



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

Guía didáctica para el aprendizaje de la Coordinación “Viso-motora” para docentes de tercero de básica.

Línea de Investigación:

Educación

Campo amplio de conocimiento:

Educación

Autor/a:

Lic. Bryan Julián Cárdenas Aguilar

Tutor/a:

Mg. Paúl Francisco Baldeón Egas

Quito – Ecuador

2020

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Paúl Francisco Baldeón Egas con C.I: 1002807814 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: “Guía didáctica para el aprendizaje de la Coordinación “Viso-motora” para docentes de tercero de básica”.

Elaborado por: Bryan Julián Cárdenas Aguilar, de C.I: 1711506004, estudiante de la Maestría en Educación, mención: Gestión del Aprendizaje mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 13 de Octubre de 2020

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema.....	1
Pregunta Problémica.....	2
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos.....	2
Beneficiarios directos:.....	2
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	4
1.1. Contextualización general del estado del arte.....	4
1.2. Problema a resolver	10
1.3. Proceso de investigación.....	11
1.4. Vinculación con la sociedad	11
1.5. Indicadores de resultados	12
CAPÍTULO II: PROPUESTA.....	13
2.1. Fundamentos teóricos aplicados	13
2.2. Descripción de la propuesta.....	14
2.3. Matriz de articulación	27
CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES.....	31
BIBLIOGRAFÍA.....	32
ANEXOS	34

Índice de tablas

Tabla 1. Investigaciones de Referencia.....	9
Tabla 2. Comparativo de Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS).....	15
Tabla 3. Técnicas de Recolección de Datos.....	26
Tabla 4. Herramientas Colaborativas 2.0.....	26
Tabla 5. Matriz de articulación.....	27

Índice de figuras

Figura 1. Estructura Metodología PACIE	6
Figura 2. Estructura Metodología ERCA	7
Figura 3. Articulación Componente del Modelo Pedagógico Mediado Por TIC.....	14
Figura 4. Estructura General de la Propuesta	16
Figura 5. Home o Página de Inicio.....	17
Figura 6. Bloque 0 o PACIE	18
Figura 7. Mi Presentación y Figura 8. Mi Formación Académica	18
Figura 9. Mis Datos Informativos	19
Figura 10. Diseño Instruccional QR y Distribución del Ciclo E-R-C-A	20
Figura 11. Actividades del Ciclo ERCA (Experiencia)	21
Figura 12. Actividades del Ciclo ERCA (Reflexión).....	22
Figura 13. Actividades del Ciclo ERCA (Conceptualización)	23
Figura 14. Actividades del Ciclo ERCA (Aplicación)	24
Figura 15. Bloque de Cierre.....	25

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

Para el presente trabajo de investigación es importante determinar que es la coordinación viso-motora, siendo esta como una de las capacidades que se van adquiriendo a través de los primeros años de desarrollo del niño, el uso de la visión y su relación directa con las destrezas que se realizan, para lograr una correcta armonía que debe ser estimulada de manera guiada personalizada y secuencial.

La coordinación viso-motora es esencial en el desarrollo integral del niño, pues se convierte en algo primordial para desarrollar todo tipo de habilidades y destrezas tanto en el ámbito físico y psíquico, los cuales dependen de un proceso estructurado y secuencial para que estas sean asimiladas de la mejor manera.

Esta capacidad esta ligada netamente al uso de todos los movimientos que requieran realizar algún gasto energético, o el dinamismo de controlar todo lo que se hace con el cuerpo, siendo esta como parte fundamental la habilidad cerebral de cada persona, pues debemos tomar en cuenta que el cerebro mediante impulsos nerviosos brinda la información necesaria para realizar movimientos de toda índole, para lograr y realizar lo que cada persona se proponga.

La coordinación viso-motora, es una capacidad que se encuentra en el área motriz fina y gruesa que permite obtener un aprendizaje significativo del niño y niña, siendo estas las habilidades a desarrollar como: rasgar, trozar, armar entorchar, y la utilización de la dactilopintura, entre otras, además de saltar, correr, lanzar y reptar que implican el uso de la visión y de las extremidades superiores e inferiores, estableciendo un correcto dominio corporal.

Es importante que el ámbito cognitivo, si no ha existido un correcto desarrollo de esta capacidad, pueden presentarse problemas en la escritura, siendo esta uno de sus mayores inconvenientes, ya que se interpreta como deficiencias: los escritos ilegibles, además la construcción de frases completas y la unión de palabras y silabas.

En el ámbito físico podemos interpretar que, si no se ha desarrollado de manera correcta esta capacidad, pueden ocasionar problemas de perdida de equilibrio, ejecución errada de movimientos, perdida de reacción etc., que son necesarios para realizar en su totalidad todos los ejercicios y la practica de deportes, ya que estos implican un uso integral de los músculos del cuerpo y en coordinación con la visión para poder realizar todos los movimientos que estos implican.

Dado el caso que, según el avance de la tecnología, esta capacidad puede ser desarrollada mediante otras herramientas que el docente puede implementar en sus clases, él mismo con el correcto direccionamiento según los objetivos que se quieren seguir, este pueda transformarse en un guía para lograr un perfecto desenvolvimiento para complementar, y explotar las habilidades motrices básicas de los estudiantes, tanto que puede ser muy beneficioso para el desempeño tanto académico y físico, implementando su uso progresivo en las unidades educativas, a nivel local y a nivel de país.

Por lo mencionado anteriormente y por el deseo de contribuir a desarrollar la capacidad visomotora de los estudiantes, se plantea el siguiente problema de investigación que se detalla a continuación.

Pregunta Problemática

¿Cómo contribuir al proceso de aprendizaje de la Coordinación “Viso-Motora”, utilizando herramientas TIC en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal “Oswaldo Lombeyda”?

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica en un sitio Web mediante herramientas tecno-educativas, para el desarrollo del proceso de aprendizaje de la Coordinación “Viso-motora”, en docentes de tercero de básica.

Objetivos específicos

- Contextualizar los fundamentos teóricos de la Coordinación “Viso-motora”, así como sus derivaciones óculo/manual y óculo/pédica.
- Diagnosticar el nivel del uso de las TIC en docentes para el aprendizaje de la Coordinación “Viso-motora” en clases de tercero de básica.
- Estructurar una guía didáctica en un sitio Web, con herramientas TIC para el aprendizaje de la Coordinación “Viso-motora”.
- Valorar a través del criterio de especialistas, la guía didáctica desarrollada con herramientas TIC para el aprendizaje de Coordinación “Viso-motora”.

Beneficiarios directos:

Al incluir herramientas TIC, los principales beneficiarios son los docentes de tercero de básica y autoridades del centro educativo, y no solo a nivel local, sino a nivel de país, ya que, siguiendo las recomendaciones de la guía didáctica, se puede adoptar nuevas estrategias en el uso de

tecnologías TIC como herramientas para la enseñanza de la coordinación viso-motora, además de adaptar nuevos conocimientos para que se apropien de las interacciones actuales de aprendizaje.

Siguiendo los estamentos establecidos sobre todo en la adquisición de nuevas destrezas y habilidades con los niños, y partiendo ahora de la virtualidad de los conocimientos impartidos podemos establecer como segundos beneficiarios a los padres de familia, ya que la guía didáctica propuesta en este trabajo de investigación, para que siguiendo los diferentes métodos y estrategias y actividades planteadas en el presente puedan contribuir a desarrollar la coordinación “viso-motora”, siendo esta la capacidad se vaya desarrollando, con el fin de cumplir las dinámicas de aprendizaje de habilidades físicas básicas.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

El presente trabajo de investigación se encuentra sustentado por: conceptualización básica, teorías del aprendizaje, además de las metodologías de enseñanza que serán relevantes al momento de construir una base científica, las cuales se detallan a continuación:

Conceptualización básica. -

Coordinación. – “Es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones”. (Jimenez & Jimenez, 2002).

Con el concepto abordado se percibe que el desarrollo de la coordinación es una de las habilidades, que el cuerpo humano es capaz de realizar, siendo esta, que es necesaria para realizar todo tipo de movimientos, que el cerebro ordena al sistema nervioso central y mediante sus terminaciones nerviosas mandar el estímulo necesario, para realizar de manera estructurada y secuencial el procedimiento del movimiento a practicarse.

Coordinación “Viso-Motora”. - Según Esquivel (1999) menciona que la coordinación visomotriz es la capacidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o de sus partes. Cuando una persona trata de manipular algún objeto o realizar alguna actividad sus acciones están dirigidas por la vista”.

Analizando de manera más profunda el concepto del autor antes mencionado, esta capacidad es la base para realizar o practicar todo tipo de movimientos que conlleven la utilización de las extremidades tanto superiores como inferiores, además de la utilización de la visión para ejecutar de manera ordenada los movimientos que según la situación amerite realizar.

Coordinación Óculo Manual. – Es la articulación del uso de la visión y el dominio de las extremidades superiores, en relación de la realización de los movimientos. (Comellas & I Torregrosa, 1984).

Existiendo esta premisa se considera que la coordinación óculo-manual integra a interacción de la visión y de los miembros superiores para la realización de actividades tales como cortar, rasgar, cortar, además de deportes como el vóley, boliche, beisbol entre otras, constituyendo una parte esencial para desarrollar el resto de habilidades motrices básicas.

Coordinación Óculo-Pédica. - Este tipo de coordinación es la que se articulan los movimientos de las extremidades inferiores y/o pies según los estímulos que reciba la visión, y de acuerdo a estos realizar movimientos específicos.

Tomando como base este concepto la coordinación óculo – pédica es necesaria para realizar movimientos ordenados que conlleven la utilización de la vista y de los pies, ya sea para utilizar estas dinámicas por lo general, para realizar deportes tales como el atletismo, fútbol entre otros.

Guía Didáctica. – García y De La Cruz (2014) indica que la guía didáctica es un instrumento digital o escrito, constituido de manera planificada y estructurada de un proceso de enseñanza aprendizaje, por parte del docente, el cual es dictaminado por un modelo de conducción del aprendizaje por parte del estudiante; y además puede contener datos importantes o datos técnicos necesarios para la construcción del conocimiento.

Por tanto, la base de este trabajo investigativo se constituye como una guía didáctica la cual contenga recomendaciones y actividades que sirvan para aprender siguiendo una serie de actividades de fortalecimiento, para el aprendizaje de la coordinación viso-motriz.

Teorías del aprendizaje utilizadas:

Constructivismo. - Según Ausubel (1983) indica que es un modelo de base enseñanza – aprendizaje por experiencia propia, en base a situaciones reales de vida, mas no un aprendizaje memorístico impuesto.

Bajo esta premisa mediante la visualización de literatura teórica se pretende dar un enfoque propio de construcción del conocimiento, identificando las diferentes modalidades con las cuales, los diferentes tipos de recursos pueden ser utilizado para mejorar el aprendizaje viso-motriz.

Conectivismo. - Según lo que indica Siemens (2004), es una teoría del aprendizaje que ha surgido con la inclusión de la información digital, tomando como base las connotaciones del constructivismo, conductismo y cognitivismo, para identificar la manera de vida de la actual sociedad, sus aprendizajes y dinámicas de desenvolvimiento en esta nueva época del aumento tecnológico.

Tomando como premisa lo expuesto anteriormente y según el ferviente crecimiento de la tecnología y como uno de los fundamentos principales es el uso de las herramientas digitales de las que hoy se dispone el presente trabajo investigativo, va a utilizar las herramientas 2.0 tales

como: páginas Web, encuestas en línea, y recursos interactivos, los cuales van a ayudar a fundamentar el sustento de conocimiento que inherentemente va ligado al presente y en lo posible el máximo uso de las TIC y sobre todo los videojuegos para la construcción profunda de la adquisición del aprendizaje.

Metodologías de Enseñanza podemos mencionar las siguientes:

PACIE. - Esta metodología es asumida enfocada en el uso de las TIC como un soporte a los procesos de aprendizaje y autoaprendizaje, dando un realce al esquema pedagógico en la formación. El nombre PACIE es el resultado de las iniciales de cada uno de los procesos secuenciales en los que se fundamenta esta metodología: (P) Presencia, (A) Alcance, (C) Capacitación, (I) Interacción y (E) E-learning. (Camacho, 2008)



Figura 1. Estructura Metodología PACIE
Fuente: Elaboración Propia

Bajo la premisa de este autor la metodología PACIE es la integración de herramientas tecnológicas en el desarrollo de la educación, ayudando así a descubrir y construir conocimientos propios enfocados a la investigación y al desempeño académico.

Además, esta metodología es aplicada de manera parcial en el presente proyecto de investigación ya que integra herramientas 2.0 para identificar ciertos aspectos relacionados con el diseño de la página Web a que ha sido creada para los fines consiguientes.

ERCA. – Es una metodología de enseñanza compuesta por aspectos o fases, las cuales se encuentran constituidas de la siguiente manera para la adquisición y construcción del aprendizaje; estas son los siguientes: experiencia donde el estudiante tiene los conocimientos breves o leves en base a experiencias o anécdotas ya vividas, la reflexión donde se visualiza y organiza las ideas y donde realiza un análisis de los mismos, la conceptualización, donde se adquieren ya los conocimientos de manera cimentada y planificada; y la aplicación donde ya se pueden aplicar los fundamentos ya adquiridos en situaciones reales o situaciones de vida. (Kolb, 1984)

La metodología ERCA se compone de 4 fases, en las cuales se las visualiza, de manera escalonada para el desarrollo de los contenidos del presente trabajo de investigación:

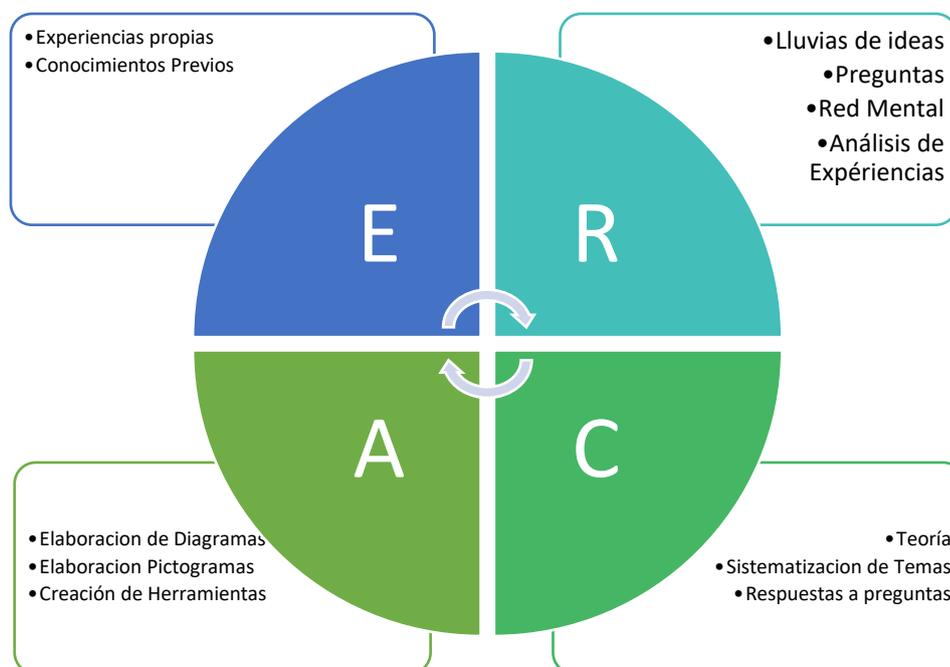


Figura 2. Estructura Metodología ERCA
Fuente: *Elaboración Propia*

Investigaciones Referenciales

Para el desarrollo del presente trabajo investigativo se ha tomado como referencia trabajos realizados sobre diferentes temas que pueden tener una relación directa para el perfeccionamiento del presente y para el cual se detalla a continuación:

De acuerdo al trabajo de titulación denominado: “Guía Didáctica De Juegos Interactivos Para Desarrollar El Cálculo Mental En Educación Básica Media” (Romero Moya, 2019), se toma como

base la relación en la utilización de juegos, es necesario destacar que los mismos pueden ser utilizados como herramienta de interacción, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, articulando las estrategias y metodologías para lograr un perfecto desarrollo de las habilidades, destrezas y capacidades físicas.

Además, realizando el estudio del siguiente trabajo de titulación denominado: “Guía didáctica dirigida a fisioterapeutas para la rehabilitación Física de la parálisis cerebral utilizando Moodle” (Chávez Saldaña, 2019).

Basándonos en este trabajo podemos deducir, que con el desarrollo y aumento de la tecnología constantemente, las herramientas interactivas virtuales, pueden resultar de gran ayuda para el docente y/o padres de familia, ya que incluso con el direccionamiento correcto, pueden crear software interactivo para ayudar, incluso a personas con necesidades especiales, ya que se estimulan partes del cerebro, que ayudan a mejorar los procesos mentales, procesos cognitivos y procesos dinámicos del cuerpo.

Si se realiza la estimulación correcta del encéfalo, que es el encargado de la coordinación, equilibrio y movimiento, utilizando los recursos multimedia que ayuden a fortalecer esta parte del cerebro, es esencial para el desarrollo de habilidades motrices básicas, para que los procesos de aprendizaje no presenten falencias y puedan desenvolverse de manera natural en la adquisición de las habilidades antes mencionadas.

Con el estudio realizado sobre el trabajo de titulación denominado “Evaluación de la madurez visomotriz en niños De 1 a 3 años de edad de los Cbv del Cantón Ambato” (Paredes Paredes, 2016), se puede observar que los niveles de coordinación viso-motriz, deben ser trabajados desde edades iniciales en el proceso de enseñanza, ya que así, con la correcta estimulación de los niños/niñas se puede contribuir a mejorar su desempeño académico y físico, realizando actividades variadas para mantener una armonía en el desarrollo cognitivo y físico.

Como base fundamental tenemos que acotar que un correcto desenvolvimiento en la coordinación viso-motora, puede contribuir de manera de manera positiva al aprendizaje significativo del niño, ya que estos resultan ser complementos para el perfeccionamiento del equilibrio, además del proceso de escritura, y por ultimo las habilidades motrices básicas en lo que ha actividad física se refiere, contribuyendo así al desarrollo integral del niño.

Coordinación Viso-Motriz en el Ecuador

En el Ecuador no existen estudios que contengan estadísticas sobre cual es el nivel de coordinación viso motriz, que tienen los niños a nivel general, se puede obtener una leve

información en el Currículo de Educación 2016, facilitado por el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC), en la cual se mencionan como parte de las destrezas a desarrollar la coordinación viso-motriz, en diferentes asignaturas, pero no se determina un nivel de adquisición de conocimientos, sino solo es medible de acuerdo a la experiencia de cada docente, y que estas se desarrollan desde el nivel inicial de educación, incluso desde casa, pero hay que determinar que sin un estudio ,se manejan datos empíricos propios de cada institución educativa.

En la provincia de Pichincha, igualmente no podemos obtener estudios exactos, ya que no existen, pues las instituciones de gobierno no han proporcionado datos reales de publicación, sería importante que las mismas realizaran un estudio para poder obtener datos con los que se pueda visualizar un contenido de investigación preponderante.

Finalizando en la Unidad Educativa Municipal “Oswaldo Lombeyda”, no se utilizan las herramientas TIC, para el aprendizaje de la coordinación viso-motora, pero esto no ha sido una alternativa de enseñanza, para lograr un aprendizaje óptimo de las habilidades y destrezas que se necesitan para el desarrollo integral del niño y su aprendizaje, mencionado estos datos es objeto de investigación de este proyecto.

Además, para el presente trabajo de investigación se han tomado como referencias varios trabajos que han ayudado a sustentar, y a tener una visión generalizada sobre el tema que se ha desarrollado, los cuales se detallan a continuación:

Tabla 1. Investigaciones de Referencia

Autor	Tema	Año	Institución Académica	Sustento de Apoyo
Galarza Caiza, Franklin Efrén	TESIS DE MAESTRÍA <i>Manual interactivo para la enseñanza de química en segundo bachillerato general unificado aplicando TIC</i>	2019	Universidad Tecnológica Israel  https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2329	Herramientas TIC Interactivas
Chalán Sánchez, Rodrigo Paúl	TESIS DE PREGRADO <i>Diseño de un juego de ensamblaje multiforma para personas con discapacidad intelectual moderada</i>	2019	Universidad Tecnológica Israel  https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2105	Materiales de fortalecimiento de habilidades motrices

<p>Hurtado Páez, Daniela Geoconda</p>	<p>TESIS DE PREGRADO <i>La Neuroeducación en el desarrollo de la coordinación motriz en el nivel preparatorio de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular "De América"</i></p>	<p>2018</p>	<p>Universidad Central del Ecuador</p>  <p>http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/17635</p>	<p>Desarrollo de la Coordinación viso motriz en niños y niñas según sus edades</p>
<p>Ruano Urgiles, Julio Armando</p>	<p>TESIS DE PREGRADO La incidencia de la coordinación visomotora en la disgrafía motriz en los niños y niñas de tercer año de educación básica de la escuela fiscal Manuelita Sáenz de la ciudad de Quito, en el período de julio a noviembre de 2016</p>	<p>2017</p>	<p>Universidad Central del Ecuador</p>  <p>http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11053</p>	<p>Desarrollo de la coordinación visomotora</p>
<p>García García, Mishell Carolina</p>	<p>TESIS DE PREGRADO <i>Ballet en el desarrollo de la coordinación motriz en niños y niñas de 5 a 6 años del centro educativo cristiano Azriel, Quito - Alangasí, Período 2016</i></p>	<p>2017</p>	<p>Universidad Central del Ecuador</p>  <p>http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/13015</p>	<p>Desarrollo Motriz y su estimulación en niños</p>

Fuente: Elaboración Propia

1.2. Problema a resolver

El principal problema que se ha logrado evidenciar, es que la Unidad Educativa Municipal "Oswaldo Lombeyda", dispone de los equipos necesarios para realizar actividades lúdicas de aprendizaje de la coordinación viso motriz mediante herramientas TIC, pero la falta de capacitación de los docentes con las mismas, ha conllevado que se mantengan los métodos tradicionales de enseñanza, conservando una monotonía, falta de atención y concentración en actividades ya establecidas.

De la misma manera la institución, no ha considerado la implementación de las herramientas TIC en los planes curriculares anuales, ya que discurren en que se deben seguir manteniendo las mismas metodologías de enseñanza, estableciendo parámetros y lineamientos obsoletos para el aprendizaje de las capacidades físicas complementarias.

1.3. Proceso de investigación

Para el desarrollo de este trabajo, se ha utilizado una investigación de carácter exploratorio descriptivo, pues se ha tomado como referencia ciertos estudios que nos ayudan a delimitar el propósito de la creación de la guía didáctica, brindando opciones de trabajar con herramientas TIC para una mejor comprensión y apoyo de la enseñanza.

Se ha enfocado en la utilización de un paradigma mixto con enfoque cualitativo y cuantitativo, ya que los datos recolectados se han obtenido de la siguiente manera: para la obtención de datos cuantitativos, se ha utilizado como instrumento la encuesta diagnóstica que fue aplicada a los docentes de tercero de básica, los cuales permitieron determinar la no utilización de herramientas TIC, en sus clases.

Para la obtención de los datos cualitativos se ha utilizado como instrumento la técnica entrevista, que fue aplicada a la Vicerrectora académica de la institución, donde se pudo verificar la factibilidad de la creación de la Guía Didáctica.

Por lo tanto, viendo la posibilidad de implementar nuevas herramientas en el desarrollo de actividades de aprendizaje en la coordinación visomotriz, se hace primordial la utilización de nuevas herramientas TIC, que ayuden a mejorar la concentración, interacción y la propia habilidad descrita, usando de una manera correcta y guiada por parte del docente.

Población. - Para el presente trabajo de investigación, se ha seleccionado a los docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal “Oswaldo Lombeyda”, además de las autoridades del plantel.

Unidades de estudio. - Se han seleccionado los docentes del subnivel elemental de tercer año de educación general básica.

Muestra. - Para desarrollar el presente trabajo de investigación, se ha seleccionado de manera intencionada a los 4 docentes de tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa Municipal “Oswaldo Lombeyda”, ya que estos conforman el mismo número de todo el universo estudiado.

Adicionalmente se ha elegido a la Vicerrectora de la Unidad Educativa Municipal “Oswaldo Lombeyda”, como informante clave.

1.4. Vinculación con la sociedad

El tema desarrollado en esta investigación, aportará significativamente a la sociedad, ya que, mediante la guía didáctica propuesta, ayudará a los docentes de educación general básica,

docentes de educación física, y/o padres de familia, que necesiten incluir herramientas TIC como técnicas de enseñanza para el aprendizaje de la coordinación viso-motora, ya que con las actividades que se plantean en la misma, se planea fortalecer el proceso de enseñanza a los estudiantes.

Cabe decir que la guía didáctica se encontrará disponible a todas las personas que deseen integrar las herramientas TIC a sus clases, ya sea de manera presencial o virtual, y que se vayan fomentando los nuevos conocimientos para aumentar el uso de las mismas y así poder trabajar de manera más interactiva y dinámica.

1.5. Indicadores de resultados

De acuerdo a la investigación planteada los indicadores de resultados podemos observar lo siguiente:

- Coyuntura de módulos del modelo pedagógico mediado por TIC.
- Coyuntura de la gamificación como herramientas 2.0 en la página Web.
- Página Web con guía didáctica sustentada por herramientas de gamificación.
- La guía didáctica se sustenta de manera en línea debido a que se compone de actividades interactivas que se manejan con conexión a internet.
- Las actividades planteadas son solo recomendaciones que ayudaran a mejorar la coordinación viso motriz con el uso de la gamificación.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

El presente proyecto investigativo se encuentra sustentado en la Articulación del Modelo Pedagógico mediado por TIC, el cual se encuentra distribuido de la siguiente manera:

Componente Teórico. - Se encuentra basado en el aprendizaje significativo de Ausubel (1983) donde surge la construcción de conocimiento a base de experiencias y su derivación que es el conectivismo del autor Siemens (2004), que se encuentra diseñado específicamente para la neo-era digital.

Componente Metodológico. - Para el desarrollo de este proyecto se utilizará las metodologías de enseñanza PACIE para el desarrollo del bloque 0 y la metodología del ERCA (Experiencia-Reflexión-Conceptualización-Aplicación) para los contenidos en cada bloque que se tratará durante el desarrollo de la misma.

Componente Práctico. - En este proyecto se encontrará constituido por herramientas 2.0 para desarrollar las actividades propuestas en la guía didáctica.

Tecnologías de la Información y Comunicación TIC.- El presente proyecto investigativo contiene actividades y herramientas asincrónicas, pues en ningún momento existe intervención coincidente entre los participantes.



Figura 3. Articulación Componente del Modelo Pedagógico Mediado Por TIC

Fuente: Elaboración Propia

2.2. Descripción de la propuesta

El presente proyecto de investigación se sustenta en diferentes tipos de recomendaciones metodológicas los cuales ayuden de mejor manera a utilizar los videojuegos de una manera activa que proporcione un correcto aprendizaje de la coordinación viso-motriz, por tanto se ha usado un diseñador de páginas Web como Zyro, en la que ayudara a administrar de mejor manera los recursos multimedia, y diferentes actividades que conllevaran a conocer acerca de los subtemas planteadas en el presente proyecto de investigación.

Para la implementación del mismo se ha determinado un cuadro comparativo, que el cual difiere de otras páginas Web, y el cual se detalla a continuación:

Tabla 2. Comparativo de Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS)

Características	Zyro	Jimdo	Weebly
Visualización en Dispositivos Portátiles	✓	✓	✓
Creación de Dominios	✓	✓	✓
Adaptable con Herramientas 2.0	✓	✓	✓
Articulación de Herramientas Externas	✓	✓	✓
Creación libre y dinámica	✓	✓	✓
Plantillas Personalizables	✓	✓	✓
Indexación con Redes Sociales	✓	✓	✓
Creación de Contenidos Propios	✓	✓	✓
Planes de Pago Accesibles	✓	✗	✗
Planes de Pago Mensual	✓	✗	✗
Soporte 24/7	✓	✗	✗

Fuente: Elaboración Propia

a. Estructura general

Para el presente proyecto de investigación se utilizará 3 componentes que se encuentran enfocados en el proceso de aprendizaje significativo por tanto los cuales se detallan a continuación:

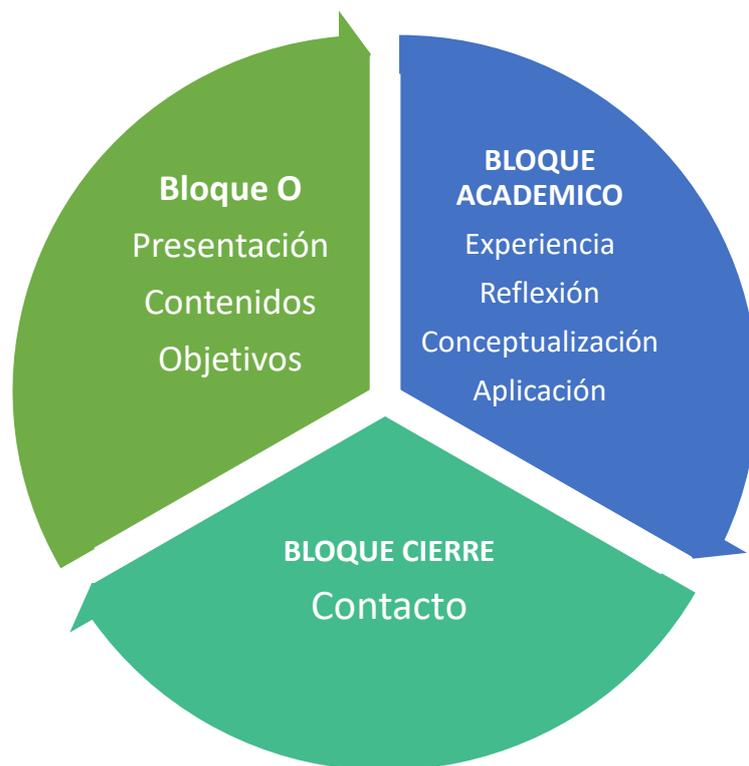


Figura 4. Estructura General de la Propuesta
Fuente: Elaboración Propia

b. Explicación del aporte

La herramienta Zyro se encuentra estructurado como un sistema de gestión de contenido (CMS), el cual permite la creación de sitios Web en las cual puede ser visualizada por cualquier persona, no solo a nivel local sino a nivel internacional.

En dicho sitio se puede mencionar las siguientes ventajas:

- No se necesita habilidades de creación o programación para crear las páginas Web.
- Dispone de plantillas personalizadas para una mejor construcción del sitio Web que quiera ser desarrollado.
- Tiene una correcta visualización tanto en dispositivos de escritorio tanto en dispositivos móviles.

Para acceder al producto de este trabajo de investigación, es necesario ingresar a la siguiente dirección:

<https://coordinationandvideogamesforkids.com/>

Por tanto, siguiendo la estructura del diseño del producto se explicará cada uno de los componentes que se detallan a continuación:

Al ingresar a la página la pantalla de home o inicio se muestra el tema y se da una breve explicación y una pregunta retórica para determinar la factibilidad de la creación de la guía didáctica, además de un video explicativo que sirve como preámbulo sobre el tema a tratar, en la parte inferior se visualiza los botones de acceso a las redes sociales del administrador de la pagina web.

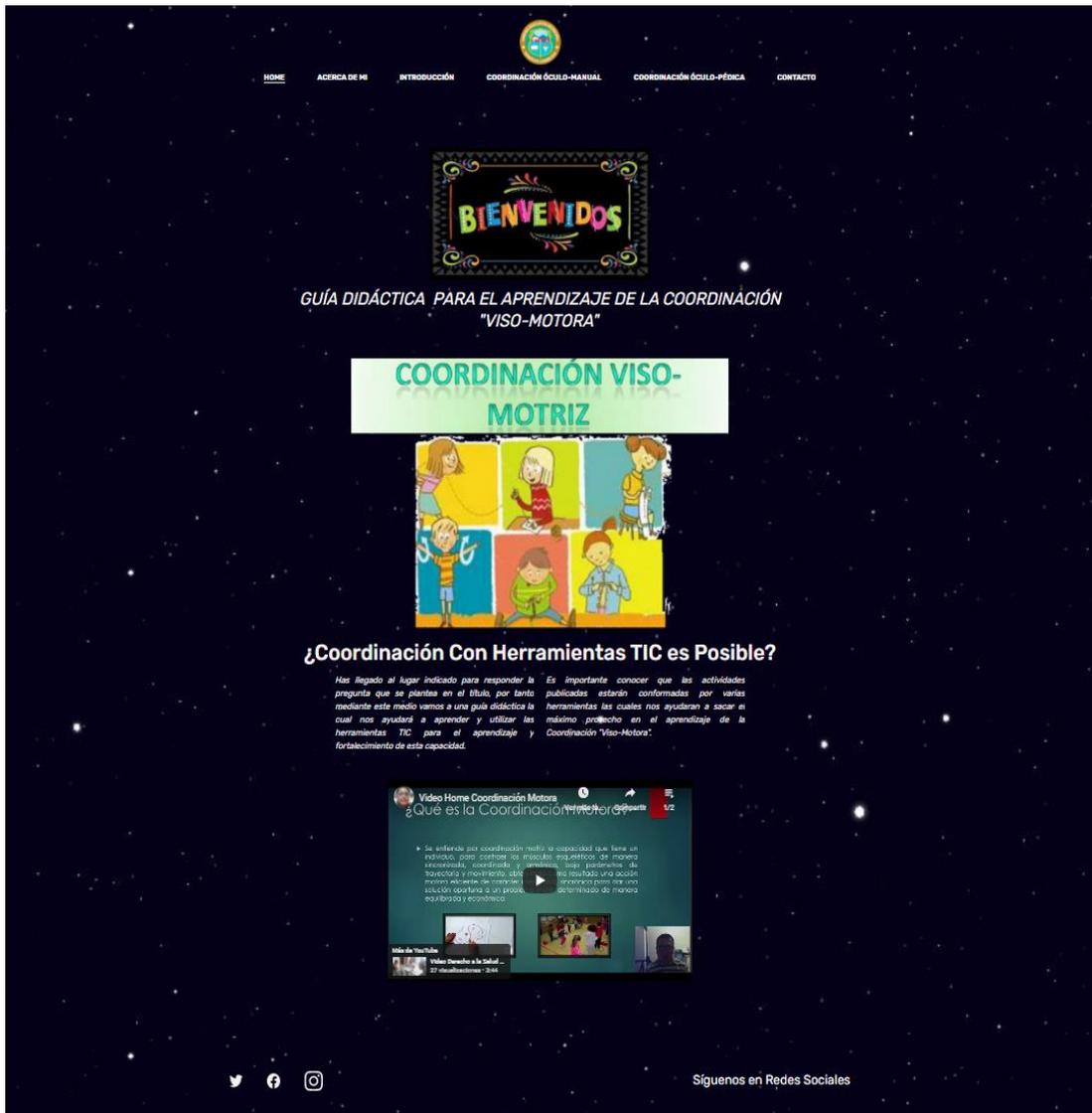


Figura 5. Home o Página de Inicio

Fuente: Elaboración Propia

Bloque 0

En el bloque 0 o **PACIE** se integra la presentación y una breve reseña del autor, constituido por secciones nombradas como: Mi Presentación, Mi Formación Académica y Mis datos Informativos, los cuales se encuentran estructurados con diferentes herramientas y recursos 2.0, que se visualizan de la siguiente manera:



Figura 6. Bloque 0 o PACIE
Fuente: Elaboración Propia



Figura 7. Mi Presentación
Fuente: Elaboración Propia



Figura 8. Mi Formación Académica
Fuente: Elaboración Propia



Figura 9. Mis Datos Informativos
Fuente: Elaboración Propia

Bloques Académicos

Los contenidos se han subdivido en 3 bloques académicos, que se constituyen el eje central de la guía didáctica, brindando las pautas de seguimiento para la adquisición de conocimientos; los mismos que se detallan a continuación:

- Introducción
- Coordinación Óculo-Manual
- Coordinación Óculo-Pédica

Dichos bloques académicos serán articulados por pestañas que corresponden a la metodología de enseñanza del ERCA (Experiencia-Reflexión-Conceptualización-Aplicación); además de encontrarse con un Código QR, el cual está enlazado al diseño instruccional de cada sección en una herramienta externa, cabe destacar que el mismo modelo presentado a continuación, se aplica para los 3 bloques académicos; siguiendo una estructura similar en cada uno de dichos contenidos, siguiendo estas pautas, cada una de las secciones pueden visualizarse de la siguiente forma:



Figura 10. Diseño Instruccional QR y Distribución del Ciclo E-R-C-A

Fuente: *Elaboración Propia*

Distribucion del Ciclo E-R-C-A

Experiencia

Se determina en esta primera fase de aprendizaje, los conocimientos previos, que se tengan de algunas cosas y/o actividades, en esta fase puede constituirse como parte fundamental algo innato en cada uno de los seres humanos mencionando la curiosidad e investigacion, para llegar a conocer el objetivo o fin de todo lo que se realiza u analiza, teniendo en cuenta los factores predominates como influencias, dinamicas, y sobre todo prácticas de la vida cotidiana.

En base a lo expuesto anteriormente se han incluido diferentes tipos de herramientas tecno-educativas ó llamadas también herramientas 2.0, que se han estructurado de manera secuencial en cada uno de los bloques academicos estudiados, para conseguir a fin de experimentar lo que puede ser conocimientos nuevos, utilizando herramientas tales como videos, presentaciones, actividades de gamificación entre otras, articulando los componentes del Modelo Pedagógico mediado por TIC.

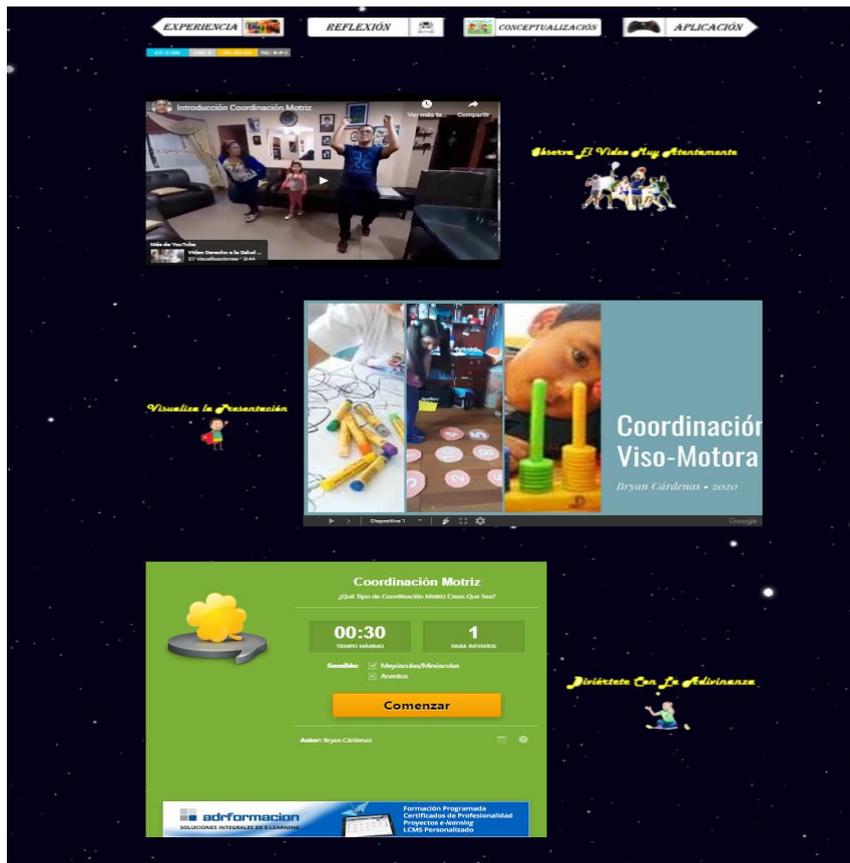


Figura 11. Actividades del Ciclo ERCA (Experiencia)

Fuente: Elaboración Propia

Reflexión

En la fase de aprendizaje correspondiente a esta dinámica, el educando organiza de mejor manera las ideas o pensamientos, que haya recolectado después de realizar la fase previa de experiencia, analizando así cada uno de estos conocimientos que, por experiencias pasadas propias o externas se hayan adquirido, las cuales que aún sin un sustento científico, no pueden llegar a formar parte de un conocimiento abstracto y fiel de los cuales se puedan sacar conclusiones para una correcta adquisición del conocimiento.

Las herramientas de interacción entre la comunidad se aplican de mejor manera en esta fase de aprendizaje pues, ayudan a relacionarse de mejor manera y obtener otros puntos de vista que puedan ser relevantes a la hora de establecer estamentos para dinamizar los conocimientos, por tanto, se ha utilizado en cada uno de los bloques académicos la interacción mediante cuestionarios en línea, así como la participación activa en foros de discusión, cotejando así también la utilización de los Componentes del Modelo pedagógico mediado por TIC.

EXPERIENCIA REFLEXIÓN CONCEPTUALIZACIÓN APLICACIÓN

Coordinación Viso - Motora

Responda a las preguntas según lo observado en los recursos de la sección de Experiencia

*Obligatorio

Nombre *

Tu respuesta

Correo electrónico *

Tu respuesta

¿Porqué es importante la Coordinación Viso - Motora? 1 punto

Tu respuesta

¿Cómo desarrollas la Coordinación Viso - Motora dentro de tus clases? * 1 punto

Tu respuesta

¿Cree usted que la Coordinación Viso - Motora puede ser trabajada mediante herramientas TIC? *

Elige

En función de tu respuesta anterior, justifica la misma *

Tu respuesta

Enviar

Haz clic en el botón para ingresar al foro

FORUM

Figura 12. Actividades del Ciclo ERCA (Reflexión)

Fuente: Elaboración Propia

Conceptualización

Consecuentemente en esta fase de aprendizaje se pretende, después de realizar un análisis concreto y a fondo de las ideas, pensamientos u opiniones, de cada uno de los participantes, se procede ya a brindar de manera secuencial por parte del educador la base científica de cada uno de los conocimientos y dinámicas de aplicación, para posteriormente fortalecer aprendizajes en cada uno de los estamentos de la vida cotidiana que se presenten.

Resaltando las herramientas que se utilizan en esta fase del ciclo del aprendizaje, hay una adquisición de conocimientos por medio de videos explicativos, información anexada como e-books, observación de infografías constituidas como gifs, para que los aprendizajes sean obtenidos de manera secuencial y siguiendo un proceso metodológico que va desde lo más fácil hasta lo más difícil. Cabe destacar que las actividades se encuentran constituidas por los componentes del Modelo Pedagógico mediado por TIC.

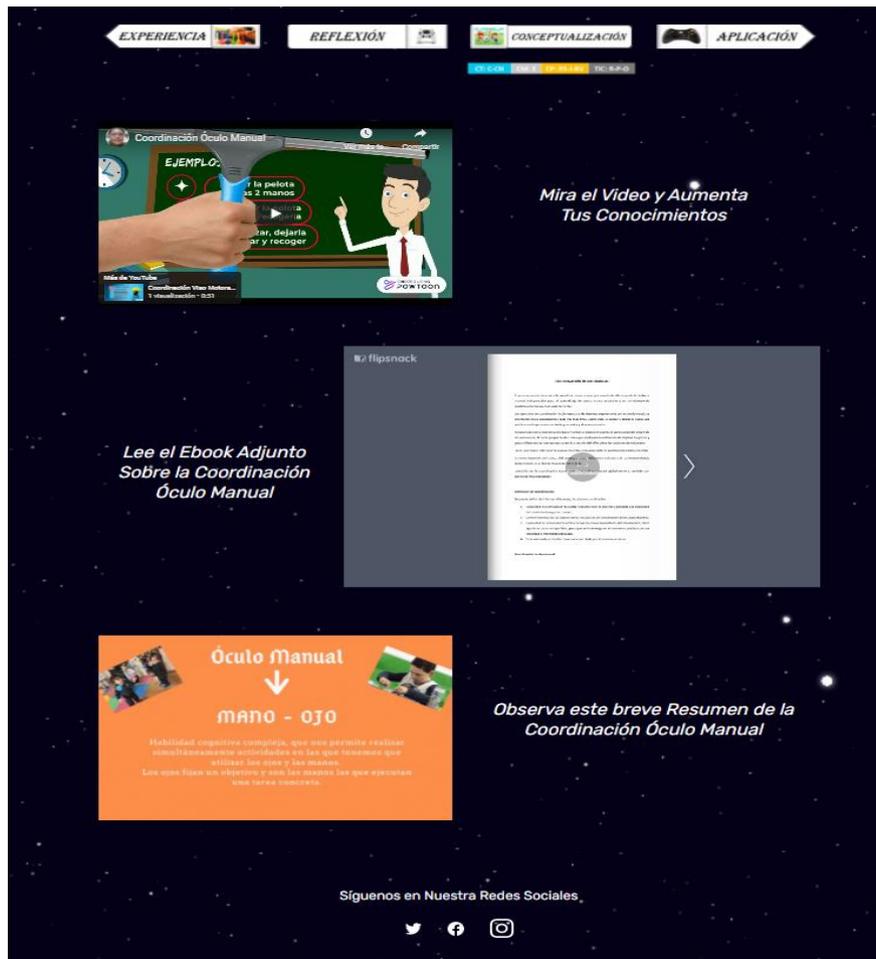


Figura 13. Actividades del Ciclo ERCA (Conceptualización)

Fuente: Elaboración Propia

Aplicación

La última fase del ciclo de aprendizaje del ERCA, se constituye como el clímax del aprendizaje ya que, en esta fase se han desarrollado todos los conocimientos, experiencias y opiniones, para formar un sustento científico bastante confiable del cual se pueda tener información fidedigna y fiel a la realidad en cuanto de lo que se quiera descubrir o investigar.

Las herramientas tecno-educativas utilizadas en esta fase están estructuradas de manera similar en cada uno de los bloques académicos ya mencionados en párrafos anteriores, tomando eso como base se han planificado actividades de interacción como cuestionarios en video, de gamificación y una actividad interactiva con sus entorno, para observar así cual es su nivel de desempeño ya con los conocimientos adquiridos, para cada actividad se ha tomado en cuenta los Componentes del Modelo Pedagógico mediado por TIC.

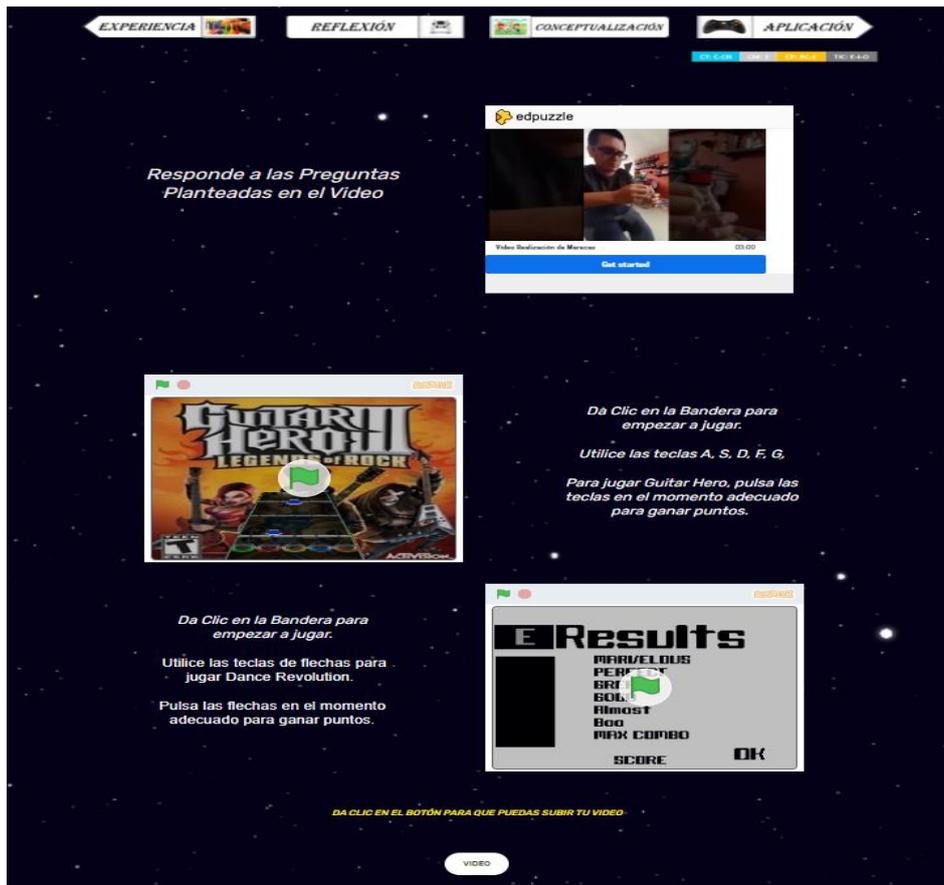


Figura 14. Actividades del Ciclo ERCA (Aplicación)

Fuente: Elaboración Propia

Bloque de Cierre

El bloque de cierre se constituye como una manera asincrónica de mantener una comunicación con el creador de la guía didáctica, ya que, mediante una forma de contacto, se puede lograr un feedback pedagógico, para realizar mejoras o recomendaciones con respecto al producto que este ha conllevado con su creación o su fin académico, además en la parte inferior se encuentran los iconos de redes sociales que están enlazados a las paginas correspondientes del creador de la guía didáctica, con estas acotaciones podemos visualizar la siguiente ilustración:



Figura 15. Bloque de Cierre
Fuente: Elaboración Propia

c. Estrategias y/o técnicas

Para el presente proyecto de investigación se utilizaron fuentes primarias de recolección de datos, y herramientas TIC 2.0 que se constituyen en herramientas colaborativas en el sitio Web caracterizado por ser un sitio semántico 3.0.

Fuentes Primarias de Recolección de Datos

Las técnicas que se listan a continuación, se han utilizado para obtener datos que nos puedan contribuir a determinar si la factibilidad del producto es viable, para así obtener datos de diagnóstico y de aplicación en los docentes de tercero de básica.

Tabla 3. Técnicas de Recolección de Datos

Instrumentos	Descripción	Aplicación	Visualización y Análisis
Encuesta	Utilizada para identificar datos relevantes con respecto a la utilización de herramientas TIC en la Coordinación “Viso-Motora.	Docentes de 3er año Educación General Básica de la Unidad Educativa Municipal Oswaldo Lombeyda.	Anexos
Entrevista	Técnica la cual nos permite identificar la factibilidad y la proyección de construcción del producto.	Vicerrectora Unidad Educativa Municipal Oswaldo Lombeyda	Anexos

Fuente: Elaboración Propia

Herramientas Colaborativas 2.0 Externas

Las herramientas externas que se han empleado en el desarrollo del presente producto de investigación, se han constituido como complementos, que ayudan a mejorar el aprendizaje, la interacción, y el dinamismo de la guía didáctica, para así mejorar e incentivar la construcción de los conocimientos.

Tabla 4. Herramientas Colaborativas 2.0

Descripción	Herramientas			
Repositorios	Youtube (Video)	Google Images (Imagen)		
Presentaciones	Powtoon	Canva	Flipsnack (Ebooks)	Google Slides
Organizadores Gráficos	Canva			
Gamificación	Scratch			
Interacción Sincrónica	Google Forms		Google Groups	
Evaluación	Educaplay	Scratch	Youtube	Google Forms

Fuente: Elaboración Propia

2.3. Matriz de articulación

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 5.
Matriz de articulación

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC							
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O
Introducción	Constructivismo - Conectivismo	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube - Powtoon			1				
			Revisión de diapositivas		AA. Google Slides		1					
			Interacción Constructivista		R. Educa Play			1				
		Reflexión (R) Estructuración del conocimiento	Cuestionario	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo e interacción entre los participantes	AA. Google Forms						1	
			Foro		AA. Google Groups						1	

		Conceptualización (C) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Visualización de Videos	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube			1				
			Visualización de Infografías		R. Pinterest		1					
			Exposición		R. Flipsnack	1						
		Aplicación (A) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Aplicación de conocimientos adquiridos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	AA. Edpuzzle				1			
					AA. Educaplay				1			
		Coordinación Óculo-Manual	Constructivismo - Conectivismo	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube			1		
Revisión de Presentaciones	R. Google Slides				1							
Evaluaciones Diagnosticas	AA. Google Forms								1			
Reflexión (R) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Cuestionario			Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	AA. Google Forms						1	
					Foro	AA. Google Groups					1	
Conceptualización (C) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Visualización de Videos			Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube				1			
					Visualización de Infografías	R. Pinterest			1			
					Exposición	R. Flipsnack	1					

Coordinación Óculo-Pédica	Constructivismo - Conectivismo	Aplicación (A) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Realización de Actividad e interacción con los conocimientos	Realiza la actividad y relaciona la actividad con los contenidos	R. Edpuzzle				1					
						AA. Scratch					1			
						AA. Google Forms				1				
		Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube			1	1					
			Revisión de Presentaciones		R. Google Slides	1								
			Evaluaciones Diagnósticas		AA. Google Forms	1		1						
		Reflexión (R) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Cuestionario	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	AA. Google Forms							1		
			Foro		AA. Google Groups							1		
		Conceptualización (C) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Visualización de Videos	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube			1						
			Visualización de Infografías		R. Pinterest		1							
Exposición			R. Flipsnack	1										
Aplicación (A) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Realización de Actividad e interacción con los conocimientos	Realiza la actividad y relaciona la actividad con la coordinación	R. Edpuzzle				1							
			AA. Scratch						1					
			AA. Google Forms				1							

Fuente: Elaboración propia

CONCLUSIONES

Como conclusión primordial podemos deducir que los fundamentos teóricos de la Coordinación “Viso Motora”, se han abordado de manera específica, todos los conceptos derivados de la misma, ya que, mediante la visualización de la guía didáctica, se ha podido evidenciar que la factibilidad de la guía puede constituirse como una herramienta de ayuda para los docentes de tercero de básica de la Unidad Educativa Municipal Oswaldo Lombeyda.

Mediante el análisis que se ha realizado con la utilización de herramientas TIC para la enseñanza de la Coordinación “Viso-Motora”, se puede evidenciar que las mismas no son muy utilizadas dentro de las aulas de clases, pertenecientes a los docentes de tercero de básica, además que se ha podido constatar que las mismas no son empleadas por la mala recepción de señal del internet.

La creación de la guía didáctica con herramientas TIC se ha estructurado de manera que, pueda ser trabajado de manera asincrónica ya que, mediante la estructura de la misma, puede ser visualizada en cualquier lugar para aumentar los conocimientos para la enseñanza de la Coordinación “Viso Motora”, y que pueda ser implementada en dentro de las aulas de clase.

La guía didáctica ha sido valorada por diferentes especialistas, la misma ha demostrado ser factible y pertinente, para determinar una ayuda y una implementación de las herramientas TIC, en la enseñanza de la Coordinación “Viso-Motora”.

RECOMENDACIONES

Es necesario mencionar que la Coordinación “Viso-Motora”, no esta siendo trabajada de la mejor manera, pues no se articulan herramientas TIC, para su utilización en la enseñanza de esta capacidad, pues se están utilizando metodologías obsoletas que cohíben el aprendizaje de los estudiantes.

Según la valoración que se ha realizado mediante los instrumentos de recolección de datos, uno de los aspectos primordiales se constituye la falta de conectividad u problemas al ingresar, es por tanto que se recomienda conversar con las autoridades del plantel educativo, para que se logre dar una solución a este problema.

Se recomienda además visualizar todas las actividades que se plantean en la guía didáctica, pues esta ayudara a brindar una ayuda complementaria y novedosa de utilizar las herramientas TIC, para desarrollar de una manera muy creativa el máximo desenvolvimiento de los estudiantes, optimizando tiempo y sobre todo recursos.

Como ultima recomendación se plantea realizar este proyecto de investigación a los docentes de toda la Unidad Educativa Municipal Oswaldo Lombeyda, ya que el mismo se enfoca solo a los terceros de básica, y sería conveniente determinar de qué manera se está desarrollando esta capacidad en alumnos de otros niveles educativos.

BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D. (1983). Teoría del Aprendizaje Significativo. *Fascículos de CEIF, 1*, 1-10. Obtenido de <http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/>
- Camacho, N. (2008). *Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para la administración de aprendizaje del curso Didáctica del Subprograma de la Maestría de Educación Técnica del Posgrado de la UPEL-IPB*. Barquisimeto: Trabajo de Grado de Maestría Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Barquisimeto.
- Chalán Sánchez, R. (2019). Diseño de un juego de ensamblaje multiforma para personas con discapacidad intelectual moderada. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Israel.
- Chávez Saldaña, A. C. (2019). Guía didáctica dirigida a fisioterapeutas para la rehabilitación Física de la parálisis cerebral utilizando Moodle. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Israel.
- Comellas, M., & I Torregrosa, A. (1984). *La psicomotricidad en preescolar*. Barcelona: CEAC.
- Esquivel, F. (1999). *Psicomodiológico clínico del niño*. México: Manual Moderno.
- Ferri, E. D. (28 de Mayo de 2018). La educación se apoya en los videojuegos. *El Comercio*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/guaifai/videojuegos-educativos-assassins-creed-minecraft.html>
- Galarza Caiza, F. (2019). Manual interactivo para la enseñanza de química en segundo bachillerato general unificado aplicando TIC. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Israel.
- García García, M. C. (2017). Ballet en el desarrollo de la coordinación motriz en niños y niñas de 5 a 6 años del centro educativo cristiano Azriel, Quito - Alangasí, Período 2016. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- García Hernández, I., & De la Cruz Blanco, G. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Edumecentro*, 162-175.
- Hurtado Paéz, D. G. (2018). La Neuroeducación en el desarrollo de la coordinación motriz en el nivel preparatorio de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular "De América". Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Jimenez, J., & Jimenez, I. (2002). *Psicomotricidad. Teoría y programación*. Barcelona: Escuela Española.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning*. New York: Prentice Hall.
- Maturana, A. (03 de Enero de 2019). *Universidad de Chile*. Obtenido de <https://www.uchile.cl/noticias/150624/trastorno-por-videojuegos-una-enfermedad-mental-al-alza>
- Paredes Paredes, R. (2016). Evaluación de la Madurez Visomotriz en Niños de 1 a 3 Años de edad de los CBV del Cantón Ambato. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Romero Moya, M. F. (2019). Guía Didáctica de Juegos Interactivos para desarrollar el Cálculo Mental en Educación Básica Media. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Israel.

Ruano Urgiles, J. A. (2017). La incidencia de la coordinación visomotora en la disgrafía motriz en los niños y niñas de tercer año de educación básica de la escuela fiscal Manuelita Sáenz de la ciudad de Quito, en el período de julio a noviembre de 2016. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.

Sevilla Ruano , K. C. (2019). Juegos interactivos para desarrollar la atención en niños y niñas con trastorno de déficit de atención. Quito, Pichincha , Ecuador: Universidad Israel.

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. 15.

ANEXOS

FORMATO DE ENCUESTA

Encuesta Para El Aprendizaje de la Coordinación "Viso - Motora"

Docentes de Tercero de Básica

Responde a las preguntas

¿Con que teorías del aprendizaje te identificas más? Elige 1 o más opciones.

- Conductismo
- Cognitivismo
- Constructivismo
- Conectivismo
- Otra

¿Cuál es la metodología para la enseñanza de la coordinación "Viso - Motora" dentro de sus clases? Elige 1 o más opciones.

- PACIE
- ERCA (Experiencia-Reflexión-Conceptualización-Aplicación)
- Flipped Classroom (Aula Invertida)
- Gamificación
- Design Thinking
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
- Otra

¿La Unidad Educativa Municipal "Oswaldo Lombeyda" cuenta con conexión estable a Internet?

- Si
- No

¿Utilizas en tus clases herramientas TIC?

Si

No

¿Cuál es tu nivel de conocimientos en herramientas TIC?

Alto

Medio

Bajo

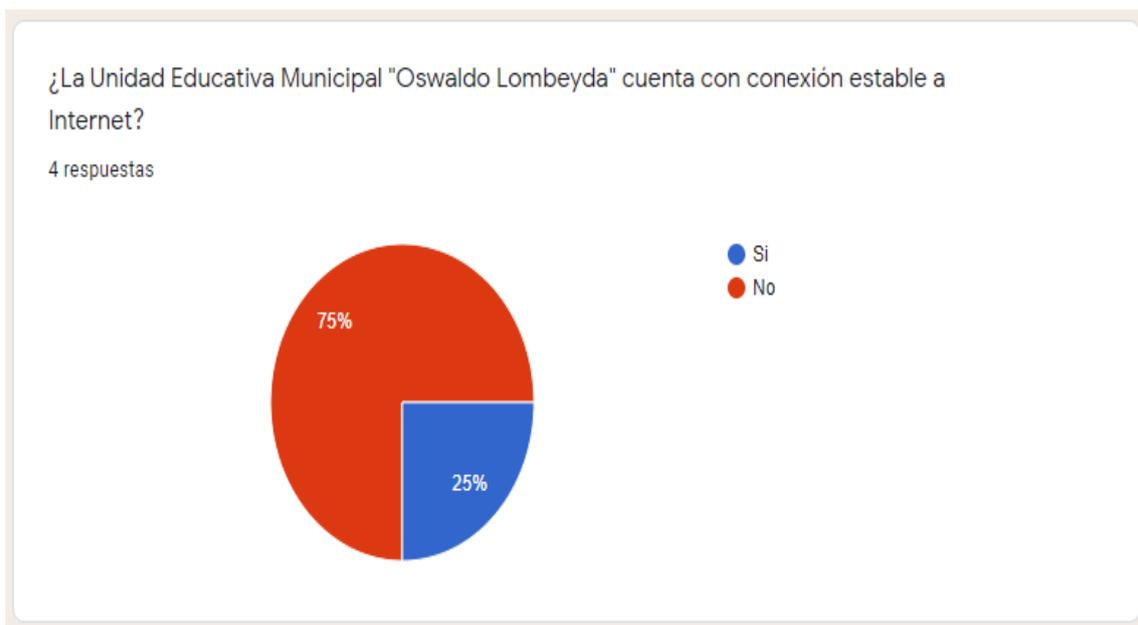
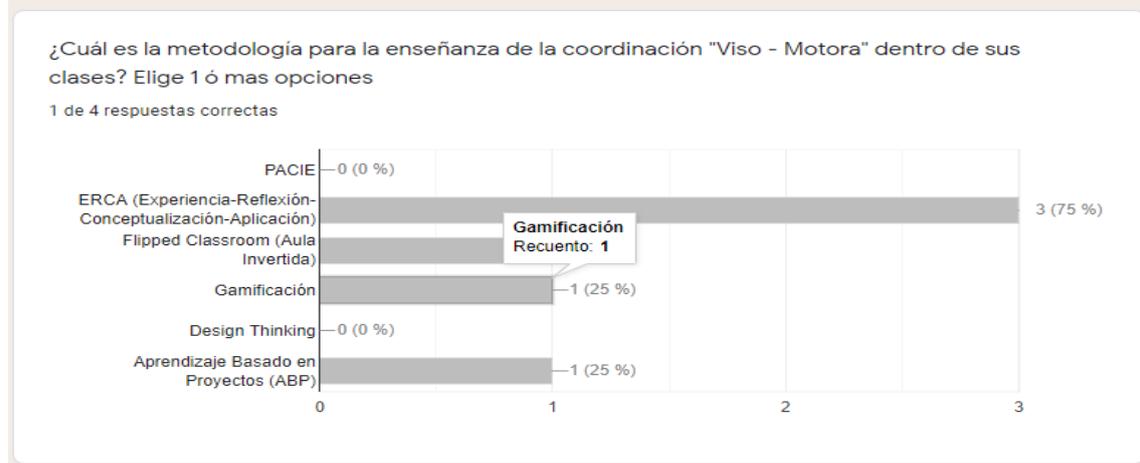
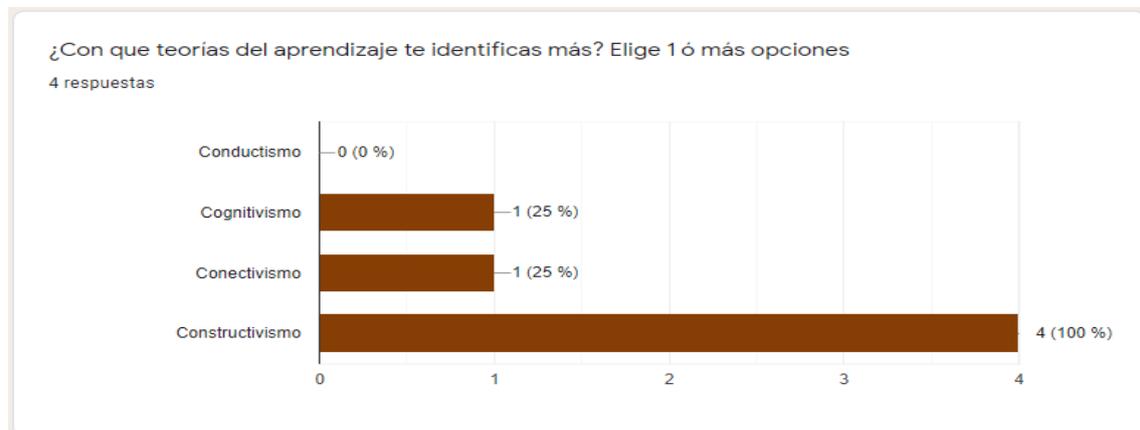
¿Cree usted que sería factible contar con una página Web con herramientas TIC para el aprendizaje de la Coordinación "Viso-Motora"?

Si

No

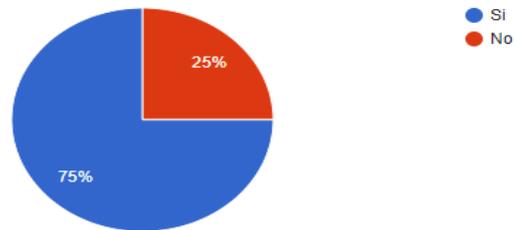
Análisis de la Encuesta Para El Aprendizaje de la Coordinación "Viso - Motora"

Docentes de Tercero de Básica



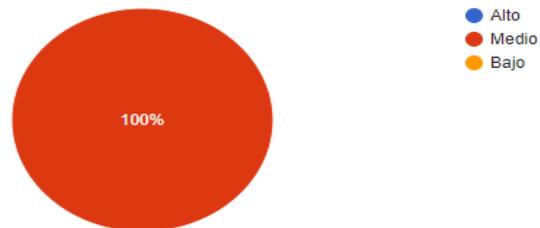
¿Utilizas en tus clases herramientas TIC?

4 respuestas



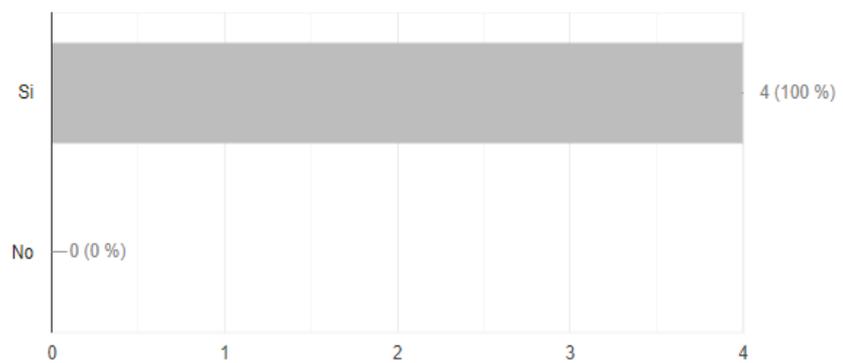
¿Cuál es tu nivel de conocimientos en herramientas TIC?

4 respuestas



¿Cree usted que sería factible contar con una página web con herramientas TIC para el aprendizaje de la Coordinación "Viso-Motora"?

1 de 4 respuestas correctas



ANEXO 2

Se realizó la entrevista por medio de un formulario en Google Forms donde se realiza un análisis de las respuestas anexadas al mismo.

11/9/2020

Entrevista Vicerrectora Unidad Educativa Municipal Oswaldo Lombeyda

Entrevista Vicerrectora Unidad Educativa Municipal Oswaldo Lombeyda

Responda las preguntas planteadas según su opinión.

***Obligatorio**

1. Nombre *

2. ¿La institución cuenta con alguna metodología o herramienta innovativa para la enseñanza de la Coordinación "Viso Motora" *

3. ¿Se utilizan herramientas TIC por parte de los docentes para la enseñanza de la Coordinación "Viso Motora" *

4. ¿Debido a qué no se implementan herramientas TIC dentro de las aulas de clase? *

5. ¿Cree usted que sea pertinente la creación e implementación de una guía didáctica para la enseñanza de la Coordinación "Viso-Motora"? *

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Análisis de la Entrevista Realizada a la Vicerrectora de la Unidad Educativa Municipal "Oswaldo Lombeyda"

Preguntas	Respuestas 1	Puntos totales: 0
Nombre	1 respuesta	
	Monica Díaz	
¿La institución cuenta con alguna metodología o herramienta innovativa para la enseñanza de la Coordinación "Viso Motora"	1 respuesta	
	No por el momento no se cuenta con internet y no hay materiales apropiados para su ejecución	
¿Se utilizan herramientas TIC por parte de los docentes para la enseñanza de la Coordinación "Viso Motora"	1 respuesta	
	Muy poco ya que no todos los docentes cuentan con material tecnologico y tampoco tienen el conocimiento de las herramientas TIC	
¿Debido a qué no se implementan herramientas TIC dentro de las aulas de clase?	1 respuesta	
	Por falta de implementos tecnologicos	
¿Cree usted que sea pertinente la creación e implementación de una guía didáctica para la enseñanza de la Coordinación "Viso-Motora"?	1 respuesta	
	Si fuera exelente debido ah que se ampliara los conocimientos en la area de los docentes y salieran de su zona de confort, el cual tambien al realizar la guía permitiria contribuir con diferentes metodos de enseñanza y aprendizaje.	

ANEXO 3

11/9/2020

Instrumento de Validación del Producto

Instrumento de Validación del Producto

Escribe aquí tu texto.

***Obligatorio**

Universidad Tecnológica ISRAEL



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Estimados compañeros solicito a ustedes su colaboración en la validación del producto "Guía didáctica para el aprendizaje de la Coordinación "Viso-motora" para docentes de tercero de básica".

Datos Informativos

Complete con sus datos personales

1. Validado por: *

2. Título del Especialista *

3. Cédula de Identidad *

4. Correo Electrónico *

5. Experiencia Docente *

Instrucciones

1.- Revise el producto "Guía didáctica para el aprendizaje de la Coordinación "Viso-motora" para docentes de tercero de básica". 2.- Responda de manera sincera

3.- Elija la respuesta según las opciones que usted considere.

Cada respuesta elegida tendrá su valor de acuerdo a una escala, la cual se encuentra distribuida de la siguiente manera: Muy Conveniente (5 pts), Bastante Conveniente (4 pts), Conveniente (3 pts), Poco Conveniente (2 pts) y No Conveniente (1 pts).

6. Indicadores *

Marca solo un óvalo por fila.

	Muy Conveniente	Bastante Conveniente	Conveniente	Poco Conveniente	No Conveniente
Presentación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Accesibilidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fundamentación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Secuencia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uso de Herramientas TIC	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aplicación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interacción	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Observaciones *

8. Recomendaciones *

9. Mes y Año de la Validación *

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios