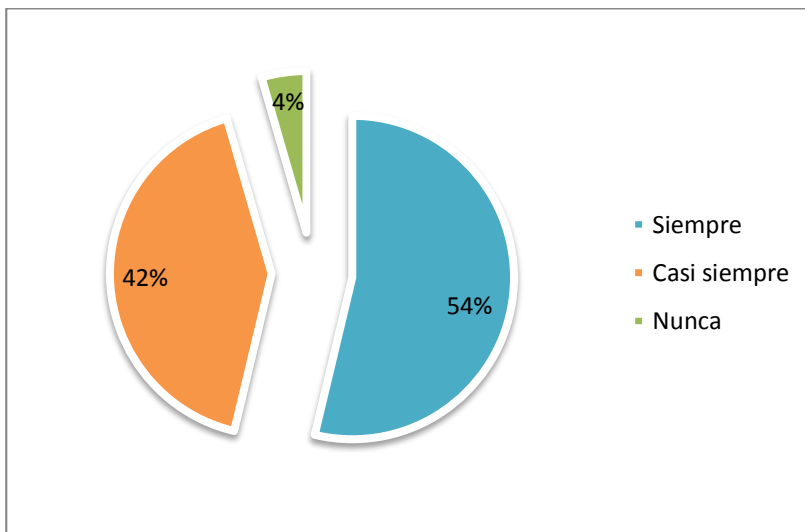
Los resultados obtenidos de la encuesta nos revelan que el 49% casi siempre los padres ayudan a sus hijos en el aprendizaje del desarrollo nocional demostrando su interes por el aprendizaje de los mismos dando a entender su compromiso.

4. ¿Considera usted que son adecuadas las actividades interactivas que realizan los docentes con sus hijos?

Tabla 5. Actividades interactivas adecuadas

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	36	54
A veces	28	42
Nunca	3	4
	67	100

Grafico 4 Actividades interactivas adecuadas



**Analisis**

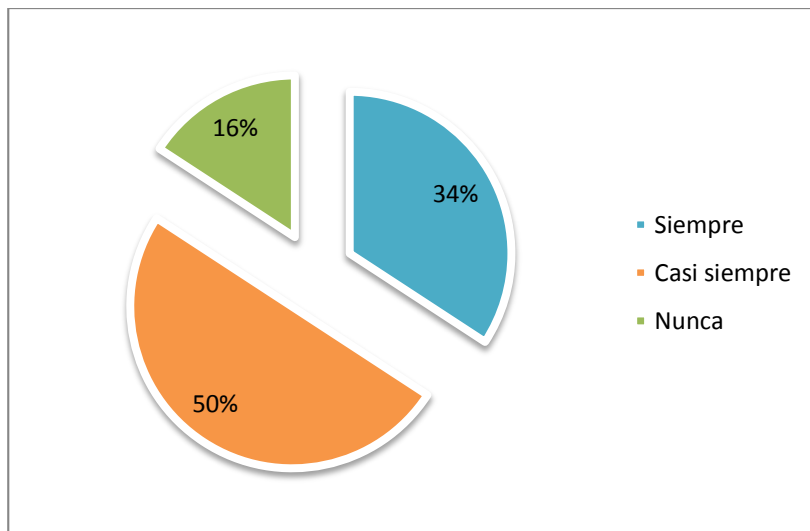
Con esta encuesta hemos determinado que el 54% de padres de familia aprueban la manera de enseñanza de los docentes utilizando herreamientas del entorno, esto les ayuda a seguir insentivando el ambiente perceptivo de los estudiantes logrando asi una mayor concentracion en su desempeño nocional.

**5. ¿Sus hijos les comentan sobre el aprendizaje del desarrollo nocional?**

*Tabla 6. Aprendizaje del desarrollo nocional*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	28	34
A veces	42	50
Nunca	6	16
	67	100

*Grafico 5 Aprendizaje del desarrollo nocional*



**Analisis**

En esta encuesta el 50% de padres de familia nos ayudó a determinar que los estudiantes si comentan sobre el desarrollo nocional que aprendieron en clases poniendo en prácticas en sus hogares mejorando así su desempeño académico.

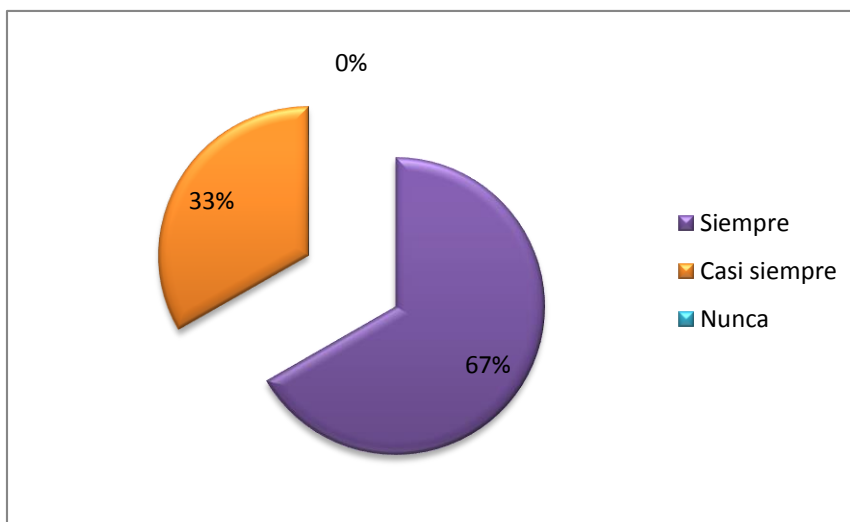
## PREGUNTAS PARA DOCENTES

### 1. ¿Implementan nuevos métodos para las enseñanzas de las actividades interactivas?

*Tabla 7. Enseñanzas de las actividades interactivas*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	2	63
Casi siempre	1	30
Nunca	0	0
	3	100

*Grafico 6 Enseñanzas de las actividades interactivas*



### Análisis

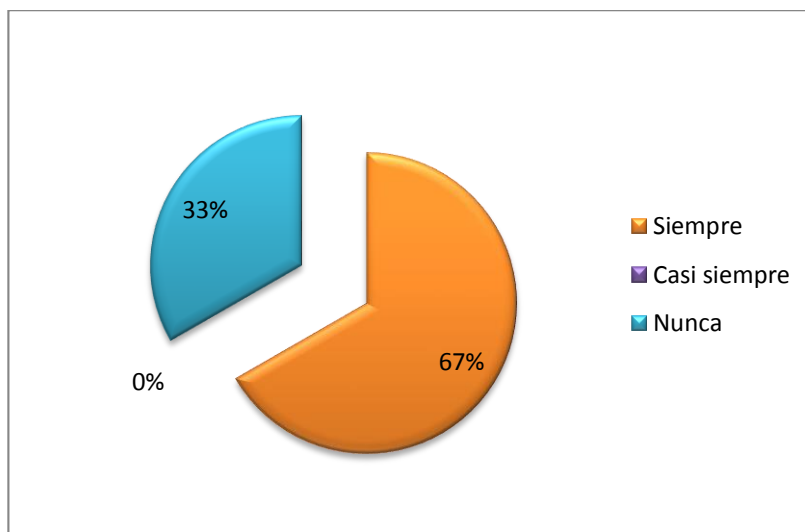
De los maestros encuestados la mayoría que representa el 67% si implementan nuevos métodos para las enseñanzas de las actividades interactivas lo que significa que aún hay que trabajar con el 33% para que lo hagan de manera conjunta.

2. ¿Está de acuerdo en utilizar una guía de actividades didácticas para mejorar el desarrollo nocional?

Tabla 8. Guía de actividades didácticas

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	2	67
Casi siempre	0	33
Nunca	1	0
	3	100

Grafico 7 Guía de actividades didácticas



**Análisis**

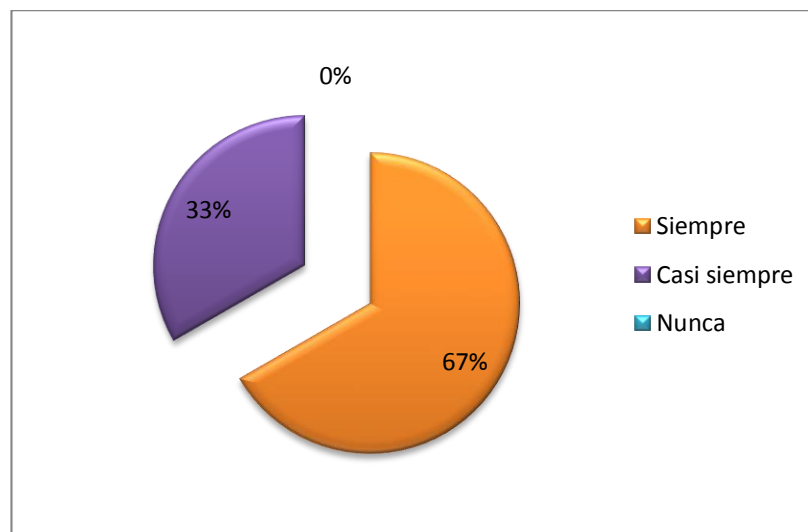
Según la encuesta realizada la mayoría de los docentes están de acuerdo en utilizar una guía de actividades interactivas que les permita mejorar el desarrollo nocional de sus estudiantes utilizando los medios didácticos, visuales y tecnológicos que se encuentran en nuestro entorno.

**3. ¿Utilizan recursos acorde con las actividades interactivas para el desarrollo nocional?**

*Tabla 9. Recursos acorde con las actividades interactivas*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	2	67
Casi siempre	1	33
Nunca	0	0
	3	100

*Grafico 8 Recursos acorde con las actividades interactivas*



**Análisis**

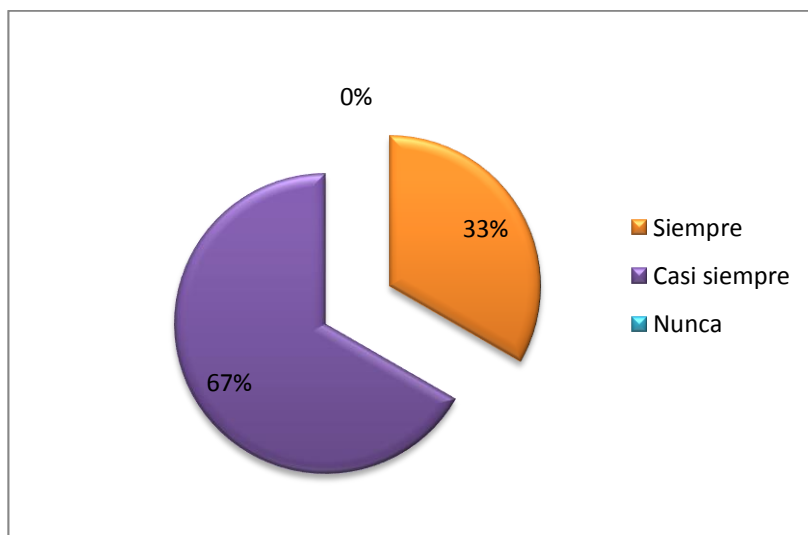
Esta encuesta nos demuestra que solo la mayoría de docentes casi siempre utilizan recursos didácticos acorde con las actividades interactivas para aumentar el desarrollo nocional de los estudiantes dando a notar que el trabajo es incompleto

#### 4. ¿Formulan preguntas para evaluación relacionadas con el desarrollo nocional?

*Tabla 10. Preguntas para evaluación relacionadas*

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Siempre	1	67
Casi siempre	2	33
Nunca	0	0
	3	100

*Grafico 9 Preguntas para evaluación relacionadas*



#### **Análisis**

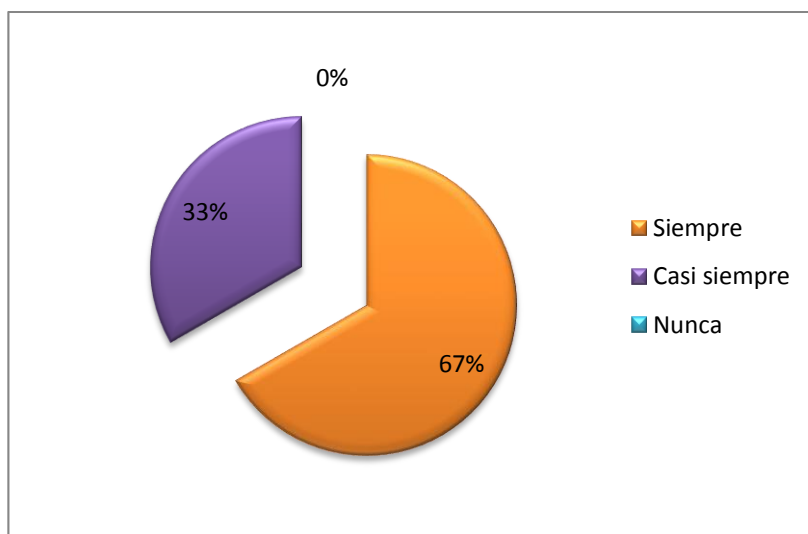
Los docentes en esta encuesta nos demuestran que solo casi siempre formulan preguntas para evaluación relacionadas con el desarrollo nocional, esto quiere decir que muestra falencias en el desempeño académico durante su enseñanza.

5. ¿Desarrolla la clase en un clima de dinámico para realizar las actividades interactivas?

Tabla 11. Clima de dinámico

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	2	67
Casi siempre	1	33
Nunca	0	0
	3	100

Grafico 10 Preguntas para evaluación relacionadas



**Análisis**

Solo el 67% de los docentes desarrollan la clase en un clima de dinámico para realizar las actividades interactivas durante el aprendizaje de los dicentes poniendo en énfasis la falta de una guía didáctica durante el desenvolvimiento de la docencia.

## **3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

### **3.2.1. Especificas**

- ❖ Se identificó que el Desarrollo del Pensamiento Nocional en los niños y niñas dentro del aula de clases se manifiesta de forma crítica y alarmante ya que los docentes solo emplean en forma limitada métodos, técnicas didácticas que no son innovadoras para el aprendizaje significativo, limitando el interés en desarrollar estas destrezas en los estudiantes para su mejora en el rendimiento académico.
  
- ❖ Después de realizar un análisis, en el lugar de los hechos, se verificó que el nivel de la percepción del entorno en los niños de primer año de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio, es decreciente pues el trabajo que se realiza en el aula sigue siendo tradicionalista y carente de innovación, esto nos muestra que hay poco interés en cuanto a la realización de actividades en donde los estudiantes experimenten no se interesen en realizar sus tareas escolares con excelencia, ya que los docentes no están estimulando al niño para que mediante estas actividades genere su desarrollo nocional.
  
- ❖ Después del análisis realizado en las aulas de clases se encontró alternativas de solución para el problema planteado, debido a ello se puede deducir que el trabajo que se realiza con la guía didáctica de actividades interactivas aumentara de manera notoria la percepción del entorno de los estudiantes motivando el aprendizaje significativo de los mismos.

### **3.2.2. General**

- ❖ Al determinar la influencia que tienen las actividades interactivas para mejorar el desarrollo nocional de los estudiantes, por lo tanto urge la necesidad de que se

implementen actividades estratégicas que desarrolle la percepción de su entorno y motive el Aprendizaje Significativo, pues es imprescindible que se estimule apropiadamente al niño para que logre un buen nivel cognitivo, de manera que no forjen vacíos en sus conocimientos durante su aprendizaje.

### **3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

#### **3.3.1. Especificas**

- ❖ Se recomienda que para mejorar la percepción del entorno en los niños y niñas dentro del aula de clases se debe realizar con técnicas didácticas innovadoras que no limiten su enseñanza, logrando aumentar el interés en el aprendizaje significativo de los estudiantes y en desarrollar destrezas para su mejora en el rendimiento académico.
  
- ❖ Para aumentar el nivel de la percepción del entorno en los niños de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio, se recomienda realizar el trabajo con una guía didáctica de actividades interactivas que les permita a los docentes modernizar su enseñanza, estimulando al niño de manera positiva para que mediante estas actividades aumente su desarrollo nocional.
  
- ❖ Debido a la problemática encontrada dentro de las aulas de clases podemos recomendar que el trabajo que se realiza con la guía didáctica es muy imprescindible para la práctica de las actividades interactivas, lo que aumentara de manera notoria la percepción del entorno de los estudiantes motivando el aprendizaje significativo de los mismos.

### **3.3.2. General**

- ❖ Para mejorar el desarrollo nocional a través de las actividades interactivas en de los estudiantes es conveniente que en la Institución se motive al personal docente para que utilice permanentemente este tipo actividades acorde a las necesidades del educando, se recomienda también que se refuerce el conocimiento de los docentes de sus dicentes, para que trabajen tomando en cuenta las necesidades de los niños, implementando ambientes de aprendizaje que permitan cubrir tales necesidades, obteniendo un aprendizaje de calidad en los niños y niñas, básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.

## **CAPITULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN**

### **4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1.1. Alternativa obtenida**

En el presente informe final de investigación se permitió establecer un análisis detallado de la propuesta sobre una guía de didáctica para mejorar las actividades pedagógicas adecuadas para mejorar su desarrollo nocional de los estudiantes de básica de la Unidad Educativa 5 de Junio, parroquia Isla de Bejucal, cantón Baba, provincia Los Ríos.

#### **4.1.2. Alcance de la alternativa**

El desarrollo Nocional es el más importante para el desarrollo cognitivo y afectivo de un estudiante, todo lo que ahí aprenda se potencializará en el resto de su vida. La cantidad total de nociones de las cuales dispone el pequeño resulta definitiva en su desempeño intelectual. La propuesta de proporcionar ejercicios didácticos adecuados para que los estudiantes puedan desarrollar y conocer su entorno por medio de sus sentidos y comprender sus acciones. El presente proyecto de investigación se realizara en la parroquia Isla de Bejucal, cantón Baba, provincia Los Ríos, la investigación abarca únicamente a los estudiantes de básica de la de la Unidad Educativa 5 de Junio, parroquia Isla de Bejucal, cantón Baba, provincia Los Ríos.

#### **4.1.3. Aspecto básico de la alternativa**

Implementar estrategias de ejercicios didácticos de desarrollo de las nociones.

Capacitar a los docentes sobre la aplicación de la guía didáctica.

Fomentar en el docente los procesos de desarrollo nocional

Concientizar a los docentes sobre la importancia de desarrollo nocional de los estudiantes.

#### **4.1.4. Antecedentes**

El desarrollo del pensamiento nocional emerge normalmente entre los dos y los seis años de vida. A esta edad los niños comienzan a conocer su entorno por medio de sus sentidos, asimilando los distintos hechos que suceden a su alrededor, y logrado producir asertos basadas en las nociones que han adquirido. Sin embargo, el problema es que no se encuentran en capacidad de generalizar esos elementos y obtener una idea global; son nociones particulares. Los instrumentos de esta etapa son las nociones, las operaciones la introyección y la proyección en su desempeño intelectual ya que les permite identificar. Por esta razón si alguna estructura es crucial para el desarrollo de los seres humanos es el nivel nocional. (Serrano, 2014)

#### **4.1.5. Justificación**

Este trabajo de investigación se justifica en la presente propuesta ya que es importante porque procura usar actividades didácticas que puedan ser útiles para el desarrollo nocional durante su aprendizaje, lo cual viene a ser un llamado de atención muy importante para los docentes a ser tomado en cuenta para facilitar a los dicentes conocimientos que permitan desarrollar un aprendizaje nocional significativo para su vida futura y lograr que comprenda la asignatura.

Esta guía didáctica es de interés para lograr promover el trabajo en equipo dentro de las aulas de clase, ya que ello implica desarrollar estrategias que involucren la intervención de todos los integrantes del área educativa, de modo que cada integrante descubra que su contribución es imprescindible para lograr los objetivos planteados.

El impacto de esta propuesta radica en dar mayor énfasis al desarrollo del pensamiento Nocional en los niños y niñas, pues estos son parte de la formación que se llevará para toda la vida y son los pilares sobre los que se basa la identidad y se instituyen con el fin de

proteger, organizar y regular la armonía en un orden social deseado. Esta guía será de gran utilidad para los docentes, ayudara para que se actualicen y apliquen en su trabajo diario y de esta manera puedan potenciar el desarrollo nocional de sus dicentes.

Es necesario tomar conciencia sobre este problema, para contribuir a elevar el nivel de esfuerzo nocional en pro del mejoramiento de la educación que permita lograr un aprendizaje significativo y de calidad.

## **4.2. Objetivos**

### **4.2.1. Generales**

- ❖ Implementar una guía de ejercicios didácticos para potenciar el desarrollo nocional y mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer año de Básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.

### **4.2.2. Específicos**

- ❖ Socializar la Guía Didáctica en los docentes y estudiantes para incrementar el desarrollo del pensamiento nocional y mejorar los Aprendizajes Significativos de niños y niñas del primer año de Básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.
- ❖ Ejecutar los ejercicios establecidos en la Guía Didáctica para incrementar el desarrollo nocional y mejorar los Aprendizajes Significativos del niño y niña de los estudiantes del primer año de Básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.
- ❖ Evaluar los resultados de la guía didáctica a través de una ficha de observación, y concientizar a los docentes sobre la importancia de desarrollo nocional del niño y niña de los estudiantes del primer año de Básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.

### **4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA**

#### **4.3.1. Título**

Guía de ejercicios didácticos para potenciar el desarrollo nocional y mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer año de Básica de la Unidad Educativa 5 de Junio.

#### **4.3.2. Componentes**

Recursos didácticos: ¿Qué usar?

- a) Temporalización: ¿Cuándo?
- b) Evaluación: ¿Qué, cuándo, cómo, con quién y para qué? (Alba, 2013, pág. 79)

#### **Funciones básica de las guías**

##### a) Orientación

Establecer las recomendaciones oportunas para guiar la tarea del alumno.

- ❖ Aclarar en su avance cada duda que pueda dificultar sus progresos en los aprendizajes.
- ❖ Especificar en su contenido la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos (Alba, 2013, pág. 82)

##### b) Promoción del aprendizaje auto sugestivo

- ❖ Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y reflexión.
- ❖ Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido. (Alba, 2013, pág. 84)

Contiene previsiones que permiten al niño desplegar su habilidad de pensamiento lógico que involucren diversas intervenciones para alcanzar sus aprendizajes.

### c) Auto evaluación del aprendizaje

- ❖ Establece actividades integradas de aprendizaje en que el alumno hace evidente su aprendizaje.
- ❖ Propone estrategias de monitoreo para que el estudiante evalúe su avance y los motiven a solventar su deficiencia con los estudios posteriores. (Alba, 2013, pág. 87)

### **Tips para el desarrollo nocional de los niños**

- ❖ En los niños se debe fomentar la importancia del pensamiento, la independencia responsable, la voluntad, las habilidades sociales y la creatividad para mejorar el desarrollo nocional de los mismos.
- ❖ Se pueden utilizar juguetes que exigen a los pequeños formar o ensamblar figuras. Con esto motivamos a que los niños encuentren una solución a los problemas que se presenten en su entorno diario.
- ❖ Es necesario dedicar un momento del día para masajear delicadamente los pies, los brazos y la espalda de los menores, ya que en estas áreas hay puntos sensoriales que activarán su cerebro permitiendo un mayor desarrollo nocional.
- ❖ Para alcanzar un desarrollo general durante los primeros años de vida hay que poner énfasis en las habilidades cognitivas para aumentar la creatividad emotividad e imaginación de los infantes.
- ❖ La familia debe ser la influencia educativa permanente en la vida de los niños, además de la calidad de las experiencias que le proporcionan al niño, como la pertenencia e identidad, la seguridad y protección familiar, las relaciones afectivas intensas y la interacción social.
- ❖ Los padres de familia pueden efectuar actividades que fortifiquen los aspectos de introyectar, nominar, comprender y proyectar. Para esto “Hay que dejar que los niños exploren. Por ejemplo, darles papeles y pinturas y que con las manos hagan sus creaciones.

## Cómo ayudarles a desarrollar las nociones

### La Tripleta Nocional

Para ayudar a los niños/as las nociones se desarrollan con estrategias didácticas de afianzamiento y equilibración que deben ser afianzadas con las operaciones o actividades intelectuales.

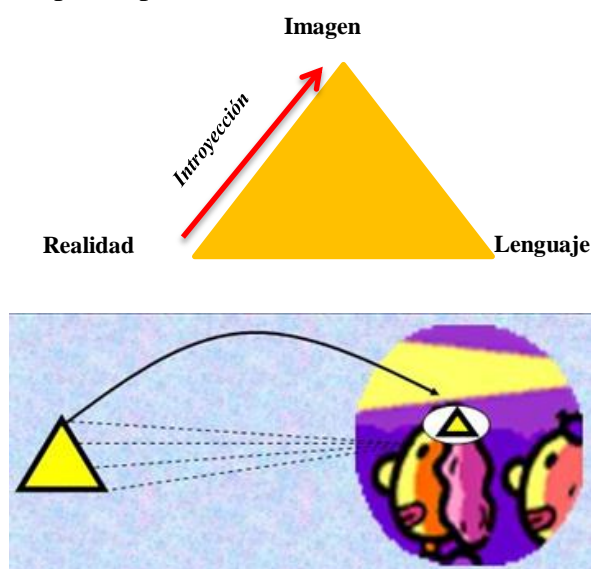
### Las operaciones intelectuales

- ❖ Para recordar: las operaciones intelectuales son habilidades cognitivas que operan sobre los instrumentos del conocimiento. Demandan mucha ejercitación. Favorecen a la adquisición - consolidación, afianzamiento y transferencias de nociones.

En el Nivel Nocional son:

#### Introyección:

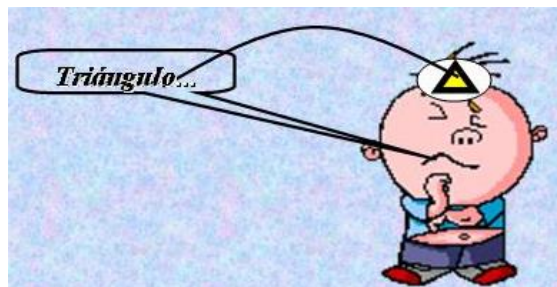
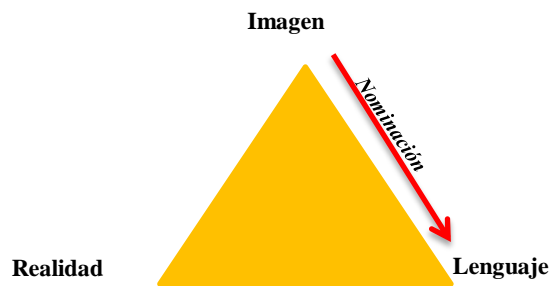
Transforma la realidad en prototipos mentales



**Fuente:** (Paulina, 2015)

### Nominación:

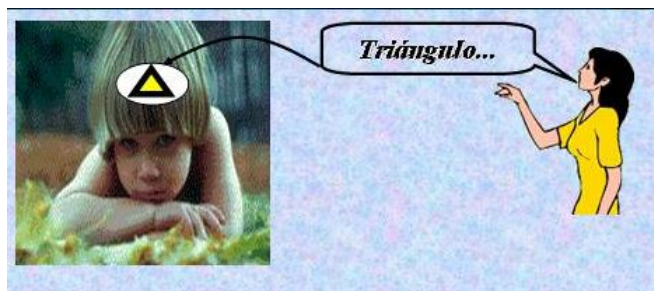
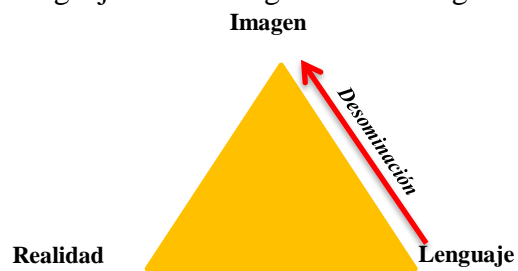
Asocia la imagen mental con una palabra o con un lenguaje



Fuente: (Paulina, 2015)

### Desnominación:

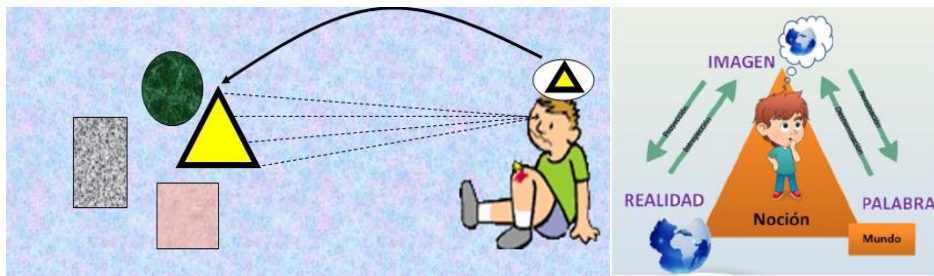
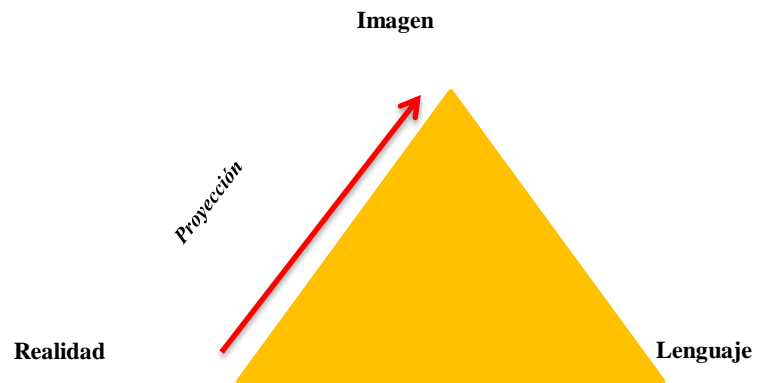
Relaciona la palabra o el lenguaje con la imagen con la imagen



Fuente: (Paulina, 2015)

## Proyección

Relaciona una imagen con su objeto



Fuente: (Paulina, 2015)

#### **4.4 RESULTADO ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA**

El propósito de este proyecto de investigación está enfocado en hacer del proceso educativo un ambiente hiperactivo y gratificante, de experiencias significativas para los docentes beneficiando a los estudiantes; por tal razón se sigue un objetivo común para formar seres humanos con una capacidad nocional crítica, el mismo que valore su calidad de desenvolverse dentro de su entorno aplicando actividades interactivas que le permitan aumentar su desarrollo nocional a través del aprendizaje diario dentro de las aulas de clases.

La propuesta planteada es muy importante porque se desea que los docentes conozcan la guía didáctica de actividades interactivas, sino que la empleen a través de los juegos, y ejercicios dinámicos que motiven el proceso de desarrollo del docente.



Para esta guía didáctica de ejercicios para aumentar el desarrollo nocional cumple el propósito de orientar de manera más eficaz a los docentes; ya que les brinda los instrumentos necesarios para que los Estudiantes aprendan a desarrollar las nociones de manera hiperactiva.

De esta manera podemos lograr que a los niños no les resulte aburrido practicar estas reglas y lo hagan sin esfuerzo, lo ideal es recurrir a los juegos.

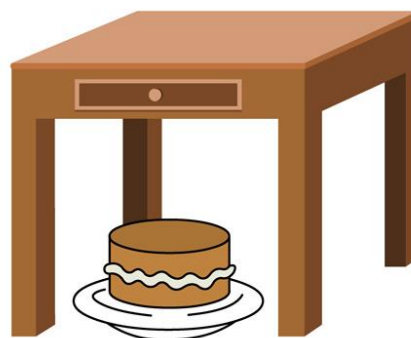
## GUÍA DE EJERCICIOS # 1

# ARRIBA - ABAJO

*Arriba*



*Abajo*



**Fuente: Fuente:** (Infantiles, 2015)

**Objetivo:** Identificar la noción arriba - abajo, para desarrollar su sentido de ubicación en la que se encuentre.

**Propósito:**

Los Estudiantes deberán lograr diferenciar la ubicación de la imagen en la que se encuentra ubicado cualquier objeto que puede ser arriba o abajo según la perspectiva de los medios visuales.

**Proceso didáctico.**

- ❖ Realizar expresión corporal y reforzar esta noción.
- ❖ Mostrar a los niños en la computadora o televisor en la que constará con imágenes que están hacia arriba y otros hacia abajo.

- ❖ seleccionar los gusanitos que están abajo y los que están arriba.

**Recursos**

- ❖ Medios visuales.
  - Computadora
  - Televisor

**Evaluación.** Guía de observación.

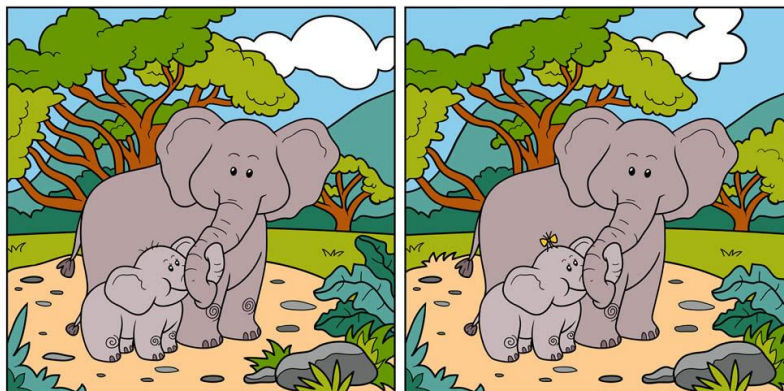
**Observación:** arriba abajo

Indicador	Alternativas	
	Sí	No
Interviene con entusiasmo		
Realiza la actividad satisfactoriamente		
Existen progresos en su aprendizaje significativo		
Identifica plenamente la noción estudiada		
Mejora su pensamiento nocional		
<b>Total</b>		

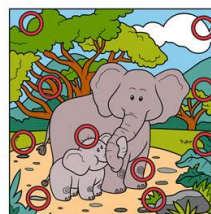
**Elaborado por:** Karem Jiménez

## GUÍA DE EJERCICIOS # 2

# ENCONTRAR DIFERENCIAS



Encuentra las  
**10** diferencias



**Fuente:** (Infantiles, 2015)

**Objetivo:** encontrar las 10 diferencias de las imágenes utilizando el modelo mostrado.

**Propósito:**

Los estudiantes deberán encontrar las diferencias utilizando las herramientas tecnológicas disponibles para mejorar su desarrollo de observación nocional.

**Proceso didáctico:**

- ❖ Mostrar a los niños en la computadora o discos medios visuales las imágenes con ciertas diferencias.
- ❖ Pedir a los niños que busquen la diferencia
- ❖ Señalar la diferencia encontrada

**Recursos:**

- ❖ Medios visuales

**Evaluación.** Guía de observación.

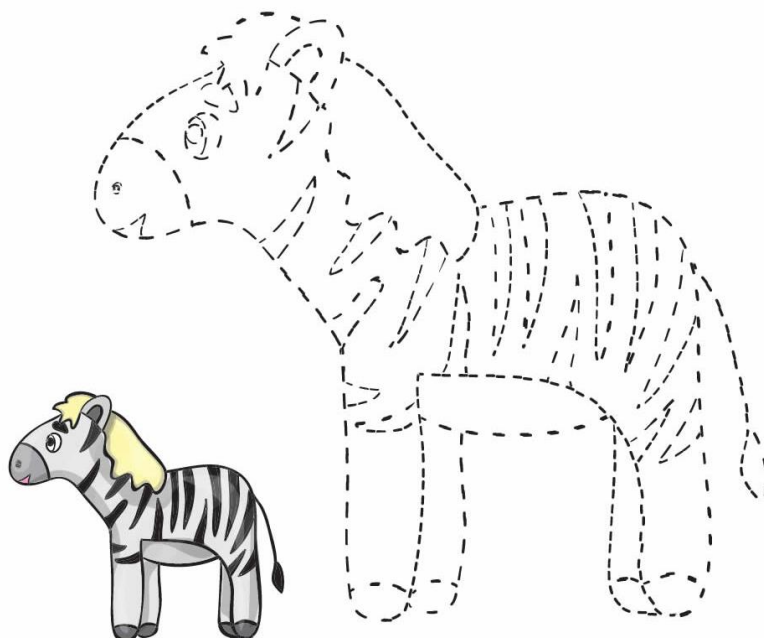
Observación de encontrar diferencias

<b>Indicador</b>	<b>Alternativas</b>	
	<b>Sí</b>	<b>No</b>
Interviene con entusiasmo		
Realiza la actividad satisfactoriamente		
Existen progresos en su aprendizaje significativo		
Identifica plenamente la noción estudiada		
Mejora su pensamiento nocional		
<b>Total</b>		

**Elaborado por:** Karem Jiménez

## GUÍA DE EJERCICIOS #3

# UNIENDO PUNTOS



**Fuente:** [juegosinfantiles.bosquedefantasias.com](http://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com)

**Objetivo:** unir los puntos de las formas y fortalecer su aprendizaje.

**Propósito:**

Los Estudiantes podrán unir los puntos de las figuras trazadas para el desarrollo de sus capacidades artísticas, manuales, visuales, de percepción, de comprensión, de lógica en la que podrán fortalecer su aprendizaje nocional.

**Proceso Didáctico:**

- ❖ Mostrar a los niños en los medios visuales las diferentes formas
- ❖ Identificar las formas y figuras
- ❖ Utilizar las herramientas tecnológicas para realizar la tarea planteada.
- ❖ Pintar de colores según la figura

## Recursos

- ❖ computadora
- ❖ Herramientas Tic's

## Evaluación. Ficha de observación

**Observación:** Los trazos

Indicador	Alternativas	
	Sí	No
Interviene con entusiasmo		
Realiza la actividad satisfactoriamente		
Existen progresos en su aprendizaje significativo		
Identifica plenamente la noción estudiada		
Mejora su pensamiento nocional		
<b>Total</b>		

**Elaborado por:** Karem Jiménez

## GUÍA DE EJERCICIOS #4

# ROMPECABEZAS



Fuente: [www.google.com](http://www.google.com)

### Objetivo

Identificar la noción la destreza de armar el rompecabezas.

### Propósito:

Cada Estudiante será capaz de reconocer y diferenciar las piezas faltantes del rompecabezas para completar las figuras.

### Proceso Didáctico

- ❖ Utilizar las computadoras o medios visuales
- ❖ Visualizar las figuras.
- ❖ Identificar las imágenes faltantes del rompecabezas.

### Recursos

- ❖ Computadora.
- ❖ Cd de imágenes

**Evaluación.** Ficha de observación

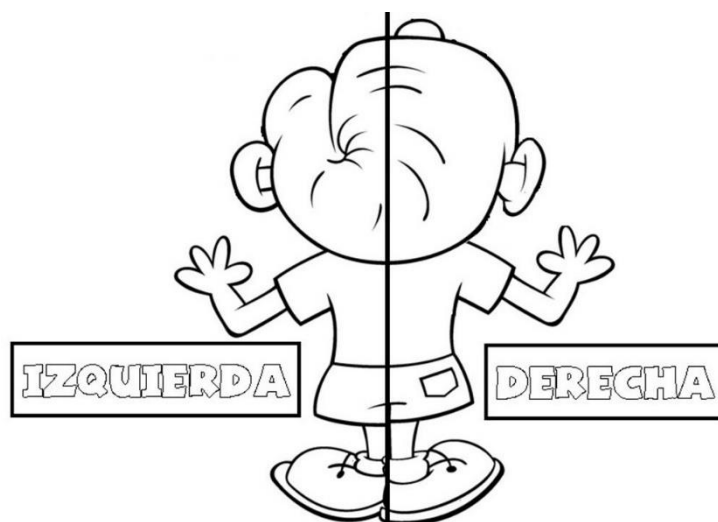
**Observación:** Rompecabezas

<b>Indicador</b>	<b>Alternativas</b>	
	<b>Sí</b>	<b>No</b>
Interviene con entusiasmo		
Realiza la actividad satisfactoriamente		
Existen progresos en su aprendizaje significativo		
Identifica plenamente la noción estudiada		
Mejora su pensamiento nocional		
<b>Total</b>		

**Elaborado por:** Karem Jiménez

## GUÍA DE EJERCICIOS #5

# Izquierda - Derecha



**Fuente:** [www.google.com](http://www.google.com)

**Objetivo:** Identificar la parte izquierda y derecha para desarrollar experiencias artísticas que enriquezcan su aprendizaje.

**Propósito:**

Los estudiantes podrán de reconocer y diferenciar la noción izquierda y derecha y pintar de manera práctica las formas mostradas en estas ubicaciones enriqueciendo el aprendizaje del desarrollo nocional.

**Proceso didáctico:**

- ❖ Mostrar en la computadora las imágenes las mismas que estarán dividida en dos partes, izquierda y derecha las que estarán sin pintar.
- ❖ Se indicará que coloree la parte izquierda o derecha de la imagen utilizando las herramientas de la computadora.

## Recursos

- ❖ Computadora
- ❖ Cd de imágenes

## Evaluación.

Ficha de observación.

**Observación:** izquierda - derecha

Indicador	Alternativas	
	Sí	No
Interviene con entusiasmo		
Realiza la actividad satisfactoriamente		
Existen progresos en su aprendizaje significativo		
Identifica plenamente la noción estudiada		
Mejora su pensamiento nocional		
<b>Total</b>		

**Elaborado por:** Karem Jiménez

## GUÍA DE EJERCICIOS #6

# Interior - Exterior



### Objetivo

Identificar la noción Interior – Exterior para involucrar al estudiante en experiencias que le permitan asimilar de mejor manera a través de los medios informáticos visuales.

### Proceso didáctico

Señalar con rojo los niños que están en el interior de la casa y encerrar con verde los que están en el exterior.

### Recursos

Medios visuales

- ❖ Computador
- ❖ Televisor
- ❖ Cd de recursos didácticos

### Evaluación.

Ficha de información

Ficha de observación.

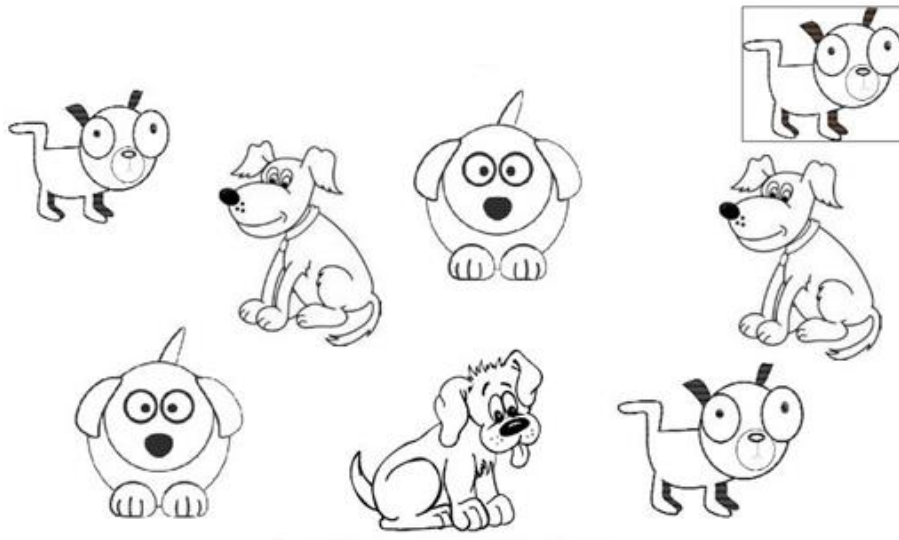
**Observación:** Interior – Exterior

<b>Indicador</b>	<b>Alternativas</b>	
	<b>Sí</b>	<b>No</b>
Interviene con entusiasmo		
Realiza la actividades de manera satisfactoria		
Existen progresos en su aprendizaje		
Identifica plenamente la noción implementada		
Mejora su desarrollo del pensamiento nocional		
<b>Total</b>		

**Elaborado por:** Karem Jiménez

## GUÍA DE EJERCICIOS #6

# Igual



### Objetivo

Identificar la noción Igual, con las actividades interactivas en los medios informáticos para que luego de las observaciones las aplique correctamente en su vida diaria.

### Proceso didáctico

- ❖ Observar el dibujo.
- ❖ Utilizando el mouse encerrar con un círculo azul los elementos mostrados que son iguales.
- ❖ Colocar rayas para tachar con el color naranja los que no lo son iguales.

### Recursos

Medios visuales

- ❖ Computador
- ❖ Televisor
- ❖ Cd de recursos didácticos

### Evaluación.

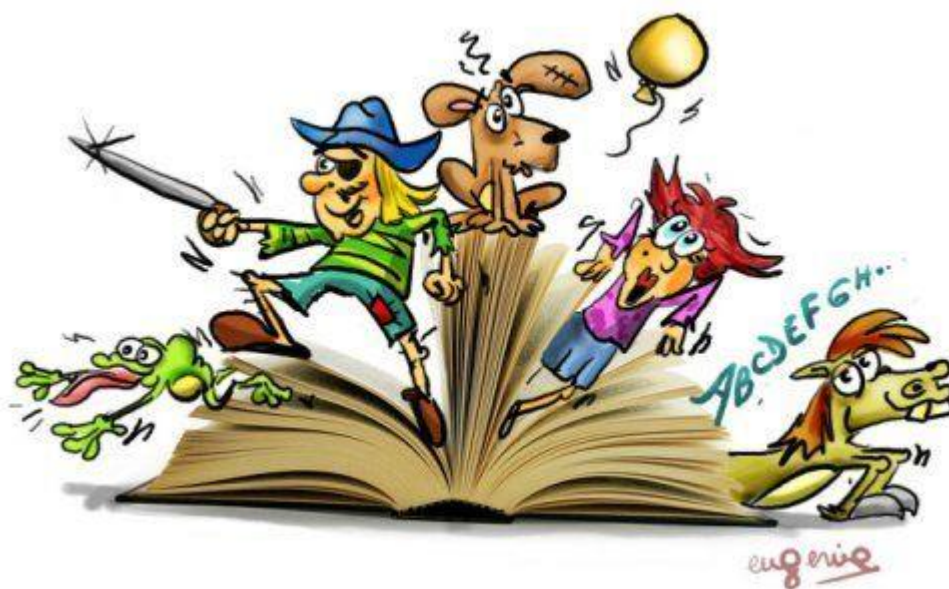
- ❖ Ficha de información
- ❖ Ficha de observación.

**Observación:** izquierda - derecha

<b>Indicador</b>	<b>Alternativas</b>	
	<b>Sí</b>	<b>No</b>
Interviene con entusiasmo		
Realiza la actividades de manera satisfactoria		
Existen progresos en su aprendizaje		
Identifica plenamente la noción implementada		
Mejora su desarrollo del pensamiento nocional		
<b>Total</b>		

**Elaborado por:** Karem Jiménez

# Cuenta- Cuentos



## Destinatarios.

Alumnos de la Unidad Educativa 5 de Junio.

**Objetivos:** El objetivo de esta actividad es acercar a los niños al mundo de los cuentos, a partir de experiencias audiovisuales educativas.

**Propósito:** Los estudiantes podrán utilizar las presentaciones multimedia interactiva, podrán trabajar la noción oral y escrita de la lengua castellana de una forma más divertida y dinámica.

## Proceso Didáctico

Dos sesiones de la asignatura de Lengua Castellana:

1. La primera será dedicada a la lectura, análisis y realización de las actividades sobre el cuento.

2. A la explicación pautada y guiada de cómo realizar una presentación multimedia sencilla, y cuáles son los elementos que la componen.

### **Materiales**

Medios visuales

- ❖ Computador
- ❖ Televisor
- ❖ Cd de recursos didácticos

**Evaluación.** Guía de observación.

**Observación:** arriba abajo

<b>Indicador</b>	<b>Alternativas</b>	
	<b>Sí</b>	<b>No</b>
Interviene con entusiasmo		
Realiza la actividad satisfactoriamente		
Existen progresos en su aprendizaje significativo		
Identifica plenamente la noción estudiada		
Mejora su pensamiento nocional		
<b>Total</b>		

**Elaborado por:** Karem Jiménez

## Bibliografía

- Afanasiev, V. (2008). Fundamentos de Filosofía,. En N. G. BUITRAGO. Moscú: Ediciones en lenguas extranjeras.
- Alvarez, O. E. (2013). Análisis del proceso de enseñanza aprendizaje de la Disciplina Proyecto Arquitectónico, en la carrera de Arquitectura, en el contexto del aula. BARCELONA: Universidad Autonoma de Barcelona.
- Berrocoso, J. V. (2010). Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa. En D. d. Profesorado. Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa.
- Borras, I. (1997). Tecnologías de telecomunicación y educación a distancia en los Estados Unidos. EE.UU: PIXEL-BIT.
- Brets, R. (1983 - 1995). Media for interactive communication. En P. MONTERO MONTERO, *Interactividad versus retroactividad*. (págs. N° 12, pp.10-18.). RED.
- Bustamante, J. C. (2011). El desarrollo de la noción de espacio en el niño de Educación Inicial. Universidad de Los Andes Táchira.
- Cabero, J. S. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación y su Impacto sobre la Difusión por Suscripción. En *Un nuevo sujeto para la sociedad de la información A Coruña*, (pág. 125). 13-42.: Netbjblo.
- Carrasco, J. B. (2008). La motivación como factor influyente en la permanencia de los estudiantes del programa nacional de formación de educadores. Venezuela.
- Castillo, K. E. (2016). LA EXPRESIÓN CORPORAL Y SU INFLUENCIA EN LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA . En U. N. CHIMBORAZO. Riobamba : UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.
- Cruz, H. V. (2015). Las redes en la enseñanza: interactividad. 14, (16), 22.
- Cudicio, C. (2002). Como Comprender la Programación Neuro-lingüística. Introducción a la Programación Neuro-lingüística. . España: Editores Granica.
- EvelynEsdrey. (30 de septiembre de 2013). *SlideShare*. Recuperado el 01, de febrero de 2016, de 13. VIGOTSKY Y SU TEORÍA CONSTRUCTIVISTA DEL JUEGO Es una teoría netamente constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplia su capacidad de comprender la real
- Flavell, J. H. (1963). The developmental psychology of Jean Piaget. . Princeton, : N. J. Van Nostrand.
- Freire, I. P. (2011). LA INTERACTIVIDAD: COMO CARACTERÍSTICA DE LA ENSEÑANZA MEDIANTE REDES. peru.

- García, F. F. ( 2013). ELABORACIÓN DE MATERIAL INTERACTIVO PARA MEJORAR LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL. LATACUNGA – ECUADOR.: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.
- GARDNER, H. (1995). Inteligencias múltiples. En U. D. MÁLAGA. Barcelona: Editorial Paidós. .
- GELPI, E. (1990). Cambios científicos y tecnológicos», en: . En UNESCO/OREALC. Santiago. América Latina y el Caribe, : Boletín 23 .
- Ghiso, A. (2001). Acercamientos al taller en los procesos investigativos interactivos. En *Textos y Argumentos* (págs. p. 5-38, No. 2). Centro de Investigaciones Fundación Universitaria Luis Amigó.
- HENRI, F. (1995). Formación a distancia y eleconferencia asistida por ordenador: interactividad, cuasi-interactividad o monólogo. RED. (12).
- Hirmas, D. E. (2009). Experiencias educativas de segunda oportunidad. chile: SDL impresores.
- Holloway, G. (1982). Concepción del espacio en el niño según Piaget. En J. M. Domínguez, *EL CONCEPTO ESPACIO EN EDUCACION INFANTIL* (págs. (12) - 23). Barcelona: Paidós.
- Ibis Álvarez, y. T. (2012). Diseño de Estrategias Interactivas para la Construcción de Conocimiento Profesional en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje. CATALUYA: Universitat Oberta de Catalunya.
- Jazmin, Q. (2016). Estrategias pedagógicas interactivas y su influencia en el rendimiento academico. Babahoyo: Universidad Tecnica de Babahoyo.
- Mac-Lellan, L. S. (2011). LA MEDIACIÓN DE LAS NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS EN LA EDAD PREESCOLAR. Valencia: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, UPEL MARACAY Maracay, Estado Aragua – Venezuela.
- MarivelRangellz. (11 de diciembre de 2012). *SlideShare*. Recuperado el 21 de enero de 2016, de Las Rondas Infantiles son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. En su mayoría han sido originarias de España y se han extendido por Latinoamérica. Normalmente, cuando hay niños q
- MarivelRongellz. (11 de diciembre de 2012). *SlideShare*. Recuperado el 21 de enero de 2016, de Las Rondas Infantiles son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. En su

mayoría han sido originarias de España y se han extendido por Latinoamérica. Normalmente, cuando hay niños q

- Márquez, E. M. (1993). Estrategias para enseñar y aprender a pensar. En U. C. Madrid.. Madrid. España.: Ediciones Narcea. Obtenido de Elosúa M. (1993). Estrategias para enseñar y aprender a pensar. Universidad Complutense de Madrid. Ediciones Narcea. Madrid. España.
- MARTÍNEZ SÁNCHEZ, F. (1995). "Redes y servicios de interés educativo". . En U. d. Baleares. Palma de Mallorca.: Universidad de las Islas Baleares - EEOS .
- Molina, M. (2006). Desarrollo de pensamiento relacional y comprensión del signo igual por alumnos de tercero de educación primaria. En *Tesis doctoral*: (pág. 265). Colombia, Granada: Universidad de Granada.
- Montero, P. (1995). Interactividad versus retroactividad. RED,.
- Montserrat., C. (11 de 2011). Qué es y cómo funciona el pensamiento. Ibarra. Recuperado el 06 de 2017
- Muñoz, M. G. (1994). Introducción a la psicología. *Didaktiké, Barcelona*, , 16.
- Orealc/Unesco, S. (2013). *Publicado en por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe*.
- Otálvaro, I. C. (2015). Propuesta pedagógica para la enseñanza de la noción de número en el nivel preescolar. Medellín, Colombia: Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias.
- Pacha, M. P. (2015). ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO INTERCULTURAL BILINGÜE CHIBULEO. Ambato: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
- Paulina, G. A. (2015). EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO NOCIONAL EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO. aMBATO: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO .
- Piaget, J. (1947). The psychology of intelligence. Routledge: London.
- PICCIOTTO, M., & ROBERTSON, I. y. (1989). Interactivity. Designing and using interactive video. . Kogan Page.: London: .

- PRENDES ESPINOSA, M. (1995). "Redes de cable y enseñanza". . En J. y. CABERO ALMENARA, *Nuevos canales de comunicación en la enseñanza*. (págs. pp.61-87.). Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces: .
- Prendes, E. M. (1995). *Redes de cable y enseñanza. Nuevos canales de comunicación en la enseñanza*. Madrid,: Centro de Estudios Ramón Areces:.
- Smirnov, A. y. (1978). *Psicología*. . México: Editorial Grijalbo. .
- Tellerías, B. (2004). *Educación y nuevas tecnologías*. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*. Mérida-Venezuela.: ISSN 1316-9505.
- Villacís, L. G. (2011). *EVALUACIÓN DE UN PROGRAMA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FORMAL EN ESTUDIANTES DEL DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BASICA*. En U. T. LOJA. QUITO: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR.
- Villacís, L. G. (2011). *EVALUACIÓN DE UN PROGRAMA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FORMAL EN ESTUDIANTES DEL DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "TUMBACO"*. Quito: La Universidad Católica de Loja.

## LINKOGRAFIA

- ADELL, J. (1997). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. , <http://www.geocities.ws/yldegaralvarez/hwct/evirtual12.htm>.
- blogspot.com. (03 de 2011). *las-herramientas-tecnologicas*. Obtenido de <http://herramientastecnologicas2011.blogspot.com/2011/03/las-herramientas-tecnologicas-enla.html>
- Carrasco. (30 de Mayo de 2013). <http://daniparvulo1986.blogspot.com/2013/05/importancia-de-la-inteligencia-corporal.html>. Recuperado el 19 de Enero de 2016
- CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, p. p. (s.f.). *CONGRESO NACIONAL*. Recuperado el 23 de 02 de 2016, de [http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod\\_ninez.pdf](http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf)
- Crespillo, E. (agosto de 2010). *Estudio pedagógico*. Recuperado el 18 de enero de 2016, de [http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm)
- CUERVO, S. M. (12 de 2016). *RELACIÓN ENTRE EL ESTILO DE ENSEÑANZA Y LA JORNADA*. Obtenido de UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL:

<http://repository.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/handle/123456789/3016/TO-19484.pdf?sequence=1>

Dr. Perez, M. G. (06 de 2002). “*DISEÑO INSTRUCTIVO- (guión educativo, diseño funcional)*”. *Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB*. Obtenido de <http://dewey.uab.es/pmarques/disoft.htm>

Espinoza, C. . (2006). *Campos\_m.pdf*. Recuperado el 21 de enero de 2016, de [http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/campos\\_m.pdf](http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf)

García, J. (1 de diciembre de 2012). *lúdica y juego en la primera infancia*. Recuperado el 18 de enero de 2016, de <http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com/el-juego.html>

García, L. S. (2014). LA NOCION ESPACIAL UNA BASE FUNDAMENTAL PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/6701/1/TFG-L553.pdf> .

García, N. C. (06 de 2014). *la enseñanza de nociones espaciales a través de mapas y planos en educación infantil*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/6701/1/TFG-L553.pdf>

Graells, D. P. (28 de 07 de 2002). <http://peremarques.net>. Obtenido de <http://peremarques.net>

Infantiles, J. (02 de 2015). *juegosinfantiles.bosquedefantasias.com*. Obtenido de <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/encontrar-diferencias>

IvánPérez. (15 de Diciembre de 2007). <https://aulamagica.wordpress.com/2007/12/15/inteligencia-corporal-cinestesica-teoria-de-las-inteligencias-multiples/>. Recuperado el 19 de Enero de 2016

Jimenez. (27 de Abril de 2012). *espacioludicoenlaeducacionfisica*. Recuperado el 18 de 01 de 2016, de <https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/>

kinestesica, L. (21 de Febrero de 2011). <http://corporalkinestesica.blogspot.com/>. Recuperado el 19 de enero de 2016

López, J. C. (18 de 08 de 2012). <http://www.monografias.com/La-computadora-componentes/la-computadora-componentes>. Recuperado el 05 de 2017, de <http://www.monografias.com/trabajos82/la-computadora-componentes/la-computadora-componentes2.shtml>

Marquès, P. (07 de 2011). *Metodología para la Elaboracion de Software Educativo*. Obtenido de [http://www.formaciondocente.com.mx/BibliotecaDigital/17\\_TecnologiaEducativa/](http://www.formaciondocente.com.mx/BibliotecaDigital/17_TecnologiaEducativa/)

07%20Metodologia%20para%20la%20Elaboracion%20de%20Software%20Educativo.pdf

Montserrat., C. (11 de 2002). *Qué es y cómo funciona el pensamiento*. Recuperado el 06 de 2017, de

[http://www.saludalia.com/docs/Salud/web\\_saludalia/vivir\\_sano/doc/psicologia/doc/doc\\_p](http://www.saludalia.com/docs/Salud/web_saludalia/vivir_sano/doc/psicologia/doc/doc_p)

Moore, M. (1993). *"Three types of interaction"*. Recuperado el 14 de 05, de

<http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/1623/2133>

NACIONAL, C. (s.f.). , *publicado por Ley No. 100. en Registro Oficial 737 de 3.*

Recuperado el 23 de 02 de 2016, de

[http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod\\_ninez.pdf](http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf)

p. p. (03 de enero de 2003). Recuperado el 23 de 02 de 2016, de

[http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod\\_ninez.pdf](http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf)

Parejo, V. S. (2015). La incidencia de actividades interactivas abiertas y cerradas en el aprendizaje de vocabulario productivo y receptivo oral de inglés como lengua extranjera en estudiantes de primaria de 7-8 años. Barcelona:

[http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/109488/1/VSP\\_TESIS.pdf](http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/109488/1/VSP_TESIS.pdf).

Párraga, R. A. (2015). LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA PEDRO FRANCO DÁVILA.

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/8786/1/TESIS%20%20ANABEL%20COQUE%20PARRAGA%20FINAL.pdf>.

Peréz. (15 de Diciembre de 2007).

<https://aulamagica.wordpress.com/2007/12/15/inteligencia-corporal-cinestetica-teoria-de-las-inteligencias-multiples/>. Recuperado el 19 de Enero de 2016

Peréz. (15 de Diciembre de 2007).

<https://aulamagica.wordpress.com/2007/12/15/inteligencia-corporal-cinestetica-teoria-de-las-inteligencias-multiples/>. Recuperado el 19 de Enero de 2016

Pontevedra. (19 de Noviembre de 2009). *Vulka*. Recuperado el 18 de 01 de 2016, de

[http://www.vulka.es/noticia/importancia-de-la-actividad-ludica\\_1711.html](http://www.vulka.es/noticia/importancia-de-la-actividad-ludica_1711.html)

Prendes, E. M. (1995). Redes de cable y enseñanza. Nuevos canales de comunicación en la enseñanza. Madrid,: Centro de Estudios Ramón Areces:.

prod.hispanoamerica.com.co. (12 de 2011). *Editorial Hispanoamerica*. Recuperado el 07 de 2012, de <http://prod.hispanoamerica.com.co/ActividadesInteractivas/>

- Richard, P. E. (12 de 08 de 2003). *La miniguía para el Pensamiento Crítico. Conceptos y herramientas. Fundación para el Pensamiento Crítico*. Recuperado el 07 de 2017, de <http://www.criticalthinking.org/resources/PDF/01/SP-Concept-sandTools.pdf>
- Sancho, J. (09 de 2013). *Tecnologías para transformar la educación*. Obtenido de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.wiki>
- Saritama L., C. U. (2012). La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia kinestésica de los niños y niñas de preescolar de la escuela “Dr. José María Velasco Ibarra”, de la ciudad de Latacunga. En (. d.-E. de. Loja: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/3854>.
- Saritama, L. d. (2011). Recuperado el 21 de 01 de 2016, de [//sepiensa.org.mx/contenidos/inteligencia kinestésica/cine\\_3.htm](http://sepiensa.org.mx/contenidos/inteligencia_kinestésica/cine_3.htm)
- Saritama, L. d. (2012). *Saritama Lucia - Vicente Lizbeth.pdf*. Recuperado el 21 de enero de 2016, de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3854/1/SARITAMA%20LUCIA%20-%20VICENTE%20LIZBETH.pdf>
- Serrano, P. E. (11 de 2014). *Pensamiento Nocional*. Obtenido de [www.academia.edu](http://www.academia.edu): [http://www.academia.edu/18724040/1\\_Pensamiento\\_nocional](http://www.academia.edu/18724040/1_Pensamiento_nocional)

# **Anexos**

## ANEXO DE ENCUESTAS

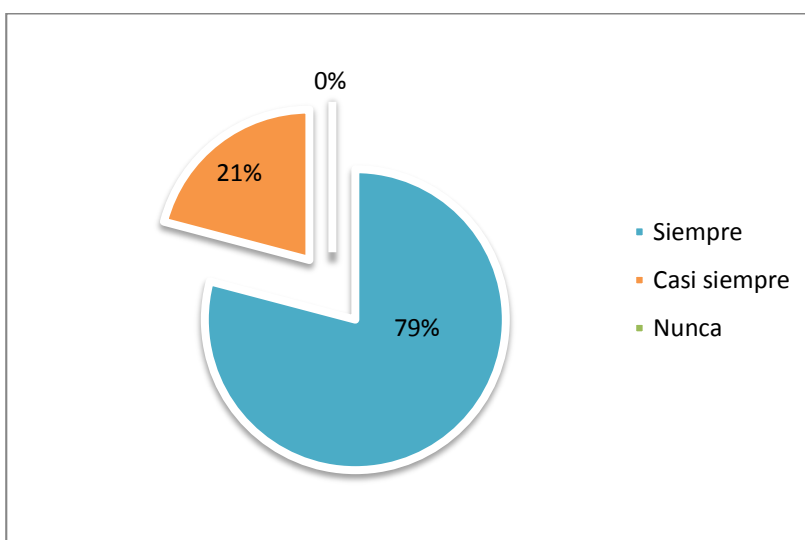
### Escuetas de docentes

1. ¿Están de acuerdo con el tipo de evaluación que se les aplica a sus hijos en el aprendizaje del desarrollo nocional?

*Tabla 12 evaluación que se les aplica a sus hijos*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	53	79
A veces	14	21
Nunca	0	0
	67	100

*Gráfico 1 Guía de actividades didácticas*



### Analisis

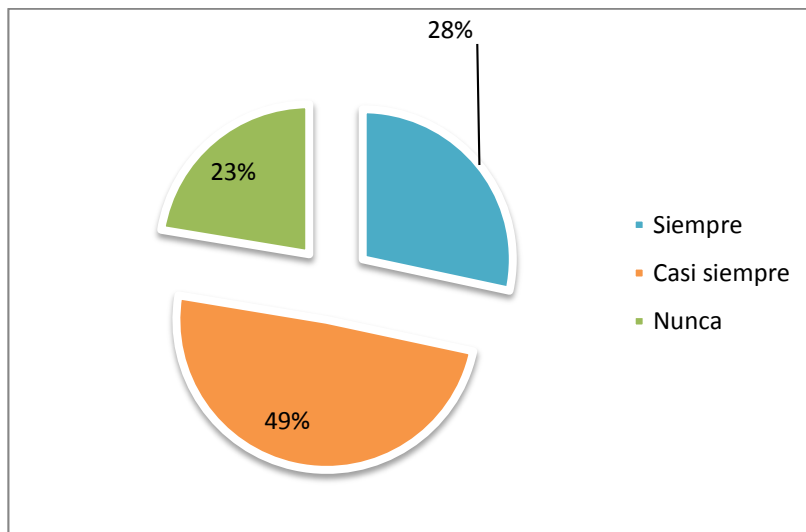
La encuesta nos determinó que el 79% de padres de familia está de acuerdo con el tipo de evaluación que utilizan los docentes sus hijos para mejorar la percepción del entorno.

2. ¿Los docentes responden de manera espontánea al realizarle preguntas del desarrollo nocional?

Tabla 13 docentes responden de manera espontánea

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	19	28
A veces	33	49
Nunca	15	23
	67	100

Grafico 11 docentes responden de manera espontánea



**Analisis**

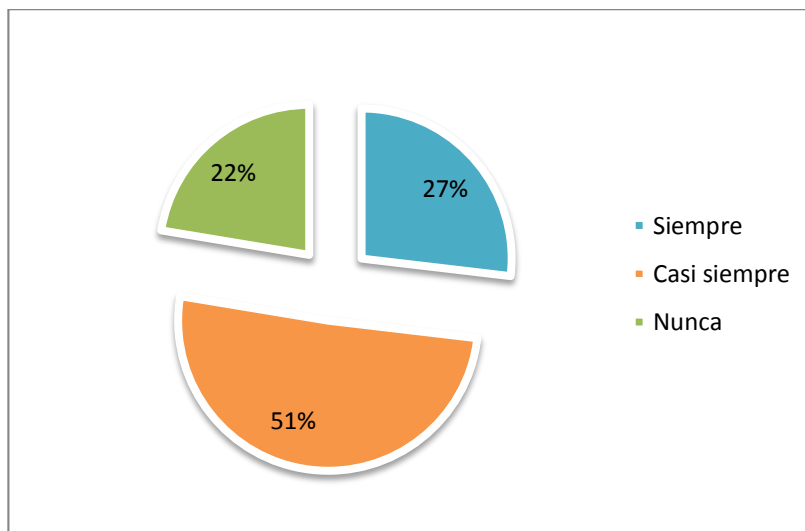
Esta encuesta realizada el 49% de los padres de familia nos afirma que la mayoría de los estudiantes casi siempre responden de manera espontánea a las preguntas acerca del desarrollo nocional

### 3. ¿Han observado cambios en sus hijos con el desarrollo de las actividades interactivas?

*Tabla 14 cambios en sus hijos con el desarrollo de las actividades interactivas*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	18	51
A veces	34	27
Nunca	15	22
	67	100

*Grafico 12 cambios en sus hijos con el desarrollo de las actividades interactivas*



#### **Analisis**

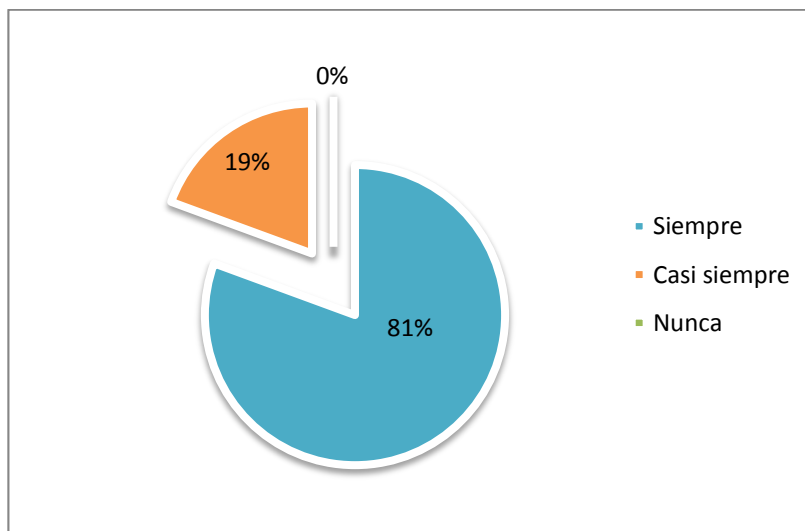
Los resultados obtenidos en esta encuesta realizada el 51% de los padres de familia nos determinó que hubo cambios en sus hijos al realizar actividades interactivas.

#### 4. ¿Las actividades interactivas ayudan al desarrollo intelectual de sus hijos?

*Tabla 15 actividades interactivas ayudan al desarrollo intelectual*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	54	81
A veces	13	19
Nunca	0	0
	67	100

*Grafico 13 actividades interactivas ayudan al desarrollo intelectual*



#### **Analisis**

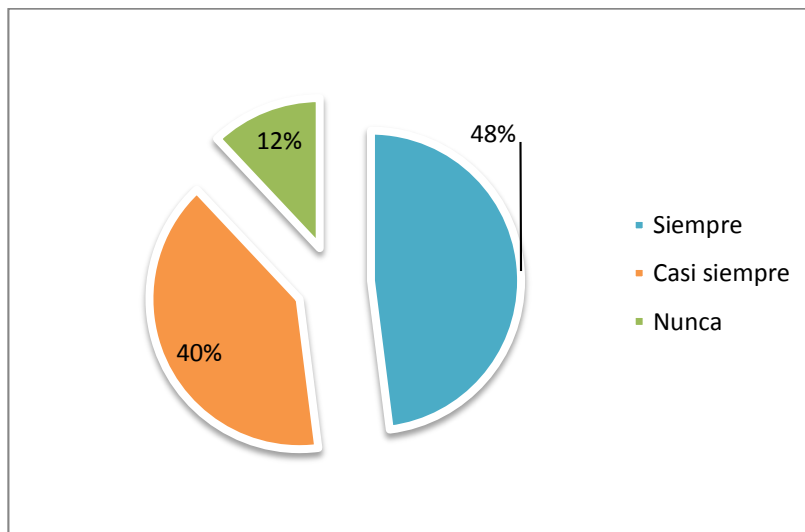
Esta encuesta realizada confirmo que el 81% de padres de familia está de acuerdo que las actividades interactivas ayudan al desarrollo intelectual de sus hijos.

## 5. ¿Formarían parte de las actividades interactivas?

*Tabla 16 Formarían parte de las actividades interactivas*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	42	48
Casi siempre	16	40
Nunca	9	12
	67	100

*Grafico 14 Formarían parte de las actividades interactivas*



### **Analisis**

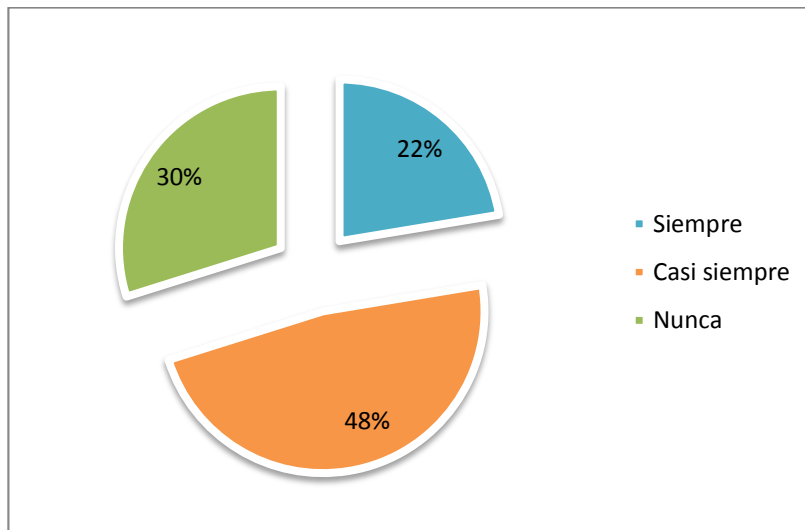
La encuesta realizada determino el 48% de padres si formarían parte de las actividades en las que se necesite de su colaboración para ayudar en el aprendizaje de sus hijos.

6. ¿Relacionan los niños el desarrollo nacional con los materiales de su entorno?

Tabla 17 Relacionan los niños el desarrollo nacional

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	15	48
A veces	32	30
Nunca	20	22
	67	100

Grafico 15 Relacionan los niños el desarrollo nacional



**Analisis**

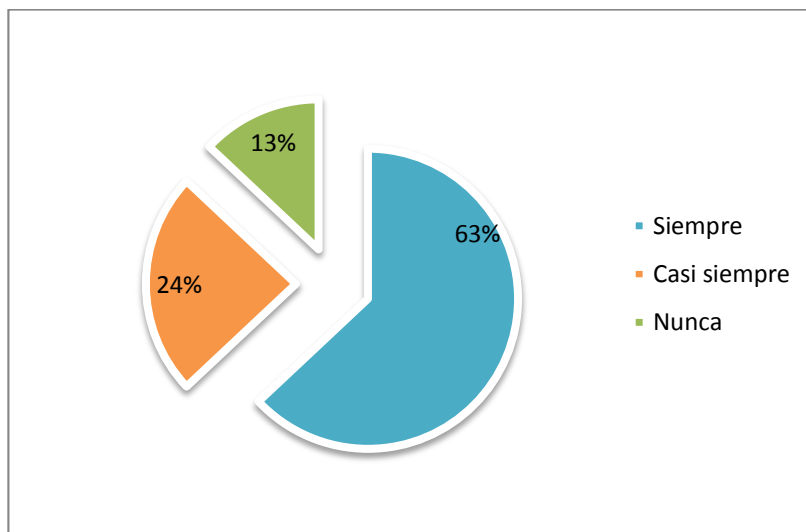
Esta encuesta el 48% de encuestados nos confirmaron que casi siempre los estudiantes relacionan los materiales del medio con el conocimiento que adquirieron sobre del desarrollo nacional por lo que es necesario poner más énfasis en las actividades.

## 7. ¿El desarrollo nocional tiene ventajas para el aprendizaje de sus hijos?

*Tabla 18 desarrollo nocional tiene ventajas para el aprendizaje*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	32	63
Casi siempre	27	24
Nunca	8	13
	67	100

*Grafico 16 desarrollo nocional tiene ventajas para el aprendizaje*



### **Analisis**

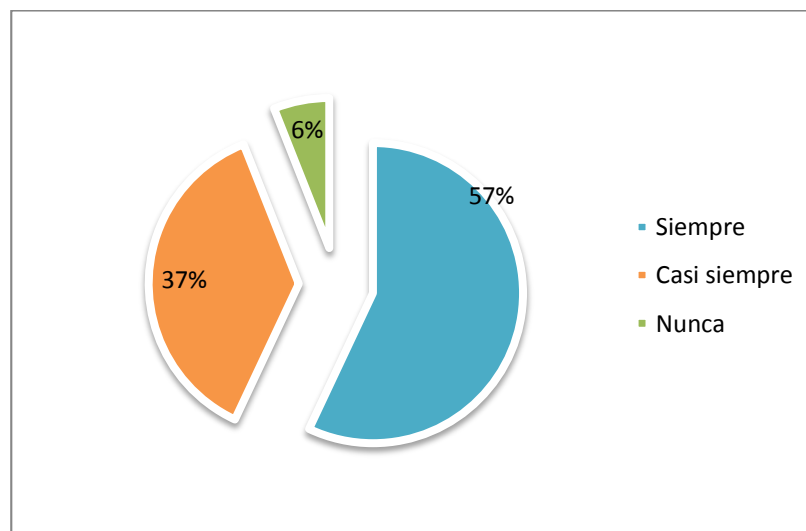
De los padres encuestados el 63% determino que la percepción del entorno si tiene ventajas y que estas aportan de manera positiva en su aprendizaje.

**8. ¿Las actividades interactivas favorecen la parte intelectual y su rendimiento académico?**

*Tabla 19 desarrollo nocional tiene ventajas para el aprendizaje*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	38	57
Casi siempre	25	37
Nunca	4	6
	67	100

*Grafico 17 desarrollo nocional tiene ventajas para el aprendizaje*



**Analisis**

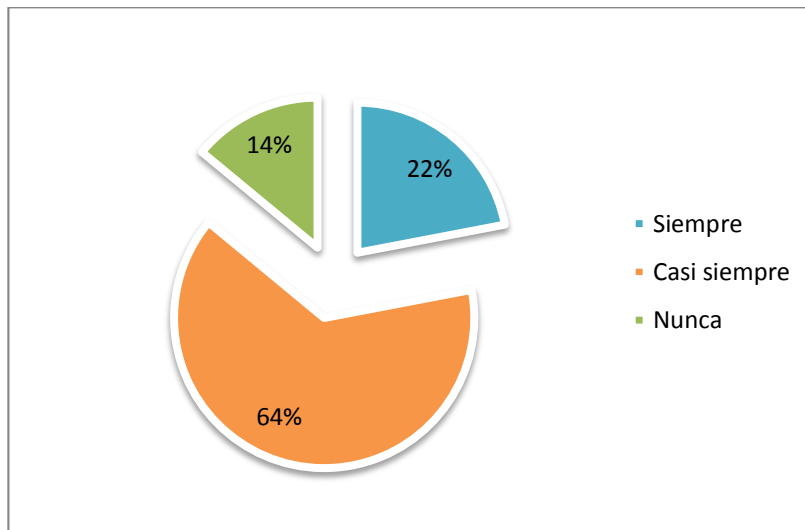
Con esta encuesta realizada a los padres de familia hemos determinado que el 97% de padres encuestados responden que las actividades interactivas favorecen principalmente la parte intelectual de los estudiantes y su rendimiento académico.

## 9. ¿Los niños desarrollan actividades interactivas aprendidas?

*Tabla 20 Los niños desarrollan actividades interactivas*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	15	22
Casi siempre	43	64
Nunca	9	14
	67	100

*Grafico 18 Los niños desarrollan actividades interactivas*



### **Analisis**

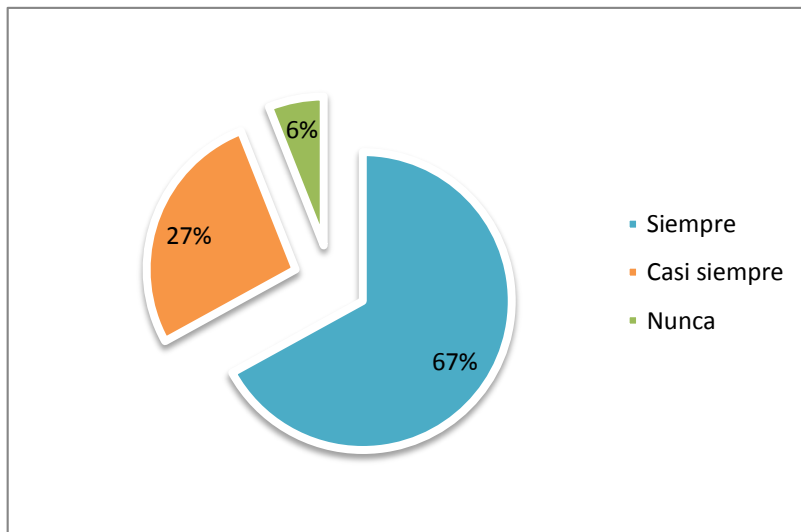
La encuesta nos revelo que la mayoría de los estudiantes si desarrollan las actividades aprendidas en su hogar esto no facilita el aprendizaje ya que ellos refuerzan lo aprendido en las clases

## 10. ¿Mejóro el desempeño académico mediante las actividades interactivas?

*Tabla 21 Desempeño académico mediante las actividades interactivas*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	45	67
Casi siempre	18	27
Nunca	4	6
	67	100

*Grafico 19 Desempeño académico mediante las actividades interactivas*



### **Analisis**

Según los resultados obtenidos en esta encuesta realizada a los padres de familia con las actividades interactivas mejoría el rendimiento de sus hijos y favorecen su aprendizaje con las actividades realizadas.

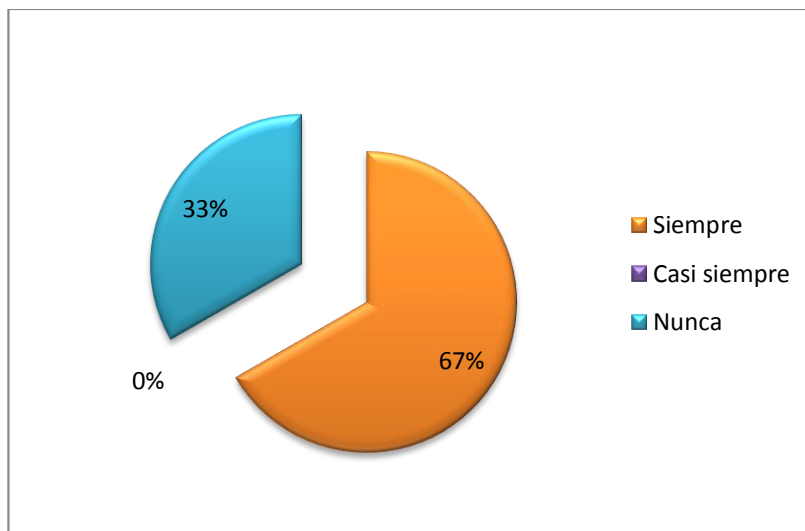
## Encuestas a Docentes

### 6. ¿Proporciona información para realizar adecuadamente las actividades de evaluación del desarrollo nocional?

Tabla 22 Información para realizar adecuadamente las actividades

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	2	67
Casi siempre	0	0
Nunca	1	33
	3	100

Grafico 20 Información para realizar adecuadamente las actividades



### Análisis

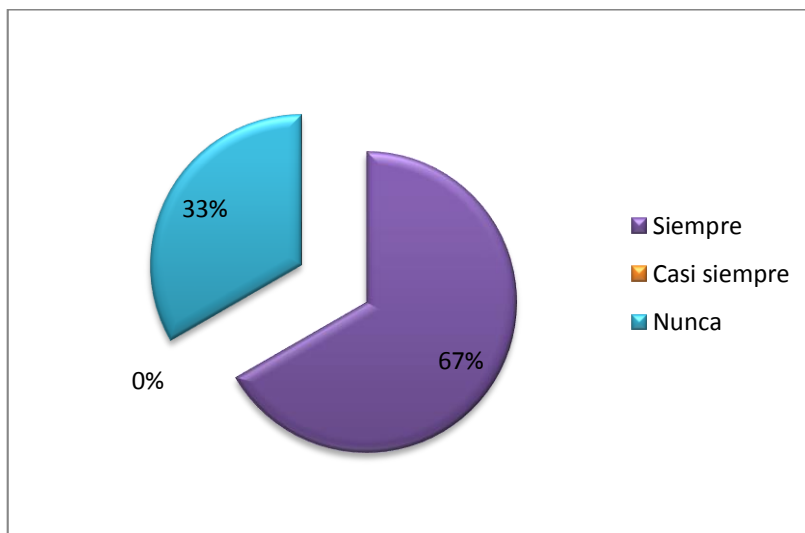
Solo la mayoría de los docentes casi siempre proporcionan información para realizar adecuadamente las actividades de evaluación del desarrollo nocional, pero hay docentes que en definitiva no lo hacen causando un gran problema para el aprendizaje de los dicentes durante su crecimiento preescolar.

## 7. Propone ejemplos o ejercicios para el desarrollo nocional?

*Tabla 23 Ejercicios para el desarrollo nocional*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	2	67
Casi siempre	0	0
Nunca	1	33
	3	100

*Grafico 21 Ejercicios para el desarrollo nocional*



### Análisis

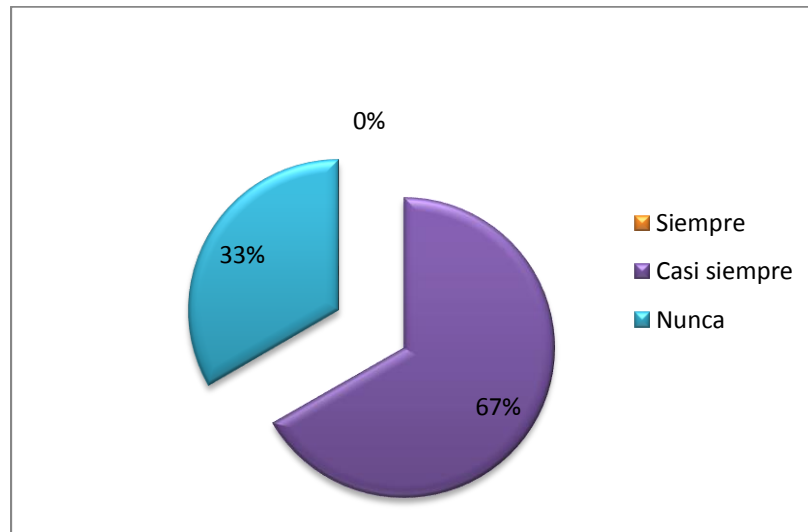
Este análisis demuestra que solo un 67% de los docentes propone ejemplos o ejercicios didácticos que les favorece al desarrollo nocional de los estudiantes pero un porcentaje considerable no lo hace provocando una gran diferencia para el aprendizaje de los educandos en su educación.

**8. ¿Utiliza diversas, técnicas, medios y materiales para el desarrollo nocional de los estudiantes?**

*Tabla 24 Diversas, técnicas, medios y materiales*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	1	0
Casi siempre	2	67
Nunca	0	33
	3	100

*Grafico 22 Diversas, técnicas, medios y materiales*



**Análisis**

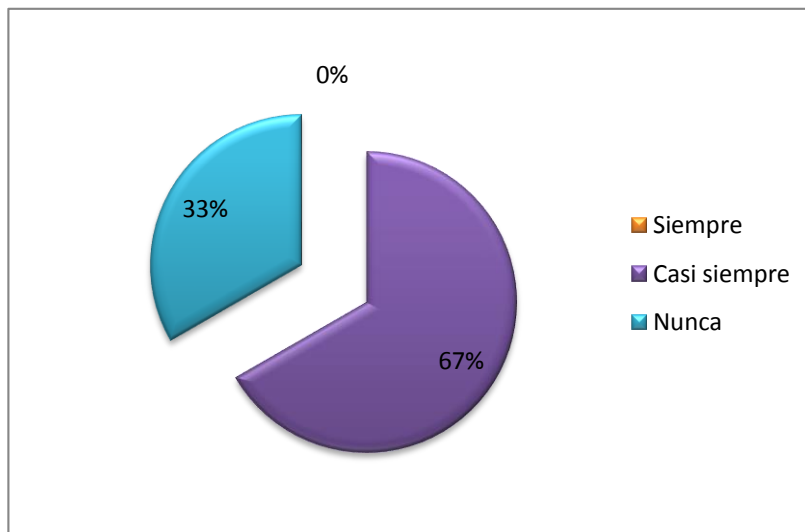
Solo una gran mayoría de los docentes Utilizan diversas, técnicas, medios y materiales para el desarrollo nocional de los estudiantes, por lo que atreves de la encuesta se demostró que un 33% de los docentes entrevistado no lo hace por lo que se pone en énfasis la utilización de la guía propuesta en esta investigación.

## 9. ¿En las actividades interactivas involucran a los padres de familia?

*Tabla 25 Actividades interactivas involucran a los padres de familia*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	2	67
Nunca	1	33
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

*Grafico 23 Actividades interactivas involucran a los padres de familia*



### **Análisis**

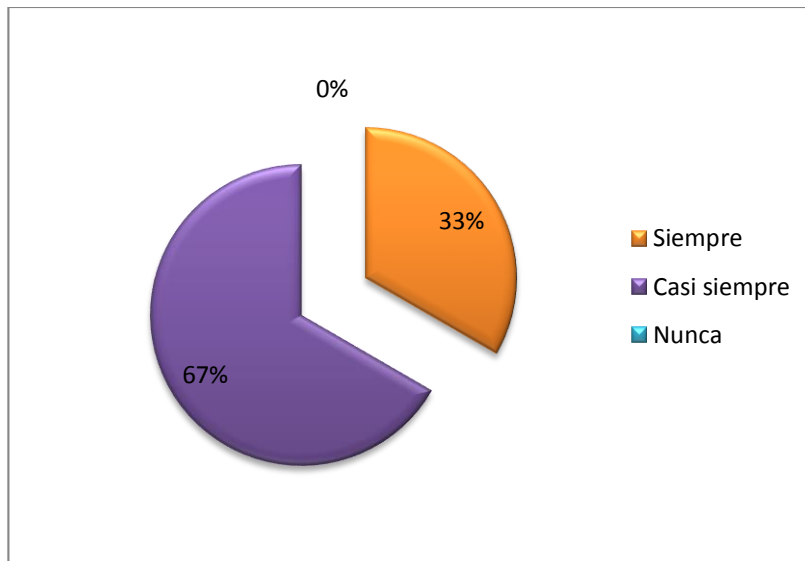
Esta encuesta nos demuestra que las actividades interactivas deben involucrar a los padres de familia para alcanzar un mejor desarrollo nocional en los educandos.

**10. ¿Emplea las tecnologías de la información y de la comunicación como un medio que facilite el desarrollo nocional?**

*Tabla 26 Tecnologías de la información y de la comunicación*

Opciones	Frecuencia	%
Siempre	1	33
Casi siempre	2	67
Nunca	0	0
	3	100

*Grafico 24 Tecnologías de la información y de la comunicación*



**Análisis**

En esta encuesta nos damos cuenta que no todos los docentes emplean las tecnologías de la información y de la comunicación como un medio que facilite el desarrollo nocional de sus estudiantes quedando un gran porcentaje de los cual es necesario incentivar que utilicen estos medios.

## Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Población
Problema General	General	Hipótesis General	Variable Independiente	Métodos	Población
¿Cuál es la influencia de las actividades interactivas en el desarrollo nocional de los estudiantes de la Unidad Educativa 5 de Junio?	Determinar la influencia de las actividades interactivas en el desarrollo nocional de los estudiantes de la Unidad Educativa 5 de Junio.	El uso de las actividades interactivas dentro del aula incidirá en el desarrollo nocional de los estudiantes de la Unidad Educativa 5 de Junio.	Actividades interactivas	Hipotético Deductivo  Heurístico interpretativo	La población consta de sesenta y siete estudiantes dos docente y los padres de familia esta investigación
Problemas Específicos	Específico	Hipótesis Especifico	Variable Dependiente	Descriptivo  Método de observación	Muestra
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Con qué tipo de actividades pedagógicas los docentes impulsan el desarrollo nocional de los estudiantes de educación básica?</li> <li>¿Cuál es el nivel de desarrollo nocional de los estudiantes de educación básica?</li> <li>¿Cómo diseñar una guía didáctica de actividades pedagógicas adecuadas para mejorar su desarrollo nocional?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar con qué tipo de actividades pedagógicas los docentes impulsa el desarrollo nocional de los estudiantes.</li> <li>Detectar cual es el nivel de desarrollo nocional de los estudiantes de la Unidad Educativa 5 de Junio.</li> <li>Diseñar una guía didáctica para las actividades pedagógicas adecuadas para mejorar su desarrollo nocional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El saber que enfoque pedagógico usan los docentes, permitirá determinar el modo en que estos impulsan el desarrollo nocional de los estudiantes.</li> <li>Si detectamos cual es el nivel de desarrollo nocional de los estudiantes.</li> <li>Al diseñaran una guía didáctica para las actividades pedagógicas adecuadas se logrará mejorar el desarrollo nocional de los estudiantes.</li> </ul>	Desarrollo nocional		Se toma en cuenta la muestra 3 docente y 67 padres de familia para el análisis de los resultados

