



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación

Mención Educación y Creatividad

Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años en los centros de educación inicial de la ciudad de Portoviejo.

Autora

Lic. Jessica Bermúdez Barcia

Tutora

Dra. Lubis Zambrano Montes, PhD

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de Magister en Educación, mención Educación y Creatividad

Portoviejo, enero de 2021

Resumen

La investigación tiene como objetivo analizar las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años de los Centros de Educación Inicial de la ciudad de Portoviejo; el estudio se desarrolló bajo un enfoque cuali-cuantitativo, es de tipo descriptivo, exploratorio y bibliográfico; tuvo como escenarios a centros de Educación Inicial de la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí, república del Ecuador. La población estuvo constituida por 39 docentes. La información primaria fue recolectada mediante la técnica de la encuesta y la información secundaria fue tomada de fuentes acreditadas. Los resultados demuestran insuficiencias en el manejo creativo de la actividad lúdica y el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Educación Inicial.

Se concluye que las actividades lúdicas son la base de la metodología del nivel inicial; así mismo los docentes creen importante el juego como estrategia de aprendizaje y agente estimulador y a pesar de aquello, limitan a los niños y niñas adoptando posturas tradicionales y antigua en la educación y de la misma manera se evidenció que el profesorado tiene un porcentaje bajo en cuanto al conocimiento y manejo de las herramientas digitales, más aun las que pueden ser utilizadas en el aprendizaje de los niños y niñas.

Palabras claves: Aprendizaje; Herramientas digitales; Actividad lúdica.

Abstract

The research aims to analyze the playful activities for the development of skills and skills through the digital tools of children from 3 to 5 years of age of the Initial Education Centers of the city of Portoviejo; the study was developed under a qualitative-quantitative approach, it is descriptive, exploratory and bibliographic; it had as scenarios initial education centers of the city of Portoviejo, province of Manabí, republic of Ecuador. The population consisted of 39 teachers. Primary information was collected using the survey technique and secondary information was taken from accredited sources. The results demonstrate inadequacies in the creative management of recreational activity and the use of digital tools in the teaching and learning process in Early Education.

It is concluded that recreational activities are the basis of the initial level methodology; teachers also believe that the game is important as a learning strategy and stimulating agent and despite that, they limit children by adopting traditional and old postures in education and in the same way it was shown that teachers have a low percentage in terms of knowledge and management of digital tools, even more so those that can be used in the learning of children.

Key words: Learning; Digital tools; Playful activity

ÍNDICE DE CONTENIDO

| | |
|--|-----|
| Resumen | ii |
| Índice de tablas y gráficos | v |
| Agradecimiento..... | vi |
| Dedicatoria..... | vii |
| 1. Tema..... | 2 |
| 2. Planteamiento del problema | 2 |
| 3. Objetivos | 4 |
| 3.1. Objetivo general | 4 |
| 3.2. Objetivos específicos..... | 4 |
| 4. Justificación | 5 |
| 5. Marco Teórico..... | 6 |
| 5.1. Antecedentes investigativos | 6 |
| 5.2. Las actividades lúdicas como estrategia metodológica en la educación inicial | 7 |
| 5.2.1. El papel del docente en el contexto de las actividades lúdicas..... | 8 |
| 5.3. Herramientas digitales en la educación inicial para el proceso de aprendizaje..... | 9 |
| 5.3.1. Herramientas digitales para estimular las habilidades y destrezas de educación inicial. | 10 |
| 6. Marco Metodológico..... | 12 |
| 6.1. Discusión..... | 23 |
| 7. Conclusiones..... | 25 |
| Bibliografía..... | 26 |
| Encuesta..... | 28 |

Índice de tablas y gráficos

| | |
|-----------------|----|
| Tabla 1..... | 13 |
| Tabla 2..... | 14 |
| Tabla 3. | 15 |
| Tabla 4. | 16 |
| Tabla 5..... | 17 |
| Tabla 6..... | 18 |
| Tabla 7..... | 19 |
| Tabla 8. | 20 |
| Tabla 9..... | 21 |
| Tabla 10..... | 22 |
| | |
| Gráfico 1..... | 13 |
| Gráfico 2..... | 14 |
| Gráfico 3. | 15 |
| Gráfico 4. | 16 |
| Gráfico 5..... | 17 |
| Gráfico 6..... | 18 |
| Gráfico 7..... | 19 |
| Gráfico 8. | 20 |
| Gráfico 9..... | 21 |
| Gráfico 10..... | 22 |

Agradecimiento

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por estar siempre presentes.

De igual manera mis agradecimientos a la universidad San Gregorio de Portoviejo, a mis profesores en especial a la Mg. Tania Zambrano, Mg. Carlina Villavicencio quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada una de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

También agradecer a una persona muy importante, a la Tecnóloga Rocío Farías, quien ha sido motivación para este largo proceso.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento a la Dra. Lubis Carmita Zambrano principal colaboradora durante todo este proceso, quien con su direccionamiento, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

Dedicatoria

Primero dedico esta tesis a Dios, ya que gracias a él he logrado concluir con esta meta como es mi maestría.

A mis padres (Guillermo y Olga), porque ellos siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y consejos para seguir adelante y ser una mejor persona.

A mis dos hermosos ángeles, uno terrenal que con sus dulces palabras y compañía siempre me apoyó diciéndome mami falta poco tú puedes y a mi ángel que no está físicamente conmigo, pero sé que desde el cielo siempre me cuida y me guía para que todo le salga bien a mami.

A mi hermano Ibis que sus hermosas palabras y chistes me motivaba para sacar esto adelante.

A mi esposo por sus palabras de confianza, por su amor incondicional, y por brindarme el apoyo necesario para realizarme profesionalmente, a mis amigos, compañeros y a todas aquellas personas que de una u otra manera han contribuido para el logro de mis objetivos.

MARCO REFERENCIAL

1. Tema

Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años de centros de Educación Inicial de la ciudad de Portoviejo.

2. Planteamiento del problema

La educación a nivel mundial es un eje primordial para el desarrollo de las naciones y sin lugar a duda es un elemento clave para disminuir la pobreza y aumentar la productividad de los países. Los cambios que la educación genera son extremadamente importantes, debido a que con ellos los seres humanos evolucionan en su aprendizaje, vivir arraigados en una sola forma de enseñar y de aprender significa no progresar, sin embargo si lo miramos desde el punto de vista evolutivo eso nos da a entender que estaremos preparados para manejar esos cambios en la educación y de la misma manera puedan ser aplicados a las generaciones que se presentan.

La (UNESCO, 2015) comparte los conocimientos respecto a las diversas formas en que las herramientas lúdicas digitales pueden facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación. La Organización examina el mundo en busca de ejemplos exitosos de aplicación de estas herramientas a la labor pedagógica – ya sea en escuelas primarias de bajos recursos, universidades en países de altos ingresos o centros de formación profesional – con miras a elaborar políticas y directrices.

Según la (CEPAL, 2014) El Internet está cada día más presente en la vida cotidiana los teléfonos móviles, computadores, tabletas y otros dispositivos desde donde se puede acceder a la red gozan de gran popularidad. América Latina no está ajena a este proceso el que puede explicarse en parte por la alta difusión de internet y el explosivo aumento de dispositivos electrónicos y aplicaciones de la más variada naturaleza. Es parte de la cotidianidad de una cantidad importante de niños, niñas, adolescentes y jóvenes de la región, pero cuyas repercusiones tienen impacto en diversas esferas de la vida diaria puesto que la forma de comunicarse, entretenerse, educarse, producir y compartir, entre muchas otras, ya no son las mismas que hace diez años.

En el Ecuador en este 2020 se ha tenido que priorizar, innovar, rediseñar y hasta asesorar de alguna manera a los docentes para el uso de las herramientas lúdicas digitales, esto es debido a los cambios que se han proporcionado a nivel mundial y nacional por la pandemia que radica. Si bien es cierto el Ministerio de Educación mediante sus representantes manifiesta que están listos con “La Agenda Educativa Digital que establece los lineamientos para la inclusión de las Tecnologías de la Información y Comunicación, para producir cambios que apunten a la transformación educativa, mediante el paso de las TIC a las TAC como un proceso de innovación pedagógica” De acuerdo a este mismo Ministerio el objetivo de la Agenda Educativa Digital es “Fortalecer y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Sistema Educativo Nacional a través del incremento de prácticas innovadoras que integren las tecnologías para empoderar el aprendizaje, el conocimiento y la participación” Con estos antecedentes surgen varias interrogantes, tales como: ¿Personal docente de Educación Inicial de las Escuelas tanto públicas como privadas está capacitado para cumplir con estas designaciones del Gobierno? ¿Qué tipo de enseñanza esperan dar a los niños y niñas cuando se conoce que los niños deben aprender mediante el juego, la experiencia y la relación con el medio en que se está desarrollando? ¿Los padres y madres familia podrán tener en acceso necesario a las plataformas virtuales además de la disponibilidad de tiempo y espacio para acompañar a sus hijos durante las horas de enseñanza virtual? Y como estas existen otras interrogantes.

Aunque como ya se dijo al principio de este texto que a partir del siglo XX todo se globalizo y se volvió más tecnológico y los seres humanos empezaron a depender de las mismas, no es menos ciertos que en la educación es poco o nada lo que se hace para que los estudiantes tengan a la mano herramientas que puedan aportar para enriquecer sus conocimientos a través del mundo del internet. En la actualidad los jóvenes y porque no hasta los niños tienden a observar más videos en las plataformas comunes y de acceso general como YouTube, tiktok, play store, etc. a información que los eduque o aporte de alguna manera.

Es también necesario mencionar que se pudieran presentar algunas dificultades en cuanto a desconocimiento o tal vez falta de interés de los padres de familia para mostrar las plataformas educativas que aporten aprendizaje a los niños y niñas, teniendo la comodidad de permitirles los juegos nocivos y de común uso, a esto se suma también la carencia de capacitaciones en los docentes a nivel nacional, sobre temas tecnológicos y

de herramientas digitales que permitan elevar la potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje significativo puede ser alcanzado por los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en este caso.

He así que este año 2020 se produjo un cambio radical a nivel mundial que ha permitido explorar otras formas de querer educar, sin embargo; los docentes pueden o no estar preparados a nivel de conocimientos estratégicos para manejar las clases virtuales debido a la emergencia sanitaria que asoma en estos tiempos en el mundo.

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

- Analizar las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años de los Centros de Educación Inicial de la ciudad de Portoviejo.

3.2. Objetivos específicos

- Determinar las actividades lúdicas que utilizan los docentes para potenciar el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas de 3 a 5 años.
- Detectar el conocimiento y aplicación de herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje por parte de los docentes.
- Identificar las utilidades de las herramientas digitales para impulsar el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas de 3 a 5 años.

4. Justificación

La presente investigación reviste de importancia social por cuanto el factor fundamental de estudio es la gran incidencia que tiene el uso de las herramientas digitales para estimular las habilidades y destrezas de los infantes, en lo educativo permite mostrar una forma diferente de fusionar la lúdica con la tecnología. Tendrá su aporte a la ciencia debido a la investigación educativa en el tipo de enseñanza que se ofrece a través de los medios digitales, así mismo, el uso de las herramientas lúdicas digitales para educar y enseñar se convirtió en un proceso casi obligatorio por la emergencia sanitaria teniendo muy pocas opciones de manera presencial para estimular la creatividad e imaginación de los niños y niñas.

El proyecto es de impacto educativo debido a que se consigue otro tipo de comunicación entre docente – estudiante y se logra indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones mediante el uso de las herramientas lúdicas digitales. Se puede sostener que gracias a estas herramientas se puede interactuar constantemente en forma grupal para acceder a las mismas de manera educativa y que ayuden a mejorar las competencias comunicativas.

Los beneficiarios de la investigación son los niños, niñas, porque a través de los conocimientos que adquieran los docentes obtienen un aprendizaje significativo; de la misma manera los docentes, quienes actualizarán sus conocimientos pedagógicos debido al papel protagónico en relación a la enseñanza de los niños y niñas y esto constituye una importante ayuda en el desarrollo integral en etapa infantil; los padres de familia porque a raíz de la emergencia sanitaria sus hijos no pudieron asistir a clases presenciales.

5. Marco Teórico

5.1. Antecedentes investigativos

El presente trabajo investigativo pretende ahondar en el campo educativo y la utilización de las herramientas digitales para desarrollar las habilidades y destrezas a través de ellas, el componente lúdico puede aprovecharse como fuente estratégica de enseñanza y aprendizaje.

Se desarrollaron investigaciones a nivel nacional e internacional en relación al tema de investigación sobre las herramientas lúdicas digitales en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes entre las que se puede citar: El componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia de juego puesto que desinhibe, relaja, motiva (Sánchez, 2018)

En este contexto (Virete, 2019) también sostiene que las actividades lúdicas conllevan la motivación intrínseca, elevando la potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje significativo. Por lo tanto, las interacciones producen un tipo de comunicación que les permiten indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones mediante mímicas.

Otra investigación desarrolladas sobre el uso de las herramientas lúdicas digitales es la que establece que: A través de la participación en la estrategia didáctica apoyada con herramientas digitales, los estudiantes obtuvieron avances significativos en el desarrollo de la habilidad del habla, ya que reconocieron el lenguaje oral como un medio de comunicación, que les permite expresar ideas, sentimientos y experiencias, participaron de las conversaciones, hicieron comentarios y expresaron opiniones de manera espontánea (Andrade & Cedeño , 2017)

Analizando esta concepción podríamos concluir, que comprendieron el desarrollo de las habilidades a través de la dinámica, de la comunicación, logrando una buena interacción (Upegui, 2017).

Por otro lado (Quinaucho, 2020) quien cita a varios autores, describe el uso del internet como herramienta digital tecnológica, que proporcionar la idea de que dichas

herramientas deben ser bien empleadas, para que se conviertan en verdaderos instrumentos de aprendizaje para sobre todo para niños y niñas.

Otras fuentes bibliográficas como las de (Dimitrakis & Montenegro , 2017) sostienen que: El uso de las herramientas digitales ayudan significativamente en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños.

De acuerdo a los aportes de los autores citados, se considera que el tema que se menciona es importante en el progreso de los niños debido a que sus áreas de desarrollo como la comunicación y expresión del lenguaje se ven influenciadas a través de la participación apoyadas en las herramientas digitales. Otro de los puntos es el desarrollo significativo que otorga al niño en el ámbito de la expresión el cuerpo y la motricidad, porque le permite desenvolverse con mayor agilidad en el entendimiento, estimula el proceso cognitivo, más aún cuando realiza mediante el juego o la lúdica, debido a que permite que la interacción entre el docente y el estudiante sea atractiva, placentera y despertando mayor interés en el niño hacia la enseñanza que se ofrece. Así mismo permite visualizar una nueva atmósfera de trabajo, porque el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma lo que beneficia no solo a los infantes sino al docente y los padres de familia.

5.2. Bases teóricas Las actividades lúdicas como estrategia metodológica en la educación inicial

“La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento” (Romero , 2009).

“Es fundamental considerar de gran estímulo para el aprendizaje las actividades lúdicas, puesto que cuando el niño y la niña juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno” (Hernández, 2015, pág. 14)

Recordemos que estas actividades son primordiales en el desarrollo integral del niño o niña, debido a su gran aporte de aprendizaje por la exploración y estímulo que crean en ellos mediante el uso del juego.

Estas actividades desarrollan en los niños a creatividad.

La creatividad, la relación entre los demás, la imaginación, conocer el contexto en el que desarrollan, interactuar con otros niños, capacidad de independencia, solución a los problemas sencillos sin la intervención del adulto, curiosidad, confianza, entre otras. (Castañeda, 2020)

Sin lugar a duda las actividades lúdicas van de la mano y son fundamentalmente primordiales en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas en el contexto el proceso de enseñanza es para niños menores de 5 años, lo que genera mayor interés e importancia porque es en esta etapa donde se establecen las bases que busca desarrollar las competencias y potenciales de los niños y niñas que se articularán en el nivel primario. La educación que se genera en ellos es tomando cuenta las necesidades y características de los niños y niñas buscando su desarrollo integral, crecimiento socio-afectivo y cognitivo, expresión y psicomotricidad. Con todos estos aspectos se privilegia el juego, la exploración, el descubrimiento y como recurso primario y directo está la enseñanza lúdica que se puede presentar a ellos en los diferentes momentos que se les brinda en su cotidianidad como dinamizadores del aprendizaje. Es decir el estar activo y ser partícipe en la obtención de los nuevos conocimientos. Es por ello que la educación inicial entre sus objetivos pretende garantizar oportunidades para activar las habilidades y destrezas que más adelante les servirán en la vida entonces estamos llamados a ejercer cualquier proceso de enseñanza – aprendizaje lúdico digital.

La creatividad, la lúdica y el aprendizaje van de la mano, porque a través del juego el niño aprende. Se ha relacionado a los juegos con la lúdica, debido a las emociones que producen al fusionarse, mucho más en la etapa de la infancia, sin embargo se han creado ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales; para los seres humanos es agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones culturales, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, entre otros.

5.2.1. El papel del docente en el contexto de las actividades lúdicas

La integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Preescolar depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir

desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar; esa relación docente – alumno que se establece en el nivel de Preescolar esta obviamente marcada por las actividades que programa el educador para "ganar" la atención del alumno (Blanco D. , 2017).

Este aporte va a generar que el docente tenga la necesidad de ofrecer de manera atractiva actividades en las que el niño y la niña se sientan con libertad mediante la actividad lúdica, que ofrezca al niño la oportunidad de expresar sus emociones y sentimientos y/o cambios que en un futuro otorgue la posibilidad de satisfacer su curiosidad, al explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo.

(Andrade & Cedeño , 2017) Sustenta que el juego infantil siempre debe hacer referencia a las relaciones entre la infancia, la educación y diversión, debido a que este complementa el aprendizaje significativo del niño o niña. Las actividades lúdicas más utilizadas en la enseñanza de los niños están: actividades lúdicas de regla, actividades lúdicas de construcción, actividades lúdicas que desarrollen la inteligencia, actividades lúdicas que desarrollan la adquisición del lenguaje verbal, la música, los títeres, los cuentos, las historias.

5.3. Herramientas digitales en la educación inicial para el proceso de aprendizaje

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Las herramientas digitales, son en la actualidad recursos que favorecen el desarrollo de la atención y otras operaciones del pensamiento, básicas en el acto de aprender.

Según (Vilchez, 2019) Las herramientas digitales son tanto aquellas tecnologías que son usadas como materiales, medios, etc., que en relación con el internet se vuelven útiles para el proceso educativo de los escolares. Son las principales aliadas de cualquier sistema educativo para reducir la brecha digital que pueda estar afectando al país.

Estas herramientas también pueden ser didácticas que permiten desarrollar el conocimiento a través de procesos, haciendo uso de las habilidades y utilizar de manera eficaz los recursos e instrumentos tecnológicos.

Las herramientas digitales son muy importantes debido que por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización fortalecen el desarrollo de habilidades en los infantes, gracias a los aprendizajes, sobre todo las habilidades cognitivas, considerando estar dentro de un contexto específico que facilite y estimule la intervención mediada sobre la realidad, la captación y la comprensión de los niños y niñas; el docente está casi obligado a que a través de las herramientas digitales cree escenografías comunicativas diferenciadas que propician el aprendizaje y la interacción entre los infantes que participan en el acto educativo” (Canchilan, Ahumada , & Yulissa, 2020)

Estos forman parte de los recursos didácticos denominados multisensoriales, procura aproximar la enseñanza a la experiencia directa utilizando como vías la percepción, el oído y la vista; de esta manera, el medio audiovisual. (Barros , 2017).

De acuerdo a los autores citados, esta investigación tiene la intención de que el componente lúdico se aproveche como fuente de recurso estratégico para desarrollar la capacidad de aprendizaje en los niños y niñas con el uso de las herramientas digitales. Demostrando que estas son fuente de enseñanza – aprendizaje para los niños y niñas.

Según expresa (Tufinio, 2020) En este momento de crisis financiera, económica y social. Los ciudadanos deben estar preparados para enfrentar los desafíos del futuro, y los valores individuales de cada ciudadano debe; esto conlleva a entrelazar las actividades lúdicas con las herramientas digitales, debido al proceso limitado de la educación a consecuencia de la pandemia que atraviesa al mundo. La introducción de nuevas tecnologías en la sociedad ha creado una necesidad de contenidos interactivos que puedan aprovechar al máximo el potencial que los avances tecnológicos oferta. Su influencia en el proceso de aprendizaje infantil, considera la tutoría como la clave para guiar el proceso de enseñanza del docente hacia el alumno, permitiendo de esta manera desarrollar en los niños y niñas nuevas habilidades y destrezas.

5.3.1. Herramientas digitales para estimular las habilidades y destrezas de los niños de educación inicial.

Como ya se dijo antes la humanidad generó una nueva forma de hacer educación, aplicando los cambios y transformaciones radicales en todos los niveles de la existencia.

Actualmente se producen cambios permanentemente en el mundo de lo social, científico, técnico y tecnológico. En base a esto se percibe la necesidad de involucrar la educación con las nuevas tecnologías, y en este sentido, la educación inicial es la más idónea para comenzar esta transformación de la perspectiva educativa. De acuerdo a esto (Granados, 2015) usar las herramientas digitales para de alguna u otra manera olvidar los recursos tradicionales que se usaba en las aulas como la pizarra y plumón y lograr que el docente busque la manera de formarse y estar actualizado en sus métodos acorde a la necesidad que ahora se requiere.

(Laurrari, 2008) Sostiene que al sistema educativo se le debe implementar de manera permanente las herramientas digitales, debido a que actualmente la sociedad producen constantemente cambios y esa misma sociedad se volvió virtual y esta interconectada, lo que deja claro que estas herramientas deben obligatoriamente estar integradas en el currículo, gestión educativa y desarrollo de las competencias tecnológicas. También tanto el docente como el estudiante deben desarrollar competencias que le ayuden a administrar, clasificar y utilizar la información de manera confiable y de calidad.

6. Marco Metodológico

La presente investigación tuvo un enfoque cuali-cuantitativo, debido a la utilización de las técnicas e instrumentos que permitieron recolectar datos en base a los objetivos y categorías de análisis tales como: docente, utilización de herramientas digitales, condiciones de trabajo, actitudes frente a los cambios, recursos y de esta manera brindar posibles alternativas a la problemática de este trabajo investigativo.

De la misma manera se indica que fue de tipo, descriptiva, exploratoria y bibliográfica: descriptiva porque se buscó conocer más sobre los tipos de actividades lúdicas que utilizan los docentes para potenciar el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y niñas de los Centros de Educación Inicial de Portoviejo, todo esto mediante las herramientas digitales. Bibliográfica por la revisión de citas y fuentes actualizadas que permitieron utilizarlas como referencia para argumentar el trabajo investigado y exploratorio debido a la utilización de la observación se podrá recolectar datos relevantes en el análisis de esta problemática.

Este proceso investigativo se lo realizó mediante la aplicación de los métodos: científico, inductivo- deductivo, analítico – sintético debido a que se desarrolló con hechos concretos que fueron observados, analizados y seleccionados para luego realizar un proceso de clasificación de los resultados obtenidos partiendo del estudio de la problemática.

La investigación tuvo como escenario a los centros de Educación Inicial: Agripina Murillo Guillen, Flor Medranda de Chancay, Rosita Muñoz de Vera, Holanda Ponce de Moreira, Gabriela Mistral, Corina Parral y Augusta Ugalde de la ciudad de Portoviejo.

La población estuvo constituida por 32 docentes y 7 directoras. Al ser población pequeña se la tomó en su totalidad.

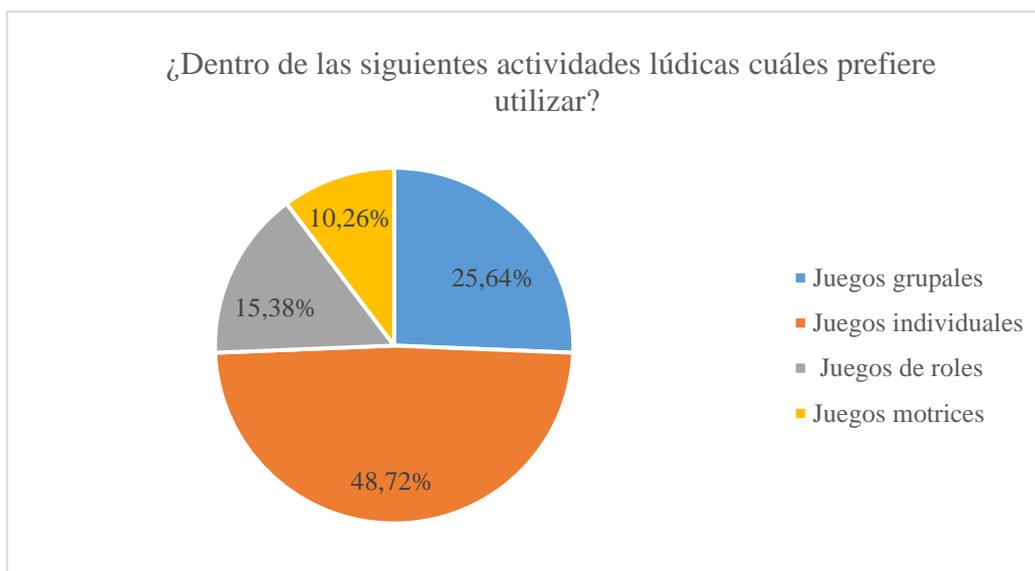
Para recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y la información secundaria a través de la búsqueda Google Académico, repositorios, bibliotecas digitales y otros. Los instrumentos en este caso un cuestionario de preguntas de base estructurada; esta información fue procesada y sistematizada por medio de procedimientos estadísticos que permitieron la tabulación para la presentación y discusión de resultados y conclusiones finales.

RESULTADOS

Tabla 1

| ¿Dentro de las siguientes actividades lúdicas cuáles prefiere utilizar? | | | |
|--|---------------------|------------|--------------|
| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
| a | Juegos grupales | 10 | 25,64% |
| b | Juegos individuales | 19 | 48,72% |
| c | Juegos de roles | 6 | 15,38% |
| d | Juegos motrices | 4 | 10,26% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Gráfico 1



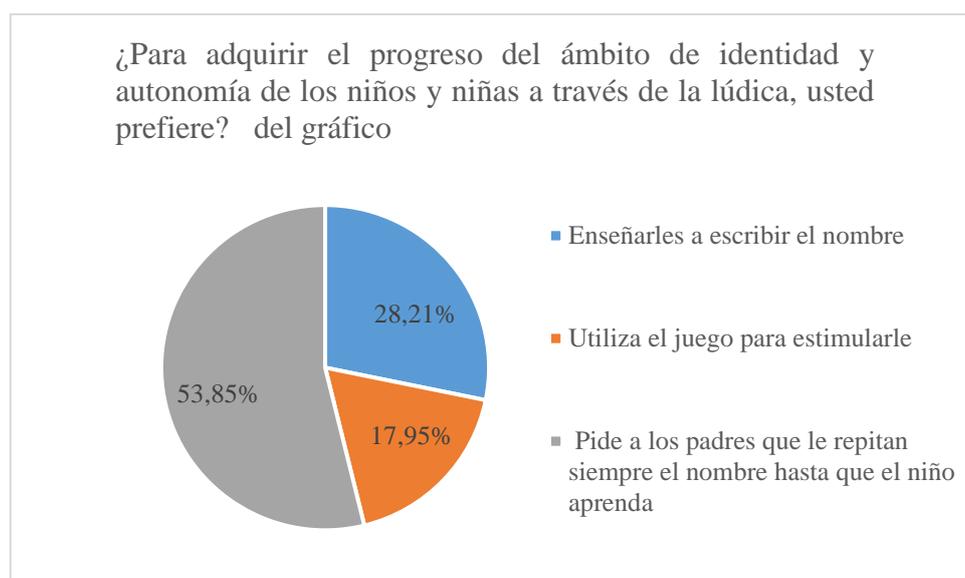
Análisis e interpretación:

En los resultados obtenidos en la encuesta, preguntas realizadas a docentes: Tabla y Figura 1, muestra 10,26% utiliza los juegos motrices como actividad lúdica; 15,38% prefiere los juegos de roles; 25,64% y considerablemente un 48,72% prefiere utilizar los juegos individuales.

Tabla 2

| ¿Para adquirir el progreso del ámbito de identidad y autonomía de los niños y niñas a través de la lúdica, usted prefiere? | | | |
|--|--|------------|----------------------|
| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje e % |
| a | Enseñarles a escribir el nombre | 11 | 28,21% |
| b | Utiliza el juego para estimularle | 7 | 17,95% |
| c | Pide a los padres que le repitan siempre el nombre hasta que el niño aprenda | 21 | 53,85% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Gráfico 2



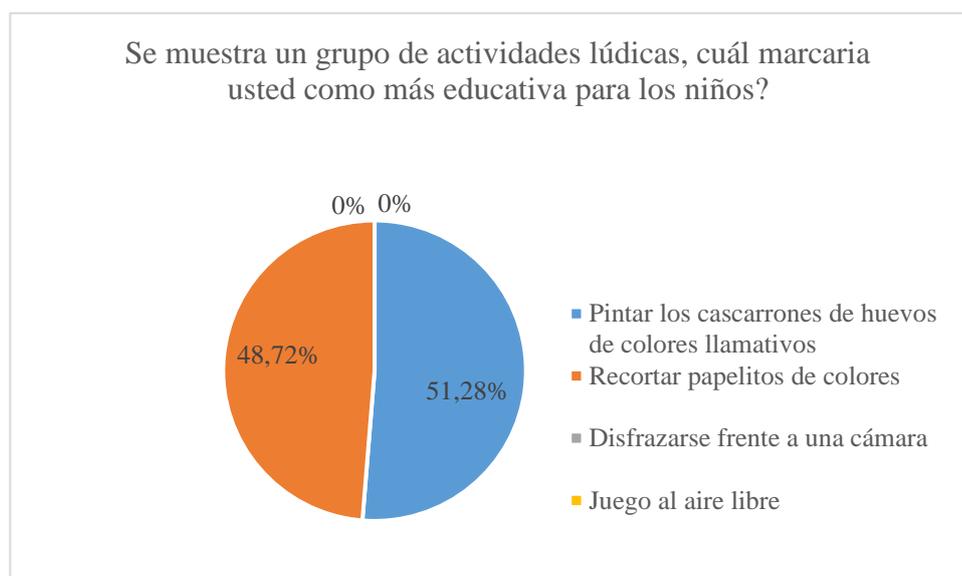
Análisis e interpretación:

Al analizar las respuesta de la tabla 2 y porcentajes de la Figura 2, y los porcentajes arrojan 17,95% utiliza el juego para que los niños y niñas adquieran el progreso de ámbito de identidad y autonomía; 28,21% enseñarles a escribir su nombre y 53,85% piden a los padres que les repitan siempre el nombre a los niños para que se lo aprendan.

Tabla 3

| ¿Se muestra un grupo de actividades lúdicas, cuál marcaría usted como más educativa para los niños? | | | |
|---|--|-----------------|-----------------|
| # | Alternativas | Frecuencia a | Porcentaje % |
| a | Pintar los cascarrones de huevos de colores llamativos | 20 | 51,28% |
| b | Recortar papelitos de colores | 19 | 48,72% |
| c | Disfrazarse frente a una cámara | 0 | 0,00% |
| d | Juego al aire libre | 0 | 0,00% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Gráfico 3



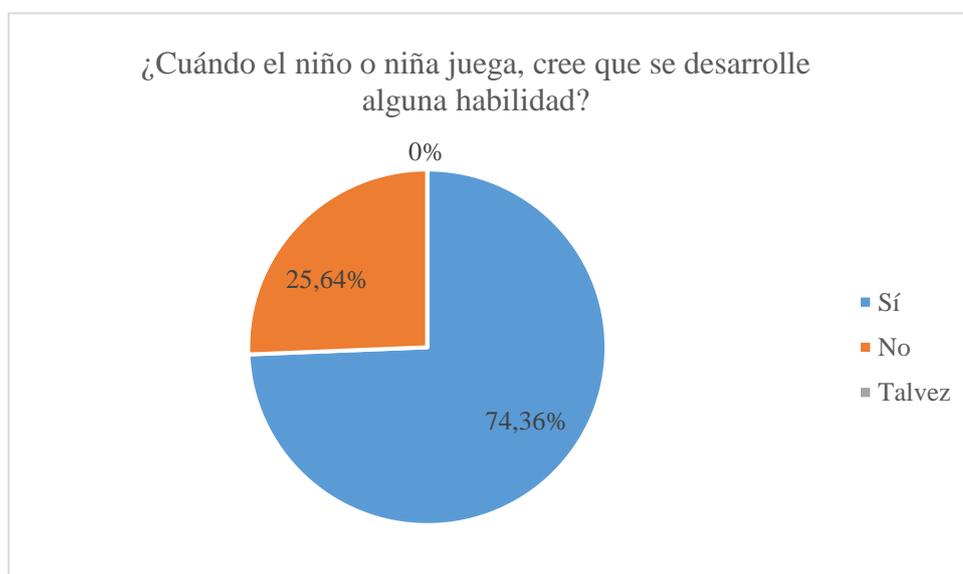
Análisis e interpretación:

Se preguntó a los docentes sobre las actividades lúdicas como más educativa; 48,72% respondieron que recorta papelitos; mientras que 51,28% pintar los cascarrones de huevos de colores llamativos y en las siguientes opciones no responden, representando al 0%.

Tabla 4

| ¿Cuándo el niño o niña juega, cree que se desarrolle alguna habilidad? | | | |
|--|--------------|------------|--------------|
| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
| a | Sí | 29 | 74,36% |
| b | No | 10 | 25,64% |
| c | Talvez | 0 | 0,00% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Gráfico 4



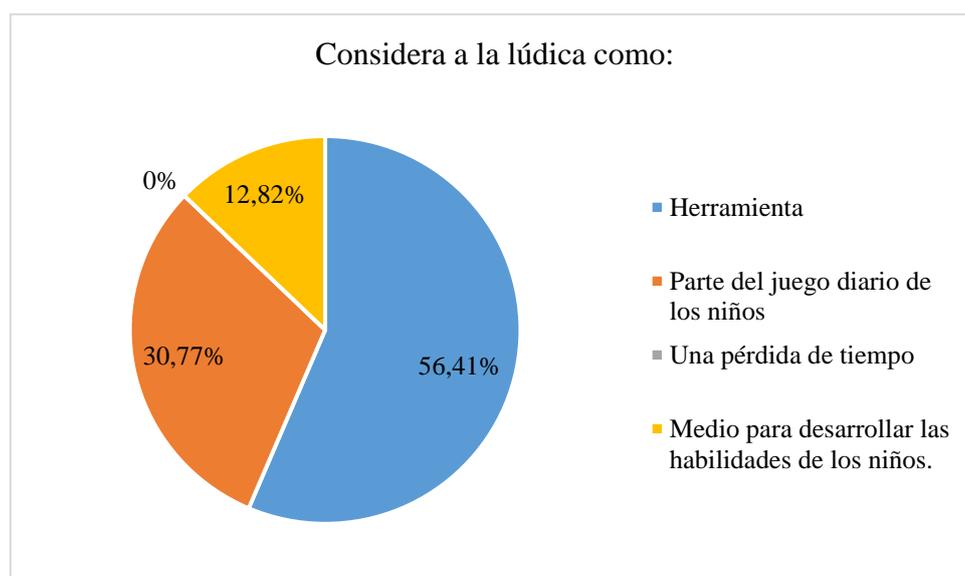
Análisis e interpretación:

Con los resultados se realiza el análisis de las respuestas en cuanto a la interrogante de la habilidad que desarrolla el niño mientras juega 25,64% manifiesta que los niños y niñas al jugar no desarrollan ninguna habilidad, mientras que, 74,36% sostiene que sí lo hacen.

Tabla 5

| Considera a la lúdica como: | | | |
|-----------------------------|--|------------|--------------|
| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
| a | Herramienta | 22 | 56,41% |
| b | Parte del juego diario de los niños | 12 | 30,77% |
| c | Una pérdida de tiempo | 0 | 0,00% |
| d | Medio para desarrollar las habilidades de los niños. | 5 | 12,82% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Gráfico 5



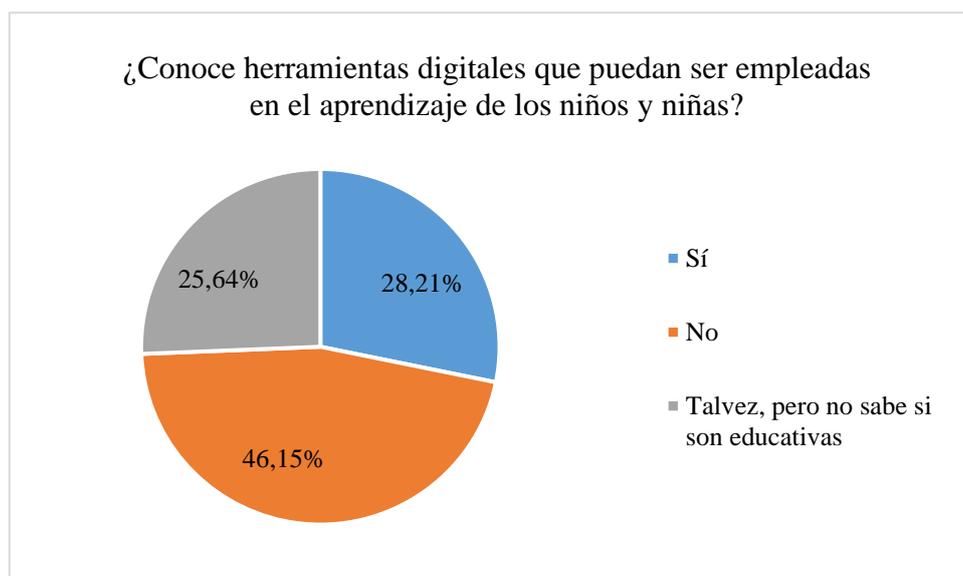
Análisis e interpretación:

Según los datos que refleja la tabla y figura 5 en respuesta a la pregunta de considerar a la lúdica como una pérdida de tiempo 0 %; 12,82% dice que sí es un medio para desarrollar habilidades; 30,77% es parte del juego diario de los niños y 56,41% manifiestan que es una herramienta de trabajo.

Tabla 6

| ¿Conoce herramientas digitales que puedan ser empleadas en el aprendizaje de los niños y niñas? | | | |
|---|--|------------|--------------|
| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
| a | Sí | 11 | 28,21% |
| b | No | 18 | 46,15% |
| c | Talvez, pero no sabe si son educativas | 10 | 25,64% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Gráfico 6



Análisis e interpretación:

En esta tabla y gráfico los docentes responden 25,64% sostienen que sí conoce herramientas que se pueden utilizar para el aprendizaje de los pequeños; 28,21% talvez, pero no sabían que era educativa y 46,15% No conocen herramientas digitales.

Tabla 7

| ¿Ha empleado estas herramientas digitales para realizar actividades lúdicas con los niños y niñas? | | | |
|--|--------------|------------|--------------|
| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
| a | Sí | 1 | 2,56% |
| b | No | 38 | 97,44% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Gráfico 7



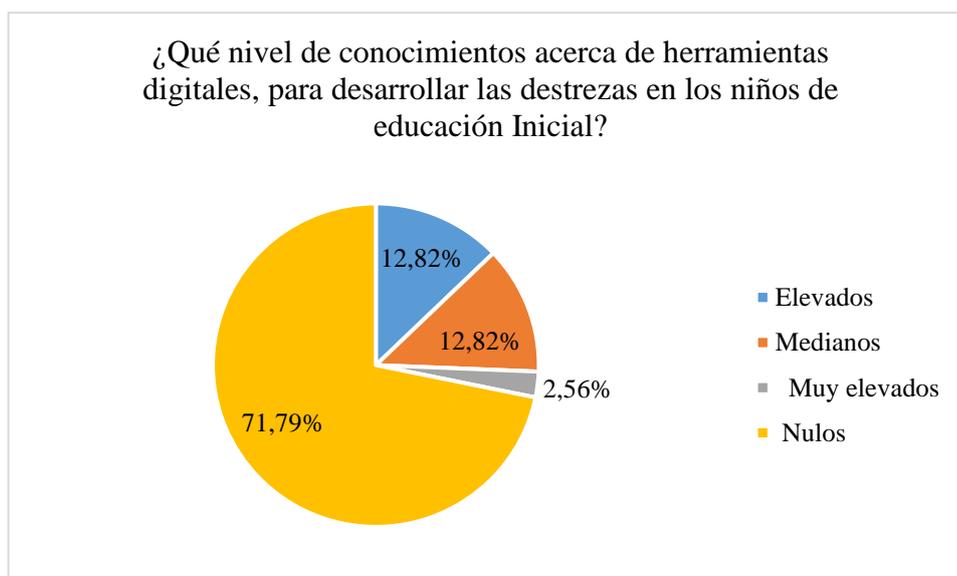
Análisis e interpretación:

Por lo la demostración que se nota en la Figura 7, 2,56% ha empleado herramientas digitales para realizar actividades lúdicas con los niños y niñas; mientras que 97,44%, es decir, 38 docentes no lo han hecho.

Tabla 8

| ¿Qué nivel de conocimientos acerca de herramientas digitales, para desarrollar las destrezas en los niños de educación Inicial? | | | |
|---|--------------|------------|--------------|
| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
| a | Elevados | 5 | 12,82% |
| b | Medianos | 5 | 12,82% |
| c | Muy elevados | 1 | 2,56% |
| d | Nulos | 28 | 71,79% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Gráfico 8



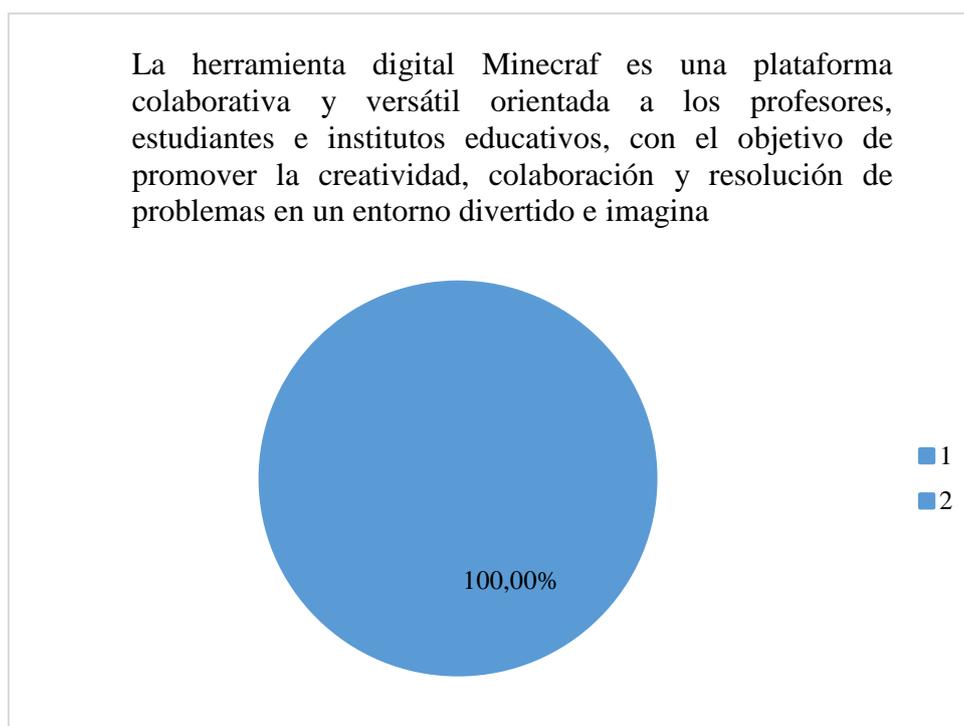
Análisis e interpretación:

De acuerdo a los datos que se evidencian en la tabla y Figura 8, tan solo 2,56% tiene muy elevados los conocimientos acerca de las herramientas digitales que desarrollan destrezas en los niños y niñas; 12,82% conocimientos medianos; otros 12,82% elevados y 71,79% nulos.

Tabla 9

La herramienta digital Minecraft es una plataforma colaborativa y versátil orientada a los profesores, estudiantes e institutos educativos, con el objetivo de promover la creatividad, colaboración y resolución de problemas en un entorno divertido e imaginativo. ¿Sabe qué destrezas adquiere el niño o niña al utilizarla?

| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
|---|--------------|------------|-----------------|
| a | Sí | 0 | 0,00% |
| c | No | 39 | 100,00% |
| | Total | 39 | 100,00% |



Análisis e interpretación:

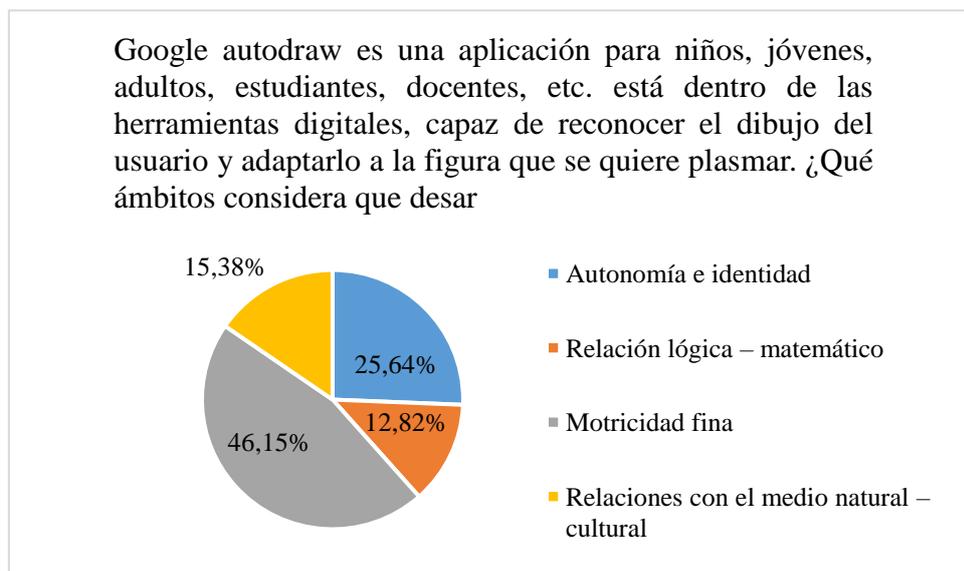
El 100% no conocen acerca de la herramienta digital Minecraft, ni la práctica necesaria para aplicar actividades lúdicas.

Tabla 10

Google autodraw es una aplicación para niños, jóvenes, adultos, estudiantes, docentes, etc. está dentro de las herramientas digitales, capaz de reconocer el dibujo del usuario y adaptarlo a la figura que se quiere plasmar. ¿Qué ámbitos considera que desarrolla el niño o niña al utilizarla?

| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
|-------|--|------------|--------------|
| a | Autonomía e identidad | 10 | 25,64% |
| b | Relación lógica – matemático | 5 | 12,82% |
| c | Motricidad fina | 18 | 46,15% |
| d | Relaciones con el medio natural – cultural | 6 | 15,38% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Grafico 10



Análisis e interpretación:

En cuanto a la tabla 10 y Figura 10, 12,82% cree que el niño desarrolla la relación lógica – matemática al utilizar la herramienta digital google autodraw; 15,38% la relación con el medio natural – cultural; 25,64% cree que desarrolla autonomía y 46,15% la motricidad fina.

6.1. Discusión

Frente al problema presentado en este trabajo de investigación, limitado uso de las herramientas digitales, dificulta la enseñanza a través de actividades lúdicas, obstaculizando el aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial en este periodo de emergencia sanitaria que vive el Ecuador.

El estudio realizado ha permitido evidenciar que las docentes utilizan el juego como estrategia de aprendizaje, sin embargo, se contradicen al manifestar que para adquirir el progreso del ámbito de identidad y autonomía de los niños y niñas a través de la lúdica, solo lo hace un 7%, puesto que la mayoría, para lograr este fin, pide a los padres que le repitan siempre el nombre hasta que el niño aprenda (Tabla No 1 y 2)

Cabe indicar que (Vera D. , 2016) sustenta que las actividades lúdicas poseen grandes beneficios, creando un ambiente motivador, que hace que el niño sea independiente y autosuficiente para interactuar y sin que se den cuenta se está promoviendo el mecanismo de aprendizaje. Sin embargo los gráficos 3 y 4 reflejan que en la actualidad el docente aún tiene métodos de enseñanza basados en lo antiguo escolarizando a los infantes. Se argumenta esta síntesis con el porcentaje del 74,36% de los docentes creen que no se desarrolla ninguna habilidad a través del juego.

Considerando que el objetivo general de esta investigación hace referencia directa al trabajo del docente con el uso de las actividades lúdicas frente a la temática herramientas digitales para el desarrollo de las habilidades y destrezas, es decir, qué técnicas, juegos, interacción, y estrategias metodológicas utilizan para lograr el aprendizaje de los infantes; esto refiere a la fusión entre la lúdica y lo tecnológico – digital y despertar interés, curiosidad y concentración. Con este referente se sostiene las respuestas obtenidas en la pregunta 5 y 6 evidenciando la falta de creatividad y desconocimiento en el área digital educativo.

Al preguntar sobre la categoría de las herramientas digitales y el nivel de conocimiento de los docentes acerca de las mismas los resultados obtenidos de esta investigación, se asemejan a consecuencias alcanzadas en otras investigaciones y que han resultado fructíferas y sirvieron de apoyo para fortalecer este trabajo investigativo (Granados, 2015) sustenta que *“Usar las herramientas digitales para de alguna u otra manera olvidar los recursos tradicionales que se usaba en las aulas como la pizarra y plumón y lograr que el docente busque la manera de formarse y estar actualizado en sus métodos acorde a la necesidad que ahora se requiere”* sin embargo las respuestas no son muy alentadoras, debido a que la mayoría de docentes tiene escasos conocimientos, uso y aplicación de estas herramientas.

La herramienta digital Minecraft permiten que los niños hagan lo que quieran dentro del juego: explorar a lo largo y ancho, construir un castillo gigante, jugar al escondite online con sus amigos, etc. *Esta herramienta les mejora la atención, desarrolla la creatividad, desarrolla el área cognitiva y no es violento* (Willey, 2016) *“Siempre he pensado que el juego es la forma en la que los niños aprenden de una manera más eficaz. Es algo intuitivo, natural y, sobre todo, divertido. Minecraft tiene todo eso y encima le da al docente unas posibilidades la ser un juego abierto en el que prima la creatividad del jugador”*. Con este antecedente se evidencia en la tabla 9 que 100% de los docentes no conocen de esta herramienta y mucho menos de las destrezas que ella desarrolla en los niños.

Para culminar esta discusión se considera también el porcentaje de la última pregunta efectuada a los docentes acerca de la herramienta digital google autodraw y se cita a (Rodríguez Y. , 2019) que sostiene que google autodraw es una herramienta que se usar desde la propia página web. Su objetivo es que el niño/a pueda realizar dibujos de forma creativa online. Tiene multitud de funciones y desarrolla la creatividad, la imaginación y las competencias artísticas, sin embargo la evidencia que se tiene en base a conocimiento de la misma por los docentes es 46, 15% cree que desarrolla la motricidad fina, dejando prevalecer la falta de conocimiento que existe en los profesionales educadores.

7. Conclusiones

Las actividades lúdicas son la base de la metodología en el nivel inicial; a pesar de aquello, los docentes investigados la consideran sólo como una herramienta, en lugar de enfatizar que es el medio por el cual los niños desarrollan las destrezas en todos los ámbitos.

El estudio realizado ha permitido evidenciar que las docentes utilizan el juego como estrategia de aprendizaje y como agente estimulador en los niños y niñas, sin embargo, existen limitaciones en las concepciones del juego como potenciador del desarrollo infantil, adoptando posturas de una educación tradicional.

Existen insuficiencias en el cuerpo docente sobre el manejo y utilidades de las herramientas digitales educativas que permitan desarrollar algunas de las destrezas de los infantes; desconocen el uso de plataformas colaborativas y versátiles orientadas a promover la creatividad, colaboración y resolución de problemas en un entorno divertido e imaginativo.

Bibliografía

- Barros , M. R. (2017). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *SCIELO*, 12.
- Andrade , Y., & Cedeño , V. (2017). *UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO*. Obtenido de Estrategias Lúdicas basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial: <https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/157/1/ULEAM-PARV-0005.pdf>
- Blanco , D. (2017). Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial. *DIALNET*, 14.
- Canchilan, O., Ahumada , Y., & Yulissa, O. (Abril de 2020). *Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD*. Obtenido de Uso de las herramientas digitales por parte de los docentes para la dinamización de los procesos de aprendizaje - enseñanza de la Institución educativa: <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33261/yahumadama.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Castañeda, M. (12 de OCTUBRE de 2020). 5 beneficios de las actividades lúdicas para el aprendizaje de los niños. *EL MUNDO*, pág. 1.
- CEPAL. (2014). Los Derechos de la Infancia en la era del Internet. En M. I. Pavez, *Políticas Sociales* (pág. Septiembre). Santiago de Chile: Publicación de las Naciones Unidas.
- Dimitrakis, R., & Montenegro , S. (2017). *LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS A TRAVÉS DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES* . GUAYAQUIL : UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.
- Granados, C. (2015). HERRAMIENTAS DIGITALES IMPORTANTES EN LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS . *DIALNET*, 12.
- Hernández, S. (2015). La Importancia De La Actividad Lúdica y El Tiempo Libre En La Educación. *REDALYC*.
- Laurrari, S. C. (2008). HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL FUTURO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS . *REDALYC* .
- Quinaucho, M. F. (2020). *Herramientas tecnológicas en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años*. Quito: Universidad Central del Ecuador .
- Rodríguez, Y. (26 de marzo de 2019). *La era digital en el segundo ciclo de Educación Infantil*. Obtenido de La era digital en el segundo ciclo de Educación Infantil: <https://redsocialeduca.net/era-digital-infantil>
- Romero , L. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica de Educación Inicial . *REVISTA BUENOS AIRES*, 144.
- Sánchez, M. B. (2018). ESTRATEGIAS DIGITALES PARA NIÑOS Y NIÑAS . *DIALNET*, 3.

- Tufinio, M. (2020). *FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES* . Obtenido de Actividades lúdicas en la educación inicial:
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/2002/TUFINIO%20LE%20N%20MARILIZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNESCO. (Octubre de 2015). *UNESCO. ORG*. Obtenido de UNESCO.ORG:
<https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- Upegui, F. V. (2017). Estrategias Ludicas mediante el uso de las TICS. *DIALNET*, 209.
- Vera, D. (2016). “*Actividades lúdicas a través de las TIC’s, en el desarrollo de habilidades comunicativas*”. Guayaquil : Universidad Central .
- Vilchez, R. A. (2019). *REPOSITORIO DE TUMBES*. Obtenido de Importancia del uso de las herramientas pedagógicas digitales en la Educación Inicial:
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1351/VILCHEZ%20SILVA%20ROSA%20AMALIA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Virete, A. M. (2019). “*LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DEL DOCENTE Y EL AMBATO: UNIVERSIDAD DE AMBATO*”.
- Willey, S. (2016). *EDUCO*. Obtenido de CUADERNO DE VALORES "EDUCO":
<https://www.educo.org/Blog/que-aprende-mi-hijo-con-el-juego-minecraft>

Anexo

Encuesta

Encuesta dirigida de manera virtual a los docentes de los Centros de Educación Infantil: Agripina Murillo Guillen, Flor Medranda de Chancay, Rosita Muñoz de Vera, Holanda Ponce de Moreira, Gabriela Mistral, Corina Parral y Augusta Ugalde de la ciudad de Portoviejo.

OBJETIVO GENERAL

Analizar las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años de los Centros de Educación Inicial de la ciudad de Portoviejo.

Objetivos específicos:

- Determinar las actividades lúdicas que utilizan los docentes para potenciar el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas.
- Detectar el conocimiento y aplicación de herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje por parte de los docentes.
- Identificar las utilidades de las herramientas digitales para impulsar el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas.

Encuesta

1. ¿Dentro de las siguientes actividades lúdicas cuáles prefiere utilizar?

- a. Juegos grupales
- b. Juegos individuales
- c. Juegos de roles
- d. Juegos motrices

- 2. ¿Para adquirir el progreso del ámbito de identidad y autonomía de los niños y niñas a través de la lúdica, usted prefiere?**
 - a. Enseñarles a escribir el nombre
 - b. Utiliza el juego para estimularle
 - c. Pide a los padres que le repitan siempre el nombre hasta que el niño aprenda

- 3. ¿Se muestra un grupo de actividades lúdicas, cuál marcaría usted como más educativa para los niños?**
 - a. Pintar los cascarrones de huevos de colores llamativos
 - b. Recortar papelitos de colores
 - c. Disfrazarse frente a una cámara
 - d. Juego al aire libre

- 4. ¿Cuándo el niño o niña juega, cree que se desarrolle alguna habilidad?**
 - a. Si
 - b. No
 - c. Talvez

- 5. Considera a la lúdica como:**
 - a. Herramienta
 - b. Parte del juego diario de los niños
 - c. Una pérdida de tiempo
 - d. Medio para desarrollar las habilidades de los niños.

- 6. ¿Conoce herramientas digitales que puedan ser empleadas en el aprendizaje de los niños y niñas?**
 - a. Si, muchas
 - b. No,
 - c. Talvez, pero no sabe si son educativas

- 7. ¿Ha empleado estas herramientas digitales para realizar actividades lúdicas con los niños y niñas?**

- a. Si
- b. No

8. ¿Qué nivel de conocimientos acerca de herramientas digitales, para desarrollar las destrezas en los niños de educación Inicial?

- a. Elevados
- b. Medianos
- c. Muy elevados
- d. Nulos

9. La herramienta digital Minecraf es una plataforma colaborativa y versátil orientada a los profesores, estudiantes e institutos educativos, con el objetivo de promover la creatividad, colaboración y resolución de problemas en un entorno divertido e imaginativo. ¿Sabe qué destrezas adquiere el niño o niña al utilizarla?

- a. Si
- b. No

10. Google autodraw es una aplicación para niños, jóvenes, adultos, estudiantes, docentes, etc. está dentro de las herramientas digitales, capaz de reconocer el dibujo del usuario y adaptarlo a la figura que se quiere plasmar. ¿Qué ámbitos considera que desarrolla el niño o niña al utilizarla?

- a. Autonomía e identidad
- b. Relación lógica – matemático
- c. Motricidad fina
- d. Relaciones con el medio natural – cultural

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES Y DESTREZAS CON HERRAMIENTAS DIGITALES EN NIÑOS 3 - 5 AÑOS

PLAYFUL ACTIVITIES TO DEVELOP SKILLS AND SKILLS WITH DIGITAL TOOLS IN CHILDREN 3 - 5 YEARS

Autoras:

Jéssica Alexandra Bermúdez Barcia

jejafa76@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-7070-819X>

Universidad San Gregorio de Portoviejo

Lubis Carmita Zambrano Montes

iczambrano@sangregorio.edu.ec

<http://orcid.org/0000-0002-1436-9031>

Universidad San Gregorio de Portoviejo

I. Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo analizar las actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades y destrezas a través de herramientas digitales en niños y niñas de 3 a 5 años; la investigación se cumplió bajo un enfoque cuali-cuantitativo, es de tipo descriptivo, exploratorio y bibliográfico; tuvo como escenarios a centros de Educación Inicial de la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí, república del Ecuador. El estudio se realizó con directivos y docentes. La información primaria fue recolectada mediante la técnica de la encuesta y la información secundaria fue tomada de fuentes acreditadas. Los resultados demuestran insuficiencias en el manejo creativo de la actividad lúdica y el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Educación Inicial. Se concluye que las actividades lúdicas son la base de la metodología en el nivel inicial; a pesar de aquello, los docentes investigados poseen concepciones tradicionales sobre la utilización del juego como metodología de trabajo y de qué manera usar las herramientas tecnológicas para el proceso de mediación en el aula.

Palabras claves: Aprendizaje; actividad lúdica, educación inicial, herramientas digitales y tecnológicas.

Abstract

This paper aims to analyze playful activities for the development of skills and skills through digital tools in children from 3 to 5 years; the research was carried out under a qualitative-quantitative approach, it is descriptive, exploratory and bibliographic; it had as scenarios initial education centers of the city of Portoviejo, province of Manabí, republic of Ecuador. The study was conducted with managers and teachers. Primary information was collected using the survey technique and secondary information was taken from accredited sources. The results demonstrate inadequacies in the creative management of recreational activity and the use of digital tools in the teaching and learning process in Early Education. It is concluded that recreational activities are the basis of the methodology at the initial level; Despite this, the investigated teachers have traditional conceptions about the use of the game as a working methodology and how to use the technological tools for the mediation process in the classroom.

Keywords: Learning; playful activity, initial education, digital tools and technological.

II. Introducción

El presente trabajo investigativo aborda la utilización de herramientas digitales y de qué manera aportan al desarrollo de habilidades y destrezas en los infantes, considerando al componente lúdico como fuente estratégica de enseñanza y aprendizaje.

El estudio tiene como objetivo analizar las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años de los Centros de Educación Inicial de la ciudad de Portoviejo.

Considerando que la educación a nivel mundial es un eje primordial para el desarrollo de las naciones y sin lugar a duda es un elemento clave para disminuir la pobreza y aumentar la productividad de los países. Los cambios que la educación genera son extremadamente importantes, debido a que con ellos los seres humanos evolucionan en su aprendizaje, vivir arraigados en una sola forma de enseñar y de aprender significa no progresar, sin embargo si lo miramos desde el punto de vista evolutivo eso nos da a entender que estaremos preparados para manejar esos cambios en la educación y de la misma manera puedan ser aplicados a las generaciones que se presentan.

La investigación reviste de importancia social y educativa por la necesidad de que los estudiantes y docentes dominen el uso de herramientas digitales para estimular las habilidades y destrezas de los infantes para educar y enseñar, pues se convirtió en un proceso casi obligatorio por la emergencia sanitaria teniendo muy pocas opciones de manera presencial para estimular la creatividad e imaginación y mejorar las competencias comunicativas en los niños se considera que el tema que se menciona es importante en el progreso de los niños debido a que sus áreas de desarrollo como la comunicación y expresión del lenguaje se ven influenciadas a través de la participación apoyadas en las herramientas digitales. Otro de los puntos es el desarrollo significativo que otorga al niño en el ámbito de la expresión el cuerpo y la motricidad, porque le permite desenvolverse con mayor agilidad en el entendimiento, estimula el proceso cognitivo, más aún cuando realiza mediante el juego o la lúdica, debido a que permite que la interacción entre el docente y el estudiante sea atractiva, placentera y despertando mayor interés en el niño hacia la enseñanza que se ofrece. Así mismo permite visualizar una nueva atmósfera de trabajo, porque el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma lo que beneficia no solo a los infantes sino al docente y los padres de familia.

En el Ecuador en este 2020 se ha tenido que priorizar, innovar, rediseñar y hasta asesorar de alguna manera a los docentes para el uso de las herramientas lúdicas digitales, esto es debido a los cambios que se han proporcionado a nivel mundial y nacional por la pandemia existente y que obligó a los sistemas educativos a cambiar sus estrategias de trabajo con los niños. Si bien es cierto el Ministerio de Educación mediante sus representantes manifiesta que están listos con “La Agenda Educativa Digital que establece los lineamientos para la inclusión de las Tecnologías de la Información y Comunicación, para producir cambios que apunten a la transformación educativa, mediante el paso de las TIC a las TAC como un proceso de innovación pedagógica” De acuerdo a este mismo Ministerio el objetivo de la Agenda Educativa Digital es “Fortalecer y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Sistema Educativo Nacional a través del incremento de prácticas innovadoras que integren las tecnologías para empoderar el aprendizaje, el conocimiento y la participación” Con estos antecedentes surgen varias interrogantes, tales como: ¿El personal docente de Educación Inicial de las escuelas tanto públicas como privadas está capacitado para cumplir con estas designaciones del Gobierno? ¿Qué tipo de enseñanza esperan dar a los niños y niñas cuando se conoce que los niños deben aprender mediante el juego, la experiencia y la relación con el medio en que se está desarrollando? ¿Los padres y madres familia podrán tener en acceso necesario a las plataformas virtuales además de la disponibilidad

de tiempo y espacio para acompañar a sus hijos durante las horas de enseñanza virtual? Y como estas existen otras interrogantes.

Aunque como ya se dijo al principio de este texto que a partir del siglo XX todo se globalizó y se volvió más tecnológico y los seres humanos empezaron a depender de las mismas, no es menos cierto que en la educación es poco o nada lo que se hace para que los estudiantes tengan a la mano herramientas que puedan aportar para enriquecer sus conocimientos a través del mundo del internet. En la actualidad los jóvenes y porque no hasta los niños tienden a observar más vídeos en las plataformas comunes y de acceso general como YouTube, tiktok, play store, etc. a información que los eduque o aporte de alguna manera.

Es también necesario mencionar que se pudieran presentar algunas dificultades en cuanto a desconocimiento o tal vez falta de interés de los padres de familia para mostrar las plataformas educativas que aporten aprendizaje a los niños y niñas, teniendo la comodidad de permitirles los juegos nocivos y de común uso, a esto se suma también la carencia de capacitaciones en los docentes a nivel nacional, sobre temas tecnológicos y de herramientas digitales que permitan elevar la potencialidad para el desarrollo y el logro de aprendizajes significativos que puede ser alcanzado por los niños, niñas y adolescentes por estas vías.

Desarrollo

Las actividades lúdicas como estrategia metodológica en la educación inicial

“La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento” (Romero , 2009).

“Es fundamental considerar de gran estímulo para el aprendizaje las actividades lúdicas, puesto que cuando el niño y la niña juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno” (Hernández, 2015, pág. 14)

Recordemos que estas actividades son primordiales en el desarrollo integral del niño o niña, debido a su gran aporte de aprendizaje por la exploración y estímulo que crean en ellos mediante el uso del juego y de esta manera desarrollan en los niños la creatividad.

La creatividad, la relación entre los demás, la imaginación, conocer el contexto en el que desarrollan, interactuar con otros niños, la capacidad de independencia, solución a los problemas sencillos sin la intervención del adulto, curiosidad, confianza, entre otras. (Castañeda, 2020)

Sin lugar a duda las actividades lúdicas van de la mano y son fundamentalmente primordiales en el proceso de aprendizaje; en este contexto el proceso de enseñanza es para niños menores de 5 años, lo que genera mayor interés e importancia porque es en esta etapa donde se establecen las bases que busca desarrollar las competencias y potencialidades de los niños y niñas que se articularán en el nivel primario. La educación que se genera en ellos es tomando en cuenta las necesidades y características de los pequeños buscando su desarrollo integral, crecimiento socio-afectivo y cognitivo, expresión y psicomotricidad. Con todos estos aspectos se privilegia el juego, la exploración, el descubrimiento y como recurso primario y directo está la enseñanza lúdica que se puede presentar y en los diferentes momentos que se les brinda en su cotidianidad como dinamizadores del aprendizaje, permitiendo al estudiante estar activo y ser partícipe en la obtención de los nuevos conocimientos, con ello se cumple los objetivos de la educación inicial de garantizar oportunidades para activar las habilidades y destrezas que más adelante les servirán en la vida, entonces estamos llamados a incorporar al proceso de enseñanza – aprendizaje lo lúdico armonizado con lo digital.

En este ámbito la creatividad, la lúdica y el aprendizaje van de la mano, porque a través del juego el niño aprende, debido a las emociones que producen al fusionarse, mucho más en la etapa de la infancia; sin embargo existen ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales. Para los seres humanos es agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones culturales, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, entre otros.

El papel del docente en el contexto de las actividades lúdicas

La integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Preescolar depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar; esa relación docente – alumno que se establece en el nivel de Preescolar esta obviamente marcada por las actividades que programa el educador para "ganar" la atención del alumno (Blanco D. , 2017).

Este aporte va a generar que el docente tenga la necesidad de ofrecer de manera atractiva actividades en las que los pequeños se sientan con libertad mediante la actividad lúdica, brindando la oportunidad de expresar sus emociones y sentimientos y/o cambios que en un futuro les otorgue la posibilidad de satisfacer su curiosidad, al explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo.

(Andrade & Cedeño , 2017) Sustenta que el juego infantil siempre debe hacer referencia a las relaciones entre la infancia, la educación y diversión, debido a que este complementa el aprendizaje significativo del niño o niña. Tal es así que entre las actividades lúdicas más utilizadas en la enseñanza de ellos están: actividades lúdicas de regla, actividades lúdicas de construcción, actividades lúdicas que desarrollen la inteligencia, actividades lúdicas que desarrollan la adquisición del lenguaje verbal, la música, los títeres, los cuentos, las historias.

Herramientas digitales en la educación inicial para el proceso de aprendizaje

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Las herramientas digitales, son en la actualidad recursos que favorecen el desarrollo de la atención y otras operaciones del pensamiento, básicas en el acto de aprender.

Según (Vilchez, 2019) Las herramientas digitales son tanto aquellas tecnologías que son usadas como materiales, medios, etc., que en relación con el internet se vuelven útiles para el proceso educativo de los escolares. Son las principales aliadas de cualquier sistema educativo para reducir la brecha digital que pueda estar afectando al país.

Estas herramientas también pueden ser didácticas que permiten desarrollar el conocimiento a través de procesos, haciendo uso de las habilidades y utilizar de manera eficaz los recursos e instrumentos tecnológicos.

Las herramientas digitales son muy importantes debido que por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización fortalecen el desarrollo de habilidades en los infantes, gracias a los aprendizajes, sobre todo las habilidades cognitivas, considerando estar dentro de un contexto específico que facilite y estimule la intervención mediada sobre la realidad, la captación y la comprensión de los niños y niñas; el docente está casi obligado a que a través de las herramientas digitales cree escenografías comunicativas diferenciadas que propician el aprendizaje y la interacción entre los infantes que participan en el acto educativo” (Canchilan, Ahumada , & Yulissa, 2020)

Estos forman parte de los recursos didácticos denominados multisensoriales, procura aproximar la enseñanza a la experiencia directa utilizando como vías la percepción, el oído y la vista; de esta manera, el medio audiovisual. (Barros , 2017, pág. 25).

De acuerdo a los autores citados, esta investigación tiene la intención de que el componente lúdico se aproveche como fuente de recurso estratégico para desarrollar la capacidad de aprendizaje en los niños y niñas con el uso de las herramientas digitales; demostrando que estas son fuente de enseñanza – aprendizaje para los niños y niñas.

Según expresa (Tufinio, 2020) En este momento de crisis financiera, económica y social. Los ciudadanos deben estar preparados para enfrentar los desafíos del futuro, y los valores individuales de cada ciudadano; esto conlleva a entrelazar las actividades lúdicas con las herramientas digitales, debido al proceso limitado de la educación a consecuencia de la pandemia que atraviesa al mundo. La introducción de nuevas tecnologías en la sociedad ha creado una necesidad de contenidos interactivos que puedan aprovechar al máximo el potencial que los avances tecnológicos oferta. Su influencia en el proceso de aprendizaje infantil, considera la tutoría como la clave para guiar el proceso de enseñanza del docente hacia el alumno, permitiendo de esta manera desarrollar en los niños y niñas nuevas habilidades y destrezas.

Herramientas digitales para estimular las habilidades y destrezas de los niños de educación inicial.

Como ya se dijo antes, la humanidad generó una nueva forma de hacer educación, aplicando los cambios y transformaciones radicales en todos los niveles de la existencia. Actualmente se producen cambios permanentemente en el mundo de lo social, científico, técnico y tecnológico. En base a esto se percibe la necesidad de involucrar la educación con las nuevas tecnologías, y en este sentido, la educación inicial es la más idónea para comenzar esta transformación de la perspectiva educativa.

De acuerdo a esto (Granados, 2015, pág. 34) usar las herramientas digitales para de alguna u otra manera olvidar los recursos tradicionales que se usaba en las aulas como la pizarra y plumón y lograr que el docente busque la manera de formarse y estar actualizado en sus métodos acorde a la necesidad que ahora se requiere.

(Laurrari, 2008, pág. 78) Sostiene que al sistema educativo se le debe implementar de manera permanente las herramientas digitales, debido a que actualmente la sociedad producen constantemente cambios y esa misma sociedad se volvió virtual y esta interconectada, lo que deja claro que estas herramientas deben obligatoriamente estar integradas en el currículo, gestión

educativa y desarrollo de las competencias tecnológicas; por otro lado es necesario que tanto el docente como el estudiante logren competencias que les ayuden a administrar, clasificar y utilizar la información de manera confiable y de calidad.

III. Métodos

La presente investigación tuvo un enfoque cuali - cuantitativo, debido a la utilización de las técnicas e instrumentos que permitieron recolectar datos en base a los objetivos y categorías de análisis tales como: Docente, utilización de herramientas digitales, condiciones de trabajo, actitudes frente a los cambios, recursos y de esta manera brindar posibles alternativas a la problemática de este trabajo investigativo.

De la misma manera se indica que fue de tipo, descriptiva, exploratoria y bibliográfica: descriptiva porque se buscó conocer más sobre los tipos de actividades lúdicas que utilizan los docentes para potenciar el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y niñas de los Centros de Educación Inicial de Portoviejo, todo esto mediante las herramientas digitales. Bibliográfica por la revisión de citas y fuentes actualizadas que permitieron utilizarlas como referencia para argumentar el trabajo investigado y exploratorio debido a la utilización de la observación se podrá recolectar datos relevantes en el análisis de esta problemática.

Este proceso investigativo se lo realizó mediante la aplicación de los métodos: científico, inductivo- deductivo, analítico – sintético debido a que se desarrolló con hechos concretos que fueron observados, analizados y seleccionados para luego realizar un proceso de clasificación de los resultados obtenidos partiendo del estudio de la problemática.

La investigación tuvo como escenario a los centros de Educación Inicial: Agripina Murillo Guillen, Flor Medranda de Chancay, Rosita Muñoz de Vera, Holanda Ponce de Moreira, Gabriela Mistral, Corina Parral y Augusta Ugalde de la ciudad de Portoviejo.

La población estuvo constituida por 32 docentes y 7 directoras, y un experto en Educación Inicial y un psicopedagogo. Al ser población pequeña se la tomó en su totalidad.

Para recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y la información secundaria a través de la búsqueda Google Académico, repositorios, bibliotecas digitales y otros. Los instrumentos en este caso un cuestionario de preguntas de base estructurada; esta información fue procesada y sistematizada por medio de procedimientos estadísticos que permitieron la tabulación para la presentación y discusión de resultados y conclusiones finales.

IV. Resultados

Tabla 1

| ¿Dentro de las siguientes actividades lúdicas cuáles prefiere utilizar? | | | |
|--|---------------------|------------|-----------------|
| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
| a | Juegos grupales | 10 | 25,64% |
| b | Juegos individuales | 19 | 48,72% |
| c | Juegos de roles | 6 | 15,38% |
| d | Juegos motrices | 4 | 10,26% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Fuente: encuesta a docentes

Elaboración: Propia

Tabla 2

| ¿Para adquirir el progreso del ámbito de identidad y autonomía de los niños y niñas a través de la lúdica, usted prefiere? | | | |
|---|--|-----------------|----------------------|
| # | Alternativas | Frecuencia a | Porcentaje e % |
| a | Enseñarles a escribir el nombre | 11 | 28,21% |
| b | Utiliza el juego para estimularle | 7 | 17,95% |
| c | Pide a los padres que le repitan siempre el nombre hasta que el niño aprenda | 21 | 53,85% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Fuente: encuesta a docentes

Elaboración propia

Tabla 3

¿Se muestra un grupo de actividades lúdicas, cuál marcaría usted como más educativa para los niños?

| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
|-------|--|------------|-----------------|
| a | Pintar los cascarrones de huevos de colores llamativos | 20 | 51,28% |
| b | Recortar papelitos de colores | 19 | 48,72% |
| c | Disfrazarse frente a una cámara | 0 | 0,00% |
| d | Juego al aire libre | 0 | 0,00% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Fuente: encuesta a docentes

Elaboración propia

Tabla 4

¿Cuándo el niño o niña juega, cree que se desarrolle alguna habilidad?

| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
|-------|--------------|------------|-----------------|
| a | Sí | 29 | 74,36% |
| b | No | 10 | 25,64% |
| c | Talvez | 0 | 0,00% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Fuente: encuesta a docentes

Elaboración propia

Tabla 5

Considera a la lúdica como:

| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
|---|-------------------------------------|------------|-----------------|
| a | Herramienta | 22 | 56,41% |
| b | Parte del juego diario de los niños | 12 | 30,77% |

| | | | |
|-------|--|----|---------|
| c | Una pérdida de tiempo | 0 | 0,00% |
| d | Medio para desarrollar las habilidades de los niños. | 5 | 12,82% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Fuente: encuesta a docentes

Elaboración propia

Tabla 6

¿Conoce herramientas digitales que puedan ser empleadas en el aprendizaje de los niños y niñas?

| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
|-------|---|------------|-----------------|
| a | Sí | 11 | 28,21% |
| b | No | 18 | 46,15% |
| c | Tal vez, pero no sabe si son educativas | 10 | 25,64% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Fuente: encuesta a docentes

Elaboración propia

Tabla 7

¿Ha empleado estas herramientas digitales para realizar actividades lúdicas con los niños y niñas?

| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
|-------|--------------|------------|-----------------|
| a | Sí | 1 | 2,56% |
| b | No | 38 | 97,44% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Fuente: encuesta a docentes

Elaboración propia

Tabla 8

¿Qué nivel de conocimientos tiene usted acerca de herramientas digitales, para desarrollar las destrezas en los niños de educación Inicial?

| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
|-------|--------------|------------|-----------------|
| a | Elevados | 5 | 12,82% |
| b | Medianos | 5 | 12,82% |
| c | Muy elevados | 1 | 2,56% |
| d | Nulos | 28 | 71,79% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Fuente: encuesta a docentes

Elaboración propia

Tabla 9

¿Sabe qué destrezas adquiere el niño o niña al utilizar la herramienta digital Minecraft?

| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje % |
|-------|--------------|------------|-----------------|
| a | Sí | 0 | 0,00% |
| c | No | 39 | 100,00% |
| Total | | 39 | 100,00% |

Fuente: encuesta a docentes

Elaboración propia

Tabla 10

Google autodraw es una aplicación para niños, jóvenes, adultos, estudiantes, docentes, etc. está dentro de las herramientas digitales, capaz de reconocer el dibujo del usuario y adaptarlo a la figura que se quiere plasmar. ¿Qué ámbitos considera que desarrolla el niño o niña al utilizarla?

| # | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---|--------------|------------|------------|
|---|--------------|------------|------------|

| | | % |
|-------|--|---------|
| a | Autonomía e identidad | 10 |
| | | 25,64% |
| b | Relación lógica – matemático | 5 |
| | | 12,82% |
| c | Motricidad fina | 18 |
| | | 46,15% |
| d | Relaciones con el medio natural – cultural | 6 |
| | | 15,38% |
| Total | | 39 |
| | | 100,00% |

Fuente: encuesta a docentes

Elaboración propia

Análisis y discusión

Frente al problema presentado en este trabajo de investigación, limitado uso de las herramientas digitales, dificulta la enseñanza a través de actividades lúdicas, obstaculizando el aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial en este período de emergencia sanitaria que vive el Ecuador.

El estudio realizado ha permitido evidenciar que las docentes utilizan el juego en el proceso educativo, sin embargo, se contradicen al manifestar que para adquirir el progreso del ámbito de identidad y autonomía de los niños y niñas a través de la lúdica, solo lo hace un 7%, puesto que la mayoría, para lograr este fin, pide a los padres que le repitan siempre el nombre hasta que el niño aprenda (Tabla No 1 y 2)

Cabe indicar que (Vera D. , 2016) Sustenta que las actividades lúdicas poseen grandes beneficios, creando un ambiente motivador, que hace que el niño sea independiente y autosuficiente para interactuar y sin que se den cuenta se está promoviendo el mecanismo de aprendizaje. Sin embargo los gráficos 3 y 4 reflejan que en la actualidad el docente aún tiene métodos de enseñanza basados en educación tradicionalista y obsoleta, escolarizando y limitando a los infantes a solo memorizar y seguir un régimen de normas y reglas de aprendizaje. Se argumenta esta síntesis con el porcentaje del 74,36% de los docentes creen que no se desarrolla ninguna habilidad a través del juego.

Considerando que el objetivo general de esta investigación hace referencia directa al trabajo del docente con el uso de las actividades lúdicas frente a la temática herramientas digitales para el desarrollo de las habilidades y destrezas, es decir, qué técnicas, juegos, interacción y estrategias metodológicas utilizan para lograr el aprendizaje de los infantes; esto refiere a la fusión entre la lúdica y lo tecnológico – digital y despertar interés, curiosidad y concentración. Con este referente se sostiene las respuestas obtenidas reflejadas en la tabla 5 y 6 evidenciando la falta de creatividad y desconocimiento en el área digital educativo.

Para sustentar con más énfasis este análisis se muestra en la categoría de las herramientas digitales y el nivel de conocimiento de los docentes acerca de las mismas los resultados obtenidos no fueron muy alentadores debido a que muchos de los encuestados tienen desconocimientos extremos sobre videos juegos educativos y que se pueden fusionar con la lúdica para obtener grandes beneficios a favor de los niños y niñas. Con este antecedente se manifiesta mediante la cita de (Detchans & Orellana, 2005, pág. 56) quienes sostienen que la mediación lúdico-digital es ideal para implementar dentro de la escuela, ofrece respuestas tanto a las situaciones de aprendizaje y puede usarse para la juego-terapia. Surge de combinar el uso de los videojuegos con la práctica de la mediación. La eficacia de los videojuegos como herramienta pedagógica deriva, en parte, de su vínculo con la función educativa de la recreación. El juego es una forma de utilizar la mente articulando realidad y fantasía, conocimiento y emoción. Es un impulso vital primario que desde la infancia motiva a las personas a explorar el mundo y conocerlo. Brinda elementos para reconocer el ambiente y adaptarse al mismo. Permite, a través del pensamiento, generar acción autónoma y advertir los propios límites. Es decir, qué técnicas, juegos, interacción y estrategias metodológicas utilizan para lograr el aprendizaje de los infantes; esto refiere a la fusión entre la lúdica y lo tecnológico – digital y despertar interés, curiosidad y concentración. Una vez más se hace hincapié en las tablas 7 y 8 que detalla la falta de creatividad y desconocimiento en el área digital educativo.

La herramienta digital Minecraft permiten que los niños hagan lo que quieran dentro del juego: explorar a lo largo y ancho, construir un castillo gigante, jugar al escondite online con sus amigos, etc. *Esta herramienta les mejora la*

atención, desarrolla la creatividad, desarrolla el área cognitiva y no es violento (Willey, 2016) “Siempre he pensado que el juego es la forma en la que los niños aprenden de una manera más eficaz. Es algo intuitivo, natural y, sobre todo, divertido. Minecraft tiene todo eso y encima le da al docente unas posibilidades la ser un juego abierto en el que prima la creatividad del jugador”. Con este antecedente se evidencia en la tabla 8 que 100% de los docentes no conocen de esta herramienta y mucho menos de las destrezas que ella desarrolla en los niños.

Para culminar esta discusión se considera también el porcentaje de la última pregunta efectuada a los docentes acerca de la herramienta digital google autodraw y se cita a (Rodríguez Y. , 2019) que sostiene que google autodraw es una herramienta que se usar desde la propia página web. Su objetivo es que el niño/a pueda realizar dibujos de forma creativa online. Tiene multitud de funciones y desarrolla la creatividad, la imaginación y las competencias artísticas, sin embargo la evidencia que se tiene en base a conocimiento de la misma por los docentes es 46, 15% cree que desarrolla la motricidad fina, dejando prevalecer la falta de conocimiento que existe en los profesionales educadores.

V. Conclusiones

Las actividades lúdicas son la base de la metodología en el nivel inicial; a pesar de aquello, los docentes investigados la consideran sólo como una herramienta, en lugar de enfatizar que es el medio por el cual los niños desarrollan las destrezas en todos los ámbitos.

El estudio realizado ha permitido evidenciar que las docentes utilizan el juego como estrategia de aprendizaje y como agente estimulador en los niños y

niñas, sin embargo, existen limitaciones en las concepciones del juego como potenciador del desarrollo infantil, adoptando posturas de una educación tradicional.

Existen insuficiencias en el cuerpo docente sobre el manejo y utilidades de las herramientas digitales educativas que permitan desarrollar las destrezas en los infantes; desconocen el uso de plataformas colaborativas y versátiles orientadas a promover la creatividad, colaboración y resolución de problemas en un entorno divertido e imaginativo.

VI. Referencias bibliográficas

- Barros , M. R. (2017). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *SCIELO*, 12.
- Andrade , Y., & Cedeño , V. (2017). *UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO*. Obtenido de Estrategias Lúdicas basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial: <https://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/123456789/157/1/ULEAM-PARV-0005.pdf>
- Blanco , D. (2017). Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial. *DIALNET*, 14.
- Canchilan, O., Ahumada , Y., & Yulissa, O. (Abril de 2020). *Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD*. Obtenido de Uso de las herramientas digitales por parte de los docentes para la dinamización de los procesos de aprendizaje - enseñanza de la Institución educativa: <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33261/yahumadama.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Castañeda, M. (12 de OCTUBRE de 2020). 5 beneficios de las actividades lúdicas para el aprendizaje de los niños. *EL MUNDO*, pág. 1.
- Detchans, G., & Orellana, V. (2005). LA MEDIACIÓN LÚDICA-DIGITAL: UNA NUEVA FORMA DE REDUCIR LA BRECHA EDUCATIVA. *DIALNET* , 56.
- Dimitrakis, R., & Montenegro , S. (2017). *LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS A TRAVÉS DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES* . GUAYAQUIL : UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.
- Granados, C. (2015). HERRAMIENTAS DIGITALES IMPORTANTES EN LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS . *DIALNET*, 12.

- Hernández, S. (2015). La Importancia De La Actividad Lúdica y El Tiempo Libre En La Educación. *REDALYC*.
- Laurrari, S. C. (2008). HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL FUTURO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS . *REDALYC* .
- Quinaucho, M. F. (2020). *Herramientas tecnológicas en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años*. Quito: Universidad Central del Ecuador .
- Red de Maestros por la Revolución Educativa. (2016). *Propuesta de la Comunidad Educativa para el nuevo Plan decenal de Educación 2016- 2025*. Quito : SE.
- Rodríguez, Y. (26 de marzo de 2019). *La era digital en el segundo ciclo de Educación Infantil*. Obtenido de La era digital en el segundo ciclo de Educación Infantil: <https://redsocialededuca.net/era-digital-infantil>
- Romero , L. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica de Educación Inicial . *REVISTA BUENOS AIRES*, 144.
- Sánchez, M. B. (2018). ESTRATEGIAS DIGITALES PARA NIÑOS Y NIÑAS . *DIALNET*, 3.

- Tufinio, M. (2020). *FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES* . Obtenido de Actividades lúdicas en la educación inicial:
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/2002/TUFINIO%20LE%c3%93N%2c%20MARILIZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Upegui, F. V. (2017). Estrategias Ludicas mediante el uso de las TICS. *DIALNET*, 209.
- Vera, D. (2016). “*Actividades lúdicas a través de las TIC’s, en el desarrollo de habilidades comunicativas*. Guayaquil : Universidad Central .
- Vilchez, R. A. (2019). *REPOSITORIO DE TUMBES*. Obtenido de Importancia del uso de las herramientas pedagógicas digitales en la Educación Inicial:
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1351/VILCHEZ%20SILVA%2c%20ROSA%20AMALIA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Willey, S. (2016). *EDUCO*. Obtenido de CUADERNO DE VALORES "EDUCO":
<https://www.educo.org/Blog/que-aprende-mi-hijo-con-el-juego-minecraft>

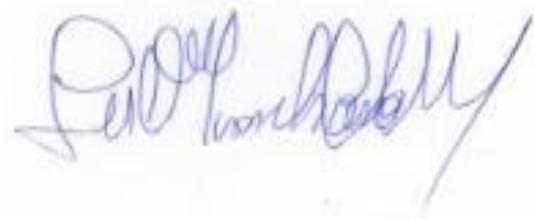
CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutora la estudiante **Bermúdez Barcia Jéssica Alexandra**, que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad , dictado en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico con el título: Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años en Centros de Educación Inicial de la ciudad de Portoviejo, presentado por la estudiante Bermúdez Barcia Jéssica Alexandra , con cédula de ciudadanía No 1306960756, como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magister en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.

Portoviejo, marzo 15 / 2021



Dra. Lubis Zambrano Montes PhD

TUTORA