

## Proyecto de Investigación I+D+i

Actividades educativas digitales con apoyo del aula interactiva para la estimulación de destrezas en niños

**Carrera/s o Departamento:** Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa

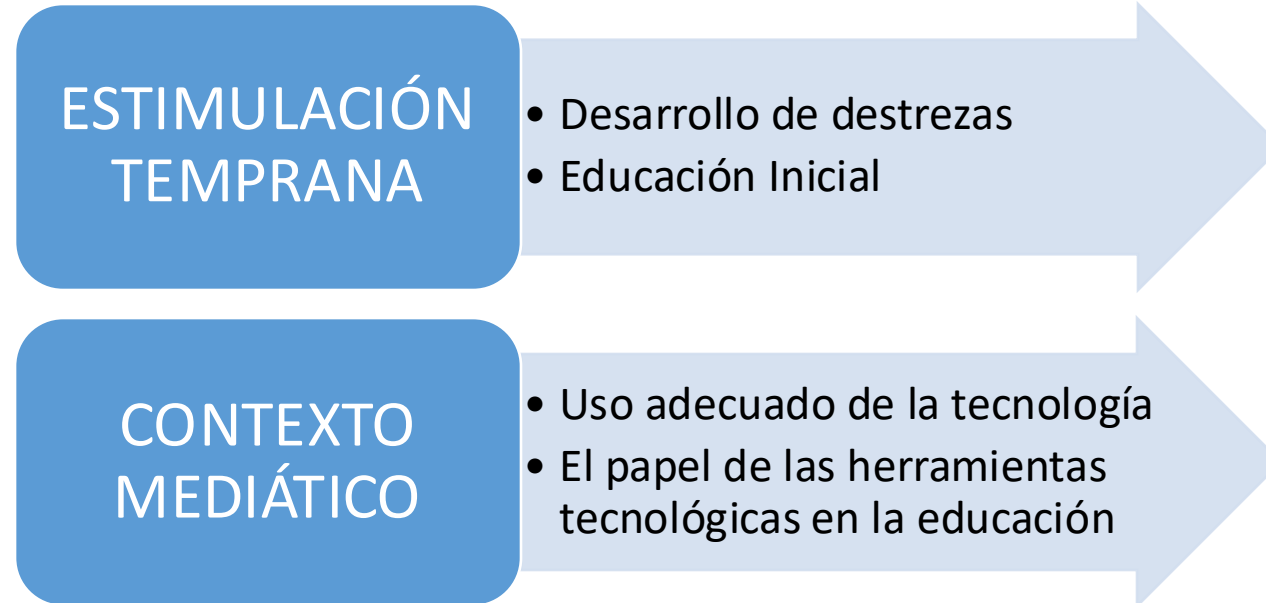
**Director del Proyecto:** MSc. Estefany Nenger

### Integrantes:

- MSc. María José Rivera
- MSc. Carlos Esteban Gómez Avilés
- García Álvarez Ignacio (PhD)
- MSc. Franklin Daniel Aguilar Enríquez

Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades educativas digitales con apoyo del aula interactiva para la estimulación de destrezas en niños

## PROBLEMA:



**¿Cuál es el impacto de las actividades educativas digitales, implementadas en un aula interactiva, en la estimulación de destrezas en niños de educación inicial?**

## OBJETIVO:

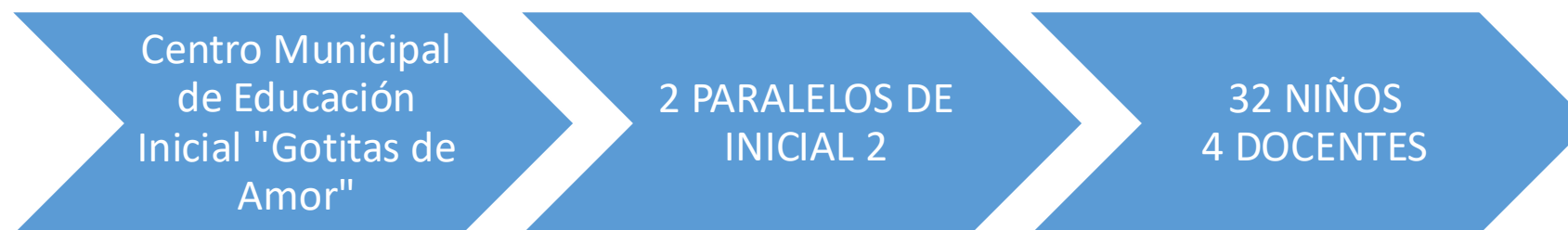
Analizar el impacto de actividades educativas digitales implementadas en un aula interactiva, para la estimulación de destrezas en niños de educación inicial.

Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades educativas digitales con apoyo del aula interactiva para la estimulación de destrezas en niños

## METODOLOGÍA:



## POBLACIÓN Y MUESTRA

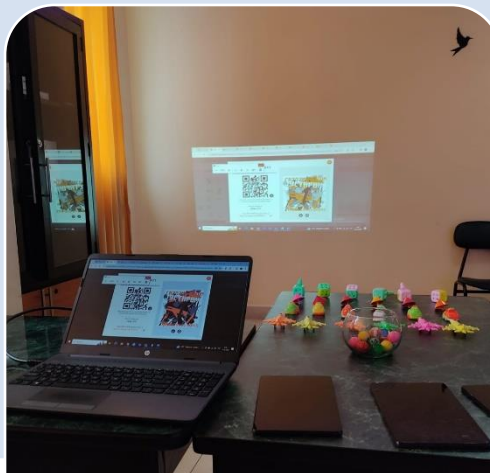


Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades educativas digitales con apoyo del aula interactiva para la estimulación de destrezas en niños

## FASES DEL PROYECTO



EVALUACIÓN INICIAL  
(Pre-test)



ESTRUCTURACIÓN DE  
ACTIVIDADES



IMPLEMENTACIÓN AULA  
INTERACTIVA  
UNIVERSITARIO  
RUMIÑAHUI



EVALUACIÓN FINAL  
(Post-test)  
Entrevista Docentes

Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades educativas digitales con apoyo del aula interactiva para la estimulación de destrezas en niños

## PROYECTO AULA INTERACTIVA UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI

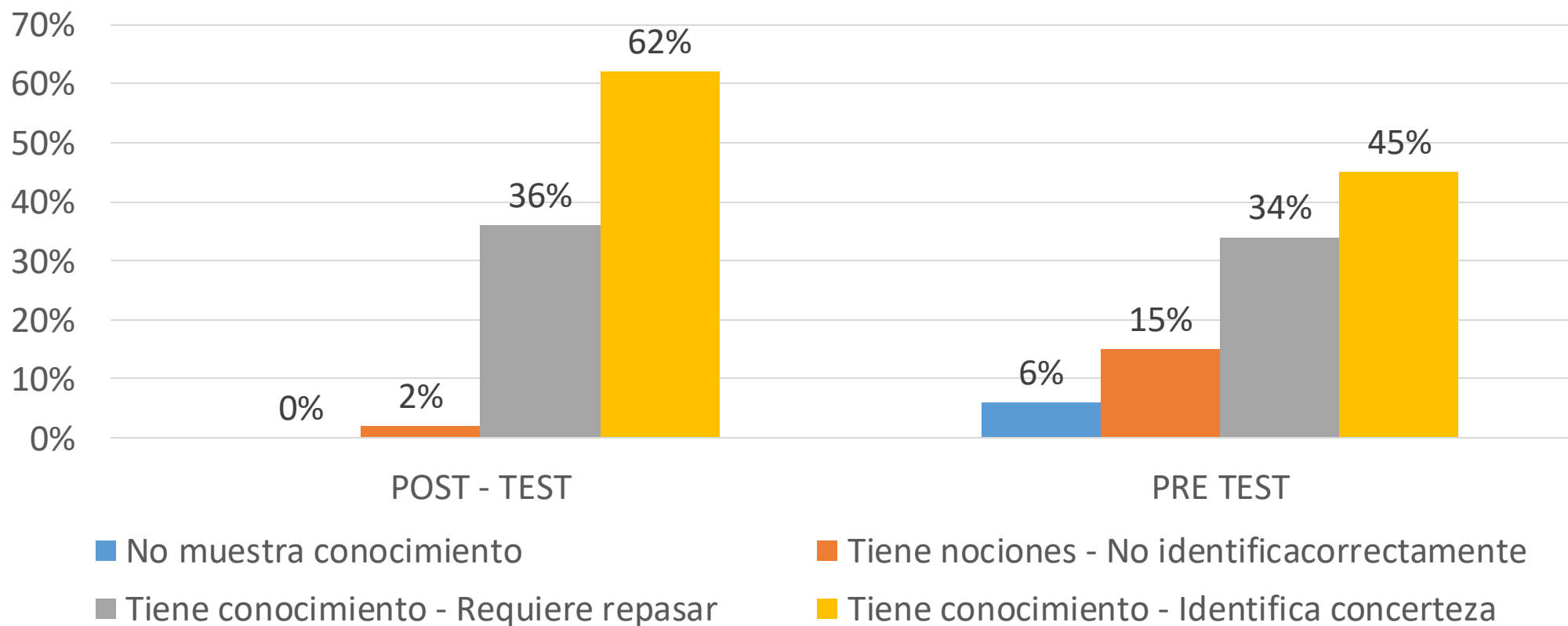
Sección	Actividad – Tecnología	Destrezas a trabajar
1	Gafas de realidad virtual	Medio de transporte: aéreo y terrestre - vías de movilización
2	Actividades digitales en Tablet usando códigos QR	Noción rápido/lento; Noción largo/corto; El semáforo- Color: Anaranjado; Vocal: E-e.
3	Realidad aumentada con proyector y Tablet	Medios de transporte: aéreos, marítimos, terrestres - vías de movilización; Figuras geométricas básicas
4	Juegos interactivos y Videos educativos en la pizarra digital	Normas de seguridad en la calle - Situaciones de peligro; Nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después; Números cantidad hasta el 10.

[https://www.canva.com/design/DAF9nBxp2-U/iThw34Pj5BQWsnUAqYI6Pg/edit?utm\\_content=DAF9nBxp2-U&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAF9nBxp2-U/iThw34Pj5BQWsnUAqYI6Pg/edit?utm_content=DAF9nBxp2-U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades educativas digitales con apoyo del aula interactiva para la estimulación de destrezas en niños

## RESULTADOS

Comparación PRE-TEST y POST-TEST



Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades educativas digitales con apoyo del aula interactiva para la estimulación de destrezas en niños

## CONCLUSIONES O IMPACTOS:

Actividades educativas digitales implementadas en el Aula Interactiva

- Estimulación del aprendizaje
- Desarrollo de destrezas
- Mejora significativa en la identificación y comprensión de conceptos

Compromiso y la motivación hacia el aprendizaje

- Interactividad
- Atractivo de la tecnología
- Involucramiento activo en el proceso de aprendizaje

Atención a la calidad de los recursos tecnológicos y su integración efectiva en entornos educativos

- Diseño y selección cuidadosa
- Objetivos de aprendizaje
- Necesidades individuales de los niños
- Prácticas pedagógicas

ARTÍCULO  
CIENTÍFICO

REVISTA GADE

<https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/366>



Proyecto de Investigación I+D+i: Actividades educativas digitales con apoyo del aula interactiva para la estimulación de destrezas en niños.

