

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



FACULTAD DE INDUSTRIAS AGROPECUARIAS Y CIENCIAS AMBIENTALES

CARRERA DE COMPUTACIÓN

Tema: “Creación de un Gestor de Contenidos para el refuerzo escolar de los niños de inicial 1 en la Unidad Educativa General Julio Andrade”

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Ingeniera en Ciencias de la Computación

AUTORA: Tana Enriquez Leidy Anabel

TUTOR: Msc. Fernández Fernández Yasmany

Tulcán, 2023

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la estudiante(s) Tana Enriquez Leidy Anabel con el número de cédula 0401932702 respectivamente ha desarrollado el Trabajo de Integración Curricular: “Creación de un Gestor de Contenidos para el refuerzo escolar de los niños de inicial 1 en la Unidad Educativa General Julio Andrade”

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuesta en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular, Titulación e Incorporación de la UPEC, por lo tanto, autorizo la presentación de la sustentación para la calificación respectiva

Msc. Fernández Fernández Yasmany
TUTOR

Tulcán, febrero del 2023

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente Trabajo de Integración Curricular constituye un requisito previo para la obtención del título de Ingeniera en la Carrera de Computación de la Facultad de Industrias Agropecuarias y Ciencias Ambientales

Yo, Tana Enriquez Leidy Anabel con cédula de identidad número 0401932702 respectivamente declaro que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



Tana Enriquez Leidy Anabel

AUTOR(A)

Tulcán, febrero de 2023

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo Tana Enriquez Leidy Anabel ser autor de los criterios emitidos en el Trabajo de Integración Curricular: "Creación de un Gestor de Contenidos para el refuerzo escolar de los niños de inicial 1 en la Unidad Educativa General Julio Andrade" y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes de posibles reclamos o acciones legales.



Tana Enriquez Leidy Anabel

AUTOR(A)

Tulcán, febrero de 2023

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por la vida y la sabiduría durante este proceso de educación para cumplir este sueño tan anhelado de ser una profesional.

A mis padres por ser ese apoyo incondicional y nunca dejarme sola en los momentos más difíciles, por darme su mano y guiarme a ser buena persona, por enseñarme que nunca debo rendirme a pesar de las dificultades que se presenten.

A mis hermanos quienes siguen mis pasos, a toda mi familia que creyó en mí, que siempre estuvo presente aportando un granito de arena y apoyándome en todo momento para lo que necesité.

A mis compañeros que han venido creciendo conjuntamente en esta etapa estudiantil por cada palabra de aliento por esa lucha constante de llegar a ser grandes profesionales.

En total agradecimiento a mis docentes quienes nos inculcaron y brindaron de sus conocimientos en cada aula de clase los cuales fueron de mucha ayuda.

A la prestigiosa Universidad, a la Carrera de Computación expreso mi agradecimiento por su educación de calidad y el ambiente estudiantil en donde adquirí nuevos conocimientos que posteriormente serán de gran utilidad para desenvolverme en el campo laboral.

A la Unidad Educativa General Julio Andrade del cantón Bolívar, por la apertura brindada, por su amable trato y colaboración en el desarrollo de este proyecto.

A mi tutor por su paciencia, persistencia y guía durante la investigación y por palabras de aliento que me fueron de gran ayuda para así poder culminar con éxito este trabajo.

Leidy Anabel Tana Enriquez

DEDICATORIA

Quiero dedicar esta investigación a Dios y a mi familia, en especial a mis padres, quienes han sido mi motor para seguir adelante, ya que ellos pusieron su confianza en mí, este es el resultado de su esfuerzo y sacrificio que hicieron para que pueda superarme profesionalmente, y así poder seguir en el camino de la formación académica,

A mi esposo que dio todo por sacarnos adelante, quien siempre quiso lo mejor para mi futuro, me enseñó que nada en esta vida es imposible, que con esfuerzo, tolerancia y dedicación se logra grandes cosas.

Agradezco a mi hijo por entender que mientras desarrollaba esta investigación, tuve que sacrificar situaciones y momentos con él para que mi estudio fuera exitoso.

A mis suegros que son como mis segundos padres que me han demostrado su cariño y apoyo incondicional en todo momento, gracias por el sacrificio conjunto que realizaron para poder ayudarme a no decaer y poder seguir avanzando en esta etapa de la investigación.

Leidy Anabel Tana Enriquez

ÍNDICE

RESUMEN	14
ABSTRACT.....	15
INTRODUCCIÓN	16
I. EL PROBLEMA.....	18
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	20
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	20
1.4. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	21
1.4.1. Objetivo General.....	21
1.4.2. Objetivos Específicos.....	21
1.4.3. Preguntas de Investigación.....	21
II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	22
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
2.2. MARCO TEÓRICO	24
2.2.1. Tecnología de la información y comunicación (tic)	24
2.2.1.1. Definición.....	24
2.2.1.2. Herramientas de las TICs	24
2.2.1.3. Programas de las TIC	27
2.2.2. Herramientas para el sistema web	28
2.2.2.1. JavaScript.....	29
2.2.2.2. Python.....	30
2.2.2.3. Tecnología	30
2.2.2.4. Tipos de tecnología ventajas y desventajas	31

2.2.3. Gestores de contenido y refuerzo escolar.	32
2.2.3.1. Gestor de Contenidos.	32
2.2.3.2. Ventajas del Gestor de Contenido	32
2.2.3.3. Funciones Básicas de un Gestor de Contenidos.....	33
2.2.4. Metodologías didácticas del aprendizaje aplicadas al refuerzo escolar.	34
2.2.4.1. Refuerzo Escolar	34
2.2.4.2. Estrategias de Enseñanza	35
2.2.4.3. Aprendizaje Clásico	36
2.2.4.4. Aprendizaje Basado en Proyectos.....	36
2.2.4.5. Aula Invertida (Flipped Classroom)	37
2.2.4.6. Beneficios del método Flipped Classroom:.....	38
2.2.4.7. Design Thinking	39
2.2.4.8. Aprendizaje-Servicio	39
2.2.4.9. Aprendizaje por Contrato	40
2.2.4.10. Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning)	40
.....	40
2.2.4.11. Aprendizaje Colaborativo.....	41
2.2.4.12. Gamificación	42
2.2.4.13. Aprendizaje Diálogo	42
2.2.4.14. Aprendizaje Basado en Problemas.....	42
2.2.4.15. Aprendizaje Basado en Competencias	43
2.2.4.16. Principales fortalezas del aprendizaje basado en competencias.	43
.....	43
2.2.4.17. La enseñanza.....	44
2.2.4.18. Educación Emocional.....	44

2.2.5. Clasificación Metodologías Didácticas	44
2.2.5.1. Método deductivo	44
2.2.5.2. Método inductivo	44
2.2.5.3. Método Analógico	45
2.2.5.4. Modelos educativos.....	46
2.2.5.5. Los fines de los modelos educativos	48
2.2.6 Metodologías de desarrollo	49
2.2.6.1. Comparativa entre metodologías de desarrollo tradicionales y ágiles	49
2.2.6.2. Comparativa entre metodologías de desarrollo ágiles	50
2.2.7. Áreas del conocimiento y su integración a gestores de contenido. ..	52
2.2.7.1. Formación personal y social	52
2.2.7.2. Juego.....	52
2.2.7.3. Matemática.....	53
2.2.7.4. El ambiente natural y social.....	53
2.2.7.5. Prácticas del Lenguaje.....	54
III. METODOLOGÍA	55
3.1. ENFOQUE METODOLÓGICO	55
3.1.1. Enfoque	55
3.1.2. Tipo de Investigación	56
3.2. IDEA A DEFENDER	57
3.3. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	58
3.4. MÉTODOS UTILIZADOS.....	59
3.4.1. El método inductivo-deductivo	59
3.4.2. El método analítico-sintético	59
3.5. Propuesta Metodológica del proceso de Investigación	60

3.5. ANÁLISIS ESTADÍSTICO.....	62
3.5.1. Población.....	62
3.5.2. Instrumentos de investigación.....	62
3.5.3. Procesamiento y análisis de datos.....	62
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	63
4.1. RESULTADOS.....	63
4.1.1. Análisis de la entrevista.....	63
4.1.2 Análisis de las encuestas.....	65
4.1. PROPUESTA.....	79
4.2. DISCUSIÓN.....	91
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	93
5.1. CONCLUSIONES.....	93
5.2. RECOMENDACIONES.....	93
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	95
VII. ANEXOS.....	103
Anexo 1. Acta de la sustentación de Predefensa del TIC.....	103
Anexo 2. Certificado del Abstract por parte de idiomas.....	104
Anexo 3. Certificado de aprobación de la institución.....	106

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Tabla comparativa de las herramientas de las TICs.....	26
Tabla 2	Tabla de las características de los programas de las TIC	28
Tabla 3	Tabla comparativa de los lenguajes de programación.....	30
Tabla 4	Ventajas y desventajas de los tipos de tecnologías	31
Tabla 5	Tabla comparativa de modelos educativos	47
Tabla 6	. Comparativa entre metodologías de desarrollo ágiles y tradicionales	49
Tabla 7	Comparativa entre metodologías de desarrollo ágiles	51
Tabla 8	Operacionalización de variables	58
Tabla 9	Análisis de la primera pregunta de investigación.....	66
Tabla 10	Análisis de la segunda pregunta de investigación	66
Tabla 11	Análisis de la tercera pregunta de investigación	67
Tabla 12	Análisis de la cuarta pregunta de investigación.....	68
Tabla 13	Análisis de la quinta pregunta de investigación	68
Tabla 14	Análisis de la sexta pregunta de investigación.....	69
Tabla 15	Análisis de la séptima pregunta de investigación	70
Tabla 16	Análisis de la octava pregunta de investigación	70
Tabla 17	Analisis de la novena pregunta de investigacion.....	71
Tabla 18	Análisis de la décima pregunta de investigación	72
Tabla 19	Interpretación de la primera pregunta de investigación aplicada ...	72
Tabla 20	Interpretación de la segunda pregunta de investigación aplicada .	73
Tabla 21	Interpretación de la tercera pregunta de investigación aplicada ...	74
Tabla 22	Interpretación de la cuarta pregunta de investigación aplicada	74
Tabla 23	Interpretación de la quinta pregunta de investigación aplicada	75
Tabla 24	Interpretación de la sexta pregunta de investigación aplicada	76
Tabla 25	Interpretación de la séptima pregunta de investigación aplicada ..	76
Tabla 26	Interpretación de la octava pregunta de investigación aplicada	77
Tabla 27	Interpretación de la novena pregunta de investigación aplicada ...	78
Tabla 28	Interpretación de la décima pregunta de investigación aplicada ...	78
Tabla 29	Comparación de resultados	79
Tabla 30	Inicio	86

Tabla 31 Números.....	87
Tabla 32 Señales básicas	88
Tabla 33 Vivo y comparto con mi familia	89
Tabla 34 Que hermosa naturaleza	90
Tabla 35 Oficio y profesiones	91

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Funcionamiento del lenguaje de programación php	29
Figura 2 Propuesta metodológica del proceso de Investigación.....	60
Figura 3 Diagrama de metodología de aprendizaje	61
Figura 4 Gráfica de resultados de la primera pregunta.....	66
Figura 5 Gráfica de resultados de la segunda pregunta	67
Figura 6 Gráfica de resultados de la tercera pregunta	67
Figura 7 Gráfica de resultados de la cuarta pregunta.....	68
Figura 8 Gráfica de resultados de la quinta pregunta	69
Figura 9 Gráfica de resultados de la sexta pregunta.....	69
Figura 10 Gráfica de resultados de la séptima pregunta	70
Figura 11 Gráfica de resultados de la octava pregunta	71
Figura 12 Gráfica de resultados de la novena pregunta	71
Figura 13 Gráfica de resultados de la décima pregunta	72
Figura 14 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la primera pregunta	73
Figura 15 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar de la segunda pregunta	73
Figura 16 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la tercera pregunta	74
Figura 17 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la cuarta pregunta	75
Figura 18 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la quinta pregunta	75
Figura 19 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la sexta pregunta	76
Figura 20 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la séptima pregunta	77
Figura 21 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la octava pregunta	77
Figura 22 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la novena pregunta	78
Figura 23 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la décima pregunta	79
Figura 24 Caso de uso: estudiante módulo.....	80

Figura 25 Caso de uso: estudiante unidades.....	81
Figura 26 Caso de uso: estudiante refuerzo	81
Figura 27 Caso de estudio: docente ingreso	81
Figura 28 Caso de uso: docente módulos.....	82
Figura 29 Caso de uso: docente estados	82
Figura 30 Caso de uso: docente habilitado.....	82
Figura 31 Interfaz de inicio	83

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Acta de la sustentación de Predefensa del TIC	103
Anexo 2. Certificado del Abstract por parte de idiomas.....	104
Anexo 3. Certificado de aprobación de la institución	106
Anexo 4 Guía para el usuario del docente	108
Anexo 5 Tabla comparativa de los gestores de contenidos	121
Anexo 6 Cuestionario de la encuesta	123
Anexo 7 Código fuente.....	124

RESUMEN

La presente investigación para la obtención del título de Ingeniera en Ciencias de la Computación con el tema: "Creación de un Gestor de Contenidos para el refuerzo escolar de los niños de inicial 1 en la Unidad Educativa General Julio Andrade" tiene por objeto presentar el vínculo existente entre el uso adecuado de las TIC y los procesos de enseñanza y aprendizaje en edades tempranas donde; se ha identificado que aún existen falencias con respecto a la tecnología aplicada a la educación predominando la metodología tradicional utilizada por el docente.

En la presente propuesta, se reformuló una metodología tradicional existente y se vinculó a una herramienta informática para reforzar el aprendizaje de niños con bajo rendimiento escolar y falta de interés en aprender los temas expuestos por el docente. La herramienta desarrollada es innovadora y aporta al proceso de enseñanza - aprendizaje a través de la tecnología de una manera ágil, sencilla y accesible mejorando la calidad en el refuerzo escolar como objetivo superado al momento de plantear el tema de investigación actual.

El segundo modulo fue creado en base a la ingeniera de software utilizando la metodología RAD, el lenguaje de programación fue JavaScript, este módulo permite complementar el refuerzo escolar mediante contenido educativo, interactivo, aportando la técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados. Posterior a la finalización de los módulos se realizaron pruebas del gestor de contenidos en niños de la inicial 1, mismas que dieron un resultado favorable del 89% de aceptación provocando una mejoría en el refuerzo de los temas que se abarcaron dentro de los módulos desarrollados.

Palabras Claves: Gestor de Contenido, Exelearning, proceso de enseñanza y aprendizaje, desarrollo rápido de aplicaciones (RAD)

ABSTRACT

The present investigation to obtain the title of Computer Science Engineer with the theme: "Creation of a Content Manager for the school reinforcement in children of initial 1 in the "Unidad Educativa General Julio Andrade" aims to present the link existing between the proper use of ICT and the teaching-learning processes at an early age where it has been identified that there are still shortcomings concerning the technology applied to education, predominantly the conventional approach used by the teacher. This proposal reformulated an existing traditional methodology and incorporated a computer tool to reinforce the learning of children with low school performance and a lack of interest in learning the topics that the teacher outlined. The developed tool is innovative and contributes to the teaching-learning process through technology in an agile, simple, and accessible way, improving the quality of school reinforcement as an objective exceeded when raising the current research topic. In the second module, the software engineer used the RAD methodology; Likewise, the programming language used was JavaScript. This module allows complementing the school reinforcement through educational, interactive content, providing the learning technique that transfers the mechanics of the games to the educational-professional field to achieve better results. Upon completion of the modules, a test of the content manager was conducted with students of the initial 1, with a favorable acceptance rate of 89%, resulting in an improvement in the reinforcement of the topics covered within the modules developed.

Keywords: Content Manager, Exelearning, teaching and learning process, rapid application development (RAD)

INTRODUCCIÓN

Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) son actualmente importantes debido a que están un paso adelante en el desarrollo de métodos de enseñanza ayudando a mejorar significativamente el aprendizaje. La tecnología educativa permite a los maestros planificar y dirigir de manera más efectiva, utilizando potencialmente recursos como teléfonos inteligentes, computadoras y más. Mejorar la presentación de contenido de aprendizaje para los estudiantes y la metodología de aprendizaje tradicional.

Desarrollar un gestor de contenidos para el refuerzo escolar de los niños de Inicial 1, de la Unidad Educativa "General Julio Andrade" incluye un proceso de creación de diversos contenidos participativos y pedagógicos que se enfocan conceptualmente en la didáctica y práctica de las unidades académicas que se imparten en preescolar; Por lo tanto, esta investigación se desarrolla para potenciar la fase de aprendizaje en la obtención de conocimientos. El desarrollo de esta investigación se basa de los siguientes capítulos:

El primer capítulo plantea el problema de aprendizaje, en el que se explican las causas y consecuencias del uso inadecuado de las herramientas informáticas en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje en etapas iniciales, así como los objetivos planteados y las preguntas de investigación que inciden en el desarrollo de la propuesta.

El segundo capítulo analiza los antecedentes y bases teóricas como parte del desarrollo de la investigación para lograr el objetivo general, es decir, permitir la solución del problema.

El tercer capítulo abarca la parte metodológica del trabajo, para así poder determinar la dirección y control de la información durante todo el proceso de investigación, de la misma manera que la identificación de las variables de investigación con su desempeño.

El cuarto capítulo está conformado por el análisis de la entrevista y las encuestas aplicadas a los estudiantes y docentes, abarca el proceso de creación de contenidos juntamente con la herramienta exelearning, se elabora la discusión en la cual se mencionan las metas alcanzadas durante el proceso de investigación.

En el quinto capítulo se establecen las conclusiones obtenidas tras el desarrollo de la investigación, además, se plantean recomendaciones en base a los resultados obtenidos con la ejecución de este proyecto, y por último observamos los anexos que sustentan el desarrollo de contenido dentro del gestor de contenido.

I. EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación en general está experimentando un cambio de paradigma, hacia un modelo activo y participativo, dejando atrás la noción de enseñar y aprender como transmitir, recibir y observar en el centro de las dificultades de aprendizaje de los estudiantes está la falta de aptitud para desenvolver habilidades en el dominio del intelecto. En este sentido (Herrera, 2018) menciona que, sin un rendimiento constante e impecable desde el principio de la educación, hay brechas en los buenos hábitos de trabajo, falta de motivación para tener éxito. Para ello, es necesario tener en cuenta: el equilibrio entre conocimientos y motivación para lograr la equidad en el aula, a través del refuerzo académico

En España las instituciones se han visto obligadas a generar nuevos medios tecnológicos para ayudar a reforzar la clase impartida, Así, cada niño mejora sus habilidades básicas, mejora las prácticas de estudio, promueve la independencia en el aprendizaje y mejora los resultados académicos o el éxito escolar. El refuerzo escolar de las escuelas permite retroalimentar las brechas en la enseñanza y el aprendizaje, lo que fortalece el apoyo personal a los estudiantes que presentan inconvenientes en la enseñanza. De igual manera, se busca que el docente identifique experiencias importantes que generen nuevas oportunidades de enseñanza a través de estrategias tecnológicas innovadoras.

En el Ecuador, la normativa educativa se aplica bajo el artículo 208 - Promoción del Aprendizaje. Si durante el año o durante el curso observa un mal resultado en la fase de aprendizaje de ciertos estudiantes, debe planificar e implementar de inmediato los procesos de fortalecimiento de los aprendizajes. Las clases de apoyo incluyen los siguientes elementos: Son dictadas por el profesor que imparte habitualmente la materia u otro profesor que imparte la misma materia; programas de estudios individuales con el mismo profesor que suele impartir la materia u otro profesor que imparte la misma materia; orientación individual con psicólogo escolar o experimentado según las falencias educativas del alumno; y

un horario académico que los estudiantes deben completar en casa con la ayuda de sus familias.

El tipo de aprendizaje de refuerzo debe diseñarse de acuerdo con las obligaciones de los estudiantes y lo que sea más conveniente para potenciar su aprendizaje, de acuerdo con las normas específicas que emita la Autoridad Educativa Nacional a nivel central para tal efecto. Está claro que el aprendizaje por refuerzo tiene un efecto significativo en los resultados de los estudiantes y, como se muestra aquí, las instituciones deben considerar la planificación de estos refuerzos.

En la Provincia del Carchi cantón Bolívar los docentes de la Unidad Educativa General Julio Andrade se están actualizando en el manejo de las herramientas tecnológicas ya que aún existe la falta de conocimiento con respecto a la tecnología en la educación, el docente encargado de módulo de inicia 1 (Chingal, 2021) manifestó:

La educación en tiempos de pandemia limitó la enseñanza en el campo de experiencias reales con la tecnología, el medio ambiente y la parte social, debido a esto los docentes se mantienen usando la metodología tradicional de enseñanza, la cual se trata de reforzar la clase mediante horas extras de estudio y actividades de refuerzo que son enviadas a casa, un factor importante es que esta metodología no es suficiente para el refuerzo escolar de los niños ya que ellos a su corta edad tienden a ser muy imperativos por ende su nivel de aprendizaje baja y esto provoca que no logren una plena concentración del tema de refuerzo. Una recomendación como docente es dar importancia que el niño vaya formando su conocimiento desde una temprana edad, para que así no tenga vacíos de los temas no reforzados en su proceso de formación académica.

Dentro de la institución se pudo constatar el escaso uso de la tecnología para la enseñanza aprendizaje, provocando en los niños falta de interés en aprender temas nuevos, también se evidencio la falta de capacitación en el uso de las tics al igual que la falta del uso de la infraestructura tecnológica que impide que los docentes empleen nuevas estrategias en los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué forma contribuye el uso de un gestor de contenido empleando la herramienta Exelearnig para el refuerzo escolar de los niños de inicial 1 de la "Unidad Educativa General Julio Andrade"?

1.3. JUSTIFICACIÓN

Según Túnez, Altamirano y Valarezo (2016) mencionan que la creación de contenidos de calidad dinámicos e interactivos, así como la incorporación de nuevas y variadas herramientas

tecnológicas permite difundir a los estudiantes información sobre temas de aprendizaje y de esta manera captar el interés y la atención de estos. El desarrollo de la investigación se sustenta en plantear un punto de partida significativo para futuras investigaciones permitiendo analizar los resultados y determinando su usabilidad dentro de la enseñanza – aprendizaje siendo esta una necesidad de hoy en día, debido a que los conocimientos informáticos que aporten a la educación son imprescindibles.

La importancia de la investigación se fundamenta en reforzar el conocimiento adquirido de los niños de inicial 1 de la Unidad Educativa General Julio Andrade, mediante un gestor de contenidos llamado Exelearnig el cual permite el desarrollo de distintos módulos de aprendizaje de acuerdo con los temas de estudio, una contribución significativa al desarrollo de la gestión de contenidos es la implementación de la tecnología en la educación como soporte en los procesos de enseñanza- aprendizaje para el refuerzo escolar, el objetivo es la creación de un entorno de trabajo educativo que abarca contenido didáctico e interactivo permitiendo captar mayor atención, mejorar el rendimiento académico, evitar las distracciones y fomentar la retención de información permitiendo así solventar los espacios vacíos que quedan dentro del niño ya que es fundamental que los niños vayan formándose desde su temprana edad y mejorando sus destrezas, con el desarrollo de la propuesta planteada se tiene como beneficiarios directos a los estudiantes de Inicial 1 quienes tendrán una oportunidad más para reforzar sus conocimientos. Por otra parte, existen los beneficiarios indirectos los cuales son los docentes del módulo de Inicial 1, de esta manera se realiza un aporte tecnológico dentro de la educación.

1.4. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1.4.1. Objetivo General

- Crear un entorno de trabajo mediante el Gestor de Contenido educativo Exelearnig para el refuerzo escolar de los niños de inicial 1 en la Unidad Educativa Julio Andrade

1.4.2. Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la investigación identificando una herramienta tecnológica que sea de ayuda para el refuerzo escolar de los niños de inicial 1.
- Evaluar la importancia de la utilización de la herramienta Exelearnig para el refuerzo escolar basada en gestores de contenido, que mejore la enseñanza - aprendizaje en la Unidad Educativa Julio Andrade para grupos etarios de 3 a 4 años.
- Analizar el proceso de aprendizaje del módulo de enseñanza de los niños de inicial 1 a través de la herramienta Exelearnig.
- Diseñar una propuesta metodológica basada en la implementación de gestores de contenidos para el refuerzo escolar.

1.4.3. Preguntas de Investigación

¿Cómo crear un entorno de trabajo mediante el gestor de contenidos educativos exelearning?

¿Cómo la fundamentación teórica proporcionará una base de conocimiento sobre una herramienta tecnológica que sea de ayuda para el refuerzo escolar?

¿Cómo la herramienta Exelearnig ayuda a perfeccionar la calidad de enseñanza en los niños de inicial 1?

¿Cuál es la propuesta metodológica conveniente a implementar dentro de un gestor de contenidos?

II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

León (2018) Máster en Ciencias de la Información en la Universidad de La Habana, Cuba. En su artículo científico con tema: "Sistemas gestores de contenidos: una mirada desde las ciencias de la información" menciona que son herramientas informáticas estructuradas sobre la base de módulos que permiten la creación, almacenamiento, actualización, recuperación y visualización de los contenidos, a distintos niveles de gestión y acceso, en función del producto implementado. La adecuada aplicación de un CMS permite proporcionar un alto grado de personalización para los usuarios de modo tal que sus principales comunidades consideran que el sitio ha sido diseñado expresamente para ellos. Es un sistema dinámico e integral, que permite manejar de manera independiente el diseño visual, de la gestiona del contenido.

En la Universidad Espíritu Santo Ecuador con tema "Desarrollo de un Gestor de Contenidos para la gestión educativa y su influencia en los nuevos desafíos del proceso de enseñanza – aprendizaje (Zambrano, 2021). El objetivo principal de esta investigación es transformar la educación, utilizando herramientas tecnológicas como lo es un gestor que acciona o moviliza la gestión educativa evita que su personal docente esté siempre en la enseñanza monótona y desactualizada, el gestor es aquel que prepara a su personal para esta nueva etapa de enseñanza donde el país necesita docentes capacitados y prácticos, siempre con una buena disposición al cambio y hay que tener en cuenta las necesidades pedagógicas que se deben cumplir en el desarrollo curricular ante los imponentes cambios.

Morales (2017) desarrolla una tesis doctoral titulada: "Gestores de contenido orientados al conocimiento en sistemas e-learning, basado en objetos de aprendizaje, cualitativa y pedagógicamente definidos" En donde da importancia a los gestores de contenidos mencionando que la gestión del conocimiento es hoy en día un aspecto clave para buscar, procesar y recuperar información adecuada según las necesidades de los usuarios. Esto resulta especialmente importante en sistemas de

formación no presencial como e-learning donde es posible acceder a una gran cantidad de información. A consecuencia del desarrollo de la web semántica, la información a gestionar en sistemas e-learning está cambiando. Sin duda, una importante contribución desde las ciencias de la computación es el concepto de objetos de aprendizaje, se caracteriza por ser una unidad independiente, capaz de ser reutilizada en diversas plataformas y situaciones educativas.

Dentro de la investigación “Desarrolló un proyecto pedagógico llamado “Esfuerzo Escolar una manera práctica de fortalecer el conocimiento” (García, 2018). Su finalidad es fortalecer un acuerdo con la institución educativa, para que los niños con dificultades de aprendizaje se unan para superar las dificultades. Sin embargo, el espacio de confirmación escolar propuesto no solo buscaba la recuperación en el ámbito académico, también es una oportunidad para comunicarse con la comunidad infantil y mostrarles otra forma de relacionarse con su entorno. El objetivo general es despertar el interés de los alumnos y para ello se ha creado un espacio de refuerzo escolar, tratando de construir una conexión más fuerte con cada niño, llevándolos a una forma más armoniosa y colaborativa de las actividades escolares, permitiéndoles experimentar. y conseguirlo. El objetivo, es ganar motivación para aprender de una forma más consciente a través de la pedagogía activa.

Fonseca (2020) desarrolla una tesis titulada: “El refuerzo académico online en la asignatura de biología sexta unidad de segundo de bachillerato general unificado, Unidad Educativa Municipal Quitumbe” En donde se determinó como objetivo general determinar el Refuerzo Académico Online mediante un gestor de contenido en la Asignatura de Biología, el propósito de la investigación fue mejorar el refuerzo académico mediante el uso de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación), implica la creación, búsqueda y selección de recursos educativos digitales acordes con el nivel de desarrollo cognitivo del estudiante.

En la Universidad Andina Simón Bolívar con el tema “El refuerzo pedagógico como herramienta para el mejoramiento de los aprendizajes” Calucho (2018). El refuerzo pedagógico es una opción que favorece la toma de conciencia, el desarrollo de habilidades y la consolidación de conocimientos que ayudan a mejorar el desempeño de los estudiantes en la escuela. Este estudio está dirigido a todos los miembros de la comunidad educativa porque es importante incentivar y retroalimentar. desarrollo cognitivo y holístico de los estudiantes. Esta obra está especialmente dirigida a los alumnos con mayores dificultades de aprendizaje. “La

especificidad de las habilidades utilizadas para definir ciertos comportamientos y habilidades depende del modelo de formación docente; de la conceptualización de la práctica docente y del marco conceptual subyacente a la educación", innovación de estrategias metodológicas que promuevan la construcción de conocimientos efectivos a través de espacios extracurriculares agradables que permitan a los estudiantes alcanzar los aprendizajes mínimos requeridos y lograr un desarrollo holístico.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Tecnología de la información y comunicación(tic)

2.2.1.1. Definición

Se define a la Tecnología de la Información y Comunicación con el siguiente concepto: Según (Chen, 2019) dice que:

Las TICs son un conjunto de tecnologías que permiten que la comunicación sea más eficiente, brindando la forma de cómo acceder al conocimiento. Entonces las TIC han logrado que se transformen los parámetros de la obtención de cualquier información, siendo los nuevos dispositivos tecnológicos y el internet los actores principales.

Según (Claro, 2019) argumenta que:

Las TIC son utilizadas por la informática, las telecomunicaciones y la microelectrónica, para dar paso a nuevas formas de comunicación a través de las herramientas tecnológicas para el tratamiento, acceso y emisión de la información.

Las TIC van de la mano con el avance tecnológico que conjuntamente funcionan con el internet, por ende, se obtienen productos que son innovadores para aportar en los distintos campos profesionales, produciendo dispositivos y softwares que facilitan el trabajo al ser humano. La aplicación en la educación permite la interacción de los estudiantes en el aula de clases o laboratorios con instrumentos tecnológicos junto a la internet para que fortalezcan los conocimientos aprendidos o prácticas.

2.2.1.2. Herramientas de las TICs

Para definir las herramientas de las TICs se define de la siguiente manera: Según (Mora, 2017) dice que:

La web 2.0 son las herramientas de las TIC que permite al usuario interactuar, colaborar y crear contenido. Estos instrumentos establecen las comunidades virtuales en la web, los servicios web, los servicios de una red social, las aplicaciones web, los blogs y entre otros. Las aplicaciones estáticas son más interactivas con el usuario. También está integrada con recursos colaborativos para realizar trabajos de clases para el docente y estudiante. La web 3.0 o están identificadas como herramientas de las TIC, las cuales son la evolución del uso y la interacción del ser humano en el internet. Incluye la transformación de un movimiento social, de una red de base de datos y de creación de contenido que son accesibles por múltiples aplicaciones. También el impulso de las tecnologías con inteligencia artificial y la web 3D son ejemplos comunes que se escuchan en el mercado virtual para promocionar las mejoras de la web 2.0.

Según (VIU, 2018) manifiesta que:

Las TIC son herramientas que abarcan un conjunto de tecnologías aptas para manejar la comunicación y la información de un lugar a otro. En la actualidad forman parte de la vida cotidiana del ser humano, facilitando las actividades profesionales o del hogar. En la educación ofrecen a los profesores y alumnos el aprendizaje con las herramientas colaborativas como:

- Creación de blogs: Los más conocidos WordPress, Blogger, Tumblr y Wikia. Comunicación: chat, video chat o mensajería instantánea como Google Hangouts y Remind.
- Entornos de trabajo: especialmente para colaboración en documentos en línea entre varias personas Google Apps for Education, Google Drive, Office y Zoho.
- Otras herramientas de colaboración: Google Calendar, Dropbox y Mindmeister. Las TIC tiene como herramienta educativa para aprender y aplicar conocimientos nuevos a la realidad aumentada por medio de teléfonos inteligentes, tabletas o computadores, que puede agregar la información digital a una realidad física y los materiales creados para aprender la tecnología de la realidad aumentada (InspiraTICs, 2021).

Existen múltiples herramientas de las TIC que ayudan a pasos agigantados a realizar tareas que comúnmente son difíciles de efectuar sin las aplicaciones o el internet.

Con la llegada de la web 2.0 se han incursionado contenidos a la web que han servido para los entornos educativos y las empresas. La web 3.0 es la versión mejorada de la 2.0, que el uso del navegador ya no es necesario y mejoran el trabajo con el estilo de vida de muchos usuarios.

Tabla 1 Tabla comparativa de las herramientas de las TICs

Herramientas	Características
Web 2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción y colaboración de usuarios entre sí. • Creación de contenido a través de comunidades virtuales. • Ejemplos: comunidades web, servicios, aplicaciones, alojamientos, blogs, etc. • Colaboración para mejora de temas de clase. • Trabajos colaborativos.
Web 3.0	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción del uso evolutivo y la interacción con el internet. • Transformación de bases de datos. • Creación de contenidos accesibles sin uso de navegador. • Tecnologías con inteligencia artificial, web semántica, web geoespacial y web 3D.
Creación de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Wordpress, Blogger, Tumblr, Exelearning y Wikia son útiles para la creación de contenido.
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Google Hangouts y Remind se acoplan a la comunicación. • Permite la creación de chat o videochat en línea. • Sirve de mensajería instantánea.
Entorno de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> • Google apps for Education, Google drive, office y Zoho son ejemplos de entornos para trabajo colaborativo. • Incluyen múltiples herramientas con distintos usos. • Tienes almacenamiento en la nube. • Para crear, editar, compartir y almacenar archivos.

Otras herramientas

- Google calendar, Dropbox, Mindmeister, exelearning y entre otras herramientas más que pertenece a las TIC.
- Visualización y uso en múltiples dispositivos como celulares inteligentes, tabletas o computadores.
- Sirven para la agregación digital y hacer uso de esta o ponerla a una realidad física.
- Generación de nuevas experiencias educativas.

Las TIC son tecnologías que funcionan con el aporte de distintas herramientas que contribuyen a múltiples áreas. Con el cuadro comparativo se observa que con las herramientas web 3.0 intervienen tecnologías más actuales para seguir trabajando en el proyecto de investigación al igual que se toma en cuenta las consideradas otras herramientas para la visualización en diferentes dispositivos para la generación de nuevas experiencias educativas.

2.2.1.3. Programas de las TIC

En la siguiente fuente se hallan varios de los programas que conforman dentro de las TIC. Según (Giselle, 2017) afirma que:

Existen diferentes tipos de programas o softwares de los cuales se ayudan las TICs para poder funcionar correctamente ante un usuario, como los softwares que son la parte esencial, con la ayuda de este programa los controladores del sistema ayudan a la ejecución, y así permitir que los usuarios interactúen con el sistema donde está alojado para funcionar. Otros softwares que son diseñados para que el usuario realice tareas y exista interacción de una manera más fácil como en los programas educativos, de oficina, y también los softwares donde se desarrollan los programas para ser utilizados conjuntamente de la mano con las TICs. Entre los tipos de software TICs se distinguen: Software de Sistema: son los sistemas operativos que abarcan un conjunto de programas como Windows, Linux o Mac.

Software de aplicación: son los programas utilizados en computadores enfocados en tareas específicas como son las herramientas de ofimática, educativos, médicos entre otros.

Software de programación: son aquellos programas que ayudan a la creación de aplicaciones como php, c++, java y entre otros.

Tabla 2 Tabla de las características de los programas de las TIC

Programas	Características
Software de Sistema	<ul style="list-style-type: none">• Son todos aquellos sistemas operativos como Windows, Linux y Mac.• Permiten la comunicación tanto del hardware como del sistema operativo.• Programas que administran los recursos.
Software de aplicación	<ul style="list-style-type: none">• Programas diseñados para facilitar tareas específicas• Un ejemplo son los gestores de contenido educativo exeelearning
Software de programación	<ul style="list-style-type: none">• Programas que ayudan a la creación y desarrollo de aplicaciones.• Usa conocimientos lógicos y de programación• Compiladores y editores de texto son ejemplos

Al usar herramientas que aporten a las actividades educativas deben ser realizadas en un entorno que permite implementar cada uno de los complementos que debe tener dependiendo en el campo que se va a aplicar.

2.2.2. Herramientas para el sistema web

Lenguajes de programación para sistemas web

Según (Rancel, 2021) dice que:

El lenguaje de programación PHP es un lenguaje de código abierto enfocado para el desarrollo de páginas web, donde tiene la facilidad de ser insertado a través de html. La ventaja es que se puede hacer uso de forma gratuita y crear sitios dinámicos para el contenido según los cambios que existan dentro de la base de datos. Para saber que se está utilizando el lenguaje php dentro de html se distingue de las etiquetas para finalizar el código php, con el objetivo de que un servidor web pueda interpretar el código entre esas etiquetas. Php hace que el código se ejecute a través de un servidor, pero a los ojos del usuario solo puede inspeccionar en el navegador código html, es decir, no tienen la opción de visualizar el código php en sí ya que este puede estar configurado desde el servidor web. Pequeñas o grandes páginas web se puede desarrollar con php sin ningún problema, tiene la capacidad de hacer uso y presentación de resultados de distintos datos u otros lenguajes que sean propios para el desarrollo web y otros tipos de ficheros, de igual manera dentro del sistema de archivos puede autogenerar y almacenar archivos para que la página web sea mucho más dinámico y esto hace que php sea uno de los lenguajes más potentes e interesantes para ese tipo de desarrollo.

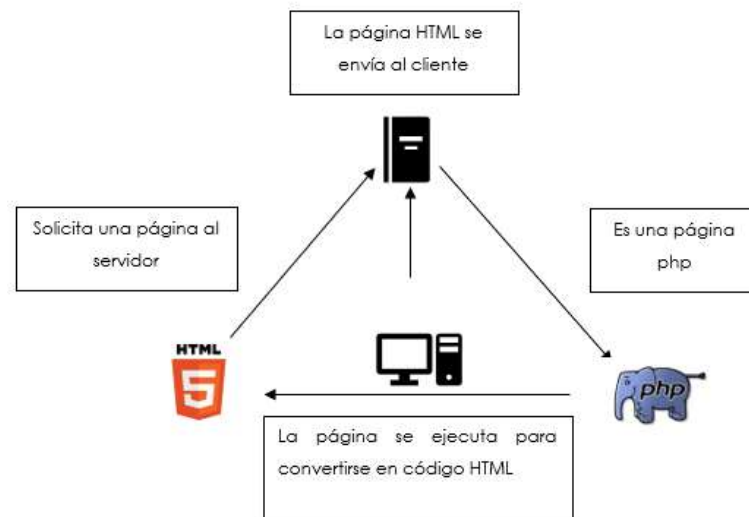


Figura 1 Funcionamiento del lenguaje de programación php

2.2.2.1. JavaScript

Es un lenguaje de programación que se enfoca a la creación de páginas web implementando funciones complejas, además de mostrar una información estática realiza constantes actualizaciones de todo tipo de contenidos, que tiene como características almacenar valores útiles dentro de las variables, operaciones sobre fragmentos de textos o también conocidas como las cadenas y ejecuta código según los eventos en cuestión para al final dar una respuesta. (MDN, 2021).

Entre las muchas características de JavaScript, encontramos una gran lista de ventajas que lo hacen el lenguaje perfecto para el desarrollo web:

- JavaScript es un lenguaje de programación necesario para el desarrollo de páginas web, pues integra muchas opciones para agregarle valor a tus páginas web. Además, está claro que, en cualquier momento, su uso se hace muy necesario.
- Ahora, una de las ventajas más importantes de JS es que trabaja en la parte del cliente, por lo que ahorra en ancho de banda. Por otro lado, acelera la ejecución del programa de código y del sitio web.
- Ya que una página tendría que funcionar en cualquier tipo de navegador (ya sea Chrome, Firefox o Safari) y eso es permitido gracias a JavaScript, ya que funciona en cualquier tipo de navegador.
- Tiene toda la compatibilidad con muchas aplicaciones.
- Dado su popularidad entre el sector de los programadores, hay muchas personas interesadas en compartir su conocimiento sobre el lenguaje de

programación, además de presentar sus propios proyectos en repositorios remotos, para el acceso a la información de todo el interesado.

2.2.2.2. Python

Según (Robledano M., 2019) manifiesta que:

Es un lenguaje de programación de código abierto para el desarrollo de múltiples tipos de software y se caracteriza por ser un entorno fácil de usar. Muchas áreas de la tecnología trabajan con python, trabaja con grandes volúmenes de datos y es un lenguaje que ahorra mucho al momento de programar.

Tabla 3 Tabla comparativa de los lenguajes de programación

Lenguajes de programación	Características
PHP	<ul style="list-style-type: none">• Lenguaje de código abierto• Permite crear sitios o páginas web dinámicos.• PHP embebido a través de html• Código se ejecuta en un servidor
JavaScript	<ul style="list-style-type: none">• Lenguaje de desarrollo de software• Incremento de eficacia en la implementación• Automatización de tareas
Python	<ul style="list-style-type: none">• Lenguaje de código abierto• Multiplataforma• Maneja grandes volúmenes de datos• Lenguaje práctico

Ante las características presentadas de los lenguajes de programación se va a tomar en cuenta JavaScript al ser un lenguaje de desarrollo de software, se enfoca al manejo y creación de sistemas web para desarrollar uno de los módulos del proyecto de esta investigación.

2.2.2.3. Tecnología

Según Galicia (2017) dice que:

La tecnología es un grupo de intelecto y procesos que se asignan de modo organizado para solucionar un conflicto, mediante el uso de herramientas tecnológicas querer cambiar el entorno de la enseñanza con conocimientos sólidos establecidos implantados de modo secuencial para satisfacer las necesidades.

Según Peña y Otálora (2018) afirma que “La tecnología se refiere a instrumentos y objetos, pero estos son solo representaciones resultantes del conocimiento

construido, siempre dependen de la actividad creadora humana, que en su mayoría se configura desde una perspectiva educativa." (p.4).

Es decir que la tecnología no es los dispositivos digitales desarrollados a lo largo de la evolución sino el conocimiento desarrollado por los humanos impregnado en estas herramientas innovadoras.

2.2.2.4. Tipos de tecnología ventajas y desventajas

Tabla 4 Ventajas y desventajas de los tipos de tecnologías

Tecnologías	Ventajas	Desventajas
Tecnología digital	Mejora productividad, análisis, solución de problemas, disminuir costos de manufacturas colabora a países en desarrollo en revolución industrial y acceso a la educación.	Beneficios distribuidos en forma desigual, problemas de adaptación productiva, privacidad y libertad de las personas, posible aumento de las brechas tecnológicas para la población que ya se encuentra excluida, desempleo.
Biotecnología	Mejora en la agricultura para seguridad alimentaria, mejoras en salud, industria farmacéutica, desarrollo de combustibles menos contaminantes.	Creación de armas biológicas para uso militar o terrorismo, cambios irreversibles en medio ambiente y salud humana.
Nanotecnología	Usos en relación con el agua y energía, industria electrónica y farmacéutica que permitan mejorar el bienestar de la población.	Toxicidad para la salud humana que aún no ha sido medida, impacto ambiental por los desechos.
Neuro tecnología	Salud y seguridad, nuevos tipos de trabajos, vehículos autónomos que permitirían reducir el tráfico y ser más eficientes en el transporte.	Pérdida de trabajo, desigualdad en la distribución de los beneficios, la automatización digital avance en las tareas cognitivas y no solo manuales.

Tecnología verde	Medio ambiente, clima, biodiversidad, producción sostenible, consumo de energía renovable, materiales, recursos, aire y agua limpios, empleos verdes en sectores amigables con el medio ambiente.	Nuevas desigualdades, pérdida de trabajos.
Tecnología de desarrollo de un producto o servicio y en base a un añadido innovador, ya sea de forma tangible o intangible.		Uso masivo de dispositivos, desempleo por evolución de máquinas y sistemas.

2.2.3. Gestores de contenido y refuerzo escolar.

2.2.3.1. Gestor de Contenidos.

Existen varios conceptos de los gestores de contenidos, pero entre todos ellos se ha tomado la definición de Acevedo (2019) nos menciona que: "la funcionalidad de un gestor de contenido es facilitar la administración eliminando restricciones y limitaciones de uso para los usuarios sin conocimiento técnico sobre manejo de contenido en la web" (p.29).

Permite controlar de manera general un componente de la página web proporcionando funcionalidades a cada una de las sociedades individuales que conforman un componente de contenidos además se puede equiparar con plugin de otros gestores como WordPress. Existen dos grupos de módulos simples y complejos. Los simples abarcan una determinada información que tendrá fin de ser mostrada en un único lugar de la aplicación web. Los módulos con dificultad son una extensión de los fáciles que permiten agrupar a un módulo simple más datos de información. (Arroyo, 2018, p.46)

2.2.3.2. Ventajas del Gestor de Contenido

Que existen varios beneficios de usar un gestor de contenido, pero las más primordiales de los Sistemas de Gestión de Contenidos CMS. Según Alcantar (2018) afirma que son:

Los desarrolladores y las comunidades están organizados para desarrollar y lanzar periódicamente nuevas versiones de estos CMS. También hay miles de módulos (o complementos) desarrollados por programadores independientes que complementan el CMS central con nuevas funciones de forma gratuita o de pago el cual está diseñado para que una vez desplegado un proyecto web, puede convertirse en un punto final de administración de contenido, lo que permite realizar cambios, actualizaciones y tareas de mantenimiento. (p.26)

2.2.3.3. Funciones Básicas de un Gestor de Contenidos

Las principales funciones básicas de un gestor de contenidos. Según Nivelá et al. (2019) menciona que son las siguientes:

- **Publicación de contenidos:** Al culminar el contenido se procede a la publicación también se puede programar para que muestre la fecha establecida esta tarea se realiza a través de un patrón de diseño así se acorta el trabajo y se asegura que él tenga un aspecto uniforme.
- **Presentación de gestor de contenidos:** comúnmente, los gestores de contenido continúan la normativa internacional de accesibilidad. Pueden ser utilizados desde cualquier navegador y facilita implantar el idioma, el huso horario al igual que la moneda deseada. (pp 137-138)

Según Bojórquez (s.f) afirma que las funciones principales de los gestores de contenido: Es la división de la interfaz de usuario y la base de datos esta función ayuda al diseño de un sitio web sin la obligación de que el intelecto sea alto en la informática además se pueden controlar a los usuarios por medio del uso de privilegios, contraseñas, manejo de grupos, permisos de lectura/escritura al igual la gran mayoría de CMS son gratuitos, softwares libres, bajo licencia GPL, los principales gestores contenido son: php como lenguaje de scripting , MYSQL como base de datos y a pache como servidor web.(p.55) En otras palabras, las funciones de un gestor de contenido abarcan acciones que separan la interfaz de los datos facilitando el diseño web además de tener varias características entre ellas que es de software libre. En la presente investigación se realizó la creación de un gestor de contenido en la Unidad Educativa Julio Andrade mediante el levantamiento de datos, los requerimientos funcionales y el acoplamiento de las necesidades de la institución.

El gestor de contenidos a utilizar debe cumplir con las siguientes características

- Seo Friendly con los navegadores (IE, FireFox, Chrome, Opera, entre otros)
- Accesible, especialmente para incrustar imágenes, hipervínculos y videos
- Multiplataforma capaz de funcionar en Linux, Windows, McOs.
- Personalización y flexibilidad de la configuración y opciones del programa
- Creación rápida del contenido mediante las capacidades y tareas que permite el software para crear el contenido

Para esto se realizó un análisis de las características mediante una tabla comparativa de los gestores de contenidos (Anexo 5), se optó por el más conveniente que fue exelearning el cual es mayormente utilizado para trabajar en el desarrollo del entorno educativo presencial y transportarlo al espacio virtual, permitiendo así un correcto refuerzo escolar, el cual me permitió el desarrollo de los módulos con el lenguaje de programación Javascript, utilizando las librerías JQuery, Mootols, permitiéndome así crear contenido virtual desde la propia red, para agregar diferente contenido como: texto, imágenes, sonidos, videos y animaciones, funciones simples, preguntas de opción múltiple, preguntas de verdadero/falso, espacios vacíos, elementos multimedia como videos, presentaciones, texto o sonidos y funciones para otras aplicaciones en diferentes formatos: HTML, XML, SCORM, EPUB. Se utiliza como recurso digital para la planificación de una estrategia didáctica de enseñanza según el paradigma constructivista.

2.2.4. Metodologías didácticas del aprendizaje aplicadas al refuerzo escolar.

2.2.4.1. Refuerzo Escolar

El refuerzo escolar es una acción que ayuda al estudiante a mejorar su conocimiento académico por medio de un plan de recuperación como herramienta de tecnológica académica que muestra los conceptos como refuerzo pedagógico que lleva parte del desarrollo de enseñanza aprendizaje para apoyar la política de atención a niños y sigue un estudio sobre el avance de concepto refuerzo académico en el ámbito de la psicología y la pedagogía, en los factores que determinan la aplicación del refuerzo y de las estrategias didácticas (Calucho, 2018).

Según Centro de Formación Integral (2019) afirma que:

La labor del profesor es facilitar, guiar, y contextualizar los temas que van dirigido a los estudiantes que presentan falencias educativas especiales o de

menor desarrollo cognitivo, que han conseguido resultados insatisfactorios en alguna materia determinada.

Es decir, el refuerzo escolar es una actividad para la mejora continua del estudiante en áreas con dificultad académica, se dispone de diferentes herramientas tecnológicas y diferentes estrategias didácticas que colabora al rendimiento de los alumnos en la tesis se aplicará el refuerzo escolar mediante el uso de un gestor de contenido para los niños de inicial 1 de la Unidad Educativa Julio Andrade.

¿Por qué un alumno necesita refuerzo?

Según Romero (2019) afirma las principales necesidades de un alumno para adquirir un refuerzo académico son:

Existen varias necesidades para obtener un refuerzo, las primordiales son el olvido de los temas de interés, obtener un conocimiento incompleto en alguna materia un aprendizaje en condiciones adversas. Las estrategias para mejorar el rendimiento académico deben ser innovadoras que mejore la calidad de aprendizaje. (p.6)

2.2.4.2. Estrategias de Enseñanza

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje son actividades y pensamientos que surgen en los estudiantes durante la adquisición de conocimientos, que tienen un gran impacto en el nivel de motivación que promueve el docente, y no consisten únicamente en controlar técnicas, recetas o habilidades. especialidades desarrolla características, pero considera contexto, características, necesidades y sentimientos (Miramontes, Castillo y Macías, 2020, p.201)

Para un mejor refuerzo se aplicará una evaluación de retroalimentación de los aprendizajes adquiridos para garantizar los modelos instruccionales claros con una plataforma amigable, tutores y docentes con conocimiento de la utilidad del programa. Adicionalmente, es importante el control de estrategias que mejoren el inconveniente de interacción entre alumno y maestro. (Miramontes et al, 2020, pp 206-207)

En el presente estudio las estrategias de enseñanza se tomarán para establecerlas en el uso de la herramienta de gestión de contenido para alcanzar una mejora en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Julio Andrade y para verificar los resultados de rendimiento se realizará un seguimiento del alcance adquirido.

Según Carillo (2017) menciona que: “Son las actividades que el docente debe planificar, tomando en cuenta las fortalezas y debilidades de los estudiantes, para asegurar el logro de aprendizajes significativos en un ambiente cálido y de calidad” (p.26).

“Las tecnologías de aprendizaje son un puente que permite conectar el conocimiento teórico y proyectual del docente con la aplicación en el propio aprendizaje, demostrando tanto su conocimiento como su comprensión personal de la educación”. (Carillo,2017, p.27).

Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, cuyo concepto se relaciona con el nuevo paradigma interpretativo fenomenológico, donde confluyen las tendencias actuales en educación y tecnología; donde las teorías y estilos de aprendizaje se enfocan en el proceso del estudiante, lo que le permite construir conocimiento a partir de sus expectativas y necesidades, aplicando métodos de investigación; uso de tecnologías de la información y la comunicación y red colaborativa. (Vialart y Medina,2018)

2.2.4.3. Aprendizaje Clásico

Este aprendizaje es la presencia de un estímulo de causas anormales del comportamiento, se ha analizado el desarrollo de neurosis y otras condiciones patológicas. Sus ideas eran especulativas y no comprobadas, pero otros investigadores aplicaron los principios del condicionamiento clásico para regular las respuestas emocionales. (Schunk,2017, p.96)

2.2.4.4. Aprendizaje Basado en Proyectos

Según Gabarda, Colomo y Romero (2019) afirma que:

En el caso del aprendizaje por proyectos, es una forma de enseñanza y aprendizaje orientado a la tarea, una negociación conjunta de los participantes, cuyo objetivo principal es la obtención del producto final, tenemos ante nosotros una propuesta metodológica, que pretende fomentar importantes procesos de aprendizaje en los que los alumnos toman un papel protagónico y activo, teniendo en cuenta los aspectos principales del proceso de aprendizaje cuando queremos lograr la enseñanza, como son los conocimientos previos, las estrategias de aprendizaje, el interés o las habilidades del alumno. nivel

En esta etapa, el estudiante identifica una situación importante relacionada con el tema del curso que necesita ser trabajada a través del proyecto. Habitualmente, el profesor presenta algunas sugerencias a los alumnos para que elijan la que más les interese. Luego, se debe despertar la motivación y el entusiasmo para completar la tarea, por ejemplo, notando la importancia y el impacto del proyecto, compartiendo experiencias profesionales, presentando información de estudios o proyectos anteriores y haciendo preguntas desafiantes.

Del mismo modo, la organización del equipo y la división de responsabilidades es un aspecto muy importante. Si bien se recomienda que cada equipo se organice de manera independiente, el docente dirige la dinámica interna e interviene cuando lo considera necesario. También debe estar con el equipo en la generación de ideas para que los proyectos tengan un rumbo claro y soporte. (Cobo y Valdivia ,2017)

2.2.4.5. Aula Invertida (Flipped Classroom)

Según Cedeño (2020) menciona que es una de las mejores estrategias para la enseñanza de los estudiantes de básica esta se aplica dependiendo de las situaciones hay varios tipos de modalidades:

- Aula invertida tradicional: durante la clase al finalizar de observar los contenidos audio visuales como videos y materiales se realiza una retroalimentación mediante prácticas de ejercicios para determinar el aprendizaje adquirido.
- Aula invertida de debate: esta se toma en clases presenciales donde el docente imparte temas relacionados a debates para compartir en clase ideas opiniones y comentarios entre los alumnos llegando a un aprendizaje entre toda la información grupal administrada.
- Aula invertida de demostración: los temas son en base a las planificaciones institucionales que necesita un desarrollo como práctica de laboratorio.
- Aula invertida grupal: es una de las estrategias de apoyo entre estudiantes conformando equipos este método ayuda que los estudiantes aprenden unos de otros, desarrollando un aprendizaje colaborativo.
- Aula invertida doble: los estudiantes crean sus propios materiales de aprendizaje y otros recursos para demostrar el dominio y la adquisición de nuevas habilidades.

- Aula invertida virtual: el material se cubre a través de aulas virtuales donde todas las actividades y tareas en esas clases se graban y comparten para refuerzo.

En otras palabras, la modalidad de aula invertida tradicional se relaciona cuando se mira el contenido (videos, imágenes) al culminar se toma una retroalimentación de los conocimientos adquiridos al igual la modalidad de debate donde el docente proporciona temas y los estudiantes argumentan sus ideas, opiniones sobre este llegando a un conocimiento más profundo para poder debatir de igual manera el aula invertida de demostración se realiza mediante las planificaciones entregadas por la institución también el método grupal ayuda con material entre grupos para compartir conocimientos entre ellos y desarrollar un aprendizaje colaborativo además existen otros métodos como el método doble que es donde el estudiante imparte conocimiento a los de más estudiantes realizando una investigación a profundidad del tema obteniendo un conocimiento y el método virtual el contenido es virtual impartiendo conocimientos y reforzando mediante las grabaciones de las clases los temas que quedan dudas además de la posibilidad de compartir en distintas plataformas.

2.2.4.6. Beneficios del método Flipped Classroom:

Según Fidalgo, Sein y García (2017) afirman que las ventajas de usar el método Flipped Classroom son:

En un estudio se realizó la aplicación de este método donde se obtuvo resultados favorables en nivel académico, inteligencia colectiva y participación en el conocimiento se obtuvo mejoras relacionadas al saber es la eficacia y el rendimiento es la eficiencia en los exámenes tradicionales, principalmente en preguntas complejas también en la elaboración de prácticas de laboratorio y la adquisición de competencia del trabajo en equipo. La inteligencia colectiva impulsa a la participación y colaboración grupal que otorga la retroalimentación de los conocimientos y generar lecciones aprendidas para ello es necesaria la organización de recursos de determinada actividad, la red social como medio para compartir recursos y los resultados de la participación activa son el aprendizaje entre iguales, mejoran las interacciones entre los estudiantes comparten y usan recursos creados por otros, aprenden de sus propias experiencias de aprendizaje, intercambian más mensajes mientras colaboran y aumentan las conversaciones.(pp 3-5)

"Un estudio de la literatura sobre el tema muestra que el método ofrece importantes ventajas independientemente de cómo se implemente. Lo importante es que ahorra mucho tiempo escolar" (Tourón y Santiago, 2017)

2.2.4.7. Design Thinking

Su objetivo es profundizar la comprensión del usuario en base a iteraciones que ayudan a descubrir nuevas perspectivas que se pueden aplicar estratégicamente a las soluciones. Estos son los conceptos básicos del pensamiento de diseño que se pueden aplicar tanto al pensamiento como al trabajo, ya que es una metodología extremadamente práctica. (Irigaray y García,2022)

"Se basa en observar el comportamiento humano hacia el producto, logrando el desarrollo, las ideas surgen de un proceso creativo participativo, donde empleados, clientes, proveedores y especialistas de diferentes campos trabajan juntos para encontrar soluciones". (Rosas, Ruíz, Martínez, Cantú y León,2018, p.6).

2.2.4.8. Aprendizaje-Servicio

Según Fortea (2019) afirma que:

Es una metodología pedagógica basada en la experiencia solidaria, a través de la cual estudiantes, docentes y miembros de la institución educativa prestadora de servicios sociales colaboran para atender las necesidades de la comunidad, aplicando los conocimientos académicos y aprendiendo sobre el sentido de responsabilidad social de los estudiantes. (p.17)

El aprendizaje servicio es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y servicio social en un proyecto bien estructurado, donde los participantes se forman participando en las necesidades reales del entorno para mejorarlo. El aprendizaje servicio es una metodología innovadora que puede adaptarse fácilmente a diferentes propuestas formativas, donde el alumno es protagonista de su propio aprendizaje tanto dentro como fuera del tiempo y espacio de la formación, fomentando así la autoconciencia, desarrollando el sentido de ciudadanía, empatía e implicación (Guerra,2019).

Es decir que el aprendizaje -servicio es el obtener conocimientos en base a las experiencias adquiridas de una persona a otra en el presente estudio se aplicará este aprendizaje ya que los estudiantes obtendrán una retroalimentación de los estudios

anteriormente dictados además por medio de la experiencia tendrán mayor posibilidad de en el refuerzo.

Ventajas del aprendizaje-servicio

Hay resultados positivos en la parte académica de los estudiantes mejorando en ámbitos cívico, moral, personal y social contribuyendo con conocimiento de acorde a la experiencia desarrollando con este conocimiento habilidades para la toma de decisiones que sirve como apoyo para optimizan competencias de liderazgo y el trabajo en equipo al igual ayuda a obtener un pensamiento crítico y ético del entorno.(Rodríguez,2019) El aprendizaje-servicio se utilizará en esta investigación como una estrategia ya que impulsa a la mejora del conocimiento mediante convivencias de experiencias de un grupo de personas este método ayuda a la retroalimentación entre equipo y a la toma decisiones con pensamientos y razones críticas.

2.2.4.9. Aprendizaje por Contrato

Según Carrillo, Fernández, Guillamón, Jiménez, Pérez, Piñero y Pupo (s.f) menciona que:

El aprendizaje por contrato es una herramienta utilizada en la enseñanza en la que el alumno y el profesor acuerdan puntos de referencia y objetivos finales de aprendizaje. Proporciona una alternativa al plan de estudios de contenido al proporcionar un esquema para el aprendizaje.

De acuerdo con este acuerdo, con la ayuda de la metodología de enseñanza, queremos cambiar los parámetros relacionales, la conversación entre el maestro y el estudiante de tal manera que las normas implícitas sean reemplazadas por normas explícitas y orientación del maestro. a través de la autonomía de los estudiantes, en la que se crea a la fuerza un “aula polifacética” (los tiempos, los espacios, los contenidos, los objetivos pueden ser diferentes). Así pasamos de un sistema educativo basado en la transmisión de información en un aula reglada con sistemas de apoyo al aprendizaje.

2.2.4.10. Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning)

En un conocimiento que se origina de manera voluntaria mediante un mandato o involuntaria por una reacción los seres humanos no nacemos con un intelecto específico sino que lo vamos formando a lo largo de la vida como

un pensamiento acumulativo con experiencias e interrogantes que van siendo resueltas para lograr la capacidad de tomar decisiones con un pensamiento lógico o racional. A través del análisis, la abstracción y la comparación, la toma de decisiones intuitiva también comenzó en el siglo XX, ya que los humanos tenían las mismas habilidades cognitivas. Del mismo modo, se ha observado la existencia de muchas formas diferentes de pensamiento, por ejemplo, las siguientes: Pensamiento deductivo: su finalidad es obtener diferentes propuestas para decisiones posteriores. Pensamiento Inductivo: Consiste en una idea específica y luego la generaliza. Pensamiento analítico: partiendo de definiciones generales a más específicas a través de mecanismos lógicos, clasificación y jerarquización en base a criterios establecidos. Pensamiento sistemático o crítico: su propósito es conectar todas las ideas entre sí para que a su vez se genere nueva información. Pensamiento exploratorio: tenemos una serie de preguntas sobre un tema para encontrar respuestas y pensamiento creativo: esta es la capacidad de crear creativamente, originalmente. (Rodríguez, 2020, p.13)

Es decir que el conocimiento en base a el pensamiento se desarrolla a través de la experiencia, reacción e interrogantes que se van solucionando a lo largo del tiempo que tiene como objetivo la toma de decisiones con razonamiento lógico en el estudio se planteará este conocimiento para que los alumnos puedan retroalimentarse mediante la experiencia para mejorar su capacidad de manejar determinados temas.

Ventajas del aprendizaje basado en pensamiento.

“El aprendizaje basado en el pensamiento ayuda a los estudiantes a aprender a ser buenos pensadores desarrollando este pensamiento en la escuela y, entre otras cosas, racionalizando de manera efectiva la avalancha de información proveniente de los medios de comunicación y las redes sociales” (Tajudin, Zamzamid & Othman, 2019).

2.2.4.11. Aprendizaje Colaborativo

Según Guerra, Pulido y Rodríguez (2019) menciona que:

La formación recíproca es posible cuando los procesos de enseñanza-aprendizaje se organizan de acuerdo con la interacción equitativa, considerando que ningún miembro debe considerarse superior a los demás. En

una situación educativa donde los estudiantes tienen oportunidades mutuas para aprender y enseñar; al aprender de otros y con otros, avanzamos en el modelo de aprendizaje entre pares. (p.15)

El aprendizaje cooperativo se da bastante en las decisiones que favorecen al grupo, mejorando el trabajo en equipo, ellos mismos evaluaron el trabajo en equipo, donde la combinación de tareas individuales promueve el objetivo del equipo, abarca las dimensiones que el aprendizaje cooperativo aporta a la comunicación cara a cara. (Guerra et al ,2019, p.13)

2.2.4.12. Gamificación

Según Ortiz, Jordán y Agreda (2018) menciona que:

El juego como estrategia didáctica que combina aspectos de la dinámica del juego con entornos no lúdicos que ayudan a aumentar la motivación de los alumnos y otros valores positivos comunes a la mayoría de los juegos disponibles actualmente para el aprendizaje. En la mayoría de las disciplinas, los juegos están orientados a objetivos, tienen fuertes componentes sociales e involucran la simulación de algún tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevante para sus vidas. Como muestra el informe, la proliferación de juegos en la educación superior está obligando a los desarrolladores a responder con juegos diseñados específicamente para apoyar el aprendizaje inmersivo y experiencial. (p.3)

2.2.4.13. Aprendizaje Diálogo

Es un método estructurado, sistematizable y fácil de aprender para manejar varios diálogos en el aula, desde preguntas abiertas hasta las preguntas más originales que interpelan al estudiante cerca de sus preocupaciones. Prestar atención a los fines y contenidos de la educación, también en su sistema actual, considerando que hay objetos que no se pueden aprender sin diálogo, reformular, reconstruir caminos con palabras y encontrar soluciones, hablar, escuchar palabras, encontrar pensamientos, así realizados en algo fluido. (Universidad EIA,2020, p.3)

2.2.4.14. Aprendizaje Basado en Problemas

El aprendizaje basado en problemas es un método que permite a los estudiantes participar más activamente en el aprendizaje. Más participación los anima a aprender, son más independientes y responsables. Si además utiliza las nuevas

tecnologías como herramienta de aprendizaje, los alumnos aprenderán a utilizar las tabletas y los ordenadores como una forma ideal de búsqueda de información. (Educativa, 2021)

El aprendizaje basado en problemas se basó en dos argumentos conceptuales y teóricos. Uno de ellos es el trabajo del filósofo educativo John Dewey, quien enfatizó la importancia de aprender a través de la experiencia. Según Dewey, en esta experiencia del mundo real, los estudiantes se enfrentan a un problema que estimula su pensamiento, se les brinda información para encontrar soluciones tentativas al problema y la aplicación les ayuda a probar su conocimiento. Por otro lado, PBL incorpora la teoría sociocultural de Vygotsky, que enfatizó la importancia de la participación del estudiante en comunidades de aprendizaje cognitivo donde el estudiante intercambia y compara ideas con otros, interactúa activamente en la resolución de problemas y el maestro guía sus esfuerzos (Luy, 2019)

2.2.4.15. Aprendizaje Basado en Competencias

Este enfoque combina dinámicamente contenidos, habilidades y actitudes, por lo que actualmente es considerado uno de los enfoques más integrales de los procesos educativos. Una tendencia actual en el diseño curricular es su enfoque por competencias, como algunas tendencias actuales en el diseño curricular. educación más alta la educación y el vínculo entre la universidad y la sociedad. Así, se acuñó la expresión de que el proceso educativo se centra en saberes (contenidos), saberes (habilidades) y saberes (actitudes). (Perilla, 2018, p, 28)

2.2.4.16. Principales fortalezas del aprendizaje basado en competencias.

Se puede considerar un caso en el que se le pida al estudiante que confirme el trabajo calificado por escrito. Para completar esta tarea de capacitación, debe saber sobre qué tema está escribiendo, tener habilidades de escritura y actitud para escribirlo. Pero si un estudiante conoce el tema y tiene habilidades de escritura, no logrará su objetivo si tiene pereza para escribir el texto requerido, es decir, si no tiene la actitud para escribirlo. O puede ser que un alumno esté totalmente motivado para escribir cuando escribe, pero si no sabe sobre qué escribir cae en el síndrome de la página en blanco. Finalmente, puede tener la actitud y el contenido sobre el que está escribiendo, pero si no tiene las habilidades de escritura adecuadas, la pieza final no cumplirá con el propósito previsto.

De esta manera, el enfoque de competencias examina el desempeño de los estudiantes desde una perspectiva holística. Por lo tanto, no es suficiente centrarse solo en uno de los tres elementos, sino que todos ellos deben estar relacionados dinámicamente. Sin embargo, la implementación de la tarea es difícil, debido a la insuficiente preparación de los docentes de esta asignatura. La formación basada en competencias se recomienda en muchos contextos educativos, pero está claro que se trata de una realización de otros enfoques. Por ello, es importante trabajar para reflejar el diseño del currículo combinando dinámicamente los tres elementos necesarios para el aprendizaje basado en competencias. (Perrilla,2018, p.29)

2.2.4.17. La enseñanza

La enseñanza durante el paso del tiempo ha sufrido cambios constante, pero también es reflejada como tradicional en la memorización y la explicación del docente transmitiendo conocimientos particulares a sus alumnos, es decir que el alumno aprende del docente para así después de un periodo evaluar la retención del conocimiento obtenido por el estudiante, en la actualidad se la entiende a la enseñanza como un proceso de construcción de profesionales, con la ayuda de nuevas tecnologías se busca que los estudiantes aprendan de manera intuitiva, llevándolo así a experimentar por sí mismo.

2.2.4.18. Educación Emocional

“Es una variedad de procedimientos para obtener un conocimiento constante que tiene como finalidad transformar las competencias emocionales para obtener capacidades y habilidades y mejorar el bienestar personal y social” (Centro Universitario Internacional de Barcelona [UNIBA], 2019).

2.2.5. Clasificación Metodologías Didácticas

Se clasifican en dos formas de razonamiento:

2.2.5.1. Método deductivo

“Es un proceso que se basa en el análisis de conceptos generales para obtener conclusiones de las definiciones, principios y afirmaciones para mejorar la estrategia de aprendizaje-enseñanza en los alumnos además orientan a profesores para la formación de habilidades” (Gálvez, 2018, p.11).

2.2.5.2. Método inductivo

Según GRADIOR (2021) menciona que:

Las características más importantes del razonamiento deductivo son premisa y conclusión, las cuales constan de premisas mayores y menores para luego concluir que las premisas también son verdaderas, una de las características del razonamiento deductivo es que las premisas siempre son verdaderas al mismo tiempo que las conclusiones son válidas. Como explicamos anteriormente porque las premisas son verdaderas, entonces las conclusiones también son verdaderas de la misma manera, no proporciona información nueva, una conclusión es una confirmación de suposiciones, puede llevar a conclusiones falsas, si una premisa es falsa, una conclusión también se debe a que se utiliza principalmente como un método científico para probar hipótesis y teorías.

2.2.5.3. Método Analógico

El modelo analógico busca una representación de conceptos abstractos a partir de conceptos, experiencias, representaciones o ejemplificaciones que tienen relación con la vida cotidiana, estas comparaciones hacen más fácil y entendible las situaciones de aprendizaje.

Para impartir conocimientos en las aulas de clases y que dichos conocimientos logren trascender e incorporarse en cada individuo, de una forma eficiente y significativa, es necesario que el conocimiento científico se adapte y que se adopten estrategias que permitan estar al alcance de la comunidad escolar.

En este sentido, estos autores plantean que se inicia comprendiendo el intelecto de los alumnos y su objetivo es conocer los conocimientos científicos y teoría que pudieran contribuir a potencializar tales capacidades en los alumnos. Es decir que, entre docentes y estudiantes, debe existir una forma de intermediación representacional, los cuales se establecen a partir de modelos didácticos analógicos. (Espitia y Hernández, 2021, pp 50-51)

El razonamiento analógico se utiliza en pruebas cognitivas psicológicas y sociales. Este tipo de preguntas también suelen incluirse en los exámenes de acceso, ya que a través de su correcto razonamiento se puede comprender el conocimiento del mundo y del entorno, así como el vocabulario y el lenguaje (Pérez, 2017).

2.2.5.4. Modelos educativos

Los modelos educativos son aquellos enfoques pedagógicos que dependen de un proceso de enseñanza, es importante para el centro educativo saber a partir de qué modelos se utilizará las técnicas para enseñar y aplicar a las escuelas.

A continuación, se presenta los modelos de enseñanza educativos que entre los más conocidos están:

Según (Javier, 2021) dice que:

Modelo tradicional: es uno de los modelos que se aplicó en tiempos atrás durante muchos años por los centros educativos, que trata la transmisión de conocimientos a través de un profesor en donde el estudiante se vuelve receptor de los conocimientos dictados mientras que el maestro es el emisor de la información con el objetivo de que los estudiantes aprendan y apliquen lo aprendido.

Modelo conductivista: este modelo se basa en la adquisición de conocimientos mediante la práctica guiada por el profesor y el uso de premios por el desempeño caso contrario surgirá una penalización por no cumplir las metas educativas

Modelo constructivista: con este modelo los alumnos tienen las herramientas a su alcance para que se desenvuelva y desarrolle sus propias estrategias, ayudándolo a resolver por sí mismo problemas que se le presenten y construir sus propios conocimientos en base a su interés sin necesidad de que el docente le está dictando a totalidad todo lo que debe se realizar.

Según (UNADE, 2020) argumenta que:

En la enseñanza se puede observar un mundo amplio en el cual está compuesto de maneras diferentes de transmitir el conocimiento, la cual ha ido evolucionando con el pasar del tiempo y así conjuntamente dando lugar a nuevos modelos educativos, estos tienen como finalidad orientar en la enseñanza, por ello si no existiera modelos de enseñanza, cada docente dictaría clases a su manera, estos modelos integran distintos enfoques tanto pedagógicos como educativos, entre los modelos educativos podemos encontrar:

Tradicional: este modelo es el que se ha manejado desde tiempos atrás, este se centra en los conocimientos que tiene el docente, en donde los estudiantes tienen que aprender lo que el profesor aporta de su sabiduría.

Conductista: es el que está basado en la adquisición conocimientos o habilidades por medio de la repetición de conductas, las cuales deben ser medibles llevando así al docente a tener un rol predominante y activo, llevando al estudiante a ser basado en solo recibir información, memorizarla y repetirla.

Constructivista: es un modelo en el cual no hay una transmisión de conocimientos completos por parte del docente, en donde los profesionales de la enseñanza con la práctica van mejorando y así apoyar al estudiante para que pueda desarrollar su propio conocimiento.

Proyectivo: con este modelo el docente solamente tiene el papel de apoyar al estudiante, por lo que tiende a basarse en investigaciones o proyectos que se encuentran propuestas por el modelo educativo para que así el estudiante se desarrolle, para que así el mismo construya su conocimiento a través de la experiencia de manera autónoma. Sunbury: aquí es donde el estudiante tiene el papel de protagonista, este modelo es basado en que se deja que el alumno descubra por sí mismo las actividades que debe realizar convirtiendo así al docente solamente en un guía durante el proceso.

Tabla 5 Tabla comparativa de modelos educativos

Modelos Educativos	Características	Ventajas
Tradicional	Se concibe al estudiante como un ser pasivo, es decir, un receptor pasivo del conocimiento y objeto de la acción del maestro. El conocimiento se considera como algo que ya está dado y determinado por un sabedor exclusivo que es la teoría y/o el docente.	<ul style="list-style-type: none"> • El trato directo con el alumnado permite la empatía. • Conoce de sus necesidades, identifica sus habilidades y destrezas. • Permite la socialización de la educación y el trabajo solidario y colaborativo. • Permite una mejor evaluación del avance cognitivo y actitudinal de los estudiantes.

Conductista	La evaluación es parte fundamental de la enseñanza inductiva. El docente es un orador y el alumno es un receptor de contenidos, en este modelo el aprendizaje está más centrado en el docente que en el alumno.	<ul style="list-style-type: none"> • Predecir y controlar la conducta. • Es cuantificable. • Permite la planificación. • Determina la imaginación, el sentimiento y la asociación, como términos comportamentales.
Constructivista	Asegura el aprendizaje significativo y perdurable. Se adapta a las necesidades del alumno. Favorece la autonomía y resolución creativa de problemas. Considera los intereses, actitudes, creencias y diferencias del alumno.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar las habilidades cognitivas. • Asegurar aprendizajes significativos y perdurables. • Fomentar el nivel de desarrollo del alumno. • Tomar en cuenta los conocimientos previos.

Se elaboró esta comparativa con el objetivo de seleccionar el modelo educativo a emplear en el proyecto considerando sus características y ventajas, de tal manera, en la investigación se optó por emplear el modelo educativo constructivista ya que se adapta a las necesidades de cada alumno en función del contexto y del punto en el que se encuentre, favorecer la autonomía y resolución creativa de problemas, y trabaja conjuntamente con la metodología de enseñanza aprendizaje para el refuerzo escolar.

2.2.5.5. Los fines de los modelos educativos

Uno de los fines que tienen los modelos educativos es que los estudiantes logren alcanzar un aprendizaje máximo de modo que se vayan formando integralmente, con el objetivo de que ellos consigan desarrollar sus proyectos con éxito.

Otro de los fines es que todos los niños en cualquier condición tengan el principio de ser educados con libertad y así desarrollar la creatividad con una educación de calidad en donde les facilite el aprendizajes y conocimientos significativos que les sea útil para la vida.

Se enfoca en los alumnos para el desarrollo personal y social, dando paso a la innovación y a las necesidades de cada estudiante, mejorando la imagen de las escuelas.

Todos los niños sin importar raza, género, origen, idioma y capacidad deben de tener las mismas oportunidades de educación a escala de gran calidad, tal como lo establece la constitución actual para ejercer los derechos (Nuño, 2017).

Los modelos educativos tienen fines que se preocupan por el bienestar e interés educativo de los estudiantes y los profesores, estudiando su entorno y viendo las necesidades de estos para así determinar a qué tipo de modelo educativo se aplica dentro del medio de estudio de los alumnos. Es importante entrar a detalle a los tipos de modelos que existen y ver cual se acopla a la educación dependiendo el lugar de estudio y los recursos que tiene el mismo con el objetivo que los alumnos se sientan a gusto aprendiendo e incrementando conocimientos.

2.2.6 Metodologías de desarrollo

Se puede definir a una metodología de desarrollo como el procedimiento o procesos que se deben seguir con el objetivo de desarrollar cualquier tipo de software en cualquier plataforma, estas metodologías de desarrollo se dividen en tradicionales y ágiles, sin embargo, en la actualidad la metodología de desarrollo ágil es la opción más utilizada debido a su facilidad para adaptarse al desarrollo, además por responder a la modificación de requerimientos que se puedan presentar inclusive en etapas avanzadas del proyecto.

2.2.6.1. Comparativa entre metodologías de desarrollo tradicionales y ágiles

Una metodología de desarrollo se selecciona de acuerdo con las necesidades de cada proyecto, por lo cual es importante conocer las características que estas poseen. A continuación, de acuerdo con Maida y Pacienza (2015) se realiza una comparativa con las más relevantes:

Tabla 6 . Comparativa entre metodologías de desarrollo ágiles y tradicionales

Metodologías tradicionales	Metodologías Ágiles
<ul style="list-style-type: none"> • Las primeras en aparecer cuando entró en auge el desarrollo de software. • El desarrollo de software se realiza de manera secuencial por lo cual, el proyecto se ejecuta en un solo sentido. • Los requerimientos del desarrollo se definen solo al inicio del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Este tipo de metodología nace frente a la necesidad actual de desarrollar software de manera ágil. • Metodología orientada a tratar con las personas relacionadas al desarrollo. • Son principalmente adaptativas a cualquier contexto.

- Metodología orientada a procesos.
- Una vez terminada cada etapa de desarrollo se recoge toda la documentación empleada que sirve como base para la siguiente.
- Es necesario planificar todas las actividades desde el inicio del proyecto lo que genera un orden en el desarrollo.
- Impide regresar a iteraciones pasadas para actualizar el software.
- Es necesario emplear una cantidad de tiempo considerable para planear las etapas de desarrollo del proyecto.
- La interacción con el cliente es mínima luego de plantearse los requerimientos del software.
- Es muy flexible.
- Gracias a la flexibilidad que ofrece cabe la posibilidad de trabajar constante con el cliente.
- Se considera al cliente como parte fundamental para el desarrollo.
- La actualización de los requerimientos por parte del cliente no es un problema ya que es posible regresar a fases o iteraciones anteriores del proceso de programación lo que genera una ventaja para el desarrollo.
- Generan una revisión y retroalimentación constante durante toda la ejecución del proyecto.
- Se puede adaptar para grupos de desarrolladores pequeños

Se elaboró esta comparativa con el objetivo de seleccionar el tipo de metodología de desarrollo de software a emplear en el proyecto considerando sus ventajas y desventajas, de tal manera, en la investigación se optó por emplear una metodología de desarrollo ágil ya que se adapta a la situación en la que se desarrolló el proyecto, presentando una gran flexibilidad en la organización y distribución de tareas, además gracias a su naturaleza fue posible mantener una constante comunicación con el cliente para así de esta manera disminuir los riesgos durante el proceso de desarrollo y obtener un software que se adapte a los requerimientos establecidos.

2.2.6.2. Comparativa entre metodologías de desarrollo ágiles

Tomando en cuenta los criterios establecidos anteriormente, se generó la siguiente comparativa la cual sirvió como base para optar por la metodología de desarrollo ágil que mejor se adapte a las características del proyecto. A continuación, se presenta un cuadro comparativo de las metodologías ágiles más utilizadas, de acuerdo con Molina, Honores, Pedreira-Souto, y Pardo (2021) y Saleh, Huq y Rahman (2019):

Tabla 7 Comparativa entre metodologías de desarrollo ágiles

Extreme Programming (XP)	Scrum	RAD
Divide el proyecto en fases y en cada una se realiza análisis, diseño, desarrollo y pruebas	El proyecto está formado por pequeños bloques para planificar y revisar periódicamente	Permite a los desarrolladores adoptar roles multidisciplinares que creen prototipos y códigos de trabajo de forma rápida
Las actividades predefinidas incluyen al cliente, programadores y otros miembros	Cada miembro del equipo tiene actividades predefinidas	Se integran desde el comienzo con otros sistemas. A diferencia de los softwares desarrollados en cascada que deben esperar prácticamente al final del desarrollo a ser integrados
Cuando se realizan cambios los efectos resultan pequeños	Al hacer cambios estos pueden resultar drásticos y afectar en el desarrollo del proyecto	Limita la exposición del proyecto a las fuerzas de cambio.
El tamaño del equipo debe ser de 5 personas o menos	El equipo puede conformarse de 5 a 11 miembros	Gracias al desarrollo rápido de aplicaciones, el software es bastante maleable, lo que nos beneficiará para poder realizar cualquier posible adaptación a los prototipos o iteraciones.
La revisión de requisitos se la realiza cada vez que el equipo considere necesario	Los requisitos se revisan cada 2 o tres meses	Ahorrar tiempo de desarrollo, posiblemente a expensas de dinero o de calidad del producto.

En base a las respectivas definiciones y comparativas anteriormente realizadas las metodologías que se acoplan en el desarrollo de la investigación son las metodologías ágiles, tomando en cuenta su flexibilidad y velocidad en el desarrollo del proyecto, además es una metodología abierta a los cambios y enfocada en trabajar con un equipo reducido de personas, que propone iteraciones cortas para la entrega de un producto funcional y que permite al cliente conocer el estado actual del proyecto en el transcurso de la ejecución de cada iteración del mismo, de igual manera el entregable final se divide en varios entregables y estos a su vez se dividen en trabajos más pequeños que son desarrollados por cada miembro del equipo.

Dentro de las metodologías ágiles se eligió RAD por ser una metodología que tiende a reducir el tiempo de planificación y centrarse en la construcción y creación de un

producto. Por tanto, aunque se repitan algunos pasos, se obtiene un producto del que tanto su equipo como las partes interesadas pueden estar orgullosos, como una característica principal además es una metodología que abarca el desarrollo interactivo, la creación de prototipos y el empleo de utilidades que se enfoca en las necesidades del cliente.

2.2.7. Áreas del conocimiento y su integración a gestores de contenido.

2.2.7.1. Formación personal y social

Promueve el desarrollo de la propia identidad de cada niño y la confianza y seguridad en sí mismo en sus capacidades, para actuar de forma proactiva e independiente, para aprender, para proteger sus derechos y para expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones.

Tener actitudes democráticas que permitan a los niños adquirir los valores y principios necesarios para la vida comunitaria: justicia y tolerancia; reconocer y valorar la diversidad de género, lingüística, cultural y étnica; y respetar los derechos de los demás. (Instituto María Auxiliadora, 2022)

2.2.7.2. Juego

Según OEI (2020) menciona que las ventajas de aplicar el juego como método de enseñanza son:

- Las experiencias de juego versátiles son adecuadas, a través de las cuales los estudiantes pueden conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo que gira entorno a ellos, mostrar iniciativa e independencia.
- Organizar situaciones de aprendizaje donde los niños puedan aprender, complicar y/o enriquecer diferentes juegos.
- Promover espacios y momentos de juego tanto en el interior como en el exterior a partir de algunas propuestas que permitan a los niños presentar sus opciones de juego y encender su libre expresión.
- Proponer el uso de diferentes materiales, tiempos y espacios para promover la creatividad, la expresión y su combinación creativa.
- Crear áreas de juegos para niños y familias, teniendo en cuenta las tradiciones culturales y fomentando la difusión de los juegos tradicionales en su comunidad.

2.2.7.3. Matemática

Según Espinoza, Reyes y Rivas (2019) menciona que algunos de los beneficios de aplicar las matemáticas en inicial son:

La preparación matemática preescolar también este es un aspecto muy importante que contribuye al avance de las capacidades y destrezas del niño y adquirir hábitos y actitudes positivas para lograr un alto éxito académico.

Por lo tanto, se enfatiza que el incremento del pensamiento es la base del campo lógico-matemático de los niños, que los docentes deben promover en el tiempo. Con la ayuda de las matemáticas, el objetivo también es que los niños puedan instruirse para así poder aplicar las matemáticas en diversas situaciones en el entorno que les rodea y en la vida en general.

En este análisis introductorio, es necesario hacer referencia a la importancia de desarrollar actividades en el aprendizaje de las prematemáticas.

El uso de una herramienta estratégica ayuda a introducir al niño en un aprendizaje significativo en un ambiente agradable, desarrollando habilidades de una forma atractiva y natural.

Explique que por lo anterior nacen niños felices, que se traducen en habilidades potenciadas, niños mansos, listos para trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que promuevan y amplíen su vocabulario y vida social, fascinados por y con su entorno familiar. interés de los padres en los eventos escolares.

2.2.7.4. El ambiente natural y social

Según Giménez (2019) menciona que las características principales del ambiente natural y social son:

- Diseñar situaciones de aprendizaje donde los estudiantes puedan organizar, ampliar y enriquecer su conocimiento del entorno social y natural.
- Promover el acceso de los estudiantes a conexiones conocidas y también brindar la oportunidad de acceder a otras conexiones desconocidas.
- Promueve la autonomía de los estudiantes en la resolución de situaciones problema, la búsqueda de información en diversas fuentes y la posibilidad de sacar conclusiones preliminares.
- Diseñar propuestas didácticas que tengan en cuenta la investigación ambiental, el teatro y la construcción del juego, etc.

2.2.7.5. Prácticas del Lenguaje

Es la acción de los roles que realiza el docente y el alumno a partir de estos detalles se centrará la capacitación de los futuros profesores poniendo en práctica la lectura, escritura textos para aprendizaje de temas disciplinares –publicados en manuales y enciclopedias estos documentos requieren la formación en el sistema lingüístico, obteniendo estrategias de enseñanza como resúmenes generados con los propios criterios en diversas situaciones. (Moyano,2020)

III. METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE METODOLÓGICO

3.1.1. Enfoque

La investigación utilizó un enfoque mixto, ya que combina las características de los enfoques cualitativos y cuantitativos, Almeida (2016), mencionan que un enfoque mixto es el proceso de recolectar, analizar y relacionar datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o serie de estudios para dar respuesta al enfoque y justificar este enfoque. en su investigación, considerando que ambos métodos (cuantitativo y cualitativo) se mezclan en la mayoría de sus pasos, por lo que es conveniente combinarlos para obtener información que permita la triangulación como herramienta para encontrar caminos diferentes y obtener comprensión e interpretación, a partir del estudio de caso lo más ampliamente posible.

3.1.1.1. Enfoque Cualitativo

Se utilizó el enfoque cualitativo debido a que en la investigación se describió cualidades y características de las variables de estudio, aplicando así este enfoque al entrevistar al docente encargado del grupo de inicial 1 y encuestar a la muestra de estudiantes de la Unidad Educativa, como resultado se logró obtener los requerimientos base para el desarrollo del Gestor de Contenidos que ayude al refuerzo escolar. Según (Mata, 2019) afirma que un enfoque cualitativo asume una realidad subjetiva, dinámica y compuesta por multiplicidad de contextos, el enfoque cualitativo de investigación privilegia el análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de las realidades estudiadas. se orienta hacia la interpretación de realidades subjetivas, la investigación cualitativa no deja de ser científica.

3.1.1.2. Enfoque Cuantitativo

Se caracteriza por una lógica empírico-deductiva privilegiada basada en procedimientos precisos, métodos experimentales y el uso de técnicas estadísticas de recolección de datos. (Solís, 2019).

La encuesta utilizó un enfoque cuantitativo, durante el cual se procesaron los datos obtenidos en los estudios realizados con la ayuda de análisis estadístico, con la ayuda de la cual se identificaron las necesidades identificadas del problema, lo que ayudó

a fortalecer el desarrollo de la propuesta y con ello, proporcione un recibo, un producto que es probado y medido

3.1.2. Tipo de Investigación

3.1.2. Investigación descriptiva

Se encarga de determinar las características de la población objeto de estudio "su finalidad es describir algunas características básicas de conjuntos de fenómenos homogéneos, utiliza criterios sistemáticos que permiten determinar la estructura o comportamiento de los casos de investigación y proporciona información sistemática y comparable de otras fuentes (Guevara, 2018).

Se tomo en cuenta la investigación descriptiva al momento de desarrollar la investigación, porque permite recopilar información a través de la recolección de datos, describe procesos, y características del gestor de contenidos y sus fases dentro de la metodología didáctica que se utiliza.

3.1.3. Investigación de campo

La investigación de campo recolecta información directamente de la realidad y permite obtener información directa relacionada con el problema, recibe información de fuentes primarias, por lo que la información proviene directamente de la recolección. Es de gran ayuda obtener opiniones de quienes se ven afectados o afectados por la situación. (Arias, 2020).

Permite adquirir la información necesaria, desde el lugar donde se produce el problema es decir la Unidad Educativa "General Julio Andrade", aceptando entablar una entrevista directamente con el personal docentes y estudiantes dentro de las aulas de clase.

3.1.4. Investigación bibliográfica documental

Incluye un conjunto de funciones diseñadas para encontrar documentos relacionados con un tema o autor específico. Nos permite conocer el estado del arte que estamos investigando, y es por tanto el punto de partida sobre el que debe basarse cualquier trabajo científico. Gracias al desarrollo tecnológico, existe mucha información en Internet, lo que lleva a la necesidad de seleccionar y evaluar la información local según estrictos criterios de calidad. La investigación es de tipo bibliográfica documental porque permite analizar, identificar y sintetizar importantes puntos de vistas de los autores con relación a los temas relacionados a el refuerzo

escolar y desarrollo de gestores de contenidos, para así obtener la información aprender principalmente apoyándose en libros, informes escritos, documentos, trabajos de investigación, tesis, entre otros (Uruguay, 2020).

3.2. IDEA A DEFENDER

El uso de una herramienta tecnológica de contenidos educativos complementará el refuerzo escolar en los niños de inicial 1 de la Unidad Educativa Julio Andrade.

3.3. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Tabla 8 Operacionalización de variables

Tipos de Variables	Dimensión de Variable	Indicadores	Técnica	Instrumento
Variable independiente Gestor de Contenidos	Disponibilidad tecnológica	Herramientas tecnológicas enfocadas al refuerzo escolar	Entrevista	Ficha de entrevista
	TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)	Usabilidad en el campo de la enseñanza	Encuesta	Cuestionario
	Elementos virtuales	Plataformas, multimedia, software educativo	Encuesta	Cuestionario
Variable dependiente Refuerzo Escolar	Estrategias didácticas	Tipos de aprendizaje Recursos en el proceso de aprendizaje Procesos de aprendizaje	Entrevista	Ficha de entrevista
	Habilidades y destrezas	Participación en el aula	Encuesta	Cuestionario
	Aprendizaje tradicional	Metodología de enseñanza	Encuesta	Cuestionario

3.4. MÉTODOS UTILIZADOS

3.4.1. El método inductivo-deductivo

La inducción es una forma de razonamiento en la que el conocimiento sobre casos individuales se transfiere a un conocimiento más general que refleja lo que es común en los fenómenos individuales. Se basa en mencionar varias veces los hechos y fenómenos de la realidad, descubriendo varios puntos en común en un determinado grupo, sacando conclusiones sobre sus aspectos característicos. Las generalizaciones creadas tienen una base empírica. Por inferencia, pasamos del conocimiento clave al conocimiento de menos interés. Las generalidades son el punto de partida para hacer inferencias mentales y, en casos individuales, para sacar nuevas conclusiones lógicas. Consiste en soluciones basadas en generalizaciones, principios, leyes o definiciones universales (Rodríguez y Pérez, 2017).

3.4.2. El método analítico-sintético

Este método hace referencia a dos tipos de procesos intelectuales inversamente relacionados el análisis es un proceso lógico por el cual un todo puede dividirse mentalmente en sus partes y propiedades, sus múltiples relaciones, características y componentes, se puede utilizar para estudiar el comportamiento de cada parte (Rodríguez y Pérez, 2017).

La síntesis es una operación inversa que establece mentalmente la conexión o combinación de partes previamente analizadas y permite descubrir conexiones y características comunes entre elementos de la realidad, funciona en base a una generalización de propiedades definidas por algún análisis y debe contener sólo lo esencial para comprender lo que se está sintetizando.

3.5. Propuesta Metodológica del proceso de Investigación

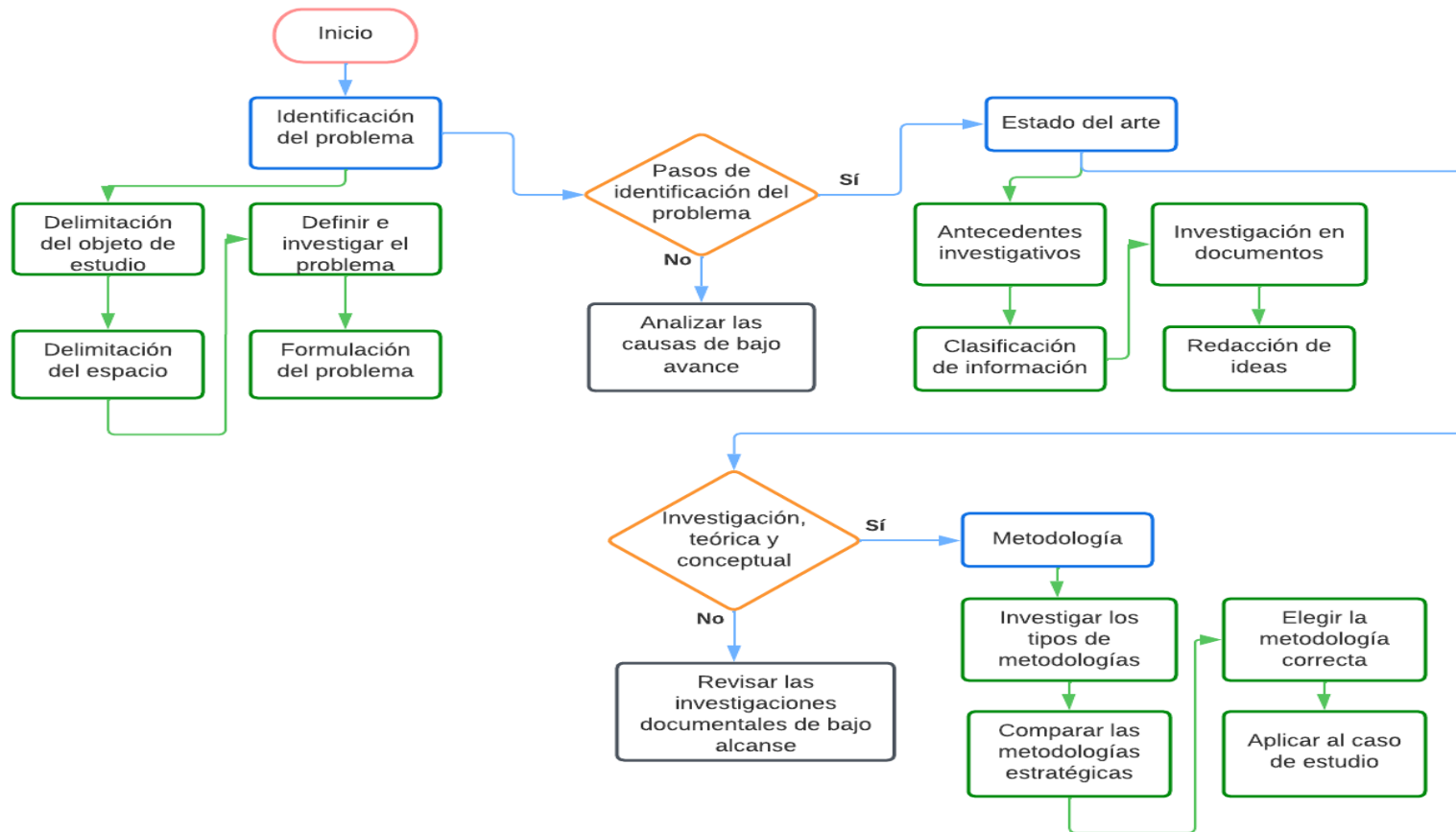


Figura 2 Propuesta metodológica del proceso de Investigación

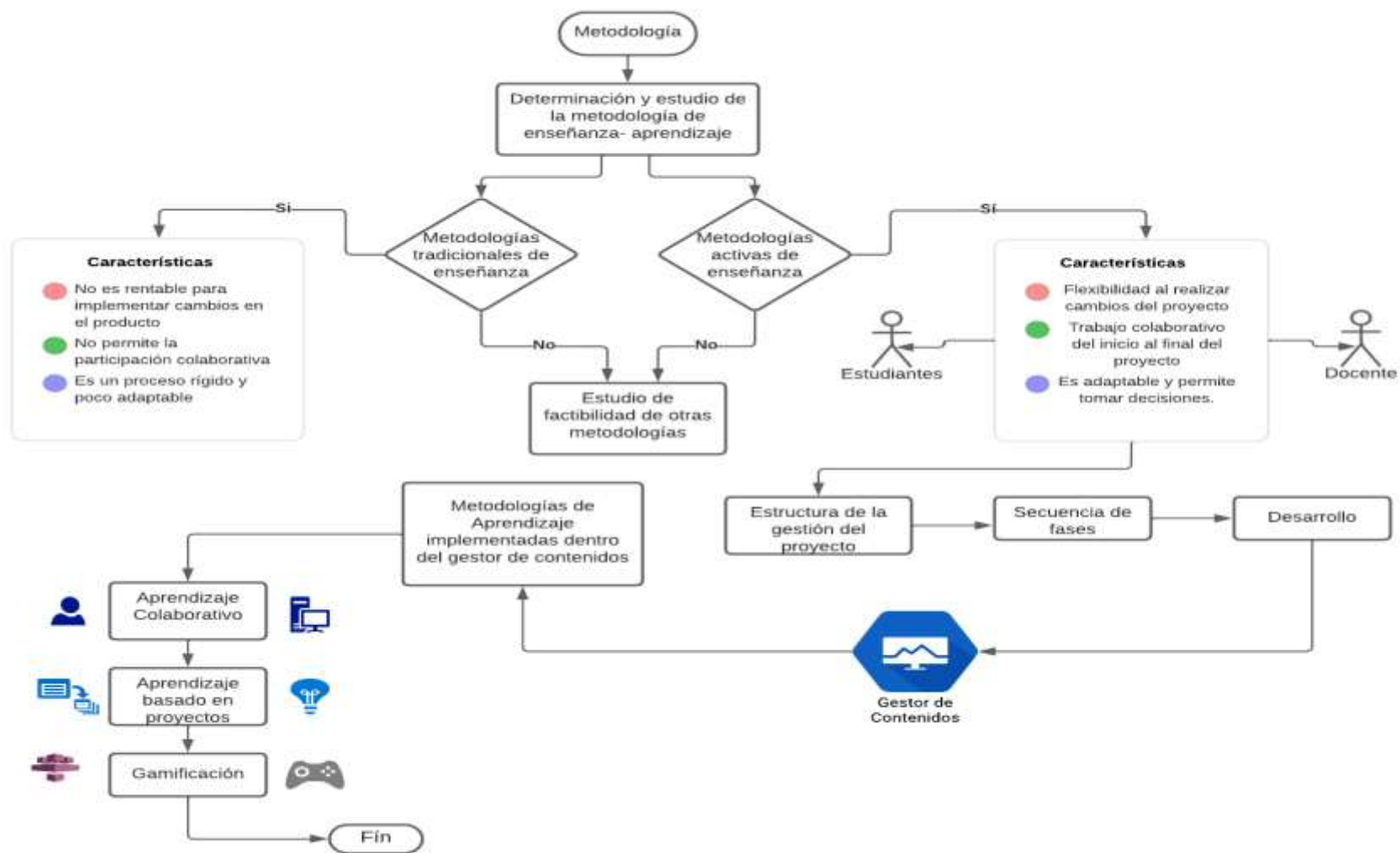


Figura 3 Diagrama de metodología de aprendizaje

3.5. ANÁLISIS ESTADÍSTICO

3.5.1. Población

Dentro de esta investigación la población que será tomada en cuenta es parte de la comunidad estudiantil, tomando como muestra el grado de inicial 1 de la Unidad educativa Julio Andrade en el cantón Bolívar, por lo tanto, la población se la consideró de forma finita, ya que está comprendida por un grupo de 30 estudiantes que mediante las encuestas realizadas permitieron obtener la información necesaria del nivel de conocimientos en el proceso académico.

3.5.2. Instrumentos de investigación

En el presente proyecto investigativo se tomó en cuenta una ficha de entrevista y el cuestionario de preguntas cerradas, esto fue válido para obtener la información necesaria que será tomada en cuenta para el desarrollo del contenido educativo.

3.5.3. Procesamiento y análisis de datos

El análisis de datos combina varias actividades en las que un investigador o analista presenta ciertos datos cuantitativos o cualitativos en una serie de análisis, lecturas e interpretaciones, según sea el enfoque de su investigación o requerimiento informativo. Este proceso de recopilación de datos, junto con ciertos análisis preliminares, puede revelar problemas o dificultades que pueden socavar el objetivo original. Por lo tanto, este proceso debe mantener la planificación y la regularidad de la revisión continua de datos (Peña, 2017)

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Análisis de la entrevista

La entrevista fue aplicada al Lic. Pablo Chingal y a la Lic. Evelin Vizcaíno encargados del Módulo de Inicial 1 de la Unidad Educativa “General Julio Andrade del cantón Bolívar para así poder identificar la metodología que utilizan dentro del proceso de enseñanza, así como el uso apropiado de las herramientas tecnológicas.

Preguntas

1. ¿Qué metodología utilizan para el proceso de enseñanza?

La metodología que se utiliza es la tradicional, debido al bajo uso de los recursos tecnológicos que nos limita realizar el refuerzo de las actividades de enseñanza.

Análisis: La respuesta del entrevistado indica que no utilizan una metodología diferente a la tradicional, ya que no tienen los medios tecnológicos necesarios para cambiarla, esto conlleva a que el proceso de enseñanza sea básico y no llegue más allá de lo esperado.

2. ¿Utilizan algún tipo de herramienta tecnológica para el refuerzo escolar?

No, ya que años atrás se utilizaba el área de computación había unos programas dedicados sólo para los niños en base a nuestros temas de experiencia de aprendizaje diario, luego eliminaron de la malla estas áreas especiales y desde entonces no se ha utilizado ninguna herramienta.

Análisis: A través de la respuesta proporcionada en donde se menciona que no existe una herramienta tecnológica que ayude al refuerzo escolar de los niños, se da luz verde a la investigación a realizarse mediante sus respectivos procesos de desarrollo.

3. ¿Qué opina sobre el refuerzo escolar?

El refuerzo escolar ayuda a mejorar el aprendizaje en los estudiantes ya que es una actividad complementaria que tiene como finalidad profundizar y repasar todos aquellos conocimientos adquiridos dentro del aula de clase.

Análisis: Con esta respuesta se obtiene los diferentes puntos de vista acerca de la importancia que conlleva el refuerzo escolar dentro de una institución, y las ventajas de este.

4. ¿Qué más cree usted que sería necesario reforzar?

Pienso que en este proceso serían todos los temas que abarca el módulo de enseñanza de inicial 1, ya que les permitiría a los alumnos con dificultades escolares mejorar la calidad de aprendizaje.

Análisis: Se deduce que todos los temas del módulo de inicial 1 son de vital importancia, debido a que ayuda al desarrollo de destrezas y habilidades, mejora los procesos de enseñanza – aprendizaje de los alumnos y la organización de contenido para los docentes.

5. ¿Qué más cree usted que sería necesario reforzar?

Pienso que en este proceso serían todos los temas que abarca el módulo de enseñanza de inicial 1, ya que les permitiría a los alumnos con dificultades escolares mejorar la calidad de aprendizaje.

Análisis: Se deduce que todos los temas del módulo de inicial 1 son de vital importancia, debido a que ayuda al desarrollo de destrezas y habilidades, mejora los procesos de enseñanza – aprendizaje de los alumnos y la organización de contenido para los docentes.

4.1.2 Análisis de las encuestas

Las encuestas aplicadas permitieron medir el uso de las herramientas tecnológicas que manejan los docentes para el refuerzo escolar, la importancia del refuerzo escolar en el módulo de Inicia 1 y finalmente la aceptación de la propuesta de investigación. Para aplicar la encuesta se calculó una muestra de 40 personas, sin embargo, fueron participes 35, de las cuales fueron tomadas en cuenta las 30 de la muestra debido a que cumplían con el requisito necesario para formar parte del estudio. A continuación, se presentan las preguntas realizadas con sus respectivas respuestas y análisis.

Resultados obtenidos con el uso de un gestor de contenidos para el refuerzo escolar en la unidad educativa General Julio Andrade en el inicial, el docente aplica métodos tradicionales para el refuerzo de las clases impartidas dentro de la institución, esto lo realiza por medio de clases las cuales constan de trabajos

adicionales dependiendo el tema que necesite reforzar cada niño, este proceso lo realiza de manera presencial acudiendo a la institución en la tarde una vez por semana, existen otros factores por los cuales los niños no deseen participar durante la clase por ejemplo temor al hablar, por otro lado, el docente puede llegar a explicar varios temas en un día, dejando otros inconclusos y sin tiempo para poder resolver dudas, por lo que el niño no tendrá la oportunidad de aprender dicho contenido de la clase dictada.

4.1.2 Análisis de las encuestas

Las encuestas aplicadas permitieron medir el uso de las herramientas tecnológicas que manejan los docentes para el refuerzo escolar, la importancia del refuerzo escolar en el módulo de Inicia 1 y finalmente la aceptación de la propuesta de investigación. Para aplicar la encuesta se calculó una muestra de 40 personas, sin embargo, fueron participes 35, de las cuales fueron tomadas en cuenta las 30 de la muestra debido a que cumplían con el requisito necesario para formar parte del estudio. A continuación, se presentan las preguntas realizadas con sus respectivas respuestas y análisis.

Resultados obtenidos con el uso de un gestor de contenidos para el refuerzo escolar en la unidad educativa General Julio Andrade en el inicial, el docente aplica métodos tradicionales para el refuerzo de las clases impartidas dentro de la institución, esto lo realiza por medio de clases las cuales constan de trabajos adicionales dependiendo el tema que necesite reforzar cada niño, este proceso lo realiza de manera presencial acudiendo a la institución en la tarde una vez por semana, existen otros factores por los cuales los niños no deseen participar durante la clase por ejemplo temor al hablar, por otro lado, el docente puede llegar a explicar varios temas en un día, dejando otros inconclusos y sin tiempo para poder resolver dudas, por lo que el niño no tendrá la oportunidad de aprender dicho contenido de la clase dictada.

Una vez concluida la prueba de socialización tecnológica con los estudiantes de inicial 1 de la Unidad Educativa General Julio Andrade se ha obtenido como resultados que la mayoría de los niños prestan atención cuando relacionamos los temas que abarcan el módulo de enseñanza con una metodología interactiva, manejando el material como; juegos, videos, imágenes, canciones, sonidos entre otros, al momento que el niño observa e interactúe directamente.

Antes de la socialización

Pregunta 1.- ¿Cuáles son los números que conoce y que puede contar?

Tabla 9 Análisis de la primera pregunta de investigación

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Del 1 al 5	23	83,3%
Del 5 al 10	7	16,7%
Del 10 al 20	0	0%

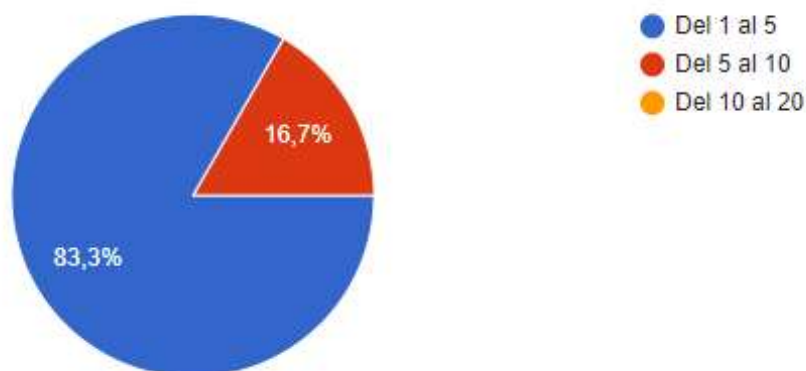


Figura 4 Gráfica de resultados de la primera pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se tuvo como resultado que el 83,3% tiene un conocimiento básico de los números del 1 al 5, el 16,7% tiene un conocimiento de los numero del 5 al 10 y un 0% tiene el conocimiento de los números del 10 al 20, esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes tiene un nivel bajo en el tema de números del rango propuesto.

Pregunta 2.- ¿Conoce las señales de tránsito?

Tabla 10 Análisis de la segunda pregunta de investigación

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	15	50%
No	7	25%
Poco	7	25%

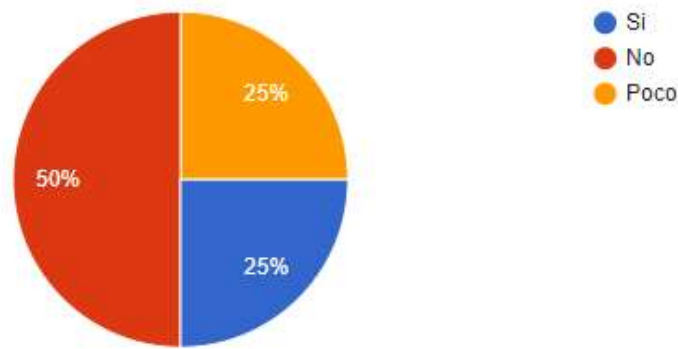


Figura 5 Gráfica de resultados de la segunda pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se tuvo como resultado que el 50% no conoce las señales de tránsito, el 25% tiene un conocimiento básico y un 25% tiene poco conocimiento, se llega a la conclusión de que la mitad de los estudiantes no tiene un buen conocimiento de la importancia de las señales de tránsito.

Pregunta 3.- ¿Realiza actividades con la familia?

Tabla 11 Análisis de la tercera pregunta de investigación

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	11	38,5%
No	14	46,2%
A veces	5	15,4%

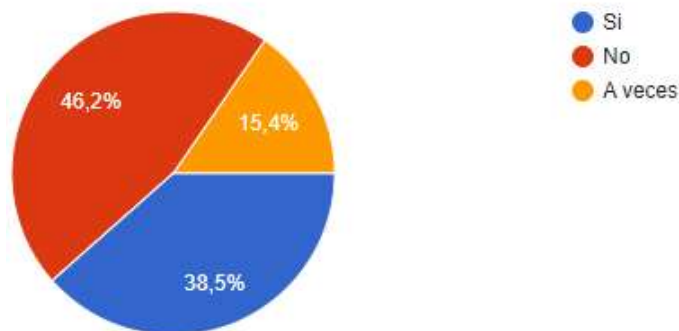


Figura 6 Gráfica de resultados de la tercera pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se tuvo como resultado que el 46,2% no realizan actividades en familia, el 38,5% si realizan actividades continuas en familia y un 15,4% a veces realizan actividades en familia, con esto se llega a la conclusión existe un bajo nivel de unión en actividades familiares y en el compartir de las mismas.

Pregunta 4.- ¿Sabe cuál es la importancia de cuidar la naturaleza?

Tabla 12 Análisis de la cuarta pregunta de investigación

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	10	33,3%
No	15	50%
Poco	5	16,7%

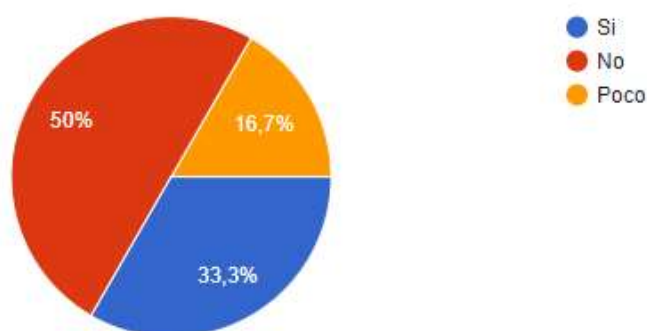


Figura 7 Gráfica de resultados de la cuarta pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se tuvo como resultado que el 50% no sabe cómo cuidar la naturaleza, el 33,3% tiene un conocimiento básico de como poder cuidar la naturaleza y un 16,7% tiene poco conocimiento del cuidado de la naturaleza, esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes necesita conocer cómo se puede cuidar la naturaleza para así poder mejorar nuestro planeta.

Pregunta 5.- ¿Sabe usted reconocer los oficios y profesiones?

Tabla 13 Análisis de la quinta pregunta de investigación

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	7	25%
No	19	62,5%
Poco	4	12,5%

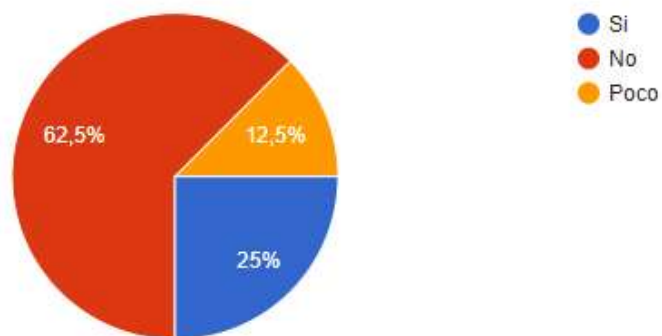


Figura 8 Gráfica de resultados de la quinta pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se tuvo como resultado que el 62,5% no sabe reconocer los oficios y profesiones, el 25% si tienen una idea y un 12,5% tiene poco conocimiento para poder reconocer los oficios y profesiones, entonces finalmente se concluye que existe un déficit de conocimiento dentro del reconocimiento de oficios y profesiones tema que es necesario reforzar.

Pregunta 6.- ¿Conoce las partes de su cuerpo?

Tabla 14 Análisis de la sexta pregunta de investigación

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	10	33,3%
No	12	40%
Poco	8	26,7%

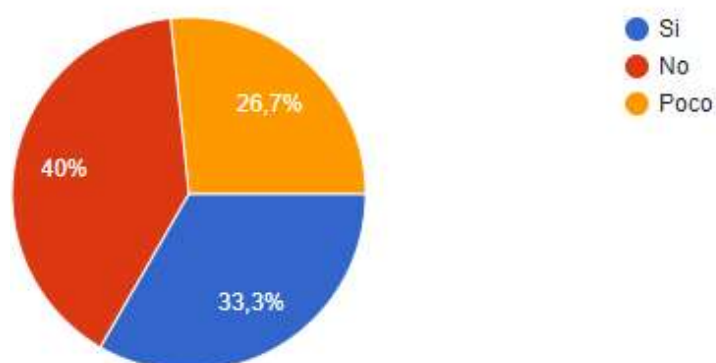


Figura 9 Gráfica de resultados de la sexta pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados de inicial 1 el 40% no tiene un conocimiento adecuado acerca de las partes del cuerpo, un 33,3% tiene conocimiento de las partes del cuerpo 26,7% tiene poca información sobre las partes

del cuerpo humano, se llega a concluir que un porcentaje mayor de los estudiantes necesitan una guía para poder reforzar el tema analizado.

Pregunta 7.- ¿Sabe cuáles son las vocales?

Tabla 15 Análisis de la séptima pregunta de investigación

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	2	8,3%
No	20	66,7%
Poco	8	25%

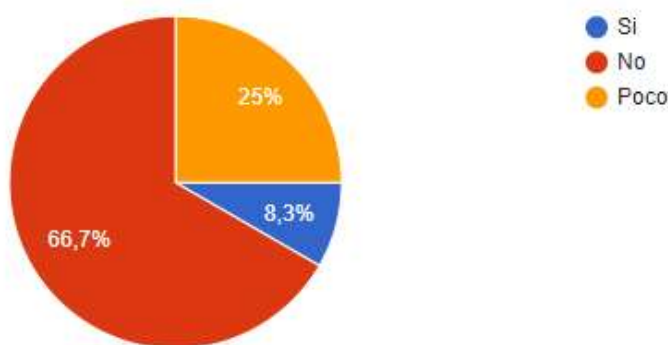


Figura 10 Gráfica de resultados de la séptima pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I el 66,7% no tiene un conocimiento básico de las vocales, un 8,3% saben cuáles son y un 25% tiene poco nivel de conocimiento, se llega a la conclusión de que una buena mayoría necesita tener una guía de refuerzo en el tema de las vocales.

Pregunta 8.- ¿Entiende sobre los medios de transporte?

Tabla 16 Análisis de la octava pregunta de investigación

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	4	12,5%
No	19	62,5%
Poco	7	25%

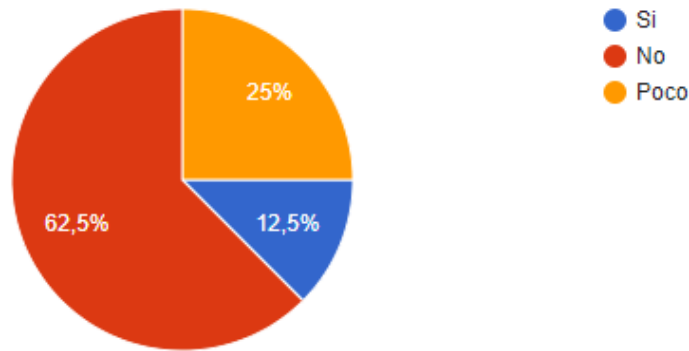


Figura 11 Gráfica de resultados de la octava pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se tuvo como resultado que el 62,5% no sabe acerca de los medios de transporte, un 25% tiene un conocimiento básico y un 12,5% tiene poco conocimiento, esto quiere decir que en su mayoría de los estudiantes tiene un nivel bajo en el tema medio de transportes el cual debe ser reforzado para mejorar el aprendizaje.

Pregunta 9.- ¿Tiene conocimiento de cuáles son los animales domésticos?

Tabla 17 Analisis de la novena pregunta de investigacion

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	8	25%
No	13	43,8%
Poco	9	31,3%

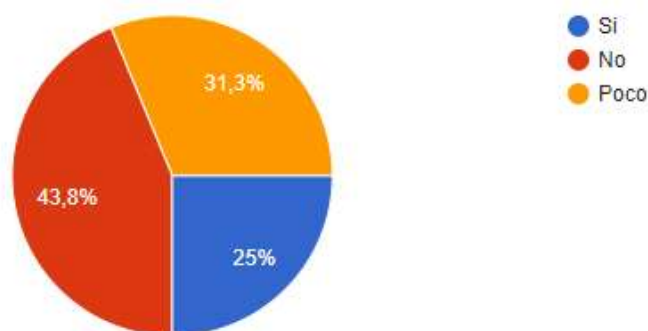


Figura 12 Gráfica de resultados de la novena pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se tuvo como resultado que el 43,8% no tiene un conocimiento básico de los animales domésticos, el 25% tiene conocimiento de estos animales y un 31,3% presenta poco conocimiento, esto quiere

decir que la mayoría de los estudiantes tiene escasa información acerca de los animales domésticos.

Pregunta 10.- ¿Sabe cuáles son los colores primarios?

Tabla 18 Análisis de la décima pregunta de investigación

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	6	18,8%
No	15	50%
Poco	9	31,3%

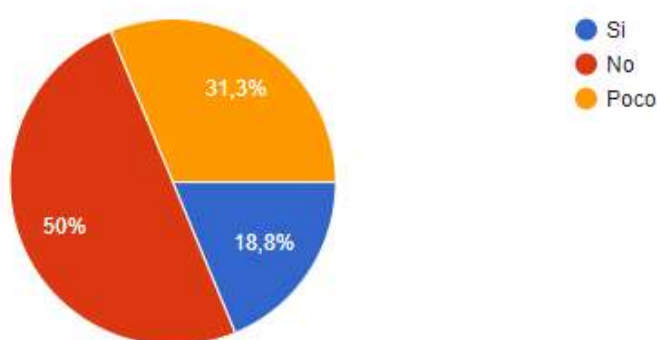


Figura 13 Gráfica de resultados de la décima pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se tuvo como resultado que el 50% no tiene un conocimiento básico de los colores primarios, el 31,3% tiene poca información y un 18,8% no tiene el conocimiento básico de este tema, se llega a la conclusión de que la mayoría de los estudiantes tiene problemas en identificar los colores primarios

Después de la implementación

Pregunta 1.- ¿Cuáles son los números que conoce y que puede contar?

Tabla 19 Interpretación de la primera pregunta de investigación aplicada

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Del 1 al 5	23	83,3%
Del 5 al 10	7	16,7%
Del 10 al 20	0	0%

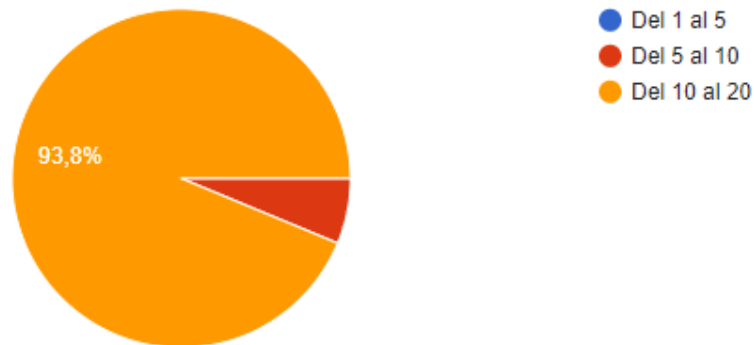


Figura 14 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la primera pregunta
Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I en un porcentaje del 93,8% mejoró y reforzó el conocimiento de los números y que en su lugar pueda contar en el rango del 10 al 20 por otro lado existe un 6,3% tiene poca información a pesar de haber interactuado con el gestor de contenido, se puede observar que el número de aciertos subió convenientemente después de haber dado a conocer la herramienta durante un seguimiento realizado dentro del aula de clases.

Pregunta 2.- ¿Conoce las señales de tránsito?

Tabla 20 Interpretación de la segunda pregunta de investigación aplicada

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	15	50%
No	7	25%
Poco	7	25%

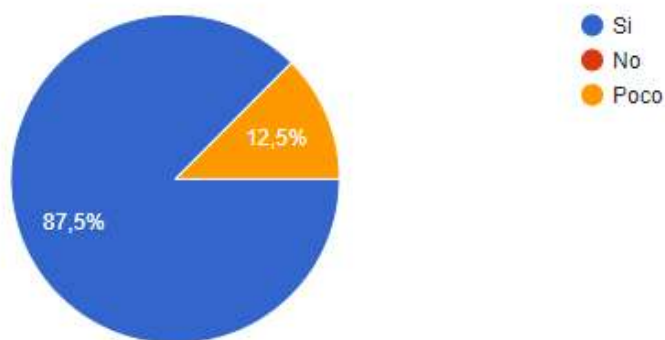


Figura 15 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar de la segunda pregunta
Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se obtuvo como resultado que el 87,5% perfeccionó su conocimiento dentro del tema señales de tránsito mientras que existe un 12,5% tiene escasa información a pesar de haber interactuado con el gestor de contenido, se puede observar que el número de aciertos subió

adecuadamente luego de haber dado a conocer le herramienta durante un seguimiento realizado dentro del aula de clases.

Pregunta 3.- ¿Realiza actividades con la familia?

Tabla 21 Interpretación de la tercera pregunta de investigación aplicada

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	28	93,8%
No	0	46,2%
A veces	2	6,2%

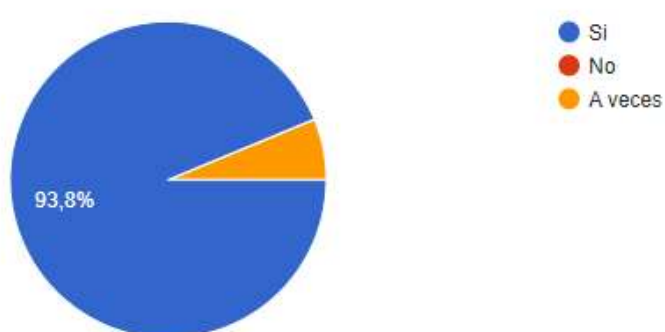


Figura 16 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la tercera pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se obtuvo como resultado que el 93,8,5% reforzó la frecuencia de realizar actividades en familia ya que esto intuye al momento de compartir con otras personas, mientras que el 6,3% tiene baja información no obstante de haber interactuado con el gestor de contenido, se puede observar que el número de aciertos subió favorablemente luego de haber dado a conocer le herramienta durante un seguimiento realizado dentro del aula de clases.

Pregunta 4.- ¿Sabe cuál es la importancia de cuidar la naturaleza?

Tabla 22 Interpretación de la cuarta pregunta de investigación aplicada

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	26	87,5%
No	0	0%
Poco	4	12,5%

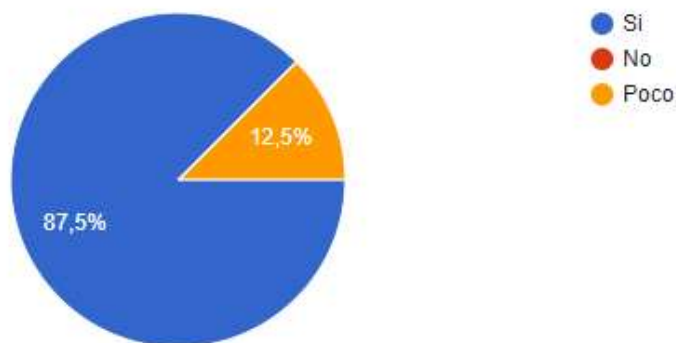


Figura 17 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la cuarta pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I abarcan como resultado que el 87,5% mejoró y reforzó el conocimiento de la importancia de cuidar la naturaleza y como debemos mantener nuestro planeta limpio, el 12,5% tiene poca información a pesar de haber interactuado con el gestor de contenido, se puede observar que el número de aciertos subió propiciamente luego de haber dado a conocer le herramienta durante un seguimiento realizado dentro del aula de clases.

Pregunta 5.- ¿Sabe usted reconocer los oficios y profesiones?

Tabla 23 Interpretación de la quinta pregunta de investigación aplicada

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	28	93,8%
No	0	0%
Poco	2	6,2%

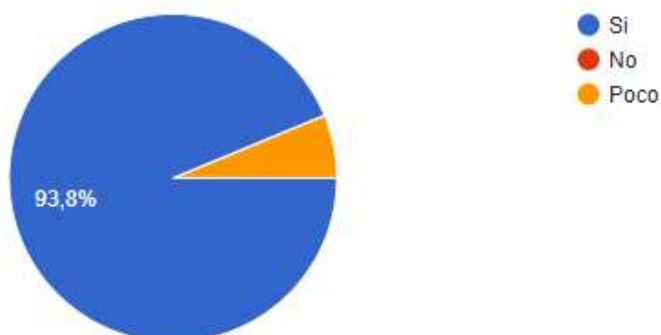


Figura 18 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la quinta pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se obtuvo como resultado que el 93,8% mejoró y reforzo el conocimiento de los oficios y profesiones y el 6,3% tiene poca información a pesar de haber interactuado con el gestor de contenido, se

puede observar que el número de aciertos subió favorablemente luego de haber dado a conocer la herramienta durante un seguimiento realizado dentro del aula de clases.

Pregunta 6.- ¿Conoce las partes de su cuerpo?

Tabla 24 Interpretación de la sexta pregunta de investigación aplicada

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	26	87,5%
No	0	0%
Poco	4	12,5%

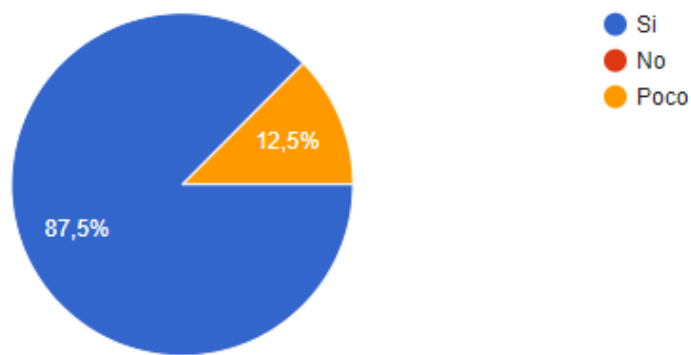


Figura 19 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la sexta pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se obtuvo como resultado que el 87,5% aumentó el nivel de conocimiento de las partes de cuerpo y su vital importancia, en cambio el 12,5% tiene baja información a pesar de haber interactuado con el gestor de contenido, se puede observar que el número de aciertos subió favorablemente luego de haber dado a conocer la herramienta durante un seguimiento realizado dentro del aula de clases.

Pregunta 7.- ¿Sabe cuáles son las vocales?

Tabla 25 Interpretación de la séptima pregunta de investigación aplicada

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	28	93,8%
No	0	0%
Poco	2	6,3%

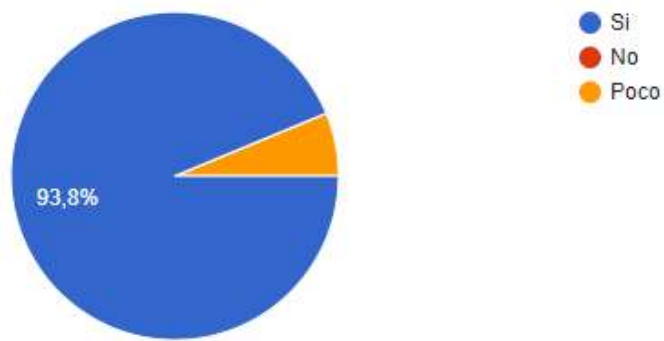


Figura 20 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la séptima pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se obtuvo como resultado que el 93,8% agilizaron su proceso de aprendizaje mejorando el conocimiento de las vocales y un 5% tiene información limitada a pesar de haber interactuado con el gestor de contenido, se puede observar que el número de aciertos subió favorablemente luego de haber dado a conocer la herramienta durante un seguimiento realizado dentro del aula de clases.

Pregunta 8.- ¿Entiende sobre los medios de transporte?

Tabla 26 Interpretación de la octava pregunta de investigación aplicada

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	26	87,5%
No	0	6,3%
Poco	4	12,5%

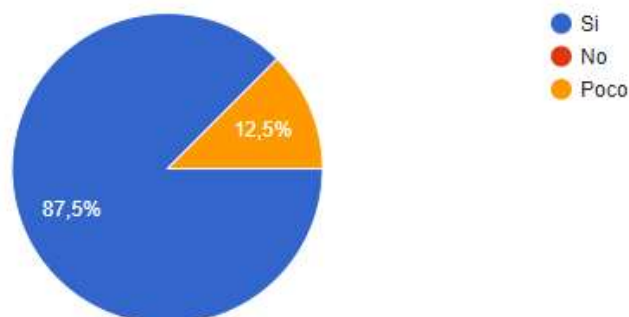


Figura 21 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la octava pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se obtuvo como resultado que el 87,5% incremento su conocimiento del tema medios de transporte en cambio el 12,5% tiene escasa información, a pesar de haber interactuado con el gestor de

contenido, se puede observar que el número de aciertos subió favorablemente luego de haber dado a conocer la herramienta durante un seguimiento realizado en el aula de clases.

Pregunta 9.- ¿Tiene conocimiento de cuáles son los animales domésticos?

Tabla 27 Interpretación de la novena pregunta de investigación aplicada

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	28	93,8%
No	0	0%
Poco	2	6,3%

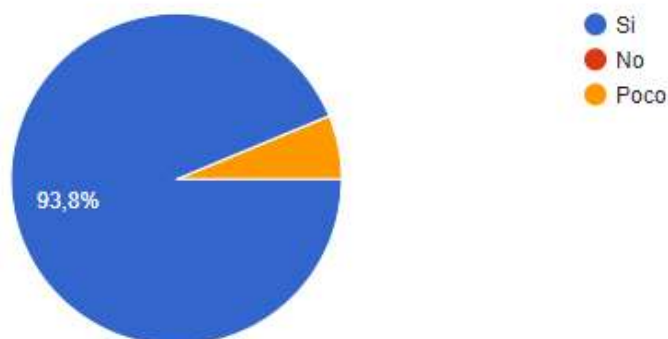


Figura 22 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la novena pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se obtuvo como resultado que el 93,8% mejoró y reforzó el conocimiento de los animales domésticos y el 6,3% tiene poca información a pesar de haber interactuado con el gestor de contenido, se puede observar que el número de aciertos subió favorablemente luego de haber dado a conocer la herramienta durante un seguimiento realizado en el aula de clases.

Pregunta 10.- ¿Sabe cuáles son los colores primarios?

Tabla 28 Interpretación de la décima pregunta de investigación aplicada

Opciones	Respuestas	Porcentajes
Si	26	87,5%
No	0	0%
Poco	4	12,5%

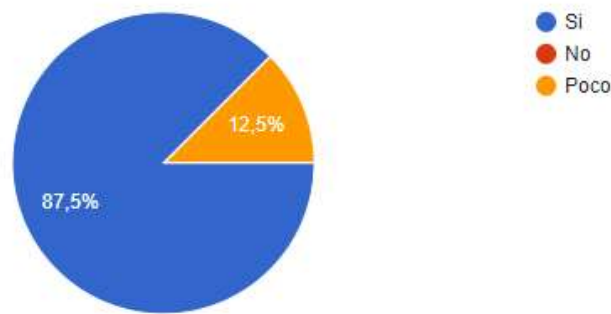


Figura 23 Gráfica de resultados obtenidos al aplicar la décima pregunta

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados del inicial I se obtuvo como resultado que el 87,5% perfeccionó la técnica de aprendizaje de los colores primarios y el 12,5% tiene poca información a pesar de haber interactuado con el gestor de contenido, se puede observar que el número de aciertos subió favorablemente luego de haber dado a conocer la herramienta durante un seguimiento realizado dentro del aula de clases.

Tabla 29 Comparación de resultados

Estudiantes	Porcentaje Antes	Porcentaje Después
30	25,3%	85%
Resultados	Bajo Aprendizaje	Alto Aprendizaje

Cómo se puede observar en el cuadro de comparación de resultados, se tiene como resultado antes de la socialización del gestor de contenidos un porcentaje del 25,3% que significa bajo aprendizaje, dentro del grupo de los 30 niños encuestados, ahora se volvió a aplicar la misma encuesta después de socializar el gestor de contenidos y se obtuvo como resultado que un 85% de los niños subió su porcentaje de aprendizaje concluyendo así que el niño tiende a ser más participativo interactuando con el gestor de contenido para el refuerzo escolar.

5.1. PROPUESTA

Desarrollo de propuesta

Creación de un Gestor de Contenidos para el refuerzo escolar de los niños de inicial 1 en la Unidad Educativa General Julio Andrade.

Alcance

Está diseñado para los niños de la Unidad Educativa General Julio Andrade; el gestor de contenidos exelearning es una plataforma de creación de contenidos académicos vinculado con el proceso de enseñanza, se caracteriza como una herramienta de apoyo en el módulo de inicial 1 para contribuir al docente en el desempeño de su cátedra. El estudiante podrá reforzar los temas de estudio mediante las unidades desarrolladas directamente para su beneficio.

Metodología RAD

Fase 1 Análisis de requerimientos

Por medio de la técnica de investigación utilizada, en este caso la entrevista dirigida al docente encargado del módulo de inicia 1, se obtuvo información de tal modo que analizando los resultados se conoce las necesidades que presenta la institución, ya que me brindó una información verídica sobre el proceso del refuerzo escolar para los niños de la institución. Se presenta la información detallada de cada una de las preguntas realizadas:

- La metodología que utiliza dentro del aula de la clase es la tradicional
- No existe una aplicación tecnología que ayude al refuerzo escolar
- Limitación de uso de las TIC para el proceso de enseñanza aprendizaje
- Falta de conocimiento acerca de los gestores de contenido
- Bajo recursos para la implementación de una herramienta tecnológica

Diagrama de caso de uso

El estudiante interactúa con los módulos, unidades, contenido y actividades de refuerzo que son explicadas por su docente para continuar con el aprendizaje.

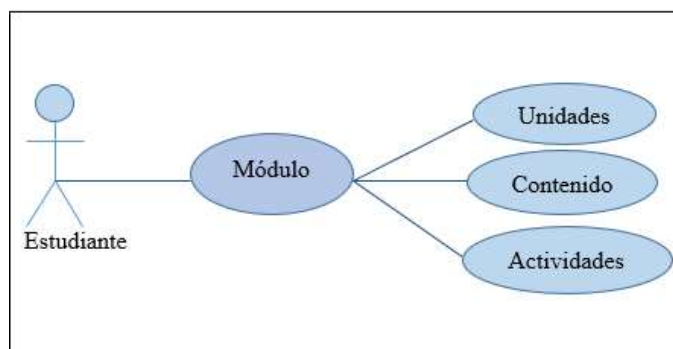


Figura 24 Caso de uso: estudiante módulo

El estudiante interactúa con las unidades y el contenido de cada tema que explica el docente para así poder seguir con el proceso de refuerzo.

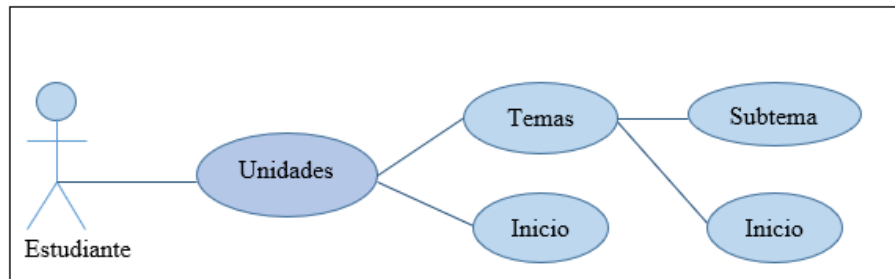


Figura 25 Caso de uso: estudiante unidades

El módulo de refuerzo abarca material didáctico y multimedia que le permite al docente explicar los temas de clase que son relevantes.

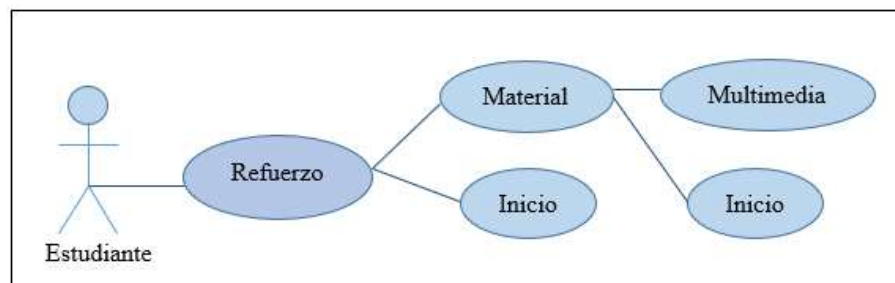


Figura 26 Caso de uso: estudiante refuerzo

El docente accede al gestor de contenidos de forma libre en donde va a encontrar los módulos de enseñanzas y los subtemas en los que se divide.

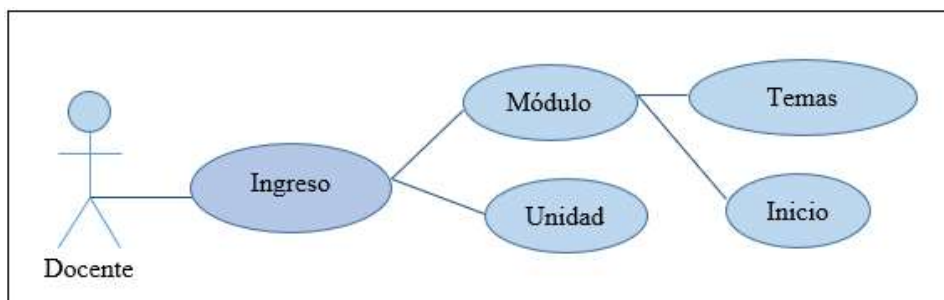


Figura 27 Caso de estudio: docente ingreso

El docente verifica el estado del contenido para refuerzo si es necesario utilizar herramientas extras las habilita

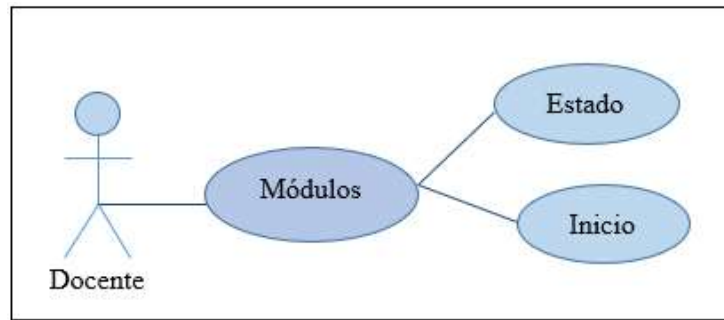


Figura 28 Caso de uso: docente módulos

El docente revisa los estados de los módulos para ver si están o no aptos para interactuar con el estudiante

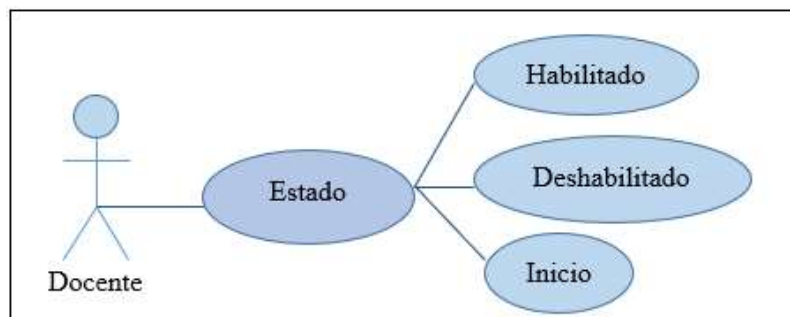


Figura 29 Caso de uso: docente estados

El docente da el visto bueno del contenido, puede ingresar a tomar las bases pertinentes del material didáctico, actividad refuerzo, entorno interactivo.

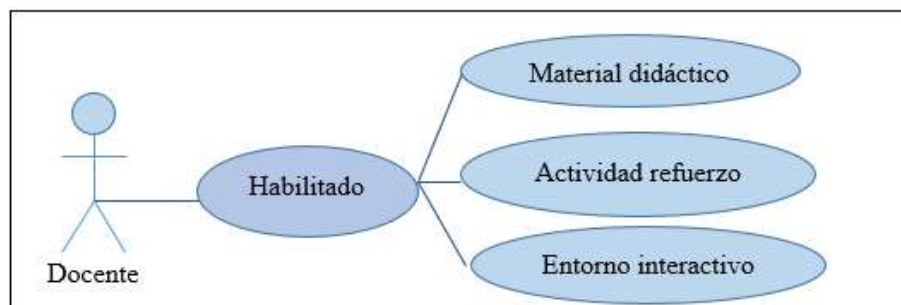


Figura 30 Caso de uso: docente habilitado

Diseño de prototipo

En el programa denominado Figma se diseñó las interfaces prototipo del gestor de contenidos en las cuales se puede apreciar si cumple con los requerimientos que el cliente mencionó para codificar.

Interfaz principal



Figura 31 Interfaz de inicio

Estructura de contenido

Dentro de la pantalla principal encontrara la información principal



Figura 32 estructura de contenido

Desarrollo de contenido, dependiendo el tema



Figura 33 Desarrollo de contenido

Implementación de actividades de refuerzo



Figura 34 Implementación de actividades

Inclusión de juegos

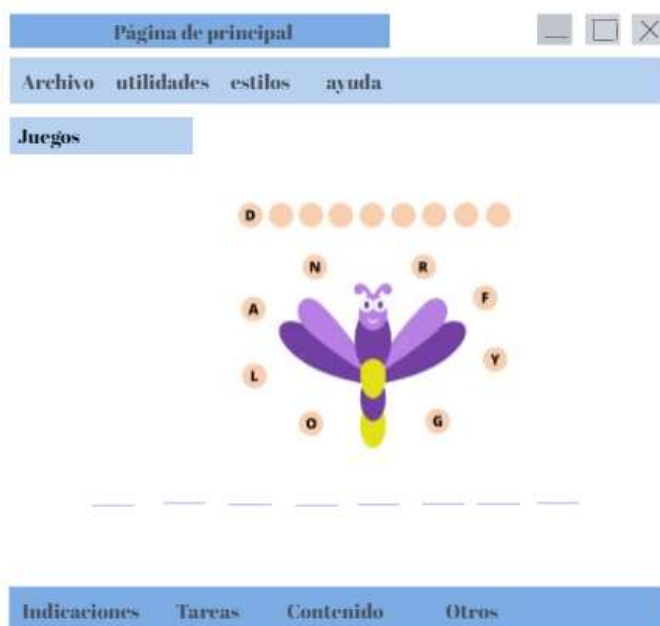


Figura 35 Implementación de juegos

Asignación de tareas de refuerzo

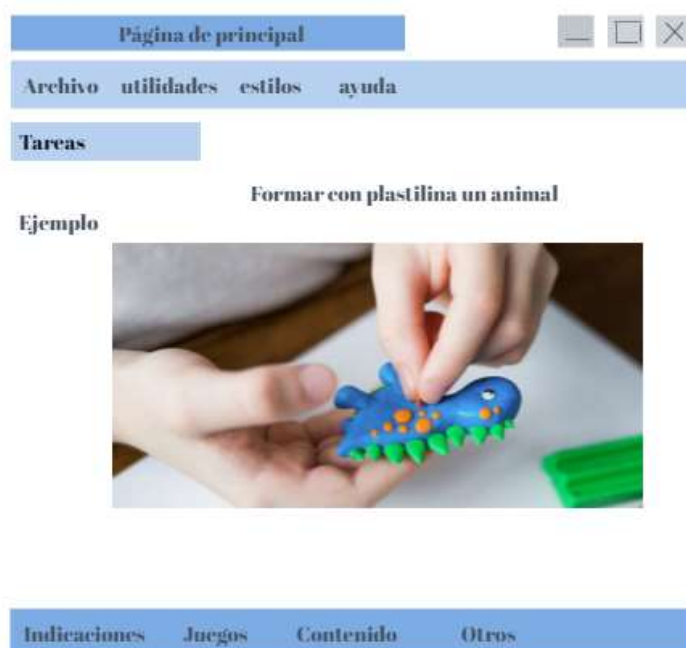


Figura 36 Asignación de tareas

Agregación de retos que motiven un cambio



Figura 37 Retos

Metodología Constructivista

Tabla 30 Inicio

Inicio	
<p>Destrezas: Identificar los temas, comprensión del contenido, atención, identidad.</p>	<p>Objetivo: Atender las necesidades de aprendizaje de las y los estudiantes que no</p>
<p>Actividad: Cantar y bailar juntos la canción de bienvenida</p>	

https://www.youtube.com/watch?v=3aEvYn4iWSI	hayan alcanzado el nivel esperado de las competencias priorizadas.
Tiempo estimado: 1 día	
Grupo: Inicial 1	

Conociendo los números

Tabla 31 Números

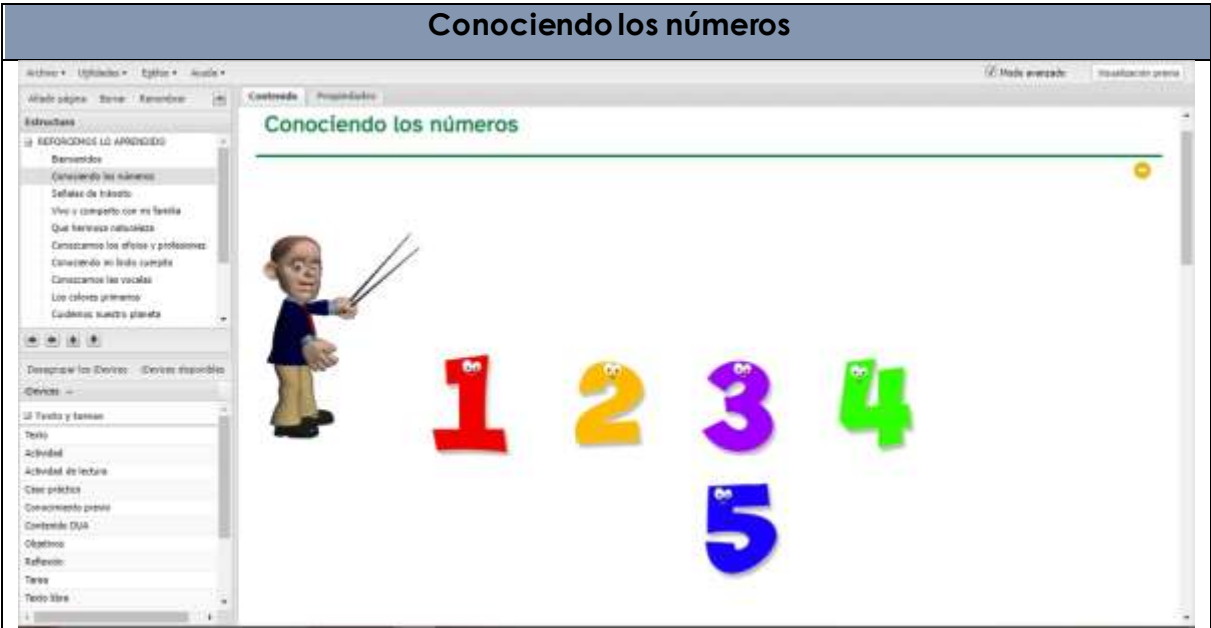


Conociendo los números	
	
<p>Destrezas: Identificar sin contar cuántos elementos hay en un conjunto pequeño; y comprender que la cantidad no cambia, diferencias los números.</p>	<p>Objetivo: Estimular experiencias sobre el contacto con la cantidad, enumeración, distinción correcta y comprensión lógica de los cinco primeros números.</p>
<p>Actividad: Mediante actividades de aula y gráficos que contengan contenido como objetos y animales poder identificar sus cantidades.</p>	
<p>https://www.youtube.com/watch?v=WhXZaxeZ5sg&t=83s</p>	
<p>Tiempo estimado: 1 semana</p>	
<p>Grupo: Inicial 1</p>	

Tabla 32 Señales básicas

Señales de tránsito	
	
<p>Destrezas: Observar y reconocer información nueva e importante, identificar los colores, desarrollo de destrezas.</p>	<p>Objetivo: Informar determinadas disposiciones y recomendaciones de seguridad que conviene observar, así como cierta información general que conviene conocer.</p>
<p>Actividad: Dibujar y pintar un semáforo, jugar en el aula de clases, incentivar con música.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=n5SRFGE0No&t=161s</p>	
<p>Tiempo estimado: 1 semana</p>	
<p>Grupo: Inicial 1</p>	


Convivencia con la familia

Tabla 33 Vivo y comparto con mi familia

Vivo y comparto con mi familia	
	
<p>Destrezas: Identidad y autonomía Comprensión y expresión del lenguaje Expresión corporal y motricidad</p>	<p>Objetivo: Dar a conocer a los niños cuáles son algunas de las actividades principales que se puede realizar en familia mediante imágenes referentes al tema, para poder conllevar una buena convivencia.</p>
<p>Actividad: Aprender la canción de juguemos en el bosque</p>	
<p>https://www.youtube.com/watch?v=Jud_UWNCp5k</p>	
<p>Tiempo estimado: 1 semana</p>	
<p>Grupo: Inicial 1</p>	


La naturaleza

Tabla 34 Que hermosa naturaleza

Que hermosa naturaleza	
	
Destrezas: Dibuja la naturaleza, conoce la importancia de cuidarla, reconoce los animales, identifica colores.	Objetivo: Para los niños, la naturaleza es un parque de atracciones, excelente medicina en el aula de aprendizaje ayuda a los niños a conocer su mundo
Actividad: Realizar una actividad de cuidado de una planta para que observe su crecimiento y conozca el cuidado que necesita	
https://www.youtube.com/watch?v=dwJRKH4vKpc	
Tiempo estimado: 1 semana	
Grupo: Inicial 1	

Oficios y profesiones

Tabla 35 Oficio y profesiones

Conozcamos los oficios y profesiones	
	
<p>Destrezas: Identificar, respetar, conocer, indagar su crecimiento personal, identidad de un futuro.</p>	<p>Objetivo: Tomar conciencia que todos realizamos trabajos, y conocer la importancia y utilidad de estos. Relacionar las distintas profesiones con los instrumentos que utilizan. Valorar las profesiones u oficios sin discriminaciones.</p>
<p>Actividad: Realizar una presentación de que le gustaría ser cuando crezca y por qué.</p>	
<p>https://www.youtube.com/watch?v=YH2IML9IAR8&t=77s</p>	
<p>Tiempo estimado: 1 semana</p>	
<p>Grupo: Inicial 1</p>	

4.2. DISCUSIÓN

Para la presente investigación sobre un gestor de contenidos para el refuerzo escolar de los niños de la Inicial 1, se inicio estableciendo una base de conocimientos relacionada a las variables de estudio a través de la revisión de fuentes bibliográficas como libros, sitios web, artículos científicos entre otros, permitiendo así contrastar los conceptos de varios autores durante la elaboración del estado del arte, se tomó en

cuenta el análisis de los gestores de contenido que son adecuados para la creación de material interactivos, llegando así a la elección de la herramienta educativa exlearning la cual permite crear, modificar y subir contenidos didácticos, incluyendo material de apoyo como videos, audios, actividades de complementación, juegos, retos y más es de fácil uso y se adapta a las necesidades con las cuales se quiere crear contenido.

Dentro de la investigación de la Universidad Espíritu Santo Ecuador con tema "Desarrollo de un Gestor de Contenidos para la gestión educativa y su influencia en los nuevos desafíos del proceso de enseñanza – aprendizaje (Zambrano, 2021). Menciona que dentro de gestor de contenido logra evitar que el personal docente esté siempre en la enseñanza monótona y desactualizada, el gestor prepara a su personal para esta nueva etapa de enseñanza donde el país necesita docentes capacitados y prácticos, siempre con una buena disposición al cambio y hay que tener en cuenta las necesidades pedagógicas que se deben cumplir en el desarrollo curricular ante los imponentes cambios.

Dentro de mi investigación se manejó un enfoque mixto el cual permitió aplicar una entrevista al docente encargado del módulo de Inicial 1, que se centraliza en los temas del módulo de contenidos educativos, las metodologías utilizadas dentro del proceso de enseñanza y la importancia al uso de las herramientas tecnológicas dentro de la educación, a través de investigación de campo se acudió a la institución a socializar el gestor de contenidos dentro de las aulas de clase, para así poder realizar un análisis estadístico. Con el fin de evidenciar los resultados obtenidos en la investigación se contrastó con investigaciones similares enfocadas a los gestores de contenido para el refuerzo escolar en el nivel inicial.

León (2018) Máster en Ciencias de la Información en la Universidad de La Habana, Cuba. En su artículo científico con tema: "Sistemas gestores de contenidos: una mirada desde las ciencias de la información" menciona que utilizó una base de módulos que permiten la creación, almacenamiento, actualización, recuperación y visualización de los contenidos, a distintos niveles de gestión y acceso, en función del producto implementado.

Finalmente se llega a la conclusión de que a pesar de las diferencias en las investigaciones mencionadas si cumplen con el objetivo que se plantea cada una de ellas.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Con base en los resultados obtenidos durante la investigación se concluye que la metodología para el refuerzo escolar usada por el docente para impartir los temas educativos es tradicional, lo que dificulta el proceso de aprendizaje, por lo cual la Unidad Educativa General Julio Andrade presenta la necesidad de disponer de un gestor de contenidos para mejorar el refuerzo escolar.
- Para que el estudiante de Inicial 1 tenga un refuerzo escolar de acuerdo con su necesidad de aprendizaje es necesario que interactúe con una herramienta que le permita desarrollar sus destrezas y habilidades a través de recursos didácticos.
- Mediante la investigación y comparativa de herramientas tecnológicas se definió a Exelearning como herramienta de apoyo para la creación de contenidos, la misma que con su función multiplataforma y su entorno interactivo didáctico, facilitó el desarrollo del aplicativo tecnológico.
- Con el diseño de la propuesta metodológica basada en la implementación de gestores de contenidos para el refuerzo escolar se elaboró una estrategia pedagógica y didáctica que potencia diferentes habilidades, destrezas del estudiante.
- Se concluye que con la investigación de campo que fue realizada en la Institución, aplicando una encuesta se puede evidenciar estadísticamente que el resultado favorece aceptablemente al gestor de contenido para el refuerzo escolar

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda seguir con la investigación para así poder crear nuevas versiones del gestor de contenidos según las necesidades y requerimientos de la institución educativa.
- Se recomienda a la Unidad Educativa General Julio Andrade, hacer uso de las herramientas tecnológicas que existen en la actualidad, ya que son de gran

- aporte para el desarrollo educativo, permitiéndoles participar, mejorar y complementar su proceso de aprendizaje
- Se recomienda trabajar juntamente con la guía del docente, para un buen uso del gestor de contenidos y capacitación adecuada al estudiante.
- Se recomienda llevar a cabo cada una de las necesidades presentadas en módulo de inicial 1 para así poder dar solución a los problemas planteados a través de herramientas tecnológicas que fortalezcan al aprendizaje de los niños.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, C. (2017). *EL MODELO FLIPPED CLASSROOM*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349853537027.pdf>
- Arias, E. R. (2020). *Investigación de campo*. Obtenido de <file:///C:/Users/javie/Downloads/29-%20P%C3%89REZ%20KATERIN-%20MALQUIN%20EBI.pdf>
- Berdún, J. (2018). *Design Thinking, su metodología explicada de forma fácil*. Obtenido de <https://blog.enzymeadvisinggroup.com/design-thinking-metodologia>
- Bernabeu, M. (2020). *Aprendizaje basado en problemas: El Método ABP*. Obtenido de <https://educrea.cl/aprendizaje-basado-en-problemas-el-metodo-abp/>
- Bontempo, K. (2016). *Orientaciones generales del Enfoque de la enseñanza del Ambiente natural y social*. Obtenido de <http://ciiesregion25.com.ar/wp-content/uploads/2020/04/Presentamos-Ambiente-Natural-y-Social.pdf>
- Cabero, M. (2020). *APRENDIZAJE COLABORATIVO IMPORTANCIA*. Obtenido de <https://www.eia.edu.co/wp-content/uploads/2020/09/6.-Aprendizaje-colaborativo.pdf>
- Camallo, A. (2019). *Prácticas del lenguaje*. Obtenido de <https://ar.pinterest.com/agusgamallo/nivel-inicial-pr%C3%A1cticas-del-lenguaje/>
- Cámara, P. (2015). *Gestores de Contenidos, Clasificación, Características y Funcionalidades*. Obtenido de <http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/2689/1/PATRICIA%20C%81MARA%20C%81MARA.pdf>
- Cantarero, A. (2017). *Creación de un blog docente con WordPress*. Obtenido de http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/6789/1/TFG_Juan_Antonio_Cantarero_Garca.pdf
- Cañado, L. (2018). *El aprendizaje basado en competencias*. Obtenido de <https://cead.pressbooks.com/chapter/4-5-el-aprendizaje-basado-en-competencias/>
- Carmen, M. (2016). *FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL EN LA EDUCACIÓN INICIAL*. Obtenido de <https://slideplayer.es/slide/1113763/>
- Castellanos, A. (2017). *Diseño e implementación de una web con WordPress*. Obtenido de

- https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/85724/memoria_29208632.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chacón, S. (2016). *DISEÑO DE UNA PAGINA WEB EN LA PLATAFORMA JOOMLA*. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/7240/DISE%C3%91O%20DE%20UNA%20PAGINA%20WEB%20EN%20LA%20PLATAFORMA%20Joomla.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Domingo, J. (2016). *¿Qué es el aprendizaje basado en competencias?* Obtenido de <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2016/04/18/que-es-el-aprendizaje-basado-en-competencias/>
- Educational, M. (2021). *¿Qué es el aprendizaje basado en problemas?* Obtenido de <https://spain.minilandeducational.com/school/que-es-aprendizaje-basado-en-problemas-abp/>
- Esparza, F. (2018). *POST DE PROYECTOS DE DESARROLLO*. Obtenido de <https://www.eumed.net/actas/18/economia-social/7-evaluacion-ex-post-de-proyectos.pdf>
- Faraón, L. (2016). *Metodologías de desarrollo de software*. Obtenido de <https://www.um.es/ead/red/42/faraon.pdf>
- Femenil, P. (2020). *¿Qué es el aprendizaje colaborativo y cuáles son sus beneficios?* Obtenido de <https://blog.up.edu.mx/prepaup/femenil/que-es-el-aprendizaje-colaborativo-y-cuales-son-sus-beneficios>
- Fortea, M. (2019). *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias*. Obtenido de <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/182369/MDU1.pdf>
- García, Á. (2020). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Obtenido de <https://redsocial.rededuca.net/aprendizaje-basado-proyectos>
- García, J. (2020). *El condicionamiento clásico y sus experimentos más importantes*. Obtenido de <https://psicologiymente.com/psicologia/condicionamiento-clasico-experimentos>
- García, R. (2019). *La educación emocional, su importancia en el proceso de .* Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44023984007.pdf>
- Garrido, S. (2021). *Las metodologías ágiles más utilizadas*. Obtenido de <https://www.iebschool.com/blog/que-son-metodologias-agiles-agile-scrum/>

- Giménez, E. (2019). *el ambiente natural y social en el nivel inicial*. Obtenido de <https://www.entramar.mvl.edu.ar/somos-cientificos-jugamos-a-observar-explorar-y-manipular-objetos-promoviendo-el-espiritu-curioso-en-los-ninos/>
- Gonzalo y Cobo, S. C. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Obtenido de <https://encuentro.educatic.unam.mx/educatic2020/pdf/docencia-camp/aprendizaje-basado-en-proyectos.pdf>
- GRADIOR. (2021). *EL RAZONAMIENTO DEDUCTIVO: QUÉ ES Y QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENE*. Obtenido de <https://www.gradior.es/que-es-el-razonamiento-deductivo/>
- Guelmes Valdés, E. L., & Nieto Almeida, L. E. (2015). *Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v7n1/rus03115.pdf>
- Guerra, E. (2019). *¿Qué es el Aprendizaje-Servicio?* Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/que-es-el-aprendizaje-servicio>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 163-173.
- Herrera, M. C. (2018). *El refuerzo pedagógico como herramienta para el mejoramiento de los aprendizajes*. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6379/1/T2720-MIE-Calucho-El%20refuerzo.pdf>
- Herrero, P. (2021). *Qué es el aula invertida y por qué es la gran sorpresa de la educación durante la pandemia*. Obtenido de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-57559119>
- Hosting, W. (2019). *Metodologías de desarrollo de software*. Obtenido de <https://okhosting.com/blog/metodologias-del-desarrollo-de-software/>
- Invadiv. (2016). *Aprendizaje por contrato*. Obtenido de http://www.uco.es/organiza/departamentos/educacion/invadiv/index.php?option=com_content&view=article&id=8&Itemid=12
- Irigaray, J. (2021). *Design thinking: qué es y cuales son sus características*. Obtenido de <https://retos-directivos.eae.es/design-thinking-que-es-caracteristicas-y-fases/>

- ITEA. (2020). *¿Qué es eXelearning?* Obtenido de http://www.riate.org/version/v1/recursos/cursoexenavigable/qu_es_exelearning.html
- ITESCA. (2019). *Aprendizaje Colaborativo*. Obtenido de https://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/metodo_aprendizaje_colaborativo.pdf
- Jacobo, A. (2019). *Formación personal y social*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/zeffe/formacion-personal-y-social>
- Kinsta. (2021). *¿Qué es WordPress? Explicación para Principiantes*. Obtenido de <https://kinsta.com/es/base-de-conocimiento/que-es-wordpress/>
- Llamas, J. (2022). *Tipos de metodologías*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/tipos-de-tecnologia.html>
- López, C. (2019). *Aprendizaje por Contrato*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/aprendizajeporcontrato/autores>
- Lorente, J. (2021). *QUÉ ES EXELEARNING Y PARA QUÉ SIRVE*. Obtenido de <https://www.maximaformacion.es/blog-teleformacion/que-es-exelearning-y-para-que-sirve/>
- Luz, S. (2017). *IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL*. Obtenido de <https://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2012/05/importancia-del-juego-en-el-nivel.html>
- Maestro, W. d. (1 de Agosto de 2021). *Metodologías Innovadoras*. Obtenido de <https://webdelmaestrocmf.com/portal/8-metodologias-profesor-deberia-conocer-ahora/>
- Maldonado, M. (2018). *Las mejores metodologías ágiles para la creación de software*. Obtenido de <https://www.digital55.com/desarrollo-tecnologia/mejores-metodologias-agiles-creacion-software/>
- Mata, D. (2019).
- Medina, I. (2017). *PROGRAMA EDUCATIVO PARA EL EMPLEO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DIRIGIDO A LOS DOCENTES*. Obtenido de <file:///C:/Users/javie/Downloads/Tesis%20Niurka%20Vialart.pdf>
- Méndez, V. (2019). *Metodologías didácticas para el aprendizaje en línea*. Obtenido de <http://www.ugr.es/~reidocrea/8.2-2.pdf>


- Morgue, D. (2018). *Metodología Design Thinking*. Obtenido de <https://gestion.pe/economia/management-empleo/design-thinking-aplicar-metodo-innovar-empresas-nnda-nnlt-250663-noticia/>
- Mortorelli, S. (2018). *Prácticas de lectura y escritura en el Nivel Inicial*. Obtenido de <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2018/06/practicar-de-lectura-y-escritura-en-el.html>
- Netinban. (2022). *¿Qué es el aprendizaje por contrato?* Obtenido de <https://www.netinbag.com/es/education/what-is-contract-learning.html>
- Nivela, E. y. (2019). Gestores de contenidos como herramientas en el paradigma tecnológico. *Mundo Recursivo*, 21.
- Ochoa, A. M. (2017). *Refuerzo Escolar una manera práctica de fortalecer el conocimiento*.
<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/12959/Garc%C3%ADaDaOchoaAndreaMarcela2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- OEI. (2020). *El Juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza*. Obtenido de <https://oei.int/colecciones/el-juego-en-el-nivel-inicial-propuestas-de-ensenanza>
- Osa, A. d. (2021). *La importancia de las matemáticas en la vida*. Obtenido de <https://www.smartick.es/blog/educacion/importancia-de-las-matematicas/>
- Parsonson, D. B. (2017). *Evidence-based Classroom Behaviour Management* . Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ976654.pdf>
- Peña, S. (2017). *Análisis de datos*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/326425169.pdf>
- Peralta, L. E. (2018). *"Estudio comparativo de gestores de contenido para la elaboración de tiendas de línea"*. Obtenido de <http://repositorio.upsin.edu.mx/Fragmentos/tesinas/LUZALCANTARTESINA5967.pdf>
- Peréz, A. (2021). *Estudio de viabilidad de un proyecto: estructura e importancia*. Obtenido de <https://www.obsbusiness.school/blog/estudio-de-viabilidad-de-un-proyecto-estructura-e-importancia>
- Perez, M. (2017). *¿Qué es el Razonamiento Analógico?* Obtenido de <https://www.lifeder.com/razonamiento-analogico/>
- Planeta, A. (2017). *Ventajas del aprendizaje basado en el pensamiento o Thinking-Based Learning (TBL)*. Obtenido de

- <https://www.aulaplaneta.com/2017/10/16/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-pensamiento-thinking-based-learning-tbl>
- Ponce, R. (2015). *Diseño, Desarrollo e Implementación de un sitio web dinámico utilizando el CMS Joomla y Google Analytics, para la Maestría en Telecomunicaciones MET - ESPOL*. Obtenido de <http://www.dspace.espol.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/31283/Dise%c3%bl%2c%20Desarrollo%20e%20Implementaci%c3%b3n%20de%20un%20sitio%20web%20din%c3%a1mico%20utilizando%20el%20CMS%20Joomla%20y%20Google%20Analytics%2c%20para%20la%20Maestr%c3%ada%20>
- Pozo, O. (2015). *Diseño e implementación de un sitio web* . Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/54031/POZO%20-%20Dise%c3%bl%20e%20implementaci%c3%b3n%20de%20un%20sitio%20web%20con%20Drupal..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Prieto, B. (2017). *El uso de los métodos deductivo e inductivo*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/cuco/v18n46/0123-1472-cuco-18-46-00056.pdf>
- Puetate, G. (2017). *Aplicaciones Híbridas*. Obtenido de <https://www.pucesi.edu.ec/webs2/wp-content/uploads/2021/02/Aplicaciones-M%C3%B3viles-H%C3%ADbridas-2020.pdf>
- Quintanar, Á. (2019). *Joomla Gestor de Contenidos para Centralizar Recursos Educativos*. Obtenido de <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/07/Joomla.pdf>
- Quiña, M. (2015). *CREACIÓN DE UN GESTOR DE CONTENIDOS (CMS) BÁSICO*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1905/1/T-UTC-1715.pdf>
- REDHAT. (2020). *¿Qué es la metodología ágil?* Obtenido de <https://www.redhat.com/es/devops/what-is-agile-methodology#:~:text=En%20concreto%2C%20las%20metodolog%C3%ADas%20%C3%A1giles,equipo%20para%20ofrecer%20mejoras%20constant>
- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. (2017). *Métodos científicos de indagación y construcción del conocimiento*. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 26.
- Rodríguez, L. A. (2019). *EL REFUERZO ESCOLAR COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR EL REFUERZO ESCOLAR COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTIAGO DE LAS ATALAYAS*.

- content/uploads/2020/12/14dediciembrede2020Etapasde-la-investigacionbibliografica-1.pdf
- Valencia, A. (2017). *Los tipos de tecnología más representativos que debes conocer*. Obtenido de <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/los-tipos-de-tecnologia-mas-representativos-que-debes-conocer>
- Varas, M. (2020). *La Importancia de las Matemáticas en la Primera Infancia*. Obtenido de [http://www.escuelalavocales.cl/la-importancia-de-las-matematicas-en-la-primera-infancia/#:~:text=Los%20beneficios%20y%20la%20importancia,la%20cr%C3%A](http://www.escuelalavocales.cl/la-importancia-de-las-matematicas-en-la-primera-infancia/#:~:text=Los%20beneficios%20y%20la%20importancia,la%20cr%C3%A9ditica%20y%20la%20abstracci%C3%B3n)
- Vera, A. (2015). *Aplicaciones Nativas*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6157/1/UPS-GT000540.pdf>
- Vergara, J. M. (2016). *Drupal: características, ventajas y desventajas*. Obtenido de <https://www.coriaweb.hosting/drupal-caracteristicas/>
- Villegas, C. (2019). *¿Cómo se desarrolla el razonamiento por analogía?* Obtenido de <https://blog-es.kinedu.com/como-se-desarrolla-el-razonamiento-analogico/>
- WMCMF. (2021). *Metodologías Innovadoras que todo profesor debería conocer*. Obtenido de <https://webdelmaestrocmf.com/portal/8-metodologias-profesor-deberia-conocer-ahora/>
- Yanira Rubio, A. L. (2017). *Diseño y Elaboración del Sistema Gestor de Contenidos para los Corpus Lingüísticos del Instituto Caro y Cuervo*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Julio-Bernal-Chavez/publication/322642315_DISENO_Y_ELABORACION_DEL_SISTEMA_GESTOR_DE_CONTENIDOS_PARA_LOS_CORPUS_LINGUISTICOS_DEL_INSTITUTO_CARO_Y_CUERVO/links/5a66119daca272a158218dc1/DISENO-Y-ELABORACION-DEL-SISTEMA-G
- Zamzamy, R. (2019). *Aprendizaje Basado en el Pensamiento: pedagogías emergentes para tiempos de confinamiento*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-basado-en-pensamiento/>
- Zapata, G. (2019). *Implementación de un gestor de contenido y servicio multimedia para Río Revuelto Noticias*. Obtenido de <http://risisbi.uqroo.mx/handle/20.500.12249/2270>

VII. ANEXOS

Anexo 1. Acta de la sustentación de Predefensa del TIC




UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

FACULTAD DE INDUSTRIAS AGROPECUARIAS Y CIENCIAS AMBIENTALES

CARRERA DE COMPUTACIÓN

ACTA

DE LA SUSTENTACIÓN ORAL DE LA PREDEFENSA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR




ESTUDIANTE: TANA ENRIQUÉZ LEIDY ANABEL		CÉDULA DE IDENTIDAD: 0706859832	
PERIODO ACADÉMICO: 2022B			
PRESIDENTE TRIBUNAL: MSC. JEFFERY ALEX NARANJO CEDAÑO		DOCENTE TUTOR: MSC. YASMANY FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ	
DOCENTE: MSC. MSC. LASCANO RIVERA SAMUEL BENJAMÍN			
TEMA DEL TIC: "Creación de un Gestor de Contenidos para el refuerzo escolar de los niños de Inicial 1 en la Unidad Educativa General Julio Andrade"			

No.	CATEGORÍA	Evaluación cuantitativa	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
1	PROBLEMA - OBJETIVOS	9,33	Mejorar el planteamiento del problema
2	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9,67	Generar tablas comparativas sobre el uso de herramientas de desarrollo
3	METODOLOGÍA	9,67	Justificar los métodos utilizados, reestructurar preguntas de encuesta y aumentar los resultados
4	RESULTADOS	9,67	Exponer los resultados en función de la ingeniería de software
5	DISCUSIÓN	9,67	
6	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	9,67	
7	DEFENSA, ARGUMENTACIÓN Y VOCABULARIO PROFESIONAL	10,00	
8	FORMATO, ORGANIZACIÓN Y CALIDAD DE LA INFORMACIÓN	7,33	


Obteniendo una nota de: **9,57** Por lo tanto, **APRUEBA** ; debiendo el o los investigadores acatar el siguiente artículo:

Art. 36.- De los estudiantes que aprueban el informe final del TIC con observaciones.- Los estudiantes tendrán el plazo de 10 días para proceder a corregir su informe final del TIC de conformidad a las observaciones y recomendaciones realizadas por los miembros del Tribunal de sustentación de la pre-defensa.


Para constancia del presente, firman en la ciudad de Tulcán el **viernes, 10 de febrero de 2023**



MSC. JEFFERY ALEX NARANJO CEDAÑO
PRESIDENTE TRIBUNAL



MSC. MSC. LASCANO RIVERA SAMUEL BENJAMÍN
DOCENTE



MSC. YASMANY FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ
DOCENTE TUTOR

Anexo 2. Certificado del Abstract por parte de idiomas



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER**

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Leidy Anabel Tana Enriquez.				
DATE: 15 de febrero de 2023				
TOPIC: "Creación de un Gestor de Contenidos para el refuerzo escolar de los niños de inicial 1 en la Unidad Educativa General Julio Andrade"				
MARKS AWARDED		QUANTITATIVE AND QUALITATIVE		
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1 Vera Játiva Edwin Andrés, 5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED	TOTAL 9		



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER**

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Leidy Anabel Tana Enriquez.				
DATE: 15 de febrero de 2023				
TOPIC: "Creación de un Gestor de Contenidos para el refuerzo escolar de los niños de inicial 1 en la Unidad Educativa General Julio Andrade"				
MARKS AWARDED		QUANTITATIVE AND QUALITATIVE		
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1 Vera Játilva Edwin Andrés, 5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED	TOTAL 9		

Anexo 3. Certificado de aprobación de la institución



UNIDAD EDUCATIVA "GENERAL JULIO ANDRADE"

BOLÍVAR - CARCHI



El que suscribe, Licenciado Miguel Estuardo Quelal Monroy, Rector Encargado de la UNIDAD EDUCATIVA GENERAL JULIO ANDRADE, a petición del interesado:

CERTIFICO:

Que, la Señorita, TANA ENRIQUEZ LEIDY ANABEL, portador de la cédula de ciudadanía No. 0401932702, estudiante de la carrera de computación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi realizó la prueba exitosa del Gestor de Contenidos para el refuerzo escolar, dentro de la Unidad Educativa "General Julio Andrade" a los estudiantes de la inicial 1, dando por válido el correcto funcionamiento del software.

Esto es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad, lograr al interesado hacer uso del presente certificado como mejor estime sus intereses.

Bolívar, 11 de enero del 2023

Atentamente,


Lic. Miguel Quelal
RECTOR (E)



Teléfonos. 062287146 correo electrónico alfredoalbornoz70@gmail.com
Dirección Calle Olmedo 5/N y Dávila
COD, AMI 04H00141



San Gabriel, 31 de agosto del 2021

Ing. Javier Puetate
**DIRECTOR DISTRITAL 04D02 MONTUFAR - BOLÍVAR EDUCACIÓN
(ENCARGADO).**

Presente.

De mi consideración:

Yo, Tana Enriquez Leidy Anabel portadora de la cédula 0401932702, ante Ud. respetuosamente me presento y expongo.

Que, actualmente soy estudiante de la facultad de Industrias Agropecuarias y Ciencias Ambientales, de la Carrera de Computación, Noveno semestre, en calidad de autora del Trabajo de Integración Curricular "CREACIÓN DE UN GESTOR DE CONTENIDOS PARA EL REFUERZO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE INICIAL 1 EN LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL JULIO ANDRADE" a usted muy comedidamente solicito, se considere la petición de mi proyecto de tesis que cuente con la información suficiente y necesaria para desarrollarlo dentro de la prestigiosa institución "Unidad Educativa General Julio Andrade" de acuerdo con la necesidad que requiera.

Por la favorable atención que se digne dar al presente, anticipo mi agradecimiento

Atentamente,



Tana Enriquez Leidy Anabel
0401932702
leidy.tana@upec.edu.ec

Anexo 4 Guía para el usuario del docente

Introducción

En el siguiente manual de usuario se explica como es el proceso correcto de las distintas funcionalidades, el mismo que permite crear variedad de contenido, editar tareas propuestas, subir archivos como videos, audios, imágenes entre otros de forma creativa e interactiva, da la oportunidad al usuario de conocer y crear contenido para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Objetivo del documento

A través de este documento se pretende mostrar de una manera clara y detalla, el uso y las funcionalidades de gestor de contenidos para el refuerzo escolar.

Participante

Participante	Rol	Correo electrónico	Teléfono
Leidy Tana	Diseñador	leidy.tana@upec.edu.ec	0967579927

Requisitos del gestor de contenidos

Para asegurar una mejor experiencia del usuario al manejar el gestor de contenidos se han establecido los siguientes requisitos:

- Acceso a internet recomendable red wifi
- Computador de escritorio o portátil

Indicaciones para el docente:

Para poder acceder al gestor de contenidos, debe tener instalado la herramienta exlearning última versión esta herramienta es gratuita de código abierto, esto quiere decir que es modificable ya sea en formato de diseño, plantillas, entre otras acciones, es intuitiva y de fácil uso para la enseñanza presencial y virtual.



En la pantalla incluye las siguientes opciones:

Archivo desglosa una lista de funciones las cuales son:

- Nuevo: permite crear un nuevo proyecto, ventana, o plantilla
- Abrir: función para abrir un proyecto
- Proyectos recientes: indica los proyectos actuales en los que sé que se estuvieron trabajando
- Guardar: en este apartado el usuario guarda sus proyectos de una manera segura
- Plantillas: da la oportunidad de guardar la plantilla creada, para que otros usuarios puedan utilizarla
- Exportar: una de las ventajas que te permite esta opción es que se puede exportar el proyecto a página web
- Imprimir: se imprime el contenido adjunto
- Salir: permite salir del gestor

La sección de utilidades da a conocer las siguientes funciones:

- Preferencias: se elige el idioma, y el navegador predeterminado del sistema.
- Visualización previa: redirige a la vista que sería para el estudiante.
- Editor de iDevices: es un bloque de contenidos que nos permite de forma fácil darle una utilidad pedagógica o técnica distinta a dicho bloque.
- Informes sobre recursos: permite guardar dentro de una carpeta los videos, imágenes, audios, que han sido utilizados para la creación de contenidos y así no existan perdidas de recursos.
- Actualizar pantalla: refresca la pantalla permitiendo guardar los cambios que se realiza en un determinado tiempo

Los estilos dentro de exelearning son:

- Gestor de estilos: abarca la lista de estilos, el banco de estilos, importar estilo y finalmente crear un estilo nuevo.
- Estilos: agrupa y muestra la lista de estilo que vienen ya en el paquete del gestor de contenidos, también los que fueron creados por los desarrolladores
- Ayuda: se basa en un asistente que da información como, introducción, indica los pasos para crear un proyecto básico, incluye tutoriales, foros, notas de información de desarrollo.



En la siguiente pantalla incluye las siguientes opciones:

- Añadir página permite incrementar una nueva página para así poder ir mejorando el diseño del contenido
- Borrar es la acción de limpiar el proyecto y empezar de nuevo
- Renombrar permite dar un nuevo título al proyecto

Estructura

La estructura abarca los temas que se tratan en año lectivo de los niños de inicial 1, esta información se logró adquirir gracias al docente de la Unidad Educativa General Julio Andrade, el cual estuvo presto en compartir esta información para ayuda del desarrollo de contenido, esta estructura se conforma de los siguientes temas:

- **Bienvenida**



Como inicio se propuso un video, que fomenta la importancia de acudir al aula de clases, motivación para aprender nuevas cosas.

- **Importante**

Importante

En los cinco primeros años de vida se produce la mayor parte del desarrollo de las células neuronales. También, la estructuración de las conexiones nerviosas en el cerebro.

La educación inicial en el niño es una de las etapas más importantes. En este período se pueden enseñar las bases que servirán para su desarrollo cognitivo, psicomotor y social.

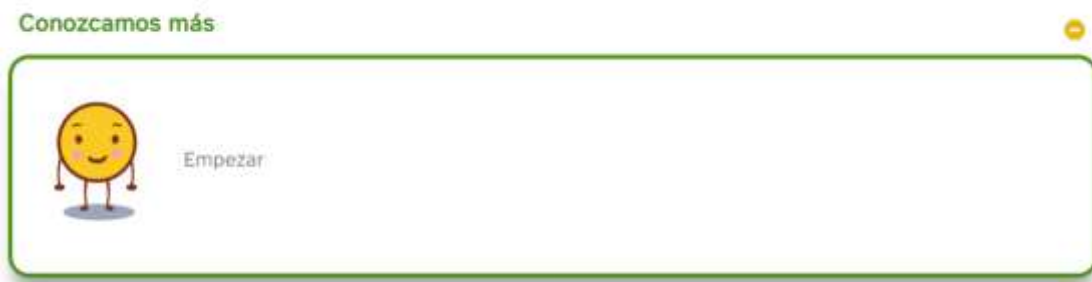
Los primeros tres años son fundamentales, ya que:

- Los niños establecen la mayor cantidad de conexiones cerebrales en esa edad
- Comienzan a tener conocimiento de su cuerpo y de sus gustos
- Comprenden lo importante que es socializar con otros niños y las formas adecuadas de hacerlo
- Están en el proceso de construcción de su personalidad y su lenguaje para comunicarse
- Adquieren autonomía e independencia

Todo esto sin duda alguna les servirá a nuestros hijos para desenvolverse de manera más autónoma, e incluso defenderse por sí mismos, cuando mamá y papá no están cerca.

Dentro de botón importante se menciona datos informativos sobre el nivel de enseñanza de los niños que están en el rango de 3 a 5 años, esta información es necesaria para que tanto el docente como el alumno sigan correctamente el proceso de formación académica

Empezar



Una vez realizado la introducción a la unidad, nos encontramos con botón empezar el cual nos redirige a la pantalla principal para continuar con los temas.

Conociendo los números



En este apartado tenemos la primera página en la cual de manera interactiva y didáctica se fue colocando imágenes en formato infantil de los números en un rango del 1 al 20.

Se implemento varias actividades de refuerzo las cuales son:

- Audio y video ayuda a la construcción de conocimientos importantes, porque el potencial comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras transmiten una gama de experiencias que estimulan los sentidos de los estudiantes y los diferentes estilos de aprendizaje.

Según muchos expertos, esto ayuda a que desarrollen el lenguaje, habilidades sociales y otras cosas vitales para el entendimiento del mundo que los rodea

Señales de tránsito



En la segunda pestaña se refuerza que tan importante son las señales de tránsito, mediante un video de introducción, un cuadro demostrativo, con figuras, colores, y expresiones, para así poder obtener un mejor entendimiento, como tarea de refuerzo adicional, una pequeña imagen para dibujar, teniendo como objetivo tener claridad sobre la importancia del semáforo esto se puede aplicar dependiendo del nivel de los niños y las actividades existentes que el docente analiza y decide si aplicar o no.

Vivo y comparto con mi familia



En la tercera pestaña toma en cuenta la importancia de compartir en familia, esta parte es importante para que los niños crezcan con principios, valores, carácter y autoestima ya que la familia es el primer núcleo donde se desarrollan y expanden sus mentes.

Dentro de este contenido se tomó en cuenta algunas escenas de familias, para poder mostrar un claro ejemplo de en qué ocasiones se puede compartir en familia, existe un apartado en el cual menciona los beneficio y ventajas, y finalmente un video, el cual se basa de una historia.

Que hermosa naturaleza



En la cuarta pestaña se desarrolló el material acerca del cuidado de la naturaleza, fomentando así hacer una poquito de conciencia con los pequeños para que ellos tengan esa información de poder portar para cuidar la naturaleza

La naturaleza nos proporciona tantas cosas maravillosas y útiles. Desde hermosas vistas, hasta comida y refugio.

Para el desarrollo de este tema se implementó un audio cuento, esto permite desarrollar la imaginación del niño, ayuda a estimular su cerebro, también se tomó la

iniciativa de fortalecer con una tarea que aporta al medio ambiente, que en su caso es plantar un árbol y cuidarlo en su proceso de crecimiento.

Conozcamos los oficios y profesiones



En la quinta pestaña nos enseña sobre los oficios y profesiones, esto motiva a los niños a conocer e imaginar que les gustaría ser cuando crezcan.

Dentro de las actividades de refuerzo se aplicó dibujo y coloreado esto permite desarrollar la motricidad, y al final una corta descripción de él porque elige cualquier profesión, finalmente una historia de un pequeño y su sueño de ser médico.

Conozcamos las vocales



En la séptima pestaña nos enseña sobre las vocales, desde que el niño empieza a hablar con fluidez, se le pueden presentar las letras y las vocales es por eso la importancia de aprenderlas.

Dentro de las actividades de refuerzo se aplicó imágenes, videos, audios y actividades de refuerzo.

Los colores primarios



En la octava pestaña nos enseña sobre los colores primarios, Los colores no solo envían señales al cerebro para que nos sintamos hambrientos, tranquilos o ansiosos, sino que también tienen el poder de distraer a un niño o mejorar su potencial de aprendizaje.

Dentro de las actividades de refuerzo se aplicó imágenes guía y actividades de refuerzo.

Cuidemos nuestro planeta



En la novena pestaña nos enseña sobre cómo cuidar nuestro planeta para que así los niños tengan un poco más cuidado con pequeñas cosas como por ejemplo botar la basura en su lugar, no dañar los árboles entre otras recomendaciones.

Dentro de las actividades de refuerzo se aplicó dibujos, juegos, y actividades de refuerzo.

Que ricas son las frutas



En la décima pestaña nos enseña sobre las frutas, esto motiva a los niños a conocer los beneficios y vitaminas que aportan a su cuerpo en crecimiento.

Dentro de las actividades de refuerzo se aplicó dibujos, juego interactivos y finalmente un pequeño reto de cocina.

Las figuras geométricas



En la onceava pestaña nos enseña sobre las figuras geométricas, supone para ellos el poder establecer relaciones con su entorno más cercano e inmediato.

Dentro de las actividades de refuerzo se aplicó dibujos, videos, audios, y actividades de refuerzo esto permite desarrollar la motricidad.

Animales domésticos



En la doceava pestaña nos enseña sobre cuáles son los animales domésticos para que los niños puedan establecer relaciones con su entorno más cercano.

Dentro de las actividades de refuerzo se aplicó dibujo y sonido esto permite desarrollar la habilidad de escuchar, y al final una actividad que refuerzo.

Conozcamos los símbolos patrios



En la treceava pestaña nos enseña sobre los símbolos patrios, en este apartado se va a conocer de representar y asimismo de diferenciar a una nación o país frente a otras motiva a los niños a conocer e imaginar que les gustaría ser cuando crezcan.

Dentro de las actividades de refuerzo se aplicó información detalla de la bandera y el escudo para así poder permitir su reconocimiento.

Módulo 2

Sistema Solar



El sistema solar

El sistema planetario solar es importante, ya que está nos permite conocer y comprender exactamente en donde está ubicado nuestro planeta y por lo tanto en donde nos encontramos nosotros dentro del sistema solar. Así también nos permite saber que otros cuerpos celestes tenemos a nuestro alrededor.

Dentro del módulo 2 tenemos la página principal en donde encontramos una breve introducción sobre los temas que van hacer tratados



Dentro de sistema solar se encuentran los 7 planetas, que incluyen movimientos, sonido, e información básica, también puedes encontrar un juego que te acerca más a la realidad

Conociendo un nuevo idioma



En el apartado de inglés, abarca los temas que son los números, colores, y adicional puede realizar un juego para poder identificar las figuras, esto le permitirán una mayor capacidad de concentración, mayor agilidad y capacidad de resolución de problemas

El cuerpo humano



El cuerpo humano identifica las partes principales en donde les indica mediante contenido educativo la importancia de conocer sus partes, permite a los niños expresarse y ocupar un lugar en la sociedad, por lo que ser conscientes de él es fundamental

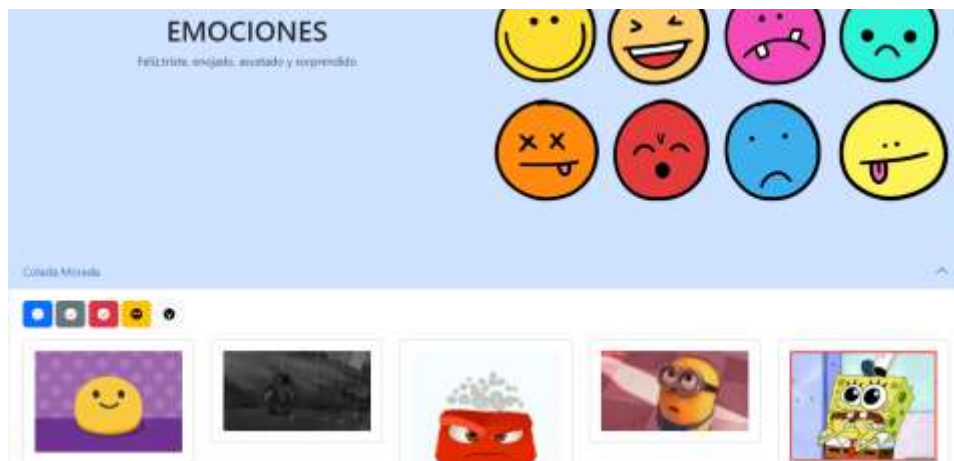
Recetas Saludables

The screenshot shows a website titled 'RECETAS SALUDABLES' with a cartoon girl logo. It features two recipe cards. The first card is for 'Sopa de Calabaza' (Pumpkin Soup) with ingredients: 1/2 litro de zanahoria, 1 taza de leche, 2 zanahorias, 2 litros de papa, 3 cucharadas de aceite, and 1/2 litro de carne de chicharro. The second card is for 'Helado de Yogurt y Menta' (Yogurt and Mint Ice Cream) with ingredients: 1 taza de yogurt natural, 1/2 taza de mentas frescas, and azúcar al gusto. The preparation steps for the ice cream include washing and drying the mints, blending them with yogurt, adding the mints, freezing the mixture, and finally adding the mints back to the frozen mixture.

En esta sección se encuentran algunas recetas que pueden ser realizadas en casa con ayuda de su familia

The screenshot shows a website titled 'TRADICIONES' with a map of Colombia. It features a recipe card for 'Helado' (Ice Cream) with ingredients: 1 litro de agua fría, 1 litro de azúcar, and 1 abanico de frutas (fresas de variedad, fresas de arroyo y fresas de fresa roja). The preparation steps include washing and drying the fruits, blending them with water and sugar, and freezing the mixture.

Las tradiciones les ayudan a construir su identidad y a entender lo que es importante para sus familias. También ayudan a aumentar la autoestima en los chicos y su bienestar debido a que este tipo de eventos son consistentes.



Dentro de tema emociones se abarca imágenes que representa cada una de las emociones, para así poder caracterizar estudiante, la educación emocional desde etapas tempranas como Infantil es clave para el bienestar personal y relacionarse con los demás



Anexo 5 Tabla comparativa de los gestores de contenidos

Gestores de Contenidos	Características
Joomla	<ul style="list-style-type: none"> • Sitio completamente conducido por los motores de la base de datos • Secciones de temas agregables por contribuciones de autores • Subida de imágenes en su propia librería para poder usarlas en cualquier lugar del sitio • Foro dinámico/Encuestas/Votación • Funciona sobre Linux, FreeBSD, Servidor MacOSX, Solaris, y AIX
Drupal	<ul style="list-style-type: none"> • Posibilidades de configuración y flexibilidad.

	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaz de usuario intuitiva y administrable. • Permite crear contenido optimizado para el SEO, además de ser reutilizable. • Múltiples opciones de diseño.
Exelearning	<ul style="list-style-type: none"> • Su aprendizaje y uso es sencillo, rápido e intuitivo. • Respeta los estándares de intercambio de recursos educativos. • Al ser de código abierto podemos acceder al código fuente, modificarlo y crear plantillas de estilo personalizadas. • Es capaz de desarrollar cualquier estructura de contenidos ajustada a las necesidades del profesor, los alumnos o la materia. • Los contenidos creados con eXeLearning son fácilmente actualizables facilitando así las tareas • Puede ser una herramienta offline, es posible utilizarla sin estar conectado a internet.
Wordpress	<ul style="list-style-type: none"> • Es un CMS de fácil instalación, actualización y personalización • Open Source: es una aplicación libre tanto en su uso como en su desarrollo. • Las actualizaciones se hacen de forma automática • Multitud de autores y usuarios, con diferentes niveles de permisos • Se permiten las páginas estáticas • Puedes crear sitios con varios blogs

Anexo 6 Cuestionario de la encuesta

1. ¿Cuáles son los números que conoce y puede contar?
De 1 a 5
De 10 a 15
De 15 a 20
2. ¿Conoce las señales de tránsito?
Si
No
Poco
3. ¿Realiza actividades con la familia?
Si
No
Poco
4. ¿Sabe cuál es la importancia de cuidar la naturaleza?
Si
No
Poco
5. ¿Sabe ud reconocer sobre los oficios y profesiones?
Si
No
6. ¿Conoce las partes de su cuerpo?
Si
No
Poco
7. ¿Sabe cuáles son las vocales?
Si
No
Poco
8. ¿Entiende sobre los medios de transporte?
Si
No
9. ¿Tiene conocimiento de cuáles son los animales domésticos?
Si
No

Poco

10. ¿Sabe cuáles son los colores primarios?

Si

No

Poco

Anexo 7 Código fuente

```

<!-- TIPO DE PAGINA PERTENECIENTE AL INDICE O INDICE ES DONDE INICIA LA WEB COMO TAL -->
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Refuerzo escolar</title>
  <link rel="stylesheet" href="/css/style.css">
  <link rel="stylesheet" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.3.0-alpha1/dist/css/bootstrap.min.css">
  <link rel="stylesheet" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/@fortawesome/fontawesome-free@6.2.1/css/all.min.css" integrity="sha384-1" crossorigin="anonymous">
  <link href="https://unpkg.com/aos@2.3.1/dist/aos.css" rel="stylesheet">
</head>

<!-- FACILITARE ESTE SEGUIMIENTO ES EL CUERPO DE LA PAGINA HTML, DONDE
LO QUE SE VISUALIZARA SERA ESTO -->
<body>
  <header>
    <!-- encabezado DE LA PAGINA WEB -->
    <nav class="navbar bg-primary navbar-expand-lg" data-bs-theme="dark">
      <div class="container-fluid">
        <span class="navbar-brand" href="#">
          <i class="fa-solid fa-house"></i>
          Inicio</span>
        <button class="navbar-toggler" type="button" data-bs-toggle="collapse"
          data-bs-target="#navbarNavAltMarkup" aria-controls="navbarNavAltMarkup" aria-expanded="false"
          aria-label="Toggle navigation">
          <span class="navbar-toggler-icon"></span>
        </button>

        <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarNavAltMarkup">
          <div class="navbar-nav">

            <a class="nav-link" href="cuerpo.html">
              <i class="fa-solid fa-person"></i>
              Cuerpo humano</a>

            <a class="nav-link" href="solar.html">
              <i class="fa-solid fa-earth-americas"></i>
              Planetas</a>

            <a class="nav-link" href="cuerpo.html">
              <i class="fa-solid fa-person"></i>
              Cuerpo humano</a>

            <a class="nav-link" href="solar.html">
              <i class="fa-solid fa-earth-americas"></i>
              Planetas</a>

            <a class="nav-link" href="ingles.html">
              <i class="fa-solid fa-language"></i>
              Inglés</a>

            <a class="nav-link" href="recetas.html">
              <i class="fa-solid fa-bowl-food"></i>
              Recetas Saludables</a>

            <a class="nav-link" href="tradiciones.html">
              <i class="fa-solid fa-mountain-sun"></i>
              Tradiciones</a>

            <a class="nav-link" href="emociones.html">
              <i class="fa-solid fa-face-smile-beam"></i>
              Emociones</a>

            <a class="nav-link" href="nociones.html">
              <i class="fa-solid fa-up-down-left-right"></i>
              Nociones</a>

          </div>
        </div>
      </div>
      <span class="logo" src="https://icdcherna.cma.co/wp-content/uploads/2020/07/logo-bq.png" alt="" secret="">
    </span>
    </div>
  </nav>

```

```

<!-- img fluid ayuda a que sea fluida y no sobrepase -->
<div class="portada">
  <h1 class="text-white m-auto">¡APRENDAMOS JUNTOS!</h1>
  
</div>
</header>

<article class="row m-5">
  <div class="col-12 col-sm-6 m-auto">
    <h3 class="text-center">EL cuerpo humano</h3>
    <p class="text-center">Nuestro cuerpo es sumamente importante, no solo porque nos permite caminar, comer, ver,
    </p>
  </div>
  <div data-aos="fade-left" data-aos-duration="3000" class="col-12 col-sm-6 m-auto">
    
  </div>
</article>

<article class="row m-5">
  <div data-aos="fade-right" data-aos-duration="3000" class="col-12 col-sm-6 m-auto">
    
  </div>
  <div class="col-12 col-sm-6 m-auto">
    <h3 class="text-center">El sistema solar</h3>
    <p class="text-center">El sistema planetario solar es importante, ya que este nos permite conocer y comprender
  </p>
  </div>
</article>

```

```

<!-- MANEJO DE ENCABEZADO Y ENCABEZAMIENTO DE LA PAGINA -->
<DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Sistema Solar</title>
  <!-- AQUÍ SE UBICAN LOS ESTILOS QUE SE USA EN LA WEB -->
  <link rel="stylesheet" href="/css/style.css">
  <link rel="stylesheet" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.1.0-alpha1/dist/css/bootstrap.min.css">
  <link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/6.2.1/css/all.min.css" integrity="sha1" />
  <link href="https://unpkg.com/aos@2.3.1/dist/aos.css" rel="stylesheet">
</head>

<!-- BÁSICAMENTE ESTE SECCION ES EL CUERPO DE LA PÁGINA HTML, DONDE SE VISUALIZARÁ SEWÁ ESTO -->
<body class="cuerpo">

  <!-- ENCABEZADO DE LA WEB -->
  <nav class="navbar bg-primary navbar-expand-lg" data-bs-theme="dark">
    <div class="container-fluid">
      <a class="navbar-brand" href="index.html">
        <i class="fa-solid fa-house"></i>
        Inicio</a>
      <button class="navbar-toggler" type="button" data-bs-toggle="collapse" data-bs-target="#navbarNavAltMarkup" aria-controls="navbarNavAltMarkup" aria-expanded="false" aria-label="Toggle navigation">
        <span class="navbar-toggler-icon"></span>
      </button>

```

```

        Inicio</a>
      <button class="navbar-toggler" type="button" data-bs-toggle="collapse" data-bs-target="#navbarNavAltMarkup" aria-controls="navbarNavAltMarkup" aria-expanded="false" aria-label="Toggle navigation">
        <span class="navbar-toggler-icon"></span>
      </button>

      <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarNavAltMarkup">
        <div class="navbar-nav">
          <a class="nav-link" href="cuerpo.html">
            <i class="fa-solid fa-person"></i>
            Cuerpo humano</a>
          <a class="nav-link" href="solar.html">
            <i class="fa-solid fa-earth-americas"></i>
            Planetas</a>
          <a class="nav-link" href="ingles.html">
            <i class="fa-solid fa-language"></i>
            Inglés</a>
          <a class="nav-link" href="recetas.html">
            <i class="fa-solid fa-bowl-food"></i>
            Recetas Saludables</a>
          <a class="nav-link" href="tradiciones.html">
            <i class="fa-solid fa-mountain-sun"></i>
            Tradiciones</a>
          <a class="nav-link" href="emociones.html">
            <i class="fa-solid fa-face-smile-beam"></i>
            Emociones</a>
          <a class="nav-link" href="nociones.html">
            <i class="fa-solid fa-up-down-left-right"></i>
            Nociones</a>

```

```

        <span >
          
        </span>
      </div>
    </div>
  </div>
  <div class="row m-auto pt-5 pb-5 h-25" style="background-color: #c0c0c0;">
    <div class="col-12 col-sm-6 m-auto" data-aos="fade-down" data-aos-duration="2000">
      <h1 class="text-center">ME DIVIERTO CONOCIENDO MI CUERPO</h1>
      <!-- <p>Me divierto conociendo el cuerpo</p> -->
    </div>
    <div class="col-12 col-sm-6">
      
    </div>
  </div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="col-1 m-auto mt-5 mb-3" data-aos="fade-down" data-aos-duration="2000">
      <h2>CUERPO HUMANO</h2>
    </div>
  </div>
  <div class="padre-planeta m-3" data-aos="zoom-in-up" data-aos-duration="2000">
    
  </div>
  <div class="row">
    <div class="col-1 m-auto mt-5 mb-5" data-aos="fade-down" data-aos-duration="2000">

```

```

    <div class="padre-planeta" data-aos="fade-down-right" data-aos-duration="2000">
      
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col-1 m-auto mt-5 mb-4" data-aos="fade-down" data-aos-duration="2000">
        <h2 class="">GEMEROS</h2>
      </div>
    </div>
    <div class="d-flex justify-content-center">
      <iframe src="https://html5.gamemotiviz.cn/8drcnag874x1072y5yq7bzjcyibdzul/" width="720" height="400" scrolling="" />
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col-1 m-auto mt-5 mb-4" data-aos="fade-down" data-aos-duration="2000">
        <h2 class="">VIAMOS UN VIDEO</h2>
      </div>
    </div>
    <!-- video de la web -->
    <video src="./src/Cuerpo Humano/videoHumano.mp4" controls ></video>
    <footer class="cuerpo-footer">
      <audio src="./src/Cuerpo Humano/sonidoHumano.mp3" controls ></audio>
    </footer>

```

```

<!-- ESTILO ESTRUCTURA DE LA WEB FERTILIZADA LAS RELETAS -->
<DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Reforzo escolar</title>
    <!-- ESTILOS DE LA WEB -->
    <link rel="stylesheet" href="./css/style.css">
    <link rel="stylesheet" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.2.0-alpha1/dist/css/bootstrap.min.css">
    <link rel="stylesheet" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/@fortawesome/fontawesome-free@6.2.1/css/all.min.css" integrity="sha512-112018901277037f4ec79e16a316677f965619079074c4e330e907533e749c" crossorigin="anonymous" referrerpolicy="no-referrer" />
    <link href="https://unpkg.com/aos@2.3.1/dist/aos.css" rel="stylesheet">
  </head>
  <body>
    <div class="header">
      <!-- encabezado DE LA WEB -->
      <nav class="navbar bg-primary navbar-expand-lg" data-bs-theme="dark">
        <div class="container-fluid">
          <a class="navbar-brand" href="index.html">
            <!-- <span class="fa-solid fa-house"></span>
            Inicio </a>
          <button class="navbar-toggler" type="button" data-bs-toggle="collapse" data-bs-target="#navbarSupportedContent" aria-controls="navbarSupportedContent" aria-expanded="false" aria-label="Toggle navigation">
            <span class="navbar-toggler-icon"></span>
          </button>

```

```

      <a class="nav-link" href="cuerpo.html">
        <i class="fa-solid fa-person"></i>
        Cuerpo humano</a>

      <a class="nav-link" href="solar.html">
        <i class="fa-solid fa-earth-america"></i>
        Planetas</a>

      <a class="nav-link" href="ingles.html">
        <i class="fa-solid fa-language"></i>
        Inglés</a>

      <a class="nav-link" href="recetas.html">
        <i class="fa-solid fa-bowl-food"></i>
        Recetas Saludables</a>

      <a class="nav-link" href="tradicion.html">
        <i class="fa-solid fa-mountain-sun"></i>
        Tradiciones</a>

      <a class="nav-link" href="emociones.html">
        <i class="fa-solid fa-face-smile-beam"></i>
        Emociones</a>
      <a class="nav-link" href="nociones.html">
        <i class="fa-solid fa-up-down-left-right"></i>
        Nociones</a>
    </div>
  </div>
  <span>
    
  </span>
</div>

```

```

<section class="bg-primary-subtle row g-auto pt-5 pb-5 h-25">
  <div class="col-12 col-sm-6 g-auto" data-aos="fade-down" data-aos-duration="1000">
    <h1 class="text-center">EMOCIONES</h1>
    <p class="text-center">Felig, triste, enojado, asustado y sorprendido</p>
  </div>

  <div class="col-12 col-sm-6">
    
  </div>
</section>

<div class="accordion" id="accordionExample">
  <div class="accordion-item">
    <h2 class="accordion-header" id="panelStayOpen-headingOne">
      <button class="accordion-button" type="button" data-bs-toggle="collapse"
      data-bs-target="#panelStayOpen-collapseOne" aria-expanded="true"
      aria-controls="panelStayOpen-collapseOne">
        Colada Morada
      </button>
    </h2>
    <div id="panelStayOpen-collapseOne" class="accordion-collapse collapse show"
    aria-labelledby="panelStayOpen-headingOne">
      <div class="accordion-body">
        <p>
          <a class="btn btn-primary" data-bs-toggle="collapse" href="#multiCollapseExample1" role="button"
          aria-expanded="false" aria-controls="multiCollapseExample1">
            <i class="fa-solid fa-face-smile-beam"></i>

```

```

</a>
<button class="btn btn-secondary" type="button" data-bs-toggle="collapse"
  data-bs-target="#multiCollapseExample2" aria-expanded="false"
  aria-controls="multiCollapseExample2"><i class="fa-solid fa-face-frown-open"></i></button>
<button class="btn btn-danger" type="button" data-bs-toggle="collapse"
  data-bs-target="#multiCollapseExample3" aria-expanded="false"
  aria-controls="multiCollapseExample3"><i class="fa-solid fa-face-angry"></i></button>
<button class="btn btn-warning" type="button" data-bs-toggle="collapse"
  data-bs-target="#multiCollapseExample4" aria-expanded="false"
  aria-controls="multiCollapseExample4"><i class="fa-solid fa-face-flushed"></i></button>
<button class="btn btn-light" type="button" data-bs-toggle="collapse"
  data-bs-target="#multiCollapseExample5" aria-expanded="false"
  aria-controls="multiCollapseExample5"><i class="fa-solid fa-face-surprise"></i></button>
</p>
<div class="row">
  <div class="col">
    <div class="collapse multi-collapse" id="multiCollapseExample1">
      <div class="card card-body">
        
      </div>
    </div>
  </div>
  <div class="col">
    <div class="collapse multi-collapse" id="multiCollapseExample2">
      <div class="card card-body">
        
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

```

```

<div class="accordion-item">
  <h2 class="accordion-header" id="panelsStayOpen-heading3">
    <button class="accordion-button" type="button" data-bs-toggle="collapse"
      data-bs-target="#panelsStayOpen-collapse3" aria-expanded="true"
      aria-controls="panelsStayOpen-collapse3">
      Izquierda - derecha
    </button>
  </h2>
  <div id="panelsStayOpen-collapse3" class="accordion-collapse collapse show"
    aria-labelledby="panelsStayOpen-heading3">
    <div class="accordion-body">
      <p>
        <a class="btn btn-warning" data-bs-toggle="collapse" href="#multiCollapseExample5" role="button"
          aria-expanded="false" aria-controls="multiCollapseExample5">Izquierda</a>
        <button class="btn btn-danger" type="button" data-bs-toggle="collapse"
          data-bs-target="#multiCollapseExample6" aria-expanded="false"
          aria-controls="multiCollapseExample6">Derecha</button>
      </p>
    </div>
  </div>
</div>
<div class="row">
  <div class="col">
    <div class="collapse multi-collapse" id="multiCollapseExample1">
      <div class="card card-body">
        <!-- <div class="row"> -->
        <div class="text-center">
          <h2>

```