



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de
la Educación Inicial.

Tema:

**ACTIVIDADES LÚDICAS TECNOLÓGICAS APOYADAS
EN LA PLATAFORMA “EDUCAPLAY” EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL
INICIAL II**

Autora: Daysi Estefanía Quinteros Pilco

Tutor: Lic. Carlos Aguirre, Mg.

AMBATO - ECUADOR

SEPTIEMBRE 2023

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

Yo, Lic. Carlos Iván Aguirre Pinos, Mg. con cédula de ciudadanía 1803021003 en calidad de tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: “ACTIVIDADES LÚDICAS TECNOLÓGICAS APOYADAS EN LA PLATAFORMA “EDUCAPLAY” EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL II” desarrollado por la estudiante Daysi Estefanía Quinteros Pilco, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

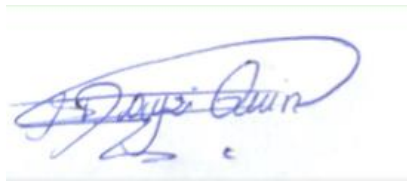
Lic. Carlos Aguirre Pinos, Mg

C.C.: 1803021003

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: “ACTIVIDADES LÚDICAS TECNOLÓGICAS APOYADAS EN LA PLATAFORMA “EDUCAPLAY” EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL II”, quién basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



Daysi Estefanía Quinteros Pilco

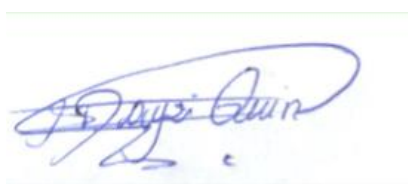
C.C.: 1804413100

AUTORA

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga uso de este Trabajo de Titulación como un documento disponible para lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo los derechos de mi Trabajo de Titulación en favor de la Universidad Técnica de Ambato, con fines de difusión pública. Además, autorizo su reproducción total o parcial dentro de las regulaciones de la institución.



Daysi Estefanía Quinteros Pilco

C.C.: 1804413100

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: “ACTIVIDADES LÚDICAS TECNOLÓGICAS APOYADAS EN LA PLATAFORMA “EDUCAPLAY” EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL II”, presentado por la señorita Quinteros Pilco Daysi Estefanía, estudiante de la carrera de Educación inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

Lic Gissela Alexandra Arroba Lopez
Mg.

C.C.:180283617

**MIEMBRO DE LA COMISIÓN
CALIFICADORA**

Lic.Irelys Sanchez Fernandez Mg

C.C.: 1756925952

**MIEMBRO DE LA COMISIÓN
CALIFICADORA**

DEDICATORIA

Valentía perseverancia honestidad son el reflejo de mis padres que siempre me han orientado a ser una persona de bien, todo lo que he logrado es por mis padres.

Jacquelin mi madre, confidente y amiga le dedico el presente trabajo de titulación, Ud. es y será siempre mi inspiración, le admiro y respeto

Eddy mi padre el hombre que me ha entregado todo su amor y me ha enseñado los caminos que debo recorrer,

Tomm, mi segundo padre, que en poco tiempo se convirtió en un ángel para mi y estuvo en los buenos momentos y en los malos también siempre mostrando su apoyo incondicional te respeto y admiro

Daysi Quinteros

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a IHWH por ser mi Helohim y el ser que me ha brindado todo su amor, a mis padres porque sin ellos nunca hubiera logrado cada objetivo Jacquelin Eddy Tomm gracias por aportar su tiempo, por confiar en mí, les amo con todo mi corazón

Daysi Quinteros

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
CAPITULO I.- MARCO TEÓRICO	1
OBJETIVO GENERAL	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA.	12
CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	14
Análisis de los resultados de la ficha de observación	18
CAPITULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	24
MATERIALES DE REFERENCIA	26
Referencias Bibliográficas	26
Anexos	29
PREGUNTAS:	30
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Análisis de resultados.....	14
Tabla 2 Pregunta 1: ¿El niño / niña es motivado con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el aula?	18
Tabla 3 Pregunta 2: ¿El niño / niña muestra interés por las actividades desarrolladas en la plataforma de EducaPlay?	19
Tabla 4 Pregunta 3: ¿El niño / niña disfruta participar en las actividades de creatividad y comunicación de la plataforma EducaPlay?.....	20
Tabla 5 Pregunta 4: ¿El docente comunica y prepara a los niños y niñas acerca de lo que van a aprender y como se espera que lo hagan?.....	21
Tabla 6 Pregunta 5: ¿El uso de la plataforma Educa Play es sencillo e intuitivo para los docentes en el proceso de enseñanza?	22

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pregunta1: ¿El niño / niña es motivado con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el aula?	¡Error! Marcador no definido.
Figura 2 Pregunta 2: ¿El niño / niña muestra interés por las actividades desarrolladas en la plataforma de EducaPlay?	¡Error! Marcador no definido.
Figura 3 Pregunta 3: ¿El niño / niña disfruta participar en las actividades de creatividad y comunicación de la plataforma EducaPlay?.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 4 Pregunta 4: ¿El docente comunica y prepara a los niños y niñas acerca de lo que van a aprender y como se espera que lo hagan?..	¡Error! Marcador no definido.
Figura 5 Pregunta 5: ¿El uso de la plataforma Educa Play es sencillo e intuitivo para los docentes en el proceso de enseñanza?	¡Error! Marcador no definido.

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

TEMA: Actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma “Educaplay” en el proceso de enseñanza en niños y niñas del nivel inicial II

Autora: Daysi Estefanía Quinteros Pilco

Tutor: Lic. Carlos Aguirre, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

Las actividades lúdicas tecnológicas son una estrategia que fomenta el aprendizaje, El presente trabajo está orientado en el análisis de actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma “Educaplay” para el proceso de enseñanza en niños y niñas del nivel inicial II, de la Unidad Educativa CELITE, para lo cual se utilizó una metodología cuali-cuantitativa, en la que se obtiene información mediante el uso de los instrumentos de evaluación como la entrevista, y la ficha de observación, los mismos que fueron validados y aprobados por expertos en el área de Ciencias de la Educación, estas se aplicaron a 2 docentes y 28 niños de la institución con edades aproximadas entre los 4 y 5 años. La información recopilada y analizada permitió concluir que la plataforma Educaplay tiene un impacto positivo en el aprendizaje de niños y niñas puesto que las actividades diarias se realizan de una forma interactivas y tecnológica, fomentando el desarrollo cognitivo, comunicativo, creativo y social en los niños.

Palabras clave: actividades lúdicas tecnológicas, Educaplay, aprendizaje, desarrollo.

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

THEME: Technological recreational activities supported by the "Educaplay" platform in the teaching process in boys and girls of the initial level II

Author: Daysi Estefanía Quinteros Pilco

Tutor: Lic. Carlos Aguirre, Mg.

ABSTRACT

Technological playful activities are a strategy that promotes learning. This work is oriented towards the analysis of technological playful activities supported by the "Educaplay" platform for the teaching process in the children of the initial level II, of the CELITE Educational Unit , for which a qualitative-quantitative methodology was used, in which information is obtained through the use of instruments such as the interview, and the observation sheet, the same ones that were validated and approved by experts in the Information Sciences area. Those methods were applied to 2 teachers and 28 children of the institution with approximate ages between 4 and 5 years. The information collected and analyzed allowed us to conclude that the Educaplay platform has a positive impact over learning of since daily of the children activities are carried out in an interactive and technological way, promoting cognitive, communicative, creative and social development in the children.

Keywords: technological playful activities, Educaplay, learning, development

CAPITULO I.- MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

En su estudio investigativo Gutiérrez (2018) expone que las actividades lúdicas son una excelente forma de enseñanza en niños y niñas de 4 a 5 años, puesto que estas actividades fomentan el aprendizaje por medio del juego y la exploración al ser una tendencia natural en los niños. A su vez, Faustino (2019) demuestra que las actividades lúdicas realizadas en un promedio de dos horas con veinte minutos con alumnos de educación inicial II aporta en el desarrollo de expresión oral de los niños con un valor de 0.908 según la correlación de Spearman bajo parámetros de: dimensión de voz audible, fluidez del habla y expresión general.

Las principales actividades lúdicas utilizadas con éxito acorde expone en su trabajo Cajahuaman (2022) en la enseñanza de niños de 4 a 5 años de edad, se centran en: juegos de clasificación por: forma, color, tamaño o categoría, juegos de memoria utilizando tarjetas con imágenes o palabras, rompecabezas, juegos de palabras y letras, juegos de roles y actividades al aire libre que fomenten la imaginación, el desarrollo del lenguaje e incrementen las capacidades motrices y cognitivas de los niños.

Como explica Morocho (2018) los juegos de clasificación por características del material de juego permiten que los niños desarrollen habilidades de organización; por su parte, los juegos de memoria aportan a la concentración y el reconocimiento visual, los rompecabezas desarrollan habilidades cognitivas y motrices, los juegos de palabras y letras fomentan el reconocimiento e identificación de sonidos y situaciones, las actividades artísticas desarrollan las habilidades motoras finas, los juegos de roles fomentan la imaginación y desarrollo del lenguaje, mientras que las actividades al aire libre promueven el desarrollo físico y el desarrollo de habilidades motoras.

Morocho (2018) defiende que la principal problemática del aprendizaje matemático en niños de edades tempranas está arraigado fundamentalmente a un método tradicional de enseñanza en donde el aprendizaje es simbólico, metódico y memorista, lo que desemboca en una escasa e incluso nula atracción hacia el mundo matemático, generando problemas a futuro en la escala que supone el aprendizaje lógico, matemático y abstracto; esta técnica se ve mejorada con la inclusión de actividades lúdicas en niños desde sus niveles iniciales de educación, en donde por medio del juego la adquisición de nociones matemáticas es orgánica.

A su vez, Ponce (2022) explica en su investigación que la influencia de la inclusión de actividades lúdicas en niños desde los 4 años de edad fomenta el desarrollo de habilidades sociales mediante resultados obtenidos utilizando la prueba Shapiro-Wilk y la prueba Kruskal-Wallis. Estos resultados se muestran favorables hacia un progreso en los niños en sus habilidades comunicativas, experimentales, y sobre todo emocionales cuando son partícipes en actividades que giran en torno al juego, fomentando su imaginación, creatividad y trabajo en equipo.

Como consecuencia, como señala Lozano (2018) en su investigación, a través del uso de actividades que se focalizan en el juego con los niños desde edades tempranas, es posible contribuir con el desarrollo del pensamiento lógico matemático inicial, abstracto, social, de comprensión y pronunciación del lenguaje, psicomotriz, musical, de dimensión socio-afectiva, pensamiento crítico, de autoimagen, de expresión corporal, socio emocional y de habilidades motrices.

Tecnología en el campo lúdico de aprendizaje

El desarrollo tecnológico no ha sido indiferente al beneficio que aportan las actividades lúdicas en el aprendizaje, por lo que su avance ha permitido como explica Castrillón (2019) la inclusión de nuevas herramientas y plataformas que suponen un ambiente disruptivo en la enseñanza tradicional de los niños, en donde el uso de software con juegos digitales utilizados de forma moderada y en especial de manera adecuada brindan una estrategia positiva en el aprendizaje cognitivo de los niños.

Es importante denotar, como explica Gavoto (2020) que los niños en edades comprendidas entre 4 y 5 años son nativos digitales, esto quiere decir: que estuvieron rodeados de tecnología desde el momento en que comienza la etapa de exploración de su entorno, desarrollando así una familiaridad innata y naturalidad ante el uso de dispositivos electrónicos y ante la interacción con pantallas digitales, esto influye directamente en su forma de adquirir y procesar la información que se les presenta; esta situación crea un nuevo ambiente de aprendizaje en donde la oportunidad de adquisición de conocimiento y refuerzo autónomo es creciente, se ajusta a su propio ritmo y a sus intereses individuales permitiendo que la enseñanza aproveche la interactividad y gamificación presente en varias plataformas para crear un ambiente que mantenga una constante atención del niño y por consecuencia su aprendizaje.

Al crear situaciones de interacción entre los niños y la tecnología desde edades tempranas, se cimenta la base de una cultura de uso de la tecnología bien estructurada, en donde el principal objetivo de su uso es el dinamismo que supone una nueva forma de adquisición de conocimiento defiende Celi (2021). Este uso tecnológico debe ser equilibrado y supervisado siempre por un maestro cuya estrategia de enseñanza combine las actividades digitales realizadas con actividades de juego tradicionales con el fin de que la creatividad e imaginación natural de los niños no se vea limitada, sino que se cree un ambiente colaborativo entre el mundo tradicional y el digital, contribuyendo al desarrollo cognitivo, psicomotriz, social y emocional del menor.

Existen diferentes actividades que pueden realizarse haciendo uso de la tecnología, al trabajar con niños entre 4 y 5 años como indica González (2019) las más representativas son aplicaciones de aprendizaje que ofrecen actividades interactivas que abarcan el desarrollo de habilidades de reconocimiento de letras, números, colores, formas, tamaño y vocabulario, entre las más reconocidas se encuentran aplicaciones desarrolladas en español y de modalidad libre como “Educa Play”, y aplicaciones de pago con opción de traducción como: “Endless Alphabet”, “Sago Mini World” y “Monkey Preschool Lunchbox”.

Castrillón (2019) explica que también plataformas en línea que ofrecen recursos y juegos educativos enfocados en niños de edad preescolar en áreas como lengua, ciencias naturales y matemática básica, su modo de operación es similar a las plataformas digitales educativas como: “PBS Kids”, “Funbrains Jr” y “National Geographic Kids” al utilizarlas lo óptimo es que se garantice el tiempo adecuado en pantalla que tiene el niño y que cuente con la guía de una persona adulta, estas actividades deben combinarse con métodos tradicionales.

Schlebbe (2022) indica que la tecnología ha permitido que el acceso de niños entre 4 y 5 años de edad se sumerja también en el uso de dispositivos de aprendizaje electrónico diseñados específicamente para brindar diversión y enseñanza en niños de su edad, estos dispositivos suelen tener pantallas táctiles y recrean juegos interactivos que aportan con el desarrollo de habilidades cognitivas, matemáticas, lingüísticas y motoras como, por ejemplo: “LeapPad”, VTech InnoLab” y “Amazon Fire Kids”.

Además, Caicedo (2018) añade que a estas estrategias se suma también la utilización de juguetes y bloques de construcción electrónicos que combinan la diversión física con la interacción tecnológica, a través del uso de dispositivos electrónicos y pantallas interactivas táctiles, estos juguetes suelen incluir características como: luces, sonidos, respuestas interactivas que estimulan el aprendizaje y en especial la imaginación fomentando el desarrollo lógico matemático y creativo natural que tienen los niños, ejemplos de estos juegos son: “Fisher-Price Think & Learn”, “Osmo Coding Jam” y la propuesta de “Young Engineers”. Este enfoque ha sido impulsado especialmente para el desarrollo de lógica de programación desde edades tempranas en niños a través del juego.

Shapovalov (2018) demuestra que la realidad aumentada y realidad virtual no quedan exentas de su uso para el aprendizaje lúdico en niños de educación inicial II, puesto que al ofrecer experiencias inmersivas permiten que los niños puedan explorar entornos virtuales interactuando con personajes digitales y participen así en actividades 3D, principales ejemplos de esta incursión de la tecnología en actividades lúdicas para niños son: “Merge Cube”, “ZooKazam” y “Google Expeditions”

Agudelo (2016) explica que: en la inclusión de tecnología en el campo de aprendizaje por métodos lúdicos, se presentan también las proyecciones interactivas que permiten que los niños participen en equipos, estas proyecciones incluyen juegos de seguimiento de movimiento, actividades de resolución de problemas y experiencias de aprendizaje temprano que involucran a todos los niños participantes de manera activa, estas actividades han incorporado también el uso de consolas de juegos, por lo general la inclusión de dispositivos electrónicos o juguetes inteligentes tienen esta característica, mostrando dichas proyecciones en una pantalla de control para el maestro guía, los padres e incluso el niño que va verificando su avance actual en la actividad planteada de forma interactiva.

Castrillón (2021) indica que todas las actividades lúdicas que incluyan un proceso tecnológico deben siempre ser equilibradas y supervisadas por un responsable de forma que se garantice el aprendizaje y se exponga a los niños de forma orgánica hacia el uso de la tecnología, tomando en cuenta que existen recursos gratuitos en línea como: videos educativos, canciones, actividades imprimibles y cuentos interactivos que pueden tomarse como actividades de refuerzo y complemento de conceptos aprendidos en el aula.

Metodologías utilizadas en la enseñanza con plataformas tecnológicas.

Como explica Quimbayo (2017) existen diferentes metodologías y enfoques pedagógicos a los que se adaptan las plataformas tecnológicas para la enseñanza en niños dependiendo de su objetivo y el tipo de contenido educativo que ofrecen, una de ellas es el aprendizaje basado en proyectos, se enfoca en desarrollar actividades prácticas interactivas multimedia que permiten que los niños apliquen los conocimientos adquiridos en situaciones que se plantean como reales.

Orrego (2018) explica que la metodología utilizada con niños de educación inicial es aquella enfocada en el aprendizaje basado en juegos educativos en donde por medio del uso de dispositivos electrónicos o pantallas los niños se enfrentan a desafíos y actividades lúdicas que pretenden reforzar conceptos educativos de manera divertida y estimulante de forma que el conocimiento es adquirido de manera natural.

La principal ventaja y metodología a la que se ajustan las plataformas tecnológicas como justifica Quimbayo (2017) es el aprendizaje personalizado, ya que utilizan algoritmos y sistemas adaptativos de forma que es posible evaluar el nivel de conocimiento y habilidades de cada niño adaptando el contenido de interacción según sus necesidades individuales, a más de que presentan un aprendizaje colaborativo en donde se promueve el trabajo en equipo, comunicación e intercambio de conocimiento para lograr un objetivo común. Por su parte, el aprendizaje basado en la resolución de problemas presente en la mayoría de las plataformas tecnológicas direcciona al desarrollo del pensamiento crítico y capacidad de solución.

Educa Play como plataforma tecnológica de aprendizaje

Orrego (2018) expone en su investigación que la plataforma Educa Play es una herramienta educativa en línea desarrollada en el año 2007 por el profesor Carlos Rebate, esta plataforma permite a los maestros crear y compartir actividades interactivas multimedia adaptándose al nivel educativo de un niño, y diferenciándose por asignatura, ganado así reconocimiento en el ámbito educativo. El objetivo principal de la plataforma es facilitar la creación de recursos educativos interactivos flexibles que permitan al docente personalizar el contenido según necesidades específicas para que los niños adquieran diferente tipo de conocimiento según un plan de estudio a cargo del maestro por medio del uso de: crucigramas, sopa de letras, cuestionarios, mapas interactivos y ejercicios en donde deben completar espacios con patrones secuenciales, letras o palabras.

Mykytka (2021) detalla que la plataforma Educa Play utiliza la combinación de diferentes metodologías pedagógicas, ya que combina el aprendizaje basado en juegos y proyectos con un aprendizaje personalizado y colaborativo para la resolución constante de problemas planteados de forma interactiva a los niños por medio de actividades que desarrolla el docente acorde a las necesidades educativas que presente. Su funcionamiento y programación de actividades es bastante sencillo, puesto que basta con el registro del docente en la plataforma con un usuario, contraseña y correo electrónico para que pueda utilizar el editor en línea para crear actividades personalizadas agregando texto, imágenes, audio, video y enlaces a recursos externos.

Quimbayo (2017) analiza cómo mediante la edición de respuestas ante las actividades desarrolladas es posible recrear las respuestas correctas con límites de tiempo y diferentes formas de configuración para que sean guardadas o compartidas e incluso añadidas. Todo el proceso, desde la creación de cada actividad, su interacción con los niños y la verificación de respuestas requiere de una conexión estable a internet ya que se evalúa en tiempo actual, por lo que Educa Play promueve la gamificación y participación activa de los niños en todo el proceso de aprendizaje; a su vez, al tener un entorno de colaboración en línea entre maestros fomenta el intercambio de recursos y colaboración entre docentes de diferentes partes del mundo.

1.2. Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Analizar las actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma de Educa Play en el proceso de enseñanza de niños y niñas del nivel inicial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Fundamentar las actividades lúdicas multimedia, así como la plataforma Educa Play en el proceso de enseñanza.**

Según Orrego (2018) la utilización de actividades lúdicas bajo especificación tecnológicas permite que los niños se encuentren inmersos en un aprendizaje interactivo en donde participan activamente en un proceso que incluye elementos visuales, sensoriales y auditivos que crean un entorno estimulante y atractivo que fomenta la participación y la exploración en los niños

Acorde a Paez, (2021) los niños en edad inicial tienen una atención flexible propensa a distraerse frente a cualquier estímulo externo, por lo que las actividades lúdicas multimedia captan su interés generando motivación y atención a través de colores vibrantes, personajes animados y sonidos atractivos que estimulan su curiosidad y promueven la participación activa en equipo fortaleciendo además sus habilidades sociales.

Para Sotomayor (2020) la utilización de metodologías lúdicas tecnológica con niños de nivel inicial II permite su desarrollo de habilidades digitales aprovechando su condición de nativos tecnológicos, puesto que están ya familiarizados con dispositivos electrónicos, pantallas de visualización e interfaces de navegación que pueden utilizarse para consolidar sus habilidades comunicativas, motrices y creativas, las actividades lúdicas tecnológicas fomentan un enfoque de aprendizaje activo, donde los niños son participantes en su propio proceso de aprendizaje. Estas actividades suelen ser interactivas, lo que permite a los niños explorar, experimentar y descubrir conceptos de manera práctica y entretenida.

Ventura (2022) explica que la plataforma Educaplay junto con otras herramientas multimedia proporcionan una gran variedad de actividades interactivas que facilitan el aprendizaje y refuerzan conceptos previamente aprendidos por medio de uso de juegos rompecabezas, crucigramas y actividades practicas en donde los niños, consolidan su comprensión y aplican los conceptos aprendidos de forma divertida y practica

Para Ventura (2022)Estas actividades suelen estar diseñadas de manera que los niños puedan participar activamente, explorar, experimentar y resolver problemas de forma entretenida. Algunos ejemplos de actividades lúdicas multimedia para niños pueden incluir juegos educativos en línea, aplicaciones móviles que fomentan habilidades como la lectura, las matemáticas o la resolución de problemas, programas de televisión interactivos con contenido educativo, y videos o animaciones que enseñan conceptos específicos.

El objetivo es que los niños puedan disfrutar mientras adquieren conocimientos y desarrollan habilidades buscando captar la atención de los niños, motivar su participación y facilitar la retención de la información.

- **Diagnosticar las actividades lúdicas tecnológicas en el proceso de enseñanza**

Ramos (2018) menciona que las plataformas educativas utilizan recursos multimedia y juegos interactivos para apoyar el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motrices en los niños. A través de sus actividades, las plataformas educativas proporcionan un entorno lúdico y estimulante que favorece el aprendizaje integral de los niños.

Lacunza (2010) menciona que las plataformas educativas tecnológicas ofrecen juegos y actividades que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas como: memoria, razonamiento lógico, resolución de problemas y atención. Estos juegos desafían a los niños a pensar de manera creativa, a planificar estrategias y a utilizar sus habilidades de pensamiento crítico para superar los desafíos presentados.

Según Roldan (2021) las actividades lúdicas tecnológicas también abordan el aspecto emocional de los niños, ofreciendo actividades que fomentan el reconocimiento y la expresión de emociones, la empatía y la inteligencia emocional. Los juegos pueden incluir situaciones en las que los niños deben tomar decisiones basadas en las emociones de los personajes o actividades que promueven la autoconciencia y la regulación emocionales.

Para Salazar (2018) el desarrollo de las habilidades sociales facilita la interacción de los niños a través de actividades colaborativas y juegos que fomentan el trabajo en equipo, la comunicación, la negociación y la resolución de conflictos. Los niños pueden jugar en línea con otros usuarios, lo que les permite practicar habilidades sociales y aprender a relacionarse de manera respetuosa y cooperativa.

Rondón (2021) afirma que las actividades lúdicas tecnológicas ayudan a desarrollar habilidades motrices, tanto gruesas como finas, a través de juegos y actividades que requieren movimientos corporales o manipulación de objetos virtuales. Estos juegos pueden implicar actividades físicas como saltar, correr

o lanzar, así como ejercicios que requieren coordinación mano-ojo y destrezas motoras finas.

- **Proponer actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma de Educaplay en el proceso de enseñanza.**

Educaplay (2021) es una plataforma educativa que ofrece una variedad de recursos y juegos interactivos diseñados para el aprendizaje de los niños. Proporciona una experiencia de aprendizaje en línea que combina la tecnología con actividades educativas divertidas. La plataforma abarca diferentes áreas curriculares y niveles de educación, adaptándose a las necesidades y edades de los niños.

Juegos de memoria y atención: Según Educaplay (2021) Las actividades lúdicas tecnológicas suelen involucrar la memorización de información como: patrones, secuencias o datos específicos. Al jugar estas actividades, los niños pueden ejercitar su memoria al recordar y utilizar la información aprendida en diferentes contextos. Además, muchos juegos requieren atención concentrada para seguir instrucciones, prestar atención a los detalles y resolver problemas, lo que fortalece la capacidad de atención y concentración de los niños, hay juegos en los que los niños deben encontrar objetos ocultos en una escena o seguir instrucciones precisas para completar tareas. Estos juegos requieren que los niños presten atención a los detalles y se enfoquen en la tarea en cuestión

Juegos de aprendizaje temprano: Para Edwards (2018) las actividades de la plataforma para enseñar conceptos básicos a los niños en áreas como el reconocimiento de colores, formas, números y letras, son juegos que involucran actividades de arrastrar y soltar, identificar de objetos y asociar imágenes.

Rompecabezas interactivos: Zamora (2020) menciona que los rompecabezas digitales son una excelente manera de desarrollar habilidades de pensamiento lógico y resolución de problemas. Los rompecabezas interactivos de la

plataforma permiten que los niños armen imágenes y formas utilizando las piezas correctas.

Cuentos interactivos: Según Vargas (2021) La plataforma Educa Play puede ofrecer cuentos interactivos que permitan a los niños participar activamente en la historia. Pueden hacer clic en elementos en la pantalla para ver animaciones, escuchar narraciones y explorar diferentes caminos de la historia. Esto fomenta la comprensión de la lectura y la participación en el aprendizaje.

Juegos de matemáticas: Los juegos de matemáticas disponibles en la plataforma permiten que los niños practiquen habilidades numéricas, como sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Según Carrasco (2018) estos juegos pueden presentar desafíos progresivos y adaptarse al nivel de habilidad de cada niño.

Juegos de lenguaje y vocabulario: La plataforma ofrece juegos interactivos para desarrollar habilidades lingüísticas, como el reconocimiento de palabras, la formación de oraciones y la ampliación del vocabulario. Para Albarado (2021) los niños pueden participar en juegos de asociación de palabras, completar frases o incluso jugar a través de historias interactivas que involucren habilidades de lectura y escritura.

Actividades de resolución de problemas: Según Montalvo (2021) existen actividades que desafían a los niños a resolver problemas de manera creativa y lógica. Pueden enfrentar desafíos que requieran encontrar soluciones a través de la planificación, el pensamiento crítico y la exploración, las actividades a la edad y nivel de desarrollo de los niños, deben ser supervisadas por adultos para garantizar un uso adecuado y seguro de la tecnología.

CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA.

2.1. Materiales

En el presente trabajo de investigación se realiza utilizando libros físicos, libros digitales, tesis, artículos publicados en revistas científicas, y estudios varios de los últimos cinco años, para el análisis y extracción de información, los mismos que permiten el desarrollo de los objetivos planteados en el presente proyecto; para su desarrollo, se utilizan los siguientes instrumentos de evaluación: una entrevista dirigida a los docentes de la institución y una ficha de observación del proceso de enseñanza-aprendizaje con el grado de Educación Inicial II de la Unidad Educativa CELITE, los mismos que son validados por expertos en el área Ciencias de la Educación.

2.2. Métodos

El trabajo de investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo; de manera cuantitativa, se recopila información mediante una ficha de observación, con criterios del desenvolvimiento de actividades lúdicas de los niños y niñas, junto con el proceso de enseñanza, utilizando una escala de valoración de: siempre, casi siempre, a veces, nunca, lo cual permite obtener resultados que aportan al desarrollo del tema de investigación planteado y, de modo cualitativo, se obtienen datos recolectados por medio de una entrevista aplicada a los docentes, la cual está compuesta por preguntas relacionadas con el uso de actividades lúdicas tecnológicas en su proceso de enseñanza.

La población utilizada para el desarrollo del presente trabajo se conforma por: 2 docentes y 21 niños y niñas del nivel inicial II de la Unidad Educativa CELITE; es decir, un total de 23 personas, a las cuales se aplican los instrumentos de evaluación para obtener datos sobre las metodologías correspondientes.

Las técnicas de investigación que se utilizan para el presente estudio se fundamentan en: una entrevista dirigida a los docentes de nivel inicial II de la Unidad Educativa CELITE, y una ficha de observación del proceso de enseñanza-aprendizaje centrado en la estrategia lúdica utilizada por el docente y su influencia en el aprendizaje de los niños y niñas que forman parte del estudio.

El desarrollo de la entrevista consta de un guión de 7 preguntas abiertas (se visualizan en el anexo 1), las cuales se aplican a los docentes de la Unidad Educativa, y cuyo objetivo es conocer el nivel de uso de la plataforma Educaplay en su proceso de enseñanza. A su vez, la ficha de observación cuenta con 5 ítems de validación del proceso de enseñanza-aprendizaje de los docentes junto con los niños y niñas de nivel inicial II de la institución (anexo 2), previo consentimiento de los padres de familia (anexo 4).

El alcance de este trabajo de investigación es de carácter exploratorio, puesto que se basa en la información general obtenida en campo al desarrollarla. Este estudio también recopila información sobre las variables independientes y dependientes, así como datos descriptivos que detallan con precisión el problema. En la actualidad, el índice de uso de actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma “educaplay” en el proceso de enseñanza de los niños del nivel II se encuentra ligada al aprendizaje tradicional.

CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados.

Tabla 1 Análisis de resultados

Preguntas	Docente 1	Docente 2	Análisis General
Qué tipo de actividades lúdicas tecnológicas conoce usted	Me parece que el Crucigramas, videojuegos, juegos de mesa digitales, juego de palabras reconocimiento de sonidos son los más conocidos para mí, no tengo más conocimiento porque los únicos profesores que trabajan con computadoras son los maestros de informática	Tengo entendido que hay algunas actividades, pero no se me todas con exactitud hay actividades de la Exploración del cuerpo, dominio corporal, actividades musicales, adivinanzas, crucigramas	Si existe un conocimiento general de todas las actividades lúdicas que pueden desarrollarse utilizando tecnología en el proceso de enseñanza mediante estrategias lúdicas, pero no existe un conocimiento profundo ya que no es común que los docentes trabajen junto con la tecnología en sus aulas
Que actividades lúdicas tecnológicas a desarrollado para estimular la concentración	Cuando los niños están inquietos y estresados les pongo música en un parlante para bailar y ahí estoy fomentando la expresión corporal, les pongo canciones que se saben de memoria como la última canción que salió de Shakira ellos reconocen la canción y cantan eso	Cuando los niños terminan sus actividades y están bien portados yo les pongo En YouTube un link en donde tienen que adivinar el animal y hacer el sonido del animal se llama “Adivina el animal” y ellos pasan concentrados y también aprenden	De acuerdo con las respuestas se puede analizar que sí realizan actividades lúdicas tecnológicas no precisamente en plataformas educativas, pero si en un sitio web como lo es YouTube y es ahí donde la docente mantiene el orden y estimula la concentración Según las docentes miran las actividades lúdicas como una compensación para los niños cuando precisamente deberían implementar

	quiere decir que estoy fomentando el Reconocimiento de piezas musicales, rompecabeza.		actividades lúdicas a diario con el fin de que los niños se familiaricen más con la tecnología
¿Qué actividades lúdicas a empleado para desarrollar la creatividad en los niños y niñas?	Tenemos una actividad de Creación de historias donde cada niño tiene un personaje y él puede decir e imaginarse como quiere que sea su personaje y comparte con sus compañeros	Todos los días los niños aprenden jugando por lo tanto si empleo actividades lúdicas todos los días cantan hacen coreografías y se ingenian para que sea diferente que otros niños	Los docentes si emplean actividades lúdicas, pero de manera tradicional en un pizarrón o juegos comunes, pero no están inmersas en plataformas educativas tecnológicas de ningún tipo porque al observar en las aulas no hay computadoras
¿Qué actividades lúdicas a utilizado para desarrollar habilidades comunicativas?	El juego del teléfono descompuesto, pero eso solo hacemos cuando están en recreo o cuando nos vamos de gira también hacemos adivinanzas si se desarrolla actividades con los niños en todos los ámbitos no solo comunicativas	Los Juego de roles como ser un médico, un actor un maestro y esto permite que practiquen la expresión oral, corporal y tono de voz adecuado, disfraces, pero ellos se comunican todos los días mis niños son muy sociables y no he tenido problemas de comunicación con ellos	Los docentes si emplean actividades lúdicas para desarrollar las habilidades comunicativas por medio de juegos didácticos que hacen que los niños sean sociables y se puedan comunicar de una manera eficaz puesto que las docentes enfocan las actividades lúdicas como una compensación al niño mas no como una estrategia de aprendizaje
¿Qué plataformas tecnológicas a utilizado para desarrollar actividades lúdicas?	Desconozco el uso de las plataformas tecnológicas, ya que yo nunca he trabajado con los niños y la computadora, rara vez les pongo videos educativos en YouTube y todas las actividades que realizan los niños con las computadoras es en la hora de informática.	Conozca una plataforma que se llama Memory y también escuchado de Educaplay, pero no he podido trabajar con estas plataformas ya que no he tenido la herramienta necesaria para poder implementar en mis clases el uso de la tecnología ya que esto me lleva a dictar las	Existe un porcentaje muy amplio de desconocimiento respecto al uso de plataformas tecnológicas ya que los docentes no disponen de los recursos necesarios en sus clases y esto hace que se limite el proceso de enseñanza con plataformas digitales educativas y se mantienen en la enseñanza tradicional.

		clases de manera tradicional, con los materiales que todos conocemos un marcador y una pizarra, también imprimo fotografías y les expongo a los niños	
¿Conoce usted todos los beneficios que representa utilizar la plataforma EducaPlay?	No conozco porque no he tenido la oportunidad de saber que existe esa plataforma y también porque nos regimos al currículum del ministerio de educación y no entra dentro del plan académico puesto que nosotros nos regimos a una malla curricular	No conozco los beneficios de la plataforma, pero si escuchado y tengo entendido que estas plataformas son muy importantes en la optimización del tiempo del docente, y también tengo entendido que tienen un costo y eso la institución no nos paga pero me gustaría conocer los beneficios de la plataforma	De acuerdo al análisis realizado se verifica que no existe un ámbito o destreza que incluya la utilización de recursos tecnológicos por lo que no son considerados dentro del plan de enseñanza es por eso que los docentes no imparten sus clases con plataformas educativas tecnológicas ya que muchas de las aplicaciones son de pago y la institución no cubre esos gastos, además existe un desconocimiento de las plataformas que tienen libre acceso sin suscripción de pago como es la plataforma de Educaplay.
Le gustaría trabajar en la plataforma EducaPlay con sus alumnos y por qué.	Si por que la tecnología avanza a pasos agigantados y no podemos ser indiferentes, los niños son nativos tecnológicos y para ellos no es complicado aprender con pantallas videojuegos, así que hay que encarrilarlos al buen uso de la tecnología para que sea de una forma educativa y no solo para distracciones.	Si porque me parece interesante para que los niños avancen en la tecnología y nos solo tengan equipos electrónicos para el entretenimiento, también porque cada día la tecnología avanza de una manera muy rápida y como docentes nos ayuda mucho porque es un apoyo didáctico	Los docentes están de acuerdo en trabajar con la aplicación de Educaplay y les parece interesante ya que les facilita en el proceso de enseñanza y existe una gran optimización de tiempo, además que esto les permite a los niños aprender de una manera eficaz y entretenida.

Elaborado por: Autora

Análisis de los resultados de la ficha de observación

Pregunta 1 ¿El niño / niña es motivado con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el aula?

Tabla 2 Pregunta 1:

N°	Escala	Cantidad	Porcentaje
1.	Siempre	9	44%
2.	Casi siempre	7	32%
3.	A veces	4	20%
4.	Nunca	1	4%
Total		21	100%

Nota: Porcentajes de escala valorativa

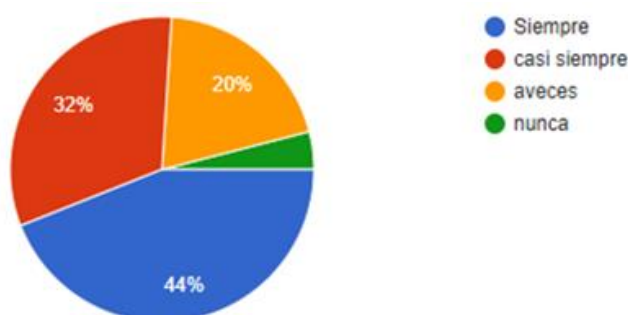


Figura 1 Resultados pregunta 1

Análisis

Se obtuvo 9 niños y niñas pertenecientes a un 44 % de siempre es motivado con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el aula, 7 niños y niñas con un porcentaje del 32 % casi siempre, 4 niños y niñas con un porcentaje del 20 % a veces mientras que 1 niño en representación del 4% nunca es motivado con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el aula.

Interpretación

La gran mayoría de estudiantes del nivel inicial II se sienten motivados con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el aula, lo cual permite elevar el índice de aprendizaje y consolidar los conocimientos adquiridos de una manera fluida y propia de cada niño y niña.

Pregunta 2 ¿El niño / niña muestra interés por las actividades desarrolladas en la plataforma de EducaPlay?

Tabla 3 Pregunta 2

N°	Escala	Cantidad	Porcentaje
1.	Siempre	9	44%
2.	Casi siempre	7	32%
3.	A veces	3	16%
4.	Nunca	2	8%
Total		21	100%

Nota: Porcentajes de escala valorativa

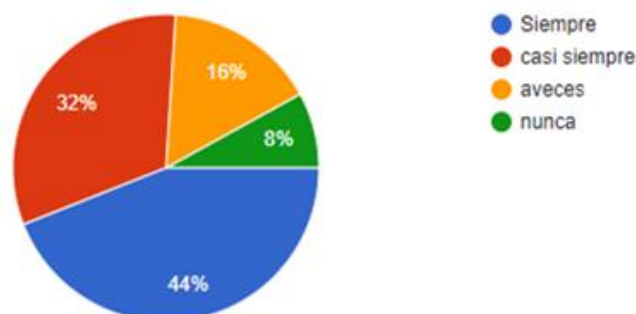


Figura 2 Resultados pregunta 2

Análisis

Se obtuvo 9 niños y niñas pertenecientes a un 44 % de siempre muestra interés por las actividades desarrolladas en la plataforma de EducaPlay, 7 niños y niñas con un porcentaje del 32 % casi siempre, 4 niños y niñas con un porcentaje del 16 % a veces mientras que 2 niños en representación del 8% nunca muestra interés por las actividades desarrolladas en la plataforma de EducaPlay.

Interpretación

Según los datos obtenidos podemos concluir que un gran número de niños y niñas muestra interés por las actividades desarrolladas en la plataforma de EducaPlay; debido a que rompe con los esquemas tradicionales de enseñanza que comúnmente experimentan en la Unidad Educativa CELITE, lo combinado con la característica de ser nativos tecnológicos les permite comprender que la tecnología es una gran herramienta de enseñanza y les impulsa en sus hogares a buscar contenido con similares características y ya no solo contenido de entretenimiento.

Pregunta 3 ¿El niño / niña disfruta participar en las actividades de creatividad y comunicación de la plataforma EducaPlay?

Tabla 4 Pregunta 3

N°	Escala	Cantidad	Porcentaje
1.	Siempre	8	40%
2.	Casi siempre	8	40%
3.	A veces	3	12%
4.	Nunca	2	8%
Total		21	100%

Nota: Porcentajes de escala valorativa

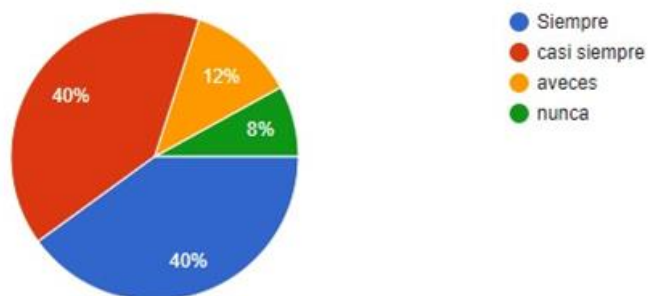


Figura 3 Resultados pregunta 3

Análisis

Se obtuvo 8 niños y niñas pertenecientes a un 40 % de siempre disfruta participar en las actividades de creatividad y comunicación de la plataforma EducaPlay, 8 niños y niñas con un porcentaje del 40 % casi siempre, 3 niños y niñas con un porcentaje del 12 % a veces mientras que 2 niños en representación del 8% nunca disfruta participar en las actividades de creatividad y comunicación de la plataforma EducaPlay

Interpretación

Es positivo que buena parte de los niños y niñas disfrutaran participar en las actividades de creatividad y comunicación de la plataforma EducaPlay, fomentando un desarrollo en sus capacidades creativas al relacionar de forma visual y auditiva y a la vez una gran mejoría en la comunicación verbal que se refleja al momento de expresar sus pensamientos y al relacionarse con sus compañeros.

Pregunta 4 ¿El docente comunica y prepara a los niños y niñas acerca de lo que van a aprender y como se espera que lo hagan?

Tabla 5 Pregunta 4

N°	Escala	Cantidad	Porcentaje
1.	Siempre	1	50%
2.	Casi siempre	1	50%
3.	A veces	0	0%
4.	Nunca	0	0%
Total		2	100%

Nota: Porcentajes de escala valorativa

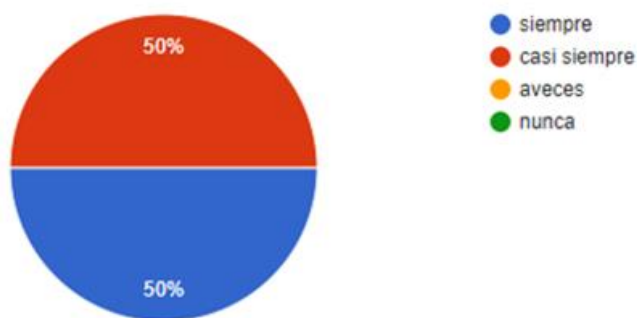


Figura 4 Resultados pregunta 4

Análisis

Se obtuvo 1 docente perteneciente a un 50 % de siempre comunica y prepara a los niños y niñas acerca de lo que van a aprender y como se espera que lo hagan, y otro docente con un porcentaje del 50 % casi siempre.

Interpretación

Es favorable para el aprendizaje, que los docentes generalmente comunican y prepara a los niños y niñas acerca de lo que van a aprender y como se espera que lo hagan, en vista que generan una seguridad en el niño y niña lo cual se refleja en la ejecución de la actividad, a la vez permite una mayor organización y coordinación.

Pregunta 5 ¿El uso de la plataforma Educa Play es sencillo e intuitivo para los docentes en el proceso de enseñanza?

Tabla 6 Pregunta 5

N°		Escala	Cantidad	Porcentaje
1.		Siempre	2	100%
2.		Casi siempre	0	0%
3.		A veces	0	0%
4.		Nunca	0	0%
		Total	2	100%

Nota: Porcentajes de escala valorativa

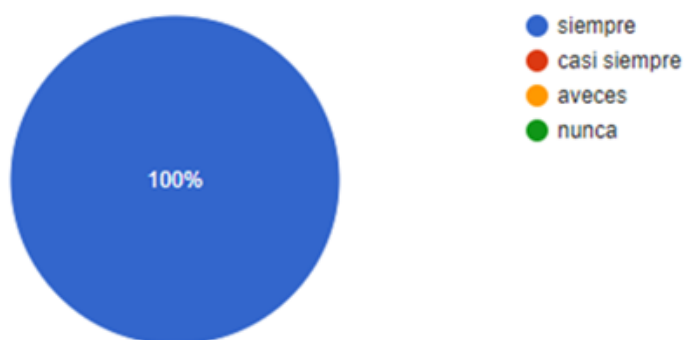


Figura 5 Resultados pregunta 5

Análisis

Se obtuvo que los 2 docentes pertenecientes al 100 % la plataforma EducaPlay es sencillo e intuitivo para los docentes en el proceso de enseñanza

Interpretación

Es evidente que para los docentes el uso de la plataforma EducaPlay es sencillo e intuitivo en el proceso de enseñanza, logrando optimizar el tiempo en la preparación de actividades, a la vez inculcando en los niños y niñas el uso de la tecnología como un método de aprendizaje.

3.2. Verificación de hipótesis

Las actividades lúdicas que pueden realizarse en Educaplay tienen un impacto significativo en el proceso de enseñanza de los niños, las actividades estimulan su motivación e interés, lo que los anima a participar activamente en el proceso de enseñanza brindando mayores posibilidades de recordar información y comprender conceptos cuando están comprometidos y entusiasmados.

La motivación y compromiso en las actividades lúdicas suelen ser divertidas y atractivas para los niños. Estas actividades estimulan el interés y motivación, esto hace que los impulse a participar activamente en el proceso de enseñanza. Cuando los niños y niñas están comprometidos y entusiasmados, tienen mayores probabilidades de retener la información y comprender los conceptos.

Las actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma Educaplay facilitan el aprendizaje activo ya que los niños son participantes principales en lugar de receptores de información. Esto les brinda la oportunidad de explorar, experimentar, descubrir y resolver problemas de manera interactiva. A través de la socialización de los juegos y las actividades, los niños pueden construir su propio conocimiento y comprensión de manera efectiva.

Educa Play ofrece una gran variedad de actividades lúdicas diseñadas para desarrollar diferentes habilidades en los niños. Estas pueden incluir habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la atención y la memoria, así como habilidades motoras, sociales y emocionales. Las actividades lúdicas, en el proceso de enseñanza los niños tienen la oportunidad de fortalecer y mejorar estas habilidades de manera divertida y sin presiones.

Las actividades lúdicas tecnológicas pueden servir como un medio efectivo para reforzar conceptos previamente aprendidos. Los juegos y las actividades interactivas permiten a los niños practicar y aplicar lo que han aprendido en un entorno estimulante. Esto ayuda a reforzar la retención de la información y consolida su comprensión.

Finalmente, las actividades lúdicas de Educaplay influyen en el proceso de enseñanza en los niños al aumentar su motivación, promover el aprendizaje activo, desarrollar habilidades diversas, reforzar conceptos y facilitar el aprendizaje significativo. Estas actividades ofrecen una forma divertida y efectiva de aprender, creando un ambiente propicio para el desarrollo integral de los niños.

CAPITULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- Las actividades lúdicas multimedia y las plataformas educativas como Educa Play son herramientas útiles para mejorar el proceso de enseñanza al aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, puesto que fomenta la participación, refuerzan el aprendizaje, ofrecen flexibilidad y personalización, y se centran en el aprendizaje significativo, desarrollando habilidades cognitivas, comunicativas sociales, motrices y emocionales.
- Para diagnosticar las actividades lúdicas tecnológicas en el proceso de enseñanza es importante definir objetivos claros y medibles para las actividades lúdicas tecnológicas como también observar y registrar el desempeño de los estudiantes. Esto puede hacerse mediante la observación directa, análisis de datos recopilados, para determinar el nivel de comprensión y aprendizaje finalmente evaluar la retroalimentación, e identificar áreas de mejora. Esto permitirá mejorar la calidad y eficacia de las actividades lúdicas tecnológicas utilizadas en el proceso de enseñanza.
- Educaplay propone diversas opciones para desarrollar y diseñar actividades lúdicas tecnológicas para el proceso de enseñanza en Educación Inicial como: juegos de memoria que utilizan imágenes relacionadas con los temas que se están enseñando en inicial, los cuales son animales, formas o colores; además, existen actividades para

identificar sonidos en donde los niños seleccionan la imagen correspondiente al sonido que escucha, esto estimula la escucha activa y el reconocimiento auditivo; también hay actividades para clasificar objetos según su forma (redondos, cuadrados, triangulares) o según su color. Esto ayuda a desarrollar habilidades de clasificación y discriminación visual.

4.2. Recomendaciones

- Adaptar las actividades desarrolladas y diseñadas a las habilidades y nivel de desarrollo de los niños de nivel inicial utilizando imágenes y conceptos familiares para ellos, mantener las actividades cortas y variadas para captar su atención, de forma que las actividades lúdicas tecnológicas de Educaplay enriquezcan el aprendizaje en nivel inicial de forma interactiva y entretenida.
- Los docentes deben incentivar a los niños a participar activamente en las actividades y promover la interacción con la plataforma, haciendo preguntas relacionadas con las actividades, fomentando elogios y refuerzo positivo por sus logros. Esto ayuda a mantener su interés y motivación durante el uso de Educa Play.
- Las Unidades Educativas de nivel inicial pueden brindar recursos didácticos tecnológicos a los docentes para la preparación de sus clases de forma que esta se convierta en una estrategia tecnológica en el proceso de enseñanza y sea apoyada con plataformas virtuales educativas, así como lo es Educaplay.

MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas

- Agudelo, M. P. A. (2016). Video juego: una estrategia lúdica virtual para orientar la educación ambiental en niños en edad preescolar. *Aletheia*, 8(2), 122–149.
- Caicedo Chistian. (2018). PROTOTIPO ENFOCADO AL APRENDIZAJE DE LÓGICA DE PROGRAMACIÓN EN NIÑOS DE EDADES COMPRENDIDAS ENTRE 4 A 10 AÑOS. *Universidad Técnica de Ambato*.
https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28107/1/Tesis_%20t1419si.pdf
- Castrillón, M. M. C., & Moreno, J. O. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación, educación y pedagogía*, 12(2), 113–138.
- Castrillón, M. M. C., & Moreno, J. O. (2021). La tecnología, una estrategia de innovación educativa para los niños de preescolar aprobada por los maestros y padres de familia. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 14(1), 103–131.
- Celi Rojas, S. Z., Sánchez, V. C., Quilca Terán, M. S., & Paladines Benítez, M. del C. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826–842.
- Espiritu Cajahuaman, G. (2022). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión sistemática*.
- Faustino, J., Carrión, S., De Educación, F., Obtenor, P., Título, E. L., & De, P. (2019). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I PARROQUIAL “SAN JOSE” HUAURA*.
- Gavoto, L., Terceiro, D., & Terrasa, S. A. (2020). Pantallas, niños y confinamiento en pandemia:¿ debemos limitar su exposición? *Evidencia, actualización en la práctica ambulatoria*, 23(4), e002097–e002097.
- González, H. T. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75–117.

- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C., & Gutiérrez-Ríos, J. (2018). *Abril-junio de* (Vol. 45).
- Lozano Mancilla, T. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°184 Distrito de San Clemente-Pisco.*
- Morocho Peña, J. M. (2018). *Actividades lúdicas para desarrollar nociones matemáticas en los niños de 5 años de la IEI n° 1263–“El Carmen” San Ignacio en el año 2018.*
- Mykytka, I. (2021). *El uso de “Educaplay” en educación superior: el caso de Inglés Específico en Terapia Ocupacional.*
- Orrego-Riofrío, M., & Aimacaña-Pinduisaca, C. J. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje de química y física general. *Polo del conocimiento*, 3(10), 44–57.
- Ponce Galindos, B. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la IE “Tambillos” Tayabamba.*
- Quimbayo Gómez, Y. M. (2017). *USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN TEXTUAL DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SÉPTIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE GIRARDOT.*
- Schlebbe, K. (2022). Uses and gratifications of a tablet computer for children: an analysis of online customer reviews. *Online Information Review*, ahead-of-print.
- Shapovalov, Y. B., Bilyk, Z. I., Atamas, A. I., Shapovalov, V. B., & Uchitel, A. D. (2018). The potential of using Google expeditions and Google lens tools under STEM-education in Ukraine. *arXiv preprint arXiv:1808.06465*.
- Carrasco, M. del C. F. (2018). Recursos educativos abiertos: Jugando y aprendiendo matemáticas. *Entretextos*, 30.
- Edwards, S. (2018). El juego digital. *Aprendizaje Basado En El Juego*, 46.
- Guía básica de Educaplay*. (n.d.).

- Lacunza, A. B., Contini de González, N., & Castro Solano, A. (2010). Las habilidades cognitivas en niños preescolares: un estudio comparativo en un contexto de pobreza. *Acta Colombiana de Psicología*, 13(1), 25–34.
- León Roldán, Z. E., Méndez Vergaray, J., Campos Valdivia, S. T., & Napaico Arteaga, M. E. (2021). Las actividades lúdicas en la adquisición de la autonomía de niños de Preecolar. *Cieg, Revista Arbitrada Del Centro de Investigación y Estudios Generales*, 104–115.
- Orrego-Riofrío, M., & Aimacaña-Pinduisaca, C. J. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje de química y física general. *Polo Del Conocimiento*, 3(10), 44–57.
- Paez. (2021). *Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital Educaplay en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/12010>
- Pol Rondón, Y., Durruthy Rivera, R., & Robert Gómez, D. A. (2021). *Juegos motrices y habilidades motrices básicas*.
- Ramos, S. F. G., Martínez, J. G. S., & Flores, V. E. S. (n.d.). *Diseño de una plataforma educativa como apoyo al docente, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños que presentan diferentes trastornos de aprendizaje*.
- Salazar, R. D. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Hacedor-AIAPÆC*, 2(1), 77–87.
- Sotomayor-León, K. N., Merizalde-Yperti, N., & Jurado-Vasquez, P. P. (2020). Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años. *Domino de Las Ciencias*, 6(4), 324–339.
- Vargas Castro, K. V. (2021). Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la memorización. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 8(SPE3).
- Ventura Puse Monja, F. (2022). *Actividades multimedia elaboradas en educaplay basadas en el flipped classroom para fortalecer la comprensión lectora en niños de sexto grado*.

Zamora Urteaga, G. C. (2020). *Uso del rompecabezas en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.*

Anexos



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



GUIÓN DE ENTREVISTA

TEMA: *Actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma de Educa Play en el proceso de enseñanza en niños y niñas de nivel inicial II*

PREGUNTAS:

¿Conoce usted cuales son los tipos de actividades lúdicas tecnológicas?

1. ¿Ha desarrollado actividades lúdicas tecnológicas para estimular la concentración?
2. ¿Ha desarrollado actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños?
3. ¿Ha desarrollado actividades lúdicas para desarrollar habilidades comunicativas?
4. ¿Qué plataformas tecnológicas usted desarrolla con las actividades lúdicas?
5. ¿Cree usted que es necesario desarrollar actividades lúdicas en la plataforma Educa Play?
6. ¿Ejecuta actividades lúdicas en los niños con la plataforma Educa Play?



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



FICHA DE OBSERVACIÓN

TEMA: Actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma de Educa Play en el proceso de enseñanza en niños y niñas de nivel inicial II

CÓDIGO ÍTEMS	El niño / niña es motivado con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el aula				El niño / niña muestrainterés por las actividades desarrolladas en la plataforma de Educa play				El niño / niña disfrutaparticipar en las actividades de creatividad y comunicación de la plataforma Educa play.				El docente comunica y prepara a los niños y niñas acerca de lo que van a aprender y como se espera que lo hagan				El uso de la plataforma Educa Play es sencillo e intuitivo para los docentes en el proceso de enseñanza			
	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N
NIÑOS																				
UEC01																				
UEC02																				
UEC03																				
UEC04																				
UEC05																				
UEC06																				
UEC07																				
UEC08																				
UEC09																				
UEC10																				
UEC11																				
UEC12																				
UEC13																				
UEC14																				
UEC15																				
UEC16																				
UEC17																				
UEC18																				
UEC19																				
UEC20																				
UEC21																				

CÓDIGO	El docente comunica y prepara a los niños y niñas acerca de lo que van a aprender y como se espera que lo hagan				El niño / niña es motivado con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el aula				El niño / niña muestra interés por las actividades desarrolladas en la plataforma de Educa play				El uso de la plataforma Educa Play es sencillo e intuitivo para los docentes en el proceso de enseñanza				El niño / niña disfruta participar en las actividades de creatividad y comunicación de la plataforma Educa play.			
	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N
DOCENTES																				
UEC01																				
UEC02																				

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 17 de abril del 2023

Doctor
Marcelo Núñez Espinoza
Presidente
Unidad de Titulación
Carrera de Educación Inicial
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente

De mi consideración:

Yo Dr. Fernando Campaña Izurieta, en mi calidad de director de la Unidad Educativa Elite Educativa Celite me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación: "Actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma Educa Play en el proceso de enseñanza en niños y niñas del nivel inicial II en la "Unidad Educativa Elite Educativa Celite"

Propuesto por la estudiante Daysi Estefanía Quinteros Pilco portadora de la Cédula de Ciudadanía ,1804413100 estudiante de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



Dr. Fernando Campaña Izurieta
Director de la Unidad Educativa Elite Educativa Celite
020078983
2525863
098742186
Celite2013@gmail.com

