

III. LAS TIC COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA APLICADA PARA INCENTIVAR EL APRENDIZAJE, A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA JUEGO - TRABAJO¹⁵

ICT AS A TEACHING TOOL APPLIED TO ENCOURAGE LEARNING, THROUGH THE METHODOLOGY – GAME WORK

Ernesto Bolívar Rizzo Orellana¹⁶, Lourdes Maribel Uzhca Caguana¹⁷, Paola Alexandra Garzón Bastidas¹⁸

RESUMEN

La presente investigación hace referencia a las TIC como herramienta didáctica cuya aplicación en el aula incentiva el aprendizaje a través de la metodología juego – trabajo. El objetivo del artículo es presentar los resultados conseguidos después de la propuesta e implementación de un manual de actividades diseñadas a partir de las herramientas TIC conjuntamente con la metodología juego – trabajo. La metodología empleada tiene un enfoque mixto, mediante el diseño experimental, tipo preexperimental, por medio de una experiencia pedagógica, se utilizó instrumentos como: ficha de observación a un grupo de 10 niños de educación inicial subnivel II del CEI Dolores Veintimilla, encuestas a 25 docentes del mismo nivel educativo y el manual de actividades elaboradas con la aplicación liveworksheets. Los hallazgos se determinan que involucrar a las herramientas tecnológicas en la labor docente es primordial para alcanzar los objetivos de aprendizaje planteados, pues las TIC son un elemento crucial en la nueva escuela. Las conclusiones hacen énfasis en la utilización de las TIC cohesionado con la metodología juego – trabajo incentivan el aprendizaje en los niños alcanzado así el desarrollo holístico e integral.

PALABRAS CLAVE: Metodología juego-trabajo, TIC, niños, preescolar.

¹⁵ Derivado del proyecto de investigación: Mediación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de educación inicial

¹⁶ Docente, Universidad Católica de Cuenca-Campus Macas-Unidad académica de Educación, artes y Humanidades, correo electrónico: ernesto.rizzo@ucaue.edu.ec.

¹⁷Pregrado, Universidad Católica de Cuenca-Campus Macas-Unidad académica de Educación, artes y Humanidades, correo electrónico: lourdes.uzhca.00@est.ucacue.edu.ec

¹⁸ Pregrado, Universidad Católica de Cuenca-Campus Macas-Unidad académica de Educación, artes y Humanidades, correo electrónico: paola.garzon.83@est.ucacue.edu.ec

ABSTRACT

This research refers to ICT as a teaching tool whose application in the classroom encourages learning through the game-work methodology. The objective of the article is to present the results achieved after the proposal and implementation of a manual of activities designed from ICT tools together with the game-work methodology. The methodology used has a mixed approach, through the experimental design, pre-experiment type, through a pedagogical experience, instruments were used such as: observation sheet for a group of 10 children of initial education sublevel II of the CEI Dolores Veintimilla, surveys of 25 teachers of the same educational level and the manual of activities prepared with the liveworksheets application. The findings determine that involving technological tools in teaching work is essential to achieve the proposed learning objectives, since ICT is a crucial element in the new school. The conclusions emphasize the use of ICT together with the play-work methodology, encouraging learning in children, thus achieving holistic and comprehensive development.

KEYWORDS: game-work methodology, ICT, children, initial education.

INTRODUCCIÓN

La etapa de la educación inicial es fundamental para fomentar la educación y promover el aprendizaje, se extiende hasta los cinco años, según varios pedagogos e investigaciones en esta edad se forman las bases para el desarrollo emocional, cognitivo y social de un individuo, por eso es ineludible para los centros educativos infantiles propiciar experiencias y oportunidades adecuadas de aprendizaje que serán las bases para el resto de la vida de cada estudiante.

Desde una perspectiva axiológica el juego constituye un factor esencial en la etapa infantil, dado que un niño centra todo su interés hacia las actividades que le causan diversión, le exigen creatividad y llaman su atención, es decir, ejercitan todos sus sentidos, se muestran activos, participativos y cooperativos a las propuestas didácticas y lúdicas planificadas por el docente, actitudes que deben ser aprovechadas para potenciar el aprendizaje significativo y el desarrollo del niño en todas sus dimensiones.

Según los planteamientos de Vygotsky el aprendizaje es un proceso y un producto, existen etapas donde los pequeños se manifiestan sensibles a las enseñanzas y su influencia en la adquisición de habilidades y destrezas, lo cual está en completa dependencia con el entorno lúdico en el que se desenvuelven los infantes y la actividad social que experimentan con sus compañeros de donde surge el aprendizaje significativo.

En este contexto, el proceso educativo presenta nuevas aristas procedimentales y metodológicas, pues la intervención de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo se ha generalizado, ya que los niños tienen dispositivos electrónicos y de acceso a plataformas y aplicaciones en sus hogares, creando la necesidad de implementar las TIC como herramienta didáctica que permita dinamizar e innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje haciendo que las clases sean agradables e interactivas.

Además, la lúdica fomenta y promueve el desarrollo psicosocial de los pequeños, potenciando los conocimientos y manifestándose en varias actividades que, al ejecutarse, los niños muestran placer, gozo, creatividad, predisposición a las tareas asignadas y colaboración con sus pares. La tarea del docente es propiciar un ambiente recreativo con impacto pedagógico para incentivar el aprendizaje significativo mediante el juego y recursos

didácticos que enseñan, entretienen y despiertan el interés a descubrir, fomentando el pensamiento lógico – crítico y el control emocional. En este enfoque lúdico se involucran las TIC para fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños con actividades intencionadas para mantener la concentración y elevar el nivel de logro de los objetivos de aprendizaje (Vanegas & Gaitán, 2021).

La finalidad del presente proyecto de investigación es orientar la formación de conocimientos uniendo las TIC en la educación inicial, vinculando esta herramienta con las actividades lúdicas para facilitar la enseñanza y potenciar el aprendizaje, ya que existen docentes que no utilizan esta metodología o desconocen de los grandes beneficios que brinda en el trabajo docente y, por lo tanto, no tiene presencia en las aulas de clases. No obstante, se necesita capacitación sobre las herramientas tecnológicas y vincularlas con la metodología del juego – trabajo, para incentivar a los niños a utilizar la tecnología de forma fructífera para obtener aprendizajes significativos mientras se entretiene. Además, se busca crear nuevas actividades que permitan alcanzar conocimientos mediados por las TIC, dejando de lado el miedo y la duda que crea la incorporación en las actividades escolares de educación inicial, puesto que las TIC ayudan al docente a plantear y orientar las actividades y a los niños a desarrollarlas de acuerdo con sus conocimientos previos dando como resultado el verdadero aprendizaje que se adquiere de forma autónoma e independiente.

Siendo la educación el medio más poderoso para transformar la sociedad, en cuanto brinda oportunidades para mejorar las potencialidades y capacidades individuales que recaen en beneficios para el contexto social, para ello el entorno educativo debe ofrecer un ambiente físico, intelectual y emocional equilibrado y así aportar en la adquisición de habilidades y destrezas de los estudiantes por medio de experiencias que generen gozo y placer en su aprendizaje, el mismo que será aplicado a largo plazo si es significativo (Vera & Rodríguez, 2016).

Referencias teóricas

En la edad infantil el juego se convierte en un refugio para los niños, porque le permite satisfacer su creatividad e imaginación, mediante la imitación, la utilización del espacio y recursos y la interacción social. Es necesario recalcar la importancia de innovar los procesos de enseñanza y dinamizar el proceso tradicional con los diversos recursos que ofrece la

tecnología en la diversificación de aplicaciones, plataformas y materiales didácticos que representan incremento de los recursos para conseguir una educación activa y que llame la atención de los niños en los aspectos educativos.

Para Rodríguez Mendieta (2018), los TIC constituyen un mecanismo de intercambio de información, que ha alcanzado a influir de forma significativa en la realidad de la sociedad actual, ya que muchas acciones y proyectos giran alrededor de la tecnología alcanzado gran trascendencia. Las TIC han permeado los sistemas de desarrollo del ser humano, y la escuela no es la excepción, por lo que enfrenta el reto de incluirlas en los procesos relacionados con la formación de los estudiantes, apropiarse de sus ventajas y beneficios y darle un valor añadido coherente con los objetivos de la educación.

El sistema educativo en general debe enfocarse en las nuevas generaciones y proponer un sistema inclusivo para crear una sociedad participativa que aproveche las oportunidades y posibilidades que maneja la información y el conocimiento. La democratización del internet es el punto de partida para proponerlo como herramienta que intente desafiar algunas problemáticas de la educación actual como el desinterés y el abandono escolar y también como respuesta a la incesante sociedad multicultural actual. Por ello, un adecuado uso de las TIC alardea el logro de una formación educativa más inclusiva y eficiente. Cabe recalcar que los cambios que proponen las TIC en la didáctica abarca a todos los niveles e instituciones educativas, debido a que la educación actual necesita ser personalizada, teniendo como centro a las distintas maneras de alcanzar los aprendizajes, en este sentido las TIC son una gran opción y herramienta para este propósito (Rodríguez & Barboza, 2016).

Las TIC cumplen con la función de motivación en la medida que son llamativos, e impulsan a los niños a concentrarse en las tareas asignadas, es un estímulo que llama a la autoactividad porque se muestra como un nuevo sistema de presentar los conocimientos con el apoyo integrado de los medios que constituyen la plataforma tecnológica, ya que la estructura multimedia contribuye a incrementar y facilitar el autoaprendizaje, pues cada estudiante va al ritmo de sus órganos sensoriales, se origina la independencia cognoscitiva. La experiencia docente señala que el aula preexiste diferentes estilos cognitivos que nacen en sus conocimientos previos, por lo tanto, hay diversas habilidades y por ende limitaciones (Toro et al., 2015).

Hoy las TIC contribuyen en la mediación pedagógica, las generaciones actuales demandan del planteamiento de nuevos espacios y oportunidades de aprendizaje donde el maestro es facilitador y gestor y el estudiante asume responsabilidades en la construcción de su propio conocimiento. En tal sentido, las TIC brindan una nueva comprensión y perspectiva de la escuela contemporánea, pues no se trata de olvidar los fundamentos educativos cotidianos o tradicionales sino de incorporar sistemáticamente esta tecnología a la nueva forma de concebir el proceso educativo (Granda et al., 2018).

En consecuencia, (García et al., 2014) señalan que se debe insistir en la ineludible innovación del proceso educativo, donde las TIC no son el fin sino el canal o medio de información y comunicación actual para crear escenarios de aprendizaje interactivos, motivantes, abiertos, estimulantes, desarrolladores y motivadores enfocados en desarrollar las competencias y capacidades necesarias en los estudiantes desde la educación inicial.

Para (Islas Torres, 2017) quien hace énfasis en que las TIC en los espacios educativos ya no son una opción y los esfuerzos de la Autoridad Nacional y del Estado debe ser en generar más iniciativas para alcanzar el mayor provecho de la tecnología en los procesos formativos. El internet a nivel mundial se utiliza principalmente para buscar información y contenidos audiovisuales, niños menores de seis años se han declarado como usuarios de internet.

En tal sentido, es necesario analizar que, así como los niños reciben una educación actualizada, los padres de familia también necesitan estar capacitados para contribuir a la formación de sus hijos y así no quedar relegados del proceso educativo. Es fundamental para los padres de familia mantener una actitud positiva, pues la sociedad actual soporta cambios vertiginosos y la actividad educativa es parte de aquellos cambios que se evidencian en la forma de enseñar y aprender, en el diseño de la infraestructura, en los medios y las herramientas que pasan de una actitud pasiva a una actividad constante en el planteamiento de contenidos y procedimientos (Montiel et al., 2015).

De acuerdo con Hernández et al., (2018) mencionan que “las TIC reconfiguran en el estudiante y todo aquel agente que lo rodea, la preparación, formación y adecuado uso, de éstas, como herramientas pedagógicas capaces de brindar en el estudiante un instrumento de

acompañamiento educativo” (p. 675). Al tiempo que cambia la metodología y el uso didáctico de éstas, dando origen al binomio tecnología – educación.

La investigación de Aguilar (2012) señala que la sociedad actual o naciente se le denomina Sociedad digital, o sociedad de la información, lo realmente necesario es que es una sociedad que coexiste en un cúmulo de información como producto de la revolución tecnológica, lo que ha transformado entornos, dinámicas e interacciones sociales, produciendo un cambio integral en la búsqueda, transmisión e intercambio de conocimientos y la construcción de saberes, es decir, se pasó de una sociedad predecible, estable y objetiva, con sistemas rígidos a una época de la inteligencia interconectada, donde el diálogo no tiene fronteras y los individuos deben asumir un rol más activo y protagonista (p. 803).

Sin embargo, Zevallos (2018) señala que no se debe confundir a la cantidad de información con la calidad de saber que dispone cada individuo “las tecnologías constituyen un medio que ayuda en la educación, ya que ofrecen acceso instantáneo a la información requerida, pero para que esto proporcione un efecto positivo, tanto el estudiante como el docente deben evolucionar pedagógicamente” (p. 17).

Dado que las TIC se han incorporado sistemáticamente en todos los aspectos de la vida, es menester que el aula ofrezca nuevos modelos y métodos de enseñanza, un modelo que, de paso al sistema basado en el aprendizaje, donde el docente proporcione los medios más adecuados para obtener un cambio conductual de quien recibe el conocimiento para incrementar las competencias y capacidades para ser productivo en la sociedad. Entre los principales medios son: acceso al internet, calidad de hardware y software, simplicidad de uso, incentivos para cambiar la didáctica mediante la tecnología, apoyo de la Autoridad Nacional en la implementación de la TIC en las instituciones escolares, apoyo de los gobiernos seccionales para capacitar a la sociedad en general (Cruz et al., 2019).

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación constituyen un conglomerado de herramientas que según el estudio de (Cruz et al., 2019) se clasifican en:

Medios transmisivos. Su función es apoyar la entrega efectiva del mensaje.

Medios activos. Su finalidad es permitir que el estudiante intervenga sobre el objeto de estudio y a partir de las experiencias previas y el análisis cree y alinee sus pensamientos e ideas sobre el conocimiento que encierra a dicho objeto.

Medios interactivos. Se centran en facilitar que el aprendizaje se construya desde el dialogo y la interacción social entre quienes utilizan los canales digitales para transmitir información (p. 6).

Las competencias del siglo XXI se enfocan hacia el manejo correcto de los equipos tecnológicos haciendo que la práctica docente sea más efectiva y eficiente, gracias a la tecnología se han diversificado las estrategias y los métodos que mejoran el proceso educativo, haciendo que los recursos didácticos sean aplicaciones divertidas que fomenten la interacción y la autoformación, para ello, el docente facilitará al estudiante estrategias que combinen la innovación y capacitación docente, la investigación y las actividades para evaluar el aprendizaje adquirido.

La tarea del docente con las nuevas generaciones es hacer que el estudiante sienta el interés, ponga la atención necesaria en las actividades planificadas, plantee metodologías acordes al entorno de la institución educativa, de los interés y necesidades del entorno escolar.

Entre las aplicaciones educativas que se puede utilizar es:

Castle Blocks. – Es una aplicación interactiva que ofrece varias opciones como rompecabezas, arrastrar y soltar bloque para construir castillos, ayuda a la creatividad y la imaginación. Ofrece temáticas de civilizaciones y culturas muy variadas. Es divertida y les encanta a los niños porque les permite dibujar, pintar y construir, se genera la sana competencia y el deseo de ganar.

Fun english. – Permite a los más pequeños aprender de forma natural el inglés y a hablar correctamente por medio de juegos divertidos y actividades didácticas que permiten probar varios mecanismos para aprender un el idioma inglés.

ABC caligrafía. – Es recomendado para que los niños aprenden caligrafía, esta aplicación se fundamenta en actividades para aprender cada letra, además, en la ejecución de

las actividades se mejora las habilidades motrices, la memoria. Se considera como una alternativa tecnológica de los cuadernos tradicionales.

Writhing wizard. – Está diseñada para ser un soporte en la enseñanza de la escritura a niños menores de cinco años. Mediante los movimientos y colores que se añaden a las letras para completarlas, los niños aprenden el trazo de cada una, a medida que el niño avanza el nivel de dificultad del juego también lo que llama la atención, la motivación. La aplicación se puede personalizar al ritmo de cada estudiante.

Loopimal. – Es una aplicación de creación musical que permite utilizar la intuición, promueve la expresión corporal y la imitación de los gestos de diferentes animales. Contiene infinitas posibilidades de creación.

Hangart. – Con esta aplicación se puede trabajar la memoria, la concentración, incrementar el vocabulario, trabajar la escritura, las actividades permiten añadir sonido.

La multiplicidad de ambientes tecnológicos de aprendizaje es motivante, cómodo y eficaces, el aprendizaje es intencional, activo constructivo, participativo y reflexivo, todo aquello representa una ventaja interdisciplinaria, desarrollo de habilidades y destrezas que se adquieren mediante un juego y que ayudan a ser más capaces y competitivos (Castro et al., 2007).

Para Vygotsky el juego se adelanta a las conductas evolutivas de un niño. Las actividades desarrolladas a través del juego tienen un carácter desarrollador, el juego no se concibe como una distracción, es de naturaleza social y en la edad preescolar se caracteriza por ser una unidad protagonizada, por lo tanto, es cooperativo, de reconstrucción de roles, de interacción eminentemente social. Para una mejor comprensión, el juego representa el contexto donde se desenvuelve el niño que a su vez nace del desarrollo cognitivo dialectico, es decir, es la única influencia, sin el juego no se pueden desarrollar los procesos psicológicos superiores (Paredes, 2020).

Los cambios sistemáticos que han ocurrido por la pandemia, por ejemplo, han obligado a una adaptación necesaria y obligatoria, buscando nuevas formas, métodos y recursos especialmente en el ámbito educativo. La metodología juego – trabajo “parte desde una perspectiva teórica, que implica una selección de las técnicas o métodos que se utilizarán por

parte del docente en el salón de clases” (CUSCO et al., 2021, p. 20). Dado que el sistema educativo se mantiene en actualizaciones constantes, de ahí que es preciso que los métodos, recursos y técnicas deben ser innovadas, con la finalidad de influir positivamente en el aprendizaje de los infantes.

La metodología juego – trabajo con recursos didácticos con base estructurada o no permiten a los niños armonizar la actividad y el pensamiento, ampliar la imaginación, la curiosidad, experimentar, compartir y expresar sentimientos, vincular la fantasía y la realidad, consolidar la autonomía, generar nuevos conocimientos a partir de las experiencias previas. “Es así que el uso de materiales didácticos integra los procesos cognitivos, psicomotores y psicoafectivos, pues se fomenta la creatividad, la construcción de actitudes positivas entre niños, niñas y sus maestros” (Fréré & Saltos, 2013, p. 26).

Para el trabajo en educación inicial, el (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014) señala tres ejes de desarrollo y aprendizaje: Desarrollo personal y social, Descubrimiento del medio Natural y Cultural y Expresión y comunicación. De los cuales se desagregan los ámbitos: Identidad y autonomía, Convivencia, Relaciones con el medio natural y cultural, Relaciones lógico matemático, Comprensión y expresión del lenguaje, Expresión artística, Expresión corporal y motricidad.

En cuanto al juego – trabajo señala que es “una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p. 41).

METODOLOGÍA

Se empleó una metodología con enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo), el diseño es experimental ya que se trabajó en una situación realista (Hernández Sampieri et al., 2014), de tipo preexperimental por medio de una práctica pedagógica.

Para la realización de la investigación se tuvieron tres etapas:

Primera. – Se procedió con la revisión y recopilación bibliográfica que permitió tener el sustento teórico y el diagnóstico por medio de la aplicación de una encuesta a los docentes.

La revisión y recopilación bibliográfica se realizó mediante la biblioteca virtual y la base de datos de la UCACUE. Para ampliar la búsqueda de información se utilizó las diversas fuentes bibliográficas como Google Académico, SciELO, Redalyc, Dialnet.

La variable independiente determinada son las TIC como herramienta didáctica para proponer actividades innovadoras usando herramientas digitales que puedan ejecutarse en el aula de clases y que faciliten a los docentes desarrollar habilidades y destrezas en los niños de educación inicial. Con la variable dependiente se plantea transformar la metodología juego – trabajo formulando como recurso tecnológico la herramienta Liveworksheets. La medición y evaluación de las variables en la operacionalización se realizó con la técnica de la encuesta, mediante el cuestionario como instrumento de investigación, el mismo que está diseñado para los docentes de educación inicial como población del presente estudio.

Segunda. – En ella se aplicó la investigación de campo. La población en la que se interviene consta de 10 niños de Educación Inicial, Subnivel II (4 a 5 años) del Centro de Educación Infantil Dolores Veintimilla, de la ciudad de Macas, cantón Morona, Provincia de Morona Santiago. En este grupo se aplicó actividades didácticas diseñados en Liveworksheets y sus respectivos instrumentos de evaluación.

Tercera. – Inicia con el procesamiento de los resultados alcanzados en la etapa anterior, se aplica la propuesta y luego con el análisis, interpretación, discusión y conclusiones del trabajo investigativo utilizando Microsoft Excel para el procesamiento de la información, extrayendo los datos de la ficha de observación y representar los resultados en porcentajes.

RESULTADOS

Mientras se ejecutaba el diagnóstico se indagó la opinión de aquellas personas que trabajan en el nivel de educación inicial y están estrechamente relacionadas con el tema para saber si conocen sobre las funciones, beneficios y utilidades de las TIC en el trabajo con los niños, para ello se consultó a 25 docentes por medio de una encuesta. La Tabla 1 muestra los resultados de la pregunta 8 de dicha encuesta, arrojando los siguientes datos:

Tabla 1

Importancia de los recursos tecnológicos en el aula.

Como docente ¿Considera importante utilizar la tecnología y sus recursos para apoyar el proceso educativo?	Frecuencia	Porcentaje %
Muy importante	23	92%
Poco importante	2	8%
No aplica	0	0%
Total	25	100%

Los docentes encuestados pertenecen a diversos centros de educación infantil de la ciudad. Se determina que la totalidad de los encuestados conocen sobre los beneficios que tienen las herramientas tecnológicas en el proceso educativo. Los resultados reflejan que el 92% de los docentes consideran que es muy importante utilizar la tecnología y sus recursos para apoyar el proceso educativo y el 8% señala que es poco importante. Con estos datos se establece que la mayoría de las docentes involucran a las TIC en su labor educativa a través de la metodología juego – trabajo.

En consecuencia, se procede a analizar la pregunta 10 de la encuesta la misma que se presenta en la Tabla 2.

Tabla 2

Aplicación de las herramientas tecnológicas y la metodología juego–trabajo.

¿Cómo fusiona las TIC con la metodología juego – trabajo?	Frecuencia	Porcentaje %
En ambientes de trabajo	17	68%
En las horas libres	6	24%
Otro (especifique)	2	8%
Total	25	100%

Del total de docentes encuestados el 68% menciona que las TIC se fusionan con la metodología juego – trabajo por medio de los ambientes de trabajo, en función a que existe una infinidad de herramientas y aplicaciones tecnológicas que sirven para desarrollar las

habilidades en los niños en los diferentes ámbitos de aprendizaje que al final del periodo deben haber adquirido. De igual manera, el 24% de los maestros manifiestan que utilizan recursos tecnológicos cuando los niños están en horas libres, porque son recursos que mantienen a los niños quietos y en silencio. Y el 8% señalan que no disponen de herramientas tecnológicas y por tal razón no utilizan en el proceso educativo.

Tabla 3

Comportamiento de los estudiantes al interactuar con las TIC.

¿Cómo actúan los niños cuando emplea la metodología juego trabajo?	Frecuencia	Porcentaje %
Dispuestos a trabajar	24	96%
No se puede controlar	1	4%
Total	25	100%

Los resultados muestran que el 96% de los docentes encuestados indican que el comportamiento y actitud de los niños trabajan, realizan las actividades con entusiasmo, encantan las actividades, existe concentración, colaboran, aprenden valores y permiten evaluar los contenidos teóricos a impartir. Por otra parte, el 4% menciona que no ofrece recursos tecnológicos a los niños porque no colaboran con el orden y la disciplina.

Como parte de la segunda etapa de la presente investigación se diseñan actividades en la aplicación liveworksheets para aplicar con los niños de educación inicial de 4 a 5 años.

La propuesta: Caracterización

Liveworksheets es una aplicación tecnológica cuya función es transformar las ideas del docente en fichas interactivas, de esta forma se obtiene un recurso intencionado más atractivo, dinámico, llamativo y creativo que incentiva a los niños a realizarlo y desarrollar las actividades. Es una aplicación muy versátil, ya que permite utilizar, audio, video, sopa de letras, rompecabezas, puzzles, actividades de unir con líneas, entre otros que involucran y predisponen a los niños a colaborar y trabajar para conseguir el objetivo planteado.

Para tener acceso a esta aplicación, se requiere contar con internet y disponer de un dispositivo electrónico como Tablet o computadora. En el trabajo con educación inicial, el

decente debe imprimir la actividad o en su defecto postearla para que cada estudiante la resuelva en compañía de su familia de ser el caso.


El docente elabora el material con las especificaciones necesarias y lo que quiere alcanzar después de que los niños la realicen, este material es compartido mediante links.

Primer ejemplo:

Enlace: <https://www.liveworksheets.com/es/w/es/educacion-infantil/127752>

El objetivo de esta actividad es para reforzar la formación de series y secuencias en los niños de educación inicial, se refiere al ámbito lógico matemático y los niños tienen que completar los espacios en blanco de acuerdo con la secuencia inicial.

Las Figuras Geométricas



Una vez que ingresamos en el enlace, observamos la actividad a realizarse, iniciamos colocando nuestro nombre, comenzamos reproduciendo las ordenes para saber que es lo que debe hacer.
-Escuchar todos los nombres de las figuras seleccionando cada una de ellas.

De igual manera escuchamos la orden y comenzamos a realizar la actividad que consiste en identificar el patrón de secuencia por figuras.

Esta actividad consiste en diferenciar el patrón de color que presenta cada figura, sin antes haber escuchado la orden

Segundo ejemplo: Trabajo con las Vocales

Enlace: <https://www.liveworksheets.com/es/w/es/educacion-infantil/148990>

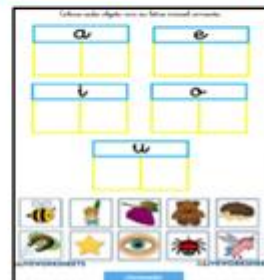
Con esta ficha interactiva disponible en liveworksheets se planifica que se refuerce la destreza de identificar el sonido de las vocales; son cuatro actividades diferentes para que los niños trabajen y perfeccionen la habilidad de escuchar, motricidad fina al manejar el mouse y diferenciar las vocales.



De igual manera esta actividad consiste en escuchar el nombre de cada elemento y arrastrarlo hacia la vocal que corresponde, logrando así que asocie el sonido y la vocal.



Mencionar la vocal que se encuentra presente y posterior seleccionar todas las imágenes que contengan el sonido inicial de la vocal.



La función presente en esta actividad es la de arrastrar y soltar ya que debe diferenciar las imágenes por su sonido inicial y adjuntarlas a la vocal correspondiente.

Finalmente se tiene la ejecución de la tercera etapa que consiste en la aplicación de la ficha de observación a los niños del Centro de Educación Infantil Dolores Veintimilla. La Tabla 4 refleja los resultados de comparar el pretest y el postest. Se trabajó con los mismos indicadores o destrezas en los dos momentos para llegar a determinar los cambios producidos al aplicar las actividades propuestas

Tabla 4

Aplicación de la ficha de observación. Pretest y postest

No	Indicador o destreza observada	Pretest (Antes de aplicar las actividades)						Postest (después de aplicar las actividades)					
		Iniciado		En Proceso		Adquirido		Iniciado		En Proceso		Adquirido	
		fr	%	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
1	Muestra conocimientos al manejar la herramienta digital.	1	10	6	60	3	30	0	0	1	10	9	90
2	Identifica las figuras geométricas como el círculo, triángulo, cuadrado en elementos del entorno y en representaciones gráficas.	1	10	2	20	7	70	0	0	2	20	8	80
3	Identifica el sonido de las vocales y le relaciona con la imagen.	1	10	4	40	5	50	0	0	1	10	9	90
4	Identifica en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado.	1	10	2	20	7	70	0	0	1	10	9	90

5	Continúa y reproduce patrones simples con representaciones gráficas.	0	00	4	40	6	60	0	0	2	20	8	80
			%		%		%		%		%		%

Los resultados recopilados en la tabla 4 es la comparación entre: el pretest que se realizó con los niños antes de aplicar las actividades propuestas para conocer el estado inicial de los pequeños; y, el postest que demuestra el avance de los niños después de aplicar las actividades propuestas en el manual.

La lectura de los datos del pretest señala que hubo un gran porcentaje de niños en el nivel “Iniciado” y un alto porcentaje en el nivel “En Proceso”, por lo que se aplica el manual de actividades para mejorar el desarrollo de las destrezas evaluadas. Los resultados del postest son positivos y se evidencia el mejoramiento de las destrezas evaluadas después de aplicar las actividades propuestas, ya que no existen valores en el nivel “Iniciado” y es un mínimo porcentaje de niños que aún se mantienen “En Proceso”. La gran mayoría de niños han alcanzado el nivel “Adquirido”, demostrando así la necesidad de utilizar las TIC como herramienta didáctica y la metodología juego – trabajo para la adquisición de las destrezas en educación inicial.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La investigación se realizó con la aplicación de recursos informáticos diseñados por estudiantes de la Universidad Católica de Cuenca Sede Macas, de la carrera de Educación Inicial del Quinto ciclo con la asistencia y apoyo de docentes con gran experiencia en el tema. Con los fundamentos teóricos juntamente con la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se determina que las TIC como herramienta didáctica y la metodología juego – trabajo constituyen instrumentos ideales para incentivar el aprendizaje en los niños de educación inicial, y a su vez permiten innovar el proceso educativo, brindando a los infantes nuevas experiencias de aprendizaje y a los docentes otras alternativas de orientar el conocimiento.

La diversidad de las actividades educativas con las TIC como herramienta didáctica es fundamental en las nuevas generaciones, la tecnología brinda recursos apoyados en la

planificación, diseño y elaboración de material didáctico creativo e innovador y que además a los niños les motiva a trabajar.

Para confirmar los resultados obtenidos, se analiza el estudio realizado por Boza y Torres (2021) donde señalan que la tecnología actualmente tiene un rol protagónico en la educación, que es imprescindible que el docente cuente con conocimientos sobre el manejo de las TIC ya que se han convertido en habilidades requeridas para ser competitivos en la sociedad. Por lo tanto, las TIC son herramientas que asisten para potenciar y facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje, la concepción didáctica de la tecnología aporta en la consecución de los objetivos didácticos y ayuda a la intermediación eficiente a los perfiles de calidad formativa propios de la educación contemporánea.

De igual manera, Hurtado & Palacios (2020) quien corrobora en cuanto las TIC son una herramienta vital, pues permite orientar a los estudiantes para que alcancen el aprendizaje autónomo y significativo por medio de ambientes de trabajo con recursos dinámicos e interactivos, dando como resultado la estimulación de procesos mentales, promoviendo el trabajo en equipo y la interacción social. Y en cuanto a los docentes es un instrumento que fortalece las competencias pedagógicas, tecnológicas, de gestión e investigación que recaen en mejores prácticas educativas y formativas.

La realización del presente tenor es la manifestación de que la aplicación de las TIC en el sistema educativo y la práctica docente es posible y necesario en la sociedad actual, en vista de los resultados positivos alcanzados, a que se evidenció el mejoramiento en las destrezas y habilidades de los niños y a los porcentajes alcanzados en el trabajo de campo realizado. Involucrar a la tecnología de forma cotidiana en el salón de clases incentiva el interés de los estudiantes, optimiza la concentración en las actividades propuestas, de manera especial la plataforma liveworksheets tiene grandes ventajas para fomentar el trabajo con los estudiantes por la variedad de actividades, que se presentan como innovadoras, creativas, llamativas y didácticas, ajustables a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada niño.

Por lo tanto, se llega a plantear las siguientes conclusiones:

Que es necesario introducir las TIC como herramientas didácticas para mejorar el proceso didáctico y así lograr una adquisición de destrezas y habilidades más eficiente y por ende alcanzar un aprendizaje desarrollador.

La capacitación docente es importante para la planificación, diseño e implementación de actividades con recursos tecnológicos en el proceso didáctico, ya que los estudiantes aceptan la metodología juego–trabajo para cumplir con los objetivos de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, M. (2012). aprendizaje y tecnologías de información y comunicación hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 801–812. <https://www.redalyc.org>
- Boza, J., & Torres, M. (2021). Perspectivas sobre la educación inicial y el acceso a las tic . *Rehuso*, 6, 44–51. <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=perspectivas+sobre+la+educacion+inicial+y+el+acceso+a+las+tic>
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Redalyc.Org*, 13. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Cruz, A., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de La Información*, 9(1), 44–59. <https://doi.org/10.15517/ECI.V11I1.33052>
- Cusco, B., Urgilés, C., & Cochancela, G. (2021). *Aplicación de la metodología juego trabajo en la virtualidad en el Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega Cuenca-Ecuador* [Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1929>
- Freré, F., & Saltos, M. (2013). Materiales didácticos innovadores. Estrategia lúdica en el aprendizaje. *Educación y Cultura*. <https://www.redalyc.org>
- García, A., Basilotta, V., & López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, ISSN 1134-3478, Nº 42, 2014 (Ejemplar Dedicado a: ¿La Revolución de La Enseñanza?), Págs. 65-74, 42, 65–74. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-06>
- Granda, L., Espinoza, E., & Mayon Sotil. (2018). Las TIC como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 15, 104–110. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/886/913>
- Hernández, R. M., Orrego Cumpa, R., & Quiñones Rodríguez, S. (2018). Nuevas formas de aprender: La formación docente frente al uso de las TIC. *Propósitos y Representaciones*, 6(2), 671–685. <https://doi.org/10.20511/PYR2018.V6N2.248>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación* (McGRAW-GILL/INTERAMERICANA (ed.); Sexta edic). 2014.

- Hurtado, M., & Palacios, L. (2020). *Las TICs como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Carepa*. [Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu>
- Islas Torres, C. (2017). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva. *RIDE. Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 861–876. <https://doi.org/10.23913/RIDE.V8I15.324>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Montiel, M., Espitia, F., & Guerra, D. (2015). *Padres de familia aprendiendo con las TIC para ayudar a sus hijos en las tareas escolares* [Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/items/4a275c68-1ae3-44a1-8bd4-9236551fb1e8>
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje donde se ponen de presente el ingenio y la creatividad del niño - Buscar con Google* [Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec>
- Rodríguez, C., & Barboza, L. (2016). Las TIC como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje en bibliotecología. *Memorias Del Encuentro Internacional de Educación a Distancia*, 45–60. <https://repositorio.unam.mx>
- Rodríguez Mendieta, S. Y. (2018). *Las TIC como mediación didáctica en procesos de enseñanza en el modelo de Escuela Nueva*. 1–170. <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/3138#.YJFeGiiCkvY.mendeley>
- Toro, H. A. V. del, Toro, I. A. M. del, Roger, M. R., Santana, Y. R., & Rosa, M. P. de la. (2015). Introducción de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en el sector Salud y en Universidad Ciencias Médicas Guantánamo. *Revista Información Científica*, 91(3), 679–691. <https://revinfcientifica.sld.cu/index.php/ric/article/view/570/1360>
- Vanegas, G., & Gaitán, M. (2021). *Las TIC como herramienta lúdica en la enseñanza de música en el nivel de Preescolar de la Institución Educativa “Augusto E. Medina” de Comfenalco* [Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co>
- Vera, D., & Rodríguez, T. (2016). *Actividades lúdicas a través de las TIC's, en el desarrollo de*

habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica [Universidad Católica]. <https://repositorio.puce.edu.ec>

Zevallos, B. C. (2018). Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial. *Universida Nacional de Educaciòn "Enrique Guzman y Valle."*