



CARRERA DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

**DISEÑAR UN SOFTWARE INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA REGIÓN SIERRA EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CENTRO
INFANTIL “SAN BLAS” EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO
2018.**

Trabajo de Titulación Previo a la Obtención del Título de Tecnóloga en:

Desarrollo de Talento Infantil

AUTORA: Josselyn Cristina Vallejo Cevallos

TUTORA: Msc. Karina Fonseca

Quito, 2018

ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 7 de Mayo de 2018.

El equipo asesor del trabajo de Titulación de la Srta. **VALLEJO CEVALLOS JOSSELYN CRISTINA** la carrera de *Desarrollo del Talento Infantil* cuyo tema de investigación fue: **DISEÑAR UN SOFTWARE INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA REGIÓN SIERRA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, DIRIGIDO A LAS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL "SAN BLAS" EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018.** Una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.



MSc. Karina Fonseca
Tutora del Proyecto



Dra. Susana Vásquez
Director de Carrera



Lic. Adriana Avalos
Lectora del Proyecto



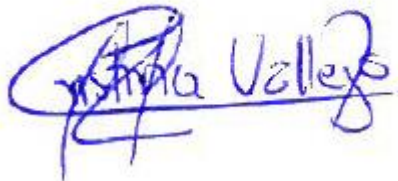
Ing. Galo Cisneros
Coordinador de la Unidad
de Titulación

CAMPUS 1 - MATRIZ	CAMPUS 2 - LOGROÑO	CAMPUS 3 - BRACAMOROS	CAMPUS 4 - BRASIL	CAMPUS 5 - YACUAMBI
Av. de la Prensa N45-268 y Logroño Teléfono: 2255460 / 2269900 E-mail: instituto@cordillera.edu.ec Pág. Web: www.cordillera.edu.ec Quito - Ecuador	Calle Logroño Oe 2-84 y Av. de la Prensa (esq.) Edif. Cordillera Telfs.: 2430443 / Fax: 2433649	Bracamoros N15 - 163 y Yacuambi (esq.) Telf: 2262041	Av. Brasil N46-45 y Zamora Telf: 2246036	Yacuambi Oe2-36 y Bracamoros. Telf: 2249994

DISEÑAR UN SOFTWARE INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA REGIÓN SIERRA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL "SAN BLAS" EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2018.

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien, basada en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo a llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe son de mi absoluta responsabilidad.



Josselyn Cristina Vallejo Cevallos

CI. 172557956-7

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Josselyn Cristina Vallejo Cevallos portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1725579567 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado. Diseñar un software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural de la región Sierra en niños y niñas de 3 años de edad dirigido a docentes del Centro Infantil “San Blas” en el distrito metropolitano de Quito 2018, con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.



Josselyn Cristina Vallejo Cevallos

C.C: 172557956-7

Quito, 2 de abril de 2018

AGRADECIMIENTO

Agradezco, a Dios por haberme dado salud y vida y después a mi madre por estar en todo momento apoyándome y dándome la fortaleza moral para seguir adelante, también quiero agradecer a mi esposo, quien ha sido un apoyo constante ya que me ha acompañado en todo momento para la realización de mi proyecto, al Instituto Tecnológico Superior Cordillera que ha sido una guía en mi vida permitiéndome convertirme en una profesional con valores éticos y morales, a mis maestros y maestras que supieron impartirme sus conocimientos y a todas las personas que de alguna u otra manera aportaron para que se haga realidad mi objetivo de ser una profesional.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mi madre que es el pilar de mi vida y sin su apoyo y amor no hubiera podido continuar con mis estudios, a mis hijas que fueron mi motivación e inspiración para la realización de mi proyecto, ya que al ser parte de mi vida me han ayudado a cultivar el amor por mi carrera y por último a mi esposo que ha sido mi apoyo para la culminación del proyecto.

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE.....	i
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPÍTULO 1.....	1
1.01 Contexto.....	1
1.01.01 Macro.....	2
1.01.02 Meso.....	3
1.01.03 Micro.....	5
1.02 Justificación.....	6
1.03 Análisis de la Matriz T.....	7
1.03.01 Definición del problema central Matriz T.....	10
CAPÍTULO II.....	11
2.01 Mapeo de Involucrados.....	11
2.02 Análisis del mapeo de Involucrados.....	12
2.02 Contextualización del análisis de Matriz de Análisis de Involucrado.....	14
2.02.01 Matriz de Análisis de Involucrados.....	17
CAPITULO III.....	18
3.01 Contextualización del Árbol de Problemas.....	18
3.01.01 Árbol de problemas.....	19
3.02 Análisis del Árbol de Objetivos.....	19
3.02.01 árbol de objetivos.....	21
CAPITULO IV.....	22
4.01 Conceptualización de la Matriz de Análisis de Alternativas.....	22
4.01.01 Matriz de Análisis de Alternativas.....	25
4.02 Contextualización de Análisis de Impacto de los Objetivos.....	26
4.02.01 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos.....	29
4.03 Contextualización de Diagrama de Estrategias.....	30
4.03.01 Diagrama de Estrategias.....	32
4.04 Análisis de la matriz del marco lógico.....	33

4.04.01 Matriz de Marco Lógico.....	35
CAPÍTULO V	37
Propuesta	37
5.01 Antecedentes	37
5.01.02 Reseña Histórica.....	38
5.01.03 Objetivo general:	39
5.01.04 Objetivos específicos:	39
5.01.05 Justificación.....	40
5.01.06 Marco Teórico	41
5.01.06.01 Definiciones de Cultura.....	41
5.01.06.02 Tipos de culturas	41
5.01.06.03 La región Sierra.....	42
5.01.06.04 Etnias de la Sierra.....	43
5.01.06.05 Definición de identidad cultural.....	54
5.01.06.06 Importancia de fortalecer la identidad cultural en los infantes	54
5.01.06.07 Destreza del currículo de educación inicial vinculadas con la identidad cultural.....	54
5.01.06.08 Características de los niños de 3 años de edad.....	55
5.01.06.08.01 Conducta Personal - Social:	55
5.01.06.09 Software interactivo	56
5.02 Descripción	56
5.02.01 Métodos	56
5.02.01.02 Método deductivo	57
5.02.02 Técnica	57
5.02.02.01 La observación	57
5.02.02.02 La encuesta	57
5.02.03 Población.....	58
5.02.03.01 Muestra de estudio	58
5.02.03.02 Análisis e interpretación de datos.....	59
5.02.03.03 Tabulaciones previas al taller de socialización	59
5.02.03.04 Tabulaciones y análisis de datos de la segunda encuesta.....	69
5.03.01.01 Invitación de asistencia al grupo que se va aplicar la propuesta.....	79
5.03.01.02 Bienvenida a los asistentes.....	79
5.03.01.03 Dinámica de integración.....	79

5.03.01.04 Desarrollo temático. -	80
5.03.01.05 Presentación del software interactivo.....	82
5.03.01.06 Actividades de análisis.	83
5.03.01.05.01 Actividad 1	83
5.03.01.07 Evaluación.....	83
5.03.01.08 .01 Evaluación.....	84
CAPÍTULO VI.....	85
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	85
6.01 Recursos.....	85
6.01.01 Recursos humanos:.....	85
6.01.02 Recursos técnicos y tecnológicos.....	85
6.01.03 Recursos Materiales	86
6.01.04 Recursos financieros	86
6.02 Presupuesto	86
6.03 Cronograma	88
CAPITULO VII.....	91
Conclusiones y Recomendaciones	91
7.01 Conclusiones.....	91
7.02 Recomendaciones	93
Referencias	94
Anexos.....	97

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Matriz T	10
Tabla N° 2 Matriz de Análisis de Involucrados	17
Tabla N° 3 Análisis de Alternativas	25
Tabla N° 4 Impacto de Objetivos	29
Tabla N° 5 Matriz del marco lógico	35
Tabla N° 6 Importancia de la identidad cultural	59
Tabla N° 7 Actividades para la identidad cultural.....	60
Tabla N° 8 Culturas de la región Sierra.....	61
Tabla N° 9 Importancia de fortalecer la identidad cultural	62
Tabla N° 10 Trabajar con niños de distintas etnias	63
Tabla N° 11 Manipulación de recursos tecnológicos	64
Tabla N° 12 Utilización de los recursos tecnológicos	65
Tabla N° 13 La tecnología como herramienta para el aprendizaje de los niños	66
Tabla N° 14 Implementación de recursos tecnológicos	67
Tabla N° 15 Utilización de la tecnología	68
Tabla N° 16 Pregunta 1	69
Tabla N° 17 Pregunta 2	70
Tabla N° 18 Pregunta 3	71
Tabla N° 19 Pregunta 4	72
Tabla N° 20 Pregunta 5	73
Tabla N° 21 Pregunta 6	74
Tabla N° 22 Pregunta 7	75
Tabla N° 23 Pregunta 8	76
Tabla N° 24 Pregunta 9	77
Tabla N° 25 Pregunta 10	78
Tabla N° 26 Presupuesto	87
Tabla N° 27 Cronograma.....	88

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Mapeo de Involucrados	¡Error! Marcador no definido.
Figura N° 2 árbol de problemas.....	19
Figura N° 3 Árbol de Objetivos.....	21
Figura N° 4 Diagrama de Estrategias	32
Figura N° 5 Porcentaje Pregunta 1.	59
Figura N° 6 . Porcentaje Pregunta 2.	60
Figura N° 7 Porcentaje Pregunta 3.	61
Figura N° 8 Porcentaje Pregunta 4.	62
Figura N° 9 Porcentaje Pregunta 5.	63
Figura N° 10 Porcentaje Pregunta 6.	64
Figura N° 11 Porcentaje Pregunta 7.	65
Figura N° 12 Porcentaje Pregunta 8.	66
Figura N° 13 Porcentaje Pregunta 9.	67
Figura N° 14 Porcentaje Pregunta 10.	68
Figura N° 15 Pregunta 1	69
Figura N° 16 Pregunta 2	70
Figura N° 17 Pregunta 3	71
Figura N° 18 Pregunta 4	72
Figura N° 19 Pregunta 5	73
Figura N° 20 Pregunta 6	74
Figura N° 21 Pregunta 7	75
Figura N° 22 Pregunta 8	76
Figura N° 23 Pregunta 9	77
Figura N° 24 Pregunta 10	78

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo N° 1 Encuesta de diagnostico	96
Anexo N° 2 Encuesta de evaluación	99
Anexo N° 3 Invitación al taller de socialización.	100
Anexo N° 4 Fotos del taller de socialización	101
Anexo N° 5 Manual instructivo del software interactivo.....	106

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo dará a conocer mediante un software interactivo la importancia de fortalecer la identidad cultural en los niños y niñas desde muy tempranas edades, tomando en cuenta que la cultural abarca costumbres, creencias, arte entre otras cosas más, ya que es un conjunto de conocimientos y acontecimientos que van transmitiendo de generación en generación por los antepasados.

El software interactivo permitirá dar a conocer todos los puntos mencionados anteriormente pero de una manera más novedosa ante los infantes, debido a que la tecnología en estos tiempos juega un papel fundamental en la vida de los mismos, esta herramienta pedagógica ayudara a los y las docentes a fortalecer la identidad cultural de los niños y niñas, al utilizar la tecnología como una herramienta educativa permitirá desarrollar la identidad personal de cada uno, dejando en los infantes un aprendizaje significativo.

Palabras claves: identidad cultural, software, cultura, niños y niñas.

ABSTRACT

The present work was made known through interactive software the importance of cultural identity in children from an early age, taking into account that culture includes customs, beliefs, art among other things, which is a set of knowledge and events that transmit generation to generation by ancestors.

The interactive software will make known all the points mentioned above but in a newer way to the infants, because the technology in these times plays a key role in their lives, this pedagogical tool will help the teachers to strengthen the cultural identity of children, using technology as an educational tool will allow the development of each person's personal identity, leaving infants with meaningful learning.

Keywords: cultural identity, software, culture, boys and girls.

CAPÍTULO 1

ANTECEDENTES

1.01 Contexto

La diversidad cultural puede convertirse en potencial de creatividad, crecimiento y desarrollo humano o por el contrario puede convertirse en enormes tensiones sociales. En América Latina ha prevalecido un concepto de desarrollo, entendido como proceso de modernización homogenizada donde la diversidad cultural particularmente expresada en su población indígena y afrodescendiente ha sido considerada como una traba para el crecimiento, en lugar de una oportunidad de desarrollo.

Según (Schellmeke, 2001) “Ninguna sociedad multicultural con aspiraciones de democracia puede ser verdaderamente democrática si no transita de la multiculturalidad a la interculturalidad y asume la interacción entre las culturas como una interacción para el mutuo enriquecimiento de las culturas que entran en relación” (pág.26), por lo cual se podría decir que la declaración política se sustenta en la división de derechos constructivos de toda una sociedad democrática, considerando siempre la diversidad cultural.

1.01.01 Macro

Las diferencias son inherentes a los seres humanos, siendo muy principal la diferencia que emana de la procedencia cultural, sustento dinámico y cambiante desde el cual el sujeto construye su identidad propia, respetando a cada uno como es, con sus características biológicas, sociales, culturales y de personalidad, que permitan precisamente la individualización de un sujeto en la sociedad. (UNESCO, 2007, pág. 17)

En tanto es importante el saber que un derecho humano consiste en tener identidad propia, acceso a la educación y brindar una educación de calidad donde los estudiantes participen y se desarrollen sus múltiples talentos.

En la actualidad las diversidades de orígenes de la población latinoamericana se manifiestan en la diversidad cultural. Se hablan varias lenguas, los países cuentan con un rico patrimonio artístico y cultural que reflejan su variedad. Los países de América del sur y central tienen un idioma común que es el español el cual predomina desde México en el norte, hasta Chile y Argentina en el sur.

Existen muchos países que aun hablan las lenguas originarias de los pueblos. Por ejemplo, el quechua que es un idioma nativo de los incas que se sigue utilizando en países como Ecuador y Bolivia y muy poco en países como Perú y Argentina. En Bolivia las lenguas más utilizadas son el español, el quechua y el aimara, lugar donde más se rescatan las lenguas nativas.

Los países anteriormente mencionados son lugares donde más prevalece desde cierto punto la identidad cultural y la multiculturalidad, puesto a que aun sobre salen los

valores, tradiciones, símbolos y creencias de pueblos nativos permitiéndoles de tal manera disfrutar de una diversidad de culturas.

“En el mundo globalizado de hoy, la diversidad cultural está al orden del día. Se habla insistentemente de pluralismo cultural y multiculturalidad, de culturas híbridas y sincretismos culturales, del derecho a la diferencia y de las políticas culturales diseñadas para respetar la diversidad y promover el entendimiento mutuo entre culturas” (UNESCO, 2001). Se podría afirmar que la diversidad cultural como realidad de nuestro mundo debe expresarse en las políticas de pluralismo cultural para la inclusión y participación de toda la sociedad, siempre y cuando haya un respeto hacia la identidad cultural de cada persona, ya que las diferencias que existe entre culturas es lo que hace más interesante el mundo en el cual vivimos.

1.01.02 Meso

Ecuador es un país de modelos culturales, debido a que posee una variedad de etnias en sus diferentes regiones. Los indígenas de la región Sierra, descendientes de los pueblos conquistados por los incas, todavía mantienen sus tradiciones musicales con instrumentos nativos como el siku, el rondador y la quena. En el Oriente viven los indígenas amazónicos con culturas y lengua propias. En la región Costa se han producido diferentes tipos de mestizajes entre descendientes, españoles y de esclavos negros africanos lo que dio lugar a la cultura afroecuatoriana.

La diversidad étnica hace referencia a la cantidad de pueblos, nacionalidades o grupos étnicos que viven en una determinada región o país, todo esto implica sus

tradiciones, culturas, vestimentas, lenguas y comida. Contribuyendo a la conservación biológica del país.

Hay que tomar en cuenta que las culturas son producciones derivadas de una sociedad en común que se van transmitiendo a lo largo de diferentes generaciones involucrando tradiciones, vestimentas, lenguas y comida incluyendo forma de vida y la forma de organización de una sociedad.

Constituye la herencia recibida de los antepasados, forma parte de la historia y hace únicos a los pueblos. El patrimonio cultural son todos los bienes muebles, inmuebles o inmateriales relacionados con la historia y la cultura que por su valor histórico, artístico, arquitectónico, arqueológico, paleontológico, etnológico, documental, bibliográfico, científico o técnico merecen una protección y una defensa especial, de manera que puedan ser disfrutados por los ciudadanos y transmitidos en las mejores condiciones a las futuras generaciones.

Existen dos tipos de patrimonio cultural: patrimonio cultural material o tangible y patrimonio cultural inmaterial o intangible. (Cultural, 2008)

Como nos menciona es importante ante todo entender que las raíces vienen desde los antepasados y que una lengua, una vestimenta, una comida típica forma parte y de una historia que hace la diferencia entre pueblos, proporcionando una identidad de acuerdo a su cultura.

En la Universidad Politécnica Salesiana, (Pilalumbo, 2013) Realizo una guía didáctica con el objetivo de revitalizar la identidad cultural en la parroquia de Zumbahua de la Comuna Yanashpa donde se obtuvo como problema principal la migración, influyendo mucho en la pérdida de la identidad cultural en esa parroquia.

En vista de estos resultados se vio la necesidad de aplicar un instrumento que promueva el empoderamiento de la identidad cultural, a través de sus costumbres y tradiciones. Tomando en cuenta que la investigación que se había aplicado anteriormente demostraban que dicha parroquia todavía se conservaba su propia lengua kichwa.

Después de la aplicación de la guía se pudo presenciar un cambio optimo ante la conservación de su lengua nativa y sus costumbres disminuyendo de manera favorable la migración de sus habitantes. Llegando a la conclusión de que todas las comunidades necesitan revitalización cultural la cual significa darle vida a distintas culturas y costumbres a cada pueblo, favoreciendo de esta manera la identidad cultural.

1.01.03 Micro

El Centro Infantil “SAN BLAS” atiende a niños con diferentes nacionalidades culturales en el cual se evidencia la necesidad de rescatar las culturas nativas de la región Sierra permitiendo que los niños y las niñas conozcan las diferentes características que tiene cada cultura como: su vestimenta, comida típica, idioma e incluso música nativa. Ya que se ha observado muy poco interés en relación a las etnias y clases sociales.

Las estrategias didácticas convierten los objetivos de aprendizaje en acciones concretas, y son estas estrategias las que faltan implementar en el centro infantil, ya que al momento de realizar las practicas se pudo observar que no existe una ayuda hacia las docentes del centro infantil, pues hasta el momento no se han realizado actividades con las cuales se pueda fortalecer la identidad cultural de los niños y niñas.

El diseñar estrategias didácticas tecnológicas es un proceso creativo y reflexivo el cual no se ha podido realizar, por la falta de conocimiento y de herramientas necesarias

con las cual los docentes logren crear un ambiente estimulante y adecuado para la aplicación de dichas actividades.

La preocupación de parte de las docentes por mejorar o buscar estrategias que le ayude al momento de planificar y fortalecer ciertas falencias, pone en evidencia la necesidad de crear un software interactivo que permita fortalecer la identidad cultural de los niños y niñas donde es imprescindible la participación de todos los actores de la comunidad educativa ya que es donde se ve reflejada su preocupación y compromiso por cambiar la situación que hasta el momento genera esta problemática.

1.02 Justificación

Es importante trabajar la diversidad cultural en los niños y niñas para que la vivan, la sientan, la conserven y la enriquezcan. Al enseñar a los más pequeños a conocer sus orígenes y raíces a través de actividades lúdica, se promueve a que los infantes tengan una buena relación familiar y a la participación en la vida cultural de la ciudad. De esta forma conseguir que se sientan identificados e integrados en su comunidad de forma vivencial, con unas creencias y valores determinados. Además, el proporcionar al niño y la niña conocimientos sobre su propia familia, logrando que los infantes se sientan orgulloso de sus raíces.

El trabajo de investigación presentado a continuación tiene como objetivo principal desarrollar varias alternativas de solución a la problemática existente por la falta de conocimientos sobre las culturas, ya que es muy importante para la formación de la identidad y autonomía de los y las niñas por lo cual está basado en el currículo de educación inicial según el artículo 40 de la LOEI donde prescribe “nivel de educación inicial es un proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los afectos cognitivos, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la

comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años de edad hasta los cinco años de edad , garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas”.

Además, también se tomó en cuenta el objetivo 5 del (Plan Nacional del Buen Vivir, 2013-2017), donde menciona “Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad” ante lo mencionado anteriormente se puede evidenciar la importancia de desarrollar la identidad cultural en los niños y niñas para su relación con la sociedad que los rodea.

Al analizar el artículo 40 del currículo de Educación Inicial y objetivo 5 del Plan Nacional del Buen Vivir se puede concluir que al diseñar el software interactivo para desarrollar la identidad cultural en los niños y niñas de 3 años de edad sería óptimo ya que se trabajaría de una forma innovadora el proceso de enseñanza aprendizaje hacia los infantes, permitiendo al mismo tiempo que la tecnología se utilizara de una manera enriquecedora con el niño y la niña. Además, al hacer hincapié en la identidad cultural permitir que los infantes conozcan acerca de sus raíces y sobre todo conozcan de la diversidad de culturas que conforman y enriquecen al Ecuador.

1.03 Análisis de la Matriz T

En el análisis de la matriz t se puede observar que la situación actual es el desconocimiento de las diferentes culturas de la región Sierra por niños y niñas, desplegando las siguientes fuerzas impulsadoras:

Investigar y actualizar constantemente los conocimientos sobre las etnias nativas de cada región para diseñar el software interactivo, esta fuerza impulsadora está calificada con una intensidad real de 1 bajo intentando con esto llegar al potencial de cambio de 5 alto, ya que en la actualidad son muy pocas las personas que se auto educan.

Socialización del software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural de la región Sierra esta fuerza impulsadora está calificada con una intensidad real de 1 bajo intentando llegar al potencial de cambio de 5 alto puesto que muchas veces no se utiliza la tecnología de una manera correcta

Charlas para los docentes sobre la importancia de utilizar herramientas innovadoras y tecnológicas para el desarrollo de los niños y niñas, esta fuerza impulsadora está calificada con una intensidad real de 1 bajo intentando llegar al potencial de cambio de 5 alto pues muchas veces los docentes prefieren mantenerse en la educación tradicional sin buscar nada innovador.

Plantear actividades innovadoras mediante el software interactivo para desarrollar la identidad cultural de los niños y niñas, esta fuerza impulsadora está calificada con una intensidad real de 1 bajo intentando llegar al potencial de cambio de 4 medio alto lo cual es bajo, las actividades que se realizan los docentes con los niños son monótonas.

Por otra parte, en la Matriz T también se despliegan las siguientes fuerzas bloqueadoras:

Falta de recursos económicos o tecnológicos, esta fuerza bloqueadora está calificada con una intensidad real de 5 es decir alto, ya que son las principales causas por las cuales los docentes no actualicen sus conocimientos.

Despreocupación de los y las docentes en trabajar actividades que desarrollen la identidad cultural mediante el software interactivo, esta fuerza bloqueadora está calificada con una intensidad real de 5 es decir alto, evidencia que los docentes no ponen en práctica el uso de la tecnología para el aprendizaje de los infantes.

Desinterés por parte de las docentes para asistir a dichas charlas, esta fuerza bloqueadora está calificada con una intensidad real de 4 es decir medio alto, pues son

muy pocos los docentes que se interesan por asistir a dichas charlas ya sea por su tiempo o solo por no darle la importancia pertinente.

Las educadoras realizan actividades monótonas sin desarrollar la identidad cultural en los niños y niñas, esta fuerza bloqueadora está calificada con una intensidad real de 5 es decir alto, ya que las educadoras no buscan actividades en las cuales se pueda desarrollar la identidad cultural.

1.03.01 Definición del problema central Matriz T

Tabla N° 1 Matriz T

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Perdida de la identidad cultural	Desconocimiento de las diferentes culturas de la región Sierra por niños y niñas.				Óptimo reconocimiento de las culturas de la región Sierra
FUERZAS IMPULSORAS	IR	PC	IR	PC	FUERZAS BLOQUEADORAS
Investigar y actualizar constantemente los conocimientos sobre las etnias nativas de cada región.	1	5	5	1	Falta de recursos económicos o tecnológicos.
Socialización del software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural de la región Sierra	1	5	5	1	Despreocupación de los y las docentes en trabajar actividades que desarrollen la identidad cultural mediante el software interactivo.
Charlas para los docentes sobre la importancia de utilizar herramientas innovadoras y tecnológicas para el desarrollo de los niños y niñas.	1	5	4	1	Desinterés por parte de las docentes para asistir a dichas charlas.
Plantear actividades innovadoras mediante el software interactivo para desarrollar la identidad cultural de los niños y niñas	1	4	5	2	Las educadoras realizan actividades monótonas sin desarrollar la identidad cultural en los niños y niñas.
Escala: 1= bajo, 2= medio bajo, 3 =Medio, 4=Medio alto, 5=Alto I=Intensidad (Nivel de impacto de la problemática actual) PC = Potencial de Cambio (Cuanto se puede modificar o aprovechar la fuerza para llegar a la situación deseada).					

Elaborado por: Vallejo, Josselyn

Fuente: Centro Infantil "SAN BLAS"

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01 Mapeo de Involucrados

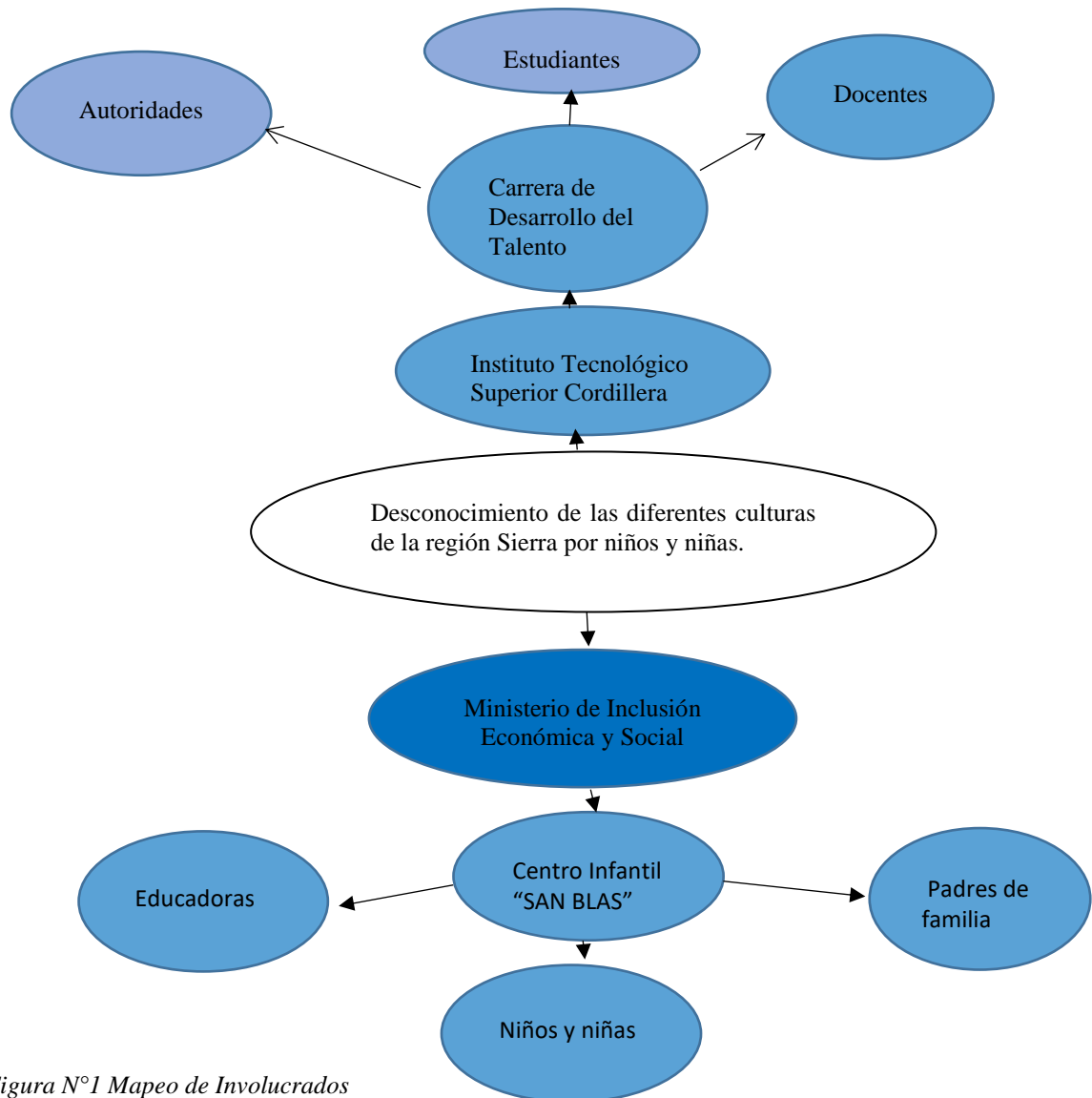


Figura N°1 Mapeo de Involucrados
Elaborado por: Vallejo, Josselyn
Fuente: Centro Infantil "SAN BLAS"

2.02 Análisis del mapeo de Involucrados

En base a lo planteado en la situación actual se ha realizado un software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural de la región Sierra en niños y niñas de 3 años de edad dirigido a las docentes del Centro Infantil “SAN BLAS”

Donde como principales involucrados tenemos:

El Ministerio de Inclusión Económica y Social que es el encargado de definir y ejecutar políticas, estrategias, planes, programas, proyectos y servicios de calidad y con calidez, para la inclusión económica y social, con énfasis en los grupos de atención prioritaria y la población que se encuentra en situación de pobreza y vulnerabilidad, promoviendo el desarrollo y cuidado durante el ciclo de vida, la movilidad social ascendente y fortaleciendo a la economía popular y solidaria. Permitiendo de esa manera que los niños que no pueden ser cuidados por sus padres ya que se encuentran laborando estén bien cuidados por personas totalmente capacitadas en este caso las educadoras que forman parte del cada Centro Infantil.

De igual manera, las docentes del Centro Infantil “SAN BLAS” quien es el involucrado principal en donde será aplicada la propuesta, el objetivo es brindar nuevas estrategias a mediante la utilización de un software interactivo para lograr el fortalecimiento de la identidad cultural de la región Sierra en los niños y niñas de 3 años de edad.

Autoridades-. Son quienes ayudan a que el proyecto se pueda realizar brindando oportunidades a las docentes del Centro Infantil “SAN BLAS” para la aplicación de la propuesta y dotar de recursos para su buena aplicación.

Instituto Tecnológico Superior “Cordillera”-. Quien es el encargado de aprobar el tema de proyecto que se pretende ejecutar de la mejor manera posible con estudiantes capaces de incrementar la matriz productiva en el país. Es importante mencionar que quienes aportan en el proyecto son los docentes quien imparte nuevos conocimientos a los estudiantes para su aplicación, y las estudiantes quienes contarán con un apoyo o una guía para su mejor aprendizaje a lo largo de su carrera siendo cada vez más competentes e innovadores en nuevas estrategias para el aprendizaje de los niños y niñas en el país.

2.02 Contextualización del análisis de Matriz de Análisis de Involucrado

En el análisis de involucrados se despliegan los siguientes:

MIES su interés principal es orientar a los maestros sobre la importancia de trabajar con los niños y niñas la identidad cultural, tomando en cuenta que la falta de supervisión continua a los Centros Infantiles ha logrado que los educadores no tomen mucha importancia el trabajar temas relacionados con la identidad cultural, todo esto no permite que se cumpla en un 100% lo que menciona el Art. 6.- Igualdad y no discriminación.- los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares. Al orientar a los maestros se mejorará de una manera positiva la calidad de educación, ya que como se menciona el conflicto potencial percibido es el desinterés por parte del Ministerio de Inclusión Económica y Social ante la identidad cultural.

ITSCO su interés principal es contar con profesionales capacitados e innovadores que brinden una educación de calidad y calidez donde se evidencia una alta desinformación acerca del material tecnológico, como menciona la reforma del reglamento general del ITSCO en el art. 123 literal b, plantea los lineamientos de los proyectos a presentarse para el proceso de titulación, es aquí donde en interés del proyecto es aportar a los y las estudiantes un aporte que beneficie en su conocimiento pues esta investigación puede servir como fuente bibliográfica a futuros graduados del instituto, también se puede percibir conflictos el cual sería incumplimiento por parte de las

autoridades en dar a conocer los proyectos realizados los cuales puedan servir como guía de realización de proyectos finales. Al contar con profesionales innovadores permitirá dedicar tiempo de calidad al realizar actividades con los niños y niñas, tomando en cuenta el conflicto potencial que es el desinterés por participar y realizar actividades que se encuentren vinculadas con la identidad cultural de los infantes.

Niños y niñas lo más importantes es fortalecer la identidad cultural en niños y niñas en una manera más innovadora, donde el principal problema percibido fue el desconocimiento de las diferentes culturas y etnias de nuestro país debido que los docentes no toman mucho en cuenta los temas relacionados con la identidad cultural, razones por las cuales muchos niños no interactúan con personas diferentes a ellos. Como menciona el Art. 7.- Niños, niñas y adolescentes indígenas y afroecuatorianos. - La ley reconoce y garantiza el derecho de los niños, niñas y adolescentes de nacionalidades indígenas y afroecuatorianos, a desarrollarse de acuerdo a su cultura y en un marco de interculturalidad, conforme a lo dispuesto en la Constitución Política de la República, siempre que las prácticas culturales no conculquen sus derechos. Fortaleciendo la identidad se logrará dar un aprendizaje óptimo y de calidad, ya que se a presenciado como conflicto potencial el desinterés de los docentes ante dichos temas.

Centro Infantil “San Blas” El interés del sobre el problema es incentivar a las docentes a utilizar materiales innovadores que permita el desarrollo de la identidad cultural en los infantes ya que se ha evidenciado la ausencia de proyectos que vinculen actividades tecnológicas, creativas y aún más culturales, razón principal por la cual los niños y las niñas desconocen diferentes tipos de culturas. Tomado en cuenta la Ley Orgánica de Educación Intercultural Art. 6.- Obligaciones. - La principal obligación del

Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley.

- a) Garantizar, bajo los principios de equidad, igualdad, no discriminación y libertad, que todas las personas tengan acceso a la educación pública de calidad y cercanía.

Al profundizar técnicas que implementen el uso de material tecnológico servirá de apoyo a los docentes al momento de impartir una clase ya que el conflicto potencial se puede evidenciar el desinterés por parte de los docentes al no aplicar la tecnología como una herramienta innovadora con los niños, convirtiendo con esto las clases monótonas y de poco interés hacia los infantes.

Docentes su principal interés es capacitarse sobre la implementación de materiales tecnológicos para poder fortalecer la identidad cultural en los niños y niñas poniendo en evidencia que el principal problema es la ausencia de capacitación a los educadores como menciona el capítulo IV Art. 36.- La educación magisterial tiene como propósito la formación de los maestros de educación parvularia y de educación primaria; los profesores de educación media y los especialistas que requiera el mejoramiento cualitativo de la educación nacional. Tomando en cuenta que el principal interés es el interactuar el material tecnológico con los infantes para mejorar el reconocimiento cultural ya que se puede evidenciar como conflicto potencial la carencia de tiempo por parte de los educadores.

2.02.01 Matriz de Análisis de Involucrados

Tabla N° 2 Matriz de Análisis de Involucrados

INVOLUCRADOS	INTERÉS SOBRE EL PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS, MANDATOS Y CAPACIDADES	INTERESES SOBRE EL PROYECTO	CONFLICTOS POTENCIALES
Ministerio de Educación	Orientar a los maestros sobre la importancia de trabajar con los niños la identidad cultural.	Falta de supervisión continua a los Centros Infantiles.	Código de la niñez y adolescencia (Art.6)	Mejorar la calidad de educación	Desinterés por parte del Ministerio de Inclusión Económica y Social ante la identidad cultural.
Comunidad Educativa	Contar con profesionales capacitados e innovadores en la educación que brinden una educación de calidad y calidez.	Desinformación acerca del material tecnológico.	Reforma al reglamento general del ITSCO (Art. 123 literal b)	Dedicar tiempo de calidad a las actividades que realicen los infantes.	Desinterés por participar y realizar actividades que se encuentren vinculadas con la identidad cultural con los niños y niñas.
Niños y niñas	Fortalecer la identidad cultural en niños y niñas en una manera más innovadora.	Desconocimiento de las diferentes culturas y etnias de nuestro país	Código de la niñez y adolescencia (Art. 7)	Aprendizaje oportuno y de calidad.	Desinterés de los docentes
Centro Infantil "San Blas"	Incentivar a las docentes del Centro Infantil "San Blas" a utilizar materiales innovadores.	Ausencia de proyectos que vinculen actividades tecnológicas y creativas.	Ley Orgánica de Educación Intercultural (Art.6 literal a).	Profundizar técnicas que implementen el uso de material tecnológico.	Desinterés de los docentes al no aplicar la tecnología como una herramienta innovadora con los niños.
Docentes	Capacitación sobre la implementación de material tecnológico para el fortalecimiento de la identidad cultural.	Ausencia de la capacitación a educadores.	Ley orgánica de educación capítulo IV (art. 36)	Interactuar el material tecnológico con los infantes para mejorar el reconocimiento cultural.	Carencia de tiempo por parte de los docentes.

Elaborado por: Vallejo, Josselyn

Fuente: Centro Infantil "SAN BLAS"

CAPITULO III

Problemas y Objetivos

3.01 Contextualización del Árbol de Problemas

En la elaboración del árbol de problemas las causas encontradas mediante la observación se pudo determinar que los y las docentes no poseen conocimientos sobre la importancia de la identidad cultural, debido a que desconocen de recursos innovadores al momento de realizar actividades que desarrollen la identidad cultural en los infantes, ya que el desinterés de las y los docentes en la aplicación de materiales tecnológicos en actividades culturales para el desarrollo de la identidad cultural y la autonomía en los niños y niñas de tres años de edad.

Después de determinar las causas se pudo obtener que el problema central es el desconocimiento de las diferentes culturas de la región Sierra por niños y niñas, siendo este el establecido para la presentación de propuesta.

Teniendo como efecto niños y niñas sin conocimientos de identidad cultural, ya que al no propiciar conocimientos necesarios sobre la importancia cultural no se logra la atención ni el interés ante este tipo de temas. Logrando con esto el desgano de los infantes al realizar actividades relacionadas con la identidad cultural, dando como resultado la pérdida total de la identidad cultural en los niños y niñas.

3.01.01 Árbol de problemas

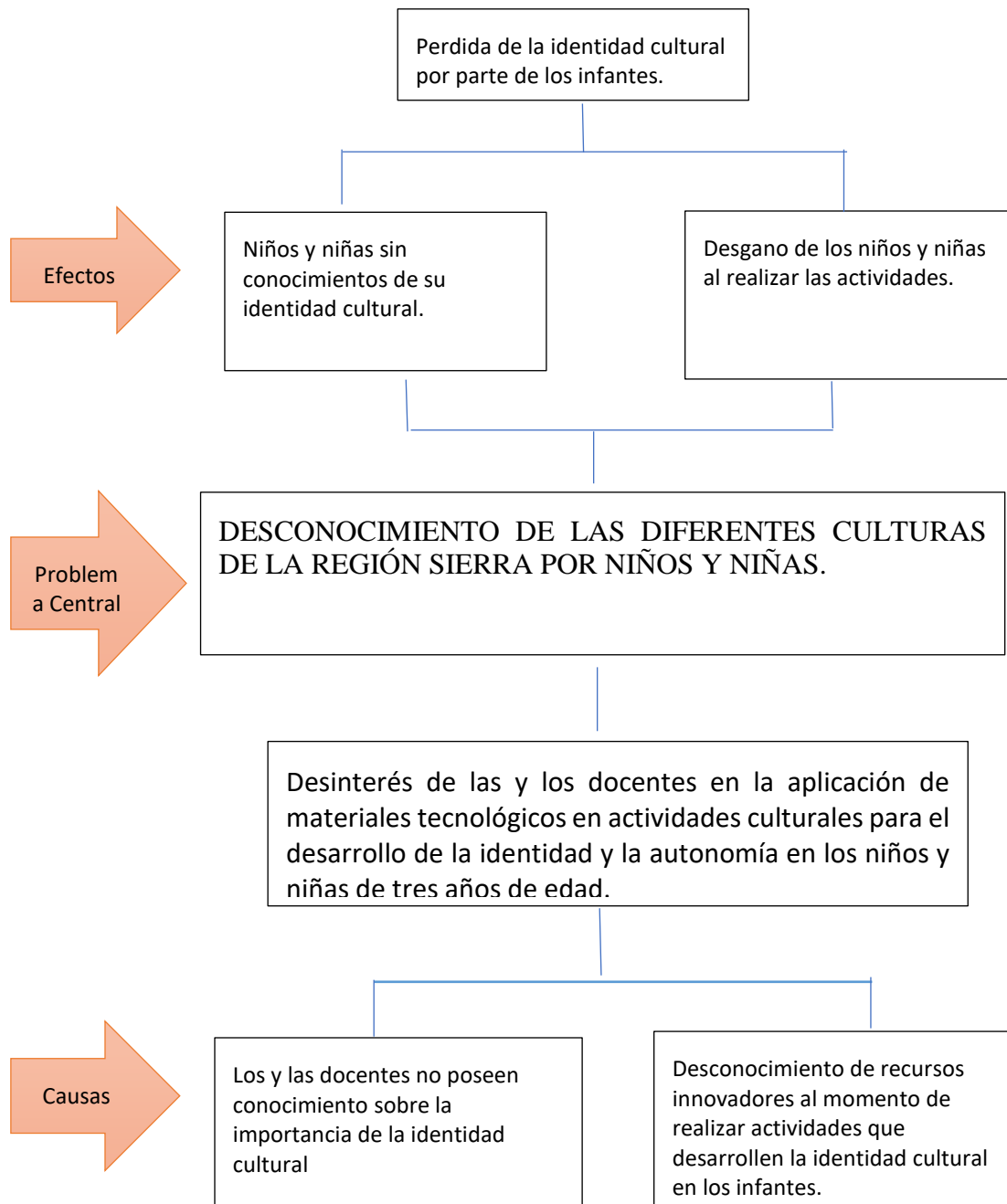


Figura N° 2 árbol de problemas

Fuente: investigación propia

Elaborado por: Vallejo, Josselyn

3.02 Análisis del Árbol de Objetivos

En la elaboración del árbol de objetivos se despliegan los siguientes medios capacitar a los docentes sobre la importancia de trabajar actividades relacionadas con la identidad, por lo cual es importante promover un software interactivo que vincule actividades que permitan desarrollar la identidad cultural en los infantes para aplicar actividades y recursos tecnológicos que fortalezcan los conocimientos culturales.

Después de determinar los medios se pudo obtener que el objetivo central es conocer las diferentes culturas que conforman la región sierra.

Obteniendo como principales fines:

Niños y niñas que comprendan sobre su identidad cultural, de tal manera que los temas aplicados sean de su total interés.

Utilizar recursos tecnológicos para motivar la realización de actividades, logrando obtener la atención necesaria de los infantes.

De tal manera que se pueda fomentar la identidad cultural en los niños y niñas desde tempranas edades.

3.02.01 árbol de objetivos

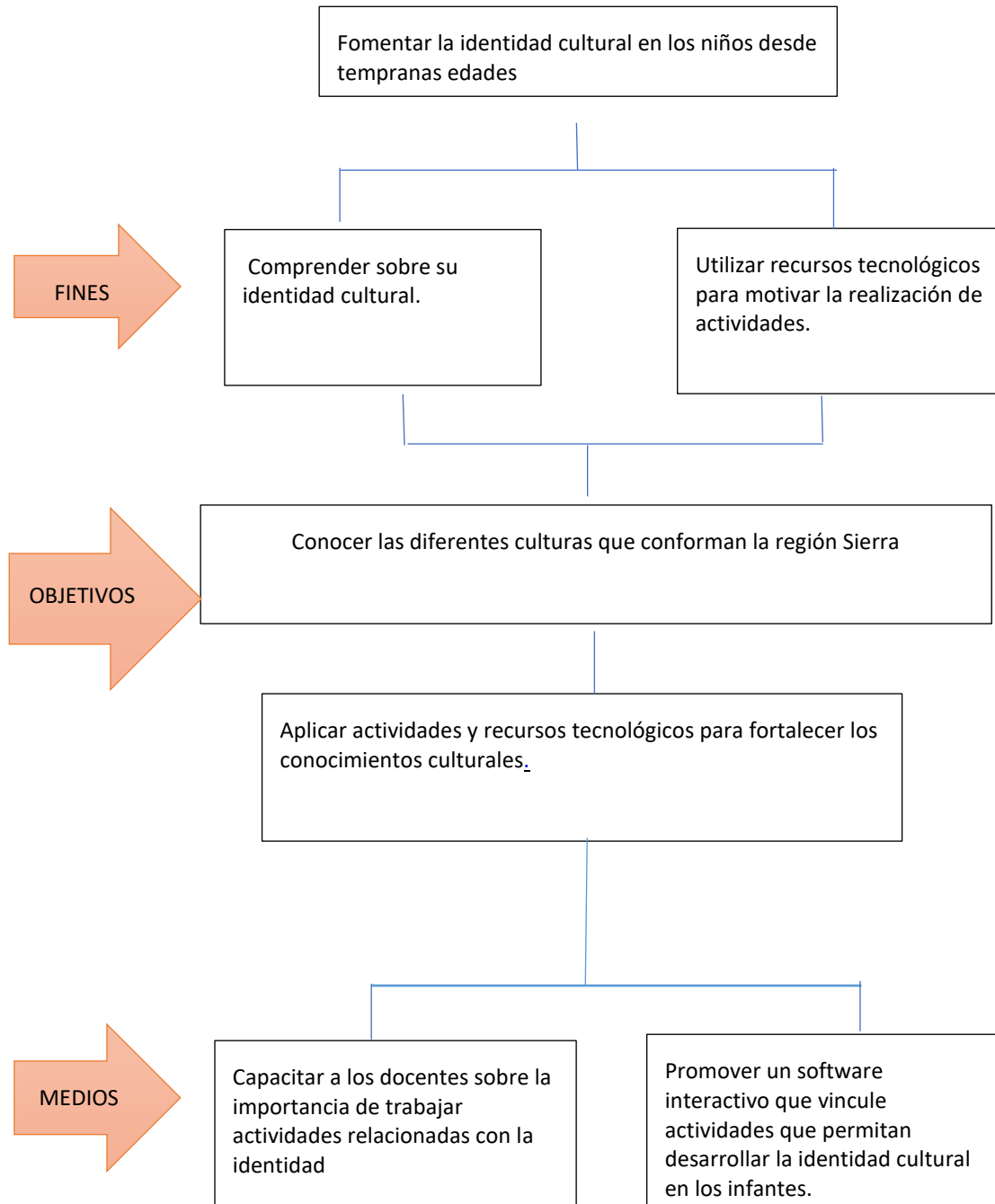


Figura N° 3 Árbol de Objetivos

Fuente: investigación propia

Elaborado por: Vallejo, Josselyn

CAPITULO IV

Análisis de Alternativas

4.01 Conceptualización de la Matriz de Análisis de Alternativas

En la elaboración de la matriz de análisis de alternativas se toma en cuenta el árbol de objetivos los medios y el objetivo general los cuales se deben ser valorizados en algunas categorías tomando en cuenta cada uno de ellos en el cual se despliega la siguiente información.

Investigar y actualizar constantemente los conocimientos sobre las etnias nativas de cada región para diseñar el software interactivo lo cual en el impacto sobre el propósito se marca con 4 (medio alto), tomando en cuenta que es importante manejar temas relacionados con la identidad cultural; se observa también la factibilidad técnica se marca con 5(alto), ya que el centro infantil cuenta con materiales tecnológicos para realizar dicha propuesta; en la factibilidad financiera se marca con 5 (alto) debido a que el centro infantil está dispuesto a colaborar para el mejoramiento de espacios de aprendizajes para los niños y niñas; en la factibilidad social está marcada con 5 (alto) ya que se toma mucho en cuenta el desarrollo de la identidad cultural en los infantes y cómo les va a permitir relacionarse con la sociedad; en la factibilidad política se marca con 4 (medio alto), pues para dicha investigación se toma en cuenta los diferentes mandatos para fortalecer el

desarrollo de los niños y niñas. En la suma total se despliega el valor total de 23 que en la escala de valorización es calificado con un estatus alto.

Promover un software interactivo que vincule actividades que permitan desarrollar la identidad cultural en los infantes en el impacto sobre el propósito se marca con 4 (medio alto), ya que el software permitirá que los niños aprendan de una manera más didáctica; la factibilidad técnica se marca con 5 (alto), ya que existen material adecuado para la aplicación del software; en la factibilidad financiera se marca con 4 (medio alto), ya que el centro infantil aportara en el mantenimiento de material tecnológico; en la factibilidad social está marcada con 5 (alto), ya que el contar con material innovador aportara de manera positiva a la comunidad educativa; la factibilidad política se marca con 4 (medio alto) pues el aplicar actividades sobre la identidad cultural en los niños y niñas es tomado en cuenta en el currículo de educación inicial. Por lo tanto, en la suma total se despliega el valor total de 22 que en la escala de valorización es calificado con un estatus alto.

Aplicar actividades y recursos tecnológicos para fortalecer los conocimientos culturales en el impacto sobre el propósito se marca con 4 (medio alto), pues las actividades tecnológica serán más llamativas para los infantes de tal manera que sea de su interés; la factibilidad técnica se marca con 4 (medio alto), tomando en cuenta que la mayoría de docentes saben manejar la tecnología y que mejor si es para la enseñanza de los niños y niñas; en la factibilidad financiera se marca con 4 (medio alto), el centro infantil pone a disposición todo tipo de material didáctico que sea necesario para el aprendizaje de los alumnos; en la factibilidad social está marcada con 5 (alto), tomando en cuenta que los docentes interactúan con los infantes de una manera más didáctica; la factibilidad política se marca con 4 (medio alto) ya que las actividades sobre identidad cultural son importantes tratar como menciona el currículo de educación inicial. En la

suma total se despliega el valor total de 21 que en la escala de valorización es calificado con un estatus alto.

Conocer las diferentes culturas que conforman la región Sierra, en el impacto sobre el propósito se marca con 5 (alto), pues es importante que los niños y niñas conozcan la variedad de culturas de la región Sierra; la factibilidad técnica se marca con 5 (alto), el centro infantil está dispuesto a trabajar temas relacionados con la identidad cultural; en la factibilidad financiera se marca con 4 (medio alto), pues el centro infantil va a portar con los implementos necesarios para la aplicación; en la factibilidad social está marcada con 4 (medio alto), tomando en cuenta que al conocer las diferentes culturas le permitirá a los infantes relacionarse con diferentes personas, en la factibilidad política se marca con 4 (medio alto), se toma en cuenta que los niños y niñas tienen una educación integral y con equidad como menciona el MIES. Dando suma total se despliega el valor total de 22 que en la escala de valorización es calificado con un estatus alto.

4.01.01 Matriz de Análisis de Alternativas

Tabla N° 3 Análisis de Alternativas

Matriz de análisis de alternativas							
Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Categoría
Capacitar a los docentes sobre la importancia de trabajar actividades relacionadas con la identidad	4	5	5	5	4	23	Alto
Promover un software interactivo que vincule actividades que permitan desarrollar la identidad cultural en los infantes.	4	5	4	5	4	22	Alto
Aplicar actividades y recursos tecnológicos para fortalecer los conocimientos culturales.	4	4	4	5	4	21	Alto
Conocer las diferentes culturas que conforman la región Sierra	5	5	4	4	4	22	Alto
Total	17	19	17	19	16	88	

Elaborado por: Vallejo, Josselyn

Fuente: Investigación propia

4.02 Contextualización de Análisis de Impacto de los Objetivos

En el análisis del impacto de los objetivos se despliega la siguiente información:

Capacitar a los docentes sobre la importancia de trabajar actividades relacionadas con la identidad donde como factibilidad de logro se obtiene desarrollar actividades para reconocer la identidad cultural, al trabajar estos tipos de actividades ayudara a formar la identidad personal en los niños y niñas el cual se marca con 4 (medio alto); tomando en cuenta el impacto de género que es la adquisición de conocimientos por parte de las y los docentes en su labor ya que es importante que se encuentren actualizados para poder transferir información a los infantes la cual se marca con 5 (alto); en impacto ambiental se obtiene el desarrollar actividades que sean satisfactorias, logrando con esto que los infantes muestren interes por dichas actividades planteadas por los educadores en cual se marca con 5 (alto); la relevancia establece capacitaciones constantes a las y los docentes tomando en cuenta que es esencial para su formación profesional convirtiéndoles en personas responsables y competentes, él cual es marcado con un 5 (alto); la sostenibilidad establece docentes dispuesto a perfeccionar su labor en las clases para poder obtener con esto un aprendizaje significativo en los niños y niñas marcado con 4 (medio alto). En la suma total el resultado es de 23 que en la tabla de valorización da como alto.

Promover un software interactivo que vincule actividades que permitan desarrollar la identidad cultural en los infantes, como factibilidad de logro se obtuvo brindar talleres de capacitación para el uso del software tomando en cuenta que es sumamente importante que antes de aplicarlo con los infantes sepan como funciona y las utilidades que les puede brindar marcado con un 4 (medio alto), en el impacto de genero se menciona que el software es diseñado para el desarrollo de la identidad de los niños y niñas ya que contiene actividades que permitirá que los infantes conozcan diferentes

culturas de la región Sierra marcado con un 5 (alto), de tal manera que en el impacto ambiental sea mejorar la calidad educativa pues es importante que los educadores brinden una educación de calidad a sus estudiantes para poder obtener excelentes resultados por parte de los mismos marcado con un 4 (medio alto), en la relevancia es dar prioridad a la calidad de atención educativa, aplicando una enseñanza adecuada para el desarrollo de los infantes permitiendo con esto que tengan una educación digna y sin discriminación marcada con un 5 (alto), la sostenibilidad se menciona que las actividades del software cumplen con pasos sencillos a realizar, ya que se ha tomado en cuenta el proceso de aprendizaje de los niños y niñas facilitando el uso del software por lo tanto se marca con 4 (medio alto). En la suma total de los valores que se despliegan como puntuación final 22 que en la escala de valores es visualizado como alto.

Aplicar actividades y recursos tecnológicos para fortalecer los conocimientos culturales, como factibilidad de logro se obtuvo elaborar actividades para el reconocimiento de las culturas ya que le va a permitir al infante conocer y diferenciar las diversas culturas que forman parte de la región Sierra, marcada con 4 (medio alto), como impacto de género mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas al aplicar el software se lograra captar la atención con más facilidad en los niños y niñas puesto que la tecnología en estos tiempos influye mucho en el ambiente de los infantes marcada con 4 (medio alto), en el impacto ambiental se despliega niños y niñas utilizan la tecnología de manera adecuada ya que utilizaran su tiempo de una manera óptima y educativa permitiéndoles enriquecer sus conocimientos marcada con un 4 (medio alto), en la relevancia se obtuvo fortalecer las destrezas y los conocimientos de los niños y niñas tomando en cuenta que con las destreza se lograra desarrollar sus capacidades y fortalecer sus proceso de enseñanza-aprendizaje marcada con un 5 (alto), y como sostenibilidad actividades que permitan desarrollar la identidad cultural en los niños y niñas, ya que es

importante que los niños conozcan sus raíces y vayan construyendo poco a poco su identidad personal marcada con 4 (medio alto). En la suma total de los valores que se despliegan como puntuación final 21 que en la escala de valores es visualizado como alto.

Conocer las diferentes culturas que conforman la región Sierra, como factibilidad de logro se obtuvo planificar actividades llamativas para conocer las culturas de la Sierra, al hacer actividades innovadoras se lograra obtener mayor atención de los infantes pues es una manera de aprendizaje que no están acostumbrados marcada con 5 (alto), como impacto de genero se obtuvo actividades adecuadas según la edad de los niños y niñas, pues por la edad de los infantes no debe tener un nivel de complejidad alto ya que como se va aplicar con niños pequeños puede ser complicado para ellos lograr entender es marcada con un 5 (alto), en el impacto ambiental se obtuvo despertar el interés en los niños y niñas para conocer las diferentes culturas, esto se puede obtener al desarrollar las actividades que contiene el software ya que contiene información de distintas culturas y por ser algo tecnológico llamara la atención del infante es marcada con 4 (medio alto), como punto de relevancia docentes capacitados para el desarrollo de integral de los infantes esto permitirá que los niños y niñas tengan un aprendizaje significativo y una educación de calidad y es marcada con un 4 (medio alto), en la sostenibilidad se despliega asistencia a los talleres de capacitación por parte de los y las docentes, al asistir les permitirá ampliar sus conocimientos haciéndoles crecer al como profesionales marcada con 4 (medio alto). En la suma total de los valores que se despliegan como puntuación final 22 que en la escala de valores es visualizado como alto.

4.02.01 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Tabla N° 4 Impacto de Objetivos

OBJETIVO	FACTIBILIDAD DE LOGRO	IMPACTO DE GENERO	IMPACTO AMBIENTAL	RELEVANCIA	SOSTENIBILIDAD	TOTAL	CATEGORÍA
Capacitar a los docentes sobre la importancia de trabajar actividades relacionadas con la identidad	Desarrollar actividades para reconocer la identidad cultural (4)	Adquisición de conocimientos por parte de las y los docentes en su labor docente (5)	Desarrollar actividades que sean satisfactorias para los infantes (5)	Capacitaciones constantes a las docentes (5)	Docentes dispuestos a perfeccionar su labor en las clases (4)	23	Alto
Promover un software interactivo que vincule actividades que permitan desarrollar la identidad cultural en los infantes.	Brindar talleres de capacitación para el uso del software (4)	El software es diseñado para el desarrollo de la identidad de los niños y niñas (5)	Mejorar la calidad educativa (4)	Prioridad en la calidad de atención educativa (5)	Las actividades del software cumplen con pasos sencillos a realizarse (4)	22	Alto
Aplicar actividades y recursos tecnológicos para fortalecer los conocimientos culturales.	Elaborar actividades para el reconocimiento de las culturas (4)	Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas (4)	Niños y niñas utilizan la tecnología de manera adecuada (4)	Fortalecer las destrezas y el conocimiento de los niños y niñas (5)	Actividades que permitan desarrollar la identidad cultural en los niños y niñas (4)	21	Alto
Conocer las diferentes culturas que conforman la región Sierra	Planificar actividades llamativas para conocer las culturas de la Sierra (5)	Actividades adecuadas según la edad de los niños y niñas (5)	Despertar el interés en los niños y niñas para conocer las diferentes culturas (4)	Docentes capacitados para el desarrollo integral de los infantes (4)	Asistencia a los talleres de capacitación por parte de las docentes (4)	22	Alto

Elaborado por: Vallejo, Josselyn

Fuente: Investigación Propia

4.03 Contextualización de Diagrama de Estrategias

En la elaboración del diagrama de estrategias se toma en cuenta finalidad, propósito, componentes y actividades para el cumplimiento del objetivo general de la investigación, en la elaboración de esta matriz se despliega la siguiente información:

Como finalidad se obtiene fomentar la identidad cultural en los niños y niñas desde tempranas edades con el propósito de conocer las diferentes culturas que conforman la región Sierra, desplegando los siguientes componentes:

Como primer componente se obtiene capacitar a los docentes sobre la importancia de trabajar actividades relacionadas con la identidad, pues un docente actualizado es capaz de impartir conocimientos significativos en los niños y niñas y aún más si estos conocimientos ayudan a la formación de la identidad de los infantes. Para el cumplimiento de este componente se complementará con la actividad de investigar y actualizar constantemente los conocimientos sobre las etnias nativas de cada región, ya que es importante él estar actualizado y sobre todo conocer las diferentes etnias que conforman la región Sierra

Como segundo componente se obtiene promover un software interactivo que vincule actividades que permitan desarrollar la identidad cultural en los infantes, de tal manera que se establezca una nueva manera didáctica de enseñanza logrando que los docentes utilicen materiales innovadores que ayuden a reforzar ciertos conocimientos ya antes adquiridos.

Dando paso a la actividad que permita la socialización del software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural de la región Sierra, al sociabilizar el software permitirá que los docentes conozcan diferentes maneras de enseñanza

aprendizaje dejando en el pasado las clases típicas, logrando con esto captar la atención de los infantes.

El tercer componente es aplicar actividades y recursos tecnológicos para fortalecer los conocimientos culturales donde permita plantear actividades innovadoras mediante el software interactivo para desarrollar la identidad cultural de los niños y niñas, al plantear actividades que los infantes no estén acostumbrados a realizar con frecuencia se lograra que los niños y niñas se vinculen de una manera más directa en las actividades, tomando en cuenta que a los infantes de esta época les llama mucho la atención la tecnología.

4.03.01 Diagrama de Estrategias

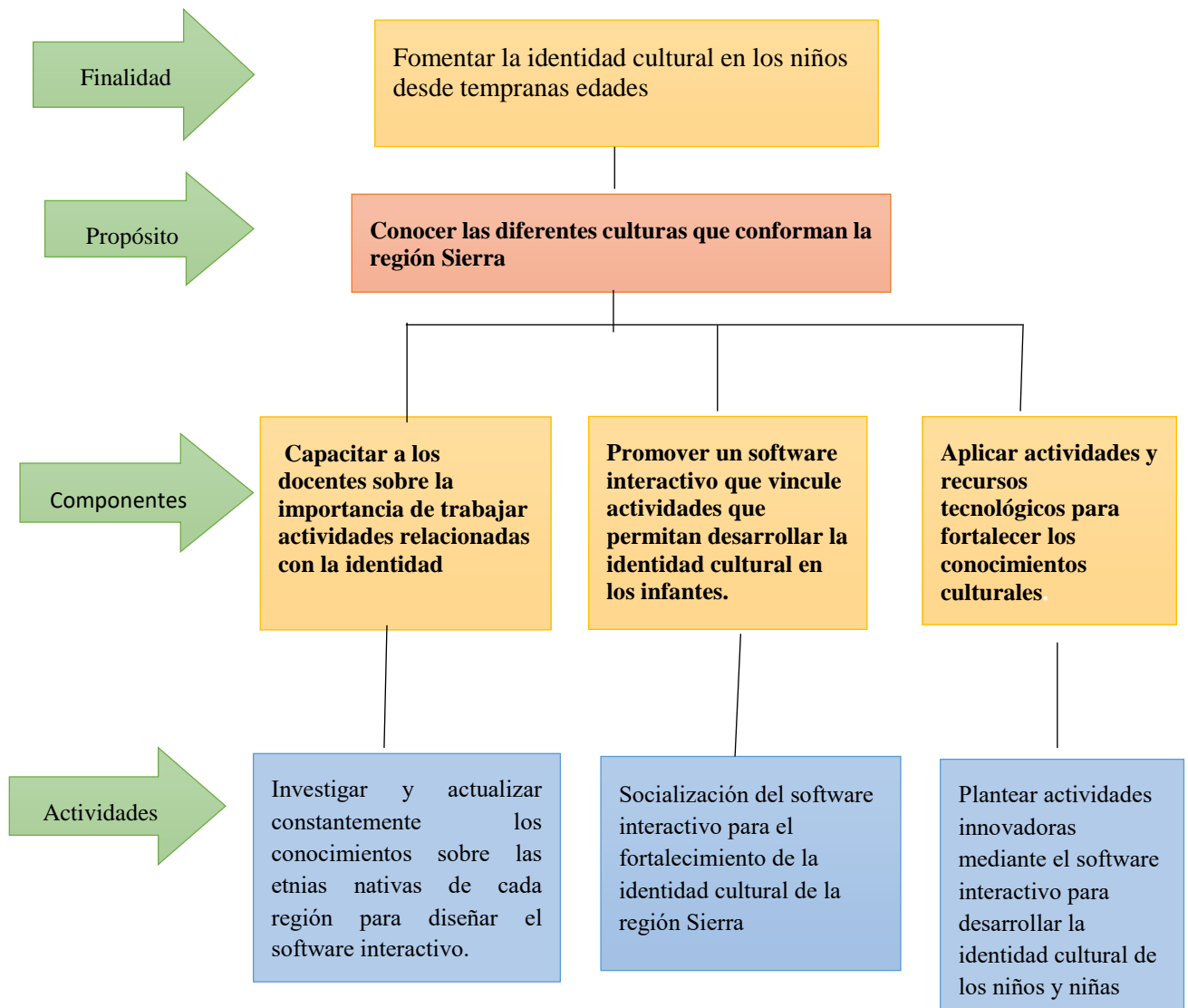


Figura N° 4 Diagrama de Estrategias

Elaborado por Vallejo, Josselyn

Fuente: Centro Infantil "SAN BLAS"

4.04 Análisis de la matriz del marco lógico

En el análisis realizado en el marco lógico despliega la siguiente información tomando en cuenta el diagrama de estrategias y los resultados de las encuestas aplicadas antes y después de la socialización.

Se toma en cuenta la finalidad la cual es fomentar la identidad cultural en los niños desde tempranas edades logrando con esto que los infantes sepan y conozcan de sus raíces, los indicadores dan a notar que en la encuesta de diagnóstico el 100% de docentes coincidieron en la importancia de trabajar identidad cultural, sin embargo, no lo aplican. Al aplicar la segunda encuesta se sigue manteniendo el 100% de coincidencia, pero los docentes son conscientes de apoyar este tema. Los medios de verificación para la finalidad son la encuesta de diagnóstico y encuesta de evaluación, aplicadas al personal del centro infantil “San Blas” y los supuestos encontrados es el observar docentes que contribuyen con información de las culturas de la sierra.

El propósito es conocer las diferentes culturas que conforman la región Sierra, tomando en cuenta los indicadores en el cual el 80% de docentes aducen aplicar en ocasiones actividades para descubrir nuevas culturas de la sierra. En la segunda encuesta ya el 100% de docentes aduce que aplicará las actividades, tomando en cuenta que es muy importante para el desarrollo de la identidad cultural en los infantes. Los medios de verificación para la finalidad son la encuesta de diagnóstico y encuesta de evaluación y los supuestos encontrados es la importancia de dar a conocer a los docentes nuevos ejercicios de gimnasia básica para el autoeducación.

Entre los componentes se desplegó capacitar a los docentes sobre la importancia de trabajar actividades relacionadas con la identidad, en el cual los indicadores demuestran que en las encuestas de diagnóstico el 20% de docentes aplica para el desarrollo de identidad cultural. Luego en la segunda encuesta el 100% de docentes aducen que aplicarían actividades relacionadas con el tema. Teniendo como medios de verificación la encuesta de diagnóstico y encuesta de evaluación, dando paso a los supuestos el cual es observar docentes dispuestos a utilizar actividades del software.

Como segundo componente se tiene promover un software interactivo que vincule actividades que permitan desarrollar la identidad cultural en los infantes, dando paso a los indicadores que desplegaron que en la encuesta de diagnóstico el 100% de docentes aducen que implementarían recursos tecnológicos si existieran. En la segunda encuesta se mantienen el 100% de docentes al conocer el software interactivo con la motivación de llevarlo a la práctica. Obteniendo como medios de verificación la encuesta de diagnóstico y encuesta de evaluación que fue aplicada en el centro infantil. Los supuestos encontrados fueron docentes con pre disposición de autoeducación en temas informáticos.

Y en el último componente se obtiene aplicar actividades y recursos tecnológicos para fortalecer los conocimientos culturales el cual permitirá a los docentes implementar una nueva herramienta en su proceso de enseñanza aprendizaje, donde los indicadores muestran que en la encuesta de diagnóstico el 100% de docentes coinciden en la importancia de fortalecer la identidad y cultura a temprana edad. Luego en la segunda encuesta el 100% de docentes reafirman que las actividades son adecuadas para la edad. Teniendo como medios de verificación la encuesta de diagnóstico y encuesta de evaluación que fue aplicada a los docentes. Los supuestos encontrados fueron docentes predispuestos a realizar nuevas actividades.

Las actividades a realizarse son:

- Investigar y actualizar constantemente los conocimientos sobre las etnias nativas de cada región para diseñar el software interactivo.
- Socialización del software interactivo.

4.04.01 Matriz de Marco Lógico

Tabla N° 5 Matriz del Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
Finalidad Fomentar la identidad cultural en los niños desde tempranas edades	En la encuesta de diagnóstico el 100% de docentes coincidieron en la importancia de trabajar identidad cultural. Al aplicar la segunda encuesta se sigue manteniendo el 100% de coincidencia.	Encuesta de diagnóstico y encuesta de evaluación.	Docentes contribuyen con información de las culturas de la sierra.
Propósito Conocer las diferentes culturas que conforman la región Sierra	En 80% de docentes aducen aplicar en ocasiones actividades para descubrir nuevas culturas de la sierra. En la segunda encuesta ya el 100% de docentes aduce que aplicara las actividades.	Encuesta de diagnóstico y encuesta de evaluación.	Dar a conocer a docentes nuevos ejercicios de gimnasia básica para la autoeducación.
Componentes Capacitar a los docentes sobre la importancia de trabajar actividades relacionadas con la identidad	En las encuestas de diagnóstico el 20% de docentes aplica para el desarrollo de identidad cultural. Luego en la segunda encuesta el 100% de docentes aducen que aplicarían actividades relacionadas con el tema.	Encuesta de diagnóstico y encuesta de evaluación.	Docentes dispuestos a utilizar actividades del software.
Promover un software interactivo que vincule actividades que permitan desarrollar la identidad cultural en los infantes.	En la encuesta de diagnóstico el 100% de docentes aducen que implementarían recursos tecnológicos. En la segunda encuesta se mantienen el 100% de docentes al	Encuesta de diagnóstico y encuesta de evaluación.	Docentes con pre disposición de autoeducación en temas informáticos.

	conocer el software interactivo.		
Aplicar actividades y recursos tecnológicos para fortalecer los conocimientos culturales	En la encuesta de diagnóstico el 100% de docentes coinciden en la importancia de fortalecer la identidad y cultura a temprana edad. Luego en la segunda encuesta el 100% de docentes reafirman que las actividades son adecuadas para edad.	Encuesta de diagnóstico y encuesta de evaluación.	Docentes predispuestos a realizar nuevas actividades.
Actividades	Gastos Corrientes		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar y actualizar constantemente los conocimientos sobre las etnias nativas de cada región para diseñar el software interactivo. 2. Socialización del software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural de la región Sierra 3. Plantear actividades innovadoras mediante el software interactivo para desarrollar la identidad cultural de los niños y niñas 	<ul style="list-style-type: none"> • Transporte • Documentos informativos • Impresiones • Infocus 	<ul style="list-style-type: none"> • Facturas • Notas de venta • Capacitaciones y asesoramiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés y colaboración de docentes • Puntualidad de parte de todos los docentes del centro infantil • Interés de cambio por parte de docentes.

Elaborado por: Vallejo, Josselyn

Fuente: investigación propia

CAPÍTULO V

Propuesta

5.01 Antecedentes

Es importante despertar en los niños y niñas el conocimiento de su cultura para que vivan, sientan, conserven y la enriquezcan. Haciéndoles partícipes de la misma y fomentando la comunicación y la relación entre ellos. Al enseñar a los más pequeños a conocer sus orígenes y raíces a través de actividades lúdicas, se promueve las buenas relaciones familiares y la participación en diferentes eventos.

Dentro del centro infantil “San Blas” se realizan actividades que garantizan el desarrollo integral de niños y niñas, aun así, los docentes no cuentan con las herramientas necesarias para la planificación y ejecución de actividades relacionadas con la identidad cultural, por lo tanto, no se trabaja este tipo de actividades.

La propuesta del proyecto busca incentivar a los y las docentes a utilizar nuevas herramientas para el desarrollo integral de infantes una de estas opciones es la aplicación del software interactivo que ayudara a la construcción de la identidad personal de cada infante.

5.01.01 Datos Informativos

Nombre de la institución: Centro Infantil “San Blas”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: San Blas

Dirección: Caldas E1-102 y Los Ríos

Teléfono: 3194312 – 0995781240

Email: sanblascentroinfantil@gmail.com

Sostenimiento: Fiscal

Jornada: Vespertina

Número de estudiantes: 100

Número de docentes: 10

Autoridad máxima: Msc. Cristina Paredes

5.01.02 Reseña Histórica

El Centro Infantil “San Blas” está ubicado en el centro de Quito, este ha tenido un gran acogimiento en estos años por las familias que tienen hijos de temprana edad.

Las razones para dar apertura al centro infantil fueron considerando el hecho de brindar a niños y niñas una educación con amor, protección y cuidado además de poder hacer un lugar creado para cubrir sus necesidades y más aún si está cerca de su casa. Para

dar apertura al centro infantil no se realizó un sondeo formal de la demanda de un servicio a niñas y niños del sector, pero si realizo entrevistas informales dentro del área y la comunidad, entre vecinos, amigos, parientes y gente conocida del sector. Ellos expresaron su preocupación de no tener un Centro Infantil que atienda las necesidades de los niños y niñas de 0 a 3 años de edad.

Al dar apertura se cuenta con instalaciones necesarias para su sano esparcimiento y entretenición, con amplias áreas y espacios de aprendizaje y de juego seguras y con instalaciones según la edad. Al contar con espacios adecuados la popularidad del centro infantil fue creciendo, así como el personal docente contando en la actualidad con 10 docentes especializadas para el trabajo con infantes, de la misma manera se cuenta con un total de 100 niños entre niños y niñas de 1 a 3 años de edad

5.01.03 Objetivo general:

- Diseñar un software interactivo que permita desarrollar la identidad cultural en niños y niñas de 3 años de edad.

5.01.04 Objetivos específicos:

- Investigar constantemente información sobre las diferentes etnias de la región Sierra
- Implementar actividades innovadoras en el software interactivo que permita a los docentes desarrollar la identidad cultural en los infantes.
- Socializar el software interactivo con los docentes del centro infantil San Blas.

5.01.05 Justificación

Es importante que los educadores implementen nuevos métodos de trabajo que llamen la atención de los infantes implementando actividades culturales que les ayuden a formar su identidad personal, buscando actividades en las cuales los niños y niñas aprendan y desarrollen destrezas logrando un proceso de enseñanza aprendizaje significativo y productivo.

Diseñar un software interactivo con actividades culturales ayudara a los docentes del centro infantil “San Blas” a obtener información para desarrollar la identidad cultural en niños y niñas de 3 años de edad.

El objetivo principal de esta propuesta es beneficiar de manera directa a docentes del centro infantil para que obtengan nuevas herramientas de trabajo, así también beneficiar a los niños y niñas, para que puedan desarrollarse de manera integral y conocer las diferentes culturas de la región Sierra.

Lo primordial en la ejecución de la propuesta es la innovación y es por eso que se toma en cuenta la tecnología, al implementar el software interactivo beneficia la labor docente, logrando mantener una mejor atención de los estudiantes. Al mismo tiempo permite desarrollar las destrezas planteadas en el currículo es decir que dicha propuesta no solo beneficia a los niños y niñas del centro infantil San Blas sino también a los otros centros infantiles que tengan la misma problemática la cual es la falta de aplicación de actividades culturales en los infantes.

5.01.06 Marco Teórico

5.01.06.01 Definiciones de Cultura

Cultura es todo lo que existe en el mundo creencias, valores, comportamientos y objetos concretos que identifica a un determinado grupo de personas, y surgen de sus vivencias en una determinada realidad que regula y modela la conducta humana.

Según (Tylor, 1871) la cultura es “aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias. El arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad” ya que es una sucesión de hechos y acontecimientos que van de generación en generación siendo transmitidos por antepasados.

Por lo tanto, cultura es todo un conjunto de todas las manifestaciones de todos los hábitos, conocimientos, creencias de una comunidad que se va transmitiendo de generación en generación a una sociedad.

5.01.06.02 Tipos de culturas

- **Cultura tópica:** es la que engloba un listado de categorías o, como bien indica su nombre, tópicos tales como religión, sociedad, etc.
- **Cultura histórica:** aquí se entiende a la cultura como una herencia social. Indica la relación que una sociedad establece con su pasado.
- **Cultura mental:** se entiende a la cultura como todos aquellos hábitos o costumbres que diferencian a un individuo o un conjunto de individuos del resto. La cultura mental es propia de cada persona, y está ligada a sus conocimientos y capacidades.

- **Cultura estructural:** se entiende a la cultura como un conjunto de símbolos, valores, creencias y conductas reglamentadas y relacionados entre sí.
- **Cultura simbólica:** la misma se conforma a partir de la significación arbitraria otorgada, comunicada y compartida por los miembros de un grupo social.

5.01.06.03 La región Sierra

Entre valles de volcanes y nevados se expanden de norte a sur localidades de colonial belleza y legendario encanto. La Sierra Ecuatoriana tiene sus orígenes en las culturas Incaicas y pre-incaicas que fueron enfrentadas en su tiempo con la conquista española. Bajo una herencia de profunda fe católica mezclada con la herencia indígena, se erigen ciudades de asombroso modernismo donde surgen importantes corrientes artísticas y culturales. En esta región coexisten zonas calientes, templadas y frías. Su región interandina presenta valles de diferentes altitudes y climas. Los andes de Ecuador son conocidos por sus majestuosos nevados y volcanes activos con aguas calientes y rodeados por amplia vegetación, bosques lluviosos y tierras fértiles, coloridos mercados indígenas, hermosos pueblos coloniales, haciendas antiguas y ciudades históricas, todo bajo un cielo azul espectacular y nubes juguetonas que solo pueden ser admiradas en las montañas de esta latitud. La diversidad cultural crea un mundo rico y variado que acrecienta la gama de posibilidades y nutre las capacidades y los valores humanos, y constituye, por lo tanto, uno de los principales motores del desarrollo sostenible de las comunidades, los pueblos y las naciones. La diversidad cultural se fortalece mediante la libre circulación de las ideas y se nutre de los intercambios y las interacciones constantes entre las culturas. La región Andina de Ecuador es la más visitada en el país, debido a su diversidad cultural (Romero, 2012) es una región

muy atractiva y visitada por extranjeros de diferentes países del mundo ya que su gran diversidad cultural la hace una región única.

5.01.06.04 Etnias de la Sierra

- **Cultura Natabuela**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Imbabura su nombre proviene de los vocablos nata= antepasados y buela = unidad colectiva, esta cultura cuenta con una población aproximada de 10.155 habitantes, su lengua oficial es el castellano y el kichwa.

Su principal actividad económica es la agricultura, la artesanía en madera, confección de prendas bordadas, la albañilería, comercio y la crianza de animales menores. Viven en casa hechas de palos del chahuarquero, lechero y eucalipto con propiedades antisísmicas y térmicas.

En su vestimenta la mujer utiliza un anaco negro de lana, una camisa blanca bordada en su corpiño con flores de colores y matices, huallcas, brazaletes, en su espalda utilizan un mantón y un sombrero semejante al del hombre, pero de diferente forma.

El varón utiliza pantalones blancos hasta los tobillos, blusa cuyas anchas mangas llegan a los codos, poncho de vivos colores y su sombrero de gigantesca falda con una cinta de color vivo, generalmente rosa intenso. (Conoce Ecuador , 2016)

Como costumbre tiene la práctica de la medicina ancestral conocida como Jambí Yachak, Las fiestas más importantes son: Inti Raymi e Semana Santa, Corpus Crist.

- **Cultura Cañari**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Cañar y Azuay su nombre

proviene de los vocablos de Kan = culebra y de Ara = Guacamaya, esta cultura cuenta con una población aproximada de 150 000 habitantes, su lengua oficial es el kichwa.

Su principal economía es la Agricultura, comercio local y de los pueblos vecinos, ganadería para la explotación lechera y carne, crianza y explotación de los animales menores como: cuyes y conejos. Su vivienda esta consta de dos chozas: dormitorio y cocina edificados con el material básico, la tierra, que mezclada con paja sirve para los adobes, apisonada para el piso, con carrizo, además elementos constructivos como los pingos de madera o chaguarqueros para armar la cubierta y sobre estas se pone la paja como protección.

En la vestimenta de los hombres consta de un pantalón negro de lana, camisa bordada en cuello y mangas, cushma o poncho corto de lana, faja o chumbi a nivel de la cintura y sombrero de lana prensada, de forma redondeada. (Conoce Ecuador , 2016)

El femenino por blusa bordada de mangas cortas, polleras de lana con las orillas bordadas, reboso, illiglla o hualcarina sujeto con prendedor o tupo de plata y sombrero de lana igual al de los varones.

Su principales costumbres son çInti Raymi Fiesta del Sol y la Cosecha, fiesta del Taita Carnaval, Los Años viejos y las comparsas de los inocentes, el pase del niño.

- **Cultura Caranqui**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Imbabura su nombre Significa centro de los Caras, esta cultura cuenta con una población aproximada de 6.360 habitantes, su lengua oficial es el kichwa y el castellano. Su principal costumbre es el Inti Raymi Fiesta del Sol y la Cosecha.

Su principal economía es netamente la agricultura, actividad destina al autoconsumo y a la venta en los mercados, producción de artesanías en cerámica,

bordados y tejidos, microempresas agroproductoras. Viven en chozas que están hechas a base de bareque, barro o arcilla en las paredes y el techo es de paja de páramo, estas son redondas, donde la cocina es el centro principal ya que esta brinda el calor necesario al hogar.

En la vestimenta la mujer utiliza blusas blancas con dibujos bordados de planta y aves. La pollera confeccionada de tela indulana, la chalina confeccionada de algodón o lana de borrego, en sus pies llevan alpargatas de caucho y alpargatas de tipo Otavalo, poseen sombreros, fajas de 3 metros de longitud y 10 centímetros de ancho esto tejido en telares. Viven en chozas que son construidas en las mingas; esta hechas a base de bareque, barro o arcilla en las paredes y el techo es de paja de páramo, estas son redondas. (Conoce Ecuador , 2016)

- **Cultura Cayambis**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Imbabura y Pichincha su nombre Tiene Varios Significados, pueblo o caserío del sol y nombre antiguo del río blanco, río del sol (Kayan=sol, Bi= río), esta cultura cuenta con una población aproximada de 147 000 habitantes, su lengua oficial es el kichwa y el castellano. Su principal costumbre son las prácticas de cultivos agrícolas y conservación de suelos se realiza mediante transmisión oral de padres a hijos; existe una transmisión práctica de la medicina tradicional a través de los "yachac".

Su principal economía es la Agricultura, la ganadería de leche, productos artesanales, producción de pajonales para la crianza de ovejas y ganado vacuno en menor escala, destinados tanto para el autoconsumo y venta en el mercado.

Viven básicamente en chuzas construidos por las familias de las comunidades en las mingas; esta hechas a base de bareque, barro o arcilla en las paredes y el techo es de paja de páramo, estas son redondas, donde la cocina es el centro principal ya que esta brinda

DISEÑAR UN SOFTWARE INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA REGIÓN SIERRA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “SAN BLAS” EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2018.

el calor necesario al hogar. Dentro de la cocina viven los cuyes libremente, ya que ellos los consume y además son portadores de buena energía.

En la vestimenta en los hombres es pantalón blanco hasta la pantorrilla, camisa blanca de algodón y poncho rojo y alpargatas. La vestimenta de la mujer: faldón blanco (bayeta) de lana de oveja, sobre el que se coloca el anacu, también tejido con lana de oveja tinturada sujetos a la cintura con fajas de distinto grosor, llamadas mama chumpi, la más gruesa y huahua chumpi, la más delgada. El principal adorno femenino son los collares, muñequeras y cabeza se colocan un manto, confeccionado también con lana de oveja. (Conoce Ecuador , 2016)

- **Cultura Otavalo**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Imbabura su nombre Tiene significa ‘cobija de todos’ en pukina aymara.esta cultura cuenta con una población aproximada de 157 comunas, su lengua oficial es el kichwa y el castellano. Su principal costumbre son las fiestas de San Juan, La fiesta de San Pedro, Los Corazas, Fiestas del Yamor, Celebración de la Virgen del Carmen.

Su principal economía es el comercio el cual es la más importante, por abrirse mercados a nivel internacional y demostrar sus bellas artesanías e industria textilera elaborada totalmente a mano. Otras actividades son la agricultura, producción de cerámica en Rinconada y la cestería en Rumipamba y producción textil.

En la vestimenta en los hombres es pantalón blanco que llega hasta la pantorrilla, camisa blanca de algodón y poncho azul de dos caras y alpargatas elaboradas con suela de sogá de cabuya. La vestimenta de la mujer: faldón blanco (bayeta) de lana de oveja, sobre el que se coloca el anacu, también tejido con lana de oveja tinturada sujetos a la cintura con dos fajas de distinto grosor, llamadas mama chumpi, la más gruesa y huahua chumpi, la más delgada. El principal adorno femenino son los collares, muñequeras y

cabeza se colocan un manto, confeccionado también con lana de oveja. (Conoce Ecuador , 2016)

- **Cultura Quisapincha**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Tungurahua su nombre proviene de dos voces: Quissi es igual a las bogas o el lugar donde nacen las aguas y Pincha encañonado de agua, esta cultura cuenta con una población aproximada de 12.400 habitantes, su lengua oficial es el kichwa y el castellano. Su principal costumbre son las prácticas de cultivos agrícolas y conservación de suelos se realiza mediante transmisión oral de padres a hijos; existe una transmisión práctica de la medicina tradicional a través de los "yachac".

Su principal economía es Agricultura, la ganadería de leche, productos artesanales, producción de pajonales para la crianza de ovejas y ganado vacuno en menor escala, destinados tanto para el autoconsumo y venta en el mercado. Viven en chozas están hechas a base de bareque, barro o arcilla en las paredes y el techo es de paja de páramo, estas son redondas.

En la vestimenta Los hombres usan poncho rojo con franjas negras pantalón blanco, camisa blanca bordada y un sombrero y las mujeres blusas bordadas anaco negro con bordados en la parte posterior del mismo. (Conoce Ecuador , 2016)

- **Cultura Kitu Kara**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Pichincha, esta cultura cuenta con una población aproximada de 100.000 habitantes, su lengua oficial es el kichwa y el castellano. Su principal costumbre **son las** fiestas de Pascua Chica, Pascua Grande y Yumbadas.

Su principal economía es la agricultura, la ganadería y diversas actividades productivas en la ciudad capital. Para construir sus viviendas utilizan la técnica del

bahareque, su estructura hecha con los palos del chahuarquero, lechero y eucalipto con propiedades antisísmicas y térmicas.

Sus vestimentas estaban hechas de algodón y lana, también curtían la piel y la combinaban con los tejidos de lana y algodón para hacer sus ropas. La corona era de plumas era utilizada para diferenciar a los distintos grupos sociales entre ellos, y a estos de las personas comunes. La corona de plumas tenía tres órdenes. La corona de plumas que tenía una sola pluma la utilizaban los soldados, la corona de plumas que tenía dos plumas y la utilizaban los nobles, finalmente la corona de tercer orden era reservada para uso exclusivo. (Conoce Ecuador , 2016)

- **Cultura Chibuleo**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Tungurahua, esta cultura cuenta con una población aproximada de 12.000 habitantes, su lengua oficial es el kichwa. Su principal costumbre es el Inti Raymi (quechua: 'Fiesta del Sol) era una antigua ceremonia religiosa andina en honor al Inti, el dios-sol cada solsticio de invierno para los Andes (hemisferio sur). El Inti Raymi aún se celebra como rito sincrético en muchas comunidades de los andes como Chibuleo San Francisco.

Su economía se basa en la agricultura, ganadería, capacidad de crear empresas y situarse en el Mercado Financiero y artesanía de tejidos. En la construcción de su vivienda utilizan la técnica del bahareque que consiste en mezclar barro, paja, bagazo de caña, piedra pómez e incluso la boñiga o excremento de los animales hasta lograr una especie de argamasa la cual se colocaba n el interior de una estructura hecha con los palos del chahuarquero, lechero y eucalipto, cuya madera es muy resistente. Una de las características de estas casas es que es antisísmica y térmica ya que si afuera hace mucho calor en el interior de esta casa el ambiente es bastante fresco y viceversa.

En su vestimenta las mujeres visten con una bayeta de color negro con filos bordados, blusa blanca de manga corta en la parte posterior bordada, anaco negro con filos bordados, faja (chumpi) de colores en la cintura, sombrero blanco, dos tupus, una hembra huasca, orejeras de corales rojas y cuentas metálicas doradas; los hombres se visten poncho de color rojo con filos bordados y dos franjas verticales de colores, camisa y pantalón blanco. (Conoce Ecuador , 2016)

- **Cultura Panzaleo**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Cotopaxi, su nombre significa tribu o familia; en Chicha o Chimú los salidos del monte y lagunas, esta cultura cuenta con una población aproximada de 8.738 habitantes, su lengua oficial es el kichwa. Su principal costumbre es la fiesta de Corpus Cristi y Fiestas de la Mama Negra

Su economía está Basada en la agricultura, ganadería, artesanía y a la educación y para el mercado provincial y nacional tienen la crianza de ovinos, porcinos, y bovinos Viven básicamente en chuzas construidos por las familias de las comunidades en las mingas; esta hechas a base de bareque, barro o arcilla en las paredes y el techo es de paja de páramo, estas son redondas, donde la cocina es el centro principal ya que esta brinda el calor necesario al hogar. Dentro de la cocina viven los cuyes libremente, ya que ellos los consume y además son portadores de buena energía.

En su vestimenta las mujeres utilizan un sombrero negro, una falda bordada con varios doblados y floreados, una faja, una chalina bordada, collar de todo color. Los varones sombrero negro, poncho de todo color, y pantalón de color negro. Usan camiones de mangas largas, de algodón y lana con telas de fina calidad y mucho colorido. Se adornaban con joyas de oro y plata. (Conoce Ecuador , 2016)

- **Cultura Puruha**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Chimborazo, esta cultura cuenta con una población aproximada de 400.000 habitantes, su lengua oficial es el kichwa. Su principal costumbre y creencias religiosas están vinculadas a la iglesia católica, creencias que hoy en día se entremezclan con prácticas propias de religiosidad natural, donde el vínculo con la naturaleza se torna simbólico.

Su economía está basada en la agricultura, ganadería, artesanía y el comercio.

En su vestimenta Los hombres usan ponchos con diversos diseños, generalmente de color rojo, camisa blanca, alpargatas y sombrero de paño. Las mujeres anacos de diversos colores, blusas generalmente bordadas en las mangas y en el cuello y también usan sombrero de paño. (Conoce Ecuador , 2016)

- **Cultura Salasaca**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Tungurahua, esta cultura cuenta con una población aproximada de 12.000 habitantes, su lengua oficial es el kichwa, están organizados en ayllus, integrado por el padre, madre y sus hijos y los hijos políticos. Los hijos desde muy temprana edad son miembros activos en las tareas de producción familiar.

Su principal costumbre son las de Caporales que coinciden con las primeras cosechas, la de Corpus Cristi que se realiza durante la gran cosecha y la de Pendoneros y Capitán que por lo general coincide con la siembra.

En la comunidad Salasaca existen dos centros ceremoniales, uno en Chilcapamba o Capillapamba y otro, que es el principal en la iglesia Parroquial de Pelileo. Todas las celebraciones festivas que realiza la comunidad (diez en la actualidad), tienen motivaciones de índole religiosa y son organizadas y financiadas por los Alcaldes, Caporales y Capitanes

Los kichwas Salasacas subsisten de la producción agrícola, ganadera y artesanal. Una de las expresiones culturales que identifica a los Salasacas es el tejido de tapices de diferentes motivos y diseños elaborados en telares manuales, los cuales relatan sus vivencias. La actividad agrícola es para su autoconsumo y se la realiza en dos pisos ecológicos, el alto y bajo.

En la cultura Salasaca su vestimenta simboliza su identidad distinta a los pueblos indígenas de la región y de la población mestiza. Se distinguen tres tipos de indumentaria: de diario, de ceremonias rituales y la vestimenta festiva.

El atuendo masculino se compone de: calzón o pantalón blanco de uso diario; antiguamente usaban el calzón de yerbabuena, con bordados en el botapié, que actualmente usan sólo en las fiestas más importantes como los matrimonios, fiestas comunales; dos ponchos: uno blanco que llevan dentro y otro negro que queda al exterior; rebozo morado en el cuello que sirve como bufanda; sombrero blanco, que los mayores usan a diario, los más jóvenes sólo usan durante las fiestas y cotidianamente llevan sombrero de paño, adornado con plumas; en la cintura llevan una faja de lana denominada chumbi, hay dos tipos de estas fajas la yanga chumbi que carece de diseños y lleva combinación de colores con motivos geométricos, la mananay chumbi que tiene una serie de diseños figurativos separados por motivos ornamentales.

La indumentaria femenina de diario se compone de: anaco negro y estrecho que llega hasta un punto intermedio entre la rodilla y el talón, sostenido por una faja llamada huarmi chumbi, dos bayetas de vara y media, una blanca lishta y otra oscura que cubre la espalda, las que se sostienen con el tupo o topo; en el uso del sombrero ocurre lo mismo que con los varones, sólo las personas mayores aún usan el sombrero blanco y el pichu jirguita. En la vestimenta ritual sobresale la ucupachallina, que es una especie de manta que llevan las mujeres sobre los hombros (la novia y la madrina en la ceremonia

matrimonial). La vestimenta usada por la mujer en las diferentes fiestas no es muy distinta de la que llevan a diario, se caracteriza por ser nueva y porque el rebozo es de color blanco y cuyos bordes llevan adornos de borlas de lana de colores vistosos y llamativos. (Conoce Ecuador , 2016)

- **Cultura Saraguro**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Loja y Zamora Chinchipe, esta cultura cuenta con una población aproximada entre 37 000 y 60 000 habitantes, su lengua oficial es el kichwa. Sus principales costumbres son Semana Santa, Navidad, Tres Reyes, Corpus Christi, el 1 de agosto, 24 de mayo y el 10 de marzo. Las comunidades indígenas en estas fechas, muy especialmente, se dan cita con sus mejores galas.

- Semana santa
- El domingo de resurrección o pascua
- La navidad
- Tres reyes
- Corpus Cristi

Su economía está basada en la ganadería que constituye la principal actividad económica. Practican una agricultura con productos diversos como maíz, fréjol, haba, que rotan con la arveja y las papas y, en sitios más secos, el trigo y la cebada; cultivan también oca, melloco, quinua, achogcha, zambo, zapallo.

En su vestimenta La mujer viste una falda de color negro y de lana, es asegurada a la cintura con una faja de vistosos colores, con una blusa, bordada en los puños y pechos. También, utiliza un paño que cubre su espalda. Algunas indígenas utilizan collares de plata o de mullo de diversos colores; lucen anillos de plata, aluminio, oro.

El hombre viste una especie de camisas sin mangas, ni cuello, constituida por el poncho doblado sobre los hombros y amarrado a la cintura. La cintura por un grueso cinturón de cuero, adornado con botones o remaches de palta u otro metal. (Conoce Ecuador , 2016)

- **Cultura Waranka**

Esta cultura se encuentra ubicada en la provincia de Bolívar, su lengua oficial es el kichwa. Sus principales costumbres son la de Simiatug, las viviendas en su mayoría están construidas de tapial, adobe, con techo de paja o zinc, algunas viviendas han sido construidas de material mixto; generalmente cada familia posee dos casas, la primera se la usa en labores de cocina, la segunda se la utiliza como dormitorio y bodega.

Sus principales actividades económicas son la agricultura, ganadería y artesanía. Además de aprovechar del comercio que le permite el turismo. Uno de los atractivos turísticos más importante es la fiesta del Carnaval de Guaranda, donde el turismo nacional y el turismo extranjero están siempre presente para participar y disfrutar de esta fiesta popular.

En su vestimenta los hombres utilizan ponchos tejidos en telar de cintura y con lana de oveja, además de pantalones oscuros; las mujeres utilizan un amplio anaco con pliegues en la cintura y sujeto con fajas multicolores, blusas blancas, en la espalda usan mantas sujetadas con tupus, usan aretes y collares con cuentas, además de sombreros blancos. (Conoce Ecuador , 2016)

5.01.06.05 Definición de identidad cultural

Según (Molano) “El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior” por lo tanto son personas que comparten un mismo gusto de cultura permitiéndoles relacionarse entre sí.

5.01.06.06 Importancia de fortalecer la identidad cultural en los infantes

La identidad cultural ayuda a que el niños y niñas se diferencien por si mismos ya que es un conjunto de rasgos propios que los caracterizan ante los demás, a través de la misma pueden discernir valores, creencias tradiciones por si solos. (López, 2017)

La importancia de conservar y apoyar las iniciativas culturales es vital para seguir sosteniéndonos no sólo como individuos, sino para preservar nuestra identidad. La identidad es la que nos diferencia de esa otra parte del mundo que igualmente se preocupa y ocupa de sostener sus características que los hace únicos. (Milires, 2015)

5.01.06.07 Destreza del currículo de educación inicial vinculadas con la identidad cultural

- Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales
- Reconocer y apreciar algunas expresiones culturales importantes de su localidad.
- Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales.

5.01.06.08 Características de los niños de 3 años de edad

5.01.06.08.01 Conducta Personal - Social:

Según Los niños de 3 años presenta las siguientes características según su etapa evolutiva

- Descubre que hay una realidad exterior independiente a él.
- Sabe que es una persona y que los demás también lo son.
- Realiza pequeños encargos.
- Aparece el complejo de Edipo.
- Tiene sentido del YO.
- Es inestable y tiene estallidos emocionales (berrinches)
- Puede ser violento con un objeto o juguete.
- Tiene ansiedad prolongada y celos.
- La llegada de un hermanito puede causar violenta angustia e inseguridad.
- Cuenta a sus compañeros lo que va a hacer.
- Tiene control de esfínteres.
- Le gustan los juegos solitarios. Juegos paralelos.
- Habla consigo mismo.
- No distingue las experiencias reales de las imaginarias.
- Por lo general no escuchan a los interlocutores.
- Le gustan los juguetes de los demás.
- Tienen algunos temores.
- Le gusta correr y jugar a ser atrapado y atrapar.

5.01.06.09 Software interactivo

(César, 2005) “Define como una aplicación informática concebida especialmente como medio, integrado al proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que es una manera más novedosa de impartir conocimientos en los infantes”

El software interactivo es un programa computacional que se basa en las estructuras funcionales de tal manera que sirva de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, beneficiando en el desarrollo integral.

5.02 Descripción

Mediante la creación de un software interactivo ayudara a aplicar actividades que fortalezcan la identidad cultural en niños y niñas de 3 años de edad. La modalidad de la ejecución del proyecto es la de I+D+I (Investigación, desarrollo e innovación) que a través de un problema busca una solución sistemática para la resolución del problema.

5.02.01 Métodos

Los métodos utilizados en la investigación son:

5.02.01.01 Método analítico

El método analítico fue utilizado tomando en cuenta ya que se estudió la problemática existente en el centro infantil, en este caso la causa principal del problema es la falta aplicación de actividades que permita el desarrollo cultural de los niños y niñas de 3 años debido a que los maestros no toman en cuenta dichas actividades en sus planificaciones.

5.02.01.02 Método deductivo

El método deductivo se utilizó en el proyecto ya que parte del problema general, que en este caso es el desconocimiento de las diferentes culturas de la región Sierra por niños y niñas debido al desinterés de los y las docentes al aplicar actividades que ayuden a los infantes a desarrollar la identidad cultural.

5.02.02 Técnica

Las técnicas utilizadas en la investigación son las siguientes:

5.02.02.01 La observación

Mediante la observación se pudo llegar a la conclusión de que al no aplicar actividades que permitan a los infantes conocer las diferentes culturas es imposible que ellos puedan desarrollar su identidad cultural y su identidad personal, de aquí nace la problemática de estudio del problema central del proyecto.

5.02.02.02 La encuesta

La encuesta fue estructurada con las dos variables del tema del proyecto que en este caso es la identidad cultural y la tecnología de la cual se desplegaron 10 preguntas de estructura cerrada, que ayudaron a la recolección de información importante para la sustentación y ejecución de la propuesta, esta encuesta fue realizada a 11 docentes 1 coordinadora, el representante legal del centro infantil “San Blas” y a 2 miembros del personal administrativo.

5 .02.03 Población

Centro infantil “San Blas” cuenta con el servicio de 15 personas, esta población va desde los 23 a 40 años de edad, son 11 docentes las cuales desarrollan su trabajo con niños y niñas de 1 a 3 años de edad, de los 5 restantes 1 es el representante legal de dicha institución, otra persona es la coordinadora de la institución y las últimas 2 personas son encargada de la parte administrativa.

5 .02.03.01 Muestra de estudio

La muestra de estudio es tomada en su totalidad es decir 15 personas, ya que el centro infantil está conformado por 11 educadoras, 1 representante legal, 1 coordinadora y 2 personas encargadas dela parte administrativa.

5 .02.03.02 Análisis e interpretación de datos

5 .02.03.03 Tabulaciones previas al taller de socialización

- 1) **¿Considera usted importante trabajar la identidad cultural en niños y niñas de 3 años de edad?**

Tabla N° 6 Importancia de la identidad cultural

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Importante	15	100%
Poco importante	0	0%
Nada importante	0	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Importancia de la identidad cultural

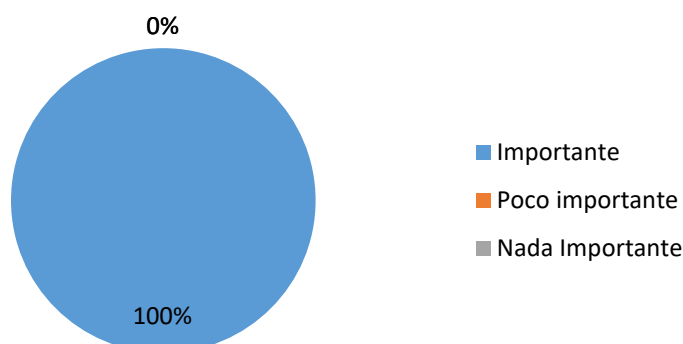


Figura N° 5 Porcentaje Pregunta 1.

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis

Al analizar la figura se obtuvo que un 100% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo en que es importante trabajar la identidad cultural con los niños y niñas.

2) **¿Aplica usted actividades que permita el desarrollo de la identidad cultural en los niños y niñas?**

Tabla N° 7 Actividades para la identidad cultural

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Siempre	3	20%
Casi siempre	12	80%
Nunca	0	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Actividades para la identidad cultural

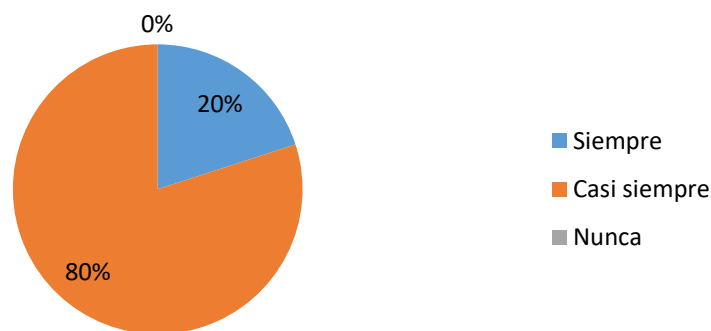


Figura N° 6 . Porcentaje Pregunta 2.

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis

En la encuesta realizada al personal que labora en el centro infantil “San Blas” se obtuvo que el 20% de personas siempre aplica actividades que permitan el desarrollo de la identidad cultural mientras que un 80% desplego que casi siempre aplican dichas actividades.

3) ¿Cuáles de las siguientes etnias pertenecen a la región Sierra?

Tabla N° 8 Culturas de la región Sierra

Culturas	Valoración	Porcentaje
Natabuelas, Otavalos, Zuletas	2	13%
Chachis, Natabuelas, Otavalos	9	53%
Cañaris, Zaparas	4	27%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Culturas de la región Sierra

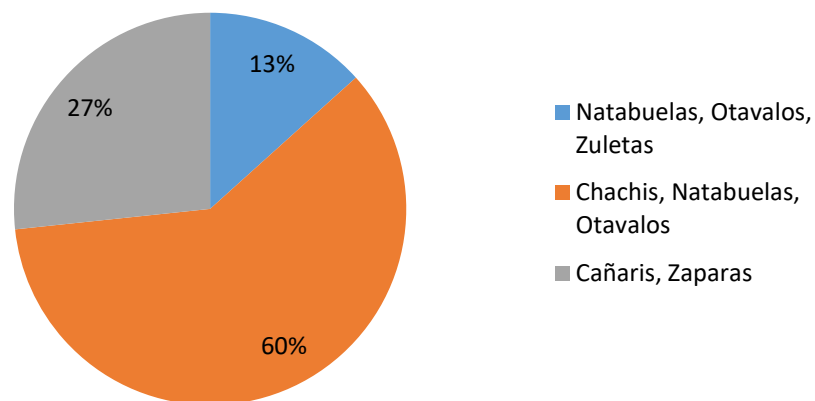


Figura N° 7 Porcentaje Pregunta 3.

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis

Los resultados de la pregunta 3 despliegan que el 13% de personas conocen de las culturas que conforman la región Sierra, mientras que el 53% de los encuestados tienen poco conocimiento de dichas culturas, pero no dominan mucho el tema dejando así un 27% de personas que no tienen ningún tipo de conocimiento de dichas culturas.

4) ¿Considera importante el fortalecer la identidad cultural desde tempranas edades?

Tabla N° 9 Importancia de fortalecer la identidad cultural

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Importante	15	100%
Poco importante	0	0%
Nada Importante	0	0%

Elaborado por: Vallejo, Josselyn

Fuente: Encuesta a docentes

Importancia de fortalecer la identidad cultural

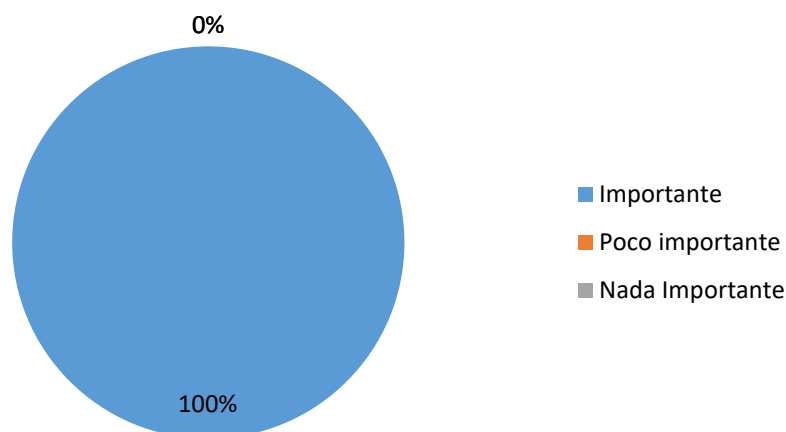


Figura N° 8 Porcentaje Pregunta 4.

Elaborado por: Vallejo, Josselyn

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis

La encuesta despliega que un 100% de las personas encuestadas creen que es muy importante el fortalecer la identidad cultural en los niños y niñas desde tempranas edades.

5) ¿Trabajaría con niños que sean de una etnia diferente a la suya?

Tabla N° 10 Trabajar con niños de distintas etnias

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si trabajaría	15	100%
No trabajaría	0	0%
Lo intentaría	0	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Trabajar con niños de distintas etnias

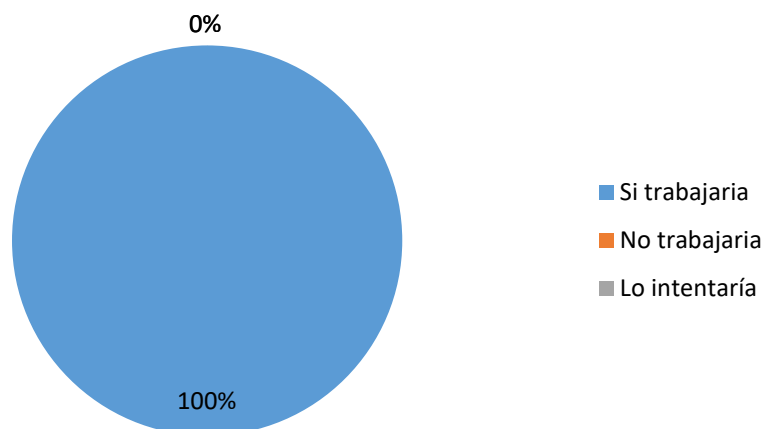


Figura N° 9 Porcentaje Pregunta 5.

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis

En el análisis de la pregunta se obtuvo que un 100% de las personas encuestadas si trabajarían con infantes que sean de diferentes etnias.

6) ¿Sabe manipular recursos tecnológicos?

Tabla N° 11 Manipulación de recursos tecnológicos

Frecuencia	Valoracion	Porcentaje
si	15	100%
no	0	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Manipulación de recursos tecnológicos

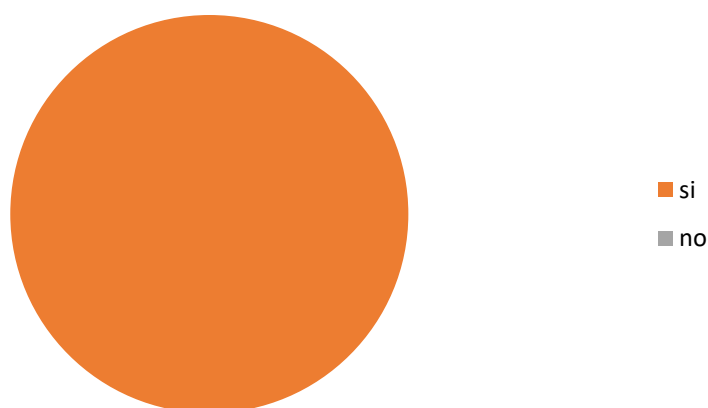


Figura N° 10 Porcentaje Pregunta 6.

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis

Al analizar la pregunta 6 los resultados que desplegaron fueron óptimos ya que un 100% de encuestados aseguraron saber manipular los recursos tecnológicos.

7) ¿Con que frecuencia utiliza los recursos tecnológicos?

Tabla N° 12 Utilización de los recursos tecnológicos

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
A menudo	12	80%
No muy a menudo	3	20%
Nunca	0	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Utilización de los recursos tecnológicos

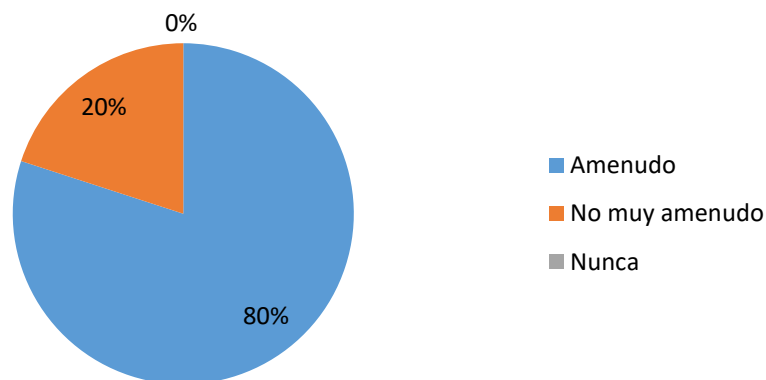


Figura N° 11 Porcentaje Pregunta 7.

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis

Al analizar la pregunta 7 de la encuesta se obtiene que el 80% de las personas utilizan muy a menudo la tecnología mientras que el otro 20% no utilizan muy a menudo solo de vez en cuando.

8) ¿Considera usted que la tecnología puede ser utilizada de manera óptima para el aprendizaje de los niños?

Tabla N° 13 La tecnología como herramienta para el aprendizaje de los niños

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

La tecnología como herramienta para el aprendizaje de los niños

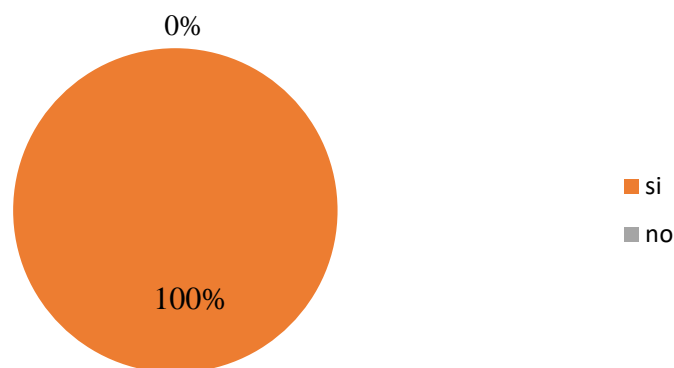


Figura N° 12 Porcentaje Pregunta 8.

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis

De acuerdo con la figura, se puede interpretar que el 100% de las personas encuestadas, si aplicarían la tecnología como una herramienta óptima para el aprendizaje de los niños y niñas.

9) ¿Implementaría recursos tecnológicos para fortalecer los conocimientos de los niños y niñas?

Tabla N° 14 Implementación de recursos tecnológicos

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Implementación de recursos tecnológicos

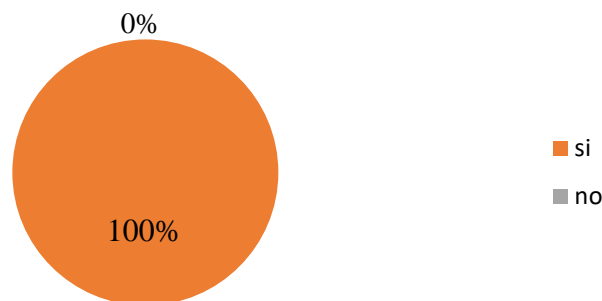


Figura N° 13 Porcentaje Pregunta 9.

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis

De acuerdo con la encuesta realiza al personal del centro infantil se puede obtener que el 100% si implementarían recursos tecnológicos en sus horas clases para fortalecer los conocimientos en los infantes.

10) ¿Para qué utiliza usted la tecnología?

Tabla N° 15 Utilización de la tecnología

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Para distracción	11	73%
Para ocio	3	20%
Para auto-educación	1	7%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Utilización de la tecnología

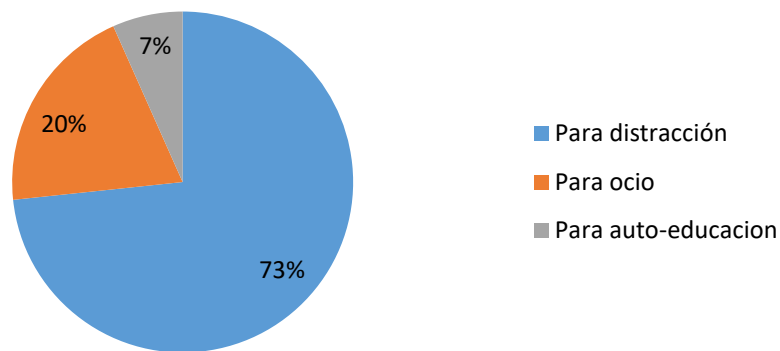


Figura N° 14 Porcentaje Pregunta 10.

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis

En el análisis de la figura despliega que un 73% utiliza la tecnología para diferente tipo de distracción mientras que un 20% utiliza para ocio que se podría decir solo en momentos libres mientras que el 7% restante son los únicos que utilizan la tecnología de una manera óptima ya que la utiliza para la auto-educación.

5 .02.03.04 Tabulaciones y análisis de datos de la segunda encuesta

1. ¿Considera usted importante aplicar actividades para el desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas?

Tabla N° 16 Pregunta 1

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Importante	15	100%
Poco importante	0	0%
Nada importante	0	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

importancia de las actividades culturales en los niños y niñas

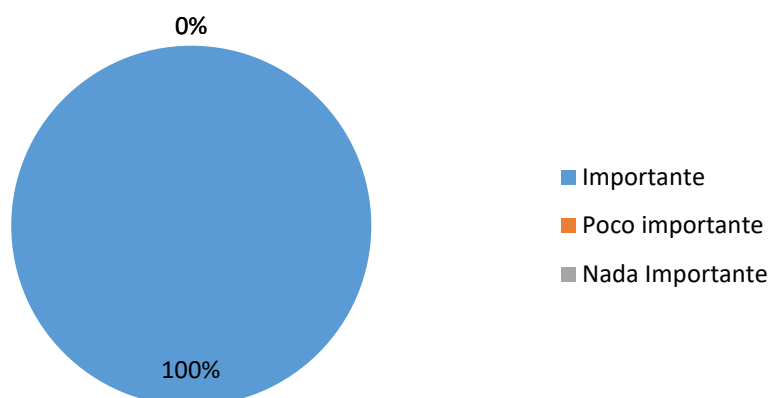


Figura N° 15 Pregunta 1

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Análisis

Al analizar la figura se obtuvo que un 100% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo en que es importante trabajar actividades que permitan desarrollar la identidad cultural con los niños y niñas.

2. ¿Tiene un concepto claro sobre la importancia de trabajar la identidad cultural?

Tabla N° 17 Pregunta 2

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
si	15	100%
no	0	0%
	15	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

concepto claro de la importancia de la identidad cultural

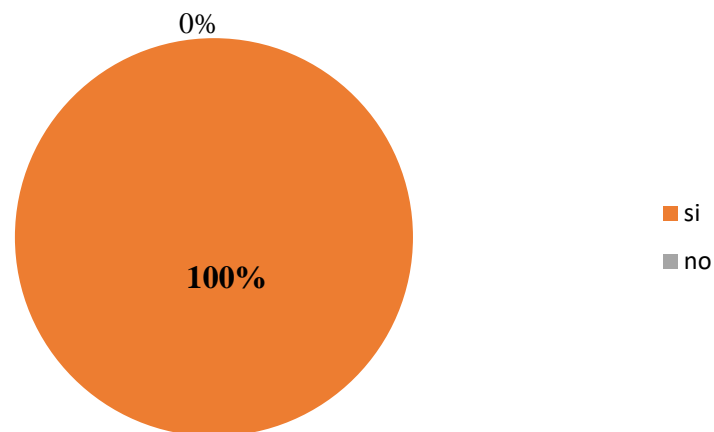


Figura N° 16 Pregunta 2

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Análisis

Al analizar la figura se obtuvo que un 100% de las personas encuestadas tienen un concepto claro sobre la importancia de trabajar la identidad cultural.

3. ¿Considera usted importante el que los docentes cuenten con un software interactivo como herramienta pedagógica?

Tabla N° 18 Pregunta 3

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Importante	12	80%
Poco importante	3	20%
Nada importante	0	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

importancia de que contar con un software interactivo

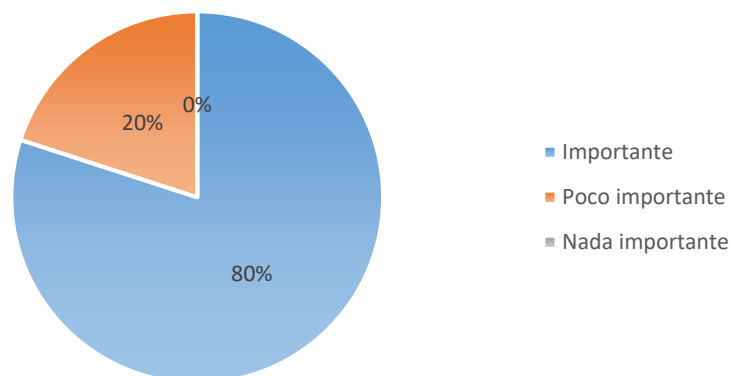


Figura N° 17 Pregunta 3

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Análisis

Según el análisis de la pregunta 3 despliega que un 80% de las personas encuestadas consideran que es importante contar con un software interactivo, mientras que el otro 20% de las personas consideran que es poco importante

4. ¿Cree usted importante que los niños aprendan de la diversidad cultural?

Tabla N° 19 Pregunta 4

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
si	15	100%
no	0	0%
	15	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

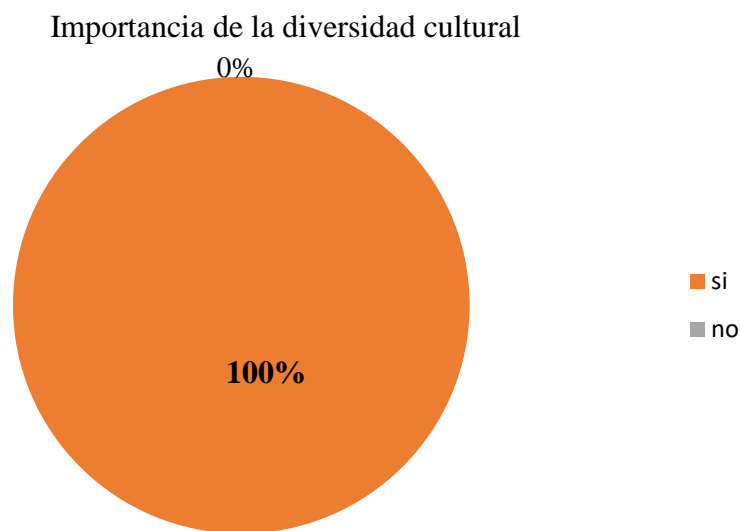


Figura N° 18 Pregunta 4

Elaborado por: *J Vallejo, Josselyn*

Análisis

De acuerdo al análisis realizado en la pregunta cuatro despliega que el 100% de las personas consideran importante que los niños y niñas aprendan de la diversidad cultural.

5. ¿Considera usted que las actividades realizada en taller de socialización son adecuadas para el fortalecimiento de la identidad cultural de los niños y niñas de 3 años de edad?

Tabla N° 20 Pregunta 5

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
si	15	100%
no	0	0%
	15	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Actividades adecuadas para el fortalecimiento de la identidad cultural en niños y niñas

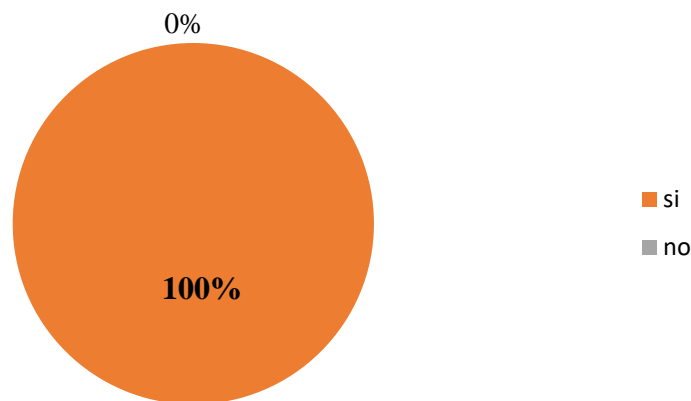


Figura N° 19 Pregunta 5

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Análisis

Al analizar la figura se obtuvo que un 100% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo que las actividades aplicadas en el taller de socialización están totalmente acordes para el fortalecimiento de la identidad cultural de los niños y niñas.

6. ¿El presente taller de socialización fue de su agrado?

Tabla N° 21 Pregunta 6

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
si	15	100%
no	0	0%
	15	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

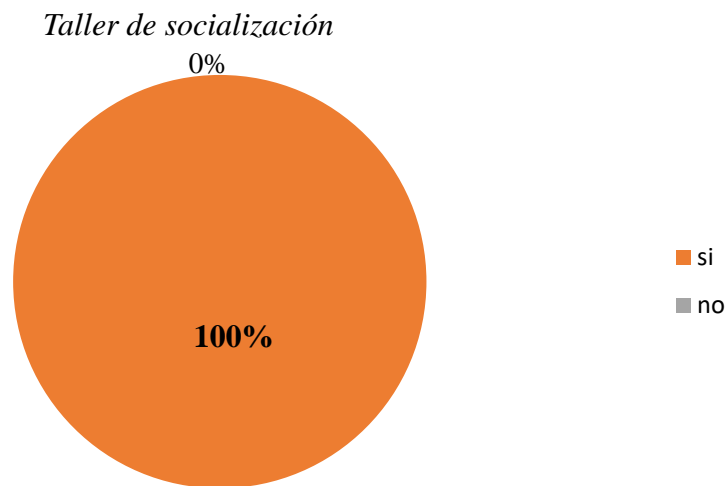


Figura N° 20 Pregunta 6

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Análisis

Al analizar la pregunta 6 despliega que para 100% de personas el taller aplicado fue totalmente de su agrado ya que consideraron que la información impartida es interesante para fortalecer su enseñanza como educador.

7. ¿Implementaría usted el software interactivo en sus planificaciones?

Tabla N° 22 Pregunta 7

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
si	15	100%
no	0	0%
	15	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Implementacion del software interactivo en planificaciones

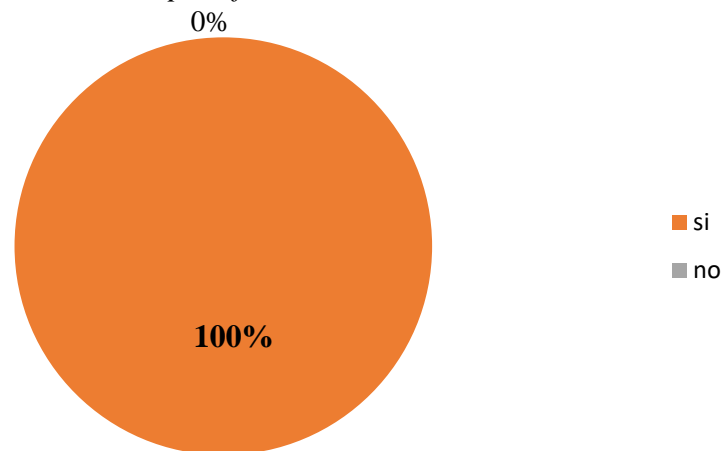


Figura N° 21 Pregunta 7

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Análisis

Al analizar la figura se obtuvo que un 100% de las personas encuestadas si aplicarían el software interactivo en sus planificaciones.

8. ¿Cree usted que el taller presentado tenía información importante y relacionado al tema?

Tabla N° 23 Pregunta 8

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
si	15	100%
no	0	0%
	15	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Informacion importante sobre el tema

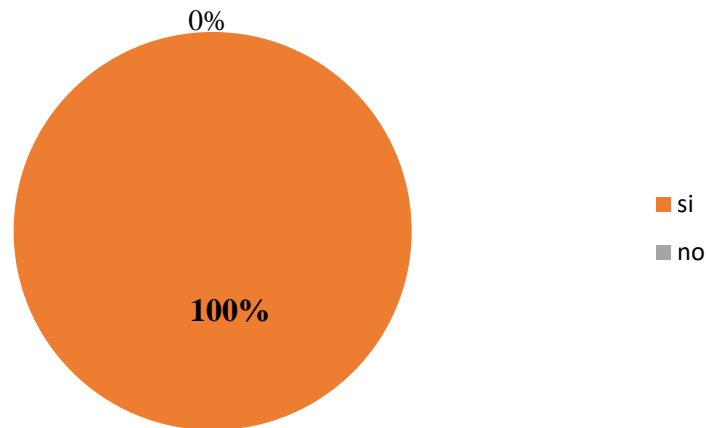


Figura N° 22 Pregunta 8

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Análisis

Al analizar la pregunta 9 desplego que el 100% de las personas encuestadas consideran que la información brindada fue importante y tubo relación con el tema expuesto.

9. ¿El software interactivo satisfago sus expectativas sobre la identidad cultural?

Tabla N° 24 Pregunta 9

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
si	15	100%
no	0	0%
	15	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Satisfación de las expectativas de la identidad cultural

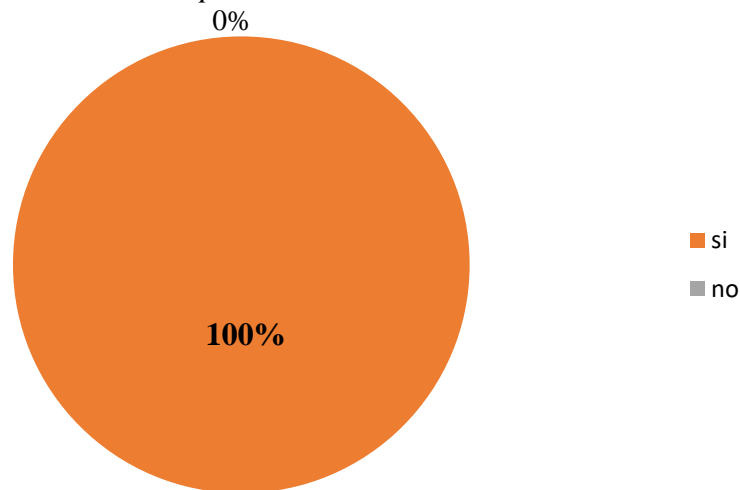


Figura N° 23 Pregunta 9

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Análisis

Al analizar la figura desplego que el taller presentado sobre la identidad cultural satisfago las expectativas del 100% de las personas sobre la identidad cultural.

10. ¿Estaría dispuesto a asistir a capacitaciones sobre talleres de recursos tecnológicos pedagógicos?

Tabla N° 25 Pregunta 10

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
si	15	100%
no	0	0%
	15	0%

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Fuente: Encuesta a docentes

Capacitaciones a talleres sobre recursos tecnológicos

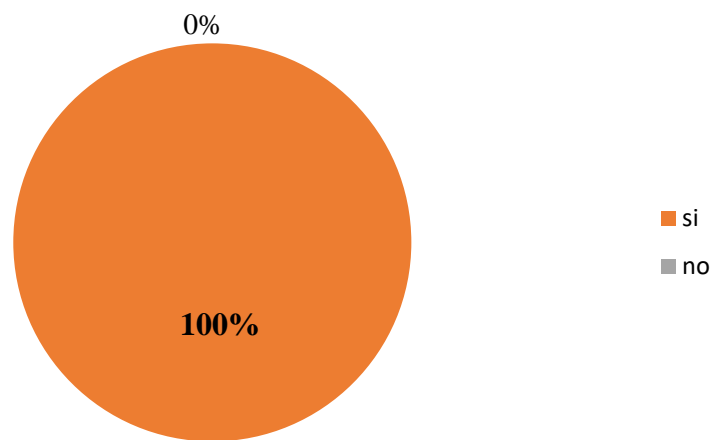


Figura N° 24 Pregunta 10

Elaborado por: *Vallejo, Josselyn*

Análisis

Al analizar la pregunta 10 se despliega que el 100% de las personas encuestadas estarían totalmente dispuestas a asistir a talleres sobre recursos tecnológicos pedagógicos con el objetivo de mejorar su labor como docentes.

5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta

5.03.01 Taller de socialización

5.03.01.01 Invitación de asistencia al grupo que se va aplicar la propuesta

Ver anexo 3

5.03.01.02 Bienvenida a los asistentes

Muy buenos días con todos, agradeciendo su presencia en este taller donde se dará a conocer la temática y propuesta de mi tema el cual es el diseño de un software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural de la región Sierra en niños y niñas de 3 años de edad, y agradecerles a su vez por haber tomado este tiempo en venir a esta presentación.

Gracias.

5.03.01.03 Dinámica de integración

Nombre: Ensalada de Frutas

Objetivo: Promover la integración del grupo

Material: Ninguno

Descripción

Los invitados a la socialización se encontrarán sentados, a cada uno se le pedirá que diga el nombre de una fruta después se ira narrando un cuento en el cual al nombrar el nombre de una fruta que haya nombrado alguna persona, la persona que haya dicho esa fruta deberá levantarse y darse una vuelta y así sucesivamente con todas las frutas mientras se cuenta el cuento, pero cada vez que el narrador diga ensalada de frutas todos los integrantes deberán cambiarse de lugar.

Cierre

Se les agradece por su participación y se le pide mucha atención a la presentación.

5.03.01.04 Desarrollo temático. -

- **Definición de cultura.** - Según (Tylor, 1871) la cultura es “aquella todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias. El arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad” ya que es una sucesión de hechos y acontecimientos que van de generación en generación siendo transmitidos por antepasados.
- **Identidad cultural.** - La importancia de conservar y apoyar las iniciativas culturales es vital para seguir sosteniéndonos no sólo como individuos, sino para preservar nuestra identidad. La identidad es la que nos diferencia de esa otra parte del mundo que igualmente se preocupa y ocupa de sostener sus características que los hace únicos. (Milires, 2015)
- **Importancia de fortalecer la identidad cultural en los infantes.**- la identidad cultural ayuda a que el niños y niñas se diferencien por si mismos ya que es un conjunto de rasgos propios que los caracterizan ante los demás, a través de la misma pueden discernir valores, creencias tradiciones por si solos. (López, 2017)
- **Culturas de la región Sierra:**

➤ Natabuela

UBICACIÓN: Provincia de Imbabura.

LENGUA: Kichwa y Castellano

➤ Cañari

UBICACIÓN: Provincia de Cañar y Azuay

LENGUA: Kichwa

➤ Caranqui

UBICACIÓN: Provincia de Imbabura

LENGUA: Kichwa y Castellano

➤ Cayambis

UBICACIÓN: Imbabura y Pichincha

LENGUA: Kichwa y Castellano

➤ Otavalo

UBICACIÓN: Provincia de Imbabura

LENGUA: Kichwa y Castellano.

➤ Quisapincha

UBICACIÓN: Provincia Tungurahua.

LENGUA: Kichwa y Castellano.

➤ Kitu Kara

UBICACIÓN: Provincia de Pichincha.

LENGUA: Kichwa y Castellano.

➤ Chibuleo

UBICACIÓN: Provincia Tungurahua.

LENGUA: Kichwa

➤ Panzaleo

UBICACIÓN: Provincia Cotopaxi.

LENGUA: Kichwa y Castellano.

➤ Puruha

UBICACIÓN: Provincia Chimborazo.

LENGUA: Kichwa

➤ Salasaca

UBICACIÓN: Provincia Tungurahua.

LENGUA: Kichwa

➤ Waranca

UBICACIÓN: Provincia Bolívar.

LENGUA: Kichwa

➤ Saraguro

UBICACIÓN: Provincia Loja y Zamora Chinchipe.

LENGUA: Kichwa

- **Software interactivo.** - (César, 2005) Define como una aplicación informática concebida especialmente como medio, integrado al proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que es una manera más novedosa de impartir conocimientos en los infantes.

5.03.01.05 Presentación del software interactivo

En el taller de socialización se presentó el software interactivo y cada una de las actividades que contiene, ante el personal que conforma el centro infantil “San Blas”

Ver anexo 4

5.03.01.06 Actividades de análisis.

5.03.01.05.01 Actividad 1

Nombre: adivina mi ropa típica

Objetivo: diferenciar las diferentes vestimentas.

Destreza: Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales

Materiales: ninguno

Desarrollo: mediante el software interactivo deberán identificar y diferenciar las diferentes vestimentas de la etnia que se especifica en la actividad

5.03.01.07 Evaluación

Aplicación de encuesta.

5.03.01.08 Cierre

Nombre: Mensaje oculto

Objetivo: Cerrar el taller de socialización y dejar mensaje agradecimiento.

Materiales: Adhesivos, esferos.

Desarrollo: Entregar 2 adhesivos a cada docente y pedir que escriban una sola palabra que caracteriza a una docente de inicial, luego pedir que las peguen en el cuerpo de la expositora, con el fin de hacer conciencia en ellas que todo está en la actitud que le ponga en el trabajo que realiza con los infantes.

5.03.01.08 .01 Evaluación

La evaluación del taller se realizará una segunda encuesta.

5.04 Formulación de la propuesta

La propuesta expuesta del software interactivo fue realizada mediante un cd el cual se presenta adjunto la portada del mismo y el anexo físico.



CAPÍTULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 Recursos

Para la elaboración del proyecto y aplicación de la socialización se utilizaron los siguientes recursos:

6.01.01 Recursos humanos:

- Representante legal del centro infantil
- Docentes del centro infantil “San Blas”
- Personal administrativo

6.01.02 Recursos técnicos y tecnológicos

- Infocus
- Computadora
- Parlantes
- Cámara
- Impresora
- Flash memory
- Cámara

- Celular
- Cd

6.01.03 Recursos Materiales

- Libros
- Copias
- Papel bon
- Fomix
- Silicona
- Refrigerio
- Pistola de silicona
- Transporte

6.01.04 Recursos financieros

En la elaboración y aplicación del proyecto ha sido necesario una inversión de dinero, el cual ha sido asumido en su totalidad por el estudiante, es decir fue autofinanciado por consentimiento propio. En la cual se realizó, el diseño de un software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural en niños y niñas de 3 años de edad, el cual fue aplicado en el Centro Infantil “San Blas”, el presupuesto invertido fue de 338,00 dólares.

6.02 Presupuesto

A continuación, se detalla de manera específica el presupuesto invertido en la totalidad del proyecto.

Tabla N° 26 Presupuesto

Insumos	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Impresiones	350	0,10	35,00
Transporte	-	1,00	96,00
Anillados	3	2,00	6,00
Flash memory	1	16,00	16,00
Empastados	1	45,00	45,00
Infocus	-	10,00	20,00
CD'S	18	3,00	54,00
Refrigerio	16	1,00	16,00
Imprevistos		60,00	60,00
		Total	338,00

Elaborado por: Vallejo, Josselyn

Fuente: Investigación Propia

6.03 Cronograma

Tabla N° 27 Cronograma

ACTIVIDADES	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			ABRIL					
	6	1	2	2	4	1	1	2	8	1	2	2	5	1	1	2	5	1	1	2	2	9	1	2	
FECHA	3	0	7		1	8	7		5	2	9		2	9	6		2	9	6		6	3			
Estructura ción de planteamiento de tema de titulación	X																								
CAPÍTULO I																									
Antecedentes	X																								
Macro Meso Micro			-																						
Justificación				X																					
Definición Del Problema Central Matriz T				X																					
CAPÍTULO II																									
Análisis De Involucrados					X																				
Mapeo De Involucrados					X																				
Matriz De Análisis De Involucrados				X																					
CAPÍTULO III																									
Problemas y Objetivos					X																				

DISEÑAR UN SOFTWARE INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA REGIÓN SIERRA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “SAN BLAS” EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2018.

CAPITULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

- Ante la culminación de este proyecto no solo damos paso a la importancia de fortalecer la identidad cultural sino también fomentamos nuevos métodos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, dando paso a una enseñanza modernizada y atractiva ante los infantes.
- La creación e implementación del software interactivo permitió a los docentes del centro infantil “San Blas” visualizar una nueva estrategia pedagógica ayudando de tal manera a impartir conocimientos de una forma más exitosa ante los niños y niñas.
- Tras el proyecto se ha evidenciado que las y los docentes desconocen mucho sobre la importancia de trabajar temas relacionados con la identidad cultural, razón por la cual los infantes desconocen totalmente de sus raíces.
- Los y las docentes no aplican actividades que vinculen el desarrollo de la identidad cultural con los niños y niñas, ya que se evidencia su preferencia por trabajar otro tipo de actividades al hacer sus planificaciones mensuales.

- La creación del software interactivo fue aceptada con agrado ante los y las docentes, pues los estudiantes utilizan la tecnología de una manera óptima, donde no solo se divierten sino también forma parte de su aprendizaje.

7.02 Recomendaciones

- El docente debe tener más en cuenta sobre el rol fundamental que tiene cultivar en los niños y niñas el amor por su cultura y sus raíces desde muy tempranas edades.
- Buscar los medios que permitan a los docentes implementar en sus planificaciones mensuales este nuevo método de enseñanza aprendizaje puesto que ayudara a fortalecer la identidad cultural en cada uno de los infantes.
- Aplicar el software interactivo como una estrategia metodológica innovadora que permita tanto al estudiante como al educador salir de la monotonía y experimentar de una manera más novedosa en su enseñanza.
- Afianzar y consolidar la identidad cultural en los niños y niñas de tal manera que llame su atención, tomando en cuenta que es fundamental fortalecer y dar a conocer este tipo de temas para lograr el desarrollo personal de los infantes.
- Dar indicaciones muy claras y precisas al momento de la aplicación del software interactivo, para que de tal manera sea fácil la aplicación del mismo y no causar desinterés en los niños y niñas.

Referencias

- Acosta, H. J. (26 de Diciembre de 2002). *Codigo de la Niñez y Adolescencia*. Obtenido de Reforma ECU codigo: www.iadb.org/research/.../leyn/docs/ECU-Codigo-de-la-Ninez-y-la-Adolescencia-.doc
- Armijos, M. (30 de agosto de 2012). *magalitaarmijos blog*. Obtenido de <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>
- Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador de 2007-2008. (2008). *Constitucion de la republica del Ecuador 2008*. Quito.
- Conoce Ecuador . (9 de Octubre de 2016). *Nacionalidades y Pueblos del Ecuador*. Obtenido de Etnias de la cultura Sierra: <https://ecuadoresunparaiso.blogspot.com/2016/10/grupos-etnicos-de-la-sierra-1.html>
- El Universo. (18 de Julio de 2013). El Universo. *Un nilo estumilado aprende a ser explorador*.
- Husson, M. (15 de Mayo de 2010). *FaHCE*. Obtenido de Memoria Académica: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.685/ev.685.pdf
- López, V. (31 de 01 de 2017). *Importancia de rescatar la identidad cultural, ante un mundo blobalizado*. Obtenido de Firmas : http://www.milenio.com/firmas/universidad_tecnologica_del_valle_del_mezquit_al/importancia-rescatar-identidad-cultural-globalizado_18_894690549.html
- Milires, J. (21 de Agosto de 2015). *Cultura para todos*. Obtenido de <http://www.ruizhealytimes.com/cultura-para-todos/la-importancia-de-preservar-nuestra-cultura>
- Molano, O. (s.f.). *Identidad cultural*. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/1187-4220-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/1187-4220-1-PB%20(1).pdf)
- Romero, X. (12 de Octubre de 2012). *Grupos Etnicos del Ecuador* . Obtenido de <http://etnias2012.blogspot.com/2012/10/sierra.html>
- SENPLADES. (05 de Noviembre de 2009). *www.planificacion.gob.ec*. Obtenido de http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Plan_Nacional_para_el_Buen_Vivir.pdf
- Weisz, E. R. (01 de Octubre de 2017). *Cognifit*. Obtenido de <https://blog.cognifit.com>

ANEXOS

Anexo N° 1

Encuesta de diagnostico

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

EDAD:.....

FECHA:.....

TEMA: Diseñar un software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural de la región sierra en niños y niñas de 3 años de edad

INSTRUCCIÓN: Por favor lea detenidamente el siguiente cuestionario y señale la respuesta con una X

1) **¿Considera usted importante trabajar la identidad cultural en niños y niñas de 3 años de edad?**

- a) Importante
- b) Poco importante
- c) Nada importante

2) **¿Aplica usted actividades que permita el desarrollo de la identidad cultural en los niños y niñas?**

- a) Siempre
- b) Casi siempre
-

c) Nunca

3) **¿Cuáles de las siguientes etnias pertenecen a la región Sierra?**

a) Natabuelas, Otavalos, Zuletas

b) Chachis, Natabuelas, Otavalos

c) Cañaris, Otavalos, Zuletas

4) **¿Considera importante el fortalecer la identidad cultural desde tempranas edades?**

a) Importante

b) Poco importante

c) Nada importante

5) **¿Trabajaría con niños que sean de una etnia diferente a la suya?**

a) Si trabajaría

b) No trabajaría

c) Lo intentaría

6) **¿Sabe manipular recursos tecnológicos?**

Si

No

7) **¿Con frecuencia utiliza los recursos tecnológicos?**

a) Amenudeo

b) No muy a menudo

c) Nunca

8) ¿Considera usted que la tecnología puede ser utilizada de manera óptima para el aprendizaje de los niños?

Si

No

9) ¿Implementaría recursos tecnológicos para fortalecer los conocimientos de los niños y niñas?

Si

No

10) ¿Para qué utiliza usted la tecnología?

a) Para distracción

b) Para ocio

c) Para auto-educarse

Anexo N° 2

Encuesta de evaluación

TEMA: Diseñar un software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural de la región Sierra en niños y niñas de 3 años de edad dirigido a docentes del Centro Infantil “SAN BLAS” en el Distrito Metropolitano de Quito 2018.

OBJETIVO: Medir el conocimiento de los y las docentes luego del taller de socialización realizado, sobre la creación de un Software Interactivo.

INSTRUCCIÓN: Lea con atención y responda según su criterio, seleccione con una X su respuesta.

ELABORADO POR: Josselyn Cristina Vallejo Cevallos

“La cultura es un adorno en la prosperidad y un refugio en la adversidad”

Diógenes Laercio

1. ¿Considera usted importante aplicar actividades para el desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas?

Importante	<input type="checkbox"/>
Poco importante	<input type="checkbox"/>
Nada importante	<input type="checkbox"/>

2. ¿Tiene un concepto claro sobre la importancia de trabajar la identidad cultural?

<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
-----------------------------	-----------------------------

3. ¿Considera usted importante el que los docentes cuenten con un software interactivo como herramienta pedagógica?

Importante	<input type="checkbox"/>
Poco importante	<input type="checkbox"/>
Nada importante	<input type="checkbox"/>

4. ¿Cree usted importante que los niños aprendan de la diversidad cultural?

<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
-----------------------------	-----------------------------

5. ¿Considera usted que las actividades realizada en taller de socialización son adecuadas para el fortalecimiento de la identidad cultural de los niños y niñas de 3 años de edad?

SI

NO

6. ¿El presente taller de socialización fue de su agrado?

SI

NO

7. ¿Implementaría usted el software interactivo en sus planificaciones?

SI

NO

8. ¿Cree usted que el taller presentado tenía información importante y relacionado al tema?

SI

NO

9. ¿El software interactivo satisfago sus expectativas sobre la identidad cultural?

SI

NO

10. ¿Estaría dispuesto a asistir a capacitaciones sobre talleres de recursos tecnológicos pedagógicos?

SI

NO

Anexo N° 3

Invitación al taller de socialización.

Taller de Socialización

Diseñar un software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural de la Región Sierra en niños y niñas de 3 años de edad, dirigido a docentes del Centro Infantil “SAN BLAS” en el distrito metropolitano de Quito 2017.

Fecha: Viernes 23 de Marzo de 2018

Hora: 13:00 horas

Lugar: Salón de expresión corporal del centro infantil “SAN BLAS”

“La cultura es la suma de todas las formas de arte, amor y de pensamiento, que, en el curso de siglos, han permitido al hombre ser menos esclavizado”



Anexo N° 4

Imágenes del Taller de Socialización



DISEÑAR UN SOFTWARE INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA REGIÓN SIERRA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “SAN BLAS” EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2018.



DISEÑAR UN SOFTWARE INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA REGIÓN SIERRA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “SAN BLAS” EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2018.



DISEÑAR UN SOFTWARE INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA REGIÓN SIERRA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “SAN BLAS” EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2018.



DISEÑAR UN SOFTWARE INTERACTIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA REGIÓN SIERRA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “SAN BLAS” EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2018.

Anexo N° 5

Manual de manejo del software interactivo

MANUAL INSTRUCTIVO DEL SOFTWARE INTERACTIVO

DE LAS CULTURAS DE LA REGIÓN SIERRA

1. Al ingresar al software se desplegará la siguiente ventana



Se da click en el botón **INICIO** para dirigirse a la próxima ventana

2. Se desplegará la siguiente ventana en cual aparece todas las culturas que forman parte del software interactivo



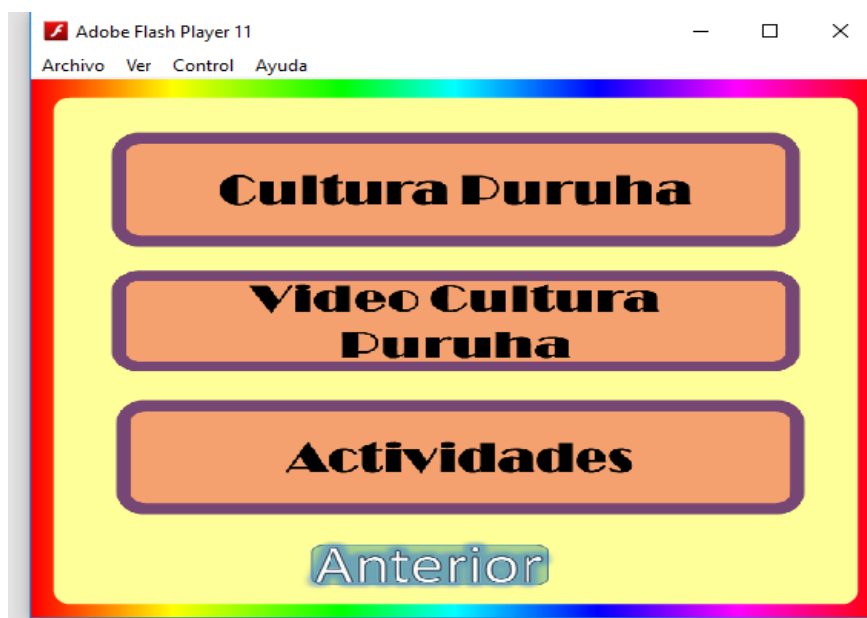
Se presiona el botón **SIGUIENTE** desplegando la ventana que contiene todas las culturas que conforman la región Sierra

3. Se desplegará la siguiente ventana el cual ya permite ir visualizando una a una las culturas que aparecen en la pantalla.



Se debe presionar cualquier botón de los que aparecen en la pantalla el cual nos dirigirá a la siguiente pantalla

4. Se desplegará la próxima ventana donde se podrá seleccionar cualquiera de los tres botones.

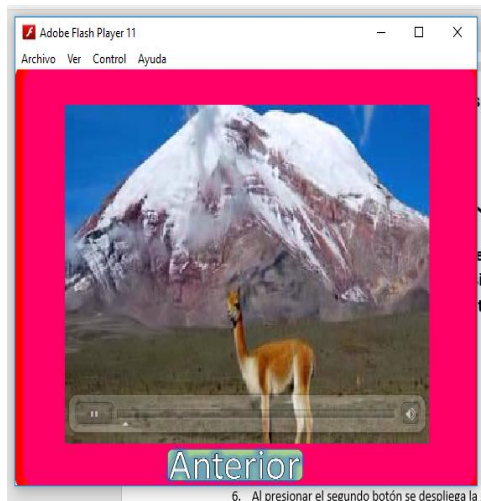


5. Al presionar el primer botón se despliega la siguiente ventana.



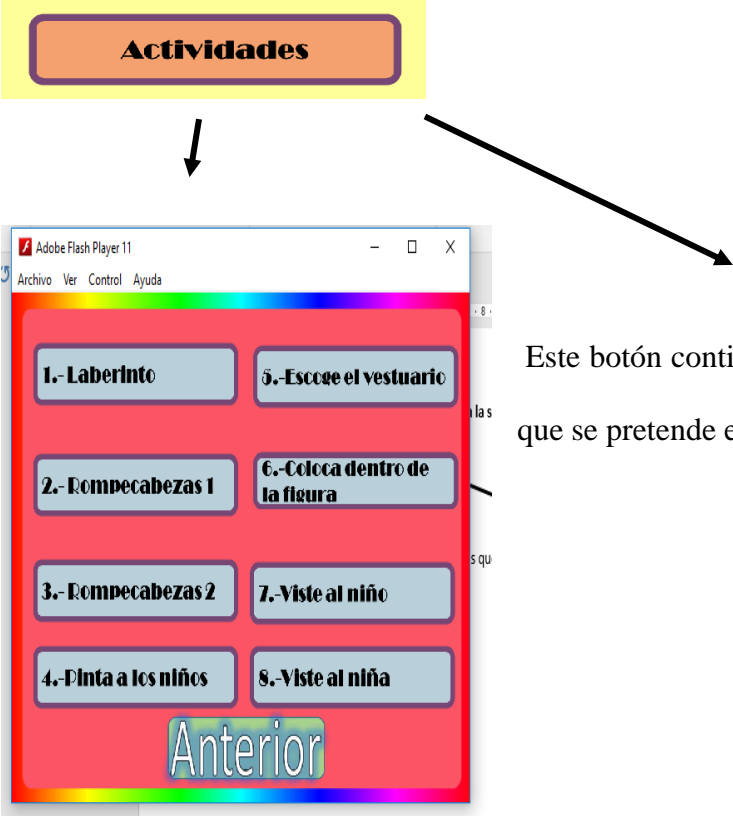
Este botón contiene información básica de dicha cultura como vestimenta, ubicación y economía.

6. Al presionar el segundo botón se despliega la siguiente ventana.



Este botón contiene un video específico de dicha cultura

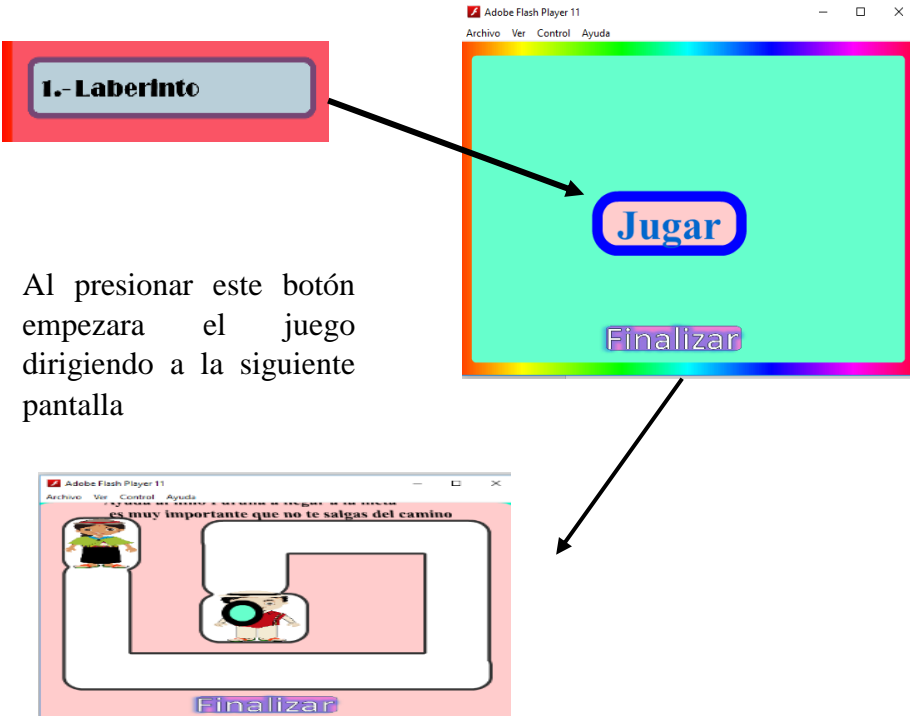
7. Al presionar el tercer botón se despliega la siguiente ventana.



The diagram illustrates the process of selecting an activity. It starts with a yellow box containing the text "Actividades". An arrow points from this box to a screenshot of an Adobe Flash Player window. The window displays a menu with eight activity options arranged in two columns: 1.- Laberinto, 2.- Rompecabezas 1, 3.- Rompecabezas 2, 4.- Pinta a los niños, 5.- Escoge el vestuario, 6.- Coloca dentro de la figura, 7.- Viste al niño, and 8.- Viste al niña. At the bottom of the menu is a button labeled "Anterior".

Este botón contiene todas las actividades que se pretende ejecutar con los niños.

8. Al presionar la actividad uno se desplegará la siguiente pantalla.



The diagram shows the sequence of screens for the first activity. It begins with a red box containing the text "1.- Laberinto". An arrow points from this box to a screenshot of an Adobe Flash Player window. This window has a cyan background and features a blue button labeled "Jugar" and a button labeled "Finalizar" at the bottom. A second arrow points from the "Jugar" button to another screenshot of an Adobe Flash Player window. This window displays a maze game with a character at the start and a goal at the end. The text "es muy importante que no te salgas del camino" is visible at the top, and a "Finalizar" button is at the bottom.

Al presionar este botón empezara el juego dirigiendo a la siguiente pantalla

9. Al presionar el botón de la segunda actividad se desplegará la siguiente pantalla.

2.- Rompecabezas 1



Al presionar este botón le dirigirá a la actividad mostrando la siguiente pantalla

10. Al presionar el botón de la tercera actividad se desplegará la siguiente pantalla.

3.- Rompecabezas 2



Al presionar este botón le dirigirá a la actividad mostrando la siguiente pantalla

11. Al presionar el botón de la cuarta actividad se desplegará la siguiente pantalla.



Al presionar este botón le dirigirá a la actividad mostrando la siguiente pantalla

12. Al presionar el botón de la quinta actividad se desplegará la siguiente pantalla.



Al presionar este botón le dirigirá a la actividad mostrando la siguiente pantalla

13. Al presionar el botón de la sexta actividad se desplegará la siguiente pantalla.



Al presionar este botón le dirigirá a la actividad mostrando la siguiente pantalla

14. Al presionar el botón de la séptima actividad se desplegará la siguiente pantalla.



Al presionar este botón le dirigirá a la actividad mostrando la siguiente pantalla

15. Al presionar el botón de la octava actividad se desplegará la siguiente pantalla.



Al presionar este botón le dirigirá a la actividad mostrando la siguiente pantalla

Nota: El procedimiento previamente explicado se aplica en absolutamente en todas las culturas restantes, ya que contienen lo mismo antes explicado solo que con diferentes culturas.

CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "SAN BLAS"

Quito 23 de Marzo de 2018

Señores

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

Presente.

De mi consideración

Me permito emitir el siguiente certificado correspondiente a la entrega e implementación del Software interactivo para el fortalecimiento de la identidad cultural. Desarrollado en el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, ya que ha cumplido con los requisitos solicitados por nuestra institución, control de documentación mediante un sistema de información para el Centro Infantil "San Blas".

El trabajo realizado, se encuentra terminado e implementado satisfactoriamente en la institución.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,


Lic. Cristina Paredes

Coord. Centro Infantil San Blas





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA
DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

ORDEN DE EMPASTADO

Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **JOSELYN CRISTINA VALLEJO CEVALLOS**, portador de la cédula de identidad N° 1725579567, previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, 7 de mayo del 2018



Sra. Mariela Balseca
CAJA



MSc. Adriana Cuasaca
DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN



Ing. William Parra
BIBLIOTECA



8,55
COORDINACIÓN PRÁCTICAS



Ing. Samira Villalba
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES
COORDINACIÓN DE CARRERA
Dra. Susana Vasquez
DIRECTOR DE CARRERA



Ing. Grace Sarango
SECRETARIA ACADÉMICA



Urkund Analysis Result

Analysed Document: JOSELIN VALLEJOAPA (Autoguardado).pdf (D37060166)
Submitted: 3/29/2018 7:44:00 AM
Submitted By: josyncrivallejo@gmail.com
Significance: 3 %

Sources included in the report:

Etnias de la Sierra.docx (D14004796)
<http://dspace.unl.edu.ec:9001/jspui/bitstream/123456789/11761/1/TESIS%20FINAL.pdf>
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2012/1/T-UTC-3629.pdf>
<https://www.monografias.com/docs/Identidad-Cultural-Colombiana-FKZGLCECBZ>
<http://etnias2012.blogspot.com/2012/10/sierra.html>

Instances where selected sources appear:

19