

**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI**

CARRERA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

**TEMA:**

**TECNOLOGÍAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN INFANTES**

**AUTORES:**

Cruz Alvarado Roger David

Delgado Cedeño Steven Julio

Delgado Delgado Gemberth Josue

Eras Véliz Eliana Romina

Espinales Cedeño Wendy Jaritza

**DOCENTE:**

Dr. José Anyonio Bazurto Roldán

**ASIGNATURA:**

Lectura y escritura de textos académicos

**Manta, Domingo 10 de Enero del 2021**

Índice

[1. Lista de símbolos y abreviaturas iii](#_Toc61086431)

[2. Resumen iv](#_Toc61086432)

[3. Introducción 1](#_Toc61086433)

[4. Cuerpo del trabajo 2](#_Toc61086434)

[4.1 Estado del arte 2](#_Toc61086435)

[4.1.1 Teoría sustantiva 2](#_Toc61086436)

[4.2 Material y métodos 2](#_Toc61086437)

[4.3 Resultados 2](#_Toc61086438)

[4.4 Discusión 2](#_Toc61086439)

[5. Conclusión 3](#_Toc61086440)

[6. Bibliografía 4](#_Toc61086441)

[7. Apéndice y Anexos 5](#_Toc61086442)

# Lista de símbolos y abreviaturas

|  |  |
| --- | --- |
| **SÍMBOLO** | **SIGNIFICADO** |
| % | porcentaje |

|  |  |
| --- | --- |
| **ABREVIATURAS** | **SIGNIFICADO** |
| TIC | Tecnologías de la información y comunicación |
| App | Aplicaciones |
| UE | Unidad Educativa |
| EVA | Entorno virtual de aprendizaje |
| Tecnol. | Tecnología |

# 2. Resumen

El siguiente trabajo de investigación posee una metodología descriptiva donde se especifica el uso de tecnologías para mejorar el aprendizaje cognitivo en los niños menores a 5 años, haciendo uso de recursos tecnológicos como son las aplicaciones web.

El objetivo de la investigación es lograr nuevas formas de aprendizaje mediante aplicaciones que sirvan para el desarrollo cognitivo de los niños la cual impulsará el interés de aprender más, utilizando otras técnicas de aprendizaje más divertidas para el infante. El contexto de estudio son las aplicaciones web. La unidad de análisis es el centro educativo Mundo Infantil.

Como punto principal se tiene el lograr identificar las herramientas más usadas por los niños, y cuál es su influencia sobre ellos, así mismo analizar el impacto que tiene el mismo.

Se puede concluir que gracias al avance tecnológico en el ámbito académico es posible que niños menores de 5 años vayan adquiriendo conocimientos básicos, como lo son el poder identificar emociones, e incluso los números. Así mismo, se quiere lograr que padres de familia tengan conocimiento sobre estas aplicaciones, para que las pongan en práctica, y de esa manera se les facilite el educar a sus hijos.

**Palabras Clave:** Metodología descriptiva; Aprendizaje cognitivo; Técnicas de aprendizaje; Aplicaciones web.

# 3. Introducción

# 4. Cuerpo del trabajo

## 4.1 Estado del arte

### 4.1.1 Teoría sustantiva

### 4.1.1.1 Referentes mpíricos

## 4.2 Material y métodos

## 4.3 Resultados

## 4.4 Discusión

# 5. Conclusión

# 6. Bibliografía

American Psychological Association. (2010). *Manual de Publicaciones de la American Psychological Association* (6 ed.). (M. G. Frías, Trad.) México, México: El Manual Moderno.

B., Z. (2018). *Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial .* La Cantuta: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle “Alma Mater del Magisterio Nacional” .

Delgado, P. (1 de Noviembre de 2018). *Observatorio de innovación Educativa*. Obtenido de https://observatorio.tec.mx/edu-news/apps-educativas-para-nios-pequeos-son-ineficientes-segn-estudio

Martínez, C. R. (21 de Julio de 2016). *IEBS*. Obtenido de https://www.iebschool.com/blog/mejores-apps-educativas-para-ninos-mobile-marketing/

Roca, G. (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. .* Barcelona: Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu .

s.a. (12 de Noviembre de 2014). *yeeply*. Obtenido de https://www.yeeply.com/blog/top-6-mejores-aplicaciones-moviles-educativas-para-ninos/

# 7. Apéndice y Anexos

**Anexo #1:** Aplicación web para desarrollo cognitivo de los niños

****

**Apéndice A: Entorno virtual de aprendizaje**

Espacio web concebido y diseñado para que las personas que acceden a él desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes mediante sistemas telemáticos (abreviado EVA o VLE, Virtual Learning Environment).