



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de

Licenciada en Ciencias de la Educación

Mención: Educación Parvularia

TEMA:

**“EL KAHOOT Y EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES DOCENTES DE LÓGICA-
MATEMÁTICA EN EL CICLO PRE-ESCOLAR”**

Autora: Jarixa María Vera Reiban

Tutora: Dra. Mg. Sylvia Andrade Zurita

AMBATO-ECUADOR

Octubre 2021- Febrero 2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg. Con número de cédula 1801911890 en mi calidad de tutora del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “EL KAHOOT Y EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES DOCENTES DE LÓGICA-MATEMÁTICA EN EL CICLO PRE-ESCOLAR”, desarrollado por la estudiante Jarixa María Vera Reiban, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Educación Parvularia, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos reglamentarios, por lo que autorizo la presencia del mismo ante el Organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por parte del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para correspondiente estudio y calificación.

Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg

TUTORA

AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe bajo el tema **“EL KAHOOT Y EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES DOCENTES DE LÓGICA-MATEMÁTICA EN EL CICLO PRE-ESCOLAR”** es el resultado de la investigación de la autora, quién, basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, en la revisión bibliográfica e investigación de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de la autora.



JARIXA MARIA VERA REIBAN
C.I 1804597324
AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y
DE LA EDUCACIÓN

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL KAHOOT Y EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES DOCENTES DE LÓGICA-MATEMÁTICA EN EL CICLO PRE-ESCOLAR”** elaborado por Jarixa María Vera Reiban, estudiante de la Carrera de Educación Parvularia. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Miembro del Tribunal
Mg. Gissela A. Arroba López
C.I 1802803617

Miembro del Tribunal
Lcda. Mayra I. Barrera G., Mg
C.I 1803743358

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico primeramente a Dios por darme las fuerzas necesarias para seguir adelante quien fue el que me permitió culminar con éxitos esta etapa hermosa de mi vida y lograr ser la persona que soy ahora.

A mi madre por confiar siempre en mí y apoyarme en todo momento enseñándome el camino correcto y ver el mundo de diferente manera, con humildad y sencillez, hablándome siempre con la verdad logrando convertirse en mi mejor amiga, ejemplo y confidente y que hoy en día se ha convertido en mi mejor testigo de mis logros.

Fundamentalmente a mis hijos Emily, Damián y Aislinn por ser mi motor de vida, la mayor fuente de mis esfuerzos y mis ganas luchar en el día a día.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme las fuerzas necesarias para poder culminar una carrera y llegar a ser una profesional por haber logrado mis metas, un día me las propuse obtener una carrera la cual he anhelado tanto.

A mi madre infinitas gracias por ser un apoyo en todos los aspectos de mi vida por aconsejarme en buscar el bien y una profesión a la que yo amara por la cual nunca me faltaron los consejos y abrazos que son frutos de lo que he llegado a ser ahora.

Gracias a mis hijos Emily, Damián y Aislinn, que en muchas de las ocasiones me ausente por buscar mi propio bien y una profesión con la que algún día yo estaría orgullosa y aun así nunca faltaron sus abrazos y ánimos al llegar a casa.

De igual manera a los docentes de la Universidad Técnica de Ambato por su paciencia, que en muchos de los casos no solo se dedicaron a la asignatura sino también me brindaron un consejo como amigas/os dándome palabras de aliento y ánimos para poder continuar en mi camino.

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido	1
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN i	
AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iii
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS Y CUADROS	vii
RESUMEN EJECUTIVO.....	ix
ABSTRACT	x
CAPITULO I.....	1
MARCO TEÓRICO	1
1.1 Antecedentes Investigativos	1
1.2.1 Técnicas de Aprendizaje.....	3
1.3 Objetivos	7
CAPITULO II	27
METODOLOGIA	27
2. Métodos	27
CAPITULO III	29
Resultados y discusión	29
CAPITULO VI.....	56
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	56
MATERIALES DE REFERENCIA	57
Referencias.....	57

ÍNDICE DE TABLAS Y CUADROS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. ¿Con qué frecuencia utiliza la herramienta del kahoot?	29
Tabla 2Tabla 2. ¿Usted recomendaría el uso del kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje?.....	30
Tabla 3 ¿En su planificación diaria plantea actividades para ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos?	31
Tabla 4. ¿En la cotidianidad del aula usted desarrolla actividades para identificar nociones de tiempo (antes ahora y después)?	33
Tabla 5. ¿Durante el periodo lectivo plantea actividades para reconocer la ubicación de objetos en relación en sí mismo?	34
Tabla 6. Plantea actividades para identificar las nociones de medidas (largo, corto, grueso, delgado)	36
Tabla 7 Plantea actividades para identificar figuras geométricas básicas.....	37
Tabla 8. ¿Plantea actividades para identificar los colores secundarios en objetos del entorno?.....	39
Tabla 9. ¿Plantea actividades para que el niño aprenda a contar oralmente del 1 al 15? 40	
Tabla 10. ¿Plantea actividades para establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones?	42
Tabla 11 ¿Planifica o ejecuta actividades para comprender la relación de números y cantidades hasta el 10?	43
Tabla 12 ¿Cuenta con materiales para identificar y diferenciar objetos del entorno (tamaño, color o forma)?.....	45
Tabla 13ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	46
Tabla 14 Tabla de distribución del chi Cuadrado	50
Tabla 15 Probabilidad un valor superior de alfa	50
Tabla 16 Frecuencia Observada	51
Tabla 17 Frecuencia esperada	52
Tabla 18 Calculo de chi cuadrado	52

ÍNDICE DE GRÁFICOS

1 Grafico 1 . ¿Con qué frecuencia utiliza la herramienta del kahoot?	29
2 Grafico 2 ¿Usted recomendaría el uso del kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje?.....	30
3 Grafico ¿En su planificación diaria plantea actividades para ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos?	32
4 Grafico ¿En la cotidianidad del aula usted desarrolla actividades para identificar nociones de tiempo (antes ahora y después)?	33
5 Grafico Tabla 5. ¿Durante el periodo lectivo plantea actividades para reconocer la ubicación de objetos en relación en sí mismo?	35
6 Grafico. ¿Durante el periodo lectivo plantea actividades para reconocer la ubicación de objetos en relación en sí mismo?	36
7 Grafico Plantea actividades para identificar figuras geométricas básicas	37
8 Grafico ¿Plantea actividades para identificar los colores secundarios en objetos del entorno?.....	39
9 Grafico ¿Plantea actividades para que el niño aprenda a contar oralmente del 1 al 15?41	
10 Grafico ¿Plantea actividades para establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones?	42
11 Grafico ¿Planifica o ejecuta actividades para comprender la relación de números y cantidades hasta el 10?	44
12 Grafico ¿Cuenta con materiales para identificar y diferenciar objetos del entorno (tamaño, color o forma)?.....	45
13 Grafico Resultado Global.....	47

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Tema: “El kahoot y el desarrollo de actividades docentes de lógica-matemática en el ciclo pre-escolar”

Autora: Jarixa María Vera Reiban

Tutora: Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación se basa en el uso del kahoot en los niños de pre-escolar, el cual es un sitio web que se lo utiliza con fines educativos y su objetivo es que los estudiantes puedan aprender jugando, es decir, que el estudio lo vean de una manera más divertida y a su vez ir aprendiendo, en este sitio podemos ir creando una serie de cuestionarios con respuestas de opciones múltiples u otros tipos de elementos dependiendo la materia o necesidad del estudiante, y que además permite desarrollar habilidades sociales, de igual manera ha logrado que los niños puedan involucrarse en lo que es el juego trabajo, esto es algo muy divertido ya que logra que los niños se interesen por la materia y puedan recordar lo que ya aprendieron anteriormente, esta indagación se realizó mediante la aplicación de un test dirigido a las docentes de pre-escolar de diferentes instituciones del cantón Ambato, debido a las circunstancias que está atravesando la población mundial y que afectaron en cierta parte al estudio, las encuestas fueron realizadas mediante cuestionarios de google forms online el cual nos facilita realizar preguntas y recopilar información de manera fácil y sencilla y a su vez conectarse a una hoja de cálculo y así poder obtener la información necesaria para poder verificar su uso con los niños y docentes al momento de trabajar. Pese a los problemas que estamos pasando se ha podido localizar a diferentes docentes que serían parte de la investigación y se ha logrado la obtención de resultados necesarios, en el cual finalmente se demostró que el Kahoot es una herramienta digital que motiva el proceso de enseñanza-aprendizaje a pequeños, incentivando al estudiante a participar de forma más activa y que además despierta un gran interés para aprender.

PALABRAS CLAVES: sitio web, habilidades sociales, juego trabajo.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Tema: “El kahoot y el desarrollo de actividades docentes de lógica-matemática en el ciclo pre-escolar”

Autora: Jarixa María Vera Reiban

Tutora: Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg

ABSTRACT

This research work is based on the use of kahoot in preschool children, which is a website that is used for educational purposes and its objective is that students can learn by playing, that is, that the study see it in a more fun way and in turn learn, on this site we can create a series of questionnaires with multiple choice answers or other types of elements depending on the subject or student's needs, and that also allows developing social skills, in a way that children can get involved in what is the work game, this is something very fun since it makes children interested in the same subject and can remember what they learned previously, this investigation was carried out through the application of a test aimed at preschool teachers from different institutions in the Ambato canton, due to the circumstances that the world population is going through and that affect In a certain part of the study, the surveys were carried out through online google form questionnaires which makes it easy for us to ask questions and collect information in an easy and simple way and in turn connect to a spreadsheet and thus be able to obtain the necessary information to be able to verify its use with children and teachers when working. Despite the problems we are going through, it has been possible to locate different teachers who would be part of the investigation and the necessary results have been obtained, in which it will finally be covered that Kahoot is a digital tool that motivates the teaching process. learning at a young age, encouraging the student to participate more actively and also arouses great interest in learning.

KEY WORDS: website, social skills, work game.

CAPITULO I

Tema:

“EL KAHOOT Y EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES DOCENTES DE LÓGICA-MATEMÁTICA EN EL CICLO PRE-ESCOLAR”

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

A nivel mundial en la investigación realizada por (Fernández, Olmo, & Alegre, 2016) sobre el tema “campus digitales en la educación” considera que el kahoot actualmente es una de las herramientas digitales más divertida que se la utiliza de manera gratuita y eficaz que un docente puede utilizar para crear un ambiente diferente en el que se caracteriza, el gozo, diversión, la risa, el buen humor, principalmente la ausencia del temor de los estudiantes con el miedo a equivocarse, al igual que hace referencia a un ambiente menos aburrido y más motivador, por lo que hoy en día se ha confirmado su uso en todo el mundo incluso aquí en el Ecuador.

Los autores (Teresa Parra, Molina Jordá, & Casanova Pastor, 2018) en su investigación realizada con el tema “La Aplicación Kahoot! para motivar la participación activa en el aula” Confirman que el aprendizaje basado en juegos ha incrementado su popularidad en los últimos años en todo el mundo. Las experiencias de los niños y adolescentes tienen impacto y grandes consecuencias con la participación en el aula, la creatividad y el interés que cada uno de ellos pone en profundizar su fundamentos teóricos, además se considera que el kahoot se ha convertido en un programa llamativo y de fácil acceso sin duda se considera uno de los mejores en el sitio web para que los alumnos puedan estudiar y lograr recordando lo que anteriormente ya se ha llevado a cabo en clases anteriores en la actualidad no solo es utilizado por niños sino también por jóvenes universitarios, docentes y demás personas.

La investigación realizada en España por el autor (Del Cerro, 2017) con el tema “Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando” señala que es uno de los países que más utiliza herramienta del kahoot tanto en estudios como en su tiempo libre, en el caso de los estudios ayuda a que los niños tengan una libre expresión sin miedo a equivocarse o ser juzgado por los demás compañeros o docentes y logran tener una participación activa además los padres confirman que es una herramienta buena de aprendizaje, pero también lleva sus aspectos negativos ya que los alumnos e hijos llevan mucho tiempo en sus teléfonos o a su vez en la tecnología.

La investigación realizada en México por los autores (Palma-Ruiz, González Moreno, & CortésMontalvo, 2019) con el tema “Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas.” nos indica que la tecnología nos brinda información de manera atractiva en medio educativo pero siempre y cuando debemos utilizar con responsabilidad y en el caso de los niños bajo una supervisión adecuada, cuando los niños pasan mayor tiempo en sus hogares la utilización de esta página (kahoot) es una alternativa para que ellos logren mayor aprendizaje o recuerden actividades que anteriormente se aprendieron, en esta web también les da la opción de crear a su manera preguntas dando opciones o dejando las respuestas en maneras libre sin duda es una de las mejores alternativas en algunos países de Latinoamérica.

La investigación realizada en el Ecuador por los autores (Martín Caraballo, Herranz Peinado, & Segovia González, 2017) con el tema “Gramificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot.” se basa en incorporar juegos en las actividades que están basadas en aprendizaje, es por eso una de las razones de la utilización del kahoot ya que estas se pueden utilizar dentro o fuera del hogar con el fin de lograr recordar lo que se aprendió en una institución este sitio web puede ser utilizado por niños y adolescentes.

En su investigación (Rodríguez Vizúete, 2019) realizada en la Universidad Católica del Ecuador con el tema “Uso de la gramificación como estrategia metodológica en la enseñanza de investigación en ciencia y tecnología” hace referencia a que esta tecnología no implica que se dé por sentado que se esté aprovechando todo el potencial de las mismas

ya que pueden ser evaluados en cualquier momento las actividades que se estén realizando, su funcionamiento es relativamente fácil de comprender, en “Kahoot” se crea una prueba o grupo de discusión para que los estudiantes observen, analicen y respondan por medio de cualquier dispositivo que disponga de una conexión a la red y un navegador, el docente tiene la capacidad de controlar el tiempo de respuesta para cada pregunta por medio de un cronometro, cuando los estudiantes responden correctamente son acreedores a puntos por la certeza y velocidad en sus respuestas.

1.2 Marco Conceptual

1.2.1 Técnicas de Aprendizaje

Para esta investigación se tiene que establecer que son las técnicas de aprendizaje y actividades docentes de lógica-matemática en el ciclo pre-escolar en base al kahoot. Donde los investigadores (Benito León del Barco & Latas Perez , 2017) consideran que las técnicas de aprendizaje son actividades que se realizan de manera mecánica y por lo general se aprenden cuando realizan prácticas continuamente en si el objetivo es el desarrollo de una buena comunicación y un crecimiento personal que esto incluye en una autoestima positiva..

Para los actores (Visbal Delimiro, Mendoza , & Díaz Santana, 2017) en el tema “Estrategias de aprendizaje” considera que las técnicas son actividades que se basan en un pequeño resumen o esquemas que son fácilmente manipulables al momento de trabajar o realizar actividades.

1.2.2 Gramificación

Según (Contreras Espinosa, Ruth , 2016)con el tema “Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación” se basa en que la gramificación en relación con el alumnado tiene una gran importancia ya que hoy en día se plantea como lo que quiere

el alumno ver y son sus opiniones sentir que lo que dice tiene mucho valor he importancia de igual manera poder seguir sus interés y a su vez crear nuevas herramientas que le serán muy útil en los estudios, los estudiantes de hoy necesitan saber que la educación que reciben serán muy utilices en sus vidas que son reales y tienen un valor importante por el cual deben continuar.

Para (Pascuas Rengifo, Vargas Jara, & Muñoz Zapata, 2017) con el tema “Experiencias motivacionales gramificadas” la gamificación se considera como una técnica de aprendizaje que logra obtener y recordar los conocimientos y a su vez logra una popularidad en el ámbito escolar.

Para (Ortiz Colon, Jordan, & Agredal, 2017) en el tema “Gramificación en educación ” se basa en que la gramificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas de la educación como en la ayuda del desarrollo de comportamientos colaborativos como en los estudios autónomos de cada estudiante de echo se considera que debería ser utilizado en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2.3 Kahoot

Para (Angel Sanchez Fuentes, 2018) con el tema “Recursos para el aula” considera que el kahoot tiene fácil acceso de tal manera que cualquier persona lo puede crear sin importar si tienen conocimientos o no en lo que es tecnología de igual manera se considera un juego de aprendizaje, este juego se basa en realizar preguntas y responder de manera libre, también facilita en lo que es la gamificación el aula.

Para (Navarro, 2017) el Kahoot es una plataforma gratuita basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes colaborar y compartir conocimientos, permite a los estudiantes recordar lo que aprendieron de una manera divertida logrando una participación activa, su uso es de fácil acceso para crear solo debemos ingresar a la página del kahoot en el cual nos da tres opciones la primera “quiz” el cual se basa en crear preguntas y respuestas, la segunda “jumble” que consiste en ordenar respuestas y la tercera “survey” las respuestas son de manera libre, tenemos la opción de escoger si el

cuestionario es solo para mí o para todo el público con el que vamos a compartir también podemos escoger imágenes, idiomas.

1.2.4 Desarrollo

Según los autores (Irausquín, Colina, Moreno, & Marín, 2016) en su tema “Fundamentos conceptuales del desarrollo” considera la palabra desarrollo como un procesos de crecimiento y cambios con el fin de satisfacer necesidades y lograr un mejor estilo de vida en cada persona y que al igual cada persona puede definir a la palabra desarrollo con diferentes perspectivas dependiendo el estilo de pensamiento.

Para (Fuentes Grábalos, Plou Lafuente, & Gómez Bahillo, 2017) en su tema “Desarrollo humano desde la perspectiva del crecimiento” Considera que la palabra desarrollo en la actualidad es un sinónimo de ampliar o aumentar también se considera un cambio, transformación o evolución que tiene una persona, objetos u organismos y que al igual se ha utilizado esta palabra en diferentes ámbitos con el fin de beneficiar a si mismo o a los demás.

1.2.5 Actividades Docentes

Para (Reyes, 2017) en el tema “Ciencia y Tecnología en tus Manos” se basa en que las actividades que realiza un docente son diversas como planificaciones, diagnósticos educativos, utilización de estrategias metodológicas, utilización de tecnologías, tener una buena comunicación con los alumnos, entre varias actividades más.

Según los autores (Nieto, Alfageme González, & M. Begoña, 2017, p. 64) las principales funciones de un docente es ofrecer un ambiente seguro a los niños, ser un mediador de conflictos, contar siempre con una actitud positiva, un docente de pre-escolar desempeña un papel muy importante en el desarrollo de los niños ya que es él, en última instancia, quien va a guiar de forma directa el aprendizaje de un grupo de alumnos.

Para (Escalona, 2019) las actividades en preescolar se basan principalmente en buen desarrollo motor, cognitivo, desarrollo del lenguaje y desarrollo socio afectivo ya que se logra buenas capacidades y habilidades para realizar diferentes cosas.

Según (Ministerio de Educacion , 2020) con el tema “Estrategias y recursos tecnológicos para docentes de ámbitos educativos inclusivos” hace referencia a que es necesario y de suma importancia compartir diversas estrategias y recursos tecnológicos que se han implementado desde la Pedagogía Hospitalaria con metodologías activas y variadas.

Estas intervenciones se desarrollan preparando materiales, recursos educativos, ajustando la secuencia y tiempos de intervención que deben ser acordes a las condiciones actuales y posibilidades de participación de sus estudiantes desde sus hogares.

1.2.6 Actividades Docentes De Lógica Matemática

Según los autores (Zafra Tristancho, Vergel Ortega, & Martínez Lozano, 2016) indica que el pensamiento lógico matemático se desarrolla de manera secuencial, esto significa que se comienza por la comprensión básica y se finaliza con la abstracción, las habilidades matemáticas ayuda a relacionarse con la sociedad y afrontar todo tipo de conflictos, y que al igual se utiliza estas habilidades en la vida cotidiana pero podemos ayudar a los niños con juegos de construcción.

Según los actores (Aristizábal, Colorado, & Gutiérrez, 2016) en el tema “El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas” Considera que las lógicas matemáticas tiene beneficios que contribuyen un mejor desarrollo obtener mejores logros personales y logra una capacidad de razonamiento para poder solucionar diferentes problemas que tenemos en la nuestra vida cotidiana, también ayuda a que los niños logren actuar como mediadores mediante un problema.

En el currículo de educación inicial podemos encontrar diferentes ámbitos con destrezas donde podemos realizar diferentes actividades en uno de ellos lo que es el ámbito de

relaciones lógico matemática en él permite que los niños puedan adquirir diferentes nociones de tiempo, color, forma, relacionarse con el entorno y de tal manera adquirir nuevos aprendizajes.

1.3 Objetivos

1.3.1Objetivo general: Investigar la relación del kahoot y el desarrollo de actividades docentes de lógica matemática en el ciclo pre-escolar, para alcanzar este objetivo se planteó el logro de objetivos específicos que aportaron para la consecución del objetivo general.

1.3.1.1Objetivos específicos 1:

Determinar las características del kahoot como herramienta tecnológica.

La primera actividad realizada es la investigación bibliográfica para esto se revisó 26 libros relacionados con el tema, mismos que al ser procesados se obtuvo la información necesaria para construir un cuadro de doble entrada de antecedentes insumo necesario para la elaboración del marco teórico.

Antecedentes

Según el campus digital en la educación considera que hoy en día el kahoot es uno de los instrumentos más utilizados en la educación debido a su fácil acceso, en la cual aporta entusiasmo, incrementa el nivel de participación de los estudiantes y que además le permite recordar y retener la información dada de una manera más sencilla y divertida, entre otros aspectos positivo. (Fernández, Olmo, & Alegre, 2016)

Este sitio web se considera que hoy en día es la más utilizada por niños y docentes ya que ayuda en sus estudios y en su libre expresión sin miedo a equivocarse o ser juzgado por compañeros o docentes, esta web le permite revisar y reforzar contenidos e incluso realizar evaluaciones (Del Cerro,2017)

Ademas considera que se basa en integrar juegos en las actividades que están relacionadas con el aprendizaje por tal motivo es el más utilizado dentro y fuera del hogar, esta herramienta es útil tanto para niños como para adolescentes en uno de los aspectos positivos es que le permite un aprendizaje diferente y que le permite salir de una rutina repetitiva, se vuelve más ameno y de manera dinámica (Martín Caraballo, Herranz Peinado, & Segovia González, 2017)

Además, según las percepciones de los docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas, nos indica que en el internet podemos obtener mucha información interesante y de mucha ayuda, pero siempre y cuando sepamos utilizar con responsabilidad, en algunos caso para los niños se necesitara ayuda de un adulto, para que se pueda hacer útil esta herramienta y sin ningún problema alguno (Palma-Ruiz, González Moreno, & CortésMontalvo, 2019)

La Gramificación como estrategia metodológica en la enseñanza de investigación en ciencia y tecnología indica que con esta herramienta los estudiantes pueden poner en práctica lo que han aprendido anteriormente y que los docentes pueden calificar en cualquier momento de igual manera el uso se puede dar de diferentes formas ya sea que se de las respuestas por opciones, respuestas libres o por completar, el programa es muy interesante y es muy entretenido con la finalidad de ayudar a todos sin importar la edad (Rodríguez Vizuete,2019)

Además, la investigación bibliográfica fue utilizada para la elaboración del marco conceptual a partir de la supra ordinación de las variables insumo necesario para ordenar los conceptos básicos sobre las variables en estudio. Así la variable INDEPENDIENTE EL KAHOOT (TECNICA DE APRENDIZAJE, GAMIFICACIÓN, EL KAHOOT).

Conceptos básicos variable independiente EL KAHOOT

TÉCNICA DE APRENDIZAJE

Generalmente se considera que son actividades que se realizan con diferentes puntos de vista de cada docente que aplican a los estudiantes de tal manera que se pueda lograr el éxito en el aprendizaje de cada uno de ellos obteniendo buenos resultados en cada uno de ellos (Benito León del Barco & Latas Perez,2017)

Según las estrategias de aprendizaje en la educación se considera que son pequeños resúmenes o actividades que nos ayudan a obtener una breve información o idea y son muy accesibles al momento de trabajar con los estudiantes y que además nos permite captar claramente lo que se desea aprender (Visbal Delimiro, Mendoza , & Díaz Santana,2017)

GRAMIFICACIÓN

Es una técnica de aprendizaje basada en el juego con fin de lograr obtener mejores resultados de lo que se aprendido, mejorar habilidades de los alumnos o poder conseguir muchos objetivos positivos (Contreras Espinosa, Ruth,2016)

Esta se considera como una más de las técnicas de aprendizaje con el fin de recordar lo que se aprendido anteriormente y ha logrado una popularidad en la educación de hoy en día y que además ayuda en el desarrollo de comportamiento en lo que es la educación infantil (Pascuas Rengifo, Jara, & Zapata, Jordan 2017)

KAHOOT

Fue creada en el año 2013 por el profesor Alf Inge Wang de la Norwegian Universidad de Ciencias y Tecnologías con finalidad de crear un ambiente divertido y llamativo en lo que es la educación, logrando un aprendizaje significativo tanto para niños como adolescentes (Fernández Mesa & Olmos-Peñuela, 2016)

Además, se considera unos puntos importantes de kahoot como: en el caso de los niños ayuda en sus habilidades cognitivas, mejora sus capacidades para poder resolver problemas, ayuda a desenvolverse y expresarse de manera libre sin miedo de ser juzgado por otras personas (Gema Martínez Navarro,2017)

Además, favorece a la aceptación de sí mismo tanto en lo positivo como en lo negativo, favorece en auto-educarse sin realizarlo de manera obligatoria. sitio web en el que no es necesario la descarga de una aplicación para su uso y es de fácil acceso en el cual se puede crear con mucha facilidad, favorece en desarrollar habilidades sociales y conseguir nuevas experiencias de sí mismo, logran conseguir una buena concentración (Ángel Sanchez Fuentes,2017)

Conceptos básicos variable dependiente Desarrollo de Actividades Docentes de Lógica-Matemática

DESARROLLO

Se considera que la palabra desarrollo se refiere al proceso de evolucionar o crecer dependiendo de la situación, pero todo con el fin de satisfacer necesidades o lograr una mejor manera de vivir para cada ser vivo (Irausquín, Colina, Moreno, & Marín,2016)

Desde la perspectiva del crecimiento la palabra desarrollo en general es sinónimo de ampliar o un cambio que se realiza en una persona o ser vivo (Fuertes Grábalos, Plou Lafuente, & Gómez Bahillo,2017)

ACTIVIDADES DOCENTES

Considera que las actividades docentes son diversas como por ejemplo sus metodologías y planificaciones de acuerdo a cada necesidad de sus alumnos teniendo un papel importa con ellos como es convertirse en sus psicólogos(Reyes,2017)

Una de las principales funciones que debe tener y cumplir un docente es ofrecer una confianza de maestro a alumno, logrando ser un mediador de conflictos tanto dentro como fuera del aula y ofreciendo una actitud positiva ante todo (Nieto, Alfageme González, & M. Begoña,2017)

Las actividades de pre-escolar se basan principalmente en poder desarrollar una buena capacidad en los niños, ayudarles en lo socio afectivo y lograr un desarrollo de lenguaje desde un inicio(Escalona,2019)

Se basa principalmente en lograr un desarrollo en lo que es lo cognitivo, desarrollo motor, desarrollo del lenguaje y desarrollo socio afectivo, todo esto puede lograr un docente con materiales previamente realizados al igual que la utilización de recursos que están a su alcance sin olvidar que el apoyo de los padres de familia en cada hogar también es fundamental (Ministerio de Educacion,2020)

ACTIVIDADES DOCENTES DE LOGICA MATEMÁTICA

Obtener una habilidad matemática ayuda a relacionarse con la sociedad y poder afrontarse todo tipo de conflicto que se tiene hoy en día, para lograr esto podemos ayudar a los niños con juegos que sean de construcción, el trabajar la lógica matemática con niños tiene algunos aspectos positivos como enfrentarse a sus problemas o convertirse en mediadores de conflictos ya sean de ellos o de personas cercanas (Aristizábal, Colorado, & Gutiérrez,2016)

Se desarrolla de manera secuencial, esto significa que se comienza por la comprensión básica y se finaliza con la abstracción, las habilidades matemáticas ayudan a relacionarse con la sociedad y afrontar todo tipo de conflictos, y que al igual se utiliza

estas habilidades en la vida cotidiana, pero podemos ayudar a los niños con juegos de construcción (Zafra Tristancho, Vergel Ortega, & Martínez Lozano,2016)

Toda esta información fue utilizada para la construcción del marco teórico

Características del kahoot

Permite adjuntar fotos y videos, la organización de juegos a partir de contenidos científicos, plantea retos, los docentes pueden controlar el tiempo de las pruebas, permite involucrar a los estudiantes en el aprendizaje por medio del juego (Quizlet,2020)

Además logra una retroalimentación de lo aprendido, permite trabajar en grupos, no es necesario obtener una cuenta, no necesita conocimientos profundos para trabajar con esta herramienta, forma parte de la gamificación, todos pueden conocer su puntuación, elijen ganadores con mejores puntuaciones y menor tiempo en responder, plantea retos con premios que actúan como motivaciones para los participantes con el fin de seguir jugando, estimula el desarrollo de auto concepto, permite desarrollar habilidades sociales(HSEducacion,2019)

1.3.1.2 Objetivos específicos 2:

Identificar actividades de lógica- matemática en el ciclo preescolar.

Para el cumplimiento de este objetivo se procederá a revisar bibliográficamente actividades de lógica-matemática, y se procederá a la construcción de un cuadro de actividades con su respectiva destreza.

Cuadro N° 5 Actividades lógica- matemática realizadas en pre-escolar

Ámbito Relaciones lógico-matemáticas		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE 4 A 5 AÑOS	ACTIVIDAD
Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.	Ordenar en secuencias lógica sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.	Ubicar un calendario en tamaño A3 en su habitación para poder recordar lo que se debe hacer diariamente hasta que logre recordar su rutina.
	Identificar características de mañana, tarde y noche.	Proporcionar la noción de día y de noche, diciendo: los días comienzan en la mañana cuando sale el sol y terminan cuando el sol se esconde y se oscurece. La noche comienza cuando se pone oscuro y termina cuando empieza nuevamente a aclarar. A

		<p>veces en la noche se ven la luna y las estrellas. Poner una canción acompañada con imágenes o un video. Y al final realizar preguntas como: ¿Cuándo sale el sol? ¿Cuándo sale la luna? Con láminas para poder trabajar. (JARAMILLO & CARMONA, 2020)</p>
	<p>Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.</p>	<p>Pida al niño que realice dos acciones continuas: por ejemplo “cierra la puerta y siéntate”</p> <p>2. Pregunte al niño qué hizo antes (primero) y qué hizo después (segundo).</p> <p>3. Preséntele al niño láminas con sucesión cronológica de hechos.</p> <p>4. Pídale que identifique que ocurre antes y después de cada escena y que, según esa visión, ordene las láminas de izquierda a derecha.</p> <p>5. Realice preguntas, tales como:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> – Qué haces antes del desayuno? – Qué haces después del desayuno? – Qué haces antes de acostarte? – Qué haces después de levantarte? <p>(JARAMILLO & CARMONA, 2020)</p>
Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.	Presentar al niño un video de las nociones espaciales acompañado de laminas indicando en que parte se encuentran los objetos o personas y a continuación entregar laminas para poder trabajar.
Identificar las nociones básicas de medida en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos	Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.	<p>Canción infantil de “Yo tengo una casita”</p> <p>Ficha de matemáticas</p> <p>Tiempo de realización: 30 minutos</p> <p>Objetivos de la ficha</p>

		<p>Identificar conceptos de capacidad: más largo y más corto.</p> <p>Distinguir entre más largo y más corto.</p> <p>Autoevaluar el resultado de la actividad.</p> <p>Materiales necesarios</p> <p>Ficha para trabajar</p> <p>temperas</p> <p>Un lápiz</p> <p>Actividad a realizar</p> <p>*preguntar a los niños que ve en las imágenes que se le entrego</p> <p>* Identificar y colorear solo el objeto más largo</p> <p>* Encerrar el objeto más pequeño.</p> <p>(Xiomara, 2020)</p>
<p>Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.</p>	<p>Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.</p>	<p>Trabajar con materiales que fácilmente podemos encontrar en nuestra aula de clases, entregarle laminas o</p>

		<p>pequeños recortes en donde encuentren la sombra de las imágenes y que las puedan asociar, finalmente asociar las figuras geométricas con materiales que están a nuestro alrededor, por ejemplo: rectángulo: una ventana, pizarra, etc.</p>
	<p>Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.</p>	<p>Presentación de video a cerca el tema:</p> <p>*cancion de las figuras geometricas.</p> <p>*presentacion y explicacion de la lamina a trabajar a acontinuacion.</p> <p>Lamina de la imagen de un niño armada con figuras geometricas indicando cada figura con el color respectivo a pintarse.</p> <p>(Elisabet Guerrero, 2020)</p>
	<p>Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.</p>	<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vasos de plastico. ▪ Papel de cocina. ▪ Colorantes. ▪ Agua. <p>Procedimiento:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Llena tres vasos de agua hasta la mitad o más y añade los tres colores que quieras mezclar. ▪ Haz tres rollos de papel de cocina ▪ Coloca los vasos en fila. ▪ Conectar los vasos en serie con el papel de cocina. ▪ Los rollos de papel de cocina deben llegar al fondo de los vasos. ▪ Identificar el color <p>(ACRBIO, 2016)</p>
	<p>Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.</p>	<p>Actividades para trabajar en la escuela o en el hogar para poder reforzar lo que ya aprendieron:</p> <p>Veo, veo cromático</p> <p>¿Qué te parece readaptar el tradicional "veo, veo" para que se aprenda los colores? En lugar de pedirle que encuentre algo que empiece por la A, haz que nombre algo verde en el primer</p>

		turno, azul en el segundo. (Raquel Burgos, 2020)
Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.	<p>El conejito comelón</p> <p>Esta actividad es muy divertida para los mas pequeños con la cual podemos aprovechar para enseñar a los niños a contar y ubicar el numero adecuado, se trata de un conejito pintado en un carton en el que en la parte de la boca encontraremos un pequeño hueco las zanahorias serian previamente realizadas con material muy liviano. ¡¡Es hora de jugar!! Con un sorbete soplaremos las zanahorias hasta que estas lleguen a la boca del conejo trataremos de soplar lo que mas podamos todo esto se realizara en un tiempo que haya propuesto el docente al final sacaremos las zanahorias y contaremos, asi podremos ver quien le dio mas zanahorias a nuestro conejito.</p>

	<p>Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.</p>	<p>Juego de memoria</p> <p>Esta actividad se trata de ver o contar la cantidad la cantidad que se encuentra en el primer círculo, poder indicar con los dedos de la mano la cantidad que corresponde y ubicar el número correspondiente en el círculo, esta actividad la podemos realizar con los niños de 4-5 años, son actividades muy sencillas que las podemos realizar en instituciones o trabajarlas en cada uno de nuestros hogares, con el fin de poder recordar y repasar los números.</p>
	<p>Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.</p>	<p>La siguiente actividad se basa en láminas de A3 cada una de ellas tiene árboles y números diferentes, con plastilina rellenamos el número y ponemos la cantidad adecuada en cada árbol simulando que son manzanas y al final</p>

		ubicarlas también en los recuadros que se encuentran en la parte inferior en cantidades.
	Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.	<p>Círculos sabios</p> <p>Actividades muy fáciles de realizar con materiales de hogar, se trata de círculos pequeños pintados con diferentes colores dentro de ellos podemos encontrar diferentes números la actividad se trata que debemos ver el número que se encuentra dentro de cada uno de ellos y ubicar el número de pinzas adecuadas, así podremos obtener la cantidad adecuada en número y materiales.</p>
	Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).	Preséntale a tu hijo un grupo de objetos: pueden ser botones, tapas de bebidas, conchitas, semillas u otro material que tengan en la casa. Estos materiales pueden ser ordenados por distintos criterios: color, tamaño, número de hoyito de

		los botones, etc. Invítalo a ordenarlo según algún atributo, puede ser por el color, por tamaño, forma, etc. (Aprender juntos , 2020)
	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.	Presentacion de laminas y explicar lo que se debe hacer en cada uno de los graficos: por ejemplo colorear la imagen que tenga mas globos y encerrar o colorear al que tenga menos pajaros.
	Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.	Presentacion de laminas, cada una de estas tendra una forma, figura y color diferente, aparte se le entregara diferentes figuras realizadas con cartulina o carton. Los niños tendran que buscar la figura correspondiente a cada lamina.
	Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño.	Imágenes con diferentes tamaños acompañadas con cuadros vacios, deberán cortar cada imagen y pegar según el tamaño que corresponde.

	<p>Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas. (Ministerio de educación, 2014)</p>	<p>Lego patrones</p> <p>Utilizar piezas Duplo para crear sobre una tabla de patrones de colores y formas. Puedes comenzar por sencillos patrones con piezas de dos colores. Pide al niño que encuentre la pieza que falta. Añade otras de diferentes tamaños para complicar un poco la deducción. También puedes colocar pequeños muñecos Lego para completar. Puedes variar los tamaños de las piezas, formas y colores para hacer cada vez más complejos los patrones. Incluso podéis atreveros con patrones en altura formando una construcción sin dejar por ello de interiorizar conocimientos matemáticos. (Fanny Huancas, 2020)</p>
--	---	---

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

1.3.1.3 OBJETIVO ESPECIFICO 3: Analizar la relación entre el kahoot y las actividades lógico matemática realizadas por las maestras de preescolar. Para el efecto se procedió a revisar bases de datos y al no encontrar un test que pueda ser utilizado se construye el siguiente instrumento tomando como base la información desarrollada en el marco teórico para la recolección de información.

Cuadro 6 Cuestionario aplicada a docentes del nivel preescolar

CUESTIONARIO DE ENCUESTA					
<p>OBJETIVO: La presente encuesta corresponde a un instrumento cuyo objetivo es obtener información acerca del kahoot, este es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación, con esta herramienta el profesor crea concursos en el aula con el fin de aprender o reforzar el aprendizaje, uno de sus temas de esta plataforma es trabajar las actividades de lógico matemática con que trabajan las maestras de preescolar, y de esta manera poder obtener la información para el desarrollo de esta investigación con el tema “El kahoot y el desarrollo de actividades docentes de lógica-matemática en el ciclo pre-escolar” para lo cual necesito comedidamente su participación y aprobación para que los resultados puedan ser publicados en artículos científicos.</p>					
<p>CÓDIGO DE LA ENCUESTA: N36</p>					
<p>TITULO: El kahoot y el desarrollo de actividades docentes de lógica-matemática en el ciclo pre-escolar</p>					
<p>AÑOS QUE LABORA EN LA INSTITUCIÓN:</p>					
<p>INSTRUCCIONES: Marque con una X la opción que considere correcta</p>					
	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA

1. ¿Con qué frecuencia utiliza la herramienta del kahoot?					
2. Usted recomendaría el uso del kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje?					
3. En su planificación diaria plantea actividades para ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos?					
4. En la cotidianidad del aula usted desarrolla actividades para identificar nociones de tiempo(antes ahora y después)					
5. Durante el periodo lectivo plantea actividades para reconocer la ubicación de objetos en relación en sí mismo?					
6. Plantea actividades para identificar las nociones de medidas (largo, corto, grueso, delgado)					

7. Plantea actividades para identificar figuras geométricas básicas.					
8. ¿Plantea actividades para identificar los colores secundarios en objetos del entorno?					
9. ¿Plantea actividades para que el niño aprenda a contar oralmente del 1 al 15?					
10. ¿Plantea actividades para establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones?					
11. ¿Planifica o ejecuta actividades para comprender la relación de números y cantidades hasta el 10?					
12. ¿Cuenta con materiales para identificar y diferenciar objetos del entorno (Tamaño, color o forma)?					

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban, 2020

Validación de Instrumento El instrumento antes de su aplicación fue validado mediante la técnica de pares ciegos, Anexo 6

Aplicación del Instrumento De acuerdo a la metodología planteada se aplicó el instrumento a 15 docentes de diferentes instituciones del nivel pre-escolar

CAPITULO II

METODOLOGIA

2. Métodos

La presente investigación tiene características cuantitativas ya que busca las causas y la explicación de los fenómenos estudiados y está orientada a la comprobación y verificación de la hipótesis, ayudo para analizar datos numéricos y comprobar la hipótesis establecida, la cual es la influencia del kahoot en el desarrollo de las actividades de lógica matemática en el nivel pre escolar.

La investigación en si busca solucionar el problema y a su vez buscar estrategias que ayuden con el mismo con un alcance correlacional con el fin de poder relacionar variables propuestas en esta investigación, la técnica propuesta fue un cuestionario dirigidas a docentes de la carrera de educación parvularia en nivel pre-escolar en diferentes instituciones del cantón Ambato, utilizando el instrumento de encuestas vía online sobre el Kahoot en los niños de pre-escolar.

La encuesta consto de 12 preguntas puesto que la investigación estuvo vinculada al proyecto de investigación de la facultad de ciencias humanas y de la educación con el tema “El kahoot y el desarrollo de actividades docentes de lógica-matemática en el ciclo pre-escolar”, en la cual, para poder proceder a la recolección de la información, de la misma para el análisis de datos se evidencio 5 ítems representativos al tema.

Cuestionario realizado con la escala de Likert

Para (Antonio Matas, 2018) la escala de Likert es un instrumento psicométrico donde la persona que va a ser evaluada debe responder de forma correcta dependiendo su valoración a las preguntas que va a obtener en esta deberá responder si está de acuerdo con ello o totalmente en desacuerdo.

Este tipo de instrumento consta de una colección de preguntas y cada una de ellas con una valoración destinada, la cual podría ser del uno al cinco, o respuestas con desacuerdo o

acuerdos, es importante tener en cuenta que las respuestas van en forma alternativa, al final de la evaluación las respuestas que son obtenidas se van sumando con el valor correspondiente hasta poder obtener un resultado y de tal forma poder verificar si la persona estuvo o no de acuerdo con ello.

Diseño de la investigación

Se presenta un diseño descriptivo-exploratorio, la investigación descriptiva se basa en medir o recabar información de manera independiente que permitirá tener aproximaciones más precisas y argumentaciones que ayudarán a una mejor comprensión del fenómeno estudiado, en donde todo lo que se pregunta será registrado de forma organizada y representada con tabulaciones y gráficos, mientras que la exploratoria su fin es poder examinar un tema o un caso poco estudiado o que no ha sido abordado anteriormente como es el uso del kahoot al igual que sus beneficios en este caso con los niños (Zafra Galvis, 2016)

Población y Muestra.

Según la investigación dada por el número pequeño de personas se tomará la población como muestra la cual se será realizada mediante sitio web a 15 docentes de la carrera de educación parvularia en el cantón Ambato de diferentes instituciones educativas en el nivel pre-escolar, esta población aporta con la adquisición de la información requerida para la presente investigación.

DEPENDENCIAS	PERSONAS	CANTIDADES
Universidad Tecnica de Ambato	Docentes de la Carrera de Educación Parvularia	15
TOTAL		15

Elaborado por: Jarixa Vera

Fuente: Investigadora

CAPITULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

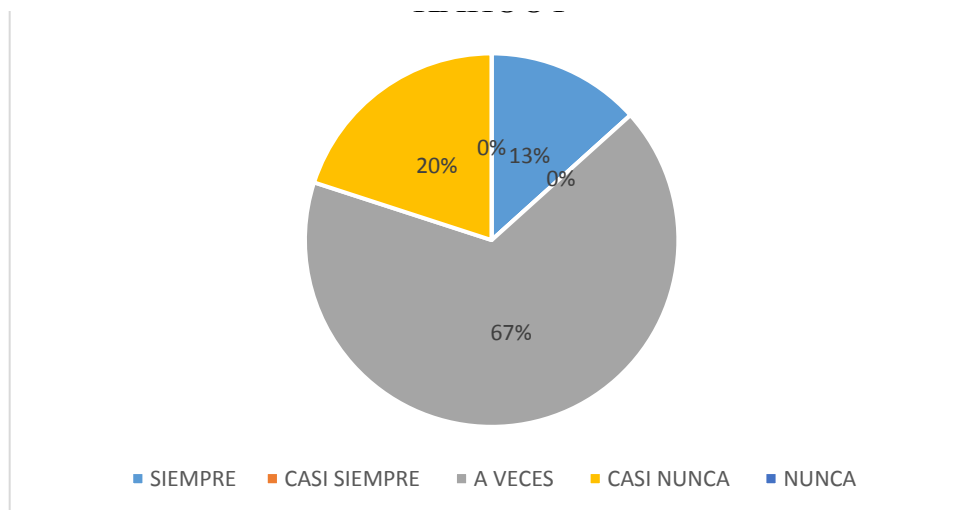
A continuación, los resultados de la aplicación de un test que se realizó con el tema del kahoot y el desarrollo de actividades docentes de lógica-matemática en el ciclo pre-escolar en 15 docentes de diferentes instituciones de la carrera de educación parvularia.

Tabla 1. ¿Con qué frecuencia utiliza la herramienta del kahoot?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	15%
Casi siempre	0	0%
A veces	10	62 %
Casi nunca	3	23%
Nunca	0	0
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

1 Grafico 1 . ¿Con qué frecuencia utiliza la herramienta del kahoot?



Fuente: Encuesta a docentes de parvulario de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

Pregunta 1: la utilización de herramientas académicas tecnológicas como KAHOOT, es un método de enseñanza de los docentes hacia los estudiantes, se ha podido obtener los siguientes resultados estadísticos, SIEMPRE 15% utilizan herramientas tecnológicas, CASI SIEMPRE 0%, utilización de herramientas tecnológicas, A VECES 67%, utilizan herramientas tecnológicas, CASI NUNCA 23%, utilizan herramientas tecnológicas y NUNCA 0% utilizan herramientas tecnológicas. Sabiendo y teniendo conocimiento que **A VECES** con un **67%** en un rango de alto nivel, de efectividad se puede decir que los docentes a veces utilizan herramientas tecnológicas como método o estrategia de enseñanza a los alumnos.

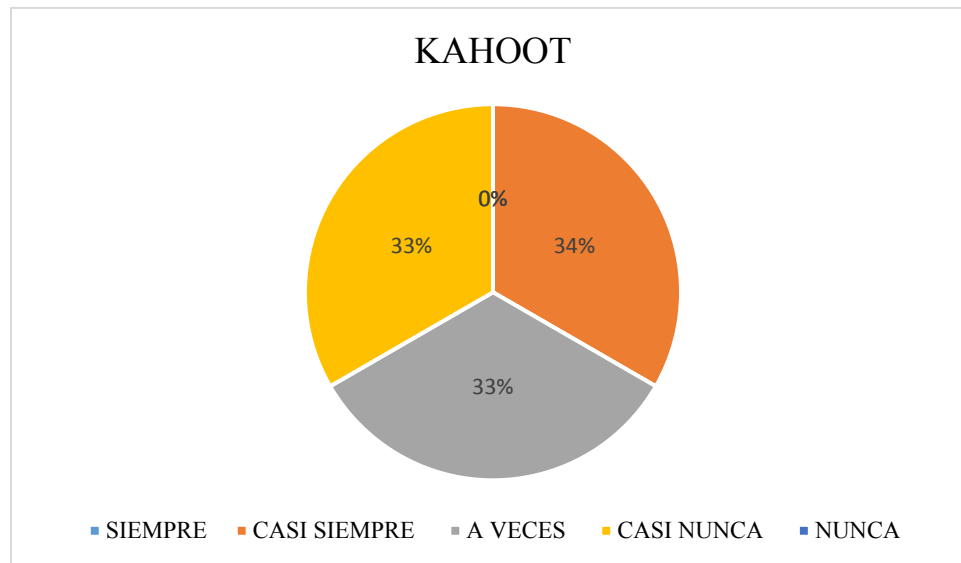
Tabla 2Tabla 2. ¿Usted recomendaría el uso del kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	5	34%
A veces	5	33 %
Casi nunca	5	33%
Nunca	0	0%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

2Grafico 2 ¿Usted recomendaría el uso del kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje?



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

Pregunta 2: como docente y miembro activo de la institución recomendaría utilizar a sus colegas herramientas tecnológicas como método de enseñanza a sus alumnos KAHOOT, y se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos, SIEMPRE 0% recomienda herramientas tecnológicas académicas KAHOOT, CASI SIEMPRE 34%, recomienda el uso adecuado de técnicas tecnológicas como KAHOOT, A VECES 33%, recomiendan que se aplique método educativo KAHOOT, CASI NUNCA 33%, recomiendan que se aplique método educativo KAHOOT y NUNCA 0% en la recomendación de estrategias educativas tecnológicas KAHOOT. Sabiendo y teniendo conocimiento que **CASI SIEMPRE** con un **34%** en un rango de alto nivel, de efectividad se puede decir que se recomienda la utilización de herramientas tecnológicas como método o estrategia de enseñanza a los alumnos como kahoot.

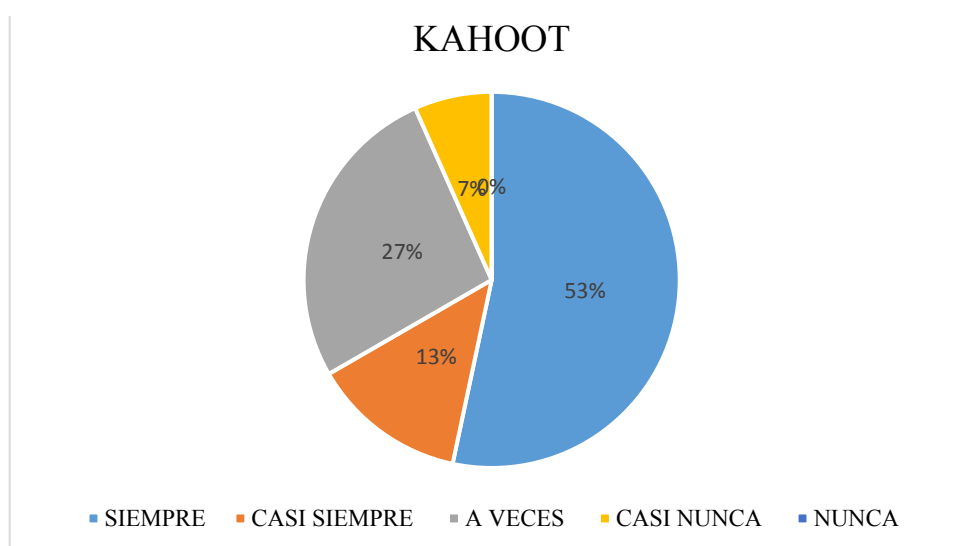
Tabla 3 ¿En su planificación diaria plantea actividades para ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	53%
Casi siempre	2	13%
A veces	4	27%
Casi nunca	1	7%
Nunca	0	0
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

3 Grafico ¿En su planificación diaria plantea actividades para ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos?



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

Pregunta 3: en esta pregunta se quiere llegar a concientizar sobre nuestro esfuerzo al planificar nuestra clase para nuestros alumnos y se pueden obtener los datos estadísticos, SIEMPRE 8% con una planificación directa hacia los estudiantes, CASI SIEMPRE 13%, de la planificación de clases de nuestros estudiantes, A VECES 27%, de la planificación adecuada en actividades de los alumnos, CASI NUNCA 7%, de la planificación de los

trabajos académicos de estudiantes y NUNCA 0% del planteo de actividades estudiantiles con ítem correspondientes. Sabiendo y teniendo conocimiento que **A VECES** con un **27%** en un rango de alto nivel, se dice que cumple con el rango de 5 y más eventos en las planificaciones de aula para los estudiantes.

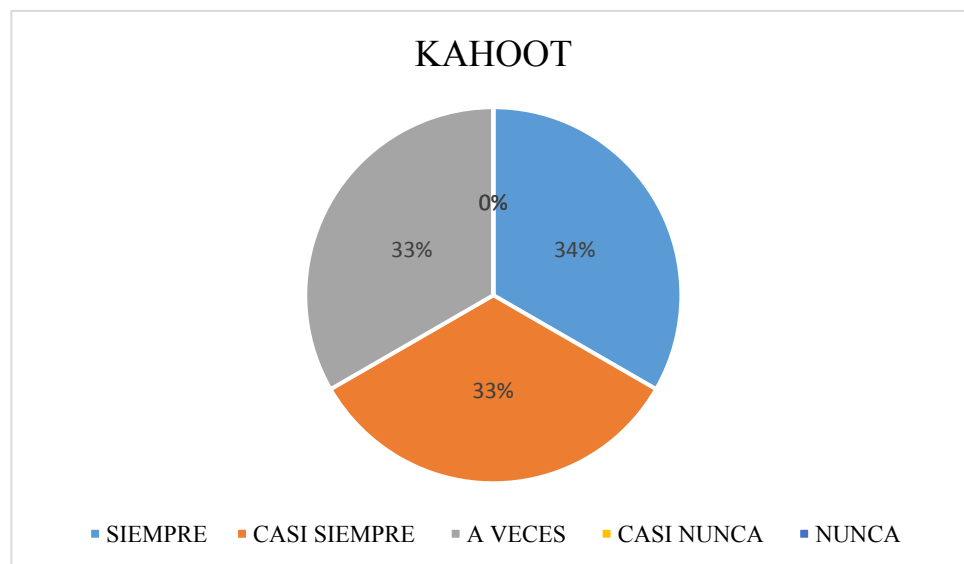
Tabla 4. ¿En la cotidianidad del aula usted desarrolla actividades para identificar nociones de tiempo (antes ahora y después)?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	34%
Casi siempre	5	33%
A veces	5	33 %
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

4Grafico ¿En la cotidianidad del aula usted desarrolla actividades para identificar nociones de tiempo (antes ahora y después)?



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

Pregunta 4: en las actividades diarias como docente aplica eventos que permita desarrollar la identificación del tiempo recopilando los siguientes datos estadísticos, SIEMPRE 34% desarrolla actividades que permita identificar nociones de tiempo, CASI SIEMPRE 33%, desarrolla actividades que permita identificar nociones de tiempo, A VECES 33%, desarrolla actividades que permita identificar nociones de tiempo, CASI NUNCA 0%, desarrolla actividades que permita identificar nociones de tiempo y NUNCA 0% desarrolla actividades que permita identificar nociones de tiempo. Sabiendo y teniendo conocimiento que **SIEMPRE** con un **34%** en un rango de alto nivel, los docentes utilizan estrategias y métodos de estudios que permitan identificar la noción del tiempo en los alumnos de las instituciones académicas.

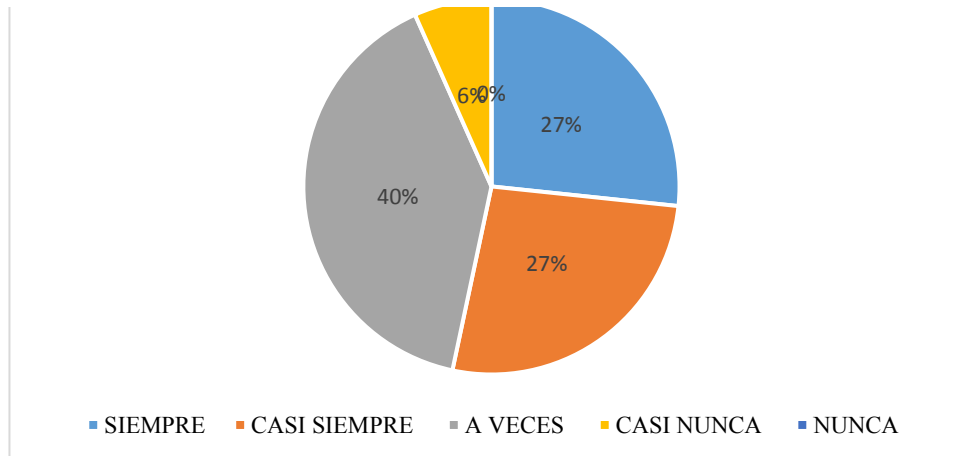
Tabla 5. ¿Durante el periodo lectivo plantea actividades para reconocer la ubicación de objetos en relación en sí mismo?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	27%
Casi siempre	4	27%
A veces	6	40 %
Casi nunca	1	6%
Nunca	0	0%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato

5 Grafico ¿Durante el periodo lectivo plantea actividades para reconocer la ubicación de objetos en relación en sí mismo?



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvulario de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

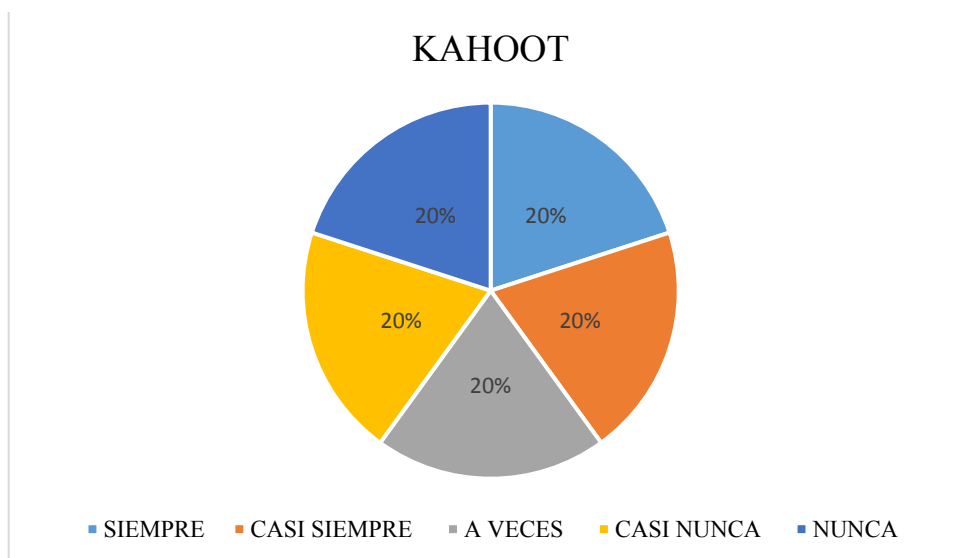
Pregunta 5: durante el año electivo los docentes realizan actividades que permitan reconocer la ubicación de objetos relacionados en los alumnos y se obtiene los siguientes datos estadísticos, SIEMPRE 27% planifican acciones que permitan reconocer objetos en su la relación de los alumnos, CASI SIEMPRE 27%, desarrolla actividades que permitan reconocer objetos en la relación de los estudiantes , A VECES 40%, planifican eventos que permiten reconocer objetos en la relación de los alumnos, CASI NUNCA 6%, desarrolla actividades que permita identificar objetos en relación de los estudiantes y NUNCA 0% de eventos planificados que permitan identificar objetos en relación de los estudiantes. Sabiendo y teniendo conocimiento que **A VECES** con un **40%** en un rango de alto nivel, los docentes utilizan estrategias y métodos de estudios que permitan identificar los objetos en relación de los estudiantes y vayan en beneficio académico de cada alumno.

Tabla 6. Plantea actividades para identificar las nociones de medidas (largo, corto, grueso, delgado)

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	20%
Casi siempre	3	20%
A veces	3	20 %
Casi nunca	3	20%
Nunca	3	0
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

6Grafico. ¿Durante el periodo lectivo plantea actividades para reconocer la ubicación de objetos en relación en sí mismo?



Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

Pregunta 6: como docente planifica eventos referidos a medidas en aplicación educativa KAHOOT obteniendo los datos estadísticos, SIEMPRE 20% realiza planes de eventos de

medidas la cual puedan idéntica y diferenciar estas medidas como largo, corto, grueso, delgado los estudiantes, CASI SIEMPRE 20%, realiza planes de eventos de medidas la cual puedan idéntica y diferenciar estas medidas como largo, corto, grueso, delgado los estudiantes, A VECES 20%, realiza planes de eventos de medidas la cual puedan idéntica y diferenciar estas medidas como largo, corto, grueso, delgado los estudiantes, CASI NUNCA 20%, realiza planes de eventos de medidas la cual puedan idéntica y diferenciar estas medidas como largo, corto, grueso, delgado los estudiantes y NUNCA 20% realiza planes de eventos de medidas la cual puedan idéntica y diferenciar estas medidas como largo, corto, grueso, delgado los estudiantes. Sabiendo y teniendo conocimiento que existe un nivel **EQUILIBRADO** de la utilización de eventos que permitan reconocer y diferenciar procesos y medidas numéricas.

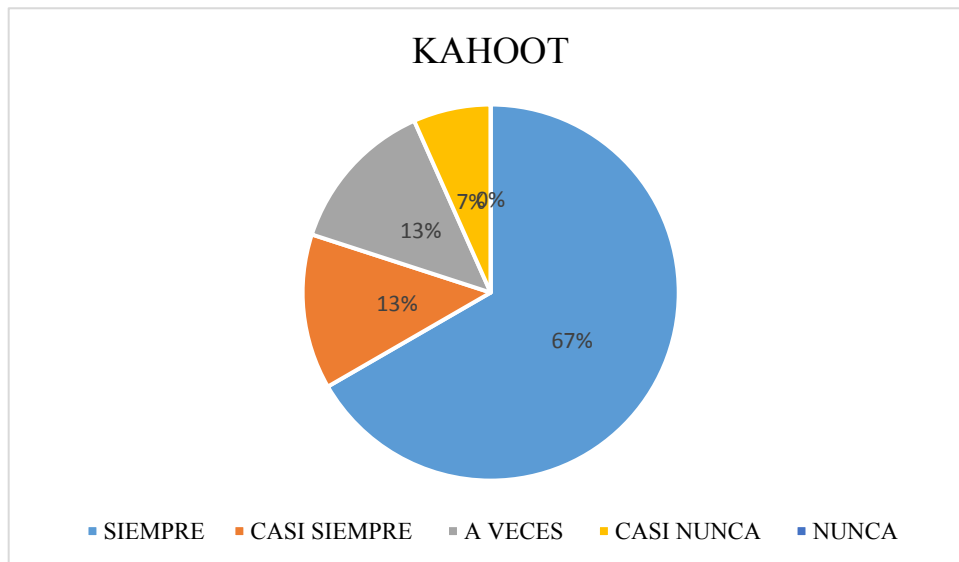
Tabla 7 Plantea actividades para identificar figuras geométricas básicas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	67%
Casi siempre	2	13%
A veces	2	13%
Casi nunca	1	7%
Nunca	0	0
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

7 Grafico Plantea actividades para identificar figuras geométricas básicas



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

Pregunta 7: la planificación académica como docente ha permitido desarrollar actividades o eventos de diferenciación de figuras geométricas básicas y podemos obtener los siguientes datos estadísticos, SIEMPRE 67% ha utilizado eventos dentro de KAHOOT en la identificación grafica de figuras geométricas, CASI SIEMPRE 13%, ha utilizado eventos dentro de KAHOOT en la identificación grafica de figuras geométricas, A VECES 13%, ha utilizado eventos dentro de KAHOOT en la identificación grafica de figuras geométricas, CASI NUNCA 7%, ha utilizado eventos dentro de KAHOOT en la identificación grafica de figuras geométricas y NUNCA 0% a utilizado eventos dentro de KAHOOT en la identificación grafica de figuras geométricas. Sabiendo y teniendo conocimiento que **SIEMPRE** con un **67%** en un rango de alto nivel, los docentes utilizan eventos de identificación de figuras geométricas para que los estudiantes aprendan a

diferenciar y a identificar dentro de la aplicación educativa KAHOOT y vayan en beneficio académico de cada alumno.

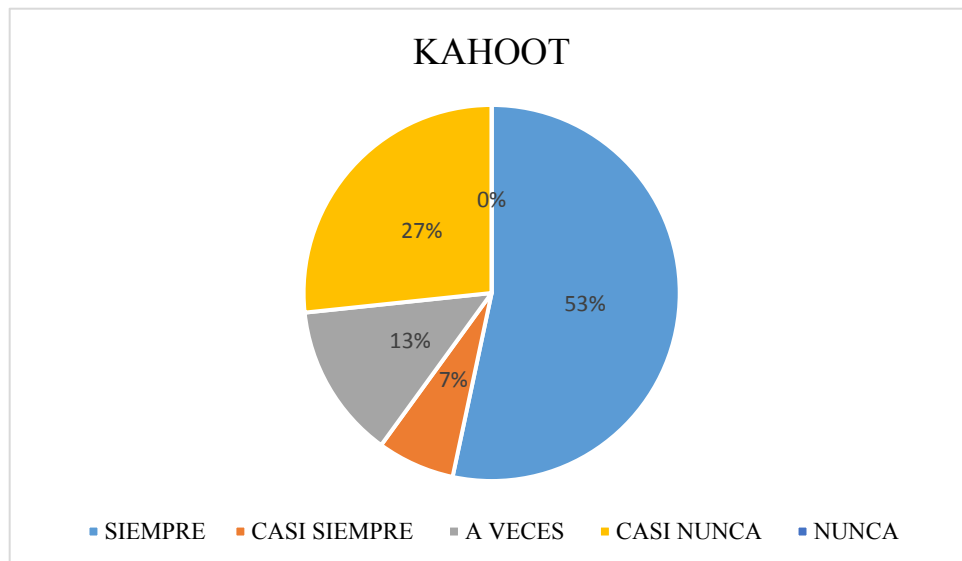
Tabla 8. ¿Plantea actividades para identificar los colores secundarios en objetos del entorno?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	53%
Casi siempre	1	7%
A veces	2	13 %
Casi nunca	4	27%
Nunca	0	0%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

8Grafico ¿Plantea actividades para identificar los colores secundarios en objetos del entorno?



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

Pregunta 8: Como docente planifica o estructura eventos y actividades dentro de KAHOOT, que permitan identificar colores primarios y secundarios también a diferenciar entre ellos, hemos podido obtener los siguientes datos estadísticos, SIEMPRE 53% ha utilizado eventos dentro de KAHOOT que permitan identificar y diferenciar colores primarios y secundarios mediante objetos, CASI SIEMPRE 7%, aplica eventos KAHOOT que permite identificar y diferenciar colores primarios y secundarios mediante objetos, A VECES 13%, aplica eventos KAHOOT que permite identificar y diferenciar colores primarios y secundarios mediante objetos, CASI NUNCA 7%, aplica eventos KAHOOT que permite identificar y diferenciar colores primarios y secundarios mediante objetos y NUNCA 0% aplica eventos KAHOOT que permite identificar y diferenciar colores primarios y secundarios mediante objetos. Sabiendo y teniendo conocimiento que **SIEMPRE** con un **53%** en un rango de alto nivel, los docentes utilizan eventos de identificación de los colores primarios y secundarios mediante objetos dentro de la aplicación educativa KAHOOT y vayan en beneficio académico de cada alumno.

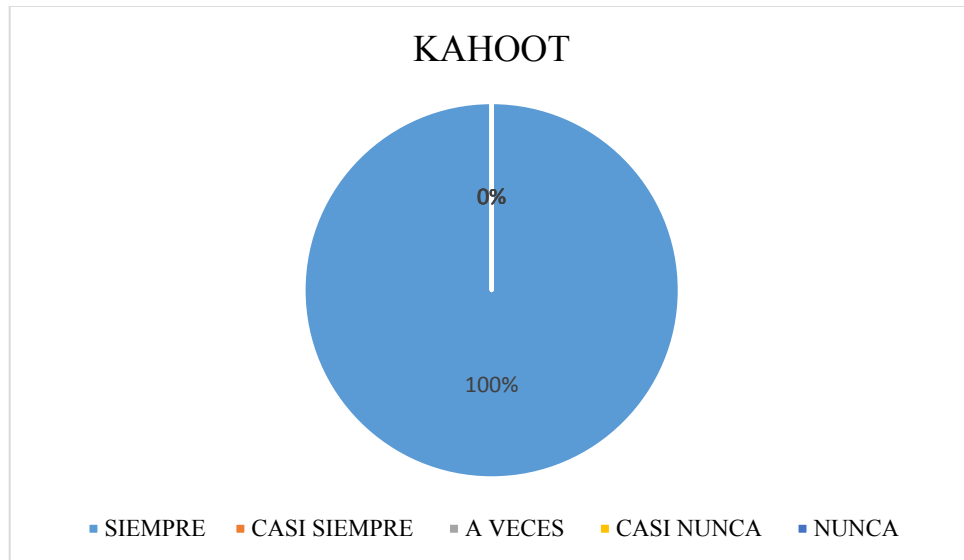
Tabla 9. ¿Plantea actividades para que el niño aprenda a contar oralmente del 1 al 15?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0 %
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvulario de diferentes Unidades educativas de Ambato.

9 Grafico ¿Plantea actividades para que el niño aprenda a contar oralmente del 1 al 15?



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

Pregunta 9: las actividades realizadas en KAHOOT, de la serie numérica del 1 al 15, permite adquirir el conocimiento de forma directa y eficaz en los alumnos mediante esta aplicación educativa tecnológica, se obtiene los siguientes datos estadísticos , SIEMPRE 100% ha logrado transmitir los eventos numéricos a los estudiantes, CASI SIEMPRE 0%, los eventos realizados en KAHOOT, en series numéricas como aprendizaje en los estudiantes, A VECES 0%, los eventos realizados en KAHOOT, en series numéricas como aprendizaje en los estudiantes, CASI NUNCA 0%, los eventos realizados en KAHOOT, en series numéricas como aprendizaje en los estudiantes y NUNCA 0% los eventos realizados en KAHOOT, en series numéricas como aprendizaje en los estudiantes. Sabiendo y teniendo conocimiento que **SIEMPRE** con un **100%** en un rango de alto nivel, las acciones planificadas KAHOOT sobre serie numérica llega en una forma eficiente y eficaz a los alumnos y está en beneficio académico de cada estudiante.

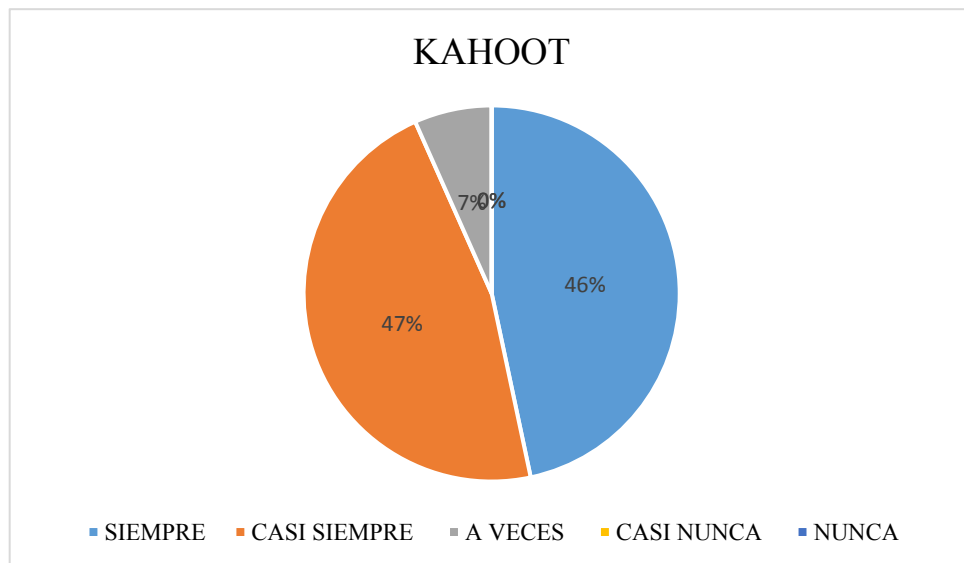
Tabla 10. ¿Plantea actividades para establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	46%
Casi siempre	7	47%
A veces	1	7 %
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

10 Grafico ¿Plantea actividades para establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones?



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

Pregunta 10: los eventos de relación en KAHOOT, ha permitido lograr un avance de diferenciación en los estudiantes que diariamente impartimos clases o cátedra educativa, hemos podido obtener los siguientes datos estadísticos, SIEMPRE 46% la utilización de eventos de relación o emparejamiento en KAHOOT ha logrado un gran desempeño de los estudiantes, CASI SIEMPRE 47%, la utilización de eventos de relación o emparejamiento en KAHOOT ha logrado un gran desempeño de los estudiantes, A VECES 7%, la utilización de eventos de relación o emparejamiento en KAHOOT ha logrado un gran desempeño de los estudiantes, CASI NUNCA 0%, la utilización de eventos de relación o emparejamiento en KAHOOT ha logrado un gran desempeño de los estudiantes y NUNCA 0% la utilización de eventos de relación o emparejamiento en KAHOOT ha logrado un gran desempeño de los estudiantes. Sabiendo y teniendo conocimiento que **SIEMPRE** con un **46%** en un rango de alto nivel, los eventos de relación o emparejamiento en KAHOOT permite un desarrollo mental muy eficiente en los alumnos.

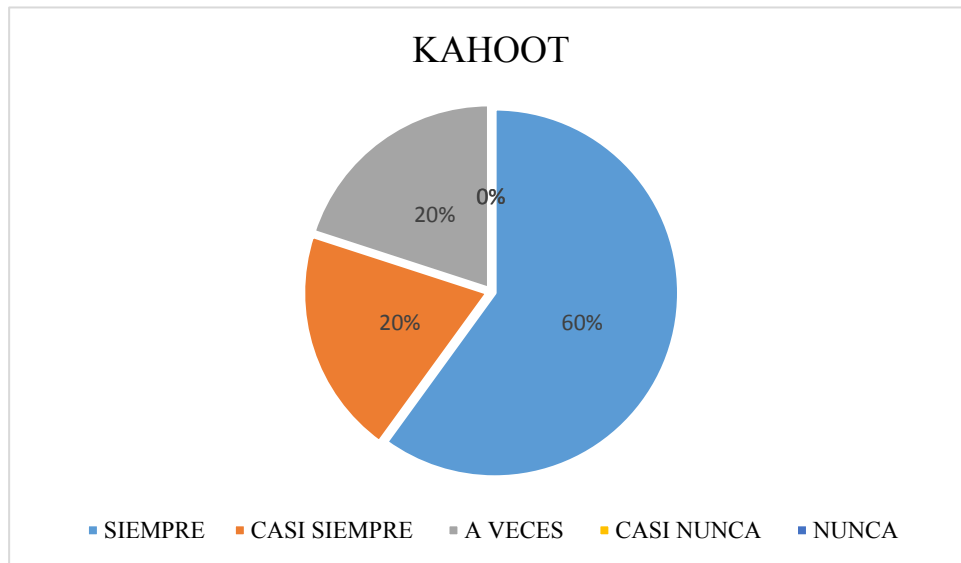
Tabla 11 ¿Planifica o ejecuta actividades para comprender la relación de números y cantidades hasta el 10?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	60%
Casi siempre	3	20%
A veces	3	20 %
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

11 Grafico ¿Planifica o ejecuta actividades para comprender la relación de números y cantidades hasta el 10?



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

Pregunta 11: las acciones de diferenciación de series numéricas en KAHOOT, del 1 al 10, se ha podido obtener los siguientes datos estadísticos, SIEMPRE 60% que la planificación de eventos numéricos KAHOOT ha logrado un gran desempeño de los estudiantes para poder identificar series de números y pronunciar, CASI SIEMPRE 20%, la planificación de destrezas en KAHOOT sobre series numéricas del 1 al 10 ha permitido secuenciar en los alumnos, A VECES 20%, la planificación de eventos KAHOOT en serie de número del 1 al 10 ha permitido un reconocimiento y pronunciación de números en los alumnos, CASI NUNCA 0%, que la planificación de eventos numéricos KAHOOT ha logrado un gran desempeño de los estudiantes para poder identificar series de números y pronunciar y NUNCA 0% que la planificación de eventos numéricos KAHOOT ha

logrado un gran desempeño de los estudiantes para poder identificar series de números y pronunciar. Sabiendo y teniendo conocimiento que **SIEMPRE** con un **60%** en un rango de alto nivel, los eventos realizados por los docentes en KAHOOT de la secuencia numérica del 1 al 10 ha logrado un gran desempeño en la diferenciación y pronunciación de números en los alumnos de clases.

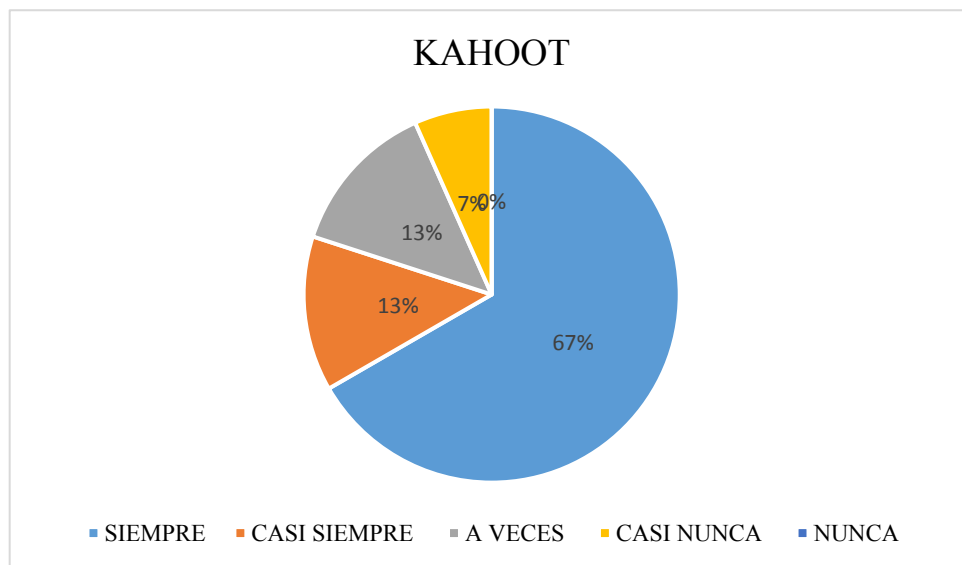
Tabla 12 ¿Cuenta con materiales para identificar y diferenciar objetos del entorno (tamaño, color o forma)?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	67%
Casi siempre	2	13%
A veces	2	13%
Casi nunca	1	7%
Nunca	0	0%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvulario de diferentes Unidades educativas de Ambato.

12 Grafico ¿Cuenta con materiales para identificar y diferenciar objetos del entorno (tamaño, color o forma)?



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato.

Análisis e Interpretación

Pregunta 12: la utilización de eventos dentro de la aplicación educativa KAHOOT, existe elementos que permita diferenciar objetos de entorno como tamaño, color y forma, se ha podido obtener los siguientes datos estadísticos, SIEMPRE 67% planifica y estructura eventos dentro KAHOOT sobre elementos que permiten diferenciar acciones solicitadas por el docente hacia el alumno, CASI SIEMPRE 13%, planifica y estructura eventos dentro KAHOOT sobre elementos que permiten diferenciar acciones solicitadas por el docente hacia el alumno, A VECES 13%, planifica y estructura eventos dentro KAHOOT sobre elementos que permiten diferenciar acciones solicitadas por el docente hacia el alumno, CASI NUNCA 7%, planifica y estructura eventos dentro KAHOOT sobre elementos que permiten diferenciar acciones solicitadas por el docente hacia el alumno y NUNCA 0% planifica y estructura eventos dentro KAHOOT sobre elementos que permiten diferenciar acciones solicitadas por el docente hacia el alumno. Sabiendo y teniendo conocimiento que **SIEMPRE** con un **67%** en un rango de alto nivel, los eventos realizados por los docentes en KAHOOT posee un entorno completo para desarrollar actividades académicas que vayan en benéfico de los estudiantes, como identificación y diferenciación de tamaño, color y forma estrategia de dictar cátedra educativa.

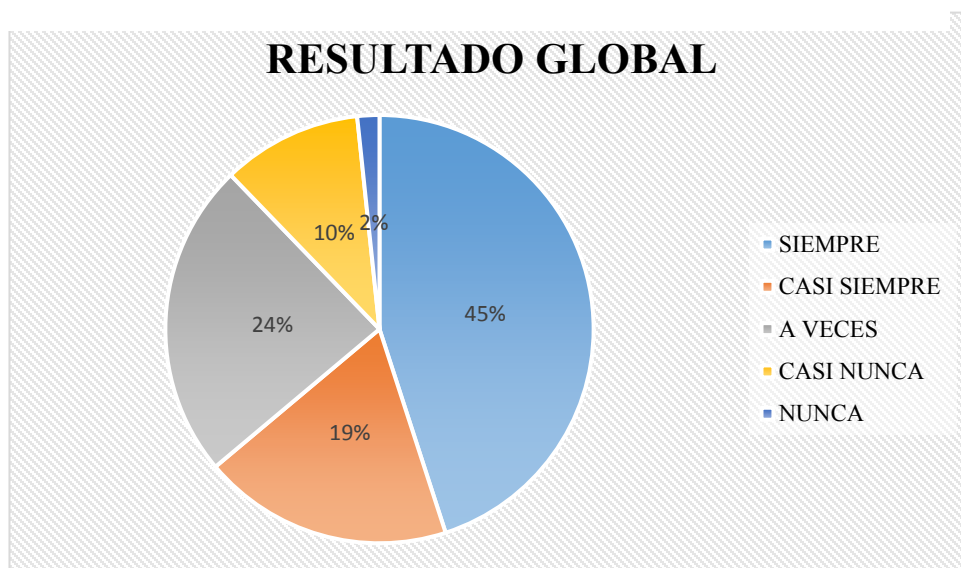
3.3 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Tabla 13 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	81	45%
Casi siempre	34	19%
A veces	43	24%
Casi nunca	19	10%
Nunca	3	2%
TOTAL	180	100%

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: Encuesta a docentes de parvularia de diferentes Unidades educativas de Ambato Global.
13 Grafico Resultado Global



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)
Fuente: resultados.

RESULTADOS: para el estudio de la presente investigación se ha tomado en cuenta **como resultados finales** y de forma global de la tesis de investigación los siguientes datos estadísticos sobre el uso y aplicación de estrategias tecnológicas en la parte académica de los estudiantes de pre-escolar del Cantón Ambato provincia de Tungurahua:

La utilización y aplicación de métodos o eventos en la aplicación educativa KAHOOT, como estrategia de docentes que permite educar y enseñar catedra educativa de cualquier asignatura se ha podido evidenciar de forma real y eficaz, con las estadísticas presentadas y presentada a continuación: **SIEMPRE** con nivel global de investigación en un 45%, **CASI SIEMPRE** con nivel global de investigación en un 19%, **A VECES** con nivel global de investigación en un 24%, **CASI SIEMPRE** con nivel global de investigación en un 10% y **NUNCA**, con nivel global de investigación en un 2% y llegando a un cien por ciento de investigación y como resultados finales tenemos de forma muy veraz, eficaz y real que **SIEMPRE** con un rango muy sobresaliente de **45%**, se establece y se puede decir que el estudio realizado cumple con el objetivo propuesto en la investigación, la cual es medir y incentivar el uso de aplicaciones educativas que permitan enriquecer

conocimientos y faciliten dictar cátedra educativa a los estudiantes de pre-escolar de la ciudad de Ambato.

3.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Se realiza una práctica didáctica ante los docentes de diversas instituciones sobre el potencial funcionamiento y capacidad de interacción del software educativo KAHOOT, en los alumnos de cada institución y como facilita al instante de dictar cátedra a los estudiantes a cargo ya que puede ser aplicada en cualquier asignatura, diversas edades y es una aplicación multifuncional que permite planificar eventos y actividades de enseñanza estudiantil.

La charla realizada a los docentes de instituciones de Ambato ha permitido lograr con el propósito u objetivo propuesto en la indagación, ya que son quienes utilizarán esta aplicación potente educativa permitida realizar de forma muy eficaz y eficiente actividades que beneficien los conocimientos de los alumnos y forjemos de un futuro mejor a nuestras generaciones.

Puedo decir que cumplo con la hipótesis y pruebo mediante el análisis estadístico del gráfico **global N° 13** y su análisis desarrollado y su tabla de contenido, que la aplicación KAHOOT, ha permitido desarrollar diversas actividades u eventos planificados por los docentes de instituciones educativas, como método o herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Cumpliendo con el objetivo propuesto en la investigación: "El Kahoot Y El Desarrollo De Actividades Docentes De Lógica-Matemática En El Ciclo Pre-Escolar"

PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS:

HIPÓTESIS NULA

H_0 = Utilización de Kahoot software educativo como estrategia de enseñanza a los alumnos de colegios PREESCOLAR en el cantón Ambato.

HIPÓTESIS ALTERNATIVA:

H_n = Utilización de Kahoot software educativo como estrategia de enseñanza a los alumnos de colegios PREESCOLAR en el cantón Ambato.

SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN:

El nivel de significación es del 5% que representa el valor $\alpha=0,05$

El nivel de confiabilidad es del 0.95% que representa el 0,95

ESPECIFICACIÓN DE LO ESTADÍSTICO:

Se utiliza una encuesta de 12 preguntas y se lo aplica a 15 docentes de diversos colegios o unidades educativas del cantón Ambato. Realizando una tabla de encuesta de 3 filas y 5 columnas de alternativas de respuestas todas enmarcadas con una x. para la obtención de datos estadísticos de la investigación.

Donde:

X^2 = Valor estadístico de chi o chi cuadrado

Σ = Sumatoria

F_o = Frecuencia observada

F_e = Frecuencia esperada.

ESPECIFICACIÓN DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO:

Donde $x^2 c$ es el valor del **chi cuadrado calculado** y $x^2 t$ es **chi teórico de la tabla** el mismo que se obtiene ingresando el grado de libertad y el nivel de significación (0,05).

$$gl= (f-1)(c-1)$$

$$gl= (12-1)(5-1)$$

$$gl)= (11)(4)$$

$$gl=2$$

DISTRIBUCIÓN DEL CHI CUADRADO X²T.

Tabla 14 Tabla de distribución del chi Cuadrado

Probabilidad un VALOR SUPERIOR DE ALFA ∞					
Grado de liberated	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25
2	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25
3	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25
4	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25
5	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25
6	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25
7	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25
8	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25
9	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25
10	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25
11	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25
12	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: resultados de hipótesis en la pregunta 1.

Tabla 15 Probabilidad un valor superior de alfa

Probabilidad un VALOR SUPERIOR DE ALFA ∞

Grado de libertad	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
12 preguntas a 15 docentes	6.75	2.83	3.58	1.58	0.25

Chi tabla = 2.83

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: resultados de hipótesis.

REGLA DE DECISIÓN:

Si $x^2 c \leq x^2 t$ valor critico= 2.83 -> se aceptó H_0 caso contrario si $x^2 c > x^2 t$ (valor critico) se rechazará H_0 y se aceptará H_1 .

RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULO ESTADÍSTICO

Tabla 16 Frecuencia Observada

#	Ítem	Alternativas					total
		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca	
1	¿Con qué frecuencia utiliza la herramienta del kahoot?	2	0	10	3	0	15
3	¿En su planificación diaria plantea actividades para ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos?	8	2	4	1	0	15
5	¿Durante el periodo lectivo plantea actividades para reconocer la ubicación de	4	4	6	1	0	15

	objetos en relación en sí mismo?						
7	Plantea actividades para identificar figuras geométricas básicas.	10	2	2	1	0	15
Total		24	8	22	6	0	60

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: frecuencias observadas

FRECUENCIA ESPERADA:

Para el cálculo de los valores de la frecuencia esperada se aplica la siguiente formula Total columna por el total de la fila dividido por el total $tc*tf/tg$

Tabla 17 Frecuencia esperada

7	Plantea actividades para identificar figuras geométricas básicas.	6	2	5.5	1.5	0	15
Total		24	8	22	6	0	60

Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: frecuencias Esperada

CALCULO DEL CHI CUADRADO

Tabla 18 Calculo de chi cuadrado

		O	E	(O-E)	(O-E) ²	$\frac{(O-E)^2}{E}$
1	¿Con qué frecuencia utiliza la herramienta del kahoot?	2	6	-4	16	2.66
		0	2	-2	4	2

		10	5.5	4.5	20.25	3.68
		3	1.5	1.5	2.25	1.5
		0	0	0	0	0
3	¿En su planificación diaria plantea actividades para ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos?	8	6	2	4	0.66
		2	2	0	0	0
		4	5.5	-1.5	2.25	1.5
		1	1.5	-0.5	0.25	0.16
		0	0	0	0	0
5	¿Durante el periodo lectivo plantea actividades para reconocer la ubicación de objetos en relación en sí mismo?	4	6	-2	4	0.66
		4	2	2	4	2
		6	5.5	0.5	0.25	0.2
		1	1.5	-0.5	0.25	0.16
		0	0	0	0	0

7	Plantea actividades para identificar figuras geométricas básicas.	10	6	4	16	2.66
		2	2	0	0	0
		2	5.5	-3.5	12.25	2.22
		1	1.5	-0.5	0.25	0.16
		0	0	0	0	0
Total						4.00

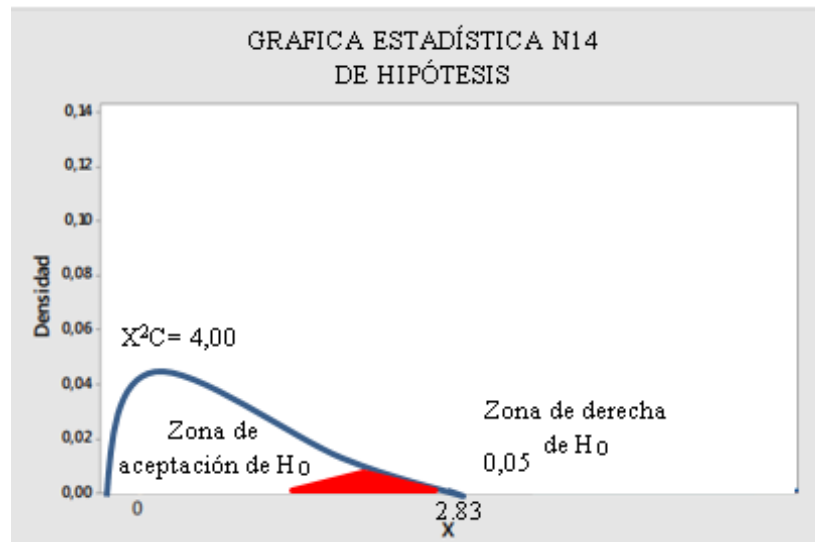
Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: calculo chi cuadrado.

DECISIÓN FINAL

Una vez realizado la comprobación de la hipótesis, hemos llegado como comprobación, de estudio y estipulado de forma eficiente y eficaz diciendo que los datos recopilados son reales y eficaces al cumplimiento con los parámetros solicitados por la educación universitaria para la obtención del título de Licenciada en Parvulario, y cumpliendo con las normas estadísticas de investigación, para trámites legales y pertinentes.

Para 0.95 grados de libertad y un nivel de significación $\alpha = 0.05$, según la regla de decisión, puesto que el valor de chi cuadrado calculado es igual (4.00) es menor que el valor de chi cuadrado tabular, se acepta la hipótesis nula que expresa como comprobación de investigación y cumplimiento del objetivo propuesto en el estudio de la Utilización de Kahoot Software Educativo como estrategia de enseñanza a los alumnos de colegios PREESCOLAR en el cantón Ambato. Software utilizado y conocido por los docentes de los colegios u unidades educativas del cantón Ambato provincia de Tungurahua.



Elaborado por: Jarixa María Vera Reiban (2020)

Fuente: resultados estadísticos de hipótesis comprobada.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

En base a la investigación realizada se llega a las siguientes conclusiones.

- El kahoot ejerce influencia sobre la logica matematica porque desarrolla habilidades sociales ademas de permitir la organización de juegos a partir de contenidos científicos,tambien se ha logrado que los estudiantes logren involucrarse en el aprendizaje por medio del juego que es algo muy llamativo con la opcion de obtener premios al final y esto logra alzar su auto estima y seguir participando.
- Sea ha logrado la investigacion pese a las dificultades obtenidas en los presentes meses para lograr ubicar a las personas que serian parte y como muestra por el motivo de la pandemia, pero se ha logrado la obtencion de informacion adecuada por medios de comunicación, y uso del internet.
- En los resultados obtenidos a traves del metodo del chi cuadrado en la presente investigacion, se ha podido concluir que el kahoot si indice en el aprendizaje de la logica matematica en los niños de pre- escolar ademas de lograr un recordatorio que es de importancia para su escolaridad.

RECOMENDACIONES

- Los resultados de esta investigación deberían ser tomados en cuenta para que los docentes de pre- escolar logren plantear al kahoot como una estrategia de aprendizaje.

MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias

- Mingo López, D., & Vidal Meliá, L. (2019). Actividades Kahoot! en el aula y satisfacción del alumnado. *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6901826>
- Pascuas Rengifo, Y., Vargas Jara, E., & Muñoz Zapata, M. (2017). *Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000300063&lng=es&nrm=iso
- Teresa Parra, Molina Jordá, J., & Casanova Pastor, G. (2018). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6801336>
- Valles Pereira, R., & Mota Villegas, D. (2019). Kahoot aplicada en la evaluación sumativa en un curso de matemática discreta. *Revista Científica*, 71-72. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/15236-Texto%20del%20art%C3%ADculo-80839-1-10-20191228.pdf>
- ACRBIO. (15 de 05 de 2016). Obtenido de <https://www.imageneseducativas.com/coleccion-experimentos-trabajar-los-colores/>
- Alvarado, K. (2012). Investigación Bibliográfica. *Prezi*, 4-10. Obtenido de https://prezi.com/1_t4ohwvumc2/la-investigacion-bibliografica/
- Angel Sanchez Fuentes. (31 de 10 de 2018). *Portal de educacion infantil y primaria*. Obtenido de educapeques.com/recursos-para-el-aula/kahoot-espanol.html
- Antonio Matas. (Enero de 2018). Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412018000100038#:~:text=Las%20llamadas%20%E2%80%9Cescalas%20Likert%E2%80%9D%20son,unidimensional%20\(Bertram%2C%202008\).&text=Cada%20%C3%ADtem%20iba%20acompa%C3%B1ado%20de%20una%20escala%20](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412018000100038#:~:text=Las%20llamadas%20%E2%80%9Cescalas%20Likert%E2%80%9D%20son,unidimensional%20(Bertram%2C%202008).&text=Cada%20%C3%ADtem%20iba%20acompa%C3%B1ado%20de%20una%20escala%20)
- Aprender juntos . (2020). *Aprender juntos* . Obtenido de <https://www.aprenderjuntos.cl/clasificacion/>
- Aristizábal, J., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). *El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413744648009.pdf>
- Atherton. (2018). *HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA GESTIÓN Y EL APRENDIZAJE COGNITIVO* . Obtenido de

https://www.google.com/search?q=Atherton&rlz=1C1SQJL_esEC885EC899&oq=Atherton&aqs=chrome..69i57j46l3j0j46j0l2.2963j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8


- Benito León del Barco, & Latas Perez , C. (2017). *La formación en técnicas de aprendizaje cooperativo del profesor universitario en el contexto de la convergencia europea*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17512208.pdf>
- Castro, S. (2008). Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación ¿mito o potencialidad? 1. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142008000300011
- Contreras Espinosa, Ruth . (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de educación a distancia* , 33. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859002.pdf>
- De Soto García, Huang et al., Nebot y Campos, Pérez-Manzano, & Almela-Baeza. (19 de Marzo de 2019). Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/2431/243158860006/html/index.html>
- Del Cerro. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opcion*, 255-256. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053772009>
- Elisabet Guerrero. (2020). Obtenido de <https://www.pinterest.es/eliguena/circulo-triangulo-y-cuadrado/>
- Escalona, E. (2019). *La docencia en escuelas primarias: una tarea compleja y de múltiples condiciones peligrosas*. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1690-32932009000100006
- Fanny Huancas. (2020). *El mundo sapos y princesas* . Obtenido de <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/patrones-para-ninos-de-preescolar/>
- Fernández Mesa, A., & Olmos-Peñuela, J. (2016). *Valor pedagógico del repositorio común de conocimientos para cursos de dirección de empresas*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3495/349546195005.pdf>
- Fernández, Olmo, & Alegre. (2016). *Campus digital en la educación*. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/978-84-09-07198-2.pdf>
- Fuertes Grábalos, E., Plou Lafuente, P., & Gómez Bahillo, C. (2017). *Desarrollo humano desde la perspectiva del crecimiento*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/280/28055641007.pdf>

- Gema Martínez Navarro . (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/310/31053772009/html/index.html>
- HSEducacion. (2019). Obtenido de <https://www.hseducacion.com/que-es-kahoot-y-sus-caracteristicas/>
- Irausquín, C., Colina, J., Moreno, D., & Marín, F. (2016). *Fundamentos conceptuales del desarrollo*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/904/90453464007.pdf>
- Iztúriz, A., Tineo, A., & Barrientos, Y. (2017). *El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio-naturales*. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000100014
- JARAMILLO, M., & CARMONA, C. (2020). *Ejercicios matematicos preescolar*. Obtenido de <https://ejerciciosmatematicospreescolar.wordpress.com/4-nociones-temporales/>
- Lozada Ávila, C., & Betancur Gómez, S. (2016). *La gamificación en la educación superior*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>
- Martín Caraballo, A., Herranz Peinado, & Segovia González, M. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>
- Mateo Lezcano, B., Benítez, L. M., & Cuevas Martínez, A. A. (2017). *Usando TIC para enseñar Matemática en preescolar: El Circo Matemático*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-18992017000100012
- Melchor Sánchez Mendiola. (2018). *perspectiva de la innovacion educativa en la Universidad de Mexico* . Obtenido de http://www.codeic.unam.mx/wp-content/uploads/2018/12/Perspectivas-de-la-innovacion-educativa-en-universidades-de-Mexico_ISBN9786078389230_ebook.pdf
- Melo Herrera, M., & Rubinsten Hernández. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004
- Minerva Torres, Carmen. (2012). El juego: una estrategia importante. *EDUCERE*, 290. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ministerio de Educacion . (04-05 de 2020). *Estrategias y recursos tecnológicos para docentes de ámbitos educativos inclusivos*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/04/Basica-Abril-2020.pdf>


- Ministerio de educación. (2014). *Curriculo de educacion inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Navarro, G. M. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/310/31053772009/html/index.html#:~:text=Kahoot%20es%20una%20plataforma%20de,del%20juego%20y%20la%20creatividad.>
- Nieto, J., Alfageme González, & M. Begoña. (2017). ENFOQUES, METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE FORMACIÓN DOCENTE. *Profesorado*, 63-81. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56752489004.pdf>
- Ortega, G. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Redalyc*, 145-146. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3613/361353711008.pdf>
- Ortiz Colon, A., Jordan, J., & Agredal, M. (08 de 08 de 2017). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/298/29858802073/html/index.html>
- OVIEDO, P. M. (2004). *La docencia como recreación y construcción del conocimiento*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982004000100003
- Palma-Ruiz, González Moreno, & CortésMontalvo. (28 de 01 de 2019). *Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/1794/179462794003/html/index.html>
- Patricia Pintor Díaz. (2016). GAMIFICANDO CON KAHOOT EN EVALUACIÓN FORMATIVA. *Infancia, Educación y Aprendizaje*, 113-114. Obtenido de <https://panambi.uv.cl/index.php/IEYA/article/viewFile/709/685>
- Quizlet. (2020). *Características del kahoot*. Obtenido de <https://quizlet.com/gt/294610063/caracteristicas-de-powtoon-quizlet-thinglink-y-kahoot-flash-cards/>
- Raquel Burgos. (2020). *Guía del niño*. Obtenido de <https://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-para-casa/10-juegos-para-reconocer-y-hacer-colores>
- Reyes. (2017). *Ciencia y Tecnología en tus Manos*. Obtenido de <https://itslr.edu.mx/2013/index.php/docentes/actividad>

- Rodríguez Vizuete, J. (2019). *Uso de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de investigación en ciencia y tecnología*. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/1988>
- Villalobos, J. (2013). *El docente y actividades de enseñanza / aprendizaje: algunas consideraciones teóricas y sugerencias*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35602206.pdf>
- Visbal Cadavid Delimiro, D., Mendoza Mendoza , A., & Díaz Santana, S. (2017). *Estrategias de aprendizaje* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413751844008.pdf>
- Xiomara. (2020). *conmishijos*. Obtenido de <https://www.conmishijos.com/tareas-escolares/matematicas/ejercicio-de-matematicas-para-diferenciar-las-medidas-de-longitud/>
- Zafra Galvis, O. (2016). Tipos de investigacion. *Revista Científica General José María*, 14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4762/476259067004.pdf>
- Zafra Trisancho, S., Vergel Ortega, M., & Martínez Lozano, J. (2016). *Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5177/517754054003.pdf>

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: CUESTIONARIO PARA LA APLICACIÓN DOCENTES DEL NIVEL PREESCOLAR

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la encuesta.

- La presente encuesta corresponde a un instrumento cuyo objetivo es obtener información acerca del kahoot y su uso en estudiantes junto con las actividades de lógica matemática que son realizadas por las maestras de preescolar y de esta manera poder obtener la información para el desarrollo de esta investigación con el tema "El kahoot y el desarrollo de actividades docentes de lógica-matemática en el ciclo preescolar" para lo cual necesito comedidamente su participación y aprobación para que los resultados puedan ser publicados en artículos científicos.
- Elija y señale con una (X) la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento según la escala.

CUESTIONARIO


Pregunta 1. ¿Con qué frecuencia utiliza la herramienta del kahoot?

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y	X				




UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA



para cumplir con el objetivo planteado					
--	--	--	--	--	--

Señale sugerencia _____

Pregunta 3. ¿En su planificación diaria plantea actividades para ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos?

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA



Pregunta 5. ¿Durante el periodo lectivo plantea actividades para reconocer la ubicación de objetos en relación en sí mismo?

Valoración criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Envíe la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

Pregunta 6. ¿Plantea actividades para identificar las nociones de medidas (largo, corto, grueso, delgado)?

Valoración criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Envíe la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

Pregunta 7. ¿Plantea actividades para identificar figuras geométricas básicas?

Valoración criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Envíe la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

Pregunta 8. ¿Plantea actividades para identificar para reconocer colores secundarios en objetos del entorno?

Valoración criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Envíe la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

Pregunta 9. ¿Plataforma actividades para identificar para que el niño aprenda a contar (contenido del 1 al 10)?

Valoración criterio	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

Pregunta 10. ¿Plataforma actividades para identificar elementos de colecciones de objetos?

Valoración criterio	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

Pregunta 11. ¿Plataforma actividades para identificar planifica o ejecuta actividades para conocerse la colección de números y cantidades hasta el 10?

Valoración criterio	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

Pregunta 12. ¿Trabaja con materiales del proceso de atributos (tamaño, color o forma)?

Valoración criterio	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

Aptitud y nombre del validador: Leda Mg. Silvia Acevedo **Basso**
N° de cédula: 092254261

27 de Julio del 2020
Firma del experto.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: CUESTIONARIO PARA LA APLICACIÓN DOCENTES DEL NIVEL PREESCOLAR

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la encuesta.

- La presente encuesta corresponde a un instrumento cuyo objetivo es obtener información acerca del kahoot, este es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación, con esta herramienta el profesor crea concursos en el aula con el fin de aprender o reforzar el aprendizaje, uno de sus temas de esta plataforma es trabajar las actividades de lógica matemática con que trabajan las maestras de preescolar, y de esta manera poder obtener la información para el desarrollo de esta investigación con el tema "El kahoot y el desarrollo de actividades docentes de lógica-matemática en el ciclo pre-escolar" para lo cual necesito comedidamente su participación y aprobación para que los resultados puedan ser publicados en artículos científicos.
- Elija y señale con una (x) la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento según la escala.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

CUESTIONARIO

1. Pregunta 1. ¿Con qué frecuencia utiliza la herramienta del kahoot?

Valoración criterio	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

Fuente Párrafo

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

Pregunta 9. ¿Plantea actividades para identificar los colores secundarios en objetos del entorno?

Valoración criterio	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

Estilos Párrafo

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

Pregunta 10. ¿Plantea actividades para que el niño aprenda a contar oralmente del 1 al 15?

Valoración criterio	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

Pregunta 10. ¿Plantea actividades para establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones?

Valoración criterio	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

Pregunta 11. ¿Planifica o ejecuta actividades para comprender la relación de números y cantidades hasta el 10?

Valoración criterio	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

Párrafo Estilos

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

Pregunta 12. ¿Cuenta con materiales para identificar y diferenciar objetos del entorno (tamaño, color o forma)?

Valoración criterio	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara, precisa y contemplada una ortografía y signos de puntuación adecuados.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				

Señale sugerencia _____

Apellidos y nombre del validador Irely Sánchez Fernández

Nº de teléfono 099342662

27 de Julio del 2020

Firma del experto