

# Universidad Católica de Santa María

## Escuela de Postgrado

### Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje



### APLICACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL PARA EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES VIRTUALES SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I.E. N° 313 - ILO, 2016

Tesis presentada por las Bachilleres:

**Lamotta Villegas, Bertha Esther**

**Ríos Mazuelos, Mabel Leonor**

Para optar el Grado Académico de:

**Maestro en Educación con Mención en Gestión  
de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje.**

**Asesor: Dr. Gutiérrez Aguilar, Olger**

**AREQUIPA - PERÚ**

**2018**

BOLETA DE NOMBRAMIENTO DE JURADO DICTAMINADOR DE  
BORRADOR DE TESIS, PROGRAMA ESPECIAL, PARA OPTAR EL GRADO  
ACADÉMICO DE MAESTRO

Arequipa 10 de enero del 2018

Sr. Dr. Hugo Tejada Pradell.

Director de la Escuela de Postgrado de la UCSM.

De mi consideración:

En concordancia al Reglamento de Graduación de MAESTRO de la EPG-UCSM. Cumpro con emitir dictamen favorable al Borrador de Tesis titulada: "APLICACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL PARA EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES VIRTUALES SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL I.E. Nro. 303 ILO 2016" Presentado por los Bachilleres:

LAMOTTA VILLEGAS, Bertha Esther.

RÍOS MAZUELOS , Mabel Leonor.

Expediente Nro. 20170000048372

Para optar el Grado Académico de MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE.



Dr. Hugo Tejada Pradell

Docente-Dictaminador

htejadap@ucsm



## DICTAMEN

A : **Dr. Hugo Tejada Pradell**  
Director de la Escuela de Postgrado de la U.C.S.M.

DE : **Dr. Olger Gutiérrez Aguilar**  
Integrante del Jurado Dictaminador del Borrador de Tesis para  
el Grado Académico de Maestro en Educación con Mención en  
Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje

TEMA : "APLICACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL PARA EL LOGRO DE  
LOS APRENDIZAJES VIRTUALES SIGNIFICATIVOS EN EL AREA  
DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACION  
INCIAL DE LA I.E. No 313 – ILO, 2016"

FECHA : 2018 ENERO 11

---

Luego de saludarlo, hago de su conocimiento que se ha revisado el Borrador de Tesis presentado por las Bachilleres: **Bertha Esther Lamotta Villegas** y **Mabel Leonor Ríos Mazuelos**, para optar el Grado de Maestro en Educación con Mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje, efectuándose el siguiente dictamen:

### SIN OBSERVACIONES

Por tal motivo, considero que es procedente la sustentación de su informe. Salvo mejor parecer.

Es cuanto tengo que informar a usted, y aprovecho de la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi estima personal.

Atentamente,

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Olger Gutiérrez Aguilar





UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

DICTAMEN PARA EL BORRADOR DE TESIS PARA EL GRADO ACADÉMICO DE  
MAESTRO

A: **Doctor HUGO TEJADA PRADELL**  
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE POSTGRADO  
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

De: **Mg. Epifania Libia Patiño Abrego**  
Docente de la Escuela de postgrado  
Universidad Católica de Santa María

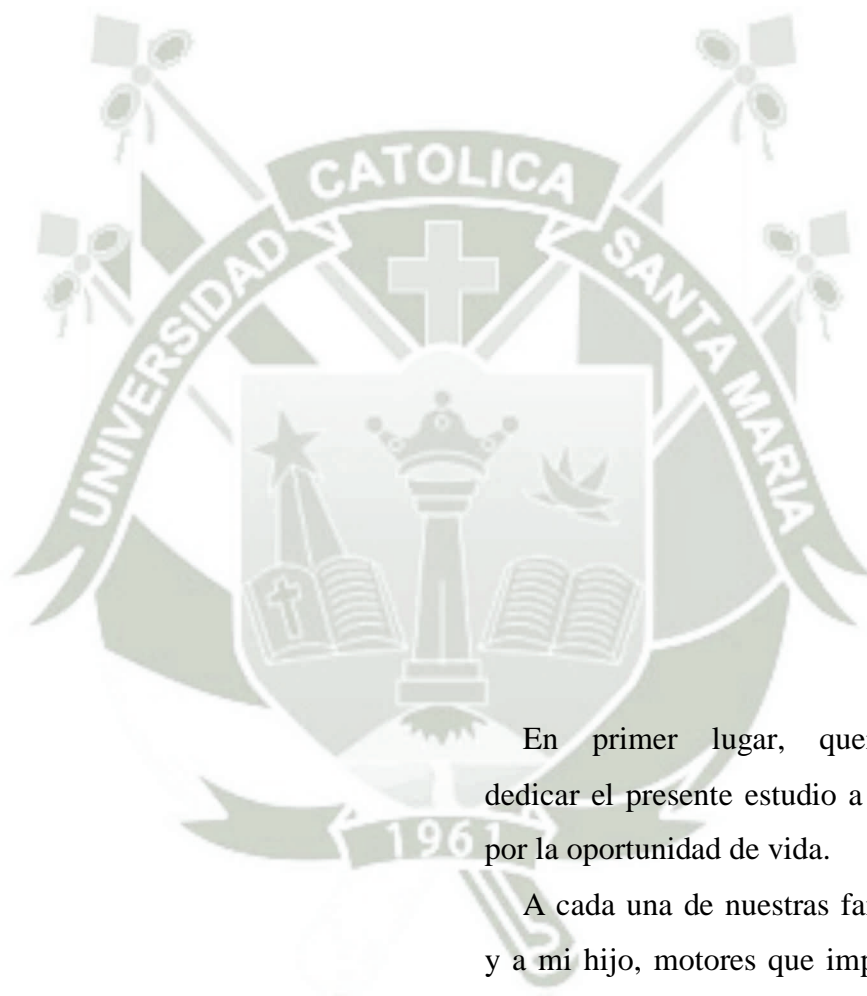
**ASUNTO: DICTAMEN PARA EL BORRADOR DE TESIS PARA EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO**  
PRESENTADO POR LAS BACHILLERES:  
**LAMOTTA VILLEGAS, Bertha Esther**  
**RIOS MAZUELOS, Mabel Leonor**  
Borrador de tesis "APLICACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL PARA EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES VIRTUALES SIGNIFICATIVOS EN EL AREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I.E. N° 313- ILO, 2016"

Mediante la presente hago llegar los respectivos alcances:

N°	Pág.	consideraciones
1.	6	En el resumen : en palabras clave se sugiere colocar <b>aprendizaje virtual</b> en lugar de aprendizaje digital
2.	8	Se sugiere <b>organizados</b> en lugar de organizando
3.	14	En la discusión: puede colocarse las características del trabajo docente sin la mediación del ordenador
4.	17	En las conclusiones: la conclusión puede fortalecerse con el aporte de las características de la pizarra digital que condicionan el incremento del aprendizaje virtual.
5.	20	Sesión de aprendizaje: faltan los recursos que corresponden a desarrollo y cierre de la sesión de aprendizaje
6.	24	Sesión de aprendizaje: faltan los recursos que corresponden a desarrollo y cierre
7.	27	Sesión de aprendizaje: faltan los recursos que corresponden a desarrollo y cierre
8.	30	Bibliografía: cuidar el orden alfabético
9.	44	Proyecto de tesis: pasar a la otra página creatividad
10	51	Antecedentes investigativos: falta colocar la consonante d
11	62	Bibliografía: orden alfabético
12	63	Bibliografía: orden alfabético



Mg Epifania Libia Patiño Abrego



En primer lugar, queremos dedicar el presente estudio a Dios, por la oportunidad de vida.

A cada una de nuestras familias y a mi hijo, motores que impulsan nuestro desarrollo en la docencia.

A nuestros queridos estudiantes, que nos impulsan a seguir investigando para mejorar en nuestro quehacer pedagógico dentro del aula con el fin de lograr una calidad educativa.

## EPIGRAFE



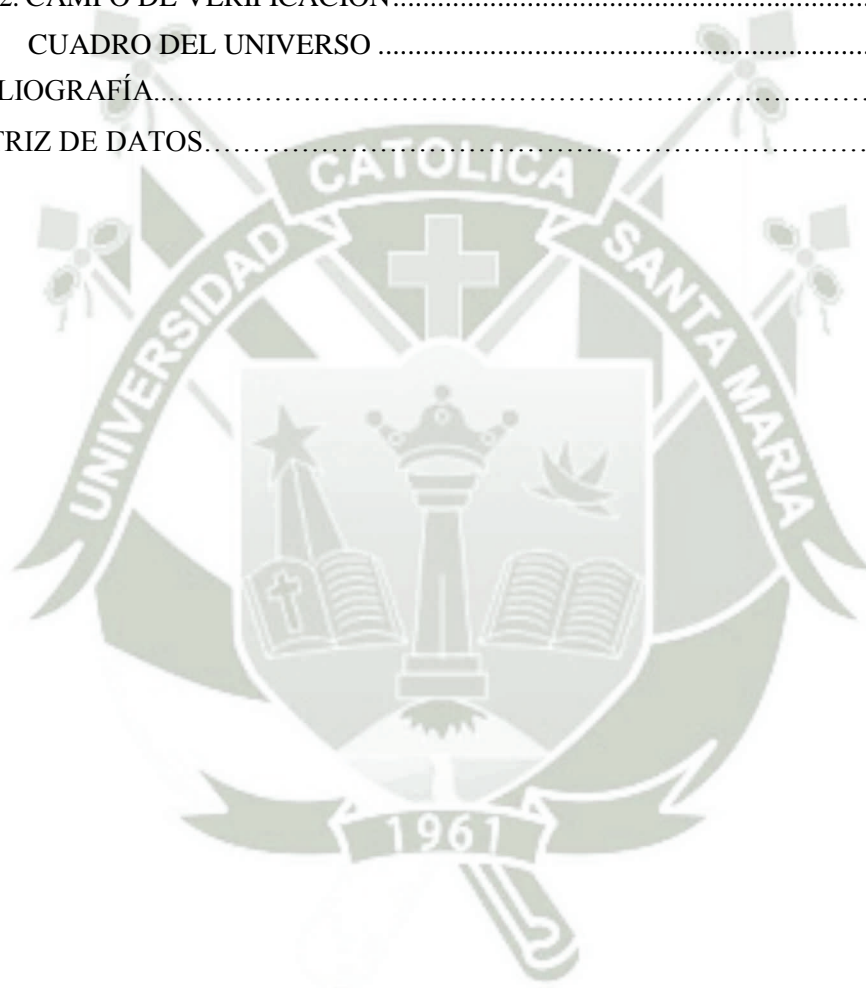
“Un maestro es una brújula que activa los imanes de la curiosidad, el conocimiento y la sabiduría en los alumnos.”

**Ever Garrison**

## INDICE GENERAL

ÍNDICE	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
CAPITULO UNICO .....	1
TITULO I: PRUEBAS DE NORMALIDAD .....	2
1.1 Prueba de la normalidad para los datos de la sesión 1 .....	2
1.2 Prueba de la normalidad para los datos de la sesión 2 .....	4
1.3 Prueba de la normalidad para los datos de la sesión 3 .....	6
TITULO II: RESULTADOS APLICACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL .....	7
2.1 Antes de aplicación de la pizarra digital .....	7
2.2 Después de aplicación de la pizarra digital .....	8
TITULO III: INCREMENTO DE LOGRO DE APRENDIZAJES .....	9
3.1 Prueba chi cuadrado para el pre y post test de la sesión 1 .....	9
3.2 Prueba chi cuadrado para el pre y post test de la sesión 2.....	11
3.3 Prueba chi cuadrado para el pre y post test de la sesión 3.....	12
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	14
CONCLUSIONES .....	17
SUGERENCIAS .....	18
PROPUESTA PEDAGOGICA .....	19
SESIONES DE APRENDIZAJE.....	19
BIBLIOGRAFÍA.....	25
ANEXO.....	28
PROYECTO DE TESIS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
II. PLANTEAMIENTO TEÓRICO .....	34
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.2.DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	34
INTERROGANTES SECUNDARIAS: .....	36
1.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	36
1.4 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	36
2. MARCO CONCEPTUAL .....	37
2.1 APLICACIONE DE LA PIZARRA DIGITAL: .....	39
2.1.3. INDICADORES.....	39
2.2 LOGRO DE APRENDIZAJES VIRTUALES SINGNIFICATIVOS EN EL AREA DE PERSONAL SOCIAL .....	40
2.2.2 EVALUACIÓN EN LA EDUCACIÓN INICIAL.....	41
2.2.3 INDICADORES DEL LOGRO DE APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL.....	42

2.2.4.LOGRO EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL .....	42
A) AFIRMA SU IDENTIDAD .....	42
B) CONSTRUYE SU CORPORIEDAD .....	43
2.3 TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .....	45
3. ANALISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS .....	47
4. OBJETIVOS.....	48
III. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL .....	49
1.TÉCNICAS, INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN.....	49
Variable: LOGRO DE APRENDIZAJE VIRTUAL SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL .....	53
2. CAMPO DE VERIFICACIÓN.....	54
CUADRO DEL UNIVERSO .....	54
BIBLIOGRAFÍA.....	56
MATRIZ DE DATOS.....	58



## RESUMEN

La presente investigación se ha realizado con el propósito de observar si el logro de aprendizajes significativos con Entornos Virtuales permite el avance hacia una pedagogía con un modelo Constructivista, que se identifique con lo que la sociedad espera conseguir, “transformar la realidad”. Para ello se planteó este estudio en el área de personal social con estudiantes del nivel inicial de la I.E. N° 313 - Ilo. Este estudio es cuasi experimental, de campo; con una muestra de 40 estudiantes y cuyo rango de edad es 3 años.

Resultando: Previo a la aplicación de pizarra digital, la mayoría ha reportado el 82,5% (33) evidenciando el logro en proceso de aprendizaje virtual en el área de personal social “B”, y en menor porcentaje: 17,5% (7) logro inicio obtuvo “C”. Luego de la aplicación de la pizarra digital, el mayor porcentaje: el 32,5% (13) evidenció logro previsto de aprendizaje virtuales en el área de personal social “A” y un dato porcentual menor de 67,5% (27) logro en proceso “B”. La aplicación de la pizarra digital incrementa el logro del aprendizaje virtual en los niños del nivel inicial. Puesto que, así demuestra la prueba chi cuadrado.

**Palabras claves:** Pizarra digital, Aprendizaje virtual.

## ABSTRACT

The present research was realized with the purpose of observing if the achievement of significant learning with virtual environments allow the advance toward a pedagogy with a Constructivist model, that be identified with the society that is expected. To achieve the “transformation of the reality”. For this purpose, the following study was proposed on the "Application of the digital whiteboard for the achievement of significant virtual learning in the area of social personnel in students of initial education of the I.E. No. 313-Ilo, 2016. The study is quasi experimental, field; with a sample of 40 students.

Results: Prior to the application of digital whiteboard, the majority have reported 82.5% (33) evidencing the achievement in virtual learning process in the area of social staff "B", and a lower percentage: 17.5% (7) achievement start got "C". After the application of the digital whiteboard, the highest percentage: 32.5% (13) showed an expected achievement of virtual learning in the area of social personnel "A" and a percentage of less than 67.5% (27) achievement in process "B". The application of the digital whiteboard increases the achievement of virtual learning in children of the initial level. Since, as shown by the student t test ( $p = 0.000$ , therefore  $p < 0.05$ ).

Keywords: Digital whiteboard, Virtual Learning.

## INTRODUCCIÓN

Con respecto a la tesis elaborada, en primer lugar, se preparó el proyecto de investigación de acuerdo con las formalidades que se necesitan para la categoría del estudio; en segundo lugar, se procedió con el desarrollo y después la culminación del trabajo investigativo.

A través del planeamiento teórico, se ha encontrado los antecedentes relacionados con las variables de estudio y se recopiló información de las tres sesiones, así mismo se estableció un nivel descriptivo cuasi experimental, y de campo; del cual se logró identificar los probables resultados mediante las hipótesis de las variables.

Con el planteamiento operacional se recopila la información sobre las variables para mostrar los resultados de la investigación, organizados en un capítulo único, desarrollamos de forma descriptiva y comparativa las variables de estudio.

Al final presentamos las conclusiones, así como las sugerencias y los anexos que se adjuntan al trabajo de investigación.



## TITULO I: PRUEBAS DE NORMALIDAD

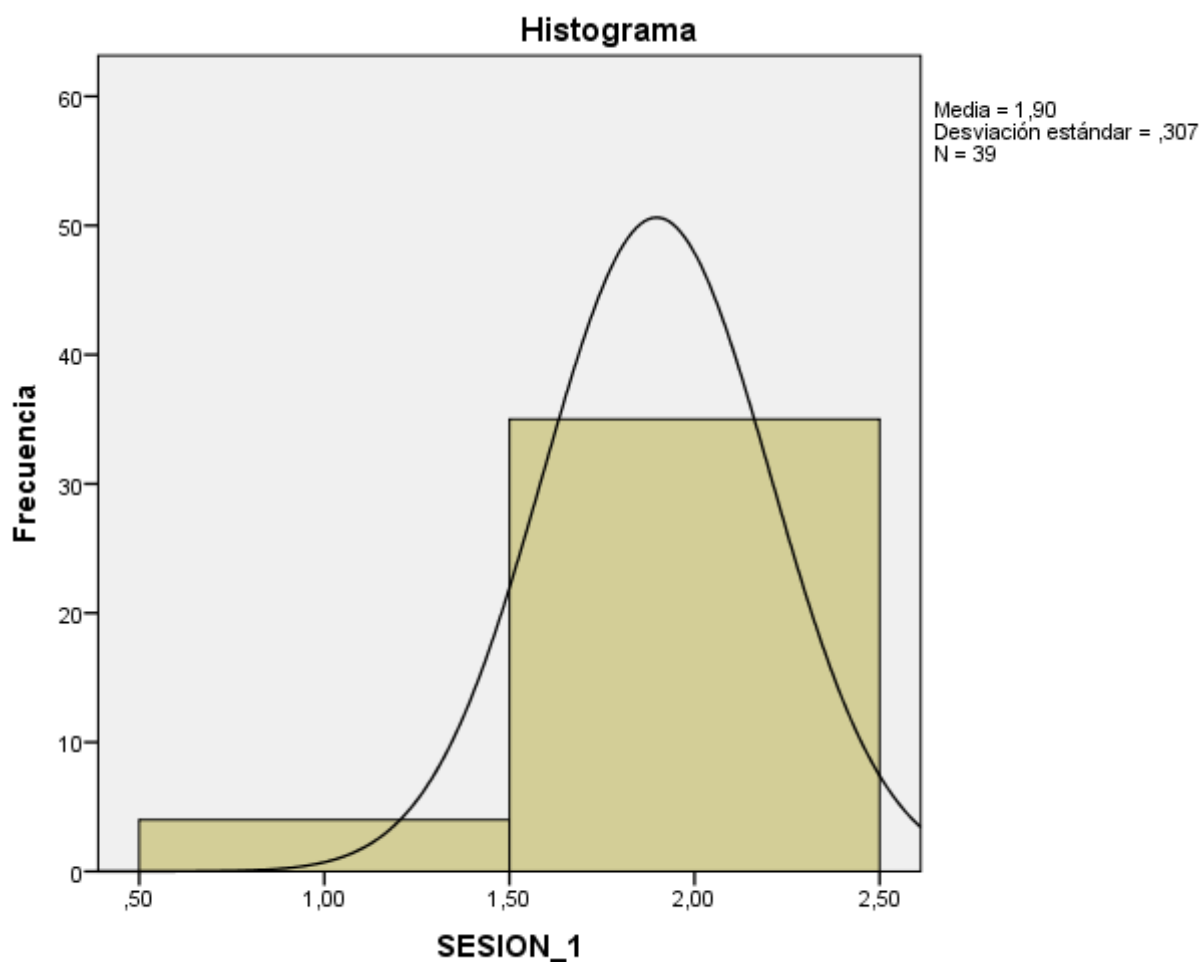
### Prueba de la normalidad para los datos de la sesión 1

#### 1. Datos

**Tabla No** : Estadísticos de los datos de la sesión 1

Estadísticos	
Asimetría	-2,726
Curtosis	5,722

FUENTE: APDTGCLAVSPNI-2016



#### 2. Planteamiento de hipótesis

**H<sub>0</sub>**: Los resultados obtenidos en la variable de estudio de la sesión 1 no difiere de la distribución normal.

**H<sub>1</sub>**: Los resultados obtenidos en la variable de estudio de la sesión 1 si difiere de la distribución normal.

### 3. Nivel de significancia

El nivel de significancia es de 5%.

### 4. Prueba estadística

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
SESION_1	,528	39	,000	,350	39	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

### 5. Decisión

Debido a que el valor de probabilidad P-Value es bastante pequeño (**0,000**) y es menor que el nivel de significancia (**0,05**) se rechaza la hipótesis nula; lo que significa que los datos obtenidos en la sesión 1, difieren de la distribución normal como lo corrobora los coeficientes de asimetría con sesgo a la izquierda.

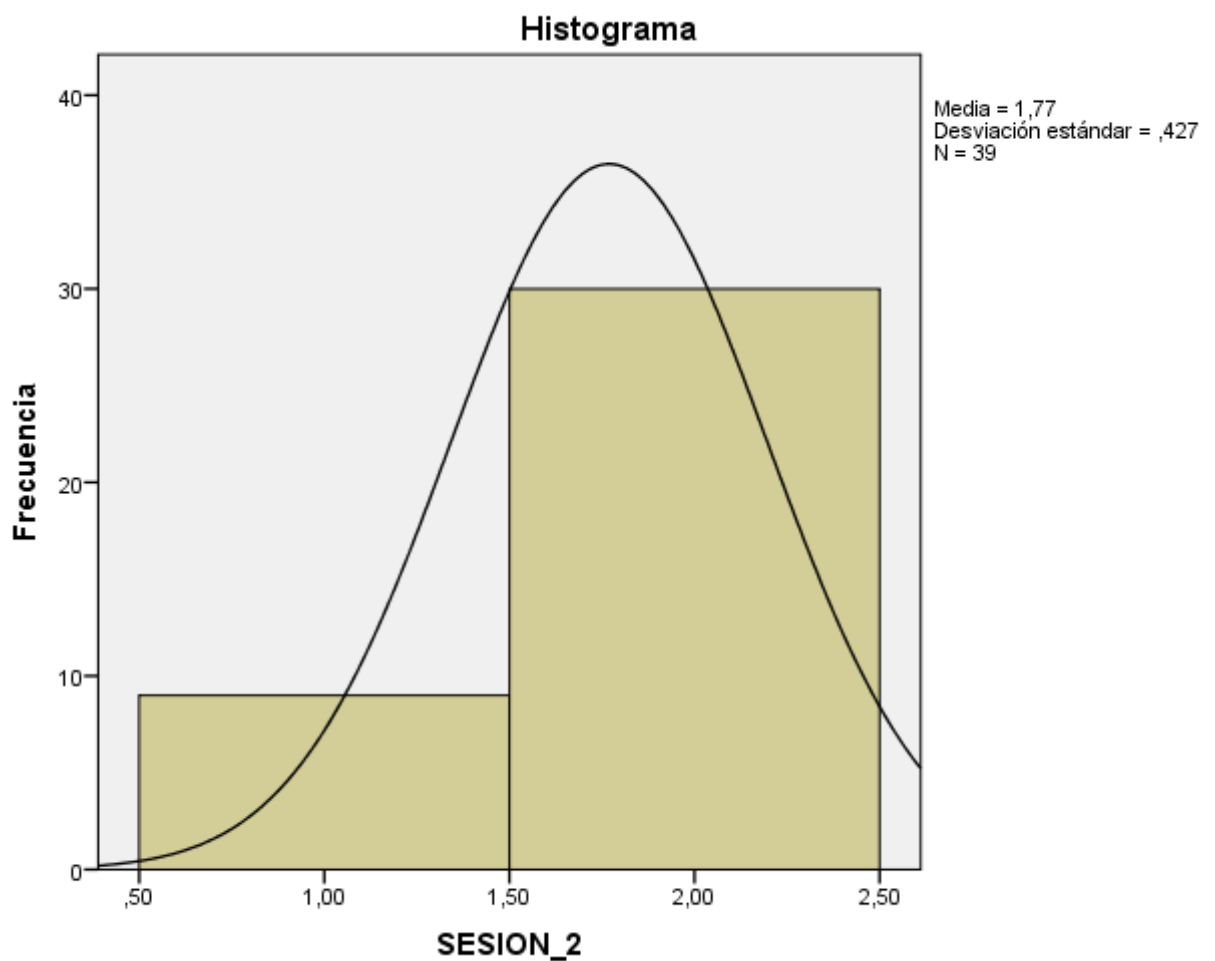
## Prueba de la normalidad para los datos de la sesión 2

### 1. Datos

**Tabla 4:** Estadísticos de los datos de la sesión 2

Estadísticos	
Asimetría	-1,330
Curtosis	-,247

FUENTE: APDTGCLAVSPSNI-2016



### 2. Planteamiento de hipótesis

**H<sub>0</sub>:** Los resultados obtenidos en la variable de estudio de la sesión 2 no difiere de la distribución normal.

**H<sub>1</sub>:** Los resultados obtenidos en la variable de estudio de la sesión 2 si difiere de la distribución normal.

### 3. Nivel de significancia

El nivel de significancia es de 5%

### 4. Prueba estadística

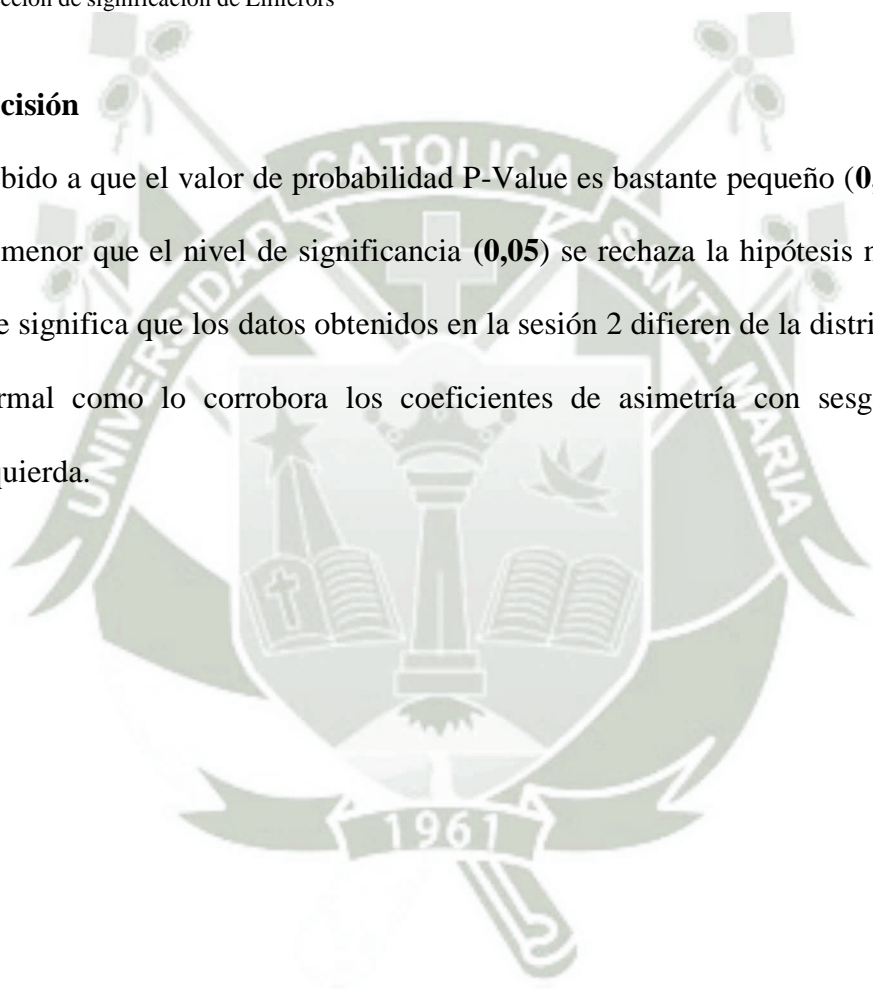
Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
SESION_2	,475	39	,000	,522	39	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

### 5. Decisión

Debido a que el valor de probabilidad P-Value es bastante pequeño (**0,000**) y es menor que el nivel de significancia (**0,05**) se rechaza la hipótesis nula; lo que significa que los datos obtenidos en la sesión 2 difieren de la distribución normal como lo corrobora los coeficientes de asimetría con sesgo a la izquierda.



## Prueba de la normalidad para los datos de la sesión 3

### 1. Datos

**Tabla No** : Estadísticos de los datos de la sesión 3

Estadísticos	
Asimetría	-1,738
Curtosis	1,073

FUENTE: APDTGCLAVSPSNI-2016

### 2. Planteamiento de hipótesis

**H<sub>0</sub>**: Los resultados obtenidos en la variable de estudio de la sesión 3 no difiere de la distribución normal.

**H<sub>1</sub>**: Los resultados obtenidos en la variable de estudio de la sesión 3 si difiere de la distribución normal.

### 3. Nivel de significancia

El nivel de significancia es de 5%

### 4. Prueba estadística

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
SESION_3	,498	39	,000	,467	39	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

### 5. Decisión

Debido a que el valor de probabilidad P-Value es bastante pequeño (**0,000**) y es menor que el nivel de significancia (**0,05**) se rechaza la hipótesis nula; lo que significa que los datos de los estudiantes obtenidos en la sesión 3 difieren de la distribución normal como lo corrobora los coeficientes de asimetría con sesgo a la izquierda.

A continuación, se presentan los resultados de la investigación realizada:

## TITULO II: RESULTADOS APLICACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL

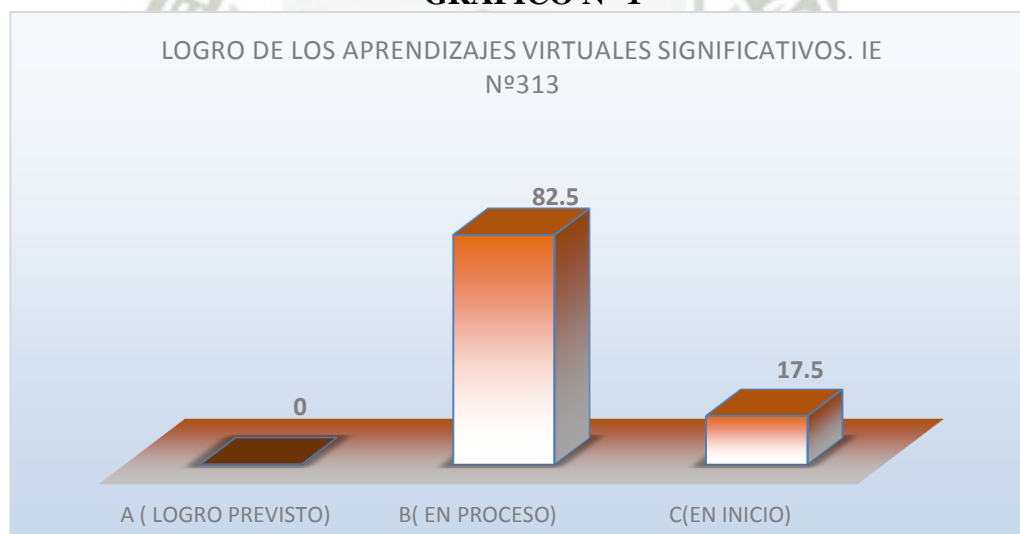
### 1.1 Antes de aplicación de la pizarra digital

**Tabla 1:** Logro de los aprendizajes virtuales significativos en el área personal social antes de la aplicación de la Pizarra digital en la I.E. inicial N° 313.

LOGROS DE APRENDIZAJE	f	%
A (LOGRO PREVISTO)	0	0
B (EN PROCESO)	33	82,5
C (EN INICIO)	7	17,5
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

FUENTE: APDTGCLAVSPSNI-2016.

**GRAFICO N° 1**



FUENTE: APDTGCLAVSPSNI-2016.

En la tabla y gráfica N°1, se observa el logro de aprendizajes virtuales en el área de personal en estudiantes del nivel inicial antes de la aplicación de la pizarra digital, destacando el 82,5% (33) que evidenció un logro proceso “B”, y un 17,5% (7) logro inicio “C”; lo que demuestra que hay un incremento en el logro de los aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social de los estudiantes del nivel inicial de la I.E. No 313 de la provincia de Ilo.

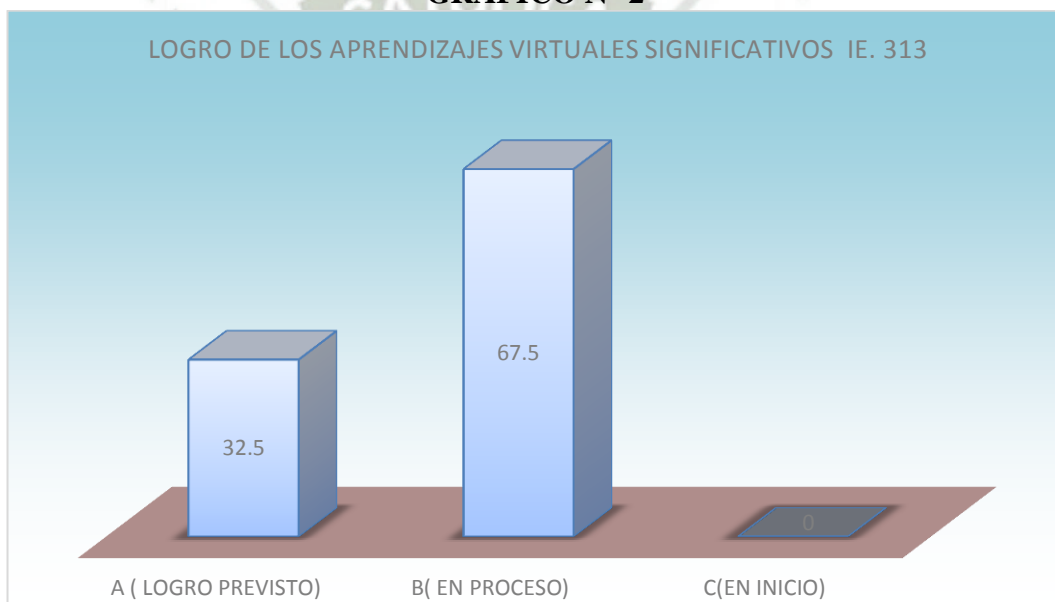
## 1.2 Después de aplicación de la pizarra digital

**Tabla 2:** Logro de los aprendizajes virtuales significativos en el área personal social después de la aplicación de la Pizarra digital en la I.E. inicial N°313.

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A (LOGRO PREVISTO)	13	32,5
B (EN PROCESO)	27	67,5
C (EN INICIO)	0	0
<b>TOTAL</b>	40	100

FUENTE: APDTGCLAVSPSNI-2016

**GRÁFICO N° 2**



FUENTE: APDTGCLAVSPSNI-2016.

En el presente gráfico, se observa el logro de aprendizajes virtuales en el área de personal en estudiantes del nivel inicial después de la aplicación de la pizarra digital en donde: el 32,5% (13) evidenció logro previsto “A” y un 67,5% (27) logro en proceso “B”; lo que demuestra que hay un incremento en el logro de los aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social de los estudiantes del nivel inicial de la I.E. No 313 de la provincia de Ilo.

En consecuencia, para el logro de aprendizajes virtuales en el área personal social, la aplicación de pizarra digital interactiva conlleva a que el aprendizaje sea constructivo, activo, colaborativo y reflexivo.

## TITULO III: INCREMENTO DE LOGRO DE APRENDIZAJES

### 2.2 Prueba chi cuadrado para el pre y post test de la sesión 1

#### 1. Datos

**Tabla 3:** Promedios Finales de los estudiantes antes y después de la Sesión 1.

Sesión 1		Promedio Final después		
		A	B	Total
Promedio final antes	B	34	1	35
	C	0	4	4
TOTAL		34	5	39

FUENTE: APDTGCLAVSPSNI-2016

#### 2. Planteamiento de hipótesis

**Ho:** En la aplicación de la sesión No 1 no se evidencia diferencias en el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social y la aplicación de la pizarra digital en los estudiantes de educación inicial de la I.E. No 313 Ilo.

**H1:** En la aplicación de la sesión No 1 se evidencia diferencias en el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social y la aplicación de la pizarra digital en los estudiantes de educación inicial de la I.E. No 313 Ilo.

#### 3. Nivel de significancia

El nivel de significancia es de 5%, con 1 grados de libertad.  $GL = (F-1) (C-1) = (2-1) (2-1) = 1$  grados de libertad. Siendo (3.84) el valor calculado de Chi cuadrado para dos colas.

#### 4. Prueba estadística

Pruebas de chi-cuadrado	Valor	G 1	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	30,309 <sup>a</sup>	1	,000
Corrección de continuidad	22,240	1	,000
Razón de verosimilitud	20,789	1	,000
Prueba exacta de Fisher			
N de casos válidos	39		

a. 3 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,51.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2.

## 5. Decisión

Debido a que el valor de probabilidad P-Value es bastante pequeño (0,000) y es menor que el nivel de significancia (0,05) se rechaza la hipótesis nula; lo que significa que en la sesión 1 se evidencian diferencias en el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social y la aplicación de la pizarra digital en los estudiantes de educación inicial de la I.E. No 313 Ilo.



## 2.3 Prueba chi cuadrado para el pre y post test de la sesión 2

### 1. Datos

**Tabla 4:** Promedios Finales de los estudiantes antes y después de la Sesión

SESIÓN 2		DESPUES		Total
		A	B	
ANTES	B	30	0	30
	C	1	8	9
TOTAL		31	8	39

FUENTE: APDTGCLAVSPNSI-201

### 2. Planteamiento de hipótesis

**H<sub>0</sub>:** En la aplicación de la sesión No 2 no se evidencia diferencias en el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social y la aplicación de la pizarra digital en los estudiantes de educación inicial de la I.E. No 313 Ilo.

**H<sub>1</sub>:** En la aplicación de la sesión No 2 se evidencia diferencias en el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social y la aplicación de la pizarra digital en los estudiantes de educación inicial de la I.E. No 313 Ilo.

### 3. Nivel de significancia

El nivel de significancia es de 5%, con 1 grados de libertad.  $GL = (F-1) (C-1) = (2-1) (2-1) = 1$  grados de libertad. Siendo (3.84) el valor calculado de Chi cuadrado para dos colas.

### 4. Prueba estadística

Pruebas de cuadrado	chi-	Valor	gl	Sig. Asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson		33,548 <sup>a</sup>	1	,000
Corrección de continuidad <sup>b</sup>		28,318	1	,000
Razón de verosimilitud		33,301	1	,000
Prueba exacta de Fisher				
Nº de casos válidos		39		

a. 1 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,85.

Sólo se ha calculado para una tabla 2x2.

## 5. Decisión

Los resultados de la prueba Chi cuadrado indican que el valor de probabilidad P-Value es **(0,000)** y es menor que el nivel de significancia **(0,05)** por lo tanto se rechaza la hipótesis nula; lo que significa que luego de la aplicación de la sesión No 2 se evidencia diferencias en el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social y la aplicación de la pizarra digital en los estudiantes de educación inicial de la I.E. No 313 Ilo.

### 2.4 Prueba chi cuadrado para el pre y post test de la sesión 3

#### 1. Datos

**Tabla 5:** Promedios Finales de los estudiantes antes y después de la Sesión 3.

		DESPUES		TOTAL
		A	B	
ANTES	B	32	0	32
	C	0	7	7
TOTAL		32	7	39

FUENTE: APDTGCLAVSPSNI-2016

#### 2. Planteamiento de hipótesis

**Ho:** En la aplicación de la sesión No 3 no se evidencia diferencias en el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social y la aplicación de la pizarra digital en los estudiantes de educación inicial de la I.E. No 313 Ilo.

**H1:** En la aplicación de la sesión No 3 se evidencia diferencias en el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social y la aplicación de la pizarra digital en los estudiantes de educación inicial de la I.E. No 313 Ilo.

#### 3. Nivel de significancia

El nivel de significancia es de 5%, con 1 grados de libertad.  $GL = (F-1) (C-1) = (2-1) (2-1) = 1$  grados de libertad. Siendo (3.84) el valor calculado de Chi cuadrado para dos colas.

#### 4. Prueba estadística

Pruebas de chi-cuadrado	Valor	gl	Sig. Asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	39,000 <sup>a</sup>	1	<b>,000</b>
Corrección de continuidad	32,505	1	,000
Razón de verosimilitud			
Prueba exacta de Fisher	36,708	1	,000
N de casos válidos	39		

a. 1 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,26.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

#### 5. Decisión

Los resultados de la aplicación de la prueba Chi Cuadrado indican que el valor de probabilidad P-Value es (0,000) y este es menor que el nivel de significancia (0,05) por lo que se rechaza la hipótesis nula; lo que significa que luego de la aplicación de la sesión No 3 se evidencia diferencias en el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social y la aplicación de la pizarra digital en los estudiantes de educación inicial de la I.E. No 313 Ilo.

## DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la presente investigación, donde los datos obtenidos son de carácter categóricos, se procedió a realizar la docimasia de hipótesis con la distribución Chi cuadrado para muestras relacionadas, dado que se deseaba probar que con la aplicación de la herramienta pizarra digital se incrementa el logro de los aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social; de tal manera que según la tabla No 3 se puede observar que hay una diferencia significativa en los niveles de logro de los estudiantes.

Específicamente para la variable logro de aprendizaje se pudo aplicar la prueba de hipótesis estadística de Chi cuadrado y en las sesiones desarrolladas como lo expresan las tablas No 3, 4 y 5 que durante la investigación se puede observar que para un nivel de significancia del 5% o 0,05 los resultados del valor de probabilidad son muy pequeños (0,000), de tal manera que, son menores que el nivel de significancia, siendo entonces rechazada la hipótesis nula, lo que implica que se acepta la hipótesis alterna que fundamenta de manera significativa que hay una relación en los promedios finales y el uso o aplicación de las pizarras digitales en los estudiantes del área de personal social.

Este estudio nace de la inquietud de las estudiantes maestristas que proponen la utilización de medios y recursos innovadores de manera sistemática, cuyo propósito es el de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumno. Para ello, se diseñó sesiones de aprendizaje utilizando la pizarra digital como herramienta de aprendizaje.

Resultados casi similares con el de Garassini (2010), en su estudio sobre “Experiencias de uso de las TIC en la Educación Preescolar en Venezuela”, concluyendo que se provee el recurso tecnológico, capacitando al docente, se logró tener un computador en el aula, observándose un incremento en el aprendizaje en el área cognitiva, lenguaje, psicomotora y socio-emocional.

Las pizarras digitales son monitores blancos conectado a un ordenador que permite proyectar la imagen con ello se dispone de un entorno multimedia para que las clases en el aula sea interactiva y dinámica. (Salas, 2013)

Para Martínez (2013) refiere que la pizarra digital es un instrumento de trabajo, contenidos temáticos, de aprendizaje y didáctica, permite ordenar los recursos didácticos permitiendo un aprendizaje activo.

Estos resultados de esta investigación permiten comprobar en esta población que la pizarra digital utilizada por las docentes del nivel inicial – población preescolar, con el uso efectivo de la tecnología. En general, docentes del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 313 tenemos una predisposición aceptable ante el manejo de las TIC en el desarrollo de las clases, en primer lugar, poseen altas posibilidades de impacto hacia el aprendizaje de sus estudiantes; además la pizarra digital es un medio didáctico para contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Con el resultado obtenido en nuestra investigación, hemos logrado demostrar que la pizarra interactiva es un recurso metodológico de gran apoyo en el área personal-social, ya que la enseñanza fue interactiva, con formas y sonidos y animación; logrando la motivación y atención en los niños del nivel inicial.

Para dicho logro de aprendizajes se debió integrar la currícula escolar con la pizarra interactiva, teniendo como soporte la disposición del docente para la elaboración de programas enriqueciendo así la planificación y desarrollo de la sesión de clase; diseñando y creando el recurso didáctico de forma virtual y material con la aplicación de la informática.

Respecto a los niños, en el área de personal social se pudo apreciar que las actividades pedagógicas realizadas en clases tomando como recurso la pizarra digital, los niños pudieron disfrutar y aprender mejor que las clases monótonas y clásicas.

En las aulas que se encuentran equipadas con pizarras digitales interactivas, permitieron a los niños motivarse, divertirse y que la participación de los mismos sea constante, incluso ellos estaban deseosos para salir y participar las actividades propuestas; y alentaban a sus compañeros a seguir la actividad o ellos mismos querer responder las tareas asignadas. En conclusión, en la Institución Educativa Inicial N° 313 se produjo un incremento significativo de la motivación, interacción, atención y entretenimiento de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Es necesario considerar la importancia del papel de la pizarra digital con el fin de fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje hacia el implemento de las experiencias que deben tener los niños, pero considerar las palabras de Sanmartí e Izquierdo (2006) “no es posible que el aprendiz construya comprensiones sobre un determinado concepto solo con el uso del software especializado y la información disponible en internet, es necesaria la interacción con un adulto experto para adecuar la actividad a las características e intereses de cada estudiante, que propicie el intercambio entre pares y posibilite el aprendizaje”.

La propuesta considera que el uso de esta herramienta en clase es de vital importancia, así como la labor del educador, agente formador que utiliza y programa actividades interactivas, que permiten en el niño facilitar el ingreso de información, estructurar su conocimiento y gozar de experiencias y aprendizajes nuevos. Este trabajo evidenció el incremento significativo del aprendizaje virtual en el área de personal social.

Este recurso interactivo es un elemento motivador para los niños, es importante para ellos porque permite experiencias significativas de aprendizaje, utiliza sus manos para realizar las tareas en la pizarra, aumentando su atención, concentración y mejora su autoestima, ello se observa con los resultados que señala la teoría, respecto a que las pizarras digitales, como elemento o recurso didáctico incrementa el interés, el entendimiento y reduce el tiempo invertido para desarrollar la tarea (Edwards, 2015).

Finalmente, los datos obtenidos con la aplicación de la pizarra digital en la Institución Educativa Inicial N° 313 generaron una valoración positiva de su uso y los ejercicios audiovisuales creados en ella. La evaluación positiva de la experiencia de los estudiantes, y su consolidación y asignación de las herramientas tecnológicas por parte del docente, concluyendo que es un elemento motivador y de fácil uso para los estudiantes.

## CONCLUSIONES

### PRIMERA CONCLUSION

La aplicación de pizarras digitales en el proceso de aprendizaje en el área de personal social permite la obtención de logros significativos en el aprendizaje virtual del área de personal social de los estudiantes, como lo muestra los resultados de la aplicación de la prueba Chi cuadrado, cuando se obtiene un valor de probabilidad menor al nivel de significancia; lo que significa aceptar la hipótesis alternativa.

### SEGUNDA CONCLUSION

La mayoría de los estudiantes del nivel inicial reportó previo a la aplicación de la pizarra digital un 82,5% (33), tiene el logro proceso en aprendizajes virtuales en el área de personal social “B” y menor índice porcentual, el 17,5% (7) se ubica en logro inicio “C”.

### TERCERA CONCLUSION

El mayor porcentaje de los estudiantes luego de aplicar la pizarra digital es 32,5% (13), el cual evidenció logro previsto de aprendizaje virtuales en el área de personal social “A” y menor índice porcentual, un 67,5% (27) logro se ubicó en proceso “B”.

## SUGERENCIAS

### **PRIMERA SUGERENCIA:**

El Ministerio de Educación y la Institución Educativa Inicial continúe fortaleciendo la capacitación con el manejo de programas en las pizarras digitales, además de potenciar con otras herramientas; y así fortalecer el dominio de estrategias de enseñanza.

### **SEGUNDA SUGERENCIA:**

Fortalecer la conexión con los padres de familia con el docente de aula, dando a conocer lo que se realiza en la institución y continuar mostrando las opciones de aplicación en los hogares.

### **TERCERA SUGERENCIA:**

Dar a conocer los resultados a la Institución educativa para continuar con el desarrollo y fortalecimiento de recursos didácticos para el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje en el niño.

**PROPUESTA PEDAGOGICA**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>PERSONAL</b>  <b>SOCIAL</b>	Afirma su identidad.	Se valora a sí mismo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce algunas de sus características físicas y preferencias.</li> <li>• Muestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos; a través de sonrisas, aplausos, saltos.</li> </ul>
	Autorregula sus emociones.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones en las diferentes situaciones que viven.</li> </ul>
	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados, fortaleciendo su autoestima.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y descubre las características de su cuerpo a través de las vivencias y acciones que realiza.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamientos y juegos.</li> </ul>
	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada niño, niña y persona, aprende que todas son sujetos con deberes y derechos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra a sus compañeros por su nombre.</li> <li>• Expresa su deseo de jugar y realizar actividades recreativas con otros compañeros</li> </ul>
	Construye interpretaciones históricas	Aprende sobre el tiempo histórico y categorías temporales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona algunas etapas de su vida.</li> </ul>
Elabora explicaciones históricas reconociendo relevancia de determinados procesos.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuenta anécdotas de su historia personal.</li> </ul>	
<b>COMUNICACIÓN</b>	Se expresa oralmente	Interactúa con sus pares manteniendo el hilo de comunicación y expresión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interviene de manera espontánea sobre temas de la vida cotidiana</li> </ul>
	Comprende textos orales.	Infiere el significado de los textos orales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende y responde a preguntas dadas.</li> </ul>
<b>MATEMÁTICA</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.</li> </ul>


### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

<b>AREA</b>	PERSONAL SOCIAL
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	“YO SOY”
<b>DOCENTE</b>	Mabel Ríos Mazuelos – Bertha Lamotta Villegas
<b>EDAD</b>	3 AÑOS
<b>IEI</b>	N° 313
<b>DURACIÓN</b>	45 minutos.

MOMENTOS	ACTIVIDAD/ ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b>INICIO</b>	<p>Con todo el grupo:</p> <p>Utilizando la Pizarra digital les mostramos una fotografía nuestra, los niños y niñas sentados en círculo la observan. Dialogamos sobre la fotografía expuesta, preguntamos: ¿Quién es la persona que está en la foto? Cuando los niños reconozcan que eres la persona que está en la fotografía, les contamos que esa foto nos la tomó un fotógrafo. Luego preguntamos: ¿Les gusta tomarse fotografías? ¿Sus papis les toman fotografías con frecuencia? ¿Qué necesitamos para tomarnos una foto? Terminado el diálogo, ubicamos a los niños en parejas para jugar a los fotógrafos, mientras unos toman fotos, los otros son fotografiados y viceversa. Luego, les comentamos que necesitamos una foto especial de cada uno, porque la utilizaremos en nuestra aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Foto</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Cada una de las profesoras se caracterizará como un fotógrafo colocándose un sombrero, un saco y se colgará en el cuello una cámara que con anticipación se ha creado con material reciclado. Interactuamos con ellos diciéndoles: Hola niños, soy el señor fotógrafo y he venido a visitarlos para tomarles una foto. Se condiciona con anticipación dos lugares en el aula para la toma de fotos, los niños esperan su turno para ser atendidos por el señor fotógrafo, colocando una sillita a 2 metros de distancia frente a él, aquí cada niño se sentará por turnos; como son niños de edades de 3 años, sugerimos formar grupos de 3 o 4 y así sea más fácil que toleren la espera. Luego que hacemos la toma, vamos sacando del lente de la cámara la foto que previamente hemos colocado y que nos brindó la mamá con anticipación. Preguntamos al grupo: ¿Quién es el niño que aparece en la foto? Es posible que el niño fotografiado sea el primero en responder y el resto del grupo asiente la respuesta. Luego pasamos la foto de cada niño por la PDI y ellos van recordando a que compañero o compañera pertenece la imagen proyectada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cámara fotográfica</li> <li>• Silla</li> <li>• Tela blanca</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p>A nivel individual elaboramos un cartel con nuestra foto y nombre, y mostramos a los niños. Se entregará a cada niño formatos de papel que preparamos y los acompañamos a pegar su foto. Les decimos que en esta tarjeta está escrito su nombre. Para finalizar, mientras van terminando, les pedimos que nos acompañen a colocar los cartelitos en los espacios que necesitan identificar como “espacios propios”. Por ejemplo, el lugar donde colocará su lonchera o donde guardarán sus trabajos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel</li> <li>• Plumones</li> <li>• Pegamento</li> <li>• Papel</li> </ul>



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2


<b>AREA</b>	PERSONAL SOCIAL
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	¿CÓMO SOMOS Y CRECEMOS?
<b>DOCENTE</b>	Mabel Ríos Mazuelos – Bertha Lamotta Villegas
<b>EDAD</b>	3 AÑOS
<b>IEI</b>	N° 313
<b>DURACIÓN</b>	45 minutos.

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b>INICIO</b>	<p>Indicamos a los niños que se sienten formando un círculo, y ubicamos dentro de este, diferentes objetos de bebés para que puedan verlos y tocarlos como: sonaja, ropita, biberón, etc. Tomamos un objeto y preguntamos ¿de quién creen que será estos objetos?</p> <p>A continuación, decimos a los niños que nos visitará una mamá y nos contará acerca de su bebé. Antes de la visita, coordinamos con la mamá lo que va a contar considerando la edad de los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ropa de bebé</li> <li>• Biberones</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p>A continuación, pediremos a los niños que se sienten en sus sillas frente a la Pizarra Digital Interactiva, donde miraremos el video: “<b>estoy creciendo</b>”</p>  <p>Terminado el video invitamos a la mamá que se acerque y nos cuente una historia muy especial para ella, ¿cómo nació su bebé?, escuchamos todos juntos con atención, al finalizar, agradecemos y despedimos a la mamá con mucho afecto. Motivamos a los niños para que pregunten en su casa la historia de su nacimiento. Reunimos a los niños alrededor de una caja en círculo, la profesora dirá: “Esta caja es muy especial para nosotras; ustedes saben que nuestro nombre es “mabel”y, ¿saben cuántos años tengo?. Cada niño tratará de adivinar la edad; escuchamos y conforme van calculando las edades, podemos decirles: “Un poquito más un poquito menos, si no aciertan, les decimos nuestra edad y continuamos la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Sillas</li> <li>• Video</li> <li>• Visita de madre de familia.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p>Para finalizar abrimos otra caja; sacamos una foto de cuando éramos un bebé, la mostramos a los niños en la pizarra interactiva, seguimos sacando una a una los objetos de la caja y se irá mencionando algunos detalles de cada una; podemos realizar adivinanzas acerca del objeto que vamos a sacar. Por ejemplo: “Es un objeto que se coloca en la cabeza para abrigarnos” (gorro). “Con ella nos abrigamos por la noche” (mantita), así continuamos con todas las cosas que hay en la caja, también se da algunos detalles, como “antes de nacer yo estaba dentro de la barriguita de mi mamá y por eso, ella se veía gordita, como si tuviese una pelota.”</p> <p>Preguntamos: ¿Se acuerdan cómo eran más pequeños? ¿Eran grandes como lo son ahora? ¿Cuántos años tienen ahora?</p> <p>Les pedimos que en casa pregunten y conversen con su mamá si tienen fotos de ellos y como fueron de más pequeños para que la siguiente clase las puedan traer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Gorro</li> <li>• Mantita</li> <li>• Preguntas</li> </ul>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3



<b>AREA</b>	PERSONAL SOCIAL
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	“CONOCIENDO MI CUERPO”
<b>DOCENTE</b>	Mabel Ríos Mazuelos – Bertha Lamotta Villegas
<b>EDAD</b>	3 AÑOS
<b>IEI</b>	N° 313
<b>DURACIÓN</b>	45 minutos

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Los niños caminan con libertad por el salón y frente al espejo, el cual para despertar la curiosidad de los niños está cubierto con telas, colocado en un espacio visible y seguro para evitar accidentes. Comenzamos a expresarles: “¡Miren lo que tenemos aquí! ¿Qué será?” ¿Es grande? ¿Será un juego? Escuchamos con atención a sus respuestas e ideas. Con un gesto de sorpresa, mostramos el espejo.</p>  <p>Invitamos a los niños a moverse libremente frente al espejo, luego los reunimos en círculo y les proponemos darle un tiempo para que cada uno pueda mirarse, reconocerse; haciendo movimientos corporales espontáneos conocidos y aquellos nuevos que se les ocurran, en sí experimentar la exploración libre con su cuerpo.</p> <p>En caso que el espejo no sea muy grande, podemos organizar a los niños e ir llamándolos por sus nombres, con el fin de que cada uno vaya pasando frente al espejo para su exploración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espejo</li> </ul>
	<p>Terminada la parte exploratoria, invitamos a los niños a sentarse en círculo junto con la profesora para comentar sobre la actividad. Les preguntamos: Cuando estaban parados frente al espejo ¿Vieron las partes de su cuerpo?, ¿todos tenemos cabeza, manos, pies...? ¿tú compañera(o) tiene la misma nariz que tú?</p> <p>Tomamos todas las ideas y vinculamos este momento con la idea de que todos tenemos un cuerpo con cabeza, tronco, brazos, piernas, manos, pies, ojos, boca, nariz, orejas, etc.</p> <p>Sentados frente a la pizarra digital interactiva, miraran el video “<b>Las partes de nuestro cuerpo</b>”.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra Interactiva Digital</li> <li>• Sillas</li> </ul>

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Al término, se ponen de pie, se realizará un pequeño juego “<b>Simón dice</b>” les indicamos que deben tocar aquella parte de su cuerpo que mencionamos. Por ejemplo: “Simón dice: ¡tocarnos la nariz!” y así continuamos con las diferentes partes del cuerpo.</p> <p>Sentamos en círculo, colocamos en el centro piezas de las partes del cuerpo de niños de diferentes razas. Le decimos “Aquí tenemos las partes del cuerpo de cuatro niños diferentes, pero se mezclaron. ¿Me pueden ayudar a reunir las partes de cada uno?”</p> <p>En un espacio visible, colocamos las piezas de la cabeza de cada muñeco, alejadas entre sí con espacio suficiente para continuar colocando las demás piezas. Los niños van a salir de forma voluntaria a colocar cada pieza del cuerpo</p>  <p>Si la cantidad de niños es mayor para participar, organizamos turnos. Indicamos a los niños que desde su sitio también pueden ayudar a los demás dando sus propias ideas y guiándolos.</p> <p>Los vamos orientando si es necesario y les recordamos que tomen en cuenta el distinto tono del color de la piel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piezas de partes del cuerpo de niño.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Para finalizar realizamos un momento de diálogo grupal. Luego que reconocieron las diferentes características de los muñecos, les pediremos que identifiquen sus propias características individuales y algunas similitudes y diferencias como el color de ojos, la forma y el color del cabello, tamaño de nariz, entre otros.</p> <p>La profesora inicia diciendo: “Yo, por ejemplo, mi color de piel es morena y se parezco al de “Juanito” porque tiene el mismo color; mi cabello es lacio y de color marrón y es parecido al de “Ana”. Y ustedes, ¿cómo son?” Se brindará el tiempo necesario para cada niño para que así pueda expresarse, escucharemos con atención.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

<b>AREA</b>	PERSONAL SOCIAL
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	“RECONOCIENDO MIS EMOCIONES”
<b>DOCENTE</b>	Mabel Ríos Mazuelos – Bertha Lamotta Villegas
<b>EDAD</b>	3 AÑOS
<b>IEI</b>	N° 313
<b>DURACIÓN</b>	45 minutos

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b>INICIO</b>	<p>Ubicamos a los niños frente a la Pizarra digital interactiva sentados en su silla y le mostramos el video: “El gusanito y la señora lengua”.</p>  <p>Al terminar, conversamos con ellos acerca de las emociones que vivieron los dos personajes: la señora lengua y gusanito como la alegría, la tristeza, enojo y miedo.</p> <p>Mientras los niños miran y escuchan el video, la profesora puede agregar sonidos, gestos y movimientos corporales que van a ayudar a captar más su atención y motivación. Al terminar la canción se pregunta: ¿El gusanito estaba feliz? ¿Cómo se sentía el gusanito cuando la señora Lengua no lo veía? ¿Cómo se sintió la señora Lengua cuando encontró al gusanito? ¿A la señora lengua le agradaba que le toquen el timbre y no encontrara a nadie en la puerta? Cuando la señora Lengua y el gusanito hablaron, ¿cómo se sintió el gusanito?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo y preguntas</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Sentados los niños, la profesora conversa con ellos sobre las emociones que sintieron la señora Lengua y el gusanito, para luego dibujar con ellos caras de las distintas emociones que existen: alegría, tristeza, miedo, enojo, sorpresa.</p> <p>A continuación, observarán en la pizarra distintos rostros expresando emociones.</p>  <p>Vamos a ir describiendo las características faciales que tiene cada cara,</p>	

	<p>por ejemplo:                  “Cuando miramos una cara triste, los ojos y boca están hacia abajo y hay lágrimas que salen de los ojos.” Los invitamos a representar las caras en función de las emociones.                  Proponemos diferentes situaciones a través de dibujos y preguntaremos ¿cómo se sentirían?.,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Si te peleas con tú amigo.</li> <li>✓ Mamá te grita porque no guardaste tus juguetes.</li> <li>✓ Vas montando bicicleta, te caes y te golpeas.</li> <li>✓ Tu abuelito o abuelita te recogen en el colegio.</li> <li>✓ Miras una araña grande en la pared.</li> <li>✓ Un compañero te quita tu lápiz.</li> </ul> <p>A continuación, bailaremos una canción: “Las emociones”. Colocamos música de fondo divertida, la profesora va citando situaciones que ellos hayan vivido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cuando mi hermano mayor me regala mi juguete favorito, mi cara está...</li> <li>✓ Cuando quiero ir a los juegos y mi papá dice “¡No!”</li> <li>✓ Cuando es mi cumpleaños me siento...</li> <li>✓ Cuando en casa cocinan mi comida preferida...</li> <li>✓ Cuando mi amigo(a) me abraza muy fuerte me siento....</li> </ul>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Para finalizar, vamos a hacer dormir las emociones y relajarse. Colocamos música tranquila, los niños irán acostándose sobre las colchonetas, cerrarán sus ojos y en silencio. Luego con una delicada tela se va a ir pasando sobre su el cuerpo de los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Música de Relajación</li> </ul>

## BIBLIOGRAFÍA

Badilla Maria (2010). *Aplicación de los tics en educación*. Barcelona: tesis doctoral.

Buzan, T. (2005). *Su hijo es un genio*. Como conseguir que sus hijos desarrollen todo su potencial. Editorial Urano. Impreso en España. pp.16-20.

Buzan, T. y B. Buzan., (2002). *El libro de los MAPAS MENTALES*. Como utilizar al máximo las capacidades de la mente. Ediciones Urano. Barcelona, España. 35-48.

Coyne:W.(2016). *Creatividad*. Recuperado de:  
<http://www.formaciondeformadores.com/faprendvirtual.htm>

Garassini M. (2010). *Experiencias de uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela*.

Edwards C. (2015). *Aplicación de pizarra interactiva en el nivel inicial*. Lima: Editorial MINEDU; 2016.

Larequi Ed.(217) *Propuesta de tecnologías*. Recuperado de:  
<http://propuestastic.elarequi.com/propuestas-didacticas/la-pizarra-digital/uso-educativo-de-la-pizarra-digital/>

Martínez C. (2013) *Estándares de TIC en los futuros docentes*. Tesis doctoral. Madrid

Ministerio de Educación (2015) *Rutas de Aprendizaje Nivel inicial*. Área Personal social. Diseño curricular nacional. Perú

MorenoG: (2016) *Aprendizaje virtual*  
[https://www.fundacionbankinter.org/ftf?utm\\_source=google&utm\\_medium](https://www.fundacionbankinter.org/ftf?utm_source=google&utm_medium)

Rodríguez, C., K. (2007). *Gimnasia para tu Cerebro*.

Saravia, L. M., y Flores, I. (2005). *La formación de maestros en América Latina*.

Estudio realizado en diez países. Perú: Tarea Asociación Gráfica Educativa.

Recuperado el 3 octubre de 2010.

[http://www.oei.es/docentes/articulos/formacion\\_docente\\_10\\_paises\\_america\\_latina.pdf](http://www.oei.es/docentes/articulos/formacion_docente_10_paises_america_latina.pdf)

f

Salas C. (2013). *Mejores Colegios*. España.

<http://www.mejorescolegios.es/que-es-una-pizarra-digital-y-como-funciona/>

Segovia, F. (2003). *El aula inteligente*. Nuevas perspectivas. Madrid: Ed. Espasa.

Sevillano, M. L. (Coord.). (2008). *Nuevas tecnologías, medios de comunicación y Educación. Formación inicial y permanente del profesorado*. Madrid:CCS.

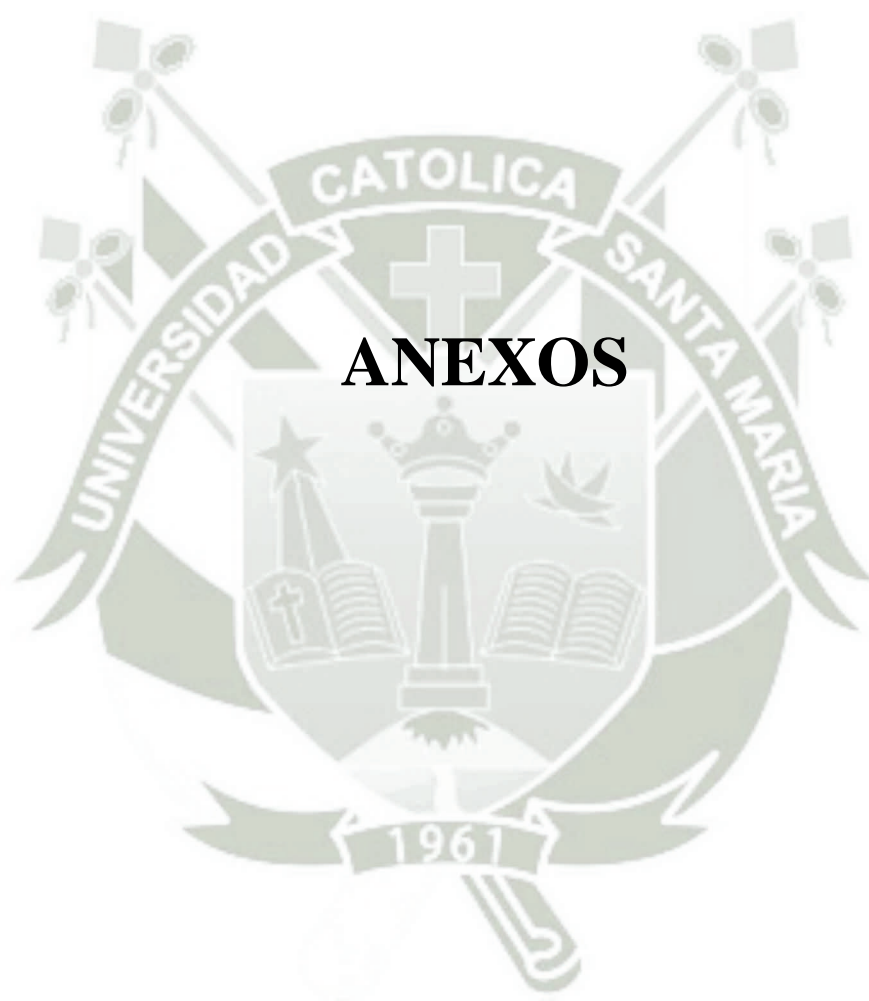
Tejada, J. (2012). *La formación de formadores*. Apuntes para una propuesta de plan de formación. *Educación*, 30, 91-118.

Tecnología y educación. (2009). 1ª Encuesta sobre el uso de la PDI en los colegios españoles Recuperado de:

<http://www.tecnologiayeducacion.com/articulos/pdf/002encuesta.pdf>

UNESCO. (2014). *Estándares TIC para la formación inicial docente. Una propuesta en el contexto chileno*. Recuperado de:

<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001631/163149s.pdf>



### Realizando las Sesiones de aprendizaje con los niños:



Los niños y niñas a cargo de la profesora Mabel Ríos realizando la sesión “Yo soy “

Los niños y niñas a cargo de la profesora Mabel Ríos realizando una dinámica previa a la sesión “Yo soy “



Las profesoras Bertha  
Lamotta y Mabel Ríos  
interactuando con los  
niños en la sesión  
Conociendo mi cuerpo



Los estudiantes  
participan en la sesión  
Yo soy con la  
dinámica El fotógrafo  
a cargo de las  
profesoras Mabel Ríos



Los estudiantes de la sección A reciben una visita en la sesión Como soy y como crecemos



Los estudiantes de la sección 3 años B interactuando en la Pizarra digital interactiva

La profesora Bertha Lamotta repartiendo el material en la sesión reconociendo mis emociones



## Universidad Católica de Santa María

### Escuela de Postgrado

#### Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje



**APLICACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL PARA EL  
LOGRO DE LOS APRENDIZAJES VIRTUALES  
SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN  
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I.E. N° 313 -  
ILO, 2016.**

Proyecto de Tesis presentada por las Bachilleres:  
**Lamotta Villegas, Bertha Esther  
Ríos Mazuelos, Mabel Leonor**

Para optar el Grado Académico de:  
**Maestro en Educación con Mención en Gestión  
de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje.**

Asesor:  
**Dr. Gutiérrez Aguilar, Olger**

**AREQUIPA - PERÚ  
2016**

## I. PREAMBULO

El presente estudio de investigación surgió de la necesidad de obtener la atención de los estudiantes del nivel inicial en el área personal, el que constituye un reto pues los niños en edad preescolar para su aprendizaje necesitan usar la toda su capacidad de atención para las actividades nuevas. Los niños antes de la edad escolar interactúan con sus padres a través del juego, pero al encontrarse en una Institución educativa, cambia la modalidad. El estar atento es algo poco común para ellos pues el tiempo de atención resulta diferente en cada niño.

Cada estudiante tiene una estrecha relación entre las tareas y su atención. No importan si en los estudiantes están en el mismo nivel académico. Las interrupciones son como una manifestación de que el estudiante que interrumpe ha perdido la atención, aparte de esto, lo malo es que muchas veces, también distraen la atención de los otros estudiantes.

Hoy en día no se pone en duda que la pizarra digital y las nuevas tecnologías de comunicación TIC son un instrumento que permiten potencian, favorecen y desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las pizarras digitales interactivas pueden aportar todo tipo de interesantes oportunidades para apoyar el aprendizaje de los estudiantes en edad infantil, tanto en el plano social y cognitivo.

Así la relación entre el computador y el estudiante permite resolver problemas, tomar decisiones, adquirir nuevas habilidades en colaboración con otros estudiantes del nivel inicial.

Ante este contexto se vio necesario realizar experiencias como la aplicación de pizarras digitales integrándolos con estos materiales en los procesos didácticos para la exploración de las nuevas tecnologías en la educación infantil.

La Institución Educativa Inicial N° 313 cuenta con aulas de 3, 4 y 5 años respectivamente, es por ello que se realizará el presente trabajo de investigación sobre la Aplicación de la Pizarra Digital para el logro de los aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social en estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 313 - Ilo, 2016.

## II. PLANTEAMIENTO TEÓRICO

### 1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

Aplicación de la pizarra digital para el logro de los aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social en estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 313 - Ilo, 2016.

#### 1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

##### 1.2.1 CAMPO, ÁREA Y LÍNEA DE ACCIÓN

**Campo** : Ciencias Sociales

**Área** : Ciencias de la Educación

**Línea** : Entornos Virtuales

##### 1.2.2 ANÁLISIS DE VARIABLES

VARIABLES	INDICADORES	DEFINICIONES
<p><b>VARIABLE 1</b> <b>Aplicación de la pizarra Digital</b></p> <p>La aplicación de la pizarra digital, en palabras del profesor Perú Marques, es el uso de un ordenador tecnológico conectado a Internet y un video proyector que proyecta a gran tamaño sobre una pantalla o pared lo que muestra el monitor del ordenador.</p>	Acceder y controlar información.	Facilita el uso de nuevas estrategias de enseñanza y permite profundizar conocimientos.
	Participación en el aprendizaje	Permite captar la atención y motivación de los estudiantes y facilita el auto aprendizaje e individualizan la enseñanza.
	Creatividad	Se preocupa por potenciar la creatividad e imaginación del niño.

<p style="text-align: center;"><b>VARIABLE 2</b> <b>Logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social</b></p> <p>Son el conjunto de capacidades complejas que una vez logradas permiten al niño o niña resolver situaciones problemáticas reales y “saber actuar” con eficiencia y eficacia en los diferentes momentos de su vida.</p>	<p>Afirma su identidad</p>	<p>Actúa considerando el conocimiento de sí mismo, al manifestar sus características físicas básicas externas, sus emociones primarias, gustos, preferencias, habilidades particulares y logros alcanzados. Expresa con agrado y valora los esfuerzos alcanzados, propone ideas y busca superar dificultades que se le pueden presentar en sus actividades familiares y escolares, considerando límites y/o acuerdos, adecuando su comportamiento a diversas situaciones. Participa con seguridad y confianza de las actividades familiares y de su comunidad.</p>
	<p>Construye su corporeidad</p>	<p>Explora y descubre sus posibilidades de movimiento y reconoce algunas partes de su cuerpo. Se orienta progresivamente en el espacio en relación a si mismo los objetos y las personas a través de acciones motrices variadas. Adquiere en forma gradual autonomía en sus movimientos, para desenvolverse en su entorno con seguridad y confianza. Expresa sus sentimientos y emociones a través del tono, el gesto y el movimiento.</p>

### 1.2.3. INTERROGANTES

#### INTERROGANTE PRINCIPAL:

¿Cómo es el incremento del logro de aprendizajes virtuales significativos después de la aplicación de la pizarra digital en los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 313-Ilo, 2016?

### INTERROGANTES SECUNDARIAS:

- a) Determinar la aplicación del uso de la pizarra digital en estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 313 – Ilo, 2016.
- b) ¿Cómo es el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social antes y después del uso de la pizarra digital en estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 313 - Ilo, 2016?

### 1.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

**Tipo** : De campo

#### 1.3.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

**Nivel** : Descriptivo y cuasi - experimental.

### 1.4. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Es frecuente en la **actualidad** que la aplicación de la pizarra digital permite encontrar en un tiempo de cambios ya que es un avance tecnológico de comunicación e información.

Como **relevancia científica** ya que de esta manera se dará a conocer esta innovadora estrategia o recurso didáctico y la difusión del mismo. De **validez social** ya que la pizarra digital al ser una herramienta de las nuevas tecnologías permitirá a los estudiantes del nivel inicial hacer frente a las necesidades del ámbito educativo y de la realidad social.

Y de **razón metodológica**, permitirá mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje para el docente y el estudiante.

Es **factible** ya que el impacto de su uso será reflejado en los contenidos curriculares permitiendo presentarlos de forma distinta a

lo que ocurría en una clase regular en la cual se usaban libros. Se propondrán clases dinámicas e interactivas que logrará una mayor participación del estudiante

Considerando todo esto, es que el tema capto nuestro **interés personal**, el cual tiene como finalidad elevar el nivel de aprendizaje significativo virtual de los estudiantes, además los docentes tomarán conciencia de las múltiples actividades que puede realizar con sus estudiantes tanto dentro como fuera del aula clase, permitiendo que los aprendizajes significativos sean mucho más sólidos.

## 2. MARCO CONCEPTUAL

### 2.1. APLICACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL

#### 2.1.1. DEFINICIÓN:

La aplicación de la pizarra digital, en palabras del profesor Peré Marques, (2015) es el uso de un sistema tecnológico que consiste básicamente en un ordenador multimedia conectado a Internet y un video proyector que proyecta a gran tamaño sobre una pantalla o pared lo que muestra el monitor del ordenador.

La Pizarra Digital que al solo tocarla permitirá observar y controlar cualquier herramienta, programa o plataforma multimedia. Incluyendo Internet, CD-Roms y DVD"s. Los estudiantes pueden escribir sobre los programas con tinta digital y luego editar, guardar e imprimir cualquier cambio, además de anotaciones sobre páginas web (UNESCO, 2013).

La pizarra digital es un apoyo de la docencia, herramienta de las nuevas tecnologías, Ahí se podrá proyectar contenidos educativos en un formato adecuado para la visualización en clase (Larequi, 2017).

La pizarra digital es un recurso flexible que se adapta a las metodologías antiguas y modernas y a los diferentes estilos de

enseñanza y aprendizaje. En conclusión, una pizarra digital interactiva es un sistema tecnológico generalmente integrado por un ordenador, un video proyector y un dispositivo de control de puntero, En la cual se puede interactuar con la superficie de la proyección.

### **VENTAJAS DEL USO DE LA PDI**

La magia de la pizarra electrónica está en que todo el profesorado se entusiasma con ella, y progresivamente va descubriendo sus múltiples posibilidades al tiempo que ensaya nuevas metodologías docentes. Las razones de su éxito son las siguientes:

- La pizarra digital resulta muy fácil de utilizar. Lo que permite garantizar su uso hasta los docentes que no manejan muy bien el computador.
- Resulta una fuente con amplia información multimedia e interactiva,
- El acceso a la información se realiza de manera inmediata. No hace falta dedicar mucho tiempo a preparar materiales.
- Proyecta la información precedente de los periféricos conectados, cualquier ámbito o realidad se puede utilizar como material didáctico.
- Generalmente no da problemas por su fácil manejo.
- Permite el aprovechamiento de materiales ya existentes. Como páginas web y diferentes contenidos temáticos del internet.
- Posibilita el uso colectivo en clase de los canales telemáticos de comunicación (e-mail, chat, videoconferencia...).
- Las clases son más dinámicas vistosas facilitando a los estudiantes las explicaciones del docente.

- Los alumnos están más atentos, motivados e interesados por las asignaturas. Pueden realizar unos aprendizajes más significativos.
- Los alumnos tienen un papel más activo en las actividades de clase.
- Favorece un aprendizaje dinámico y activo en los estudiantes. Ya que pueden utilizar para todo tipo de tareas asignadas por el docente.
- Resulta sencillo aprovechar las aportaciones que pueden hacer los estudiantes desde su diversidad. De información.
- Los estudiantes pueden ver en clase materiales que están en la red y que luego podrán revisar detalladamente en casa.
- El profesorado aumenta su autoestima profesional ya que va descubriendo nuevas posibilidades metodológicas.

### **2.1.2. APLICACIONES DE LA PIZARRA DIGITAL:**

A continuación, se presentan algunas propuestas:

- Su uso permite integrar con los contenidos curriculares.
- Permite la espontaneidad y flexibilidad con recursos como textos, gráficos, en sonidos e imágenes. Se puede compartir materiales educativos.
- Brinda la posibilidad de guardar e imprimir lo que está en la pizarra, además de las notas realizadas en clase.
- La pizarra digital es una herramienta de fácil acceso, mejora la enseñanza aprendizaje y potencia la creatividad.

### **2.1.3. INDICADORES.**

#### **A) ACCEDER Y COTROLAR INFORMACIÓN**

- Facilita el uso de nuevas estrategias de enseñanza. Permite profundizar conocimientos.

- Permite el uso de los contenidos temáticos curriculares, para el diseño de las sesiones de clase y el aprendizaje del estudiante.

### **B) PARTICIPACIÓN EN EL APRENDIZAJE**

- Capta la atención y motivación de los estudiantes.
- Facilita el auto aprendizaje e individualizan la enseñanza.
- Facilita el trabajo pedagógico.
- Facilita el recuerdo de la información y refuerzan los contenidos.
- Crea y modifican actitudes positivas en los estudiantes.
- Se logra el aprendizaje por medio de la utilización de las herramientas programas- Haciendo un aprendizaje sencillo, de fácil manejo y dinámico.

### **C) CREATIVIDAD**

La **creatividad** quizás es la de Coyne (2016) La **creatividad** es cuando el estudiante piensa en ideas nuevas y apropiadas de acuerdo a la proyección de imágenes, sonidos o videos, etc.

Permita fortalecer la imaginación del niño, haciendo que al llamarle la atención la pantalla este participe y espere con ansiedad la proyección de otras imágenes que captan su atención.

## **2.2. LOGRO DE APRENDIZAJES VIRTUALES SIGNIFICATIVOS EN EL AREA DE PERSONAL SOCIAL**

### **2.2.1. APRENDIZAJE VIRTUAL**

El Aprendizaje Virtual consiste en utilizar la realidad en la clase, traerla de forma virtual, permitiendo al alumno hacer sus propios descubrimientos. Se trata de realizar el aprendizaje mediante la práctica, construyendo escenarios virtuales complejos, y se basa en

ejercicios dirigidos o programas informáticos.

Es una técnica que permite la interacción con los estudiantes en la cual se tiene información virtual ingresada a un ordenador, para la realización de actividades con el estudiante (Moreno, 2016)

El autor Schank (2012) consiste en traer la realidad a la clase permitiendo que el estudiante realce sus propios descubrimientos.

### **2.2.2. EVALUACIÓN EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

Cada docente de Educación Inicial es el indicado en la tarea evaluativa en su aula y fuera de ella, y debe recordar que el proceso de enseñanza - aprendizaje es una actividad que se valora cualitativamente. Asimismo, en el momento de evaluar a los niños y niñas se debe tener presente que las dificultades, problemas o necesidades que puedan tener son parte del proceso de aprendizaje (MINEDU; 2015)

Por lo que se debe considerar la evaluación como un proceso continuo que permite facilitar la obtención de información relevante sobre los distintos momentos y situaciones del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas, desde una mirada global, que permita emitir un juicio valorativo con miras a tomar decisiones oportunas y pertinentes para mejorar los aprendizajes.

La evaluación forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, y a su vez mantiene una relación directa con la Propuesta Pedagógica, que es intencional y propia de cada institución educativa o programa, pues contiene los objetivos educacionales propuestos.

### **2.2.3. INDICADORES DEL LOGRO DE APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL**

Son el conjunto de capacidades complejas que una vez logradas permiten al niño o niña resolver situaciones problemáticas reales y “saber actuar” con eficiencia y eficacia en los diferentes momentos de su vida. El desarrollo de una competencia se da en forma progresiva a través del logro de las diferentes capacidades y actitudes, y es la evaluación la que permite observar y conocer el desarrollo alcanzado por los niños y niñas en el área de personal socia (DCN; 2015).

A los docentes toca evaluar acciones y procesos, abarcando diferentes dimensiones como afirma su identidad y construye su corporeidad.

### **2.2.4. LOGRO EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL**

En el área personal social es primordial para vivir en armonía, con uno mismo, naturaleza, vida en comunidad, realización y desarrollo personal.

#### **A) AFIRMA SU IDENTIDAD**

Para construir su identidad es imprescindible que los estudiantes, conozcan y valoren sus características personales, familiares culturales.

El estudiante actuará considerando el conocimiento de sí mismo, al manifestar sus características físicas básicas externas, sus emociones, gustos, preferencias, habilidades particulares y logros alcanzados. Expresa con agrado y valora los esfuerzos alcanzados, propone ideas y busca superar dificultades que se le pueden presentar en sus actividades familiares y escolares, considerando límites y/o

acuerdos, adecuando su comportamiento a diversas situaciones. Participa con seguridad y confianza de las actividades familiares y de su comunidad. Se evalúa como:

- Reconoce algunas de sus características físicas y preferencias
- Se identifica como niño o niña según sus características corporales
- Demuestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos, demostrándolo a través sonrisas, aplausos, saltos o gritos.
- Manifiesta sus deseos y muestra iniciativa para resolver diferentes situaciones.
- Manifiesta su agrado o desagrado ante palabras, gestos o actitudes que recibe o percibe.
- Reconoce a los miembros de su familia y cuenta algunas rutinas familiares.

## **B) CONSTRUYE SU CORPORIEDAD**

Explora y descubre sus posibilidades de movimiento y reconoce algunas partes de su cuerpo. Se orienta progresivamente en el espacio en relación a si mismo los objetos y las personas a través de acciones motrices variadas. Adquiere en forma gradual autonomía en sus movimientos, para desenvolverse en su entorno con seguridad y confianza. Expresa sus sentimientos y emociones a través del tono, el gesto y el movimiento.

Se evalúa como:

- Explora y descubre las características de su cuerpo a través de las vivencias y acciones que realiza.
- Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.
- Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.

- Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).
- Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.
- Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas desplazamientos y juegos libres.
- Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza (MINEDU, 2015)

En la actualidad, gran parte de los sistemas educativos, sobre todo aquellos que se desarrollan en un contexto socioeconómico alto, buscan incorporar a su metodología el uso de las tecnologías de la información y la comunicación

Esto con la finalidad de brindar los conocimientos y herramientas necesarias que caracterizan la época en la que vivimos, marcada cada vez más, por las innovaciones tecnológicas.

Según la UNESCO (2015), refiere que los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación, describió que las nuevas tecnologías TIC en los métodos convencionales de enseñanza y de aprendizaje, augurando también la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información.

Al respecto, UNESCO (2014) señala que, en el área educativa se dirige a mejorar la calidad de la educación.

De igual manera opinan Palomo, Ruiz y Sánchez (2008), quienes indican que las nuevas tecnologías de educación ofrecen la posibilidad de interacción del estudiante con la

tecnología utilizada, fomentando una educación activa, a través de la cual el alumno toma decisiones según sus preferencias y necesidades.

### 2.3. TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, propone un marco en donde el aprendizaje del estudiante dependerá de la estructura cognitiva (nuevo conocimiento), que se relaciona con la nueva información.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del estudiante, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los estudiantes comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

El aprendizaje significativo surge de la intención de sobrepasar los límites del aprendizaje regular o tradicional hacia un aprendizaje de descubrimiento. En la cual los estudiantes interactúan con su entorno, En sí el aprendizaje significativo en una relación entre el nuevo conocimiento y lo que el estudiante posee. Aprendizaje sinónimo de comprender.

La labor del docente se centrará en nuevas técnicas de enseñanza y mejorar la efectividad de su función. Ausubel ofrece un marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa.

El aprendizaje significativo en las nuevas tecnologías de información comunicación como la pizarra digital, permite que el aprendizaje sea constructivo, activo, colaborativo y reflexivo. Para ello se observa los roles del estudiante, y el papel del estudiante,

realiza actividades o tareas, construyendo su propio aprendizaje y luego se autoevalúa.

Aquí el estudiante reacciona por las acciones del docente, posibilitando la interacción de los mismos fomentando el trabajo en grupo.



### 3. ANALISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Jara Natalie (2012) realiza la investigación: Influencia del Software Educativo Fisher Price: Little People Discovery Airport“ la que promovía la adquisición de las nociones lógico- matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de La I.E.P Newton College. Resultando que los juegos digitales educativos contribuyen con el afianzamiento y la adquisición de algunas nociones básicas y de orden lógico matemático, por parte de los niños de 4 y 5 años.

Estas nociones, posteriormente, permitieron a los niños adquirir el concepto de número e introducirse en procesos más complejos y abstractos vinculados a la operatoria matemática.

Se relaciona con nuestro estudio porque en el estudiante del nivel inicial busca nuevas estrategias como el juego para incrementar el rendimiento de los estudiantes.

Lagos Valenzuela, Carla y Sandoval Montanares Victoria (2010). Sustentan en la Universidad Católica de Temuco, Chile, Diciembre 2010; el uso de las Tic repercute efectivamente en las prácticas pedagógicas docentes y por ende en el rendimiento Académico de los estudiantes. Concluyendo: Conocimiento docente en entorno a las TIC, integración de las TIC en el sistema educativo e influencia de las TIC en el rendimiento académico de los estudiantes; y la comparación de variables, utilización de las TIC y el rendimiento académico.

Aquí se observa que las nuevas tecnologías mejoraron las prácticas pedagógicas en los estudiantes.

Choque Larrauri, Raúl (2009). Sustenta en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, para obtener el grado de Doctor en Educación presenta el informe sobre la investigación titulada “Estudio en Aulas de Innovación pedagógicas y desarrollo de capacidades Tic” Lima, 2009, expresa que se refiere a un aspecto sumamente importante en el campo educativo contemporáneo, pues se trata del desarrollo de capacidades en tecnologías de la información y la comunicación (capacidades TIC), en los

estudiantes de educación secundaria pública en una red educativa de la ciudad de Lima.

Hoy en día se están utilizando nuevas estrategias en beneficio de los estudiantes para incrementar su aprendizaje.

Aliaga E. (2014). En su trabajo de investigación: “Uso del software de ciencias naturales como medio de Asesoría y reforzamiento de las matemáticas a alumnas del Segundo grado de educación secundaria del colegio Mercedes Indacochea del distrito de Barranco: afirma que el uso del software como estrategia de enseñanza es indispensable y la utilización de un software por parte de los alumnos incrementa notablemente su rendimiento. Concluyendo: El aprendizaje en alumnas cuyas edades se encuentran en el rango superior al promedio, es más rápido, debido a las experiencias tanto cognitivas como emocional.

#### **4. OBJETIVOS**

##### **OBJETICO GENERAL**

Determinar el incremento del logro de aprendizaje virtual significativo después de la aplicación de la pizarra digital en estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 313- Ilo, 2016.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Determinar la aplicación de la pizarra digital en el área de personal social en los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 313 - Ilo, 2016.
- Determinar el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social antes y después de la aplicación de la pizarra digital en estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 313 - Ilo, 2016.

## 5. HIPOTESIS:

**Dado que**, la pizarra digital es una herramienta que permite que el aprendizaje sea creativo, incentiva la curiosidad de los estudiantes transmitiendo los conocimientos y la información más atractiva.

**Es probable que**, permita incrementar el logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social.

### III PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

#### 1. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN

##### 1.1. Técnicas e instrumentos:

CUADRO DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS				
VARIABLE	INDICADORES	UNIDADES DE ESTUDIO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Aplicación de la pizarra digital	Acceder y controlar información	Estudiantes de nivel inicial	ENCUESTA	CUESTIONARIO
	Participación en el aprendizaje			
	Creatividad			
Logro de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social	Afirma su identidad	Estudiantes de nivel inicial	OBSERVACIÓN	FICHA DE OBSERVACIÓN
	Construye su corporeidad			

##### 1.2. Cuadro de coherencias:

VARIABLES	INDICADORES	SUBINDICADORES	ÍTEMS
Aplicación de la Pizarra	Acceder y controlar información	Facilita el uso	1
		Permite profundizar conocimientos.	2

<b>digital</b>	Participación en el aprendizaje	Capta la atención y motivación de los estudiantes.	3
		Facilita el trabajo pedagógico.	4
		Facilita el recuerdo de la información y refuerzan los contenidos.	5
		Vincula la teoría con la práctica.	6
		Permite construir aprendizajes significativos para sus estudiantes.	7
	Creatividad	Se preocupa por potenciar la creatividad del niño.	8
		Utiliza ejercicios que desarrollen la creatividad.	9
<b>Logros de aprendizajes virtuales significativos en el área de personal social</b>	Afirma su identidad	Reconoce algunas de sus características físicas y preferencias	1
		Se identifica como niño o niña según sus características corporales	2
		Demuestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos, demostrándolo a través sonrisas, aplausos, saltos o gritos.	3
		Manifiesta sus deseos y muestra iniciativa para resolver diferentes situaciones.	4
		Manifiesta su agrado o desagrado ante palabras, gestos o actitudes que recibe o percibe.	5
		Reconoce a los miembros de su familia y cuenta algunas rutinas familiares.	6
	Construye su identidad	Explora y descubre las características de su cuerpo a través de las vivencias y acciones que realiza.	7
		Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.	8
		Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.	9
		Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).	10
		Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.	11
		Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas desplazamientos y juegos libres.	12
		Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.	13

Seguidamente se presentan los **instrumentos** de las variables:

**Variable: APLICACIÓN DE PIZARRA DIGITAL**

**CUESTIONARIO**

**1. ¿Es fácil usar la pizarra digital?**



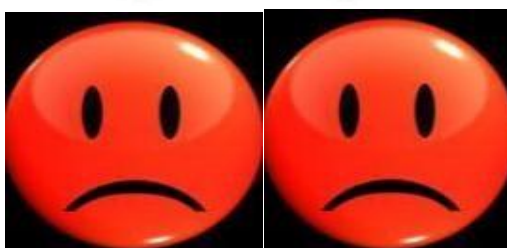
**2. ¿Aprendes más con la pizarra digital?**



**3. ¿Son llamativas las clases en pizarra digital?**



**4. ¿Hay muchos colores en la pizarra digital?**



Para el Docente; con el estudiante

**5. Facilita el refuerzo de los contenidos.**

a) Si      b) No

**6. Vincula la teoría con la práctica.**

a) Si      b) No

**7. Permite construir aprendizajes significativos para sus estudiantes.**

a) Si      b) No



**Variable: LOGRO DE APRENDIZAJE VIRTUAL SIGNIFICATIVO  
EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL**

**FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOGRO APRENDIZAJE VIRTUAL  
EN EL ÁREA PERSONAL SOCIAL**

SESIÓN N° \_\_\_\_\_

Año: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_

Estudiante: \_\_\_\_\_

N°	ÍTEMS	SI	NO	OBSERVACIONES
<b>AFIRMA SU IDENTIDAD</b>				
1	Reconoce algunas de sus características y preferencias físicas.			
2	Se identifica como niño o niña según sus características corporales.			
3	Demuestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos, demostrándolo a través de sonrisas, aplausos, saltos o gritos.			
4	Manifiesta sus deseos y muestra iniciativa para resolver diferentes situaciones.			
5	Manifiesta su agrado o desagrado ante palabras, gestos o actitudes que recibe o percibe.			
6	Reconoce a los miembros de su familia y cuenta algunas rutinas familiares.			
<b>CONSTRUYE SU CORPORIEDAD</b>				
7	Explora y descubre las características de su cuerpo a través de las vivencias y acciones que realiza.			
8	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.			
9	Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar en sus actividades cotidianas y juegos libres.			
10	Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).			
11	Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.			

12	Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamientos y juegos libres.			
13	Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.			

## 2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

### 2.1. UBICACIÓN ESPACIAL

La recolección de datos de la presente investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa Inicial N° 313 de Ilo.

### 2.2. UBICACIÓN TEMPORAL

Con respecto a la investigación es de carácter coyuntural, la cual se refiere al momento presente, orientado a la situación actual, por lo que se realizará en el presente año 2016.

### 2.3. UNIDADES DE ESTUDIO

La población en estudio será de 40 estudiantes de 3 años de la I.E. I. N° 313

#### CUADRO DEL UNIVERSO

UNIDADES DE ESTUDIO		F	%
AULA de 3 años	A	20	50%
	B	20	50%
<b>TOTAL</b>		<b>40</b>	<b>100%</b>

## 3. ESTRATEGÍA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La realización del proceso de la recolección de la información durará dos, para lo cual se hará:

- Revisará los instrumentos para la recolección de datos.
- Se coordinará con la Institución Educativa, director y el docente del

aula para las facilidades del caso.

- Se aplicará las sesiones en el aula, previo diseño de las mismas.
- Se realizará el pre y post tesis de cada sesión de clase.
- Se procesará la información.

#### A) VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Para verificar si los instrumentos están bien elaborados se realizará una prueba en vacío en una pequeña población, para así poder corregir los errores que pudieran existir.

#### B) NOMBRE DE LA RECOGIDA DE DATOS

En cuanto al nombre de la recogida de datos se utilizará la sigla: APDTGCLAVSPSNI; que significa: Aplicación de la pizarra digital para el logro de aprendizaje virtuales significativos en el área de personal social en estudiantes del nivel inicial, lo que servirá de fuente de cuadros y gráficas.

#### C) CRITERIO PARA EL MANEJO DE LOS RESULTADOS

Cuando se haya recolectado toda la información, se sistematizarán en cuadros y gráficos estadísticos, para luego realizar la prueba chi cuadrado para verificar la prueba de hipótesis.

### IV CRONOGRAMA DE TRABAJO

ACTIVIDADES \ TIEMPO	TIEMPO			
	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
1. Recolección de datos.	X			
2. Estructuración de resultados		X	X	
3. Informe Final				X

## BIBLIOGRAFÍA

### 1. FUENTE BIBLIOGRÁFICA BÁSICA:

Badilla, María (2010). Aplicación de los tics en educación. Barcelona: tesis doctoral.

Buzan, T. (2005). Su hijo es un genio. Como conseguir que sus hijos desarrollen todo su potencial. Editorial Urano. Impreso en España. pp.16-20.

Buzan, T. y B. Buzan., (2002). El libro de los MAPAS MENTALES. Como utilizar al máximo las capacidades de la mente. Ediciones Urano. Barcelona, España. 35-48.

Ministerio de Educación. (2015) Diseño curricular nacional. RODRÍGUEZ, C., K. (2007). Gimnasia para tu Cerebro.

Saravia, L. M., y Flores, I. (2005). La formación de maestros en América Latina. Estudio realizado en diez países. Perú: Tarea Asociación Gráfica Educativa. Recuperado el 3 octubre de 2010 de [http://www.oei.es/docentes/articulos/formacion\\_docente\\_10\\_paises\\_a\\_america\\_latina.pdf](http://www.oei.es/docentes/articulos/formacion_docente_10_paises_a_america_latina.pdf).

Segovia, F. (2003). El aula inteligente. Nuevas perspectivas. Madrid: Ed.Espasa.

Sevillano, M. L. (Coord.). (2008). Nuevas tecnologías, medios de comunicación y Educación. Formación inicial y permanente del profesorado. Madrid: CCS.

Tejada, J. (2012). La formación de formadores. Apuntes para una propuesta de plan de formación. Educar, 30, 91-118.

Tecnología y educación. (2009). 1ª Encuesta sobre el uso de la PDI en los colegios españoles. Recuperado de <http://www.tecnologiayeducacion.com/articulos/pdf/002encuesta.pdf>

UNESCO. (2013). Estándares TIC para la formación inicial docente. Una propuesta en el contexto chileno. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001631/163149s.pdf>



**MATRIZ DE DATOS**

	SESIÓN 1						SESIÓN 2					
	RECONOCE SU IDENTIDAD	CONSTRUYE SU CORPORIEDAD	PF pre test	Compet 1	Compet 2	PF pos test	Compet 1	Compet 2	PF pre test	Compet 1	Compet 2	PFpos test
1	B	B	B	A	A	A	A	A	B	A	A	A
2	A	B	B	A	B	A	A	A	B	A	A	A
3	B	B	B	B	B	B	A	B	C	A	A	B
4	A	A	B	A	A	A	A	A	B	A	A	A
5	B	B	B	B	A	A	B	A	B	B	A	A
6	B	B	B	B	B	A	A	B	B	A	A	A
7	B	B	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A
8	B	B	B	B	B	A	B	A	B	A	A	A
9	B	C	C	B	C	B	B	B	C	B	A	B
10	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	A	A
11	B	B	B	A	B	A	A	B	B	A	B	A
12	B	B	B	B	A	A	B	A	B	B	A	A
13	B	C	C	B	C	B	B	B	C	B	A	B



32	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	A	A
33	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A
34	B	B	B	B	A	A	A	B	B	A	B	A
35	B	A	B	B	A	A	A	A	B	A	A	A
36	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	A	A
37	B	B	B	B	B	A	B	A	C	B	A	B
38	B	B	B	B	A	A	A	B	B	A	B	A
39	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	A	A
40	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	A	A



**MATRIZ DE DATOS**

sesión 3											
Compet 1	Compet 2	Compet 3	Compet 4	PFpre test	Compet 1	Compet 2	Compet 3	Compet 4	Compet 3	Compet 4	PF pos test
A	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A
A	A	B	B	C	A	A	A	A	A	A	A
A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A
A	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A
A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A
A	A	B	B	C	A	A	A	A	A	B	B
B	A	B	B	B	A	A	A	A	A	B	A
A	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A
B	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A
A	A	B	B	B	A	A	A	A	B	B	A
B	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A
B	A	B	B	C	B	A	A	A	B	A	B
B	A	B	B	B	B	A	A	A	A	B	A



A	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A
B	A	B	B	B	A	B	A	A	A	A
B	A	B	B	C	A	A	A	A	B	B
A	B	B	B	B	A	B	A	A	A	A
B	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A
B	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A