

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO

**APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA GO ANIMATE
PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE
APRENDIZAJE EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO EDUCATIVO
ACUARELAS EN EL AÑO 2023**



PRESENTADO POR
PATRICIA CAROLINA FUCHS BARRAZA

ASESOR
RAFAEL ANTONIO GARAY ARGANDOÑA

TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL

LIMA – PERÚ
2024



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

SECCIÓN DE POSGRADO

**APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA GO ANIMATE PARA EL
FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE
CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO EDUCATIVO
ACUARELAS EN EL AÑO 2023**

TESIS PARA OPTAR

EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN

EN DOCENCIA VIRTUAL

PRESENTADO POR:

PATRICIA CAROLINA FUCHS BARRAZA

ASESOR:

DR: RAFAEL ANTONIO GARAY ARGANDOÑA

LIMA, PERÚ

2024

**APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA GO ANIMATE PARA EL
FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE
CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO EDUCATIVO
ACUARELAS EN EL AÑO 2023**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Rafael Antonio Garay Argandoña

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dra. Dra. Alejandra Dulvina Romero

MIEMBROS DEL JURADO:

Dra. Lindomira Castro Llaja

Dr. Carlos Augusto Echaiz Rodas

DEDICATORIA

A mi madre con mucho cariño que está en el cielo quien siempre me impulso a seguir adelante, a mi padre Hugo quien sin su apoyo no hubiera sido posible lograr mi meta; a mi hijo Diego por ser mi principal motivo para querer superarme.

AGRADECIMIENTOS

Al doctor Rafael Antonio Garay Argandoña por sus sabias enseñanzas y conducción en la investigación, a la Sra. Rosa Mori Sánchez (Q.E.P.D) por toda su ayuda y paciencia para alcanzar mi objetivo.

INDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS.....	v
REPORTE DE SIMILITUD	xii
DECLARACIÓN JURADA.....	xiii
INDICE	vi
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I: MARCO TEÓRICO	7
1.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	7
1.1.1 Antecedentes Nacionales	7
1.1.2 Antecedentes Internacionales:.....	12
1.2 Bases Teóricas.....	15
1.2.1 Definición de Herramienta Go Anímate	15
1.2.2 Características de la herramienta Go Animate:	16
1.2.3 Ventajas y desventajas de la herramienta Go Animate.....	17
1.2.4 El aprendizaje según Siemens, Piaget, Vygotsky, Ausubel, Novak, Soler.....	18
1.2.5 Tecnologías de la información y comunicación (TIC).....	30
1.2.6 E-Learning en la Educación.....	32
1.2.7 Las Tic y la educación infantil.....	32

1.2.8 El rol docente en Educación Inicial.....	33
1.2.9 Competencias de un Docente en la educación Inicial.....	34
1.2.10 El rol del docente en el uso de las TIC.....	36
1.3 Definición de Términos Básicos	37
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	39
2.1 Formulación de hipótesis principal y derivada.....	39
2.2 VARIABLES Y DEFINICIÓN OPERACIONAL.....	40
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
3.1 Diseño Metodológico.....	41
3.2 Diseño Muestral	42
3.3 Técnicas para la recolección de datos	43
3.4 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información.....	44
3.5 Aspectos éticos	45
CAPITULO IV: RESULTADOS.....	46
CAPITULO V: DISCUSIÓN	57
CONCLUSIONES	60
RECOMENDACIONES.....	62
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	63
ANEXOS.....	67

INDICE DE TABLAS

TABLA 1 VARIABLE INDEPENDIENTE	40
TABLA 2 VARIABLE DEPENDIENTE	40
TABLA 3 RESULTADOS ANÁLISIS DESCRIPTIVO	46
TABLA 4 RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN CONCEPTUAL	38
TABLA 5 RESULTADOS DESCRIPTIVOS DE LA DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL	38
TABLA 6 RESULTADOS DESCRIPTIVOS DE LA DIMENSIÓN ACTITUDINAL	48
TABLA 7 PRUEBA DE NORMALIDAD PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS	40
TABLA 8 PRUEBA T DE STUDENT MUESTRAS EMPAREJADAS	41
TABLA 9 PRUEBA DE WILCOXON DIMENSIÓN CONCEPTUAL	42
TABLA 10 PRUEBA U DE MANN WHITNEY Y DIMENSIÓN CONCEPTUAL	43
TABLA 11 PRUEBA DE WILCOXON DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL	44
TABLA 12 PRUEBA U DE MANN WHITNEY Y DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL	44
TABLA 13 PRUEBA DE WILCOXON DIMENSIÓN ACTITUDINAL	45
TABLA 14 PRUEBA U DE MANN WHITNEY Y DIMENSIÓN ACTITUDINAL	46

INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 DISEÑO METODOLÓGICO.....	35
FIGURA 2 MATRIZ DE CONSISTENCIA	68

RESUMEN

La investigación desarrollada tuvo como objetivo principal: Demostrar los beneficios del uso de la aplicación web 2.0 *Go Animate* en el proceso de aprendizaje de la institución educativa inicial Acuarelas del distrito de Magdalena “. La metodología que se aplicó fue de un enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue aplicada, y el nivel descriptivo fue de diseño cuasiexperimental, la muestra fue aplicada a un grupo de 20 niños; donde se contó con un grupo control y un grupo experimental. Se empleó la prueba estadística U de Mann Whitney, que se basa en la prueba de normalidad y tiene en cuenta la distribución de los datos, para comparar las hipótesis. Los resultados mostraron que el grupo control alcanzó un puntaje de 0.476 mientras que el grupo experimental fue de 0.000, donde $p_valor < 0.050$ lo que puede afirmar que el uso de la herramienta go animate mejora considerablemente el aprendizaje de los niños. Conclusión, la utilización de la herramienta de la web 2.0 go animate favorece el proceso de aprendizaje en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de magdalena en el año 2023.

Palabras Clave: Herramienta go animate, proceso de aprendizaje y niños.

ABSTRACT

The main objective of the research developed was to demonstrate the benefits of using the web 2.0 go animate application in the learning process of the first Cuarelas educational establishment in the Magdalena district. The methodology applied was a quantitative approach, type of applied research, descriptive level, and a quasi-experimental design, with a census sample of 20 children: with a control group and an experimental group. The Mann Whitney U statistical test, which is based on the normality test and considers the distribution of the data, was used to compare the hypotheses. The results showed that the CG reached a score of 0.476 while the EG was 0.000, where $p_value < 0.050$, which can affirm that the use of the go-an-mate tool considerably improves children's learning. Conclusion. The use of the web 2.0 go animate tool favors the learning process in 5-year-old children of the Cuarelas initial educational center in the district of Magdalena in the year 2023.

Keywords: Go cheer up tool, learning process and children.

REPORTE DE SIMILITUD

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA GO A
NIMATE PARA EL FORTALECIMIENTO D
EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑO
S

AUTOR

PATRICIA CAROLINA FUCHS BARRAZA

RECuento DE PALABRAS

10245 Words

RECuento DE CARACTERES

56239 Characters

RECuento DE PÁGINAS

87 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.1MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 4, 2023 9:59 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 4, 2023 10:00 AM GMT-5

● 18% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Cross

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado

Resumen

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Patricia Carolina Fuchs Barraza, estudiante del instituto para la Calidad de la Educación USMP(Virtual) de la Universidad de San Martín de Porres DECLARO BAJO JURAMENTO que todos los datos e información que acompañan a la Tesis o Trabajo de Investigación titulado “Aplicación de la herramienta Go Animate para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje en niños de cinco años de educación inicial del centro educativo Acuarelas en el distrito de magdalena del mar en el año 2023”:

1. Son de mi autoría
2. El presente Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
3. El Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido publicado ni presentado anteriormente.
4. Los resultados de la investigación son verídicos. No han sido falsificados, duplicados, copiados, ni adulterados.

De identificarse alguna de las irregularidades señaladas en la presente declaración jurada; asumo las consecuencias y las sanciones a que dieran lugar, sometiéndome a las autoridades pertinentes.



Lima, 19 junio de 2024.

Firma del estudiante

DNI:40964581

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, las tecnologías que nos ofrece la web avanzan de manera significativa, es imposible ignorarlas porque estas se han arraigado a nuestra vida cotidiana. La aparición de la pandemia hizo necesario el uso de herramientas interactivas para poder continuar con el desarrollo de las actividades diarias.

Asimismo, no sólo nos enfrentó a la vulnerabilidad de nuestra salud, sino que nos demostró lo poco preparados que estábamos para enfrentar circunstancias de esa magnitud tanto en el ámbito laboral como educativo.

En el ámbito educativo el bajo rendimiento académico por parte de los estudiantes el cual es un problema latente en el tiempo tanto en los colegios a nivel mundial y nacional hizo que se ampliara la mirada y se diera mayor énfasis en comprender por qué los estudiantes no lograban alcanzar niveles satisfactorios en su rendimiento académico.

De acuerdo con la última aplicación de la prueba PISA ejecutada por la OCDE en el año 2022 (MINEDU 2022), se evidenció que de los 81 países participantes en la prueba los de América Latina y el Caribe aún tienen grandes desafíos que enfrentar, en primer lugar, el bajo rendimiento educativo, estudiantes que no logran desarrollar competencias

elementales en matemáticas o lectoescritura las cuales son fundamentales para seguir aprendiendo. En segundo lugar, la inequidad que perjudica a los estudiantes más vulnerables. América Latina y el Caribe se ubica en la mitad inferior del ranking global de calidad educativa para las tres asignaturas que evalúa PISA, es decir en Matemática, Lectura y Ciencia. En América Latina y el Caribe, tres de cada cuatro estudiantes tienen bajo desempeño en Matemática, asimismo no tienen habilidades básicas de Lectura.

En el ámbito nacional la prueba PISA se aplicó a 8787 estudiantes en 337 instituciones educativas tanto públicas como privadas, en sus resultados el Perú mantuvo su medida promedio estable en cuanto a las competencias de lectura (401-408 puntos) y ciencia (404-408 puntos), pero disminuyó en matemática (400- 391 puntos) con respecto a la última evaluación en el año 2018. Cabe mencionar que ese tiempo en el Perú (2020 - 2021) los colegios brindaban principalmente enseñanza remota lo cual evidencia la gran brecha en cuanto a enseñanza digital.

Teniendo en cuenta que el aprendizaje virtual llegó para quedarse a raíz de la pandemia y que nos obligó a todas las personas a estar confinadas y a encontrar nuevas formas de adquirir conocimientos, todo ello hizo necesario buscar herramientas que nos permitieran continuar aprendiendo.

Herramientas como *Go Animate* que permite producir vídeos animados atractivos y fáciles de hacer. Los docentes que deseen emplear tecnologías interactivas para aumentar el aprendizaje de sus alumnos pueden encontrar con frecuencia estos materiales bastante útiles.

Las herramientas actuales basadas en la web no pueden desvincularse de la formación del aprendizaje temprano; sin embargo, si las integramos como complemento al proceso

de enseñanza, se ha demostrado que podría incrementar el rendimiento de los estudiantes.

En base a lo antes descrito la presente investigación respondió al siguiente problema general ¿En qué medida el uso de la herramienta *Go Anímate* en 2023 en el centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena favorece el aprendizaje de los niños de 5 años? Asimismo, respondió a los siguientes problemas específicos:

¿En qué medida la herramienta *Go Anímate* fortalece el contenido conceptual en los niños de cinco años del centro inicial educativo Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023?

¿En qué medida la herramienta *Go Anímate* fortalece el contenido procedimental en los niños de cinco años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023?

¿En qué medida la herramienta *Go Anímate* fortalece el contenido actitudinal en los niños de cinco años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023?

Tuvo como objetivo general demostrar que los alumnos del centro educativo inicial Acuarelas del distrito del Magdalena que tienen cinco años aprendieron más cuando utilizaron la herramienta. Así también, tuvo como objetivos específicos: Determinar que la aplicación de la herramienta *Go Anímate* fortalece el contenido conceptual en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023.

Determinar que la aplicación de la herramienta go anímate fortalece el contenido procedimental en los niños de cinco años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023.

Determinar que la aplicación de la herramienta go anímate fortalece el contenido actitudinal en los niños de cinco años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023.

Se planteo como Hipótesis general que la utilización de la herramienta *Go Anímate* favorece el aprendizaje en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de magdalena en el año 2023. Además, se plantearon como hipótesis específicas

La aplicación de la herramienta *Go Anímate* fortalece el contenido conceptual en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023

La aplicación de la herramienta *Go Anímate* fortalece el contenido procedimental en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023.

La aplicación de la herramienta *Go Anímate* fortalece el contenido actitudinal en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023.

La presente investigación tiene una relevancia significativa a nivel académico dado que lo antes mencionado justifica la importancia de aplicar más el uso de herramientas digitales que ofrece la web como complemento a la enseñanza tradicional ya que estas han demostrado afianzar e incrementar el rendimiento académico de estudiantes en distintos niveles.

Dentro de las limitaciones de estudio encontramos, la falta de información previa sobre estudios anteriores; poco interés y resistencia por parte de los docentes en querer aplicar o conocer nuevas técnicas de enseñanza y el poco interés por parte de los padres o tutores en aplicar la herramienta.

En el primer capítulo se desarrolló el marco teórico compuesto por antecedentes nacionales e internacionales, así como bases teóricas referenciadas en fuentes bibliográficas, tesis, hemerográficas online y electrónicas. Asimismo, se describieron diversas definiciones conceptuales.

En el segundo capítulo se formuló como hipótesis general demostrar los beneficios de uso de la herramienta de la web 2.0 go anímate en el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los niños de cinco años de la institución educativa inicial Acuarelas del distrito de Magdalena del Mar.

En el tercer capítulo se aplicó un diseño cuasi experimental, el cual tuvo como muestra a los estudiantes del nivel inicial de cinco años de la institución educativa Acuarelas, se aplicó una lista de cotejo mediante la técnica de observación. Asimismo, se definieron las técnicas para el procesamiento y análisis de los datos recolectados.

En el cuarto capítulo se hizo un análisis descriptivo de los resultados obtenidos y se realizó la prueba de las hipótesis planteadas, por medio de las pruebas estadísticas de Shapiro Wilk, Wilcoxon y U Mann-Withney.

En el quinto capítulo se discutieron los resultados obtenidos, comparándolos con los antecedentes de la investigación, se redactaron las conclusiones de la investigación y recomendaciones más considerables que mostró la presente investigación.

Finalmente, se listaron las fuentes de información, estas se clasificaron en fuentes bibliográficas, hemerografías y electrónicas. Asimismo, se colocaron los anexos que son de relevancia para la investigación.

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.1 Antecedentes Nacionales

Valega (2020), en su trabajo sobre “Las TIC en el nivel inicial. Implementación de Sheppard’s Software en la adquisición de las nociones matemáticas básicas en estudiantes de 4 y 5 años de una institución educativa del distrito de Santiago de Surco – Lima planteaba como objetivo conocer el grado en que el uso de este aplicativo facilita la asimilación de matemáticas en los alumnos de cuatro y cinco años. Se aplicó el software educativo para realizar un conjunto de observaciones que permitieran evidenciar que dicho software facilitaba la adquisición de las nociones matemáticas básicas en los niños de 4 y 5 años. La investigación realizada se basó en evaluar durante cuatro semanas la adquisición de las nociones matemáticas seleccionadas por parte de dos grupos: de control y uno de intervención, conformados por 14 niños de 4 y 5 años. Para ello se realizó una primera evaluación (Prueba de Inicio) en la semana 1, que permitió conocer la situación inicial en la que se encontraban los niños en relación con las nociones matemáticas, y una última evaluación (Prueba final) en la semana 4, que permitió conocer los avances y alcances de los niños con relación a las nociones matemáticas. A todos los niños de

ambos grupos se les aplicó las mismas pruebas, pero solo el grupo experimental utilizaba el software educativo.

La investigación fue de tipo cuasi experimental porque se implementó un programa, en el cual se tuvo dos grupos, uno experimental, que usó el software en compañía y con orientación de la investigadora, y otro de control que siguió trabajando con las fichas de aplicación

En sus resultados, demostró que la utilización de la herramienta "Sheppard's Software" facilitaba o permitía afianzar mejor los conceptos matemáticos en los niños pequeños en un método distinto al estándar. Esta investigación concluyó realizando las evaluaciones de adquisición de nociones matemáticas durante un tiempo de 4 semanas a un grupo de 14 niños, se llevó a cabo una evaluación inicial para verificar el estado actual y una evaluación final con el propósito de comprobar si la herramienta dio resultados.

Buendía (2020), en su tesis "El conocimiento que tienen los niños de las TIC y su uso en un aula de cinco años" planteaba como objetivo describir el conocimiento de los estudiantes y docentes sobre las Tics.

La metodología empleada para esta investigación fue de un diseño cualitativo, ya permitió explorar y describir lo encontrado para comprender lo hallado. Utilizo un enfoque mixto exploratorio-descriptivo.

El tiempo empleado para el recojo de la información lo realizaron en dos etapas, una previa de octubre a diciembre del 2018 y luego todo un año en el 2019. La muestra estuvo conformada por el total de 24 alumnos; 13 niños y 11 niñas.

En sus resultados, encontró que la cultura digital tiene un efecto positivo sobre la cultura digital de los niños, por lo que son capaces de utilizar algunos programas con más destreza que los profesores y, además, les resultan agradables. También descubrió que los padres tienen un impacto significativo en esta influencia.

Por otro lado, el conocimiento del docente sobre lo relacionado a TICs se encuentra limitado a lo presentado en las aulas de enseñanza, por tal motivo justifica la importancia de aplicar estudios para potenciar la asimilación de habilidades basadas en tecnologías en aula especialmente en aquellas que se encuentran dirigidas a niños pequeños cinco años.

Cuellar (2020) en su tesis “La relación de los recursos digitales interactivos en el nivel de logro de la comprensión de textos en un grupo de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 152 “Belén” de la Región Moquegua” presentó como objetivo determinar la relación entre la comprensión de textos y las interacciones digitales en niños de 5 años, realiza un estudio empezando por una evaluación diagnóstica realizado a inicio del año escolar a los estudiantes, identificando como principales dificultades el área de comunicación y conocimiento de las tics. Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo y dentro de los actores que participaron se encontraron el docente de nivel inicial con más de 30 años de servicio y 25 estudiantes de 5 años de nivel inicial. Las técnicas que se utilizaron fueron pruebas de desempeño y fichas de observación

En el desarrollo de su investigación empleo herramientas como pizarra digital interactiva, laptop, cámara digital, donde los alumnos de un aula de cinco años realizaron diferentes dinámicas con el objetivo de lograr incrementar la comprensión de textos, logrando mejorar la resolución de problemas comunicativos con eficacia. En sus conclusiones demostró que, en las sesiones impartidas, así como el uso de estos conocimientos en el desarrollo de medios visuales de enseñanza tiene un impacto favorable en el entendimiento y asimilación de capacidades de manejo y utilización de herramientas tecnológicas.

Los resultados obtenidos demostraron que el 100% de estudiantes respondió de manera satisfactoria al uso de distintos recursos interactivos logrando mejorar la comprensión de textos orales y escritos.

Asimismo, cabe señalar que estos recursos por si solos no generan aprendizaje de calidad sino esta de la mano del docente quien con estrategias adecuadas puede lograr aprendizajes de una manera motivadora e innovadora.

Otero (2019), en su trabajo “El Aula TIC en el nivel inicial. Universidad Nacional de Tumbes, se trazó como objetivo conocer sobre las tics en las aulas del nivel inicial, identificar las especificaciones de diseño de una tic y las principales generalidades de estas. En sus conclusiones, sostiene la iniciativa que las corrientes y pensamientos pedagógicos de antaño han quedado en desuso, por lo cual se hace imperante que los sistemas educativos no se diseñen en funcionalidad a dichos, pero tampoco eliminarlos por completo, si no paulatinamente, debido que las Tics pueden servir como herramienta de ayuda en el proceso tanto cognitivo como social de los niños. Concluye que los tics

ofrecen indiscutiblemente y probadas ventajas en todos los entornos del desarrollo humano; en especial en la enseñanza.

De acuerdo con los argumentos presentados podemos aseverar que es importante usar las tics en el nivel inicial ya que son la “sangre” de los nativos digitales de este siglo; el no considerarlas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje es como ir en contra de lo que hoy el mundo requiere y condenarlos al fracaso en una sociedad altamente demandante de herramientas tecnológicas

Tapia (2023) en su tesis Google Classroom y la Competencia Comunicativa en inglés de estudiantes de primaria-I.E. J.C. Mariátegui, Villa María Del Triunfo, 2021, se planteó como objetivo determinar de qué manera el Google Classroom se relaciona con la competencia comunicativa del idioma inglés en estudiantes del quinto año de primaria. La metodología del estudio fue de diseño no experimental, transversal de tipo aplicado con un enfoque cuantitativo y un grado de correlación según el método científico deductivo. Las herramientas que utilizó fueron cuestionarios sobre dos variables de investigación que fueron validadas de forma cruzada y mediante pruebas estadísticas que fueron importantes para determinar el resultado. La muestra estuvo conformada por 25 niños y utilizaron el cuestionario de Likert para las variables estudiadas. En sus resultados evidencio que la aplicación del Google Classroom juega un rol fundamental para mejorar las competencias comunicativas del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de primaria, repercutiendo positivamente no solo en el logro de los objetivos y metas de dicha asignatura, sino que además repercute en la calidad de los aprendizajes en los estudiantes.

1.1.2 Antecedentes Internacionales:

Briceño et al. (2019), en su estudio “Uso de las Tics en Preescolar: Hacia la integración curricular” tuvo como objetivo comprender la utilidad de los tics en el aula de inicial de un establecimiento escolar, mediante el reconocimiento de intereses, dominio y experiencia de los maestros y alumnos de la institución educativa.

La investigación se realizó como un estudio de caso, enmarcado en el paradigma cualitativo; utilizaron grupos de discusión, encuestas y entrevistas para obtener la información. Tuvo como participantes cinco docentes del grado transición de una institución educativa distrital y 25 estudiantes de preescolar.

En los resultados se encontró que los cinco docentes incluían en sus practicas pedagogías el uso de las TICs. El grupo de docentes demostró una actitud favorable frente al uso de estas herramientas ya que evidenciaron el impacto favorable de estos recursos en el aprendizaje de sus estudiantes.

En cuanto a los intereses de los niños se evidencio que lo que más les interesa es el juego, tomar un computador o dispositivo por sus propios medios y explorarlo, para poder jugar, descubrir y compartir. Asimismo, demostraron experiencia previa en la utilización de programas y dispositivos los cuales habían aprendido en su entrono familiar

En conclusión, el estudio demostró que la actividad con las TIC que desplegaban los docentes de preescolar de la institución estaba fuertemente determinada por los intereses de los niños, que estos ya tenían familiaridad con dispositivos desde temprana edad y que les resultaban muy fáciles y atractivos, por otro lado, los

docentes utilizaban estas herramientas porque les permitía otras formas de enseñanza y les permitía crear mejores vínculos de docente a estudiante y de estudiante a estudiante.

Cedillo (2021) en su tesis “Las TIC como instrumento para el aprendizaje en niños de 4 a 5 años” tuvo como objetivo medir las habilidades digitales en los niños de 4 a 5 años, padres de familia y profesores del centro de educación inicial “Sueños de Colores”. La investigación, fue de un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo.

Los participantes fueron 12 niños en edades de 4 a 5 años, los 12 padres de familia debido a que formaban parte del entorno de los niños y por último cinco docentes que conformaban parte el centro educativo. La muestra del estudio fue una muestra intencional debido a que la muestra era muy pequeña lo que los llevo a seleccionar aquellos que más convenian más para la investigación.

Esta investigación inició aplicando la escala para medir las competencias digitales de los estudiantes de 4 a 5 años del centro escolar. Asimismo, aplicaron un cuestionario a todos los profesores pertenecientes al centro escolar. La aplicación del cuestionario se consideró relevante para medir las habilidades de competencia digital en los docentes, por último, aplicaron un cuestionario a los padres de familia de cada alumno.

En sus resultados, demostró que el 72% de los niños han tenido experiencias con la utilización y aplicación de dispositivos tecnológicos, como las tablets, computadoras, celulares, y que además se encuentran en constante uso de estos, estando expuesto a contenido audiovisual que puede no ser adecuado para su

formación temprana. Por otro lado, los padres de familia y profesores reconocieron el valor que tiene internet para el aprendizaje personal y profesional, así como el valor de la diversidad que ofrece internet (58%; 83%) y aseguraron estar conscientes de las potencialidades que ofrecen las herramientas digitales (58%; 67%)

Esta investigación concluyo que los niños en edad infante, presentan habilidades y capacidades digitales al estar expuestos a medios digitales, también demostró que se requiere de la participación de los maestros y tutores a fin de aprovechar los beneficios de estas tecnologías para poder desarrollarse adecuadamente en el aspecto personal y social.

Vargas (2021) en su artículo "Las Tic y su aplicación en la educación inicial en tiempos de pandemia" se trazó como objetivo estudiar el proceso de aplicación de las tics en el proceso de aprendizaje de estudiantes durante la emergencia sanitaria por COVID – 19, en su metodología con diseño no experimental.

En sus resultados, planteaba la adopción de actividades de aprendizaje relacionados a la aplicación de habilidades digitales, considerado un hecho inminente para poder acelerar el paso a un proceso educativo más actualizado que permitiera desempeñarse en los roles a futuro. Concluyó, que existe la necesidad de aplicar las TIC en la educación inicial ya que es un hecho incontrovertible, incluso antes del confinamiento social y la imposición de la virtualidad en las prácticas pedagógicas; y una de las razones de este escenario fue que los niños de hoy en día nacen en lo que se conoce como era digital o era de la información. En consecuencia, a lo antes mencionado podemos aseverar que las tecnologías han llegado a formar parte del

ambiente cotidiano incluso en edades tempranas, y si lo vinculamos a la educación inicial el cual es un periodo formativo básico y fundamental, contribuiría a la optimización del aprendizaje.

Alcívar et al. (2018) en su artículo “Las TIC en el fortalecimiento de las competencias investigativas y el desarrollo del pensamiento en niños de 3 a 5 años” se trazó como objetivo estudiar la aplicación de didácticas afectivas y cognitivas a través de las tics para poder estimular el pensamiento lógico y creativo de los estudiantes. Concluyo, que la aplicación de la propuesta abarca la elaboración de convenios de cooperación y sensibilización educativa entre entidades y estudiantes, así como poner especial énfasis en la importancia y pertinencia del tema con el objetivo de promover el juicio lógico y crítico de los niños, orientado a las cualidades de investigación y científicos en los estudiantes desde la etapa de educación inicial.

1.2 Bases Teóricas

1.2.1 Definición de Herramienta Go Anímate

Caisiguano, H. (2016) define a *Go Animate* como herramienta que se encuentra en web que permite crear personajes como dibujos animados, es posible crear historias, películas cortas y se pueden exponer diversos temas según la necesidad del usuario, la herramienta permite que los personajes tengan movimiento, habla, música, distintos fondos y objetos, asimismo el servicio es gratuito, lo que es más atractivo ya que no requiere de inversión para su utilización.

1.2.2 Características de la herramienta Go Animate:

Facilita la creación de contenidos en línea sin necesidad de experiencia previa en diseño ni de instalar programas informáticos; basta con registrarse en el sitio. Los usuarios solo necesitan un correo electrónico para registrarse y la plataforma inmediatamente muestra las herramientas disponibles para el diseño, así como un video ilustrativo de cómo aplicarlo.

La versión que se utilizó en la presente investigación fue la que no tiene costo de accesibilidad, por tal motivo los estudiantes pudieron hacer uso libre de la herramienta, en dicha versión se brindan opciones necesarias para que las animaciones creadas posean una característica personal de acuerdo con las especificaciones solicitadas. Además, la herramienta en el caso de que el usuario no comprenda el uso, facilita su

comprensión a través de un tutorial que indica el paso a paso se puede llegar a crear las animaciones deseadas con la guía de este.

Una de sus principales características es que se puede elegir cómo se mueven los personajes, los objetos y el habla. También se puede añadir contenido personal, como imágenes, fondos, o incluso nuestras propias caras, si así lo deseamos. La herramienta permite al usuario la libertad de como el personaje puede expresarse, da libertad de incluir imágenes, paisajes, incluso personalizarlo con nuestra imagen.

Esta herramienta puede utilizarse en muchos otros ámbitos del conocimiento, pero si nos concentramos en fortalecer la enseñanza de los estudiantes, sería muy

beneficioso, porque permite potenciar la información que pretendemos transmitir de una forma muy amena.

Un video de tres o cuatro minutos sería suficiente para reforzar el objetivo que queremos conseguir, porque a los niños les cautiva más una imagen en movimiento que una explicación real y no podemos mantenerlos sentados mucho tiempo.

1.2.3 Ventajas y desventajas de la herramienta Go Animate

Una de las principales ventajas es que su uso no requiere de ser conocedor de herramientas en línea, de manera bastante sencilla se puede iniciar su utilización, esta herramienta permite crear desde cero y se puede añadir movimientos, gestos y acciones, incluso es posible subir fotos propias y hacer que los personajes lleven nuestra cara, esto resulta novedoso al momento de querer reforzar algún aprendizaje y que mejor de manera lúdica y llamativa para los niños.

La principal desventaja es que al ser una herramienta de la web se requiere tener conexión a internet y de un equipo tecnológico para poder crear y visualizar las animaciones.

Las herramientas colaborativas como *Go Animate* pueden ser utilizadas como instrumentos mediadores entre estudiantes y docentes. Cabe destacar que el uso de las TIC favorece la diversidad de métodos de aprendizaje, pues es posible elaborarlas según las necesidades. De esta forma, se facilita el uso, manejo y comprensión de diversos contenidos desarrollados en los planes de estudio.

La educación requiere que los procesos de aprendizaje sean dinámicos para despertar el interés, la motivación, la interactividad, la cooperación y la creatividad en los estudiantes.

1.2.4 El aprendizaje según Siemens, Piaget, Vygotsky, Ausubel, Novak, Soler

Para la presente investigación se centró tomando en cuenta a los siguientes autores:

George Siemens, cofundador y presidente de la empresa Compexive Systems Inc., propone el conectivismo de la siguiente manera:

El conectivismo es la conexión entre distintas redes que permiten explicar tanto el conocimiento como el proceso de aprendizaje. Las tecnologías aumentan nuestra habilidad de interactuar con otros y de realizar diversas tareas. El conectivismo reconoce la importancia de los dispositivos móviles como medio para realizar nuestras actividades cotidianas y, además, la tecnología es central en nuestra distribución de la identidad, la cognición y el conocimiento. (p.26)

Por lo tanto, se entiende al conectivismo como la teoría sobre la cual se sustenta el aprendizaje basándose en la utilización de tecnologías de la información, lo cual está disponible para la aplicación en la educación por la diversidad de dispositivos móviles que hoy existen.

Siemens también afirma que el conocimiento se crea y modifica a una escala mayor que la de cualquier participante humano. Aunque no existe ninguna organización

oficial que pueda afirmar que ha inventado el conocimiento de las redes, debe tenerse en cuenta a la hora de que las instituciones intenten comprender su importancia.

El método por el que los colegios, universidades y otras instituciones difunden el conocimiento ya no es exclusivo de estos. Actualmente, la información es abundante y diversa, las redes sociales y el conocimiento están conectados al almacenamiento y procesamiento de bases de datos, y estos dan lugar a plataformas que comienzan a sustituir a los maestros presentes en el aula por una comunicación con contenidos educativos desarrollados para la convivencia virtual. El aprendizaje electrónico es cada vez más reconocido como alternativa al sistema educativo tradicional que está siendo modificado por el aprendizaje virtual y en línea.

El conectivismo nos indica, que la toma de decisiones se apoya en principios que evolucionan rápidamente porque constantemente se adquiere nueva información. Es esencial saber diferenciar entre la información importante y la que no lo es, así como ser consciente de cómo las decisiones tomadas en el pasado han modificado el entorno. El conectivismo también considera las dificultades a las que se enfrentan muchas organizaciones cuando se trata de actividades de gestión del conocimiento.

Muchas personas interactúan y añaden sus diversas formas de conocimiento a lo que se considera un vasto ecosistema de conocimientos. Según este marco, el aprendizaje es un proceso que cambia con el tiempo en el que se conectan grupos de información especializada. Estas conexiones son las que permiten a las personas

aprender, comprender y tomar decisiones en las sociedades actuales, identificando las principales necesidades, en una sociedad cambiante y globalizada. Para que se considere aprendizaje, la información debe estar conectada a los individuos y situaciones adecuadas.

A continuación, veremos las ideas rectoras de la conectividad de George Siemens.

- *“La diversidad de puntos de vista es esencial para el aprendizaje y el conocimiento”.*

Las plataformas virtuales fomentan comunicación multidimensional y anima a los estudiantes a recibir retroalimentación de sus compañeros y profesores.

- *“Conectar nodos especializados o fuentes de conocimiento es el proceso de aprendizaje”.*

Según Siemens, la teoría se desarrolla como un sistema de red donde los nodos (alumnos), puntos de intersección de los elementos, reciben y emiten información y experiencia propia de la formación.

- *“Aparatos no humanos capaces de aprender”.*

Hay muchas maneras de que alumnos y profesores se comuniquen, incluso a través de artilugios y tecnología artificial, que empieza a cobrar importancia como modo de difusión del conocimiento. Pero es crucial tener siempre presente que debe haber sistemas de supervisión y apoyo que ayuden al alumno en este proceso de aprendizaje.

“Para promover el aprendizaje continuo, hay que alimentar y mantener las relaciones”.

Los medios virtuales necesitan mantenimiento y supervisión.

- *“Una habilidad crucial es la capacidad de ver conexiones entre temas, nociones y conceptos”.*

Este principio consiste en poder generar interacción entre los alumnos y docentes.

- *“El objetivo de todas las actividades de aprendizaje conectivista es la actualización, es decir, la información precisa y actualizada.”.*

El saber fluye vía redes y como tal la retroalimentación puede realizarse por diferentes direcciones.

- *“Las propias decisiones son procesos de aprendizaje. Al decidir qué información aprender y cómo interpretarla se tiene en cuenta una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy puede ser incorrecta mañana debido a los cambios en el entorno informativo que influyen en la toma de decisiones.”.*

El célebre biólogo Piaget, al que se le atribuye la fundación de la epistemología genética y que realizó importantes aportaciones al estudio de la infancia y a la formulación de una teoría constructivista del aumento del intelecto, se basa en la interrelación entre sujeto y objeto, define el conocimiento como consecuencia de estímulos del medio físico, razón por la cual la adquisición del conocimiento es permanente y esta se complementa para formar esquemas mentales que conforme el

niño tenga mayor experiencia e interacción con su entorno podrá construir esquemas más complejos.

Conceptualizando el aumento cognitivo como un reacomodo gradual de procesos mentales resultantes del proceso de maduración física y la propia vivencia del sujeto con el medio ambiental. Planteaba que los infantes elaboran una comprensión del entorno que está a su alrededor, experimentando diferencias entre lo que conocen y lo que develan en su ambiente, ajustando sus precepciones como conclusión de estas relaciones. Brindando características corpóreas al desarrollo cognitivo propias de los seres humanos, y el lenguaje como una consecuencia del proceso de conocimiento y adquisición de los conocimientos de desarrollo cognitivo.

Gran parte de su trabajo explota la posibilidad de describir e inferir las diversas formas del pensamiento humano desde el proceso de conceptualización hasta alcanzar mayores niveles de elaboración y alcance de estos.

La competencia imprescindible para Piaget es como se piensa o enfoca los problemas y las soluciones que la misma respuesta al problema, esto se denomina desarrollo cognitivo y está delimitado por la etapa en la que se encuentre el infante.

Los principales estados del desarrollo del intelecto aceptados por Piaget abarcan:

- “Sensorio- motriz (0-2 años)”: Según Piaget (1968), empieza con la llegada al mundo del infante, donde este proceso describe el aumento de reflejos, los que irán modificándose hasta convertirse en una complicada conformación de esquemas que inicia desde la interrelación con la realidad, que le permitirá

reconocer el yo del mundo exterior". En esta etapa, comienza con las actividades relacionadas a los reflejos innatos, permitiéndole al sujeto desarrollar diversos esquemas relacionadas a la coordinación, que posteriormente se transformarán en procesos intelectuales, que dan lugar al aumento de un comportamiento voluntario y explotación de características que le permiten una imagen de la realidad. La capacidad del infante se observa en un momento donde aprende a preconcebir el mundo como un lugar de objetos, siendo un gran avance en su etapa inicial, además en el plano afectivo también se observa un progreso.

Operaciones que implican lo concreto (2-11 años). En este punto, Piaget distingue dos fases de concepción.

Según Piaget (1896), la primera fase (2 a 7 años) está marcada por la formación de una función simbólica, en la que el niño empieza a utilizar ideas sobre hechos u objetos que aún no son visibles. Todavía no tienen la capacidad de razonar, por lo que toman decisiones basadas en el instinto. Los bebés pueden emplear diversas técnicas de representación, como el habla, el juego metafórico, el esbozo y la imaginación. En este entorno, el lenguaje experimentará un crecimiento asombroso, ayudando tanto a crear adquisiciones significativas como a servir de herramienta para el futuro desarrollo cognitivo.

Según Piaget (1986) la segunda fase (7–11 años) caracterizado por un periodo reversible de esquemas operatorios, y operaciones concretas del niño, además se observa un avance en los aspectos conductuales, evitándose dejar llevar

por apariencias perceptivas. Esto les hace considerar las opiniones de los demás y establecer relaciones cooperativas entre las personas. Además, en esta fase se evidencia la presencia de un pensamiento reversible pero concreto. Se comienza a desarrollar una moral independiente.

Además, el mismo autor considera las “Operaciones formales (12 años en el futuro)” definidas como el periodo de desarrollo del pensamiento formal que engloba las habilidades y operaciones anteriores. El pensamiento es estructurado, interno y reversible. El conocimiento científico es un componente de las operaciones. Se diferencian por generar hipótesis y argumentar propuestas sin tener en cuenta los objetos. La preadolescencia es cuando esta etapa se desarrolla y empieza a integrarse sistemáticamente con otros aspectos.

Las principales conclusiones de estas etapas son las siguientes: Primero, la inteligencia es una característica propia del ser humano, segundo, la inteligencia es una herramienta indispensable para poder adaptarse al medio. Piaget considera que el génesis, el crecimiento y la consolidación del aumento cognitivo tienen lugar en estados de equilibrio dinámico.

Cada una de estas etapas crea un equilibrio cualitativamente distinto, permitiendo una caracterización particular del desarrollo cognitivo en cada sujeto y, según el autor, cumplen con ciertas características:

- La secuencialidad implica que los estadios se adquieren en el mismo orden, es decir, se desarrolla de manera gradual y complementaria (que es fundamental y

se incluye en la nueva estructura), haciendo imposible el salto de etapas, debido a que no serían lógicamente posibles.

- “Integración”: Cada etapa implica reestructurar e incorporar las etapas anteriores en una nueva, teniendo en cuenta las estructuras anteriores, lo que permite una estabilidad más segura y una acomodación medioambiental avanzada.
- “Estructura en conjunto”: Independientemente del dominio al que se apliquen, las etapas de Piaget están totalmente constituidos por el comportamiento de los sujetos. En consecuencia, un sujeto en un entorno predeterminado debe demostrar sus propios procesos de pensamiento en cada uno de sus competencias en los que participe.
- “Descripción lógica”: Según Piaget, un lenguaje lógico-matemático es la mejor manera de representar las estructuras del pensamiento. Conceptualizado como la agrupación de operaciones lógicas que permiten la unión y conjunción de pensamientos lógicos específicos.

Según la tesis de Piaget, el desarrollo de la inteligencia innata es consecuencia de cuatro factores, entre ellos el crecimiento del infante en términos de maduración física y juicio psicológico. La experiencia, que es un componente crucial del desarrollo cognitivo; la transmisión social, que subraya el hecho de que ningún mensaje o comportamiento nuevo se incorpora al sujeto a menos que éste active las estructuras previas necesarias para procesarlo y asimilarlo; y, por último, el factor de equilibrio, que permite la búsqueda interna de nuevos niveles y reorganizaciones del equilibrio mental. niveles y reorganizaciones del equilibrio mental tras cada cambio cognitivo provocado por un estímulo externo o interno (Piaget, 1968), A pesar de que se cree

que la maduración contribuye considerablemente a la estabilidad interindividual y a la secuencialidad en el proceso de desarrollo, este aspecto no se investiga a fondo.

Según Piaget, el desarrollo del intelecto se produce gradualmente a través de la acción individual, aunque el entorno social también tiene un impacto significativo. Aunque el orden de las fases es universal e inmutable, no determina el resultado, aunque puede acelerar o ralentizar el desarrollo de las etapas a determinadas edades.

Call y Marti (2001) describen el tercer elemento, la experiencia, la cual puede adoptar varias formas. En primer lugar, que involucraría la repetición de las acciones sobre determinados objetos. La experiencia física es una segunda categoría de experiencia, caracterizado por un proceso de abstracción mediante el cual un individuo puede distinguir una característica de las demás, que son ignoradas. Finalmente, la experiencia lógico-matemática es una tercera categoría. El conocimiento que se obtiene en este contexto proviene de características relacionadas a objetos con los que se relaciona, así como acciones sobre estos mismos.

Para determinar las etapas del desarrollo cognoscitivo a través de los factores, el cuarto es el más importante. La equilibración que se localiza entre la experiencia físico y social y la maduración, es un componente esencial del desarrollo, según Piaget. (Editores colectivos, 1991) La equilibración, según Piaget, es un elemento que organiza los tres primeros en un conjunto coherente y se compone de respuestas del sujeto frente a perturbaciones externas afectivas o anticipadas, donde el propósito

del autorregulador es que las acciones se dirijan a un objetivo específico para poder evaluar el logro de este.

Por el contrario, la adaptación implica cambiar la organización actual para adaptarse al medio ambiente. Dado que los nuevos estímulos pueden poner en peligro la coherencia interna del esquema, se produce una situación de acomodación. Es un proceso que va en contra de la asimilación. El sujeto puede reestructurar cognitivamente su aprendizaje descritas anteriormente aplicando los siguientes métodos. Ambos procesos tienen la oportunidad de interactuar entre sí a través del proceso de equilibración, que en este caso se refiere al control sobre la asimilación y la acomodación.

Aunque la acomodación y asimilación son propias de la persona, las relaciones que sostienen entre ambos difieren. De esta manera, el desarrollo de la relación asimilación-acomodación está estrechamente relacionada con la evolución cognitiva e intelectual. Un conflicto cognitivo ocurre cuando se altera por la alteración del equilibrio entre estas etapas y el propio desarrollo cognitivo del sujeto presentados por Piaget. En este conflicto, el sujeto comenzará a plantearse interrogantes sobre los problemas aun no conocidos para establecer un equilibrio entre los aspectos cognoscitivos de la realidad. Por lo tanto, una persona no puede descender a un estadio inferior desde un estadio específico.

Vygotsky, uno de los pioneros de la psicología del desarrollo y psicólogo ruso de ascendencia judía, fue también uno de los fundadores de la neuropsicología de la era soviética. Su teoría difiere de la de Piaget en que sostiene que las interacciones ambientales conducen al desarrollo cognitivo. Vygotsky considera que el entorno es el grupo de principios y normas que se establecen en una sociedad y una cultura. A este enfoque la denominan teoría socio cultural, donde el individuo está limitado por

la sociedad y cultura, razón por la cual se genera una diferenciación cultural que justifique la capacidad cognitiva entre que a diferencia de Piaget no solo está en función del estadio en la que este el individuo.

Para Ausubel (1963), psicólogo y pedagogo estadounidense, lo define de la siguiente manera:

El aprendizaje significativo es un proceso por medio del que se relaciona la nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de un individuo y que sea relevante para el material que se intenta aprender. La comprensión o capacidad de entender claramente lo aprendido es un elemento importante del aprendizaje significativo. (p.30)

Por tanto, el aprendizaje está relacionado con experiencias, hechos u objetos y tiene una implicación afectiva para relacionar aprendizajes anteriores con nuevos conceptos. En la teoría del aprendizaje significativo se considera que el aprendizaje se construye mediante un proceso evolutivo donde los conceptos que se tienen interactúan con unos nuevos modificándose o reorganizándose, asimismo, el considera que es

necesario que se debe tener predisposición para aprender de manera significativa. Ausubel clasifica el aprendizaje en tres categorías: representativo, conceptual y preposiciones.

Joseph Novak, científico estadounidense, complementa la teoría de Ausubel y reconoce que la principal competencia del maestro es conocer al alumno a través de una evaluación de sus conocimientos previos por tal motivo desarrollo la herramienta de mapa conceptual para poder conectar conceptos.

Por último, Soler (2006) en la teoría del constructivismo, sostienen lo siguiente:

El constructivismo retoma las premisas epistemológicas del paradigma “interpretativo” y las aplica al aprendizaje, considerado una actividad cognoscitiva del aprendiz, quien organiza y da sentido a la experiencia individual. De manera sucinta, el constructivismo es la creencia de que los estudiantes son los protagonistas en su proceso de aprendizaje, al construir su propio conocimiento a partir de sus experiencias. (p.29)

Por tanto, el constructivismo se entiende como una teoría que pretende explicar la naturaleza del conocimiento humano, la idea principal de la teoría es que el aprendizaje humano se construye en la mente de las personas, elaborando nuevos significados a partir de experiencias y enseñanzas anteriores.

1.2.5 Tecnologías de la información y comunicación (TIC)

Las tecnologías de la información y la comunicación, se les puede definir como un conjunto de herramientas, recursos o software digitales que permite a las personas acceder a la información rápidamente con el objetivo de poder procesarlo y crear conocimiento sobre un tema específico. Asimismo, le permite alojar, investigar e interactuar a través de distintos dispositivos tecnológicos, entre los cuales se pueden mencionar televisores, radios, computadoras, teléfonos móviles, tabletas, etc.

Según Mezadra y Bilbao (2010), citado en Pérez y Telleria (2012), las TIC son consideradas como un conjunto de herramientas tecnológicas que proporcionan información y posibilitan producción de todo tipo de información en función de los intereses propios del individuo. Además, promueven el desarrollo de habilidades humanas como la capacidad de crear, producir y comunicar información a través de estos medios tecnológicos.

Por otro lado, Jaramillo et al. (2015) señala que “el concepto de TIC comprenderá todas aquellas tecnologías o recursos digitales (...) utilizadas con el propósito de comunicar, crear, guardar y gestionar información en situaciones de enseñanza y aprendizaje” (p.222). Por lo antes expuesto, que las TIC son herramientas que facilitan el acceso de información a los estudiantes para generar una comunicación directa e instantánea, además, permite fortalecer distintas habilidades en los estudiantes facilitando su proceso de aprendizaje. Por lo tanto, se puede aseverar que las TIC nos permite conocer las funciones de las herramientas digitales y desarrollar habilidades a partir de los beneficios que nos otorgan.

Funciones

En primer lugar, Mayta y León (2009) afirman que las TIC permiten la expresión y la producción, es decir, permiten expresarse creativamente por medio de dibujos, redacción, creación de presentaciones, desarrollo de páginas web y creación de juegos o videojuegos, que pueden ser utilizados por programas, editores, blogs, etc. Además, Fernández (2010) señala que las TIC son un medio de comunicación a través del cual los estudiantes pueden comunicar sus ideas de manera creativa utilizando herramientas como gráficos y presentaciones virtuales.

En segundo lugar, las TIC son medios de comunicación que promueven el intercambio de ideas, pensamientos y el trabajo colaborativo, lo que fomenta la adquisición de nueva información. Esto se puede lograr mediante videoconferencias, videollamadas y videoconferencias, entre otras formas (Mayta y León, 2009). Además, permite a los estudiantes compartir sus propios contenidos con otros a través de plataformas virtuales como blogs, wikis, foros y páginas web (Fernández, 2010).

En tercer lugar, según Mayta y León (2009) y Fernández (2010), mencionan que las TIC tienen como objetivo ofrecer a los estudiantes nuevos entornos de aprendizaje, lo que permite adquirir nuevas oportunidades de aprendizaje a través de estos entornos virtuales. Además, según estos autores, es un método educativo que tiene como objetivo facilitar el seguimiento del aprendizaje y la actividad lúdica porque permite crear aprendizajes significativos, creativos, entretenidos y motivadores.

En resumen, los autores mencionados coinciden en sus ideas respecto a las funciones de las TIC de las cuales podemos destacar que son un medio o recurso donde las personas interactúan, creando contenido, facilitan la comunicación y trabajo colaborativo. Además, aportan de manera positiva el proceso de evaluación y seguimiento de los estudiantes por parte del docente.

1.2.6 E-Learning en la Educación

Rosemberg (2001) menciona que el e-learning es el uso de las tecnologías de la información y comunicación que contribuyen al mejoramiento del aprendizaje permitiendo almacenar, actualizar y distribuir información de manera inmediata a través de la red y computadoras. Por otro lado, Martínez (2008) menciona que el e-learning tiene tres aspectos importantes a considerar: las tecnologías (software que brinda soporte a los procesos de aprendizaje), los contenidos y los servicios (tutores o docentes).

1.2.7 Las Tic y la educación infantil

Las nuevas generaciones (nativos digitales) interactúan con diversas tecnologías desde una edad temprana, lo que les permite construir conocimientos de una forma creativa, rápida y didáctica, además de permitirles una interacción más inmediata que en el pasado. Actualmente vivimos en una cultura en la que los medios tecnológicos son parte de la cotidianidad.

Sánchez, (s.f.). *Las TIC en educación infantil (Expresión y Comunicación)*. p. 218. afirma: “Las nuevas tecnologías no son sólo un medio de comunicación, constituyen una importante herramienta de cambio de la sociedad que transforma los hábitos de la persona y las estructuras sociales”.

1.2.8 El rol docente en Educación Inicial

El rol docente puede definirse como la función que desempeña un maestro en una escuela o nido que lo impulsa al desarrollo integral de diversas capacidades y habilidades de los niños. Además, el maestro emplea una variedad de métodos y recursos apropiados que ayudan a los niños a desarrollar aprendizajes significativos.

Según Rodríguez y Ruiz (2018), el papel del maestro consiste en establecer un vínculo afectivo con los niños, acompañarlos en su proceso de aprendizaje y desarrollo integral, promoviendo su desarrollo social, afectivo, físico y cognitivo. Asimismo, el papel del maestro es crear espacios o ambientes favorables que permitan el fortalecimiento de las capacidades de los niños, tomando en cuenta su etapa evolutiva, su contexto, sus posibilidades, sus potencialidades y la condición en la que viven.

Con lo mencionado anteriormente el rol docente en el nivel inicial es muy importante, ya que permite que el niño se desarrolle fortaleciendo sus habilidades y capacidades. Asimismo, brindándole recursos que permite un proceso de aprendizaje de manera significativa.

1.2.9 Competencias de un Docente en la educación Inicial

Antes de iniciar con esta descripción, es importante mencionar el concepto de competencia, para ello se interpretará el término desde el punto de vista de Sánchez (2012), quien nos menciona que las competencias son un conjunto de capacidades, habilidades, destrezas, actitudes y conocimientos que una persona adquiere a lo largo de su vida y que pone en práctica en determinadas situaciones de la vida cotidiana. De esta manera, el autor nos indica que, si se hace referencia a las competencias en educación, estas pueden referirse a la persona con una formación integral, en otras palabras, maestros que contengan dentro de su formación habilidades en el área cognitiva, psicomotora y afectiva.

Así también, el autor López (s.f) citado en Sánchez (2012), menciona que hay once competencias que el docente de educación preescolar debe poseer:

Competencia 1: El docente debe realizar su planificación de actividades atendiendo la diversidad cultural, lingüística y el ritmo de aprendizaje de sus alumnos, es decir, en el momento de crear su programación debe integrar las capacidades, habilidades o intereses que el niño posee, así como respetar las diferencias individuales o grupales en el aula, con la finalidad de permitir la construcción de aprendizajes.

Competencia 2: Es indispensable que el docente sepa hacer uso del tiempo, los materiales didácticos y el ambiente de manera eficiente, favoreciendo el aprendizaje; es decir, el docente debe utilizar el tiempo para abarcar los contenidos, aprovechar los materiales de trabajo en el aula y utilizar de manera óptima todos los ambientes del

colegio para atender las necesidades o intereses de sus alumnos con la finalidad de motivarlos.

Competencia 3: Producir en el aula un clima participativo, cordial y cooperativo a través de las interacciones, es decir, la docente debe fomentar el diálogo y el respeto por las opiniones de los compañeros y el adulto, la libertad de expresión y la participación, fomentando una convivencia positiva entre todos los miembros del aula.

Competencia 4: El docente debe ser autoreflexivo, de esa manera podrá reflexionar sobre su práctica docente de acuerdo con los resultados que obtuvo, para ello se realiza una autoevaluación con la finalidad de que pueda mejorar su intervención como docente y adaptar sus metodologías de enseñanza.

Competencia 5: Es importante que el docente realice un registro de información que le permita evaluar el avance de sus alumnos de acuerdo con sus etapas de desarrollo y, a partir de ello, verificar sus avances o dificultades.

Competencia 6: El docente debe mostrar una actitud de compromiso, respeto y flexibilidad con sus colegas, mostrándose con disposición a escuchar y dialogar sobre los aspectos a mejorar y proponiendo soluciones en base a estrategias para mejorar la organización de la institución educativa.

Competencia 7: Se constata que un docente que motiva a los padres de familia a integrarse en las acciones pedagógicas que fomenta la escuela es un aspecto positivo, esto con el propósito de que puedan incluirse como parte fundamental en el proceso de

aprendizaje de sus hijos, brindándole información sobre el desarrollo y el avance de sus logros.

Competencia 8: Un docente tiene que continuar en constante aprendizaje porque esto implica asistir a capacitaciones, diplomados o llevar cursos, fortaleciendo de esta manera su formación profesional con el objetivo de mejorar su práctica docente.

Competencia 9: Es el manejo de las tecnologías de información dentro de su práctica educativa, adquiriendo nuevas herramientas educativas, las cuales le permitan enriquecer el aprendizaje de sus alumnos y su desempeño como docente.

Competencia 10: Un docente tiene que ejercer un compromiso ético profesional, es decir, practicar valores como la responsabilidad y la puntualidad dentro del entorno laboral.

Competencia 11: Es importante que un docente manifieste el dominio de conocimiento hacia el desarrollo y el aprendizaje infantil, empleando metodologías innovadoras enfocadas en desarrollar las capacidades que propone en currículo.

Por lo tanto, es importante destacar que un maestro competente debe asumir responsabilidades como desarrollar habilidades tecnológicas, ser empático, sociable, creativo y facilitar ambientes y contenidos de aprendizaje. Además, debe ser un mediador y comprender las etapas de desarrollo de los niños para ayudar a los estudiantes a aprender.

1.2.10 El rol del docente en el uso de las TIC

El rol del docente en la actualidad ha evolucionado con la aparición de las distintas herramientas y recursos que nos brinda las distintas tecnologías. Esta evolución ha impactado no solamente los procesos de enseñanza, sino que ha cambiado también los

procesos de aprender de los estudiantes. Los docentes se han ido adaptando a los cambios y ha adquirido nuevas competencias tecnológicas para atender las nuevas necesidades de los estudiantes. Hay muchos docentes que han apostado por transformar sus prácticas educativas; sin embargo, aún existen docentes que se resisten al cambio, ignorando el uso de las TIC en la docencia, disminuyendo el impacto positivo que puede generar en los estudiantes (Viñals y Cuenca, 2016).

Por lo antes expuesto, el docente debe asumir este nuevo reto con la finalidad de potenciar su formación docente y empoderarse de estas nuevas tecnologías digitales que son facilitadores del proceso enseñanza- aprendizaje.

1.3 Definición de Términos Básicos:

Definición de aprendizaje: El aprendizaje se define el proceso mediante el cual se adquiere, se comprende y finalmente se aplica una información que nos ha sido enseñada. Este proceso provoca un cambio en la conducta del individuo que adquiere la información.

Go Animate: Es una herramienta web que permite crear animaciones en formato vídeo de forma fácil y divertida. Se distingue por el hecho de que se presenta en forma de dibujos animados para niños.

Plataforma: Una plataforma es un programa el cual se instala en un servidor, y se utiliza para administrar, distribuir y controlar las operaciones de aprendizaje a distancia o e-learning de una institución u organización.

Proceso Enseñanza-Aprendizaje: Son actividades cognitivas constructivas las cuales tienen el propósito que es aprender, son las secuencias de acciones destinadas a alcanzar dicho propósito.

Web: La palabra se refiere al universo del universo Wide Web, incluye los sitios web, la información y los servicios.

Web 2.0: Son lugares que existen dentro de la web y permiten difundir información entre los distintos dispositivos que están vinculados, estas aplicaciones sirven de ayuda ya que se actualizan conforme los individuos las utilizan, absorbiendo y mezclando información de distintas fuentes incluidos los cibernautas, permite crear efectos de red a través de una arquitectura de participación

Dimensión conceptual: Son todas las herramientas que se utilizan para procesar la información de manera relevante de acuerdo con las expectativas humanas, las habilidades individuales y las necesidades de una situación concreta.

Dimensión procedimental: Consiste en realizar una actividad o resolver un problema teniendo en cuenta los antecedentes.

Dimensión actitudinal: Son el conjunto de estímulos, componentes afectivos, comprensión y regulación de los procesos emocionales que están implicados al momento de ejecutar acciones o en la búsqueda de solución de problemas.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1 Formulación de hipótesis principal y derivada

2.1.1 Hipótesis General

- Demostrar los beneficios de uso de la aplicación web 2.0 *Go Animate* en su proceso de aprendizaje del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena

• 2.1.2 Hipótesis específicas

- “La Aplicación de la herramienta de la web 2.0 *Go Animate* fortalece el contenido conceptual en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena”.
- “La aplicación de la herramienta de la web 2.0 *Go Animate* fortalece el contenido procedimental en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena”
- “La aplicación de la herramienta de la web 2.0 *Go Animate* fortalece el contenido actitudinal en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena”.

2.2 VARIABLES Y DEFINICIÓN OPERACIONAL

Operacionalización de las variables

Tabla 1 Variable Independiente

VARIABLES	Definición conceptual	Dimensión	Indicadores
Aplicación de la herramienta de la web 2.0 <i>Go Animate</i>	Conocer la herramienta y su implementación en el aula.	Conocimiento del software	Herramientas multimedia. Plataforma educativa

Tabla 2 Variable Dependiente

VARIABLES	Definición Conceptual	Dimensión	Indicadores
Proceso de aprendizaje en los niños de 5 años	Conocer el proceso de aprendizaje en los niños de 5 años en la actualidad.	Conceptual	Conocimiento de la herramienta <i>Go Animate</i>
		Procedimental	Aplicación de la herramienta <i>Go Animate</i>
		Actitudinal	Interacción alumnos-Herramienta <i>Go Animate</i>

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

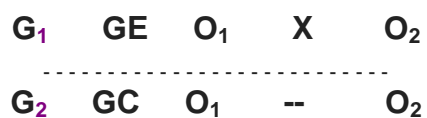
3.1 Diseño Metodológico

La investigación tiene un enfoque cuantitativo, porque permitió medir la implementación del uso de la herramienta *Go Anímate*. Es de tipo aplicada, porque permite conocer los beneficios de aplicación del de la herramienta *Go Anímate* a los alumnos en la primera etapa de formación escolar y lo atractivo que repercute para el proceso del aprendizaje activo mediante la interacción con los niños. El nivel de la investigación descriptiva porque permite describir las ventajas, bondades del uso de la herramienta *Go Anímate* en el proceso de aprendizaje.

El diseño de la investigación es experimental del tipo cuasiexperimental con dos grupos, (GC) y (GE), mediante la aplicación con un grupo de control y un grupo experimental, para el análisis respectivo de las variables.

La herramienta *GO ANIMATE TOOL (X)* se utilizó sólo con el grupo experimental (GE) en una de las aulas de la institución, mientras que una segunda versión de la lista de comprobación se aplicó a ambos grupos. Dos grupos de niños del aula de 5 años se organizaron como grupo de control (GC) y grupo experimental (GE), respectivamente, durante la ejecución de la investigación.

Figura 1 Diseño Metodológico



Donde:

GE= Grupo experimental

GC= Grupo control

O1 y O2 = observaciones al grupo experimental

X= Aplicación de la herramienta go anímate

O1 y O2 = observaciones del grupo control

3.2 Diseño Muestral

Ramírez (1997) establece que la muestra censal es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra. De allí, que la población a estudiar se precise como censal por ser simultáneamente universo, población y muestra.

Se trabajo con una muestra censal de 20 niños, se realizó de forma práctica, teniendo en cuenta dos clases de niños de 5 años. El centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena del Mar. Bajo los siguientes criterios de inclusión:

- Alumnos que asistan al colegio regularmente

- Que firmen los padres o apoderados el consentimiento informado.

3.3 Técnicas para la recolección de datos

Hernández Sampieri (2006) define al diseño cuasiexperimental como “los diseños cuasi experimentales también manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto y relación con una o más variables dependientes, sólo que difieren de los experimentos puros en el grado de seguridad o confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos”. En los grupos cuasiexperimentales los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento.

Para la presente investigación se llevó a cabo una prueba previa tanto al grupo experimental como al grupo de control.

Al grupo experimental se realizó el tratamiento con la variable independiente y al grupo control con la manera tradicional de enseñanza. Finalmente, se aplicó una lista de cotejo, con la finalidad de contrastar la hipótesis. Luego, se recolectaron los datos para el análisis de la variable independiente y respectivo tratamiento.

3.4 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

Para la presente investigación se realizó la prueba de U de Mann-Whitney que es la más popular de las pruebas para el estudio de muestras independientes. Es la alternativa no paramétrica a la comparación de dos promedios independientes a través de la t de Student. Se utiliza cuando se desea efectuar la comparación de dos grupos en quienes se les ha medido una variable cuantitativa continua que no tiene una distribución normal o cuando la variable es de tipo cuantitativa discreta.

Asimismo, Según Novales (2010), menciona que “la prueba de Shapiro -Wilk se emplea para contrastar normalidad cuando el tamaño de la muestra es menor a 50 observaciones. El método consiste en comenzar ordenando la muestra de menor a mayor valor, obteniendo el nuevo vector muestral. Cuando la muestra es como máximo de tamaño 50, se puede contrastar la normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk, procediéndose a calcular la media y la varianza muestral. Se rechaza la hipótesis nula de normalidad si el estadístico Shapiro-Wilk -W- es menor que el valor crítico proporcionado por la tabla elaborada por los autores para el tamaño de la muestra y el nivel de significancia dado” (p87).

Finalmente, los datos se analizaron con el programa estadístico SPSS, que muestra gráficos y la distribución de frecuencias de la variable comportamiento.

3.5 Aspectos éticos

La presente investigación cumplió los principios básicos para su ejecución, se protegió la privacidad de los alumnos, se basó de acuerdo con la ley de la protección de datos N° 29733 cuyo objeto es garantizar el derecho fundamental a la protección de los datos personales previsto en el artículo 2 numeral 6 de la Constitución Política del Perú. En base a lo antes descrito, se contó con el consentimiento por parte los padres por tratarse de menores de edad. La investigación, por otra parte, respeta la autoría de las citas y referencias de la investigación. De igual modo se realizó el trabajo de acuerdo con las normas APA, séptima edición.

CAPITULO IV: RESULTADOS

4.1 Resultados Descriptivos

Seguidamente, se observan los resultados descriptivos de las tres dimensiones estudiadas: conceptual, procedimental y actitudinal; conseguidos mediante el Software SPSS”.

Tabla 3 Resultados Análisis Descriptivo

Estadísticos descriptivos APRENDIZAJE		PRETEST		POSTEST	
grupos	N	Media	Desv. Desviación	Media	Desv. Desviación
CONTROL	10	1.09	0.16	1.05	0.10
EXPERIMENTAL	10	0.96	0.11	0.00	0.15

El en pretest del grupo control obtuvo una media 1,09 puntos, y para el grupo experimental se obtuvo un puntaje de 0,96 lo que resulta en una diferencia reducida en ambos grupos, mostrando similitud de ambos grupos en el instante de aplicar el pretest”. Por otra parte, se evidencia que la media para el grupo control es de 1,05 y el grupo experimental es de 0.0 lo que nos permite observar que existió un aumento en el segundo grupo. Con ello se pudo evidenciar que el grupo experimental logró una diferencia significativa en las tres dimensiones con el uso de la herramienta *Go Animate*

Dimensión 1: Conceptual

Tabla 4 Resultados de la dimensión conceptual

<i>Estadísticos descriptivos CONCEPTUAL</i>		<i>PRETEST</i>		<i>POSTEST</i>	
<i>grupos</i>	<i>N</i>	<i>Media</i>	<i>Desv. Desviación</i>	<i>Media</i>	<i>Desv. Desviación</i>
CONTROL	10	1.00	0.24	0.90	0.21
EXPERIMENTAL	10	0.83	0.22	0.00	0.00

En estos resultados se pudo evidenciar que en el pretest se logró una media de 1,00 para el grupo control, mientras que en el grupo experimental se obtuvo 0,83 lo que permitió evidenciar la poca diferencia entre ambos al momento de aplicar la prueba. En cambio, se observó que para la aplicación del Postest se logró en el grupo control un resultado de 0.90, mientras que el grupo experimental logró 0.00 evidenciando una diferencia significativa luego de la utilización de la herramienta *Go Animate* en la dimensión conceptual.

Dimensión 2: Procedimental

Tabla 5 Resultados descriptivos de la dimensión procedimental

<i>Estadísticos descriptivos PROCEDIMENTAL</i>		<i>PRETEST</i>		<i>POSTEST</i>	
grupos	N	Media	Desv. Desviación	Media	Desv. Desviación
CONTROL	10	1.19	0.18	1.15	0.18
EXPERIMENTAL	10	1.15	0.19	0.02	0.13

En la dimensión procedimental el grupo control en el pretest consiguió una media de 1,19 mientras que el grupo experimental consiguió una media de 1,15 esto nos permitió observar poca diferencia en ambos grupos. Por el contrario, se evidencio que para el postest el grupo control consiguió una media de 1.15 y el grupo experimental consiguió una de 0.02, lo que demostró que existió una mejora importante, es decir los participantes mostraron destreza en la utilización de la herramienta *Go Anímate*.

DIMENSIÓN 3: ACTITUDINAL

Tabla 6 Resultados descriptivos de la dimensión actitudinal

<i>Estadísticos descriptivos ACTITUDINAL</i>		<i>PRETEST</i>		<i>POSTEST</i>	
grupos	N	Media	Desv. Desviación	Media	Desv. Desviación
CONTROL	10	1.08	0.21	1.10	0.13
EXPERIMENTAL	10	0.89	0.22	0.03	0.28

En la tabla seis en el grupo control alcanzó una media de 1.08 y el grupo experimental una media de 0.89 lo que nos demostró poca diferencia en los resultados entre ambos grupos. Por otro lado, en el postista el grupo control alcanzó una media de 1.10 a diferencia de la del grupo experimental que fue de 0.03 ,los alumnos manifestaron interés, buena actitud y predisposición para la utilización de la herramienta *Go Animate* lo que evidencia el fortalecimiento del aprendizaje en dicha dimensión.

4.2 Prueba de Hipótesis

Se aplicó la prueba de normalidad y un punto de corte de 0,05 a la hipótesis. Esta prueba permitía el uso de pruebas paramétricas y no paramétricas, y se utilizó la prueba de Shapiro Wilk porque ni el grupo control ni el grupo experimental tuvieron más de 20 participantes. Los resultados se muestran a continuación:

Tabla 7 Prueba de Normalidad para la prueba de Hipótesis

Grupos		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
DIF_CONCEPTUAL	CONTROL	0.794	10	0.9
	EXPERIMENTAL	0.923	10	0
DIF_PROCEDIMENTAL	CONTROL	0.914	10	1.15
	EXPERIMENTAL	0.964	10	0.02
DIF_ACTITUDINAL	CONTROL	0.805	10	1.1
	EXPERIMENTAL	0.908	10	0.03
DIF_APRENDIZAJE	CONTROL	0.93	10	1.05
	EXPERIMENTAL	0.856	10	0

Como se puede observar, las puntuaciones del grupo experimental en la prueba de normalidad fueron inferiores a 0,05, lo que rechaza la idea de que las pruebas no paramétricas se distribuyan normalmente.

Debido a los resultados, se realizaron las pruebas no paramétricas U de Mann Whitney y Wilcoxon, teniendo en cuenta un margen de error inferior a 0,05 (5%).

4.3 Prueba de Hipótesis General

H0: “La utilización de la herramienta de la web 20 *Go Animate* no favorece el proceso de aprendizaje en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena en el año 2023”.

H1: “La utilización de la herramienta de la web 20 *Go Animate* favorece el proceso de aprendizaje en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena en el año 2023”.

Tabla 8 Prueba T de student muestras emparejadas

grupos	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
CONTROL	0.04	0.16	0.05	-0.08	0.16	0.743	9	0.476	
EXPERIMENTAL	-0.09	0.22	0.07	-0.25	0.06	-1.381	9	0	

Respecto al siguiente cuadro se muestra que el grupo control alcanzó un puntaje de 0.476 mientras que el grupo experimental fue de 0.000, donde $p_valor < 0.050$ lo que nos indica que hay desigualdad entre el pretest y postest.

Como resultado, se puede afirmar que el uso de la herramienta *Go Animate* fortalece considerablemente el aprendizaje de los niños de cinco años del centro educativo inicial Acuarelas, ya que en cada una de las dimensiones analizadas se logró un resultado favorable en el grupo en el cual se aplicó la herramienta.

4.4 Prueba de Hipótesis Especifica 1:

H0: “La Aplicación de la herramienta de la web 20 *Go Animate* no fortalece el contenido conceptual en los niños de 5 años de la institución educativa Acuarelas del distrito de Magdalena”.

H1: “La Aplicación de la herramienta de la web 20 *Go Animate* fortalece el contenido conceptual en los niños de 5 años de la institución educativa Acuarelas del distrito de Magdalena”.

Tabla 9 Prueba de Wilcoxon dimensión conceptual

Grupos		Pos-Pre
CONTROL	Z	-1,000 ^b
	Sig. asintótica(bilateral)	0.317
EXPERIMENTAL	Z	-1,510 ^c
	Sig. asintótica(bilateral)	0.001

Según la tabla nueve, se pueden apreciar discrepancias en los resultados entre el pretest y postest con un valor de 0.001 para el grupo experimental, lo que valida la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. En resumen, se confirma que la herramienta *Go Animate* tuvo un impacto positivo en la dimensión conceptual en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena. Se evidencia que la herramienta si fortaleció el aprendizaje en dicha dimensión luego de las sesiones impartidas al grupo experimental.

Tabla 10 Prueba U de Mann Whitney y Dimensión conceptual

	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	33.000	37.000
Z	-1.589	-1.296
Sig. asintótica(bilateral)	0.112	0.002

De la tabla diez se puede observar que los puntajes para el pretest fueron de 0.112 Mientras que para el postest fueron de 0.002. Como resultado, es posible afirmar que el uso de la herramienta *Go Animate* en alumnos de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena afectó significativamente su dimensión conceptual.

Finalmente, podemos confirmar que el uso de la herramienta *Go Animate* con los estudiantes de 5 años de la escuela tiene un buen impacto en la dimensión del estudiante.

Se obtuvieron resultados positivos con la implementación de la herramienta en los estudiantes de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena.

Prueba de hipótesis específica 2:

H0: “La aplicación de la herramienta de la web 20 *Go Animate* no fortalece el contenido procedimental en los niños de 5 años de la institución educativa Acuarelas del distrito de Magdalena”.

H1: “La aplicación de la herramienta de la web 20 *Go Animate* fortalece el contenido procedimental en los niños de 5 años de la institución educativa Acuarelas del distrito de Magdalena”.

Tabla 11 Prueba de Wilcoxon dimensión procedimental

Grupos		Pos - Pre
CONTROL	Z	-,378
	Sig. asintótica(bilateral)	0.705
EXPERIMENTAL	Z	-1,378
	Sig. asintótica(bilateral)	0.003

Como se puede observar en el cuadro anterior hay disparidad entre el pretest y posttest con un p valor 0.003 que posibilita admitir la hipótesis alterna de investigación planteada.

En consecuencia, se puede aseverar que la tercera dimensión estudiada fue afectada de modo positivo con la aplicación de la herramienta *Go Animate* en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena.

Tabla 12 Prueba U de Mann Whitney y Dimensión procedimental

	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	26.500	40.000
Z	-1.869	-0.816
Sig. asintótica(bilateral)	0.062	0.004

En el cuadro adjunto, se presentan los logros obtenidos donde se puede observar una diferencia importante entre el pretest con una puntuación de 0.062 y en posttest de 0,004 los que nos permitió afirmar que la dimensión procedimental del estudiante se vio afectada positivamente con el uso de la herramienta *Go Anímate* en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena.

Asimismo, esto demostró que los estudiantes durante el desarrollo practico pudieron realizar ejercicios de comunicación con mayor facilidad con la herramienta en el grupo experimental.

Prueba de hipótesis específica 3:

H0: “La Aplicación de la herramienta de la web 20 *Go Anímate* no fortalece el contenido actitudinal en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena”.

H1: “La aplicación de la herramienta de la web 20 *Go Anímate* fortalece el contenido actitudinal en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena”.

Tabla 13 Prueba de Wilcoxon Dimensión actitudinal

Grupos		Pos-Pre
CONTROL	Z	-,378
	Sig. asintótica(bilateral)	0.705
EXPERIMENTAL	Z	-1,378
	Sig. asintótica(bilateral)	0.003

En estos resultados se evidencia diferencias importantes entre el pretest y postest con un p_ valor 0.003 para el grupo experimental que acepta la hipótesis alterna.

Finalmente podemos confirmar que la dimensión actitudinal del estudiante se vio afectada positivamente con la aplicación de la herramienta *Go Anímate* en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena.

Tabla 14 Prueba U de Mann Whitney y Dimensión actitudinal

	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	26.500	40.000
Z	-1.869	-0.816
Sig. asintótica(bilateral)	0.062	0.002

En el cuadro adjunto se evidencian los logros obtenidos y donde se puede observar una diferencia significativa entre el pretest con una puntuación de 0.062 y en posttest de 0,002. Esto nos permitió afirmar confirmar que el uso de la herramienta a los alumnos de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de Magdalena tiene un impacto beneficioso en la dimensión actitudinal del estudiante.

CAPITULO V: DISCUSIÓN

Con el estudio realizado se pudo demostrar que el programa *Go Animate* fortaleció el aprendizaje de los estudiantes de cinco años, admitiendo la hipótesis alterna con un p-valor de 0,000, donde se tuvo especialmente en cuenta las habilidades, valores y actitudes de los estudiantes. Los resultados son comparables a los encontrados por Valega (2020) Las Tic en el nivel inicial, aplicación del programa Sheppard para enseñar a alumnos de cuatro y cinco años conceptos matemáticos fundamentales. En su trabajo se trazó como objetivo precisar de qué manera el uso de la herramienta Shepart Software posibilitaba el aprendizaje de matemáticas básicas en los participantes. En sus resultados, mediante la observación demostró que la utilización de la herramienta Sheppard Software a catorce niños permitió mejorar el aprendizaje del 29% que se observó al inicio en los estudiantes del grupo de control, al 86% que se logró con el grupo experimental luego de aplicar la herramienta a los cinco indicadores que considero para su investigación.

Estos resultados son similares a los planteados en la presente investigación porque se obtuvo una diferencia favorable en el grupo experimental mediante la aplicación de una herramienta que permitió mejorar el aprendizaje.

Cuellar (2020) realizó otro estudio sobre este tema y tuvo como objetivo encontrar la relación entre los recursos digitales interactivos y la comprensión de textos en un grupo de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 152 Belén de la región de Moquegua. El objetivo del estudio fue determinar si el uso de estos recursos mejoraba el nivel de comprensión de los estudiantes. Los resultados mostraron que el cien por ciento de los 25 estudiantes parte del estudio mejoró su comprensión de textos después de utilizar los recursos interactivos (medido en una prueba de salida), en comparación con el veinticinco por ciento al inicio del estudio (medido en una prueba de entrada). Además, cada sesión incluyó un tema motivador relacionado con la asignatura y actividades que integraban el contenido, lo que permitió a los estudiantes procesar la información y formarse su propio objetivo de aprendizaje.

Además, fue posible comparar el antes y el después de las interacciones con la herramienta, lo que mejoró la asimilación por parte de los estudiantes y los convirtió en los principales beneficiados porque demostraron mayor interés en interactuar con ella participando y desarrollando la clase de manera más activa. Finalmente, el trabajo presentado demostró que el recurso digital seleccionado fortaleció significativamente el aprendizaje en los estudiantes que participaron en esta investigación.

Este estudio también guarda relación con la presente investigación dado que se demostró que los estudiantes mejoran la comprensión de textos cuando utilizan herramientas interactivas para afianzar sus conocimientos.

Finalmente, podemos concluir que los antecedentes presentados guardan relación con la presente investigación dado que se evidencio que la utilización de distintas herramientas interactivas que nos brinda la web permite reforzar el aprendizaje o asimilación en estudiantes de nivel inicial, asimismo, se demostró que los estudiantes contaban con buena actitud, predisposición, y conocimientos previos con las distintas herramientas.

CONCLUSIONES

Primera: La prueba de Wilcoxon reveló una diferencia significativa entre el pretest y el Postest del grupo experimental con una significación de 0,000, lo que indica que el uso de la plataforma *Go Anímate* fortaleció el aprendizaje de los alumnos del centro educativo inicial Acuarelas. En consecuencia, se comprueba que la herramienta *Go Anímate* fortaleció el aprendizaje en los estudiantes de cinco años de dicha institución. Esto permitirá a los docentes dentro del desarrollo de las sesiones de clase y actividades de aprendizaje incursionar con la aplicación de la herramienta.

Segunda: En cuanto a la dimensión conceptual, se encontró una mayor valoración en la grupo experimental tras la prueba U de Mann Whitney, con un p-valor de 0.001, lo que nos permite aceptar la hipótesis alterna y afirmar que la herramienta *Go Anímate* fortaleció el aprendizaje en los alumnos de cinco años del centro educativo inicial Acuarelas Magdalena del Mar. En consecuencia se podría incluir dentro del

desarrollo metodológico del docente un espacio para la retroalimentación de los estudiantes luego de la utilización de la herramienta.

Tercera: Conforme a la dimensión procedimental se evidenció una mejora en el grupo experimental con una significancia asintótica del 0,003 con respecto al grupo de control cuya significancia fue del 0,705, el resultado demostró que la herramienta fortaleció esta dimensión en los estudiantes de cinco años del centro educativo inicial acuarelas de magdalena del mar. En ese sentido en el momento de las evaluaciones el docente podría realizar las calificaciones partiendo de la utilización de la herramienta para realizar el trabajo aplicativo de la docencia.

Cuarta: Respecto a la dimensión actitudinal la aplicación de la herramienta *Go Anímate* fortalece esta dimensión, ya que el grupo experimental consiguió una significancia de 0,003 con respecto al grupo de control cuya significancia fue de 0,705 lo que evidencia una predisposición por parte de los estudiantes para utilizar la herramienta. Los docentes tienen la posibilidad de utilizar la herramienta para desarrollar el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes en diferentes sesiones en el desarrollo sus actividades de aprendizaje.

Quinta: La utilización de herramientas como *Go Anímate* son recursos interactivos que contribuye a fortalecer aprendizajes en los niños en edades tempranas, puesto que los niños de generaciones actuales tienen mayor contacto con las nuevas tecnologías; constituyendo actividades de su entorno de vida.

RECOMENDACIONES

Primera: A la institución Acuarelas aplicar la plataforma interactiva *Go Animate* con sus docentes realizando capacitaciones previas al inicio escolar, con la finalidad que estos conozcan y dominen el uso y manejo de la herramienta.

Segunda: Se sugiere al profesorado del nivel inicial a aplicar la plataforma *Go Animate* en el taller de cuentacuentos, ya que permite que los estudiantes entiendan y expresen mejor lo desarrollado en clase y lo más importante lograr mayor atención y placer por el aprendizaje.

Tercera: A los docentes implementen nuevas herramientas interactivas a la institución dado que se ha demostrado que la utilización de estas permite fortalecer el aprendizaje significativo y atractivo para su formación integral.

Cuarta: A los padres, acompañantes y tutores en casa a relacionarse con esta herramienta para que puedan reforzar en sus niños aprendizajes desde casa, para ello se recomienda capacitaciones coordinadas con la institución para lograr mayor reforzamiento en el logro del aprendizaje.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Alcivar, I., Carbo, I. (2018). Las TIC fortalecen las competencias investigativas y el desarrollo del pensamiento en niños de 3 a 5 años. *Journal of Research, Education and Society*, 2(2), 13-21.
- Berumen, S. A. & Arriaza, I. K. (2008). *Evolución y desarrollo de las TIC en la economía del conocimiento*. Ecobook - Editorial del Economista
- Bravo, G., Loor, M., Saldarriaga, P. (2016). La Teoría Constructivista de Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista de las ciencias*, 2, 127-137.
- Briceño, L., Flórez, R., y Gómez, D. (2019). Usos de las TIC En preescolar: Hacia la integración curricular. *Revista Panomara*, 13(24), 21-30.
<https://doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1203>
- Buendía, G. I. (2017). *El conocimiento que tienen los niños de las TIC y su uso en el aula de 5 años*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/9343>.
- Caisaguano, H. (2016) .¿Qué es Go Animate?. *Web 2.0 Hugo Caisaguano*.
<http://hugocaisaguano.blogspot.com/>
- Cedillo P., Valdez, M. (2021). *Las TIC como instrumento para el aprendizaje en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad del Azuay]. Repositorio <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/10943>

Chaves Salas, A. L., (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25(2), 59-65.

Contreras, D.(1994). *Enseñanza, currículum y profesorado*. Editorial Akal.

Cuellar, N,I (2020). *Determinar la relacion de los recursos digitales interactivos en el nivel de logro de la comprension de textos en un grupo de niños de cinco años de la institucion educativa inicial n°152 Belen de la region de Moquegua*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio UNSA. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3803>

Domjam, M.(2007).*Principios de aprendizaje y conducta*. Editorial.Ediciones Paraninfo

Fernández, A.M.(2012). *Las Plataformas Virtuales en la enseñanza Semipresencial de Adultos*. [Trabajo de especialización, Universidad de Almería]. <http://hdl.handle.net/10835/2104>

Fernández, I. (2010). Las Tics en el ámbito educativo. 1-9.

http://www.eduinnova.es/abril2010/tic_educativo.pdf.

Flores, Julio.(2014) *La Teoria Educativa y el Constructivismo en la perspectiva de Joseph D. Novak. Analisis Mediante Modelo de Conocimiento*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma del Estado de Morelos]

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.

Jaramillo, C. y Chávez, J. (2015). TIC y educación en Chile: Una revisión sistemática de la literatura. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, 221-231.

<https://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/221-231.pdf>

Mayta, R. y León, W. (2009). El uso de las TIC en la enseñanza profesional. *Revista Industrial Data*, 12 (2), 61-67.

Novales, A. (2010). *Análisis de regresión*. Universidad Complutense. 4-10

sistemaeducativosalazar.mx

- Pérez, M. y Telleria, M. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (18), 83-112.
<https://www.redalyc.org/pdf/652/65226271002.pdf>
- Otero, R. (2019). *El aula Tic en el nivel inicial*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes]. [Repositorio http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1449](http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1449)
- Pabón Guevara, G. C. . (2021). Competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales en ciencias naturales de los estudiantes de grado 4to y 5to de primaria. *Mérito - Revista De Educación*, 3(8).
<https://doi.org/10.33996/merito.v3i8.594>
- Ramírez, T. (2010) *Como hacer un proyecto de investigación*. Editorial Panapo
- Rosemberg, M. (2001) *E-learning Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. Nueva York. Editorial McGraw-Hill.
- Rodríguez, M. & Ruiz, A. (2018). *El Perfil del Docente en la Primera Infancia en la Institución Educativa Distrital Marco Tulio Fernández*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Libre Bogotá]. Repositorio <https://hdl.handle.net/10901/15848>.
- Sánchez, M. (2019) *Las Tic en educación infantil (Expresión y Comunicación)*. Ebook. Editorial Editex.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Editorial Creative Commons
- Soler, E. (2006). *Constructivismo, innovación y enseñanza efectiva*. Editorial Equinoccio.
- Tapia, M.M (2023). *Google Classroom y la competencia comunicativa en inglés de estudiantes de primaria I.E J:C Mariátegui, Villa María del Triunfo*. [Tesis de grado, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio USMP

https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/12851/tapia_mmt.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Valega, F.(2020). *las Tics en el nivel inicial:Implementaci3n de sheppards Software en la adquisicion de nociones matematicas basicas en estudiantes de 4 y 5 a1os de una instituci3n educativa del distrito de Santiago de Surco-Lima*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Cat3lica del Per3]. Repositorio PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/8247>

Vargas, Oscar. (2021). Las Tic y su aplicaci3n en la educaci3n inicial en tiempos de pandemia. *Revista Social Innova Sciences*,2(4),68-79. <https://doi.org/10.58720/sis.v2i4.71>

Viera Torres, T., (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque hist3rico cultural. *Universidades*, (26), 37-43

Vi1als, A. & Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formaci3n del Profesorado*, 30(2), 103-114.

ANEXOS

ANEXO 1

TÍTULO DE LA TESIS:	APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA GO ANIMATE PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO EDUCATIVO ACUARELAS EN EL AÑO 2023				
AUTOR(ES):	FUCHS BARRAZA PATRICIA				
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE 1: Aplicación de la herramienta de la web 2.0 go animate		METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	DIMENSIONES	INDICADORES	
¿En qué medida la aplicación de la herramienta go animate fortalece el aprendizaje en niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de magdalena en el año 2023?	Demostrar que la aplicación de la herramienta go animate fortalece el aprendizaje en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de magdalena en el año 2023	La utilización de la herramienta go animate favorece el aprendizaje en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas del distrito de magdalena en el año 2023	Conocimiento del software	Herramienta multimedia Plataforma educativa	Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicada Nivel de investigación: descriptiva. Diseño: Experimental Unidad de análisis: Estudiantes IE Acuarelas Población: 20 estudiantes
			VARIABLE 2: Proceso de aprendizaje en niños de cinco años		
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
¿En qué medida la herramienta Go <i>Animate</i> fortalece el contenido conceptual en los niños de cinco años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023?	Determinar que la aplicación de la herramienta go animate fortalece el contenido conceptual en los niños de 5 años de la institución educativa Acuarelas de distrito de magdalena en el año 2023.	La aplicación de la herramienta Go <i>Animate</i> fortalece el contenido conceptual en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023	Conceptual	Conocimiento de la herramienta Go <i>Animate</i>	Para las dos variables: Técnica: ficha de observación Tomando como escala: -Siempre - A veces - Nunca
¿En qué medida la herramienta go animate fortalece el contenido procedimental en los niños de cinco años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023?	Determinar que la aplicación de la herramienta Go <i>Animate</i> fortalece el contenido procedimental en los niños de cinco años de la institución educativa Acuarelas de distrito de magdalena en el año 2023.	La aplicación de la herramienta Go <i>Animate</i> fortalece el contenido procedimental en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023	Actitudinal	Aplicación de la herramienta Go <i>Animate</i>	
¿En qué medida la herramienta go animate fortalece el contenido actitudinal en los niños de cinco años del centro educativo inicial a Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023?	Determinar que la aplicación de la herramienta Go <i>Animate</i> fortalece el contenido actitudinal en los niños de cinco años de la institución educativa Acuarelas de distrito de magdalena en el año 2023	La aplicación de la herramienta Go <i>Animate</i> fortalece el contenido actitudinal en los niños de 5 años del centro educativo inicial Acuarelas de distrito de Magdalena en el año 2023	Procedimental	Interacción alumnos-Herramienta Go <i>Animate</i>	

Figura 2 Matriz de Consistencia

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO MEDIANTE JUCIO DE EXPERTOS

Estimado Especialista: **Mg. Silvia Milagros Flores Fernández**

Como tengo conocimiento de su destacada trayectoria académica y profesional, me permito designarlo como JUEZ EXPERTO para llevar a cabo una revisión minuciosa del contenido del instrumento utilizado para recolectar datos. (J. Flores)

1. Cuestionario () 2. Guía de Entrevista () 3. Guía de Focus Group ()
4. Guía de Observación (x)

Les comparto la matriz de consistencia y el instrumento de mi tesis para su revisión detallada.

Además, quisiera destacar que mi enfoque es el siguiente:

1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()


Estos resultados de la evaluación serán utilizados para determinar si el contenido del instrumento es válido para mi proyecto de tesis de posgrado.

Título del proyecto de tesis:	APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA GO ANIMATE PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO EDUCATIVO ACUARELAS EN EL AÑO 2023
Línea de investigación:	Tecnología Educativa

Santa Anita, 25 de julio de 2023

RUBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

CATEGORIA	CALIFICACIÓN			
	1	2	3	4
	No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado Nivel	Alto nivel
1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente	Los ítems son suficientes
2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.
3. COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.	El ítem tiene una moderada con la dimensión que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
4. RELEVANCIA	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.

Nombres y Apellidos:	Silvia Milagros Fernández Flores		
Sexo:	Hombre ()	Mujer (X)	Edad 41(años)
Profesión:	Ingeniero		
Especialidad:	Computación e Informática		
Grado Académico	Magister		
Años de experiencia:	10 años		
Cargo que desempeña actualmente:	Docente		
Institución donde labora:	USMP		
Firma:			

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Aprendizaje						
Autor del Instrumento	Patricia Fuchs Barraza						
Variable	Aprendizaje						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	total	Observaciones y/o recomendaciones
D1							
Capacidades conceptuales	Describe los conceptos básicos del método científico	4	4	4	4	16	Instrumento aplicable
	Identifica diseños de investigación						
D2							
Capacidades procedimentales	Esquematiza diseños de investigación	4	4	4	4	16	Instrumento aplicable
	Elabora instrumentos de investigación	4	4	4	4	16	Instrumento aplicable
D3							
Capacidades actitudinales	Muestra interés por aprender nuevos contenidos	4	4	4	4	16	Instrumento aplicable
Nombres y Apellidos:	Mg Silvia Fernández Flores						
Aplicable	SI (X) NO () OBSERVADO ()						
Firma:							

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista: Mg. Elio Cabanillas Rincón

Dado su impresionante historial académico y profesional, me permito designarlo como el JUEZ EXPERTO encargado de examinar exhaustivamente el instrumento de recolección de datos.

2. Cuestionario () 2. Guía de Entrevista () 3. Guía de Focus Group ()
 4. Guía de Observación (x)

Les comparto la matriz de consistencia y el instrumento que he preparado para mi tesis. Les pido que la revisen detenidamente. También quiero mencionar que mi tesis tiene un enfoque específico.

1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()


Esta evaluación permitirá determinar si el instrumento que utilizaré en mi proyecto de tesis de posgrado es válido en cuanto a su contenido.

Título del proyecto de tesis:	APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA GO ANIMATE PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO EDUCATIVO ACUARELAS EN EL AÑO 2023
Línea de investigación:	Tecnología Educativa

Santa Anita, 25 de julio de 2023

RUBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

CATEGORIA	CALIFICACIÓN			
	1	2	3	4
	No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado Nivel	Alto nivel
1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente	Los ítems son suficientes
2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.
3. COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.	El ítem tiene una moderada con la dimensión que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
4. RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.

Nombres y Apellidos:	Elio Cabanillas Rincón		
Sexo:	Hombre (X)	Mujer ()	Edad 54_(años)
Profesión:	Ingeniero		
Especialidad:	Sistemas		
Grado Académico	Magister		
Años de experiencia:	18 años		
Cargo que desempeña actualmente:	Docente		
Institución donde labora:	USMP		
Firma:			

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Aprendizaje						
Autor del Instrumento	Patricia Fuchs Barraza						
Variable	Aprendizaje						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	total	Observaciones y/o recomendaciones
D1							
Capacidades conceptuales	Describe los conceptos básicos del método científico	4	4	4	4	16	Instrumento aplicable
	Identifica diseños de investigación						
D2							
Capacidades procedimentales	Esquematiza diseños de investigación	4	4	3	3	14	Instrument oaplicable
	Elabora instrumentos de investigación	4	4	4	4	16	Instrument oaplicable
D3							
Capacidades actitudinales	Muestra interés por aprender nuevos contenidos	4	4	3	4	15	Instrument oaplicable
Nombres y Apellidos:	Elio Cabanillas Rincón						
Aplicable	SI (X) NO () OBSERVADO ()						
Firma:							

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista: Mg. Luz Toribio Valqui

Dado su impresionante historial académico y profesional, me permito designarlo como JUEZ EXPERTO para examinar minuciosamente el contenido del instrumento de recolección de datos.

3. Cuestionario () 2. Guía de Entrevista () 3. Guía de Focus Group ()

4. Guía de Observación (x)

Les comparto la matriz de consistencia y el instrumento que he elaborado para mi tesis, les pido que la revisen detenidamente. También quiero informarles que mi trabajo se enfoca en...

1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()


La evaluación de los resultados será utilizada para comprobar la fiabilidad del instrumento en relación a mi proyecto de tesis de posgrado.

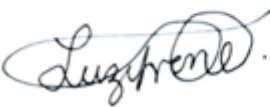
Título del proyecto de tesis:	APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA GO ANIMATE PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO EDUCATIVO ACUARELAS EN EL AÑO 2023
Línea de investigación:	Tecnología Educativa

Santa Anita, 25 de agosto de 2023

RUBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

CATEGORIA	CALIFICACIÓN			
	1	2	3	4
	No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado Nivel	Alto nivel
1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente	Los ítems son suficientes
2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.
3. COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.	El ítem tiene una moderada con la dimensión que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
4. RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Aprendizaje						
Autor del Instrumento	Patricia Fuchs Barraza						
Variable	Aprendizaje						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	total	Observaciones y/o recomendaciones
D1							
Capacidades conceptuales	Describe los conceptos básicos del método científico				X	4	
	Identifica diseños de investigación					4	
D2							
Capacidades procedimentales	Esquematiza diseños de investigación				X	4	
	Elabora instrumentos de investigación				X	4	
D3							
Capacidades actitudinales	Muestra interés por aprender nuevos contenidos				X	4	
Nombres y Apellidos:	Luz Yrene Toribio Valqui						
Aplicable	SI (X) NO () OBSERVADO ()						
Firma:							

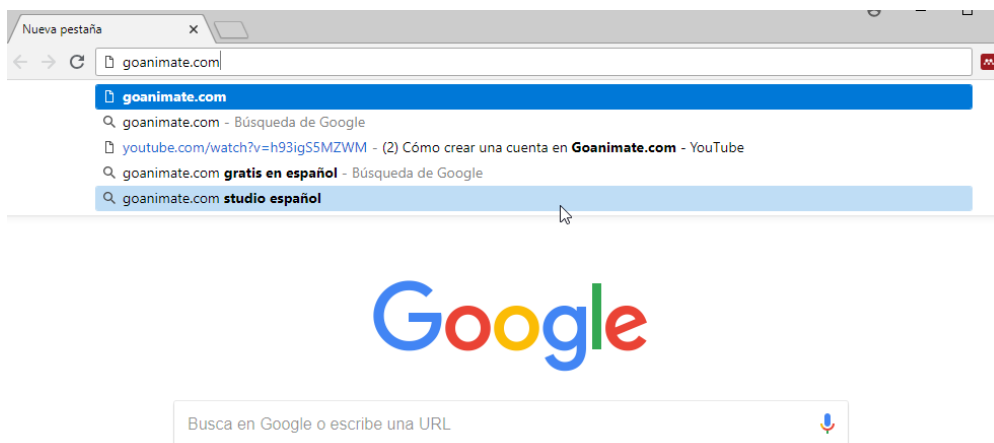
Nombres y Apellidos:	Luz Yrene Toribio Valqui
Sexo:	Hombre () Mujer (x) Edad _____ (años)
Profesión:	Bachiller en Educación Secundaria
Especialidad:	Licenciatura en Lengua y literatura
Grado Académico	Magíster en Gestión e Innovación Educativa Magíster en Tecnología educativa y Competencias Digitales
Años de experiencia:	15 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente de Pregrado y Posgrado
Institución donde labora:	USMP
Firma:	

ANEXO 3:

MANUAL PLATAFORMA GO ANIMATE

Crear cuenta del docente

1. Ingresa al enlace goanimate.com (este enlace te direccionara a vyond; que es el nombre actual de la aplicación).




2. . Haces click en prueba gratis y te enlazara directamente para realizar tu registro.



3. Necesitas llenar el formulario con todos tus datos personales

VYOND ¿Ya tienes una cuenta? [INICIAR SESIÓN](#)

Pruébenos gratis por 14 días
¡No se requiere información de la tarjeta de crédito!





Regístrate

▼

▼

▼

o  

Estoy de acuerdo con los [términos y condiciones](#)
 Estoy de acuerdo con la [política de privacidad](#)

4. Una vez llenado en formulario te enviaran un enlace a tu correo electrónico.



¡Casi has terminado de registrarte!

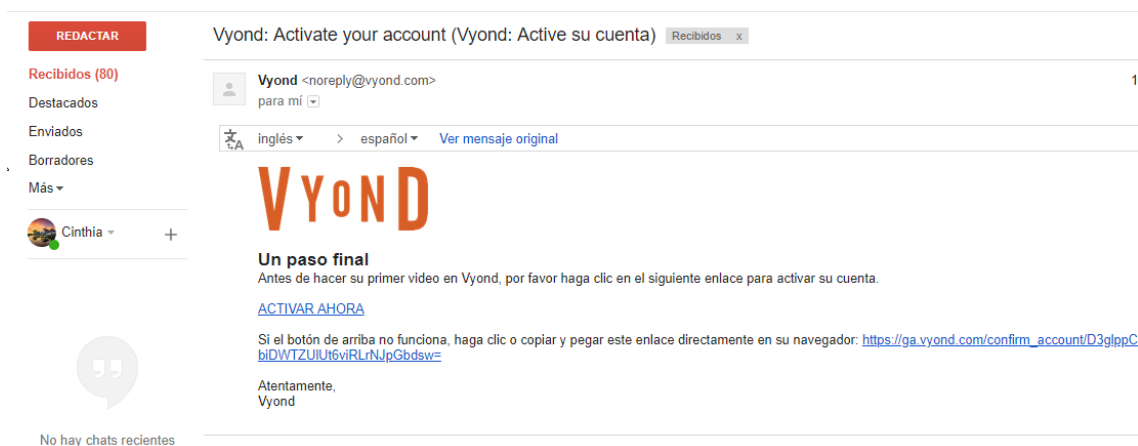
Se envió un correo electrónico de activación a "cinthialedezmazeno22@gmail.com".

El correo electrónico puede demorar entre 5 y 10 minutos en llegar.

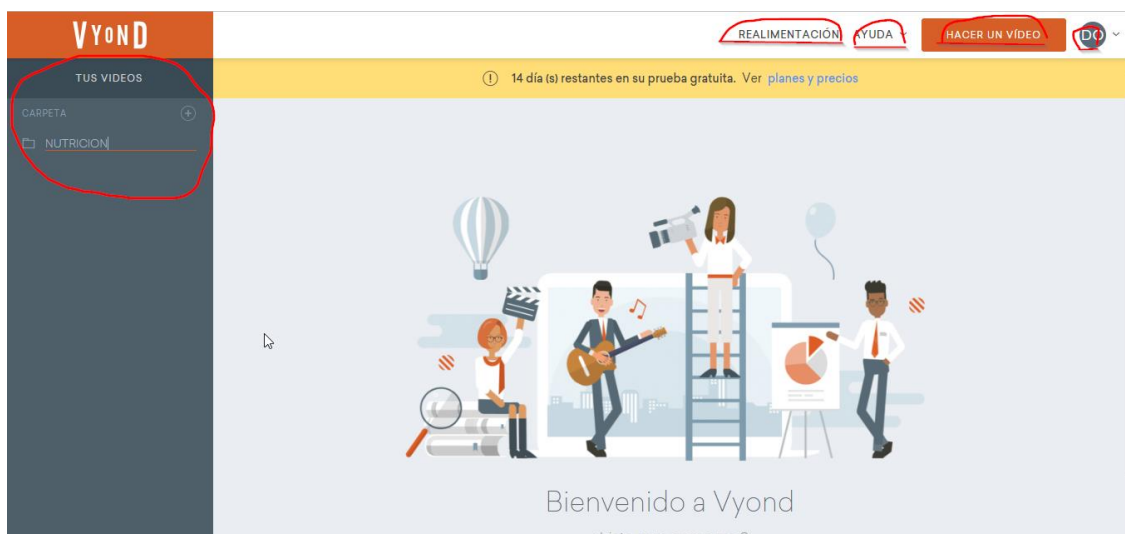
Si no puede ver el correo electrónico, consulte el buzón de spam o haga clic [AQUÍ](#) para volver a enviarlo.

Por favor, póngase en contacto con support@vyond.com para obtener más ayuda.

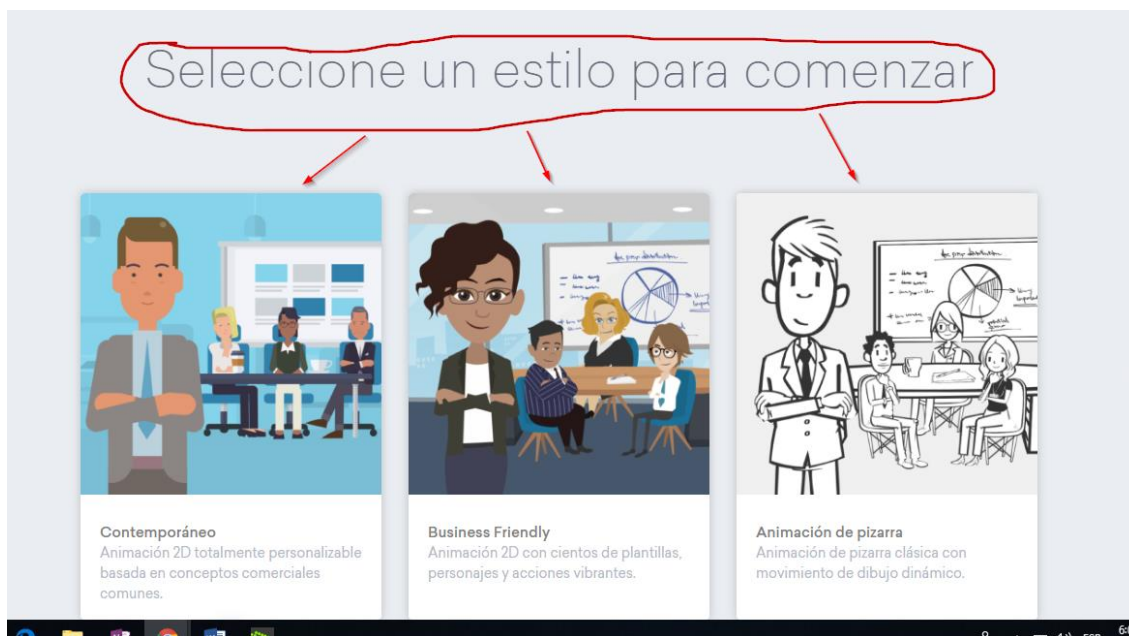
5. Accede a tu correo electrónico y verifica el enlace como último paso para completar tu suscripción. Una vez hecho esto, estarás listo.



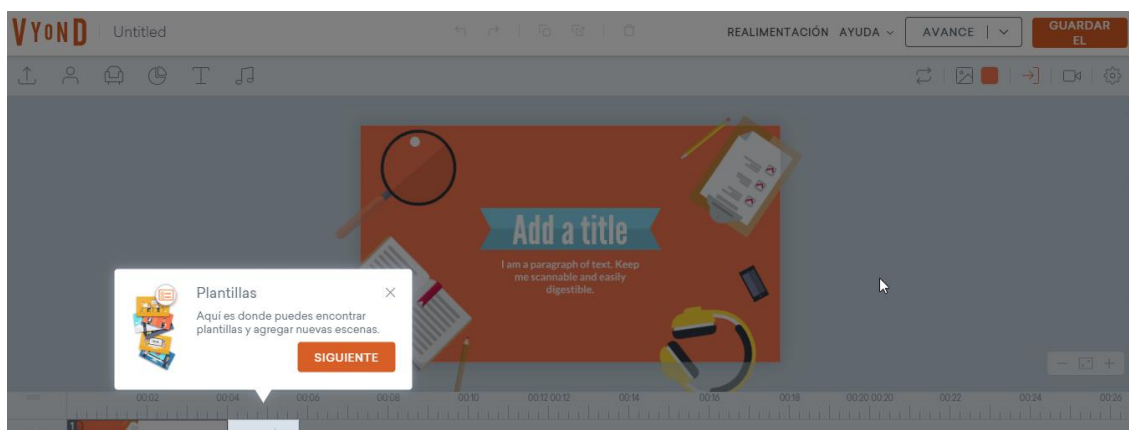
6. En este punto, comenzamos a explorar la herramienta haciendo clic en "HACER VIDEO".

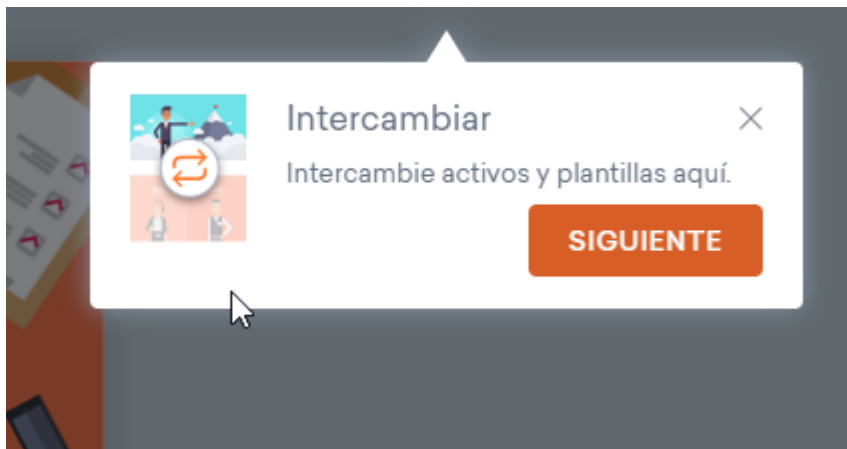


7. Tenemos la opción de elegir entre tres estilos de presentación, cada uno con sus propias características.

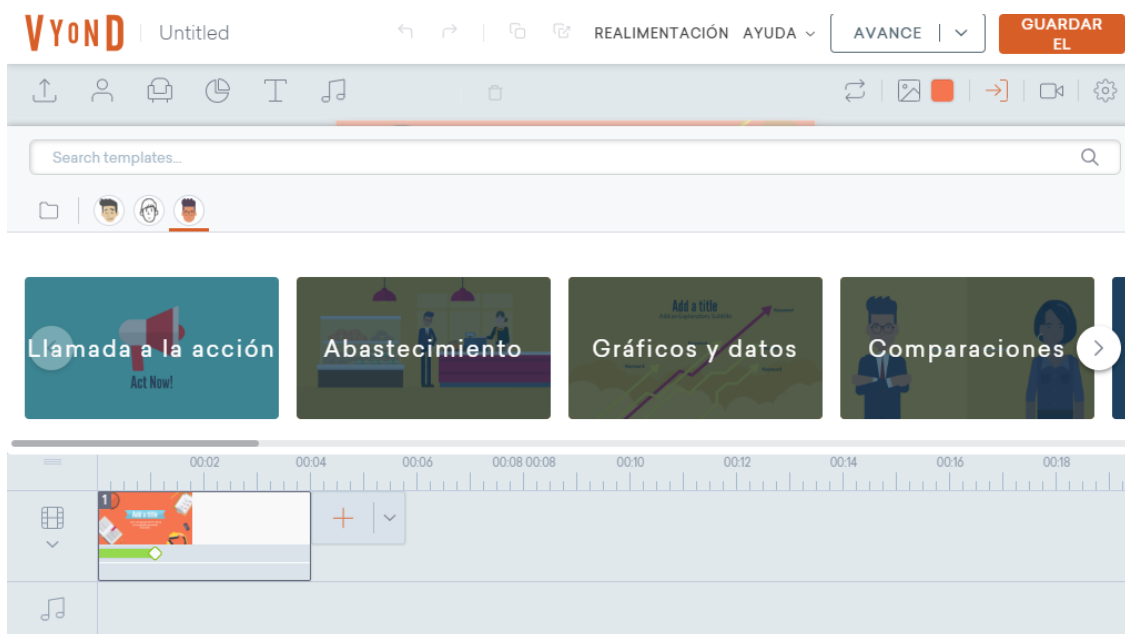


8. Después de elegir una plantilla, recibiremos un tutorial básico que nos guiará a través de cada icono disponible en la herramienta mediante ventanas emergentes.

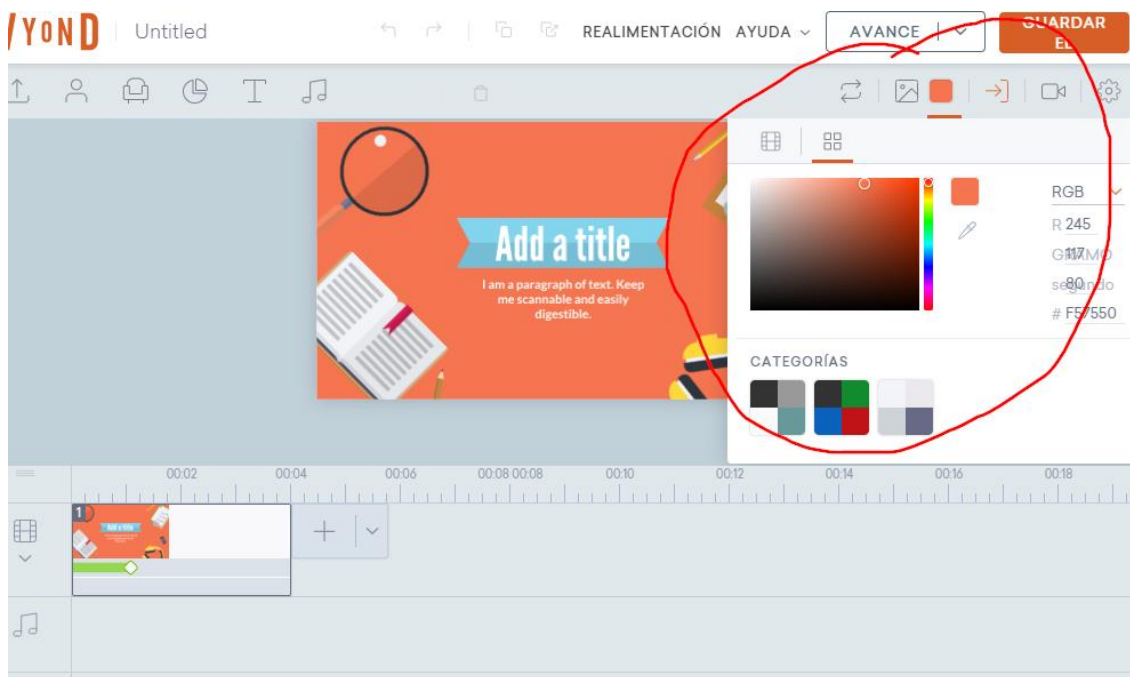




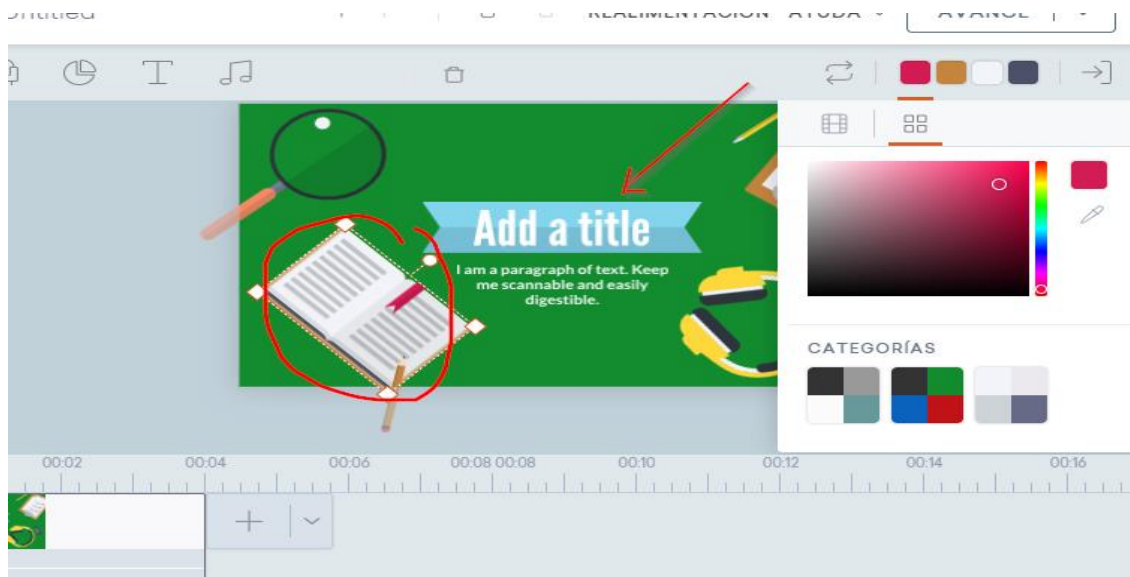
9. Comenzamos utilizando una plantilla preestablecida que podemos modificar haciendo clic en el primer ícono ubicado a la derecha (el que tiene dos flechas) y elegimos el tipo de plantilla que más nos agrada de entre la gran variedad disponible.



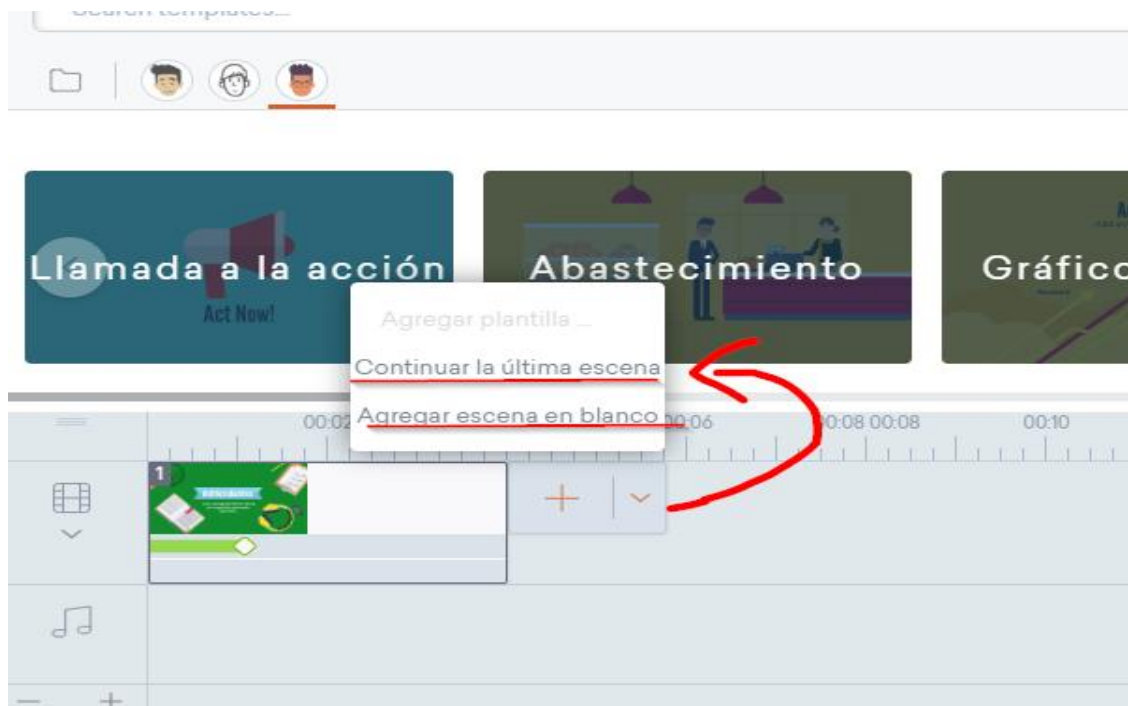
10. Todas las plantillas pueden ser modificadas, se puede cambiar el color de fondo por otro prediseñado o por imágenes que tenemos en nuestra computadora.



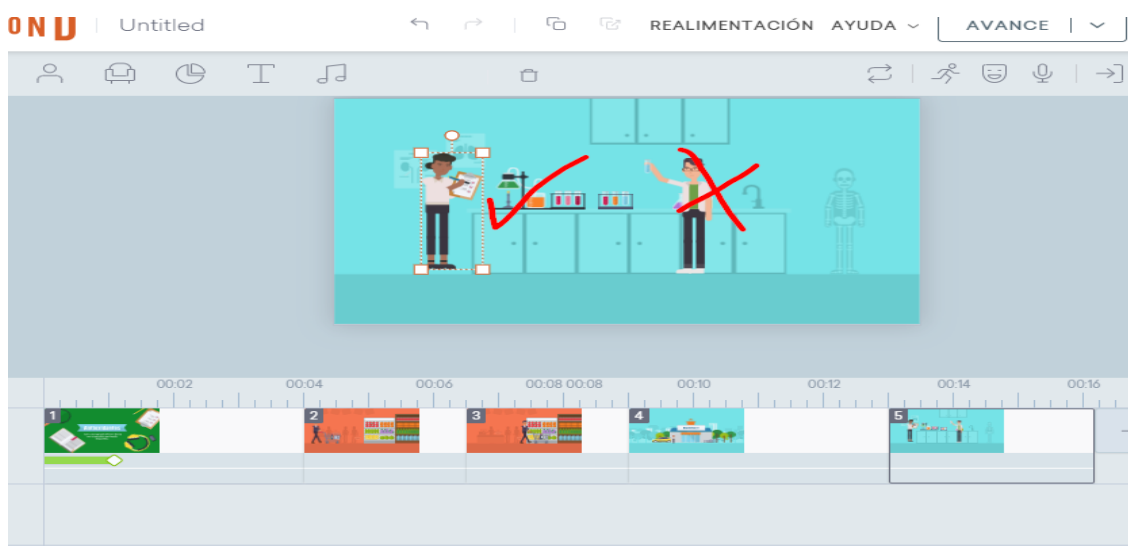
11. Todos los elementos pueden ser movidos, cambiados o modificados, también el texto se puede cambiar, cambiar lo que deseemos, cambiar la fuente de color, tamaño, etc.



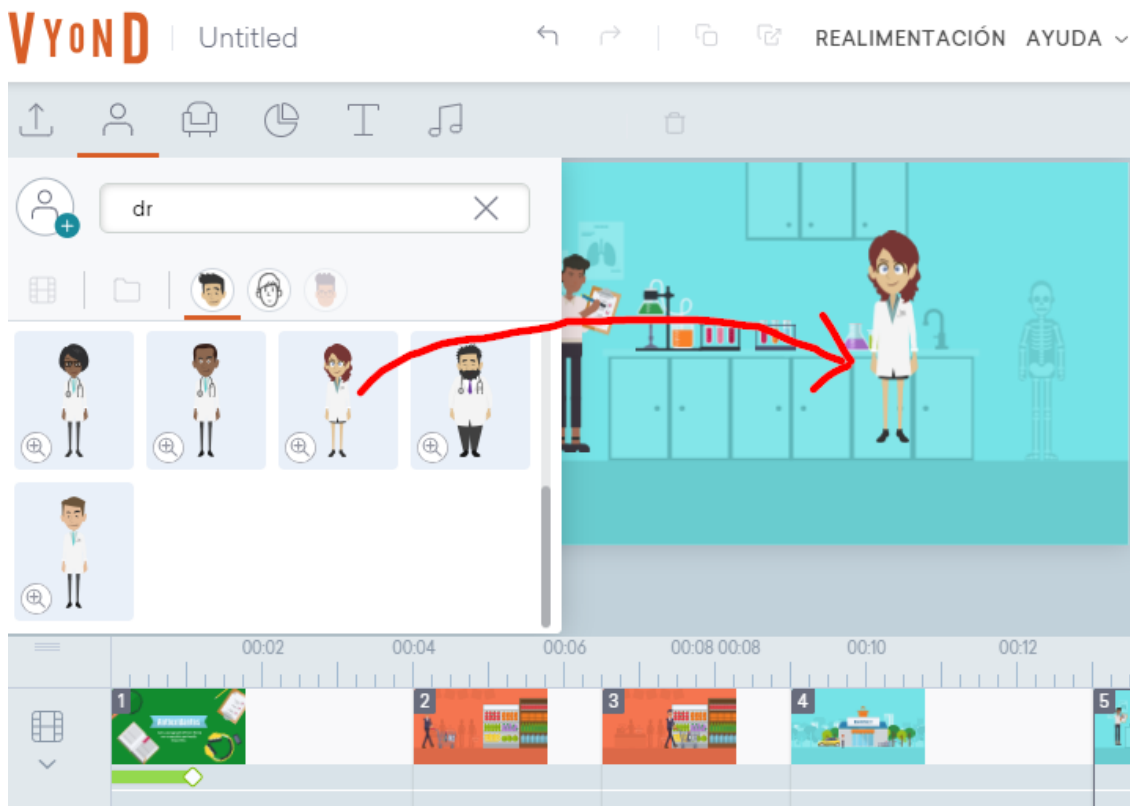
12. Cuando añadimos una nueva escena tenemos tres opciones: a) Añadir una plantilla en blanco para configurarla desde cero, b) Continuar con la escena con la cual estamos trabajando c) o añadir una nueva escena con una nueva plantilla.



13. Una vez seleccionada nuestra siguiente escena podemos eliminar los objetos que no queremos o que no necesitamos.



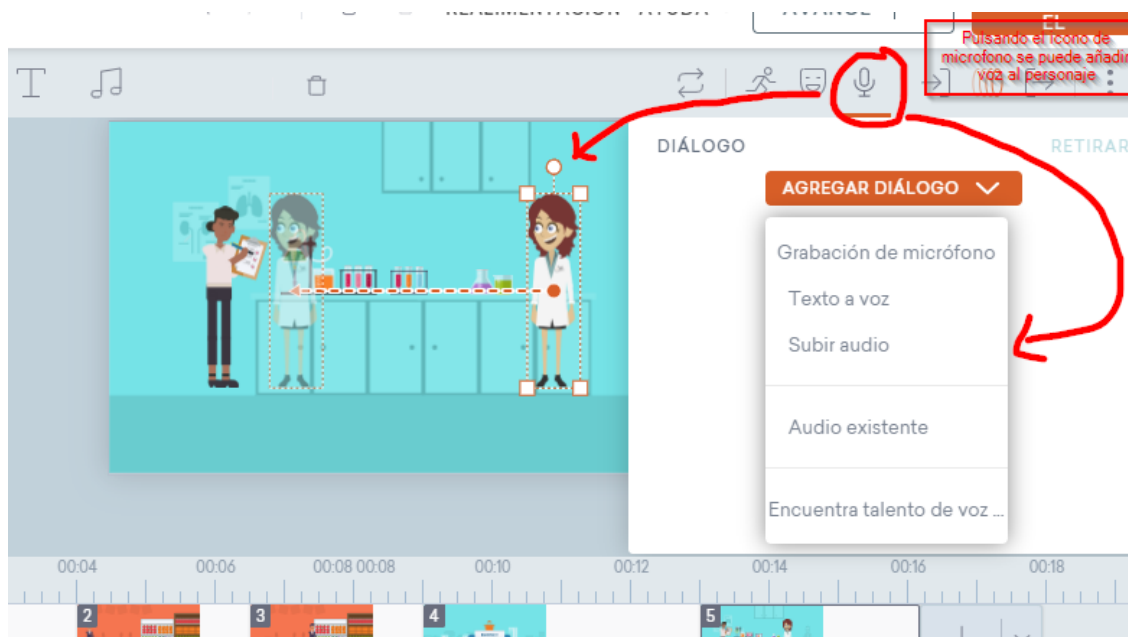
14. También podremos cambiar por otro personaje prediseñado o diseñarlo desde cero.



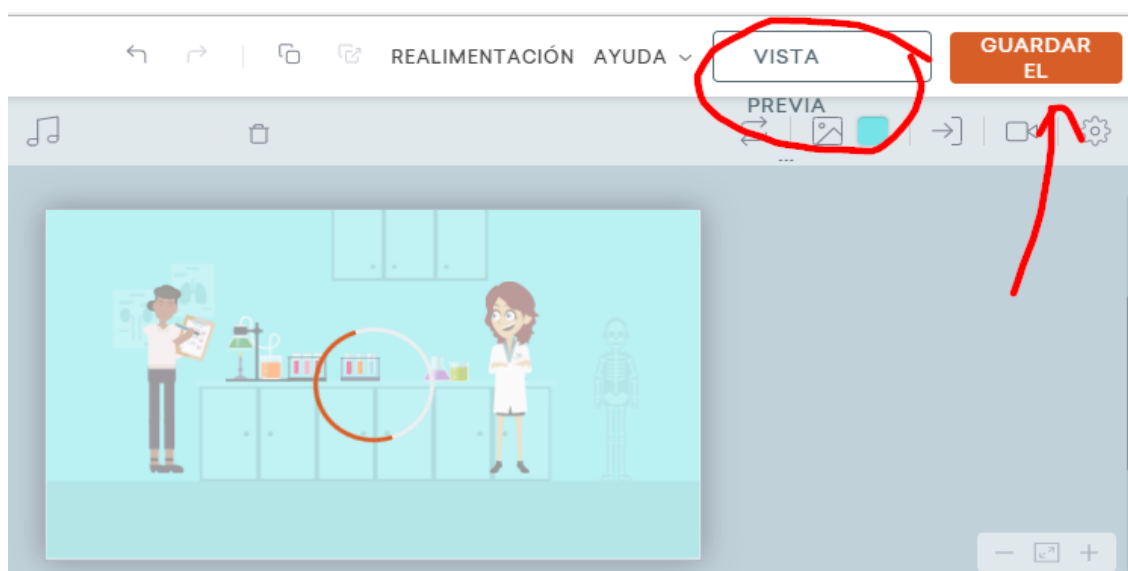
15. Se puede cambiar la expresión de nuestro personaje pulsando el icono de rostro, además se puede añadir movimiento y marcar la ruta de nuestro personaje.



16. Si hacemos click en el icono de micrófono se despliega un menú para añadir voz al personaje que puede ser grabada escrita o mediante un archivo de audio, el personaje se acopla perfectamente a las palabras que tiene que decir.



17. Por ultimo podemos realizar la vista previa haciendo click en el icono respectivo y guardar el video una vez hayamos terminado de editarlo a nuestro gusto.



Ficha de observación para los estudiantes

Edad cronológica: 5 años

Nivel: Inicial

Categoría Siempre: S=2 A veces: A=1

Nunca: N=0

Nº	Dimensión Conceptual	S	A	N
1	Constantemente solicita que le repitan las instrucciones			
2	Está atento y mira al profesor mientras esté hablando			
Nº	Dimensión Procedimental			
3	Se observa una mejor atención			
	Al Inicio de la jornada			
	Durante la jornada			
	Al terminar la jornada			
4	Durante la realización de la tarea			
	Presta atención sin distracciones			
	Mira a otro lado			
5	Requiere de constante estímulos para:			
	Iniciar un trabajo			
	Concluir un trabajo			
6	Si es interrumpido su trabajo le cuesta reiniciarlo			
7	AL terminar una tarea o actividad			
	Termina las actividades en el tiempo establecido			
	Se demora en iniciar las actividades			
	Dimensión Actitudinal			
8	Se fatiga con facilidad			
9	Se muestra indiferente o ausente en la clase			
10	Participa en forma activa y constante en las actividades para el desarrollo de las destrezas de los ámbitos de:			
	Identidad y autonomía			
	Comprensión y expresión del lenguaje			

Sesiones experimentales

Objetivo	Metodología	Contenidos	Recursos
Interactuar con los estudiantes a través de la lectura de un pictograma en donde ellos imaginen de acuerdo con lo que se está contando con la finalidad de fomentar el valor de autoestima.	La actividad se realizó dentro del aula de sistemas en donde se les mostro un cuento del patito feo en donde ellos a través de un pictograma escuchan la lectura	<ul style="list-style-type: none"> - Canciones - Mímicas - Pictograma del patito feo - Actividad - Pintar el dibujo del patito feo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuento del patito feo - Radio - Hoja para pintar el dibujo del patito feo - Colores
Estimular a los estudiantes a que se motiven a ver cuentos a través del computador y fomentar el valor de la autoestima	<p>La actividad se realizó en el aula de computo para ambientar la presentación de nuestro proyecto en donde se les mostrara por medio del computador cuento del patito feo</p> <p>También se trabajó con cada niño en el computador en donde aparecían imágenes en la plataforma go animate y debían seleccionar lo relacionado al valor</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mímicas - Cuento patito feo - Actividad con el nombre del cuento donde debían seleccionar alternativas relacionadas a los valores 	<ul style="list-style-type: none"> - Plataforma go animate - Parlantes - Video Clic - Computador

Ejemplo de creación de cuento patito feo en la plataforma Go Animate

