



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO
LÓGICO MATEMÁTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL.”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de
Licenciados en Ciencias de la Educación Inicial

AUTORAS:

**Chanaguano Punina Janeth Eufemia
Lagla Toapanta Estefany Gisela**

TUTOR:

Carlos Washington Mantilla Parra. PhD.

Pujilí – Ecuador

AGOSTO – 2022

DERECHOS DE AUTOR

“Yo, Janeth Eufemia Chanaguano Punina y Gisela Estefany Lagla Toapanta, declaro ser autora del presente proyecto de investigación: Herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en la educación inicial, siendo PhD. Carlos Washington Mantilla Parra, tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

.....
Chanaguano Punina Janeth Eufemia

C.I. 0550100341

.....
Lagla Toapanta Gisela Estefany

C.I. 0550196521

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL”, de los postulantes: **Chanaguano Punina Janeth Eufemia & Lagla Toapanta Estefany Gisela**, de la carrera de Educación Inicial, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Extensión Pujilí, de la Universidad Técnica de Cotopaxí designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, agosto, 2022

El Tutor



Mg. Carlos Mantilla Parra. PhD.

Cédula: 0501553291

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

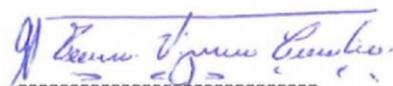
En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, los postulantes: **Chanaguano Punina Janeth Eufemia & Lagla Toapanta Estefany Gisela** con el título de Proyecto de Investigación: **“HERRAMIENTAS**

DIGITALES PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL”, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Pujilí, agosto, 2022

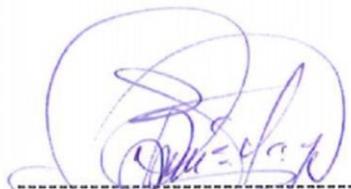
Para constancia firman:



PhD. Tania Vizcaino
C.I. 0501876668
Lector 1



M.Gs. Tania Borja
C.I. 1002149282
Lector 2



PhD. Efraín Cayo
C.I. 0501777742
Lector 3

AGRADECIMIENTO

Agrademos a Dios, a nuestros padres quienes han sido nuestra guía en el proceso del escrito, brindándome su fortaleza y confianza incondicional sin dudar nunca en nuestras capacidades, gracias a ellos hoy cumplimos unas de nuestras metas trazadas en nuestras vidas. Los amo papitos.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi por habernos brindado la oportunidad de culminar mis estudios universitarios

A nuestro Tutor de tesis, PhD. Carlos Washington Mantilla Parra, por su orientación y ayuda en el desarrollo del presente proyecto.

Janeth, Gisela

DEDICATORIA

Dedico este trabajo:

CON AFECTO, a nuestros padres quienes fueron la iluminación y el pilar primordial de superación y lucha; también por brindarnos su apoyo, amor, paciencia y por cada uno de sus consejos en aquellos momentos de desesperanza y frustración.

CON GRATITUD, a los docentes quienes supieron impartir pacientemente conocimientos para lograr nuestra realización profesional.

Janeth, Gisela

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE LA EXTENSIÓN PUJILÍ

TITULO: “HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL”.

Autoras:

Janeth Eufemia Chanaguano Punina

Gisela Estefany Lagla Toapanta

RESUMEN

El presente proyecto tiene como tema; herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en educación inicial, el objetivo principal fue diseñar una guía de herramientas digitales para fortalecer el razonamiento matemático en Educación Inicial en la “Unidad Educativa Catorce de Julio JAE”, con un diseño descriptivo, por esta razón en la propuesta se trabajó ocho talleres haciendo el uso de herramientas digitales con la finalidad de potenciar la capacidad intelectual en los niños y así promover un cambio de enseñanza-aprendizaje que fomente el placer por aprender, y a su vez brindar un aprendizaje significativo a cada uno de los niños de la "Unidad Educativa Catorce de Julio - JAE". La tecnología se volvió imprescindible hoy en día, de tal manera se pretende brindar un proceso de aprendizaje de calidad, a través de las aplicaciones tecnológicas como, YouTube, la Pizarra Online, GeoGebra, Genially, Vimeo, Padlet, Powtoon y Canva, mediante estas herramientas innovadoras se procura lograr que los niños obtengan su formación educativa de calidad con los recursos digitales generados en los talleres. Los mismos que se validó con dos profesores con grado de magíster y tres docentes de educación inicial especialistas en el tema de la presente propuesta; “Disfruto, me entretengo y aprendo las matemáticas”, del cual se obtuvo como resultado una valoración de “Bastante bien” y “Totalmente bien”. Los talleres establecidos permiten al niño resolver problemas sencillos y complejos, mejoran la agilidad mental, incentiva el interés, además admite al infante entender y practicar los procesos de pensamiento lógico matemático.

Palabras claves: herramientas digitales, pensamiento lógico, proceso de enseñanza aprendizaje, estrategias, educación, desarrollo integral.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE LA EXTENSIÓN PUJILÍ

TITLE: "DIGITAL TOOLS TO STRENGTHEN MATHEMATICAL LOGICAL THINKING IN INITIAL EDUCATION".

Author: Chanaguano Punina Janeth Eufemia

Lagla Toapanta Gisela Estefany

ABSTRACT

The present project has as its theme; digital tools to strengthen mathematical logical thinking in initial education, the main objective was to design a guide of digital tools to strengthen mathematical reasoning in Initial Education in the "Educational Unit Fourteen of Julio JAE", with a descriptive design, for this reason eight workshops were worked on in the proposal using digital tools in order to enhance intellectual capacity in children and thus promote a teaching-learning change that encourages pleasure by learn, and your. At the same time, provide meaningful learning to each of the children of the "Educational Unit Fourteen of July - JAE". Technology has become essential today, so it is intended to provide a quality learning process, through technological applications such as YouTube, Blackboard Online, GeoGebra, Genially, Vimeo, Padlet, Powtoon and Canva, through these innovative tools are seeks to ensure that children obtain their quality educational training with the digital resources generated in the workshops. The same ones that were validated with two teachers with a master's degree and three initial education teachers specialized in the subject of this proposal; "I enjoy, I entertain myself and I learn mathematics", which resulted in an assessment of "Fairly well" and "Totally well". The established workshops allow the child to solve simple and complex problems, improve mental agility, encourage interest, and also allow the child to understand and practice mathematical logical thinking processes.

Keywords: digital tools, logical thinking, teaching-learning process, strategies, education, comprehensive development.

AVAL DE TRADUCCIÓN



CENTRO
DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del trabajo de titulación cuyo título versa: **“HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL”**, presentado por: **Chanaguano Punina Janeth Eufemia** y **Lagla Toapanta Gisela Estefany**, estudiantes de la Carrera de: **Educación Inicial** perteneciente a la **Extensión Pujilí**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, agosto del 2022

Atentamente,

Mg. Marco Beltrán



DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC
CI: 0502666514

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR	i
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
AVAL DE TRADUCCIÓN	viii
ÍNDICE GENERAL.....	1
INFORMACIÓN GENERAL.....	3
Título del Proyecto:	3
TITULO DE LA PROPUESTA	4
INTRODUCCIÓN.....	4
ANTECEDENTES	5
OBJETIVO GENERAL	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
JUSTIFICACIÓN	8
BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	9
Tabla 1.....	9
ENFOQUE PEDAGÓGICO	10
Herramientas digitales	12
Pensamiento lógico matemático	13
PROPUESTA.....	14
EXPLICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	14
LA ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA.....	17
Tabla 2.....	17
<i>Esquema de la propuesta</i>	17
INTRODUCCIÓN	20
DESCRIPCIÓN	21
TALLER: 1	22

Me divierto en el día y descanso en la noche.....	22
TALLER: 2	24
Aprendo a contar jugando con los números.....	24
TALLER: 3	26
Me divierto y aprendo a relacionar los números.....	26
TALLER: 4	28
Aprendiendo a identificar los objetos de mi entorno.	28
TALLER: 5	30
Me entretengo e identifico las figuras geométricas.....	30
TALLER: 6	32
Reconociendo los objetos según su tamaño.	32
TALLER: 7	34
Jugando con los colores primarios.	34
TALLER: 8	36
Conociendo los colores secundarios.	36
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.	38
Resultados de la propuesta	38
Tabla 3.....	39
CONCLUSIONES	40
RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS.....	42
APÉNDICE	44
Hojas del tutor y de los investigadores.....	44

INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

-Herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en la educación inicial.

Fecha de inicio:

Abril 2022.

Fecha de finalización:

Agosto 2022.

Lugar de ejecución:

"Unidad Educativa Catorce de Julio - JAE".

Unidad Académica que auspicia

Extensión Pujilí.

Carrera que auspicia:

Educación Inicial.

Proyecto de investigación vinculado:

La modalidad virtual y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de educación inicial.

Equipo de Trabajo:

PhD. Carlos Washington Mantilla Parra, Chanaguano Punina Janeth Eufemia, Lagla Toapanta Gisela Estefany.

Área de Conocimiento:

Educación Inicial.

Línea de investigación:

Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Sociedad y Educación.

TITULO DE LA PROPUESTA

Talleres prácticos a través de herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en la educación inicial “Disfruto, me entretengo y aprendo las matemáticas”

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto, en primera instancia se menciona que se encuentra enmarcado en la línea de investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi; asignada: Educación y Comunicación para el desarrollo humano y social que contiene la sublínea: Sociedad y Educación, que se llevará a cabo con los niños y niñas del Subnivel Preparatoria, en virtud tiene como tema: Herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en los niños de educación inicial, los niños en esta edad su plasticidad cerebral está muy perfeccionada, por tanto, aprenden de manera natural, ya que exploran, experimentan, crean y juegan a más de compartir y sociabilizarse con los demás, experimenta y lleva un conocimiento significativo.

El presente estudio, establece una relación con el Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021, ya que dentro del eje número uno, denominado Derechos Para Todos Durante toda la vida, se menciona que, desde el punto de vista del desarrollo humano, la primera infancia, es una etapa de especial relevancia: durante este período se sientan las bases para el futuro desarrollo cognitivo, afectivo y social de las personas (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo - Senplades, 2017, p.49)

El Objetivo número uno, señala: Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas; en el ámbito de la educación, resalta que, el emprender un cambio de este alcance requiere, claramente, de docentes dispuestos a cambiar la metodología de enseñanza en las escuelas y colegios, y la forma de entender su papel en el proceso de aprendizaje. Cuando el estudiante modifica su rol y pasa de ser un simple receptor de conocimientos a ser protagonista del proceso de aprendizaje, la educación posibilita el crecimiento individual y el desarrollo social, económico y cultural de la sociedad en su conjunto. (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo - Senplades, 2017, p.55)

La investigación tiene como objetivo; diseñar una guía con los talleres a través de las herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en Educación Inicial en la “Unidad Educativa Catorce de Julio JAE”, con la presentación de “Disfruto, me entretengo y aprendo las matemáticas” para lo cual se establecen ocho talleres utilizando herramientas digitales para niños de educación inicial, a partir de la cual se pondrán en práctica sus conocimientos lógicos matemáticas como: colores primarios, colores secundarios, noción de tiempo, formas, secuencias, correspondencia, series, orden. Es necesario utilizar distintas estrategias en el proceso enseñanza aprendizaje, ya que no todos los niños aprenden de la misma manera, por tal motivo es imprescindible efectuar diferentes evaluaciones y así adaptar a las necesidades de cada uno de los niños.

El uso adecuado de las herramientas digitales ayuda al niño a adquirir los conocimientos, potenciar las habilidades y destrezas necesarias para poder sobre llevar su vida ante una sociedad enfocada en el conocimiento tecnológico. Por lo tanto, estas herramientas forman una parte fundamental de los métodos de aprendizaje que se utilizan en la educación inicial ya que los docentes pueden conseguir información que los guíe al momento de impartir su clase.

Con esta investigación se espera obtener una enseñanza y aprendizaje significativa por parte de los maestros de educación inicial, mediante el uso de estas herramientas digitales. Por ende, el uso del medio tecnológico como recurso es el indicado para desarrollar todas esas facetas en el proceso de formación.

ANTECEDENTES

La primera fuente es la tesis titulada como “La modalidad virtual y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de educación inicial, Autores: Aguilar Patricio, Rodríguez Jenny.(2022), la investigación parte del enfoque mixto, el cual se logró obtener un diagnóstico acerca de la problemática para lo cual aplicaron técnicas e instrumentos entre ellas la entrevista, la encuesta y la ficha de observación, obteniendo como resultados efectos negativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial en el ámbito virtual.

Después de a ver investigado en bibliotecas virtuales como de la universidad técnica de Cotopaxi y otras fuentes en línea se pudo encontrar los siguientes antecedentes:

Con la temática herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en la educación nivel inicial-subnivel dos, con el fin de dar a conocer las herramientas digitales que se pueden emplear para facilitar, fortalecer, hacer más lúdica y didáctica la enseñanza de las matemáticas en la educación inicial. Lo cual tuvo como resultado que el uso de las herramientas digitales fortalece en los estudiantes un nivel de destreza en el manejo de contextos que requieren para su solución la aplicabilidad de las temáticas. (Daza, 2019)

Según Daza, menciona que a través de las herramientas digitales se puede adquirir nuevos conocimientos a partir de nuevas estrategias, ya que se convierten en recursos pertinentes para el ámbito educativo. Es decir, ha logrado un papel sumamente importante en el desarrollo de la misma y por tanto muy relevante también en la educación.

En la búsqueda bibliográfica se encontró estudios similares, tales como: Gualavisi (2019) realizó una investigación con el objetivo de analizar si los docentes incorporan las tecnologías digitales de acuerdo a su planificación curricular para realizar actividades en Educación Inicial. La investigación es de enfoque mixto. En los resultados mencionan que hay deficiente aprovechamiento de las nuevas herramientas digitales, desconocimiento y miedo al momento de integrar en su planificación de actividades y sólo utilizan las tecnologías tradicionales como videos o proyector, dejando de lado otros dispositivos que tienen un gran impacto en la formación de los estudiantes. (GONZALES, 2021, pág. 7)

En otras palabras, la utilización de las herramientas digitales se involucró en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la retroalimentación y la mejora continua. De tal modo que los docentes, deben ejecutar nuevas estrategias para facilitar el aprendizaje y la comprensión del mismo.

Según la (UNESCO, 2020), menciona que en la actualidad las herramientas tecnológicas en el campo educativo favorecen a la construcción del conocimiento, al desarrollo de competencias digitales y habilidades de orden que brindan las herramientas digitales en el ámbito pedagógico y destaca los siguientes aspectos: aprovechamiento adecuado de la tecnología, el desarrollo del pensamiento crítico y creatividad.

Es decir, que la Unesco, indica que las herramientas digitales facilitan el aprendizaje de los niños, fortalecen el pensamiento lógico matemático en educación inicial por medio de las actividades creativas que se desarrollan por el maestro.

Gracias a la información recolectada en la “Unidad Educativa Catorce de Julio JAE”, se pudo deducir que su infraestructura cuenta con; un bar, dos baños, un salón, dos oficinas, seis aulas y un centro de cómputo, el en cual los niños aprenden junto con los maestros y de la misma forma adquieren un aprendizaje significativo. Por otra parte, también están los miembros directivos; una docente y una master en licenciatura de educación inicial, con su rector Patricio Cárdenas y vicerrectora Msc. Ana Cerna y demás personal educativo.

Problemática

¿Cómo se podría fundamentar las variables de estudio?

¿Cuáles son las herramientas digitales que utilizan los docentes para fortalecer el pensamiento lógico matemático en educación inicial?

¿Qué tipo de talleres podrán potenciar el pensamiento lógico matemático en educación inicial?

¿Quiénes son las personas aptas para la validación de la propuesta sobre los talleres prácticos a través de herramientas digitales para desarrollar el razonamiento lógico matemático en la educación inicial?

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una guía de herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en Educación Inicial en la “Unidad Educativa Catorce de Julio JAE”

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fundamentar teóricamente las variables de estudio
- Seleccionar las herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en educación inicial.
- Elaborar talleres para potenciar el pensamiento lógico matemático a través de las herramientas digitales en educación inicial.

- Validar la propuesta sobre la guía de herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en educación inicial.

JUSTIFICACIÓN

La propuesta que se va a realizar está enfocada en las herramientas digitales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación inicial, en vista que en la modalidad virtual tuvo complicaciones en el proceso de enseñanza- aprendizaje se busca la posibilidad de mejorar el aprendizaje de los niños y se muestre como un entorno ideal en función de los mismos.

La presente investigación es **importante** porque es necesario que el infante tenga un apoyo de los medios digitales para potenciar el pensamiento lógico – matemático, ya que, con ello, el niño fomenta su capacidad de razonar, solucionar los problemas, adquirir la orientación y percibir a profundidad la actividad establecida; es elemental promover el desarrollo de estas habilidades en los niños de educación inicial y aplicar las estrategias de enseñanza con herramientas digitales previamente seleccionadas, para que cada uno de ellos, logren desarrollar con éxito las mencionadas destrezas.

El **propósito** de este proyecto es profundizar el uso de las herramientas digitales con el fin de motivar a cada niño de la “Unidad Educativa Catorce de Julio JAE”, impartiendo una enseñanza más interactiva con ellos, estas herramientas digitales ayudan a reforzar el aprendizaje, también es un medio que beneficia la utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, sobre todo sirve como un apoyo a la educación, dichas herramientas, se utilizan para facilitar el desarrollo de actividades escolares de los niños de educación inicial.

Por otra parte, la utilización de las herramientas digitales son **factibles** para el docente y el alumno porque conforman un conjunto de conocimientos que son compartidos entre ellos. Al ejercer el uso de las herramientas da como resultado; la orientación del maestro, como facilitador del aprendizaje, el cual, puede guiar y contribuir con la formación de los infantes de manera presencial y a distancia. Por lo tanto, la tecnología; en el ámbito virtual; contribuye a facilitar y mejorar el proceso educativo de los niños en el cual, el profesor puede utilizar gran variedad de programas tecnológicos

para impartir la cátedra deseada, debe ser organizado con anticipación para poder fomentar la interacción digital e incentivar la participación de los niños.

Este proyecto es de **utilidad práctica** ya que mediante la misma se anhela elaborar talleres sobre el uso de las herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en la educación inicial, sin embargo, estas herramientas son indispensables e importantes tanto para el uso personal como educativo, manifestándose como una nueva forma de aprender de una manera más clara y concisa con el fin de entusiasmar y despertar el interés de cada pequeño de la “Unidad Educativa Catorce de Julio JAE”.

Los **beneficiarios** del presente proyecto son: niños, docentes, directivos y padres de familia, pues al implementar dichas herramientas digitales se genera impactos relevantes.

El **impacto** sobre el uso de herramientas digitales está relacionado con el uso de nuevas tecnologías en el aula y en casa, la tecnología es un medio para trabajar todas las áreas y satisfacer las necesidades de formación de los alumnos en su preparación y actualización para que en su futuro se pueda desenvolver de la mejor manera.

BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios directos conforme al previo análisis del proyecto planteado para el desarrollo de la propuesta son: los niños y docentes de Educación Inicial de la “Unidad Educativa Catorce de Julio - JAE”, los beneficiarios indirectos son; los directivos y padres de familia.

Tabla 1

Beneficiarios del proyecto

Beneficiarios		f	%
Directos	Niños	24	47 %
	Docentes	2	4%
Indirectos	Directivos	1	2%
	Padres de familia	24	47%
TOTAL		51	100%

Nota. Tomado de la Unidad Educativa Catorce de Julio "JAE"

Los beneficiarios tanto directos como indirectos del estudio suman una cantidad de

51 individuos que representan a la "Unidad Educativa Catorce de Julio "JAE"

ENFOQUE PEDAGÓGICO

Este modelo educativo menciona que, como seres humanos somos capaces de construir nuestro propio conocimiento, tomando en cuenta las experiencias antes obtenidas. Es así, que el niño durante su proceso evolutivo va recopilando información, aptitudes y habilidades para un aprendizaje significativo, el cual surge gracias a los docentes; siendo un facilitador y un creador de ambiente agradable, el cual permite un entorno para la formación y construcción de conocimiento.

Los presentes talleres se realizan tomando en cuenta investigaciones anteriores y analizando el argumento del psicólogo Suizo Jean Piaget quien dice que el aprendizaje es un proceso interno que se desarrolla con el medio, por eso la importancia de proporcionar a los niños recursos necesarios para la construcción de sus propios conocimientos, esto hace que los presentes talleres sea un enfoque pedagógico constructivista y que con la creación de guía mediante las herramientas digitales se deje plasmado actividades prácticas, todos los ejercicios realizados permitirá desarrollar su capacidad de razonamiento lógico y a su vez perfeccionaran notoriamente su aprendizaje para los grados superiores.

A partir de la perspectiva constructivista, es aprender individualmente o compartiendo experiencias en grupo por medio de la reflexión deben desarrollar su instinto de investigación y análisis siendo capaces de trabajar en forma grupal desarrollando habilidades sociales y una conciencia crítica, respecto al docente su postura es reconocer que todos los alumnos son distintos y aprenden de diferente manera, por lo cual es imprescindible crear diferentes estrategias con el fin de lograr un aprendizaje significativo y también debe crear un acogedor para que los estudiantes participen activamente en su propio aprendizaje.

En otras palabras, se puede decir que los niños aprenden a través de los conocimientos previos y de las experiencias adquiridas de su entorno, cada niño construye su propio aprendizaje de acuerdo su potencial y su contexto, el docente debe tener la

capacidad de investigar para poder guiar a los alumnos y obtener un aprendizaje perdurable.

“El sujeto interactúa con la realidad, construyendo su conocimiento y, al mismo tiempo, su propia mente. El conocimiento nunca es copia de la realidad, siempre es una construcción” (Piaget, 2001, pág. 13).

“El constructivismo es un modelo de enseñanza por exposición, para promover al aprendizaje significativo en lugar del aprendizaje de memoria” (Ausubel, 2015, pág. 51).

“El constructivismo social, creía que el aprendizaje y el desarrollo son actividades colaborativas y que los niños se desarrollan cognitivamente en un contexto de socialización y educación” (Vygotsky, 2013, pág. 7).

Según los autores mencionan que el aprendizaje se construye a base de las experiencias y de la información que recibe, el aprendizaje es esencialmente activo lo cual es importante brindar un proceso de enseñanza aprendizaje dinámico e interactivo, para que a través de ello construyan sus propios conocimientos.

Entonces, la teoría constructivista impulsa a los alumnos a que sean parte activa del proceso de aprendizaje, a través de las experiencias adquiridas por sí mismo, son capaces de construir sus conocimientos, por ende el tema de las herramientas digitales va a permitir con el constructivismo hacer más lúdica y didáctica la enseñanza de las matemáticas en la educación inicial, para lo cual se apoyara de videos, audios, juegos interactivos y simuladores, permitiendo que los niños manipulen, exploren, descubran, inventen, esto promueve a estimular las habilidades de análisis del pensamiento en los alumnos y también nos beneficia como una herramienta de apoyo a los docentes, el niño podrá adquirir nuevos conocimientos, interactuar, razonar, solucionar los problemas y percibir a profundidad la actividad establecida; es elemental aplicar las mejores herramientas digitales para que cada uno de ellos, logren desarrollar con éxito sus destrezas,

Mediante, el constructivismo el docente podrá fortalecer en sus estudiantes un nivel de destreza, donde sea capaz de desenvolverse y desarrollar cognitivamente, el será un acompañante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, motivarlos a que descubran conocimientos nuevos a través de los talleres sobre herramientas digitales para potenciar

el pensamiento lógico matemático, así mismo enseñar a pensar, lo cual permitirá sus procesos de razonamiento.

Herramientas digitales

Las herramientas digitales en el ámbito educativo contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas en los niños, de tal manera que mejora la calidad de la educación, con el fin de fomentar competencias en los niños y además de ser un apoyo para el aprendizaje, también da paso a la innovación de una búsqueda hacia mejores manejos sobre estas herramientas; sin embargo, para que esto se logre con éxito se necesita tener a un personal capacitado que pueda sacar el mejor provecho posible para crear ambientes de aprendizaje en las aulas y ofrecer las herramientas necesarias que se puedan emplear a situaciones de la vida real en el proceso de aprendizaje.

Las herramientas digitales permiten dinamizar e innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de clases interactivas agradables que contribuyen a su desarrollo integral, existen muchos tipos de programas disponibles para este fin, pero lo más importante es proporcionarles a los niños aquellos de carácter educativo y que les enseñe sobre temas de su interés como; actividades sobre el pensamiento lógico matemático, ejercicios de secuencia, identificación de figuras geométricas, reconocimiento de colores primarios y secundarios, formas y tamaños, juegos de relación y coordinación y cada uno de los temas que hagan parte del currículo.

El uso de herramientas digitales permite facilitar a los docentes la explicación de las matemáticas, mejorando el nivel del desarrollo de nuevos métodos aprendizaje en el pensamiento del niño, también aporta grandes avances en el proceso de enseñanza – aprendizaje; según Castrillon (2015) las herramientas digitales tienen la característica de ser multimediales, puesto que permite integrar componentes, como: fotografías, videos, música, animaciones, mediante el internet posibilitan una participación activa; generalmente las herramientas digitales que se utilizan en la educación son : YouTube, la pizarra online, el GeoGebra, Genially, Vimeo, Padlet, Powtoon, Canva, EDpuzzle, Flipped Primary, Pictoeduca, Lino It, las más utilizadas en la educación por los docentes, dichos recursos educativos se han tomado en cuenta: en los niños a edades tempranas porque con el tiempo el niño puede ejecutar con facilidad los diversos medios tecnológicos que existen de una manera divertida e incentivada. Además de fortalecer

sus habilidades, su desarrollo cognitivo, socioemocional, sobre todo aumentara su interés para aprender más.

Las herramientas digitales son imprescindibles en la educación de los niños, ayuda a obtener un aprendizaje significativo, por lo cual es importante que los docentes lo utilicen de esa manera fortalecer las habilidades adquiridas y brindar una enseñanza aprendizaje interactivo, dinámico donde los pequeños se sientan emoción por aprender.

Pensamiento lógico matemático

El pensamiento lógico matemático está ligado con la adquisición de habilidades de pensamiento en los niños y las niñas (Álvarez & Colorado, 2017). El pensamiento lógico matemático permite a los niños establecer las bases de razonamiento, así como la construcción no solo de los conocimientos matemáticos sino de cualquiera área de estudio, también se puede mencionar que el pensamiento lógico matemático fomenta el desarrollo de la creatividad y la imaginación, por lo que enseñar al alumno a pensar y a reflexionar es importante, esto permite su desarrollo intelectual.

Se puede decir que las capacidades de los alumnos se desarrollaran mediante los ejes de desarrollo y aprendizaje para la formación integral de cada niño de educación inicial; es decir, que los infantes deben aprendan a identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento, comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos, comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos, discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno, comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos, discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno, estos ejes van de la mano con el ámbito del desarrollo del aprendizaje el cual se estableció como ámbito las relaciones lógico-matemáticas con el fin de potenciar aspectos más abstractos de pensamiento, por lo tanto, es necesario que los niños realicen diversas actividades y situaciones que representen un reto, para que se concentre, reflexione y pueda llegar a una conclusión.

Pensar lógicamente es realizar procesos mentales u operaciones cognitivas, manejar símbolos o conceptos para construir un conocimiento más coherente y complejo (Castrillón & Ramírez, 2017). Los niños construyen en su mente el pensamiento lógico matemático a través de las relaciones con los objetos, está relacionado con la habilidad de trabajar y pensar en términos numéricos, el desarrollo del pensamiento lógico es la clave para el desarrollo de la inteligencia matemática y es fundamental para el bienestar de los niños y su desarrollo ya que aporta importantes beneficios como la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica.

PROPUESTA

Talleres prácticos a través de herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en la educación inicial “Disfruto, me entretengo y aprendo las matemáticas”

EXPLICACIÓN DE LA PROPUESTA.

Título de la propuesta:

Disfruto, me entretengo y aprendo las matemáticas mediante las herramientas digitales.

En la presente propuesta se trabajará con talleres utilizando las herramientas digitales en las que se involucran actividades matemáticas, con el fin de fortalecer el pensamiento lógico matemático en los niños de la educación inicial.

Mediante las herramientas digitales se crea actividades lúdicas como; me divierto en el día y descanso en la noche, aprendo a contar jugando con los números, me divierto y aprendo a relacionar los números, aprendiendo a identificar los objetos de mi entorno, me entretengo e identifico las figuras geométricas, reconociendo los objetos según su tamaño, jugando con los colores primarios, conociendo los colores secundarios, con estas actividades los niños desarrollan el pensamiento lógico, creativo y reflexivo.

Las actividades lúdicas son aquellas que nos facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera divertida, agradable y sobre todo motivadora, están basadas en el juego, lo cual nos favorecerá en la comprensión de las áreas del pensamiento lógico matemático. El juego es indispensable en la educación inicial, todos los niños aprenden a través del juego de una manera más divertida.

El desarrollo del pensamiento lógico matemático es uno de los pilares fundamentales del estudio ya que desarrolla destrezas esenciales que se ponen en práctica en el diario vivir en todos los espacios desarrollando la capacidad de razonamiento y la creatividad es decir que el infante por medio de la experimentación digital va explorando y forjando sus destrezas y así podrá resolver problemas de la vida diaria.

Los talleres permiten a los niños alcanzar los conocimientos propuestos, como el lógico y matemático, para luego poner en práctica en la vida cotidiana, los niños aprenderán mediante una participación activa, donde puedan experimentar las herramientas digitales seleccionadas como; YouTube, la Pizarra Online, el GeoGebra, Genially, Vimeo, Padlet, Powtoon y Canva, Así observar y reflexionar conceptos involucrados en dicha actividad, se busca crear situaciones de aprendizaje significativo, motivando a los infantes a ser los constructores de su propio conocimiento, utilizando siguientes las aplicaciones digitales:

1. **YouTube:** Creado por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim, nos permite compartir videos que han sido creados por los usuarios, también se puede presentar cuentas ejecutadas por la docente, con el fin de brindar un aprendizaje significativo para cada uno de los niños.
2. **Pizarra Online:** NoteBookCast creado por Martin Heit, es una herramienta digital que nos admite dibujar, enseñar, colaborar y explicar a los niños para ofrecer una enseñanza – aprendizaje entretenido.
3. **GeoGebra:** Creado por Ramiro Saldaña Acosta, es una herramienta que ofrece la posibilidad de asociar objetos geométricos y resolver problemas complejos, relacionado a las áreas del pensamiento lógico. También permite abordar diferentes problemas matemáticos de forma creativa y original que motivaran aprender a los niños.
4. **Genially:** Fue desarrollada por una "startup" es una herramienta que nos permite generar contenidos digitales interactivos, se puede presentar videos, imágenes, audios y crear actividades, en la clase con los alumnos.
5. **Vimeo:** Fue creado por Zach Klein y Jakob Lodwick, es una plataforma online basada en la publicación de todo tipo de contenido multimedia en forma de videos, permite que los educadores lleguen a cualquier audiencia, independientemente de su habilidad cognitiva, visual o física.

6. **Padlet:** Creado por Juan Diego Polo, es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos, documentos, también se puede agregar notas adhesivas, en el proceso de enseñanza aprendizaje.
7. **Powtoon:** Fue creado por Sven Hoffman, Ilya Spitalnik y Daniel Zaturansky, es una herramienta educativa online para la creación de animaciones y todo tipo de presentaciones en video, permite arrastrar y soltar imágenes, accesorios y herramientas prediseñados en su diapositiva que luego se animan automáticamente para crear una presentación profesional y sorprendente que se puede presentar en persona, tal como está acostumbrado con PowerPoint o Keynote.
8. **Canva:** Fue creado por Melanie Perkins, es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación y ofrece herramientas online para crear diseños, media ello se puede mejorar la creatividad dentro del aula y también ayuda al infante a que mejore su aprendizaje por medio de las presentaciones que se realiza y a su vez despierta su curiosidad por la aplicación digital y la motivación por aprender.

Las herramientas digitales nos ayudan para una comprensión total y permanente de aprendizaje, gracias al uso de tecnología de la información y la comunicación por parte de los docentes, se fomenta en los niños la creatividad, imaginación y el desarrollo de las habilidades y destrezas. Estos recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en el proceso de enseñanza - aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad, se potencia la comprensión y motivación de los estudiantes.

Los talleres son muy importantes les ayuda a los niños a desenvolverse en el área de las matemáticas, los infantes van a desarrollar sus destrezas con más facilidad, tienen por objetivo desarrollar del pensamiento lógico matemático. Para cumplir el objetivo propuesto se debe aplicar el uso de estrategias digitales, por medio de actividades creativas con el fin de incentivar la exploración del medio digital, fortaleciendo la observación y experimentación en los niños de educación inicial.

Los ocho talleres elaborados en la presente propuesta son:

- ✓ Taller N°1 Título: Me divierto en el día y descanso en la noche
- ✓ Taller N°2 Título: Aprendo a contar jugando con los números.
- ✓ Taller N°3 Título: Me divierto y aprendo a relacionar los números.

- ✓ Taller N°4 Título: Aprendiendo a identificar los objetos de mi entorno.
- ✓ Taller N°5 Título: Me entretengo e identifico las figuras geométricas.
- ✓ Taller N°6 Título: Reconociendo los objetos según su tamaño.
- ✓ Taller N°7 Título: Jugando con los colores primarios.
- ✓ Taller N°8 Título: Conociendo los colores secundarios.

LA ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA.

La presente propuesta se compone por talleres prácticos, lo cual tienen por objetivo brindar una enseñanza - aprendizaje significativo a través de la tecnología, lo cual están estructurados por los siguientes elementos:

Tabla 2

Esquema de la propuesta

Talleres:		Portada:	
Título:			
Introducción:		Objetivo:	Tiempo de desarrollo:
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Ámbito del desarrollo del aprendizaje:	Destreza:	
Actividad:	Recurso:	Indicadores de evaluación:	

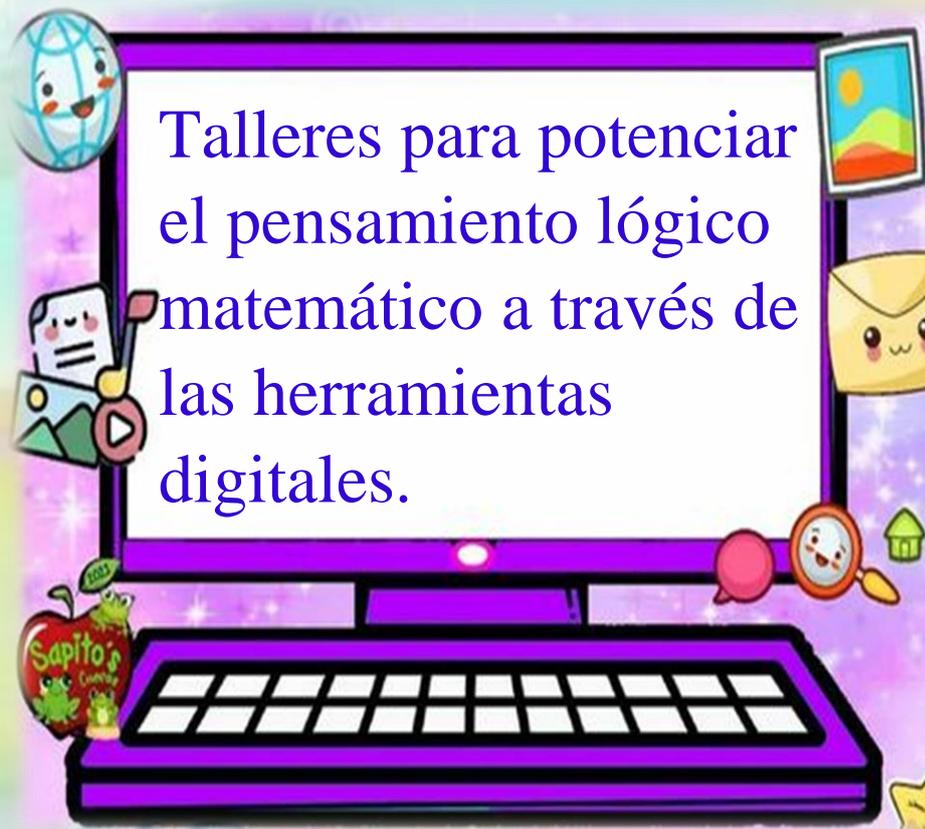
- **Talleres:** Numeración.
- **Título:** Se refiere al nombre atractivo que resume el taller a desarrollarse.
- **Introducción:** Se trata de una breve descripción del taller y de lo que se desea lograr mediante el, con los niños.
- **Objetivo:** Se enfoca específicamente en el fin al que se desea llegar o la meta que se desea conseguir a través de la ejecución del taller.
- **Tiempo estimado:** Se refiere al tiempo en minutos de la duración de cada taller.
- **Ejes de desarrollo y aprendizaje:** Son campos generales de desarrollo y aprendizaje, que responden a la formación integral de los niños y orientan las diferentes

oportunidades de aprendizaje. (CURRICULO EDUCACION INICIAL, 2014, pág. 19).

- **Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje:** Son espacios curriculares más específicos, que se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje que identifican, secuencian y organizan los objetivos de aprendizaje y las destrezas en cada uno de los subniveles de Educación Inicial. (CURRICULO EDUCACION INICIAL, 2014, pág. 19).
- **Destrezas:** Orienta el desarrollo de las habilidades perceptivas, motrices, sociales y cognitivas de los niños. Estas habilidades se desarrollan por medio de la observación, la clasificación, la comparación, del análisis, de la síntesis.
- **Actividades:** Es una serie de acciones integradas que debe seguirse ordenadamente al momento de realizar el taller para el logro de un aprendizaje efectivo.
- **Recursos:** Conciene a todo tipo materiales que se utilizarán como medio para facilitar la ejecución del taller.
- **Indicadores de evaluación:** Trata de un conjunto de parámetros que se deben tomar en cuenta en cada actividad, para determinar el aprendizaje adquirido, en base a los talleres realizados por medio de una ficha de observación como instrumento para el registro de los indicadores que se evaluarán a los niños.



Disfruto, me
entretengo y aprendo
las matemáticas



Talleres para potenciar
el pensamiento lógico
matemático a través de
las herramientas
digitales.

A B C

INTRODUCCIÓN

Los talleres sobre el pensamiento lógico matemático a través de las herramientas digitales, están dirigidas para niños de educación inicial, tiene con objetivo facilitar fundamentalmente, la adquisición de nuevos conocimientos, además, la resolución de problemas y el desenvolvimiento matemático, en el que llevará, mejorar su capacidad de razonamiento natural en todos sus procesos de aprendizaje, la elaboración de dichos talleres para fortalecer el pensamiento lógico matemático en educación inicial, aportara importantes beneficios a los niños como: La capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basados en la lógica matemática; mediante las aplicaciones, los niños aprenderán de una forma más dinámica, divertida y participativa.

los talleres constan de actividades lúdicas, donde los infantes aprenden a través del juego a desarrollar el pensamiento lógico matemático, ellos construyen sus propios conocimientos en base de experiencias, los docentes están preparados para implementar estrategias para que los pequeños adquieran un aprendizaje significativo. El juego además de ser un entretenimiento se lo considera como una estrategia, para el proceso de enseñanza- aprendizaje. Los docentes deben aplicar adecuadamente el juego, con fin de desarrollar el pensamiento lógico matemático, la misma que es una actividad libre, espontanea, placentera que permite a los niños divertirse a través de la manipulación y experimentación digital.

Mediante estas actividades el docente pretende lograr aprendizajes significativos permitiendo al niño a interactuar con los demás y a su vez lograr que sea capaz de resolver problemas sencillos y complejos, los niños se sientan interesados por realizar las actividades motivadoras que la docente aplique en la clase.

Como docente es importante proporcionar el adecuado manejo de las aplicaciones a través de las herramientas digitales permitiendo así el desarrollo de las habilidades y destrezas de cada uno de los niños de educación inicial mismo que admitirá al niño entender y practicar los procesos de pensamiento lógico matemático.





DESCRIPCIÓN

La presente propuesta consta de 8 talleres, cada uno de ellas, facilitan el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos, discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno, estos ejes van de la mano con el ámbito del desarrollo del aprendizaje el cual se estableció como ámbito las relaciones lógico-matemáticas con el fin de potenciar aspectos más abstractos de pensamiento, los niños pondrán en práctica las actividades elaboradas sobre el razonamiento lógico matemático mediante las herramientas digitales. Junto con el docente encargado de los niños y el refuerzo de los padres se podrán cumplir los objetivos planteados en cada uno de los talleres De igual manera, se procura despertar la creatividad y el interés por aprender, provocando que en el proceso de enseñanza- aprendizaje se cree un ambiente ameno y saludable al impartir las clases, al finalizar las actividades se aplicará una ficha de observación para determinar el aprendizaje adquirido, en base a las actividades realizadas, se evaluará el aprendizaje alcanzado por los niños, para lo cual se realizara una retroalimentación, dependiendo a las necesidades de cada uno de los niños de educación inicial.

TALLER: 1	VIDEO		
TÍTULO Me divierto en el día y descanso en la noche	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;"><i>Gráfico N° 1: YouTube</i> <i>Elaborado por: Chanaguano Janeth, Lagla Gisela</i></p>		
<p style="text-align: center;">INTRODUCCIÓN</p> <p>La noción del tiempo en los niños se vincula a lo que el infante vive: actividades diarias, sus juegos, cuando se dirige a la escuela, sus actividades escolares, al ponerse el pijama, la hora de descansar, el niño va tomando poco a poco conciencia del significado del tiempo: día y noche. Al enseñar a los niños a identificar las nociones temporales, a comprender y entender que el tiempo es un continuo, es decir: que las actividades que realizan en casa individualmente existen antes de ahora y existirán después de ahora.</p>	<p style="text-align: center;">OBJETIVO</p> <p>Reconocer e identificar el día y la noche a través de una plataforma digital YouTube, el mismo que potenciará el desarrollo de la comprensión y conciencia sobre las nociones del tiempo.</p>	<p style="text-align: center;">TIEMPO DE DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p>	
<p style="text-align: center;">EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</p> <p>Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.</p>	<p style="text-align: center;">ÁMBITO DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center;">Relaciones Lógico-matemáticas</p>	<p style="text-align: center;">DESTREZA</p> <p>Identificar características del día y la noche.</p>	

TALLER: 2		 <p style="text-align: center;">IMAGEN</p> <p><i>Gráfico N° 2: Pizarra online</i> <i>Elaborado por: Chanaguano Janeth, Lagla Gisela</i></p>	
TÍTULO			
Aprendo a contar jugando con los números			
INTRODUCCIÓN		OBJETIVO	TIEMPO DE DESARROLLO
La enseñanza y aprendizaje de los niños sobre las nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos, constituye un proceso activo y progresivo; el cual se da a través de la acción que el infante obtiene sobre las actividades diarias que realiza y de esta manera se van haciendo más complejas. Por esta razón, el maestro de educación inicial debe iniciar este proceso facilitando a cada niño varias actividades matemáticas por medio de una aplicación digital.		Fortalecer su desarrollo matemático, resolución de problemas por medio de la plataforma pizarra online.	20 minutos
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE		ÁMBITO DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA
Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.		Relaciones Lógico-matemáticas	Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces.

TALLER: 3

TÍTULO

Me divierto y aprendo a relacionar los números

IMAGEN

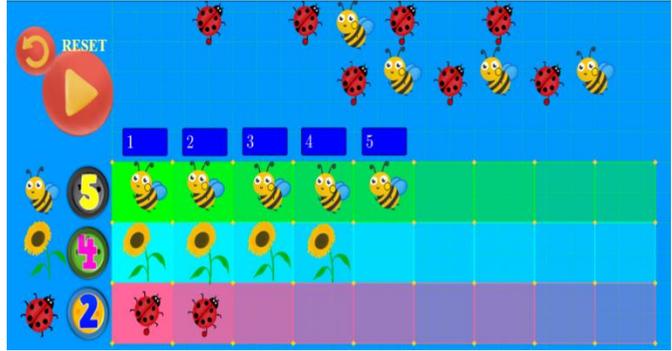


Gráfico N° 3: GeoGebra
Elaborado por: Chanaguano Janeth, Lagla Gisela

INTRODUCCIÓN

Este taller ayudará a los niños a aprender a relacionar la cantidad de los números 1, 2, 3, 4 y 5, se trata de un ejercicio donde los niños tienen que escribir los números del 1 al 5 en orden ascendente, dando clic en las casillas azules. La importancia de esta actividad es ayudar a reforzar el conocimiento sobre la relación de número cantidad, esto les ayudará a los niños desarrollarse intelectualmente.

OBJETIVO

Comprender la relación de los primeros cinco números a través de una aplicación llamada GeoGebra, el mismo que fortalecerá el desarrollo de la adquisición de conocimientos.

TIEMPO DE DESARROLLO

15 minutos

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

ÁMBITO DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

Relaciones Lógico-matemáticas

DESTREZA

Comprender la relación de número cantidad hasta el 5.

TALLER: 4	IMAGEN	
TÍTULO	<div style="text-align: center;">  <p><i>Gráfico N° 4: Genially</i> <i>Elaborado por: Chanaguano Janeth, Lagla Gisela</i></p> </div>	
<p style="text-align: center;">INTRODUCCIÓN</p> <p>La presente actividad está encaminada a lograr que los niños identifiquen los objetos de formas similares en el entorno, sean capaces de descubrir, analizar y valorar las diversas cualidades presentes en los objetos del mundo que los rodea. Todos los niños de educación inicial deben ser capaces de identificar las figuras geométricas (circulo, cuadrado, rectángulo, triangulo) eso encamina el trabajo inicial a la asimilación de las formas geométricas, por lo cual es fundamental reconocer y adquirir una estructuración del espacio a treves de diferentes formas que se encuentran en nuestro entorno.</p>	<p style="text-align: center;">OBJETIVO</p> <p>Los niños aprenderán y reconocerán los elementos y objetos, relacionando el nombre de cada uno con el uso de las imágenes de nuestro entorno, mediante la aplicación llamada Genially, el mismo que potenciara la adquisición de nuevos conocimientos.</p>	<p style="text-align: center;">TIEMPO DE DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p>
<p style="text-align: center;">EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</p> <p>Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.</p>	<p style="text-align: center;">ÁMBITO DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Relaciones Lógico-matemáticas.</p>	<p style="text-align: center;">DESTREZA</p> <p>Identificar objetos de formas similares en el entorno.</p>

ACTIVIDADES

- Motivar a los niños a través de una canción “Las figuras geométricas”
<https://www.youtube.com/watch?v=DDvYfyNkv1Q>
- Dialogar sobre la canción establecida
¿Como es el sol?
¿A qué se parece la puerta de nuestra casa?
¡El cuadrado se parece a nuestra! ...
¿A qué se parece el techo de nuestra casa?
- Presentar diferentes formas geométricas
- Relacionar los objetos de formas similares en nuestro entorno.
- Unir las formas geométricas similares con los objetos del entorno.

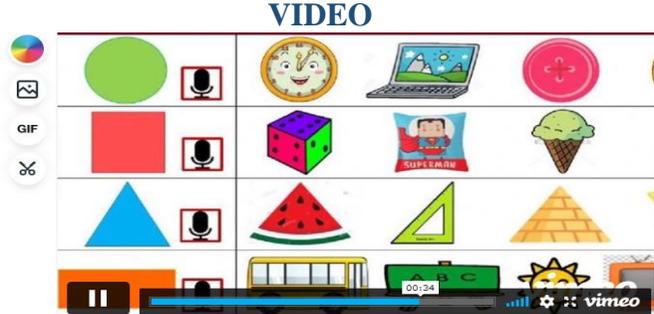
RECURSOS

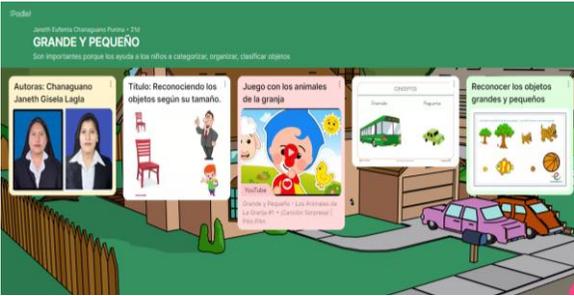
- Herramienta en línea
- Canción
- Imágenes

FICHA DE OBSERVACIÓN

ESCALA VALORATIVA	
Iniciado	I
En Proceso	EP
Adquirido	A

N°	INDICADORES DE LOGRO NÓMINA	Identifica las diferentes formas geométricas			Distingue los objetos que se puede encontrar en el entorno.			Relaciona los objetos similares con las figuras geométricas.		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

<p>TALLER: 5</p>	<div style="text-align: center;">  <p>VIDEO</p> </div> <p><i>Gráfico N° 5: Vimeo</i> <i>Elaborado por: Chanaguano Janeth, Lagla Gisela</i></p>				
<p>TÍTULO</p> <p>Me entretengo e identifico las figuras geométricas.</p>	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td data-bbox="949 662 1240 1096"> <p>INTRODUCCIÓN</p> <p>Para los niños conocer las figuras geométricas básicas, como son: cuadrados, rectángulos, círculos y triángulos, para ellos es muy importante el poder establecer relaciones con su entorno más cercano e inmediato. Mediante este taller es una de las formas más didáctica de introducir las matemáticas en educación inicial, para ello es fundamental tener adquiridas las principales figuras geométricas, mediante ellas podrán comparar los distintos objetos que les rodean (pelota, ventana, puerta, servilleta) con las propias figuras (circulo, rectángulo, cuadrado, triangulo). Es muy importante dar a conocer las figuras geométricas a los niños, esto les ayuda a identificar con más claridad la construcción de juegos y también desempeñan habilidades viso motoras en los niños.</p> </td> <td data-bbox="1240 662 1659 1096"> <p>OBJETIVO</p> <p>Reconocer y comparar los distintos objetos que les rodean y sobre todo ayudar a desarrollar las habilidades viso motoras en los niños, a través de la plataforma Vimeo.</p> </td> <td data-bbox="1659 662 2004 1096"> <p>TIEMPO DE DESARROLLO</p> <p>15 minutos</p> </td> </tr> </table>		<p>INTRODUCCIÓN</p> <p>Para los niños conocer las figuras geométricas básicas, como son: cuadrados, rectángulos, círculos y triángulos, para ellos es muy importante el poder establecer relaciones con su entorno más cercano e inmediato. Mediante este taller es una de las formas más didáctica de introducir las matemáticas en educación inicial, para ello es fundamental tener adquiridas las principales figuras geométricas, mediante ellas podrán comparar los distintos objetos que les rodean (pelota, ventana, puerta, servilleta) con las propias figuras (circulo, rectángulo, cuadrado, triangulo). Es muy importante dar a conocer las figuras geométricas a los niños, esto les ayuda a identificar con más claridad la construcción de juegos y también desempeñan habilidades viso motoras en los niños.</p>	<p>OBJETIVO</p> <p>Reconocer y comparar los distintos objetos que les rodean y sobre todo ayudar a desarrollar las habilidades viso motoras en los niños, a través de la plataforma Vimeo.</p>	<p>TIEMPO DE DESARROLLO</p> <p>15 minutos</p>
<p>INTRODUCCIÓN</p> <p>Para los niños conocer las figuras geométricas básicas, como son: cuadrados, rectángulos, círculos y triángulos, para ellos es muy importante el poder establecer relaciones con su entorno más cercano e inmediato. Mediante este taller es una de las formas más didáctica de introducir las matemáticas en educación inicial, para ello es fundamental tener adquiridas las principales figuras geométricas, mediante ellas podrán comparar los distintos objetos que les rodean (pelota, ventana, puerta, servilleta) con las propias figuras (circulo, rectángulo, cuadrado, triangulo). Es muy importante dar a conocer las figuras geométricas a los niños, esto les ayuda a identificar con más claridad la construcción de juegos y también desempeñan habilidades viso motoras en los niños.</p>	<p>OBJETIVO</p> <p>Reconocer y comparar los distintos objetos que les rodean y sobre todo ayudar a desarrollar las habilidades viso motoras en los niños, a través de la plataforma Vimeo.</p>	<p>TIEMPO DE DESARROLLO</p> <p>15 minutos</p>			
<p>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</p> <p>Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.</p>	<p>ÁMBITO DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Relaciones Lógico-matemáticas</p>	<p>DESTREZA</p> <p>Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas</p>			

TALLER: 6	IMAGEN		
TÍTULO	 <p style="text-align: center;"><i>Gráfico N° 6: Padlet</i> <i>Elaborado por: Chanaguano Janeth, Lagla Gisela</i></p>		
<p style="text-align: center;">INTRODUCCIÓN</p> <p>Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño es de suma importancia, es donde el niño va desarrollando la discriminación visual y van adquiriendo conceptos básicos que le ayudara a coger e identificar medidas y tamaño de los objetos: grande y pequeño. De esa manera el niño va despertando el interés, va coleccionando objetos, recogiendo o identificando tamaño el más grande de todos y es más pequeño.</p>	<p style="text-align: center;">OBJETIVO</p> <p>Los niños aprenden a reconocer los objetos y a identificar los conceptos grande y pequeño, mediante la aplicación padlet, lo cual nos potenciara el pensamiento lógico matemático.</p>	<p style="text-align: center;">TIEMPO DE DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p>	
<p style="text-align: center;">EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</p> <p>Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.</p>	<p style="text-align: center;">ÁMBITO DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Relaciones Lógico-matemáticas</p>	<p style="text-align: center;">DESTREZA</p> <p>Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)</p>	
<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> Motivar a los niños a través del juego. “Los animales de la granja” 	<p style="text-align: center;">RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Plataforma digital Canción Video 		

<p>TALLER: 7</p>	<p>VIDEO</p>	
<p>TÍTULO</p> <p>Jugando con los colores primarios.</p>	 <p><i>Gráfico N° 7: Powtoon</i> <i>Elaborado por: Chanaguano Janeth, Lagla Gisela</i></p>	
<p>INTRODUCCIÓN</p> <p>El presente taller tiene como finalidad la enseñanza y aprendizaje sobre cómo discriminar las formas y los colores del entorno es decir que es importante resaltar que el niño debe sentirse atraído por la actividad para que preste atención y pueda percibir las diferencias entre los colores que se va a utilizar y así poder cumplir con la actividad establecida. Por ende, los colores primarios tienen un papel fundamental en el aprendizaje y desarrollo de los niños porque les transmite sensaciones y emociones.</p>	<p>OBJETIVO</p> <p>Promover e incentivar creatividad y curiosidad por la pintura a través de la plataforma Powtoon.</p>	<p>TIEMPO DE DESARROLLO</p> <p>20 minutos</p>
<p>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</p> <p>Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.</p>	<p>ÁMBITO DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Relaciones Lógico-matemáticas</p>	<p>DESTREZA</p> <p>Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.</p>

TALLER: 8	IMAGEN		
TÍTULO Conociendo los colores secundarios.	 <p><i>Gráfico N° 8: Canva</i> <i>Elaborado por: Chanaguano Janeth, Lagla Gisela</i></p>		
INTRODUCCIÓN En el siguiente taller es importante la utilización de la pintura en los niños porque es una forma de comunicarse con los adultos y expresar sus emociones y sentimientos que quizá aún no han verbalizado. De esta manera se da a conocer la importancia del uso de los colores y de igual manera saber que actividades aplicar en las plataformas digitales para que el infante tenga un desarrollo adecuado.	OBJETIVO Fortalecer la capacidad de concentración y a su vez la experimentación en los niños de educación inicial a través de la plataforma digital canva.	TIEMPO DE DESARROLLO 20 minutos	
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.	ÁMBITO DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE Relaciones Lógico-matemáticas	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.	
ACTIVIDADES <ul style="list-style-type: none">Motivar a los niños a través de una canción “Aprende colores secundarios con Mon el Dragón” https://youtu.be/CH-7f-eWTZ4	RECURSOS <ul style="list-style-type: none">Plataforma canvaCanciónVideo		

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.

Para la validación de la propuesta se tomó en consideración a dos profesionales con título de Master y tres docentes de educación inicial especialistas en el tema de la presente propuesta, para que sea analizado de acuerdo a sus apreciaciones.

Es así que, la Magíster **Ligia Elena Sandoval Toapanta**, portadora de cédula de ciudadanía N.º 0503153819, validó la propuesta con una estimación, en la Univocidad: **TOTALMENTE BIEN**, en Pertinencia: **BASTANTE BIEN** e Importancia: **TOTALMENTE BIEN**, mencionando como sugerencia; mantener en cuenta el **tiempo** que se va a usar para trabajar con los niños, puesto que los menores tienden a **desconcentrarse** muy rápido, lo cual se tomó mucho en cuenta para rectificar cada uno de los talleres, de igual manera manifiesta que las actividades se relaciona con el tema del proyecto lo cual permite fortalecer el pensamiento lógico matemático a cada uno de los niños de educación inicial.

Por otro lado, la Magíster **María José Gallo Gallo**, portadora de cédula de ciudadanía N.º 0502571888, apreció la validación de la propuesta como Univocidad: **BASTANTE BIEN**, Pertinencia: **BASTANTE BIEN** e Importancia: **TOTALMENTE BIEN**, mencionando como sugerencia que los **títulos** deben ser llamativos, se tomó en cuenta la sugerencia para **editar** los talleres, del mismo modo nos manifiesta que se debe aplicar los talleres en cualquier institución educativa en nivel al que va dirigido cada uno de los talleres prácticos para fortalecer el pensamiento lógicos en los niños.

De la misma manera, las Licenciadas de educación inicial validaron la propuesta con una estimación de **TOTALMENTE BIEN** en todos los criterios planteados, mencionando que, los talleres son **adecuados** para trabajar con los niños, asimismo consideran que la propuesta está bien elaborada y entendible y acorde al nivel de educación al que va dirigido. Por lo tanto, esta propuesta ayuda a los niños del nivel inicial a fortalecer el pensamiento lógico matemático y además desarrollan sus habilidades, destrezas fácilmente así adquieren un aprendizaje significativo.

Resultados de la propuesta

Con el fin de evidenciar los resultados obtenidos tras la aplicación de la propuesta “Disfruto, me entretengo y aprendo las matemáticas”: Talleres prácticos a través de las herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en la educación

inicial, se procede a realizar un cuadro, exponiendo la obtención de los siguientes resultados:

Tabla 3

Resultados valoración de Expertos

VAL.	UNIVOCIDAD	PERTINENCIA	IMPORTANCIA
E 1	5	4	5
E 2	4	4	5
U 1	5	5	5
U 2	5	5	5
U 3	5	5	5

Elaborado por: Grupo de investigación.



Se obtuvo como resultado de la propuesta los siguientes porcentajes; **Univocidad** con el valor de **5** que significa “**Totalmente bien**”, es decir que la información está clara y concisa, **Pertinencia** con el valor de **4** que significa “**Bastante bien**”, ya que los títulos tienen que ser llamativos y tener en cuenta el tiempo que se va a trabajar con los niños, lo cual se tuvo en cuenta para su respectivo modificación de cada uno de los talleres con

las sugerencias recibidas, en el cual se encuentra establecida ocho talleres, la misma que se ejecutó actividades con el propósito de fortalecer el pensamiento lógico matemático en educación inicial, con los siguientes títulos; Me divierto en el día y descanso en la noche, aprendo a contar jugando con los números, me divierto y aprendo a relacionar los números, aprendiendo a diferenciar los objetos de mi entorno, me entretengo e identifico las figuras geométricas, reconociendo los objetos según su tamaño, jugando con los colores primarios y conociendo los colores secundarios. Las docentes nos dieron una valoración en cada taller realizado y de esta manera se logró sacar un solo análisis de todas las validaciones ejecutadas por los maestros.

CONCLUSIONES

- Se diseñó una guía de herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en Educación Inicial en la “Unidad Educativa Catorce de Julio JAE”, con el título: Talleres prácticos con herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en la educación inicial, con los siguientes títulos: Me divierto en el día y descanso en la noche, aprendo a contar jugando con los números, me divierto y aprendo a relacionar los números, aprendiendo a identificar los objetos de mi entorno, me entretengo e identifico las figuras geométricas, reconociendo los objetos según su tamaño, jugando con los colores primarios y conociendo los colores secundarios, mediante los talleres establecidos se desarrolla pensamiento lógico matemático, permitiendo a los niños divertirse y participar para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se fundamentó el tema de estudio del proyecto el cual se llevó a cabo que los niños conozcan el manejo y la utilidad de las herramientas digitales con el propósito de explorar el pensamiento lógico matemático a través de plataformas digitales y así incrementar el desarrollo matemático de los niños de educación inicial.
- Se seleccionaron ocho herramientas digitales adecuadas para cada proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el pensamiento lógico matemática, a través de las herramientas tecnológicas como; YouTube, Pizarra Online, GeoGebra, Geonally, Vimeo, Padlet, Powtoon y Canva en el cual se realizó talleres con las actividades que ayuda a potenciar el pensamiento lógico, así los niños aprenderán de una forma más

dinámica, divertida y participativa, permitiendo el desarrollo de las habilidades y destrezas de cada uno de los niños de educación inicial.

- Se elaboraron ocho talleres prácticos a través de la aplicación de herramientas digitales con el tema “Disfruto, me entretengo y aprendo las matemáticas” con el fin de potenciar el pensamiento lógico matemático en la educación inicial, a partir de la cual se pondrán en práctica los conocimientos lógicos matemáticas como: colores primarios, colores secundarios, noción de tiempo, formas, secuencias, correspondencia, series, orden, permitiendo la participación activa de cada uno de los niños en el proceso de enseñanza- aprendizaje, respetando el ritmo de aprendizaje, como también efectuar diferentes evaluaciones y así adaptar a las necesidades de cada uno de los niños, para fomentar el placer por aprender cada día y brindar un aprendizaje significativo.
- Se validó la propuesta, “Guía de los talleres a través de las herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en educación inicial”, con dos profesores con grado de magíster y tres docentes de educación inicial, los cuales mencionaron se revise el caso del tiempo y el título de los talleres para poder trabajar con los contenidos del currículo y asegurar que todos los niños tengan una formación educativa de calidad como lo propone el Ministerio de Educación.

RECOMENDACIONES

- Es recomendable tener en cuenta que cada taller que se va a realizar debe estar asignado con un nombre llamativo, creativo para el niño despierte su interés por la tarea establecida en el aula.
- Es necesario que el docente explique sobre el tema a tratar y aporte con estrategias tecnológicas para ponerlos en práctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Se recomienda elegir las herramientas digitales adecuadas y establecer talleres acordes a la edad de niño para facilitar su aprendizaje significativo.
- Es indispensable establecer talleres prácticos con los niños para trabajar dentro del aula y así lograr desarrollar sus habilidades y destrezas.
- Es importante que los talleres sean evaluados por docentes que tengan conocimiento sobre el tema establecido.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (2015). *El Constructivismo*. Concepción teórica del constructivismo.
- Brito, M. L. (21 de Marzo de 2017). Usando TIC para enseñar Matemática en preescolar. *El Circo Matemático*, págs. 4-7.
- Calle-González, A. L. (15 de Junio de 2021). *Uso de herramientas digitales en Educación Inicial*. Obtenido de APRENDIZAJE A TRAVEZ DE LAS TECNOLOGIAS: <file:///C:/Users/llomi/Downloads/472-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1576-1-10-20210807.pdf>
- Cano, J. M. (2013). ACTIVIDADES LUDICAS PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LOGICO MATEMATICO. En A. V. Flores, *Desarrollo de las Habilidades Logico Matematico* (págs. 23-32). Mexico: UNAM.
- Cervantes, G. M. (2015). *MI PLANETA MATEMÁTICO*". RIOBAMBA: UNACH.
- Daza, D. A. (12 de Septiembre de 2018). *Herramientas digitales para la enseñanza* . Obtenido de Las matemáticas en la Educacion inicial : https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/11110/1/2019_herramientas_digitales_matematicas.pdf
- Del Hierro Pazmiño, S. I. (2021). *El uso de las herramientas digitales durante la pandemia por Covid-19 en Educacion Inicial* . QUITO: EDUCACION PARA LA EXCELENCIA.
- Doris Alcira, E. V. (10 de Febrero de 2020). *Aprendizaje de las relaciones lógico matemáticas con niños de inicial*. Obtenido de GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC: UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-002.pdf
- EDUCACION, M. D. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Quito: ISBN.
- Gomez, J. P. (08 de Septiembre de 2015). *Herramientas para enseñar Matemáticas con las TIC*. Obtenido de Aula Planeta: <https://www.aulaplaneta.com/2015/09/08/recursos-tic/25-herramientas-para-ensenar-matematicas-con-las-tic>
- GUZMÁN, N. H. (2019). *EL DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO A TRAVÉS DEL JUEGO, JUNTO A LAS TIC*. Cuenca: Departamento de Matemáticas.
- Peiró, R. (2021). El enfoque de la teoría del constructivismo. *Teoría del constructivismo*, 3.
- Piaget, J. (2001). El constructivismo piagetiano. *El Constructivismo*, 8.
- Rocío, P. B. (2017). *GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS*. RIOBAMBA: "JUGANDO CON LOS NÚMEROS".
- Rubino, M. T. (05 de Enero de 2018). *Estrategias para el desarrollo del pensamiento lógico para niños del II ciclo de educación inicial*. Obtenido de DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LOGICO: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/3633/MONOGRAF%C3%8DA%20-%20SAENZ%20RUBINO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sanchez, J. (04 de Julio de 2017). *Actividades para desarrollar el pensamiento lógico*. Obtenido de EducaHogar. net: <https://www.educahogar.net/>

- Sisalema, M. M. (24 de Octubre de 2013). *Herramientas para desarrollar el pensamiento lógico*. Obtenido de ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/6268/1/FCHE-CEP-473.pdf>
- TACURO, D. K. (2021). *HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE*. Cuenca: INNOVACION EN EDUCACION .
- Vásconez, L. (2016). DESARROLLAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO POR MEDIO DEL JUEGO. En A. J. Elizabeth, *EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO* (págs. 11-36). Quito: GUÍA DE ACTIVIDADES.
- Vygotsky, L. (2013). La teoría de Vygotsky. *ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA*, 11.

APÉNDICE

Hojas del tutor y de los investigadores.

1.- DATOS PERSONALES

NOMBRES Y APELLIDOS: Carlos Washington Mantilla Parra
 FECHA DE NACIMIENTO: 1967-11-04
 CEDULA DE CIUDADANÍA: 0501553291
 ESTADO CIVIL: Casado
 NÚMEROS TELÉFONICOS: 0992743063
 E-MAIL: carlos.mantilla@utc.edu.ec
 cmantilla2010@hotmail.es
 mantilla.washington@gmail.com



2.- ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO: Escuela "Simón Bolívar"
 NIVEL SECUNDARIO: "Instituto Superior Vicente León"
 NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica de Ambato
 NIVEL SUPERIOR: Escuela Superior Politécnica de Chimborazo
 NIVEL SUPERIOR: Escuela Politécnica del Ejército
 NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica de Cotopaxi
 NIVEL SUPERIOR: Universidad Estatal de Bolívar
 NIVEL SUPERIOR: Universidad Católica Andrés Bello. Caracas Venezuela.

3.- TÍTULOS

PREGRADO: Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad Físico Matemático (1994)
 PREGRADO: Doctor en Ciencias de la Educación Mención Enseñanza de la Física (2000)
 POSGRADO: Diplomado Superior en Gestión para el Aprendizaje Universitario (2005)
 POSGRADO: Maestría en Planeación y Administración Educativa (2005)
 POSGRADO: Diplomado Superior en Pedagogía de la Matemática (2009)
 POSGRADO: Especialista en Pedagogía de la Matemática (2010)
 POSGRADO: Magíster en Pedagogía de la Matemática (2015)
 POSTGRADO: PhD en Educación (2020)

4.- EXPERIENCIA LABORAL

Colegio Hermano Miguel, 1991-2000
 Escuela Superior Politécnica del Ejército sede Latacunga, 2000-2008
 Colegio Sagrado Corazón de Jesús, 2002-2003
 Colegio Técnico Industrial "Ramón Barba Naranjo, 2009-2010
 Universidad Técnica de Cotopaxi, 2000 hasta la fecha

5.- CARGOS DESEMPEÑADOS

Catedrático en la Escuela Politécnica del Ejército sede Latacunga 2000- 2008
 Catedrático en la Universidad Técnica de Cotopaxi 2000-Hasta la Fecha
 Equipo de trabajo de la Comisión de Evaluación Interna 2010-2011
 Equipo de Evaluación Institucional Julio 2011

Representante de Docentes UA-CAREN al Honorable Consejo Universitario periodo 2012-2014.
Elaborador de Reactivos CEAACES plan de contingencia de las Universidades cerradas, febrero mayo 2013.

Coordinador General del Sistema de Nivelación, Admisión y Permanencia de la Universidad Técnica de Cotopaxi, periodo septiembre 2013 a agosto 2014.

Comisionado Académico de la carrera de Ingeniería Ambiental 2014-2020

Representante al Consejo Directivo de la Extensión Pujilí. 2021-2023

6.- CURSOS DE CAPACITACIÓN

SEMINARIO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN CURRÍCULO, DIDÁCTICA, duración 48 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2021

DIPLOMADO EN ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADAS EN E-LEARNING, duración 120 horas. Politécnico Superior de Colombia. 2021

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN CUALITATIVA, duración 3 horas. Instituto de Formación Continua de la Red de Docentes. 2020

COMPETENCIAS DIGITALES PARA PROFESIONALES, duración 40 horas. Google Activate. 2020

III JORNADAS DE DIFUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN Y VINCULACIÓN AMBIENTAL, duración 40 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2020

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN DIDÁCTICA, duración 40 horas. Méxicox Compumunicate S.C.. 2020

EL CAMBIO CLIMÁTICO Y LA PANDEMIA DEL COVID-19, duración 30 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2020

DISEÑO Y TUTORÍA DE CURSOS VIRTUALES CON MOODLE, duración 120 horas. Zoongo Perú S.A.C. 2020

HERRAMIENTAS TIC E-LEARNING, duración 120 horas. Zoongo Perú S.A.C. 2020

NUEVAS TIC Y DOCENCIA VIRTUAL 2020, duración 240 horas. Zoongo Perú S.A.C. 2020

IV SEMINARIO VIRTUAL DE E-LEARNING PARA PROFESORES, duración 7 horas. Universidad Católica de Ávila. 2020

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: GOOGLE CLASSROOM, duración 40 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2020

II JORNADA DE LA DIFUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN AMBIENTAL, duración 40 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2020

ESCUELA DIGITAL: TENDENCIAS EDUCATIVAS CON TIC (2. 0), duración 35 horas. Miríadax Universidad de La Laguna. 2019

GOOGLE DRIVE: HERRAMIENTAS COLABORATIVAS EN EDUCACIÓN, duración 2 horas. Telefonica. 2019

WEMOOD: CURSOS MASIVOS EN ABIERTO. EDICIÓN 2019, duración 2 horas. Telefonica. 2019

COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES III. 2A. EDICIÓN-2019, duración 20 horas. Scolartic Telefonica. 2019

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN CON TABLEAU, duración 2 horas. Udemy. 2019

I JORNADAS DE DIFUSIÓN AMBIENTAL, duración 1 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2019

I JORNADAS DE DIFUSIÓN AMBIENTAL, duración 40 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2019

DISEÑO DE PLANTAS DE TRATAMIENTO, duración 40 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2019

PRESENTACIONES DIGITALES. EDICIÓN 2019, duración 2 horas. Scolartic_. 2019

COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES I. 1A. EDICIÓN-2019, duración 30 horas. Scolartic_. 2019

MAESTROS QUE ENSEÑAN, MAESTROS QUE APRENDEN, duración 30 horas. Universidad Externado de Colombia. 2019

APRENDIZAJE BASADO EN VIDEO (ABV), duración 15 horas. Scolartic_. 2019

JORNADA DE ACTUALIZACIÓN DOCENTE CAREN 19-19, duración 40 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2019

ANÁLISIS Y VISUALIZACIÓN DE DATOS CON TABLEAU, duración 4 horas. UdeMy. 2019

PREPARACIÓN PARA SALIDAS DE CAMPO ACADÉMICAS, duración 16 horas. Miríadax Telefónica. 2018

INICIACIÓN A LA INFOGRAFÍA Y VISUALIZACIÓN DE DATOS, duración 20 horas. Miríadax Telefónica. 2018

USO DEL TELÉFONO INTELIGENTE EN EL APRENDIZAJE, duración 24 horas. Miríadax Telefónica. 2018

TIC EN LA DOCENCIA, duración 40 horas. Miríadax Telefónica. 2018

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE, duración 20 horas. Miríadax Telefónica. 2018

MACHINE LEARNING USANDO ORANGE, duración 2 horas. Tareas Plus. 2018

CONVIERTE A TUS ALUMNOS EN BOOKTUBERS, duración 12 horas. Escolartic. 2018

MODELO PEDAGÓGICOS DE LAS CARRERAS DE CAREN, duración 40 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2018

CÓMO REALIZAR UN TRABAJO DE INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIO, duración 18 horas. Miríadax. 2018

ACTUALIZACIÓN DE CONOCIMIENTOS CAREN 18-18, duración 40 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2018

DESPUÉS DEL PLE ¿QUÉ?, duración 40 horas. Escolartic. 2017

NOVATOS EN E-LEARNING, duración 4 horas. UdeMy. 2017

LA COMUNICACIÓN AFECTIVA EN EL AULA, duración 40 horas. Scolartic. 2017

MATEMÁTICA PRE-U: CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL, duración 2 horas. Tareas Plus. 2017

APRENDIZAJE DISRUPTIVO, duración 2 horas. Universidad Yacambú. 2017

TOP 5: DE LA CONSCIENCIA A LA ACCIÓN, ¡REVOLUCIONA LA EDUCACIÓN!, duración 40 horas. Scolartic. 2017

TALLER: MIND MAPPING. TEORÍA, duración 2 horas. Scolartic. 2017

TALLER: MIND MAPPING. PRÁCTICA, duración 2 horas. Scolartic. 2017

EDICIÓN Y CREACIÓN MULTIMEDIA. EDICIÓN 2017, duración 3 horas. Scolartic. 2017

HERRAMIENTAS EDUCATIVAS, duración 4 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2017

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP). CONV17_1, duración 40 horas. Scolartic. 2017

APRENDIZAJE 2. 0 EDICIÓN 2017, duración 2 horas. Scolartic. 2017

XIV JORNADA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y V CONGRESO DE EDUCACIÓN, duración 40 horas. Universidad Central de Venezuela. 2016

SEMINARIO DE TEORÍAS CONTEMPORÁNEAS DEL APRENDIZAJE, duración 48 horas. Universidad Católica Andrés Bello. 2016

SEMINARIO DE MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA, duración 64 horas. Universidad Católica Andrés Bello. 2016

SEMINARIO DE USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN, duración 48 horas. Universidad Católica Andrés Bello. 2016

SEMINARIO MITOS Y REALIDADES EDUCATIVAS, duración 48 horas. Universidad Católica Andrés Bello. 2016

SEMINARIO TEORÍA Y DISEÑO DEL CURRÍCULUM, duración 48 horas. Universidad Católica Andrés Bello. 2016

INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA, duración 7 horas. Tareas Plus. 2016

SEMINARIO MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA EN EDUCACIÓN, duración 64 horas. Universidad Católica Andrés Bello. 2016

FÍSICA PARA TODOS. EJERCICIOS RESUELTOS, duración 24 horas. Teachlr. 2015

CÓMO CREAR UN SITIO WEB GRATIS CON GOOGLE, duración 24 horas. Teachlr. 2015

EDUCACIÓN Y POLÍTICAS TIC, duración 16 horas. Unesco. 2015

TALLER DE PLATAFORMAS VIRTUALES, duración 48 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2015

CULTURA CIENTÍFICA COLABORATIVA EN LOS PROCESOS DE EDUCACIÓN, duración 24 horas. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2015

SEGUNDO CONGRESO MUNDIAL DE MEDIO AMBIENTE Y RECURSOS NATURALES, duración 40 horas, Cuenca del 25 al 28 de noviembre del 2014.

UNIVERSIDAD 2014. Noveno Congreso Internacional de Educación Superior celebrado del 10 al 14 de febrero de 2014, palacio de convenciones de la Habana Cuba.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN PARA LA ENSEÑANZA ESPECIALIZADA. Didáctica en Educación Superior, duración 42 horas, 15 noviembre 2013.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN PARA LA ENSEÑANZA ESPECIALIZADA. Seminario Taller de Elaboración de reactivos para evaluar resultados de aprendizaje, duración 30 horas. 26 de julio 2013.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Gestión Académica en el Aula Universitaria, duración 32 horas, del 12 al 15 de marzo 2013.

UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR. Seminario Internacional Acreditación universitaria en la Integración suramericana, 16 horas, Quito 23 y 24 de julio 2012.

CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA EDUCANET.EC. Taller de FILE MAKER, duración 24 horas, 16 al 18 de febrero 2012. Quito-Ecuador

CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA EDUCANET.EC. Taller de Moodle-LMS, duración 24 horas, 3 al 5 de marzo 2011. Quito-Ecuador

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Matemática y Software Libre para la Docencia en la Educación Superior, duración 60 horas, 2 al 11 de febrero 2011. Latacunga-Ecuador

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJERCITO SEDE LATACUNGA. IV Seminario Internacional Matemática, Conceptos, Didáctica y Aplicaciones, duración 16 horas, 26 de junio 2007. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. I Congreso Ambiental El Agua, duración 30 horas, 5 de junio 2007. Latacunga-Ecuador.

CORPORACIÓN PEDAGÓGICA SABER SIGLO XXI. SEMINARIO TALLER. Pedagogía Conceptual. Desarrollo de Competencias en Ciencias Exactas, duración 16 horas, 22 de marzo 2007. Latacunga-Ecuador

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJERCITO SEDE LATACUNGA. SEMINARIO TALLER Aplicaciones del Cálculo Diferencial e Integral en la solución de problemas de la Ingeniería, mediante la utilización de herramientas informáticas, duración 45 horas 5 de agosto 2006. Latacunga-Ecuador.

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJERCITO SEDE LATACUNGA. Tercer Seminario de Física y Matemática, duración 20 horas, 27 de junio 2006. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Análisis Estadístico y Diseño Muestral, duración 20 horas, 24 de mayo 2006. Latacunga-Ecuador.

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJERCITO SEDE LATACUNGA. Aplicaciones de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de las Ciencias Básicas, duración 80 horas, 19 de septiembre 2005. Latacunga-Ecuador.

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJERCITO SEDE LATACUNGA. Segundo Seminario Internacional de Matemática y Física, duración 30 horas, 23 de junio 2005. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Proyectos II, duración 30 horas, marzo y abril 2004. Latacunga-Ecuador.

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJERCITO SEDE LATACUNGA. Primer Seminario Internacional de Matemáticas, duración 30 horas, 21 de junio 2004. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Proyectos I, duración 30 horas, noviembre y diciembre 2002. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Planificación Académica, duración 120 horas, agosto 2002. Latacunga-Ecuador

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Sistemas de Información para la Dirección y Planificación Estratégica, duración 120 horas, junio y julio 2002. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Formulación y Evaluación de Proyectos de Desarrollo Institucional, duración 120 horas, mayo y junio 2002. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Seminario Experiencias en la Educación Superior, duración 30 horas, abril 2002. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Planificación de Investigación y de la Vinculación con la Colectividad, duración 120 horas, marzo y abril 2002. Latacunga-Ecuador.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA REPÚBLICA DE CUBA. III Convención Internacional de Educación Superior, del 4 al 8 de febrero 2002. Habana Cuba

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Seminario de Legislación Educativa, duración 30 horas, septiembre 2001. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Metodología de la Investigación, duración 120 horas, agosto, septiembre 2001. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Educación, Planificación y desarrollo Social, Legislación Internacional, duración 120 horas, agosto 2001. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Realidad Educativa y Desarrollo Socioeconómico del Ecuador, duración 120 horas, julio 2001. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Dirección, Planificación Estratégica y Prospectiva, duración 120 horas, marzo y abril 2001. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. XI Curso Internacional de Matemática, duración 40 periodos, 29 mayo 2000. Riobamba-Ecuador.

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL. VI Encuentro de Física, duración del 9 al 12 de noviembre 1999. Quito-Ecuador.

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL. Primer Taller nacional de Física Experimental, duración 18 horas, 5 de noviembre 1999.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. Seminario Taller de Capacitación para formar facilitadores para la Reforma Curricular, duración 80 horas, 18 de mayo 1998. Quito-Ecuador

COLEGIO EXPERIMENTAL ALBERTO EINSTEIN. XVI Concurso Nacional Intercolegial de Física, duración 6 horas, 28 de mayo 1998. Quito-Ecuador

COLEGIO NACIONAL PRIMERO DE ABRIL. Curso de Física Vectorial, duración 16 horas, 26 de noviembre 1998. Latacunga-Ecuador

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO. Segundo Seminario Internacional de Matemática, duración 40 horas, 6 de mayo 1996. Riobamba Ecuador

8.- SEMINARIOS DICTADOS

Expositor en el seminario "NTICS"; unidad académica CAREN, UTC, marzo 2 009.

Expositor en el seminario "Estadística con SPSS", unidad académica CAREN UTC, septiembre 2 010.

Expositor del módulo "Informática Educativa" centro de posgrados, maestría en docencia universitaria, marzo 2011.

Expositor del módulo "Análisis de datos" centro de posgrados, maestría en docencia universitaria, octubre 2012.

Expositor del módulo "Informática Educativa" centro de posgrados, maestría en docencia universitaria, diciembre 2012.

Expositor del módulo "Didáctica de la Matemática en Educación Inicial" centro de posgrados, maestría en Educación Inicial, abril 2019 y 2020.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Sistemas de Información para la Dirección y Planificación Estratégica, duración 120 horas, junio y julio 2002. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Formulación y Evaluación de Proyectos de Desarrollo Institucional, duración 120 horas, mayo y junio 2002. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Seminario Experiencias en la Educación Superior, duración 30 horas, abril 2002. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Planificación de Investigación y de la Vinculación con la Colectividad, duración 120 horas, marzo y abril 2002. Latacunga-Ecuador.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA REPÚBLICA DE CUBA. III Convención Internacional de Educación Superior, del 4 al 8 de febrero 2002. Habana Cuba

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Seminario de Legislación Educativa, duración 30 horas, septiembre 2001. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Metodología de la Investigación, duración 120 horas, agosto, septiembre 2001. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Educación, Planificación y desarrollo Social, Legislación Internacional, duración 120 horas, agosto 2001. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Realidad Educativa y Desarrollo Socioeconómico del Ecuador, duración 120 horas, julio 2001. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Dirección, Planificación Estratégica y Prospectiva, duración 120 horas, marzo y abril 2001. Latacunga-Ecuador.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. XI Curso Internacional de Matemática, duración 40 periodos, 29 mayo 2000. Riobamba-Ecuador.

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL. VI Encuentro de Física, duración del 9 al 12 de noviembre 1999. Quito-Ecuador.

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL. Primer Taller nacional de Física Experimental, duración 18 horas, 5 de noviembre 1999.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. Seminario Taller de Capacitación para formar facilitadores para la Reforma Curricular, duración 80 horas, 18 de mayo 1998. Quito-Ecuador

COLEGIO EXPERIMENTAL ALBERTO EINSTEIN. XVI Concurso Nacional Intercolegial de Física, duración 6 horas, 28 de mayo 1998. Quito-Ecuador

COLEGIO NACIONAL PRIMERO DE ABRIL. Curso de Física Vectorial, duración 16 horas, 26 de noviembre 1998. Latacunga-Ecuador

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO. Segundo Seminario Internacional de Matemática, duración 40 horas, 6 de mayo 1996. Riobamba Ecuador

8.- SEMINARIOS DICTADOS

Expositor en el seminario "NTICS"; unidad académica CAREN, UTC, marzo 2 009.

Expositor en el seminario "Estadística con SPSS", unidad académica CAREN UTC, septiembre 2 010.

Expositor del módulo "Informática Educativa" centro de posgrados, maestría en docencia universitaria, marzo 2011.

Expositor del módulo "Análisis de datos" centro de posgrados, maestría en docencia universitaria, octubre 2012.

Expositor del módulo "Informática Educativa" centro de posgrados, maestría en docencia universitaria, diciembre 2012.

Expositor del módulo "Didáctica de la Matemática en Educación Inicial" centro de posgrados, maestría en Educación Inicial, abril 2019 y 2020.

HOJA DE VIDA

DATOS PERSONALES:

NOMBRES: Janeth Chanaguano.
APELLIDOS: Chanaguano Punina.
EDAD: 26 Años.
FECHA DE NACIMIENTO: 20 de julio de 1996.
NÚMERO DE CÉDULA: 0550100341.
NACIONALIDAD: Ecuatoriana.
ESTADO CIVIL: Soltera.
CELULAR: 0998775340.
DIRECCION DOMICILIARIA: Sector Pilancón, Parroquia Ramon, Cantón Pangua.
EMAIL: janeth.chanaguano0341@utc.edu.ec.
 janetheufemiachanaguano5@gmail.com.



ESTUDIOS REALIZADOS:

PRIMARIA: Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos.
SECUNDARIA: Unidad Educativa PCEI Monseñor Leónidas Proaño.

CURSOS REALIZADOS:

- "Congreso Internacional de Educación Emocional Positiva y Desarrollo Integral Infantil", duración 40 horas
- "Intervención Temprana en la Primera Etapa de la Infancia (0 a 6 años)", duración 48 horas.
- "Seminario Internacional de Neurociencia aplicado a la Educación Superior" duración 20 horas.

EXPERIENCIA:

- ✓ Centro de Desarrollo Infantil "Semillitas" (Práctica pre-profesional)
- ✓ Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "República Dominicana" (Práctica laboral)

HOJA DE VIDA

1. DATOS PERSONALES

Nombres y Apellidos: Gisela Estefany Lagla Toapanta

Número de Cédula: 0550196521

Fecha de Nacimiento: 12 de Febrero de 1998

Lugar de nacimiento: Cotopaxi – Latacunga – La Matriz

Nacionalidad: Ecuatoriana

Dirección: San Juan la Parroquia Eloy Alfaro

Ciudad: Latacunga

Teléfono: 0995656445

Estado Civil: Soltera

Correo Electrónico: laglaestefany@gmail.com



1.1 PERFIL

- ✓ Soy responsable, puntual con disposición a trabajar, aprendo rápido y realizo las cosas de buena manera.

2. FORMACIÓN ACADÉMICA

Estudios Primarios: Escuela Fiscal "Club Rotario"
Cotopaxi - Latacunga

Estudios secundarios: Unidad Educativa Artesanal Latacunga
Corte, Confección y Bordado
Cotopaxi - Latacunga

Unidad Educativa Victoria Vasconez Civi
Aplicaciones Informáticas
Cotopaxi – Latacunga

Estudios Universitarios: Universidad Técnica de Cotopaxi

Estudio la carrera de Licenciatura en Educación Inicial y Parvularia

Cotopaxi – Latacunga

2.1 EXPERIENCIA

- ✓ Práctica pre-profesionales realizadas en el CDI “Ignacio Flores” y “Traviesitos”.
- ✓ Proporcionar mis servicios en la empresa Grupo Lagla cumpliendo las funciones en “Atención al cliente”.
- ✓ Promover mis servicios de honorabilidad y operación del Sistema CISYAKUSOFT del cobro del agua potable del Barrio San Juan, Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga.
- ✓ Dedicación a la venta de helados “Comerciante” por el motivo que no poseo de ningún certificado ya que el negocio es distribuido por mi familia y yo.

3. CURSOS REALIZADOS

Congreso Internacional: Emocional, Positiva y Desarrollo Integral Infantil

4. REFERENCIAS PERSONALES

Nombres y Apellidos: Henry Alexis Lagla Toapanta

Teléfono: 0995043466

Nombres y Apellidos: Katerin Pamela Ramos Rodríguez

Teléfono: 0984214865

Nombres y Apellidos: Brenda Mabel Cumuhay Taco

Teléfono: 0999247340

Nombres y Apellidos: Roberth Stalyn Lagla Chiluisa

Teléfono: 0983092419

Nombres y Apellidos: Miguel A. Silva Vásquez

Teléfono: 0999718712

Oficio de Validación

Pujili, 14 de julio del 2022

Estimado Doctor Patricio Cárdenas

Me pongo en contacto con usted para solicitar su colaboración en la validación de la propuesta dirigida por los estudiantes de la carrera de educación inicial de la extensión Pujili, siendo el tema del proyecto de investigación **HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL**.

Nuestros nombres son Janeth Eufemia Chanaguano Punina y Estefany Gisela Lagla Toapanta, estoy realizando el proyecto de investigación bajo la dirección del PhD. Carlos Washington Mantilla Parra, siendo el objetivo diseñar una guía de herramientas digitales para fortalecer el pensamiento lógico matemático en Educación Inicial en la "Unidad Educativa Catorce de Julio JAE".

Dicho cuestionario se someterá a su juicio en una escala del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3=suficiente; 4=bastante bien; 5= totalmente bien).

Al finalizar habrá un espacio para observaciones y sugerencias.

Rogamos remita la validación de mismo antes del

Un cordial saludo y agradecida por su gran colaboración.



PhD. Carlos Washington Mantilla Parra

C.I: 050155329-1

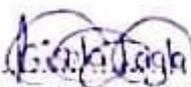
Tutor



Srta. Janeth Eufemia Chanaguano Punina

C.I: 055010034-1

Estudiante



Srta. Estefany Gisela Lagla Toapanta

C.I: 055019652-1

Estudiante



Pujili, 14 de Julio del 2022

Dr.
Patricio Cárdenas

DIRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA CATORCE DE JULIO - JAE

Presente:

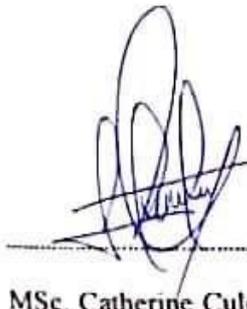
De mi consideración:

A nombre de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Extensión Pujili, le expreso un cordial saludo y la felicitación por la labor que viene desplegando al frente de su institución.

Por lo expuesto, me permito solicitar su colaboración para que la Señorita CHANAGUANO PUNINA JANETH EUFEMIA Y LAGLA TOAPANTA GISELA ESTEFANY, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, le autorice validar los talleres prácticos, en el periodo académico abril 2022 – agosto 2022 en la Institución "Unidad Educativa Catorce de Julio - JAE".

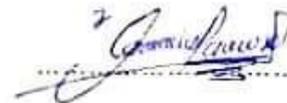
Por su gentil atención reciba mi agradecimiento.

Atentamente,




MSc. Catherine Culqui
Directora de Carrera de Educación Inicial

CC: 050282861-9



PhD. Carlos Washington Mantilla Parra
Tutor del Proyecto de investigación

CC: 050155329-1

Validación de los talleres por expertos y usuarios



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI



Carrera de
Educación Inicial

	UNIVOCIDAD					PERTINENCIA					IMPORTANCIA				
	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Actividades 1: Me divierto en el día y descanso en la noche.					X				X						X
Actividades 2: Aprendo a contar jugando con los números.					X				X						X
Actividad 3: Me divierto y aprendo a relacionar los números.					X				X						X
Actividad 4: Aprendiendo a identificar los objetos de mi entorno.					X				X						X
Actividad 5: Me entretengo e identifico las figuras geométricas.					X				X						X
Actividad 6: Reconociendo los objetos según su tamaño.					X				X						X
Actividad 7: Jugando con los colores primarios.					X				X						X
Actividad 8: Conociendo los colores secundarios.					X				X						X
Observaciones y Sugerencias															
<ul style="list-style-type: none"> • Mantener en cuenta el tiempo que se va a usar para trabajar con los niños, puesto que los menores tienden a desconcentrarse muy rápido. • Las actividades están de acorde al tema. 															

Ligia Sandoval

MSc.



	UNIVOCIDAD					PERTINENCIA					IMPORTANCIA				
	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Actividades 1: Me divierto en el día y descanso en la noche.				X					X						X
Actividades 2: Aprendo a contar jugando con los números.				X					X						X
Actividad 3: Me divierto y aprendo a relacionar los números.				X					X						X
Actividad 4: Aprendiendo a identificar los objetos de mi entorno.				X					X						X
Actividad 5: Me entretengo e identifico las figuras geométricas.				X					X						X
Actividad 6: Reconociendo los objetos según su tamaño.				X					X						X
Actividad 7: Jugando con los colores primarios.				X					X						X
Actividad 8: Conociendo los colores secundarios.				X					X						X
Observaciones y Sugerencias															
<ul style="list-style-type: none"> • Para el trabajo con niños los títulos deben ser llamativos, por ejemplo: Taller 1: Me divierto en el día y descanso en la noche. • Aplicar los talleres en cualquier institución educativa en nivel al que va dirigido. 															

 Maria Jose Gallo

MSc.



	UNIVOCIDAD					PERTINENCIA					IMPORTANCIA				
	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Actividades 1: Me divierto en el día y descanso en la noche.					X					X					X
Actividades 2: Aprendo a contar jugando con los números.					X					X					X
Actividad 3: Me divierto y aprendo a relacionar los números.					X					X					X
Actividad 4: Aprendiendo a identificar los objetos de mi entorno.					X					X					X
Actividad 5: Me entretengo e identifico las figuras geométricas.					X					X					X
Actividad 6: Reconociendo los objetos según su tamaño.					X					X					X
Actividad 7: Jugando con los colores primarios.					X					X					X
Actividad 8: Conociendo los colores secundarios.					X					X					X
Observaciones y Sugerencias															
<ul style="list-style-type: none"> Muy bien cada uno de los talleres para trabajar con los niños de educación inicial. 															

 Jessica Panchi

Licda.



	UNIVOCIDAD					PERTINENCIA					IMPORTANCIA				
	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Actividades 1: Me divierto en el día y descanso en la noche.					X					X					X
Actividades 2: Aprendo a contar jugando con los números.					X					X					X
Actividad 3: Me divierto y aprendo a relacionar los números.					X					X					X
Actividad 4: Aprendiendo a identificar los objetos de mi entorno.					X					X					X
Actividad 5: Me entretengo e identifico las figuras geométricas.					X					X					X
Actividad 6: Reconociendo los objetos según su tamaño.					X					X					X
Actividad 7: Jugando con los colores primarios.					X					X					X
Actividad 8: Conociendo los colores secundarios.					X					X					X
Observaciones y Sugerencias															
- La propuesta está muy bien elaborada y entendible, acorde al nivel de educación al que va dirigido. La propuesta es válida y significativa.															

Carmen Pilamunga

Licda.



	UNIVOCIDAD					PERTINENCIA					IMPORTANCIA				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Actividades 1: Me divierto en el día y descanso en la noche.					X					X					X
Actividades 2: Aprendo a contar jugando con los números.					X					X					X
Actividad 3: Me divierto y aprendo a relacionar los números.					X					X					X
Actividad 4: Aprendiendo a identificar los objetos de mi entorno.					X					X					X
Actividad 5: Me entretengo e identifico las figuras geométricas.					X					X					X
Actividad 6: Reconociendo los objetos según su tamaño.					X					X					X
Actividad 7: Jugando con los colores primarios.					X					X					X
Actividad 8: Conociendo los colores secundarios.					X					X					X
Observaciones y Sugerencias															

Margod Poaquiza
Licda.

Resultado de Validación



Carrera de
Educación Inicial

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

ESTUDIANTES:

Chanaguano Punina Janeth Eufemia

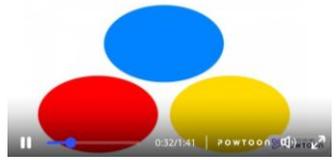
Lagla Toapanta Estefany Gisela

TUTOR:

Carlos Washington Mantilla Parra. PhD.

	UNIVOCIDAD					PERTINENCIA					IMPORTANCIA				
	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien	Nada	Algo	Suficiente	Bastante Bien	Totalmente Bien
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
EXPERTO 1					X				X						X
EXPERTO 2				X					X						X
USUARIO 1					X					X					X
USUARIO 2					X					X					X
USUARIO 3					X					X					X

CICLO ACADÉMICO: ABRIL - AGOSTO 2022																							
MATERIALES: TRABAJO DE TITULACIÓN																							
MATERIAL	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA																					
Esquema de la propuesta	Tabla 1.	Gráfico	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">Talleres:</td> <td colspan="2">Portada:</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Título:</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Introducción:</td> <td>Objetivo:</td> <td>Tiempo de desarrollo:</td> </tr> <tr> <td>Eje de desarrollo y aprendizaje:</td> <td>Ámbito del desarrollo del aprendizaje:</td> <td colspan="2">Destreza con criterio de desempeño:</td> </tr> <tr> <td>Recursos:</td> <td>Proceso:</td> <td colspan="2">Evaluación:</td> </tr> </table>	Talleres:		Portada:		Título:				Introducción:		Objetivo:	Tiempo de desarrollo:	Eje de desarrollo y aprendizaje:	Ámbito del desarrollo del aprendizaje:	Destreza con criterio de desempeño:		Recursos:	Proceso:	Evaluación:	
Talleres:		Portada:																					
Título:																							
Introducción:		Objetivo:	Tiempo de desarrollo:																				
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Ámbito del desarrollo del aprendizaje:	Destreza con criterio de desempeño:																					
Recursos:	Proceso:	Evaluación:																					
Taller 1	Me divierto en el día y descanso en la noche.	https://youtu.be/pkV_ErN28AY																					
Taller 2	Aprendo a contar jugando con los números.	https://www.notebookcast.com/es/whiteboard/aprendo-a-contar-jugando-con-los-numeros-lufs																					
Taller 3	Me divierto y aprendo a relacionar los números.	https://www.geogebra.org/m/vqtsxtez																					
Taller 4	Aprendiendo a identificar los objetos de mi entorno	https://view.genial.ly/62e97fc4a0d49700181bb4cb/learning-experience-didactic-unit-secuencia-didactica-primaria																					

Taller 5	Me entretengo e identifico las figuras geométricas.	https://vimeo.com/manage/videos/726879336	
Taller 6	Reconociendo los objetos según su tamaño.	https://padlet.com/janetheufemiachanaguano5/Bookmarks	
Taller 7	Jugando con los colores primarios.	https://www.powtoon.com/online-presentation/d5y9rcJ6FGU/?utm_medium=social-share&utm_campaign=player+page+share&utm_source=copy+link&utm_content=d5y9rcJ6FGU&utm_po=42357714&mode=movie#/	
Taller 8	Conociendo los colores secundarios.	https://www.canva.com/design/DAFHktZI_14/3j4dFfyaD462mGqQSj6zBw/view?utm_content=DAFHktZI_14&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink	
Propuesta	E-book	https://designrr.page/?id=213079&token=10015123&type=FP&h=5268	