



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **EXTENSIÓN PUJILÍ**

### **CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**“DESARROLLO DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE  
PARA LA FAMILIARIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS  
DIGITALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial.

#### **AUTORAS:**

CAJAMARCA PILA GABRIELA MICHELLE

HERNÁNDEZ NARVÁEZ JOHANA NICOLE

#### **TUTOR:**

PhD. Carlos Washington Mantilla Parra

**PUJILÍ – ECUADOR**

**FEBRERO 2024**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Cajamarca Pila Gabriela Michelle con cédula de ciudadanía No. 0504043167, Hernández Narváez Johana Nicole con cédula de ciudadanía No. 1754034724, declaramos ser autoras del presente proyecto de investigación: **“DESARROLLO DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA LA FAMILIARIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, siendo PhD. Carlos Washington Mantilla Parra tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Pujilí febrero del 2024



.....  
**Gabriela Michelle Cajamarca Pila**

**C.I. 0504043167**



.....  
**Johana Nicole Hernández Narváez**

**C.I. 1754034724**

## AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título: “**DESARROLLO DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA LA FAMILIARIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**”, de de Cajamarca Pila Gabriela Michelle y Hernández Narváez Johana Nicole de la carrera de Educación Inicial, considero que dicho Informe Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la pre-defensa.

Pujilí, febrero, 2022

Tutor



PhD. Carlos Mantilla

C.I. 0501553291

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidos por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, las postulantes: **Cajamarca Pila Gabriela Michelle & Hernández Narváez Johana Nicole** con el título de Proyecto de Investigación: **“Desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje para la familiarización de las tecnologías digitales en niños de Educación Inicial”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar el CD correspondientes, según la normativa institucional.

Pujilí, febrero del 2024

Para constancia firman:



**Lector 1 (Presidente)**  
Msc. Yolanda Paola Defaz Gallardo  
CC: 0502632219



**Lector 2**  
PhD. Anita Azucena Chancusi Herrera  
CC: 0501793277



**Lector 3**  
Msc. Erika Maribel Sigcha Ante  
CC: 0503507012

## **AGRADECIMIENTO**

*Primeramente, quiero agradecer a Dios por haberme guiado en la etapa más importante y darme la fortaleza para seguir adelante para lograr culminar tan anhelada meta a mi familia más cercana por sus palabras motivadoras inculcándome a ser una mejor persona, a los docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi por haber impartido sus conocimientos a lo largo de mi preparación profesional y a mi tutor PhD. Carlos Mantilla por haber sido una persona muy paciente por la guía y el apoyo en el desarrollo de la investigación.*

**Gabriela Cajamarca**

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a Dios por guiarme y darme fortaleza para seguir adelante, a mis amigas por darme ese aliento para continuar con este sumario, por su amor y apoyo incondicional en cada etapa de este proceso, gracias por la motivación, por no soltarme nunca, por hacer que jamás me hunda en mí misma, a todos aquellos que me han apoyado y motivado durante toda esta etapa de mi vida. A la Universidad Técnica de Cotopaxi, a los docentes y sobre todo a mi Tutor PhD Carlos Mantilla, por impartir y guiarme con sus conocimientos para poder cumplir con mi meta profesional.*

**Johana Hernández**

### **DEDICATORIA**

*“Cuando más difícil es el conflicto más glorioso es el triunfo”*

*Dedico con todo mi corazón mi tesis a la mujer que con su entereza me enseñó lo que es vivir que con su amor y consejos me dio el impulso para seguir adelante, a ella que supo ser madre, padre y amiga, aunque hubo momentos difíciles siempre conté con su apoyo gracias a ti hoy veo convertirse en realidad una de mis metas de ti es que aprendí que todo se logra con esfuerzo, dedicación y fe en Dios.*

*A mi esposo por su confianza y apoyo incondicional que día a día me motivaba durante este proceso para seguir adelante.*

*A mi querido hijo que ha sido mi motivación e inspiración para seguir adelante. A mis hermanos que siempre me motivaban a que siga adelante a pesar de las dificultades que se presentaban siempre estuvieron apoyándome este logro va dedicado para todos ustedes familia.*

**Gabriela Cajamarca**

## **DEDICATORIA**

*A mi madre por siempre creer en mi le dedicó cada uno de mis logros, ya que gracias a su apoyo inquebrantable sus cuidado y sacrificios, por todo eso me ha moldeado y ha hecho de mi lo que hoy soy siempre serás mi inspiración y mi pilar fundamental para seguir adelante te mereces esto y mucho más.*

*A mi padre porque a pesar de todo nunca me ha dejado sola siempre me apoyado para cumplir mis sueños por todos los sacrificios que has hecho y nunca negarme nada este logro también es tuyo, las palabras me quedan cortas para agradecerles a mis padres por lo que he podido conseguir y lo que soy hoy es gracias a ustedes son los mejores padres que Dios me pudo brindar y siempre serán mi inspiración de seguir adelante. Él logro es mío, pero el triunfo es gracias a ustedes.*

*A mis dos hermanos por siempre apoyarme a pesar de todos los momentos difíciles que hemos pasado, siempre me cuidaron y me consintieron como su niña, gracias por siempre estar pendiente de mí, por ayudarme a cumplir este sueño, esto también es para ustedes porque siempre creyeron en mí y son mi orgullo más grande y un ejemplo a seguir.*

***Johana Hernández***



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

### TIÍTULO: “DESARROLLO DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA LA FAMILIARIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”

**Autoras:**

**Cajamarca Pila Gabriela Michelle**

**Hernández Narváez Johana Nicole**

#### RESUMEN

En la presente investigación se abordó el desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje para la familiarización de las tecnologías digitales en niños de Educación Inicial, en el cual se identificó que en su mayoría los docentes no emplean recursos digitales para introducir a los niños en el uso de la tecnología, puesto que no disponen de herramientas especializadas ni capacitaciones adicionales para complementar el aprendizaje de los infantes, además tiene como objetivo desarrollar un ambiente virtual de aprendizaje para la familiarización de las tecnologías digitales en los niños de Educación Inicial, la investigación tiene un enfoque cualitativo, investigación de campo, bibliográfica, se aplicó el método deductivo, así mismo se utilizó la técnica de la entrevista con su instrumento la rúbrica que se centró en la opinión de los expertos para evaluar la propuesta, como soporte en la clase, la observación con su instrumento lista de cotejo se aplicó a tres niños para observar el comportamiento sobre el uso de dispositivos electrónicos y navegación en la página web, se eligió la plataforma gratuita weebly para la construcción de un ambiente virtual, se fueron seleccionando elementos multimedia como: imágenes propias, imágenes del internet en forma particular de freepik, se seleccionaron videos de la plataforma YouTube, instrucciones con sonidos propios en vocaroo; todos ellos enfocados para la enseñanza de la lateralidad, nociones, vocales, animales, y figuras geométricas. Los principales resultados a través del plan piloto fueron favorables, ya que ayudó a identificar que los niños manejan el mouse, activan videos y navegan por la página web.

**Palabras claves:** Tecnología, Familiarización, Aprendizaje, Recursos, Creatividad

# TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

## PUJILÍ CAMPUS

**TÍTULO:** “DEVELOPMENT OF AN ONLINE TEACHING ENVIRONMENT FOR FAMILIARIZING YOUNG CHILDREN IN EARLY EDUCATION WITH DIGITAL TECHNOLOGIES.”

**Authors:**

Cajamarca Pila Gabriela Michelle

Hernández Narváez Johana Nicole

### ABSTRACT

In this research, the development of a virtual learning environment for the familiarization of digital technologies in children of Early Childhood Education was addressed, in which it was identified that the majority of teachers do not use digital resources to introduce children to the use of technology, since they do not have specialized tools or additional training to complement the learning of children. It also aims to develop a virtual learning environment for the familiarization of digital technologies in children of Early Childhood Education, the research has a qualitative approach, field research, bibliographic, the deductive method was applied, the interview technique was also used with its instrument the rubric that focused on the opinion of the experts to evaluate the proposal, As a support in the class, the observation with its checklist instrument was applied to three children to observe the behavior regarding the use of electronic devices and navigation on the website, the free platform Weebly was chosen for the construction of a virtual environment, multimedia elements were selected such as: own images, images from the Internet in a particular form of Freepik, videos were selected from the YouTube platform, instructions with their own sounds in vocaroo; All of them focused on teaching laterality, notions, vowels, animals, and geometric figures. The main results through the pilot scheme were favorable, as it helped to identify that children use the mouse, activate videos and browse the website.

**Keywords:** Technology, Familiarization, Learning, Resources, Creativity.

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO

|  |      |
|--|------|
| UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI .....            | 1    |
| DECLARACIÓN DE AUTORÍA .....                     | I    |
| AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN..... | II   |
| APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN .....      | III  |
| AGRADECIMIENTO .....                             | V    |
| DEDICATORIA.....                                 | VI   |
| RESUMEN .....                                    | VIII |
| ABSTRACT .....                                   | IX   |
| ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO.....                 | X    |
| INFORMACIÓN GENERAL .....                        | 1    |
| INTRODUCCIÓN .....                               | 2    |
| ANTECEDENTES .....                               | 3    |
| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....                    | 5    |
| JUSTIFICACIÓN.....                               | 5    |
| OBJETIVOS .....                                  | 6    |

|   |           |
|---|-----------|
| Objetivo General .....  | 6         |
| Objetivos Específicos.....  | 6         |
| Sistema de actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos planteados:..... | 7         |
| <b>BENEFICIARIOS DEL PROYECTO .....</b>   | <b>8</b>  |
| Beneficiario Directos .....   | 8         |
| Beneficiarios Indirectos .....  | 8         |
| <b>ENFOQUE PEDAGÓGICO.....</b>  | <b>8</b>  |
| <b>VARIABLE DE CARACTERIZACIÓN .....</b>  | <b>10</b> |
| Ambientes virtuales de aprendizaje.....   | 11        |
| Elementos de un ambiente virtual de aprendizaje .....                                   | 11        |
| AVA y Educación Inicial .....   | 12        |
| El proceso de enseñanza-aprendizaje y los AVA.....                                      | 13        |
| <b>VARIABLE DE INTERÉS .....</b>  | <b>14</b> |
| Familiarización de la Tecnologías Digitales en Educación Inicial .....                  | 14        |
| Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones.....                      | 15        |
| Brechas digitales, cambiando los esquemas de la enseñanza y el aprendizaje .....        | 16        |
| La producción multimedia .....  | 16        |
| <b>DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....</b>  | <b>18</b> |
| <b>VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>  | <b>49</b> |
| <b>CONCLUSIONES .....</b>   | <b>50</b> |
| <b>RECOMENDACIONES .....</b>  | <b>50</b> |

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| <b>REFERENCIAS .....</b> | <b>51</b> |
|--------------------------|-----------|

### **ÍNDICE DE TABLAS**

|   |   |
|---|---|
| Tabla 1. Operalización de objetivos ..... | 7 |
| Tabla 2. Beneficiarios Directos .....     | 8 |
| Tabla 3. Beneficiarios Indirectos.....    | 8 |

### **ÍNDICE DE FIGURAS**

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Variable de caracterización .....       | 10 |
| Figura 2. Variable de interés.....                | 14 |
| Figura 3. Plataforma weebly.....                  | 18 |
| Figura 4. Página principal weebly .....           | 18 |
| Figura 5. Inicio de la página web .....           | 19 |
| Figura 6. Contenido del inicio de la página.....  | 19 |
| Figura 7. Instructivo .....                       | 20 |
| Figura 8. Botones de instructivo.....             | 20 |
| Figura 9. Instructivos temas.....                 | 21 |
| Figura 10. Indicaciones del instructivo tema..... | 21 |
| Figura 11. Instructivos juegos .....              | 22 |
| Figura 12. Indicaciones instructivo juegos .....  | 22 |
| Figura 13. Página principal temas .....           | 23 |
| Figura 14. Lateralidad.....                       | 23 |
| Figura 15. Derecha e izquierda.....               | 24 |
| Figura 16. Hoja de trabajo .....                  | 24 |
| Figura 17. Tarjetas derecha e izquierda.....      | 25 |
| Figura 18. Flechas .....                          | 25 |

|  |    |
|--|----|
| Figura 19. Videos lateralidad.....               | 26 |
| Figura 20. Video derecha e izquierda.....        | 26 |
| Figura 21. Nociones.....                         | 27 |
| Figura 22. Arriba- abajo .....                   | 27 |
| Figura 23. Dentro – fuera .....                  | 28 |
| Figura 24. Delante - atrás .....                 | 28 |
| Figura 25. Hoja de trabajo .....                 | 29 |
| Figura 26. Tarjetas nociones dentro - fuera..... | 29 |
| Figura 27. Tarjetas arriba - abajo.....          | 30 |
| Figura 28. Tarjetas delante - detrás .....       | 30 |
| Figura 29. Videos nociones .....                 | 31 |
| Figura 30. Video nociones espaciales.....        | 31 |
| Figura 31. Video nociones espaciales.....        | 32 |
| Figura 32. Vocales .....                         | 32 |
| Figura 33. Tarjetas Aa - Ee.....                 | 33 |
| Figura 34. Tarjeta Ii - Oo.....                  | 33 |
| Figura 35. Tarjeta Uu.....                       | 34 |
| Figura 36 instrucción .....                      | 34 |
| Figura 37. Hoja de trabajo .....                 | 35 |
| Figura 38. Videos vocales .....                  | 35 |
| Figura 39. Canción vocales .....                 | 36 |
| Figura 40. Cuento vocales .....                  | 36 |
| Figura 41. Animales domésticos y salvajes.....   | 37 |
| Figura 42. Tarjetas animales domésticos.....     | 37 |
| Figura 43. Sonidos animales domésticos.....      | 38 |
| Figura 44. Tarjetas animales salvajes .....      | 38 |
| Figura 45 Sonidos animales salvajes .....        | 39 |
| Figura 46. Instrucciones animales .....          | 39 |
| Figura 47. Hoja de trabajo .....                 | 40 |
| Figura 48. Sopa de letras .....                  | 40 |

|  |    |
|--|----|
| Figura 49. Videos animales .....             | 41 |
| Figura 50. Video animales salvajes .....     | 41 |
| Figura 51. Canción animales domésticos ..... | 42 |
| Figura 52. Figuras geométricas .....         | 42 |
| Figura 53. Cuadrado - círculo.....           | 43 |
| Figura 54. Triangulo - rectángulo.....       | 43 |
| Figura 55. Mapa mental.....                  | 44 |
| Figura 56. Hoja de trabajo .....             | 44 |
| Figura 57. Actividad.....                    | 45 |
| Figura 58. Videos figuras geométricas .....  | 45 |
| Figura 59. Cuento figuras geométricas.....   | 46 |
| Figura 60. Canción figuras geométricas ..... | 46 |
| Figura 61. Juegos vocales.....               | 47 |
| Figura 62. Juego nociones .....              | 47 |
| Figura 63. Juego animales .....              | 48 |

## INFORMACIÓN GENERAL

**Título del Proyecto:** Desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje para la familiarización de las tecnologías digitales en niños de Educación Inicial.

**Fecha de inicio:** Noviembre del 2023

**Fecha de finalización:** Marzo del 2024

**Lugar de ejecución:** Cotopaxi-zona 3-Pujilí-Pujilí-Barrio Simón Bolívar-Centro de Educación Inicial Semillitas “Cesar Francisco Naranjo Rumazo”.

**Extensión que auspicia:** Extensión Pujilí.

**Carrera que auspicia:** Educación Inicial.

**Proyecto de investigación vincula:** Las TIC como herramienta pedagógica para la familiarización de las tecnologías digitales en niños de Educación Inicial.

**Tutor de Titulación:** PhD. Carlos Mantilla Parra

**Equipo de Trabajo:**

Cajamarca Pila Gabriela Michelle

Hernández Narváez Johana Nicole

**Área de Conocimiento:** Educación.

**Línea de investigación:** Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social.

**Sub líneas de investigación de la Carrera:** Practicas pedagógico, didácticas, curriculares e inclusivas en las áreas del conocimiento.

**Título de la Propuesta:** competenciadigitalinicialute



## INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación titulado “Desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje para la familiarización de las tecnologías digitales en niños de Educación Inicial”

De acuerdo al diagnóstico de las anteriores postulantes se identificó que los docentes no emplean recursos digitales para introducir a los niños en el uso de la tecnología puesto que no disponen de herramientas especializadas ni capacitaciones adicionales para complementar el aprendizaje de los infantes.

Por consiguiente, se creó una página web que tiene como finalidad desarrollar un ambiente virtual de aprendizaje para la familiarización de las tecnologías digitales en niños de Educación Inicial, en lo cual se pretende diseñar actividades interactivas que permitan a los niños explorar y manipular dispositivos como tablets y computadoras de manera intuitiva y segura promoviendo el desarrollo de habilidades básicas en tecnología como el manejo del ratón, el uso del teclado táctil, la navegación en interfases gráficas simples y el reconocimiento de iconos, símbolos comunes en aplicaciones estimulando así la creatividad y la resolución de problemas con las estrategias empleadas como: videos, sonidos, imágenes, hojas de trabajo, mapas mentales, tarjetas y juegos.

Por lo tanto, la página web diseñada para el uso de los infantes de forma digital, donde encontrarán actividades lúdicas con el objetivo de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños, para que se familiaricen con la tecnología explorando las actividades, lo cual permite que los infantes interactúen y adquieran habilidades y destrezas.

## ANTECEDENTES

Revisadas las diferentes bibliotecas y repositorios digitales de la Universidad Técnica del Norte, la Universidad Católica del Ecuador y La Universidad Técnica de Cotopaxi, se ha encontrado investigaciones importantes sobre la temática abordada y lo que menciona cada uno de los autores sobre cómo ayudar en la familiarización de la tecnología como herramienta pedagógica.

Para Ponce (2014) menciona, que en la Universidad Técnica del Norte con el tema: El uso de la tecnología como herramienta pedagógica para estimular el proceso de enseñanza aprendizaje dirigido a los niños y niñas de 4 años del centro de educación inicial “Rafael Suárez” de la ciudad de Ibarra, año lectivo 2014. El problema a investigar es el desconocimiento instrumental y didáctico en el uso de las Tics por parte de los docentes del Centro de Educación Inicial “Rafael Suárez, es por ello que se requiere que sus prácticas pedagógicas sean limitadas mejorando los procesos de enseñanza aprendizaje con una formación proactiva hacía los niños, tiene como objetivo presentar una propuesta para optimizar el uso de las TIC en Educación Inicial reflexionando sobre su aplicación, orientación pedagógica y evaluación que permita mejorar la calidad de la enseñanza aprendizaje, de los niños, ofreciendo condiciones donde el infante desarrolle sus capacidades creativas, innovadoras, por lo cual integra la tecnología en el sector educativo y la dotación de infraestructura, equipamiento de aulas con ordenadores y recursos informáticos, dotación de software educativo, capacitación al profesorado, creación de portales educativos, soporte técnico a las escuelas. Los resultados que señala la responsable del área de informática de la institución, mencionan que es fundamental implementar la tecnología en sus procesos de aprendizaje de modo que les permita construir plataformas virtuales en la que todos los docentes dispongan de información confiable para que los estudiantes encuentren guías para el desarrollo del aprendizaje. Se ha llegado a la conclusión, de que los padres de familia desconocen de los factores que tiene el uso de la tecnología, programas y juegos educativos que estimulan el aprendizaje.

Con lo expuesto, los docentes deben aplicar técnicas innovadoras en sus clases para motivar y despertar el interés de los niños a que usen las herramientas tecnológicas para que estimule su aprendizaje en todas las áreas cognitivas control del tiempo en la computadora.

Plantea Mejía (2015) que en la Universidad Católica del Ecuador con el tema: El uso de la tecnología, como herramienta pedagógica en los centros de Educación Inicial de la parroquia 5 de agosto de la ciudad de Esmeraldas. Su objetivo es analizar el uso de las TIC como herramienta pedagógica en los centros de Educación Inicial. Así mismo, incorporar la tecnología a la educación no solo quiere decir enviar computadoras a las escuelas, la clave de todo este proceso está en determinar qué aporta la tecnología en la educación, sobre todo los maestros deben conocer sobre la tecnología para enseñar con ellas, para ello se requiere que éstas sean incorporadas de forma habitual y poco a poco. Por lo tanto, se debe formar a los nuevos docentes de educación inicial en el uso adecuado de las tecnologías, implementando talleres interactivos como nuevas metodologías de trabajo.

Como se señala, en los centros educativos no solo se necesita de infraestructura si no que los docentes conozcan sobre la tecnología que es una herramienta fundamental en la educación, facilitando la comunicación y la interacción entre docentes e infantes, es por ello que se debe capacitar a los docentes sobre el uso adecuado de la tecnología.

En la Universidad Técnica de Cotopaxi, para Chusin y Pulloxi (2023) con el tema: Las Tecnologías de Información y Comunicación como herramienta pedagógica para la familiarización de las tecnologías digitales en niños de Educación Inicial, tiene como objetivo diagnosticar la frecuencia del uso de herramientas digitales en el aula, la investigación tiene un enfoque cuantitativo con un nivel descriptivo, un método deductivo permitiendo conocer consecuencias y conclusiones generales, las técnicas utilizadas fueron la encuesta con su instrumento el cuestionario que se centró en la opinión de los padres de familia y docentes, la observación con su instrumento lista de cotejo que se aplicó a los niños en clase referente a las emociones, discriminación sensorial, expresión corporal y motricidad.

Los principales resultados fueron concentrados en la encuesta a los docentes, por lo que tenemos un porcentaje considerable del 80% que no emplean recursos digitales para introducir a los niños en el uso de la tecnología, puesto que no disponen de herramientas especializadas ni capacitaciones adicionales para complementar el aprendizaje de los infantes, para potenciar el desarrollo de habilidades promoviendo la creatividad y expresión mediante videos, libros digitales, entre otros recursos que despierten el interés por aprender de manera creativa, llegando a tener experiencias únicas que favorezcan a su desarrollo integral, sembrando así un cambio en la enseñanza-aprendizaje tanto de educandos como de educadores que busquen dinamizar sus clases con herramientas digitales, generalizando el uso para la familiarización con las TIC dejando atrás la educación tradicional y optando por una educación más dinámica e innovadora, que lleve a tener una educación de calidad y calidez.

Es por ello que se creó la página web, ya que ayudará a la familiarización de las tecnologías digitales en los niños de Educación Inicial, a través de estrategias diseñadas como: videos, sonidos, imágenes, hojas de trabajo, mapas mentales, tarjetas y juegos. Del mismo modo en la que facilitará los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños, lo cual permite que los infantes interactúen y adquieran habilidades y destrezas mejorando la comunicación entre educadores y niños.

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Qué estrategias efectivas debe tener un ambiente virtual de aprendizaje que facilita la familiarización de los niños de Educación Inicial con las tecnologías digitales de manera segura y Educativa?

## **JUSTIFICACIÓN**

El presente proyecto es de **interés** en la creación de un ambiente virtual de aprendizaje para la familiarización de tecnologías digitales en los niños de Educación Inicial, en donde los infantes se van relacionando con la implementación del uso de la tecnología para potenciar su desarrollo psicomotor, considerando que la tecnología hoy en día ayuda a los niños a mejorar el desarrollo de destrezas y habilidades, comunicativas, la integración social.

De este modo el uso de la tecnología es de **importancia**, ya que tiene grandes beneficios como crear autonomía en los niños desde una edad temprana hasta facilitar la comprensión de conceptos o motivar la comunicación, fomentando el uso cooperativo o estimular nuevos aprendizajes.

Por consiguiente, los **beneficiarios** directos de este proyecto serán los niños de Educación Inicial, así como también los educadores y padres de familia interesados en promover un uso saludable y educativo de la tecnología desde una edad temprana. Proporcionarle acceso a un ambiente virtual de aprendizaje diseñado específicamente para sus necesidades y capacidades les permitirá adquirir habilidades digitales de manera lúdica y segura, sentando las bases para un desarrollo integral en un mundo digitalizado.

Dentro del **impacto** de este proyecto se reflejará en el desarrollo cognitivo, socioemocional y académico de los niños, quienes estarán mejor preparados para enfrentar los desafíos tecnológicos. Además, se espera que este enfoque contribuya a reducir la brecha digital y promover la inclusión digital desde una edad temprana.

La **utilidad** de este proyecto radica en su capacidad para ofrecer una solución práctica y efectiva a un problema creciente en la sociedad. Al proporcionar un ambiente virtual de aprendizaje adaptado a las necesidades de los niños de Educación Inicial, el cual facilita su proceso de familiarización con las tecnologías digitales, brindándoles una base sólida para su desarrollo futuro en un mundo cada vez más tecnológico y digitalizado.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Desarrollar un ambiente virtual de aprendizaje para la familiarización de las tecnologías digitales en niños de Educación Inicial.

### **Objetivos Específicos**

- Analizar los contenidos teóricos y conceptuales en los que se enmarca la tecnología digital como herramienta pedagógica en el proceso de aprendizaje.

- Diseñar actividades interactivas que permitan manipular dispositivos digitales.
- Construir un ambiente virtual de aprendizaje para la familiarización del manejo de tecnologías digitales.

**Sistema de actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos planteados:**

*Tabla 1. Operalización de objetivos*

| <b>Objetivos</b>   | <b>Actividad</b>  | <b>Resultados</b>  | <b>Medios de verificación</b>   |
|--|---|--|---|
| Analizar los contenidos teóricos y conceptuales en los que se enmarca la tecnología digital como herramienta pedagógica en el proceso de aprendizaje | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Revisión de los referentes teóricos.</li> <li>✓ Organización de los contenidos tecnología digital.</li> <li>✓ Análisis y síntesis de los contenidos en el proceso de aprendizaje.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fundamentación Científica</li> </ul>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Referentes Teóricos.</li> <li>✓ Marco Teórico</li> </ul> |
| Diseñar actividades interactivas que permitan manipular dispositivos digitales.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aplicación de actividades</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Manejo de herramientas educativas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lista de cotejo</li> </ul>                               |
| Construir un ambiente virtual de aprendizaje para la familiarización del manejo de tecnologías digitales.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diseño de la página web para la familiarización de la tecnología.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ URL</li> </ul>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Página web</li> </ul>                                    |

*Nota:* Se presenta el sistema de tareas

## BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

*Tabla 2. Beneficiarios Directos*

### **Beneficiario Directos**

#### *Niños De Nivel Inicial II*

| <b>Descripción</b> | <b>N</b>  |
|--------------------|-----------|
| <b>Hombres</b>     | 8         |
| <b>Mujeres</b>     | 14        |
| <b>Total</b>       | <b>22</b> |

### **Beneficiarios Indirectos**

*Tabla 3. Beneficiarios Indirectos*

| <b>Descripción</b>       | <b>N</b>  |
|--------------------------|-----------|
| <b>Docentes</b>          | 9         |
| <b>Director</b>          | 1         |
| <b>Padres de familia</b> | 22        |
| <b>Total</b>             | <b>26</b> |

Diagnóstico investigado por Chusin y Pullotaxi

## ENFOQUE PEDAGÓGICO

Para López (2023) La teoría constructivista de Piaget tiene importantes implicaciones para la educación, ya que sostiene que el aprendizaje debe ser activo y centrado en el estudiante.

La teoría constructivista de Piaget se basa en la idea de que los individuos construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el mundo que les rodea. Piaget creía que el aprendizaje no es un proceso pasivo en el que el conocimiento se transmite de un maestro a un estudiante, sino que es un proceso activo en el que el estudiante crea su propio conocimiento a través de la exploración y la experimentación, en lo cual tiene importantes implicaciones para la enseñanza y el aprendizaje.

En lugar de simplemente transmitir información, los educadores deben crear ambientes de aprendizaje en los que los estudiantes puedan explorar y experimentar para construir su propio conocimiento.

Afirma Díaz (2021) que en el constructivismo social el alumno está involucrado activamente en el proceso de aprendizaje y se responsabiliza de este.

El constructivismo social de Vygotsky se enfatiza la naturaleza colaborativa del aprendizaje y la importancia del contexto cultural y social. El aprendizaje se basa en la integración, el establecimiento de relaciones y la ampliación de esquemas de conocimientos presentes en el individuo. A su vez este requiere de interacciones significativas entre personas dentro de un ambiente que favorezca la colaboración, la investigación y la creatividad para solucionar problemas. Por lo tanto, el conocimiento es construido dinámicamente a través de relaciones entre personas y sus ambientes físicos y sociales.

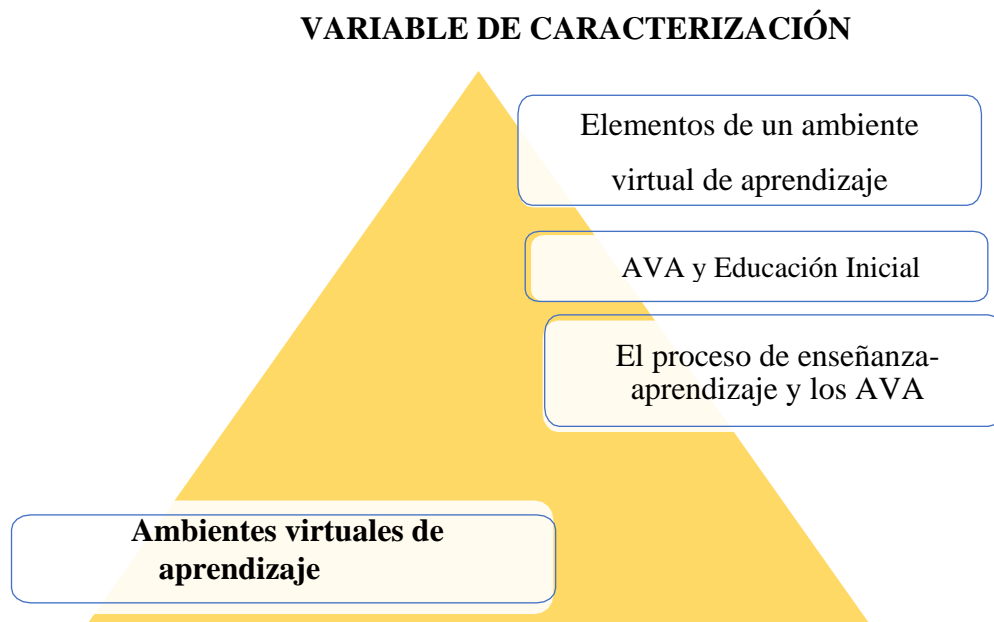
El siguiente proyecto de investigación esta alineado con el constructivismo social, porque el infante construye su propio conocimiento a través de lo que influye la sociedad, ya que hoy en día la tecnología es fundamental en la vida de las personas, en lo cual mediante la experimentación el niño va conociendo el sitio web, manipulando los dispositivos tecnológicos el niño va construyendo su propio aprendizaje al utilizar las nuevas tecnologías. Los recursos que se crearon en la página web se convierten en un nuevo espacio, en donde los niños tienen a su disposición actividades innovadoras, creativas, dinámicas y entretenidas, además aprenden al mismo tiempo y se divierten, creando una experiencia diferente en el proceso de aprendizaje.

Una de las cuestiones más importantes del conectivismo es que el conocimiento se crea más allá del nivel individual de los seres humanos y está cambiando constantemente. Para Gutiérrez (2012):



Indica que la corriente Filosófica y pedagógica del conectivismo basado en las teorías del autor Siemens, en el cual menciona que se identifica como un modelo de aprendizaje y conocimiento, en síntesis es el impacto de nuevos aprendizajes que se basan en la era digital, así mismo se considera que la educación en la actualidad es un principio en esta teoría, ya que la tecnología juega un rol significativo en el aprendizaje, de este modo la relevancia del Conectivismo define al aprendizaje como un proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios dejando atrás las teorías tradicionales.

En otras palabras, si es bien cierto Siemens señala que en la actualidad estas teorías son fundamentales en el ámbito educativo, ya que los educadores se basan más en utilizar la tecnología, es por ellos que la presente propuesta se enfoca con el conectivismo y constructivismo por la razón que facilita tener nuevas formas de poder crear un aprendizaje significativo, en lo que a través de la tecnología con la página web el niño podrá tener y adquirir nuevos conocimiento y a la misma vez logrará construir su propio aprendizaje.



*Figura 1. Variable de caracterización*

## **Ambientes virtuales de aprendizaje**

Platea Botina y Alarcón (2022) mencionan que, un ambiente virtual de aprendizaje es el espacio que se crea en internet para propiciar el intercambio de conocimientos entre docentes y estudiantes, a partir de plataformas que favorecen la interacciones entre estos usuarios para realizar un proceso de aprendizaje.

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje al utilizarse como herramienta en los procesos educativos, permiten transformar formas tradicionales de transmitir el conocimiento y a su vez generan un espacio dinámico para que los estudiantes interactúen de una manera más autónoma en los procesos de aprendizaje ya sea de forma presencial o no presencial abriendo caminos y ventajas en cuanto a aspectos como el acceso al conocimiento, planeación de las sesiones de clase, aprovechamiento de los recursos tecnológicos, participación e interés de los estudiantes, manejo de tiempos, entre otros, además acerca a los estudiantes a espacios interactivos y nuevas tecnologías con enfoque académico, que propician interesantes alternativas frente a la manera de cómo el estudiante concibe y accede su entorno. Los ambientes virtuales de aprendizaje se encuentran fundamentados desde las teorías de aprendizaje que se conectan con estrategias didácticas, dentro de las cuales está el trabajo colaborativo, el cual pretende generar y propiciar espacios donde permita el desarrollo de habilidades individuales y grupales.

Los ambientes de aprendizaje son espacios en los que los niños se integran, interactúan y se comunican, en lo cual permite estimular el desarrollo motriz, cognitivo, emocional y social, promoviendo el desarrollo de habilidades y destrezas comunicativas, en lo cual permite crear y compartir contenidos digitales facilitando así la interacción entre educadores e infantes.

## **Elementos de un ambiente virtual de aprendizaje**

Para Izquierdo (2024) indica que, estos son algunos de los elementos esenciales para que se produzca un ambiente virtual de aprendizaje efectivo menciona los siguientes elementos:

- **Intercambio de conocimientos:** la interacción constante entre educadores y estudiantes es la clave en estos espacios virtuales de enseñanza.
- **Gamificación de contenido:** las plataformas educativas gamifican las actividades para que sean más interactivas y prácticas para el aprendizaje.
- **Accesibilidad en dispositivos:** los conocimientos virtuales no se limitan a una computadora, muchas plataformas disponen de recursos para acceder desde cualquier dispositivo tecnológico.

Es por ello que los elementos en un ambiente virtual de aprendizaje son importantes para el intercambio de conocimientos entre educadores e infantes, creando clases gamificadas dinámicas y entretenidas a través de juegos, videos que se pueden observar desde cualquier dispositivo tecnológico.

### **AVA y Educación Inicial**

Las cualidades de un ambiente virtual de aprendizaje oferta la posibilidad del manejo de actividades previamente programadas por el docente, en momentos o fines cohesionados a los logros que espera conseguir en el alumnado. Indica El Ministerio de Educación (2023)

El presente lineamiento brinda orientaciones a los docentes para la organización de los ambientes de aprendizaje en las aulas de Educación Inicial, representados como espacios físicos y entornos sociales, donde los niños puedan ser constructores de su propio aprendizaje, las estrategias metodológicas que sugiere el Currículo de Educación Inicial motivan a los niños a tener un mayor protagonismo en el proceso educativo, lo que favorece al desarrollo de su autonomía, construcción de su identidad, creatividad, generando niveles crecientes de confianza y seguridad en sí mismos. El ambiente de aprendizaje se concibe como un espacio dinámico, que puede estar ubicado dentro y fuera de la institución educativa, que responde a los cambios de intereses y necesidades del desarrollo de los niños en los diferentes momentos del día a lo largo del tiempo, el trabajo en los ambientes de aprendizaje se realiza a través de la metodología juego-trabajo, que consiste en organizar diferentes espacios, denominados rincones, donde los niños juegan realizando actividades planificadas.

Por otra parte, se menciona que los ambientes virtuales en los niños de educación inicial son fundamentales, ya que ayuda al educador en el manejo de actividades programadas que provoca en los niños gozo y asombro incentivando su curiosidad, estimulándolos a cumplir con las actividades diseñadas por los profesores para el desarrollo de las destrezas, es importante que estos ambientes sean acogedores, agradables y proporcionen a los niños confianza y seguridad para un aprendizaje de calidad.

### **El proceso de enseñanza-aprendizaje y los AVA**

Afirma Serrano (2006) En la actualidad, la tecnología y el internet hacen parte de las personas y sociedades han facilitado la comunicación e interacción mediante el uso de nuevas herramientas, han generado entornos que permiten la transformación de estilos de vida, y cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La educación basada en ambientes virtuales de aprendizaje se caracteriza porque los procesos educativos se realizan en medio de escenarios ricos en tecnología, recursos y servicios de información, a través de los cuales los estudiantes y profesores interactúan entre ellos y otras comunidades, incluso virtuales, para realizar actividades de aprendizaje más que de enseñanza. Estas actividades responden a necesidades e intereses diferenciados, producto de las demandas individuales y sociales.

Es importante proporcionar ambientes virtuales de aprendizaje adecuados, en lo cual permita motivar a los niños sobre el uso de la tecnología, ya que es un recurso esencial en la educación, se debe diseñar actividades que permitan interactuar con otras personas mejorando así el aprendizaje de los infantes.

## VARIABLE DE INTERÉS

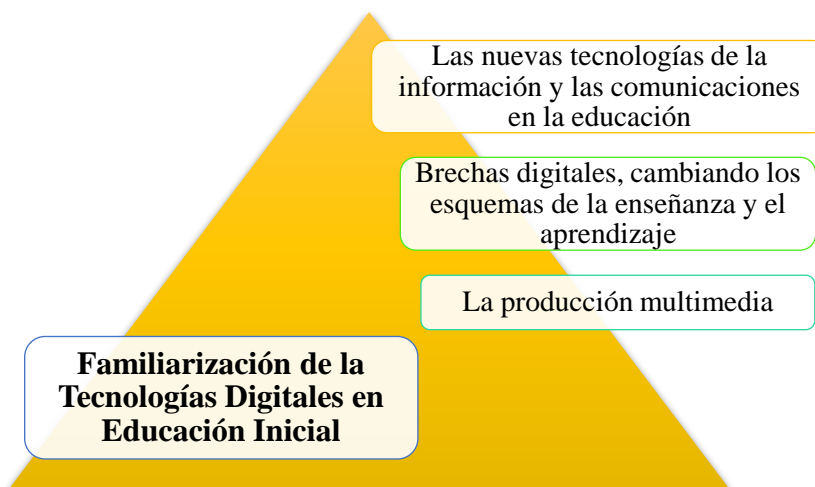


Figura 2. Variable de interés

### **Familiarización de la Tecnologías Digitales en Educación Inicial**

La Tecnología que han convertido en una necesidad primordial para la sociedad en la actualidad, en la que cuenta con una amplia gama de dispositivos y aplicaciones que brinda grandes beneficios y oportunidades. Para Cusme (2023):

La tecnología educativa ha tenido un impacto significativo en la educación inicial al ofrecer nuevas oportunidades y desafíos tanto para docentes como para estudiantes. Además, se demostró que las estrategias de acompañamiento educativo y familiar son fundamentales en la educación inicial, fomentando la colaboración entre la escuela y la familia para potenciar el desarrollo integral de los niños. El análisis categórico de materiales didácticos digitales en la educación infantil reveló la importancia de seleccionar adecuadamente los recursos tecnológicos, considerando sus características y potencialidades para el aprendizaje de los niños. Igualmente, la gamificación se destacó como una estrategia efectiva para fomentar la participación y el aprendizaje activo en la educación inicial.

El uso de herramientas multimedia y entornos virtuales mostró un impacto positivo en el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje significativo de los niños, proporcionando experiencias interactivas y motivadoras.

En otras palabras, es esencial considerar que la tecnología en el ámbito educativo cumple un papel fundamental siendo una herramienta necesaria en la Educación Inicial, ya que a través de sus diversos recursos que puede promover la interacción y el juego desarrollando en el niño un aprendizaje significativo.

### **Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación**

La familiarización de la tecnología digital en la educación es primordial para garantizar un aprendizaje creativo y dinámico, en el cual se han operado en el mundo en tres campos que condicionan esta nueva era, es decir, en la computación, la información y las comunicaciones. Para Villaverde (2013):

La unión de la información digital con la computación ha enriquecido la propia esencia de la información y ha conllevado al surgimiento de la llamada información multimedia, en la cual el texto puede ir acompañado de imágenes, sonido y vídeo. Su novedad y probada utilidad la han convertido ya en una poderosa herramienta para el aprendizaje y el autoestudio. El tercer campo que condiciona esta nueva era es el de las comunicaciones. El intercambio de información que de manera rápida y segura permiten las redes de computadoras, el desarrollo vertiginoso que ha tenido Internet no hubiera sido posible sin el desarrollo de las comunicaciones. Las TIC, usadas en el proceso de aprendizaje, posibilitan de manera más efectiva la atención a las diferencias individuales, propiciando una mayor explotación de las capacidades de cada cual, no solo pensando en los más talentosos y creativos, sino también en aquellos discapacitados por razones anatómicas o funcionales.

De igual manera se menciona que, la brecha digital se convirtió en una dificultad entre profesores y estudiantes, ya que se carece de información sobre el uso del manejo de la tecnología, también aumenta la ignorancia al limitar el acceso, es por ello que es necesario familiarizarse con el uso de las herramientas tecnológicas para brindar a los niños un clase dinámica y proactiva.

## **Brechas digitales, cambiando los esquemas de la enseñanza y el aprendizaje**

La era digital ha revolucionado cada aspecto de nuestra vida cotidiana y la educación no es la excepción, donde poco a poco ha cambiado los métodos de enseñanza dentro de las aulas. Según Guzmán (2008):

Que tradicionalmente existe una brecha generacional entre los profesores y sus estudiantes, generada por las concepciones, paradigmas y visiones propias de cada generación. Sin embargo, en un mundo cambiante, impactado por los rápidos avances de la ciencia y la tecnología, las brechas entre profesores y estudiantes no sólo se limitan a las propias de las generaciones, sino que incluyen diferencias en el uso, manejo y acceso de la tecnología. Muchos profesores usan la Internet con cierta frecuencia y quizá hasta utilizan una cuenta de correo electrónico; sin embargo, el uso de la Internet sigue siendo limitado. Existe una brecha con relación a los usos de la Internet entre los profesores y sus estudiantes. La brecha se agranda cuando los profesores de mayor edad encuentran menos familiaridad con los usos de la computadora y con Internet.

Dicho en otras palabras, la brecha digital se convertido en un desafío para los docente y estudiantes, ya que son muy pocas las personas quienes están familiarizados con la tecnología, es por ellos que la educación en línea hoy en día es una herramienta esencial que se convierte en tecnologías de información y comunicaciones que requieren de esta interacción profesor – estudiante en las clases dictadas en línea.

### **La producción multimedia**

Los medios didácticos más utilizados tales como imagen, vídeo y sonido son parte de las TIC y cada vez más lo emplea el educador, estos recursos están presentes dentro del material educativo tales como apuntes, presentaciones, etc.

Cada vez, más docentes imparten sus clases con herramientas como videos y aplicaciones multimedia. Plantea Cedeño (2022):

- **Canciones y juegos musicales:** La música es una excelente herramienta para el aprendizaje inicial, se pueden crear canciones educativas y juegos musicales en formato multimedia para enseñar conceptos como los días de la semana, los colores, los animales y las partes del cuerpo.
- **Videos educativos animados:** Se pueden crear videos educativos animados que expliquen conceptos básicos de manera visual.
- **Libros digitales interactivos:** Se pueden crear libros digitales interactivos que combinen texto, imágenes y sonidos para contar historias y enseñar conceptos básicos, estos libros pueden incluir opciones de interacción, como hacer clic en las imágenes para escuchar sus nombres o hacer deslizar los dedos para pasar las páginas.
- **Cortometraje animado:** Un cortometraje animado combina imágenes en movimiento, música y efectos de sonido para contar una historia donde puede ser creado utilizando técnicas de animación tradicionales o 3D, y puede ser utilizado como forma de entretenimiento o como herramienta educativa.
- **Infografía interactiva:** Una infografía interactiva utiliza elementos visuales y navegación interactiva para presentar información de manera clara y atractiva. Puede incluir gráficos animados, videos incrustados, mapas interactivos y otros elementos multimedia para explicar conceptos complejos de forma fácilmente comprensible.

Aportando a lo mencionado la producción multimedia es efectiva y de gran apoyo para la enseñanza de los niños, el objetivo es crear contenidos visuales que sean interactivos e interesantes, siendo una forma eficiente de enriquecer la formación académica mostrando al beneficiario un contenido relevante.



## DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

Para la construcción de la propuesta se utilizó la plataforma weebly por tener su gratuidad, se puede ingresar con un usuario y contraseña o con una cuenta de Google.



Figura 3. Plataforma weebly

Se presenta en la página principal la propuesta que contiene el nombre de la página web “competenciadigitalinicialutc”, además el botón para poder editar.



Figura 4. Página principal weebly

En esta imagen se ve una presentación y un breve resumen de lo que contiene la página y de los beneficios que ofrece al utilizarla.



Figura 5. Inicio de la página web

En el menú inicio, además se puede observar el objetivo de la página web junto a ello los autores quienes fueron los que diseñaron este recurso, finalmente en la parte inferior se presenta lo que es un contador de quien visita la página.



Figura 6. Contenido del inicio de la página

En el menú instructivo se da a conocer el fin que tiene el profesor al trabajar con los niños a través de la página web.



Figura 7. Instructivo

En esta imagen se da una breve guía de lo que debe conocer el profesor como principal protagonista, además se observa los botones donde nos dirigen hacia el instructivo temas y juegos.



Figura 8. Botones de instructivo

En el menú instructivo, botón instructivo temas se puede identificar unas flechas que ayudan a regresar a la anterior página.



Figura 9. Instructivos temas

En el botón instructivo temas se presente una breve indicación sobre cómo es la navegación y lo que contiene la página web en temas.

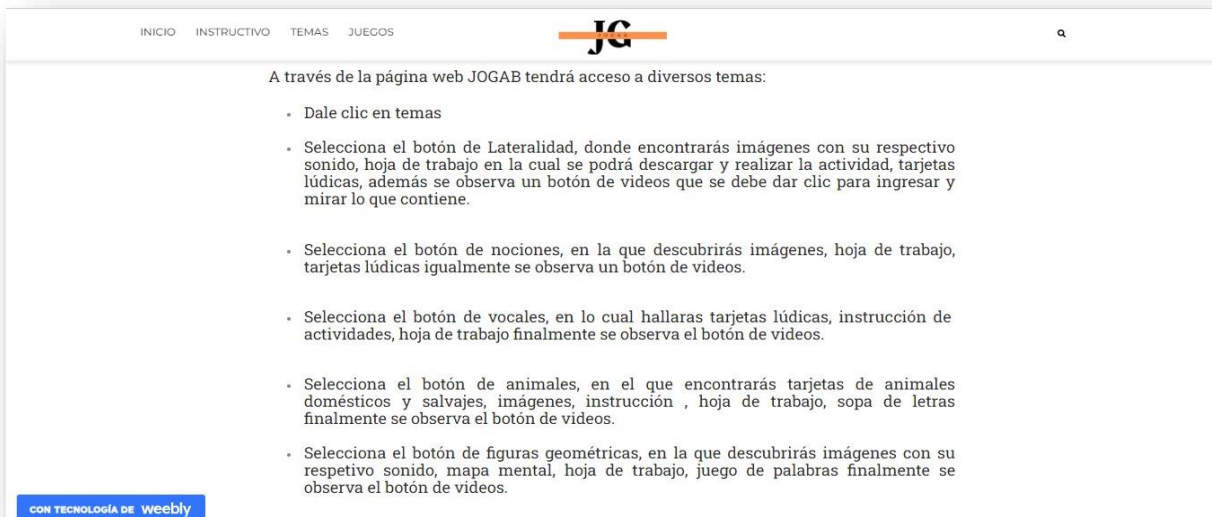


Figura 10. Indicaciones del instructivo tema

En el menú instructivo, botón instructivo juegos se observa que de igual manera existe un botón con flechas que ayuda rápidamente al regreso a la anterior página.



Figura 11. Instructivos juegos

En el instructivo juego se identifica indicaciones de como utilizar los juegos y como deben de ingresar a cada uno de ellos.

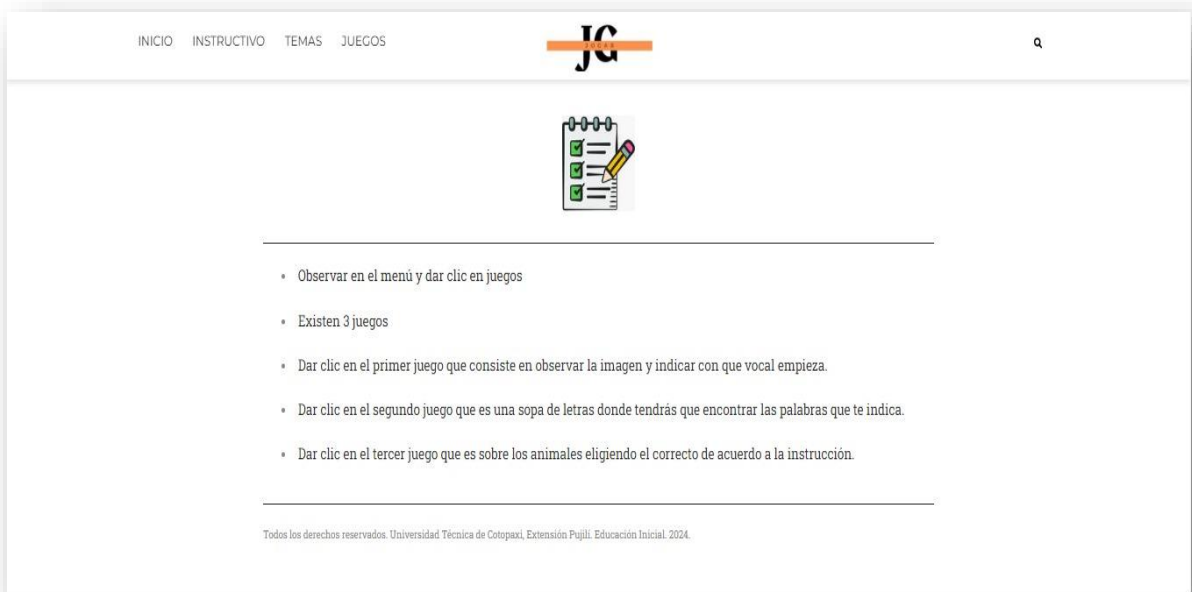


Figura 12. Indicaciones instructivo juegos

En el menú temas se encuentra las estrategias del trabajo de manera visual e interactiva, en lo cual existen los botones de color verde identificando un tema a nivel Inicial que llevaran a las actividades individuales.

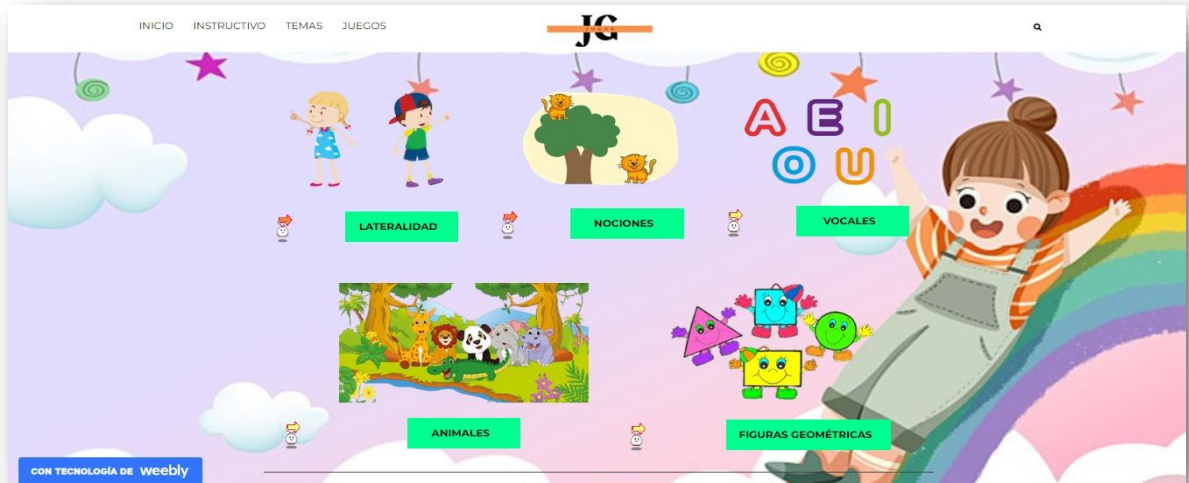


Figura 13. Página principal temas

Pulsando el botón lateralidad se encuentra una portada con su respectivo nombre mencionado “Lateralidad” además se observa el botón en una casa para regresar al inicio de la página principal de temas.



Figura 14. Lateralidad

En la página de Lateralidad se observa lo que son imágenes propias de derecha e izquierda con su respectivo sonido para que el niño pueda ir interactuando.

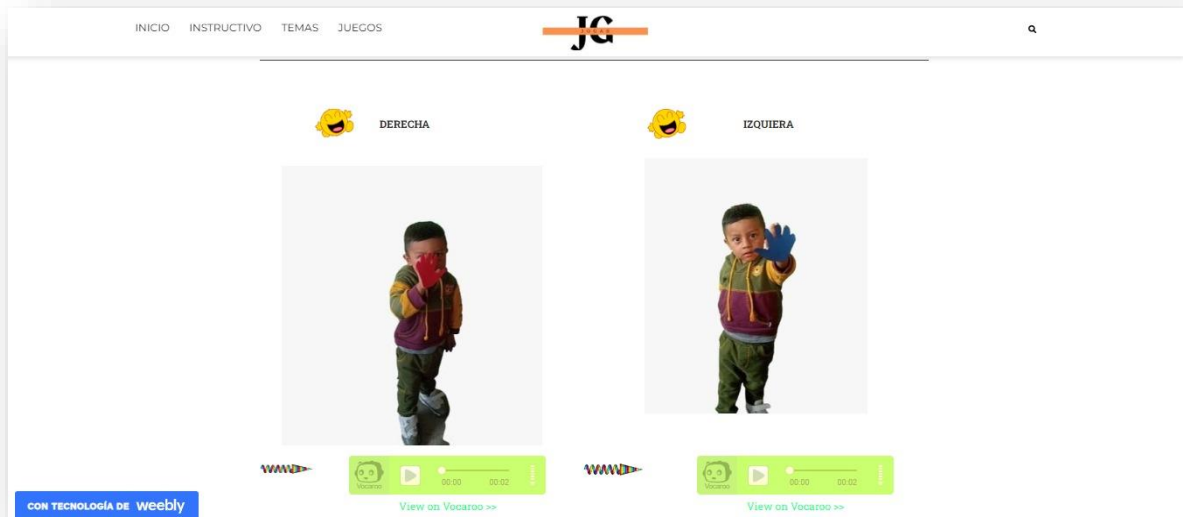


Figura 15. Derecha e izquierda

En esta imagen se encuentra la hoja de trabajo, lo cual con la ayuda de una persona adulta se descargará la hoja de trabajo para poder realizar las actividades indicadas.



Figura 16. Hoja de trabajo

Se observa además en la página de Lateralidad tarjetas diseñadas para fortalecer el aprendizaje de derecha e izquierda en los niños.

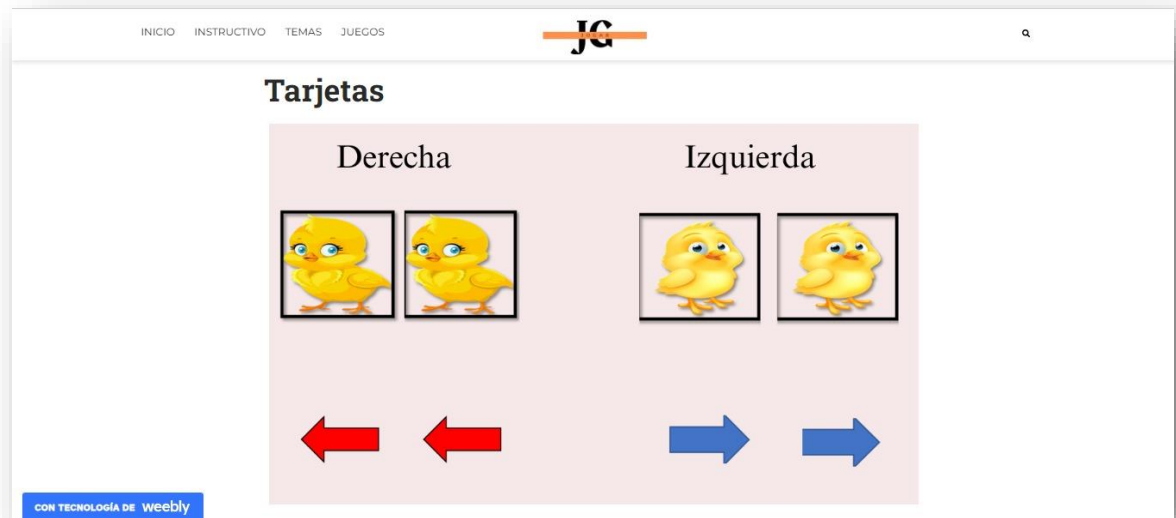


Figura 17. Tarjetas derecha e izquierda

En esta imagen existen flechas de colores, donde las flechas rojas son la derecha y las azules la izquierda.

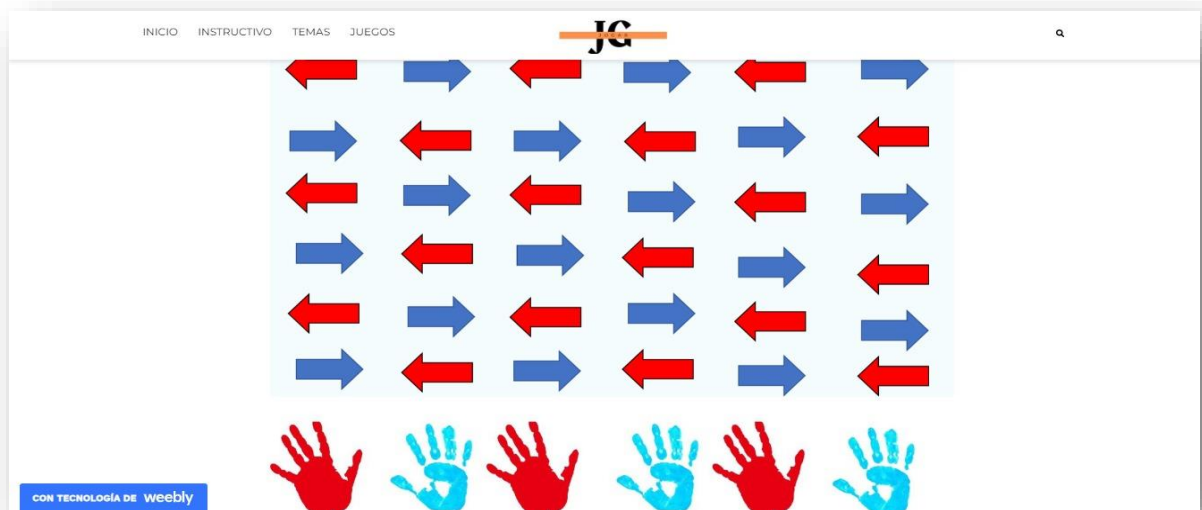


Figura 18. Flechas



En esta imagen se observa la portada que contiene los videos de lateralidad y su respectiva flecha de regreso.



Figura 19. Videos lateralidad

En la página de videos de lateralidad contiene información adecuada sobre las direcciones derecha e izquierda.



Figura 20. Video derecha e izquierda

En esta imagen se observa la portada de temas nociones con su respectivo botón de regreso a la página menú principal Temas.



Figura 21. Nociones

Esta imagen contiene los temas de las nociones básicas lo que indica que es arriba y abajo.



Figura 22. Arriba- abajo

Se identificó las nociones a través de imágenes propias con su respectivo sonido de dentro y fuera.

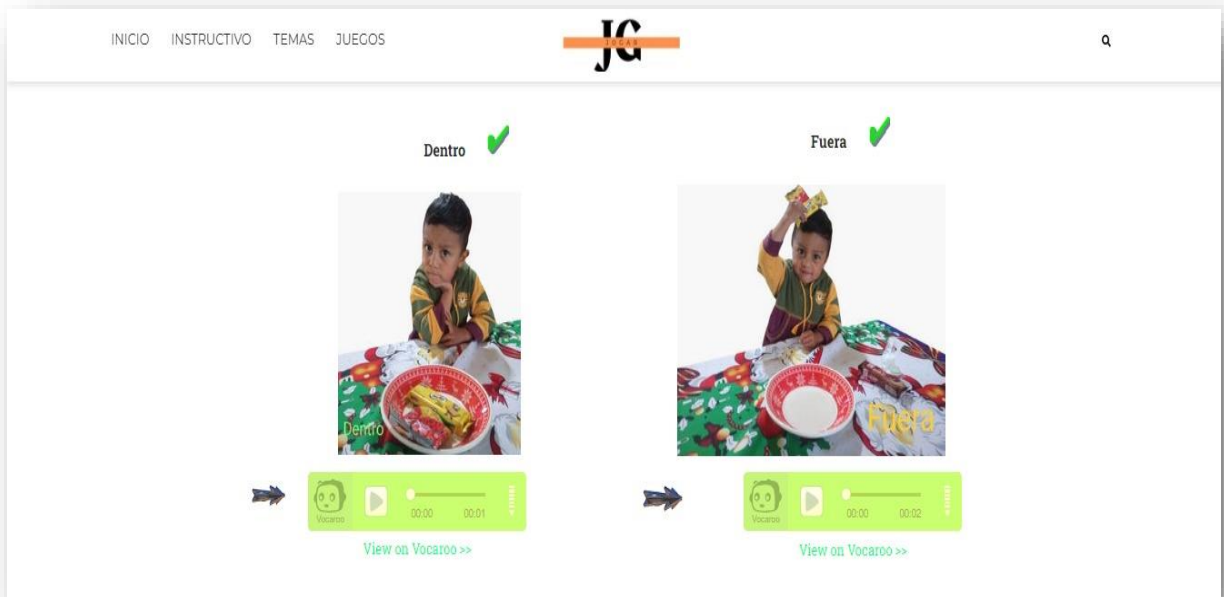


Figura 23. Dentro – fuera

En esta imagen se observa al niño como está delante y detrás de la puerta.

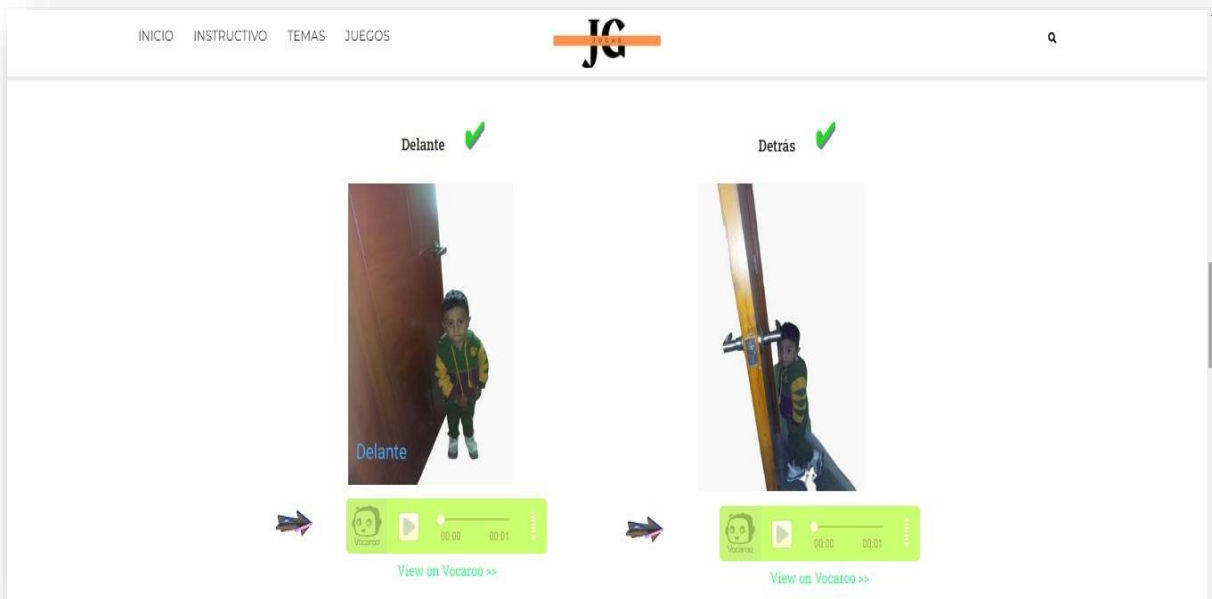


Figura 24. Delante - atrás

En la página nociones se observa tres hojas de trabajo con actividades referentes al tema, en lo cual con ayuda del representante deberá descargar las hojas y realizar la actividad de acuerdo a las indicaciones.



Figura 25. Hoja de trabajo

Se observa en la imagen tarjetas de animales indicando las nociones dentro y fuera.



Figura 26. Tarjetas nociones dentro - fuera

En esta imagen se observa las tarjetas lúdicas realizadas para el refuerzo académico de las nociones básicas arriba y abajo.



Figura 27. Tarjetas arriba - abajo

En esta imagen se puede identificar como el niño indica las nociones delante y detrás a través de una puerta.

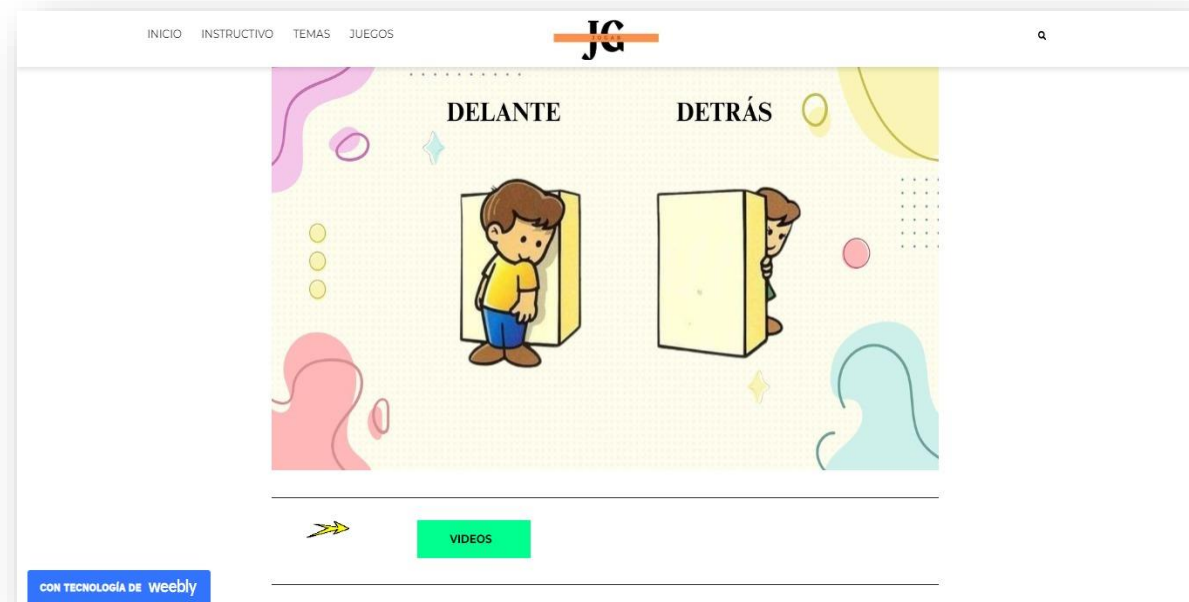


Figura 28. Tarjetas delante - detrás

En la presente imagen se observa la portada de videos de nociones básicas.

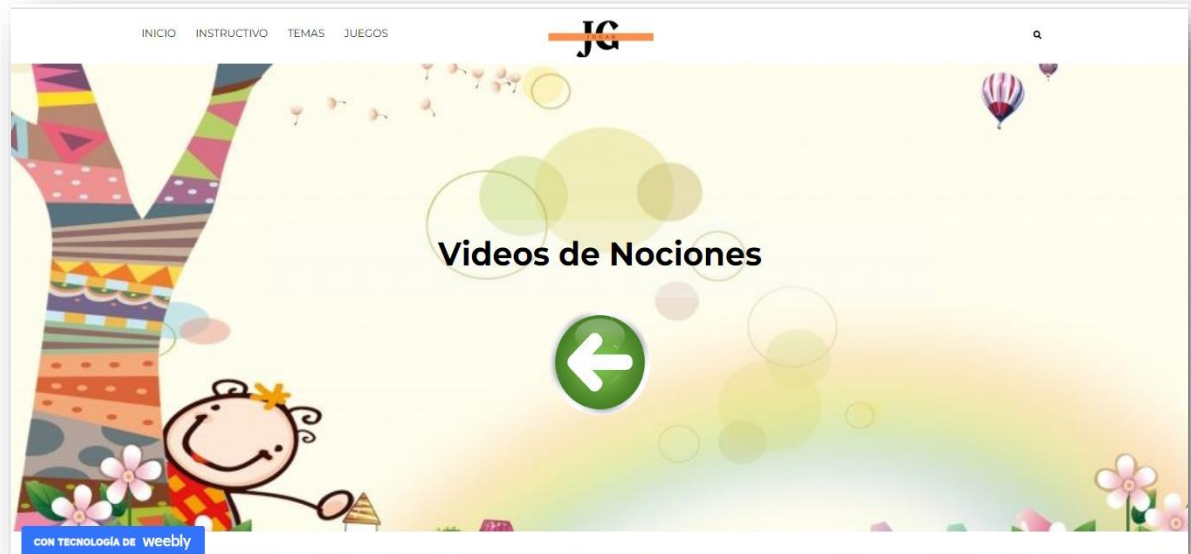


Figura 29. Videos nociones

En esta imagen se observa como el niño deberá ingresar al video y observar los temas de nociones básicas.

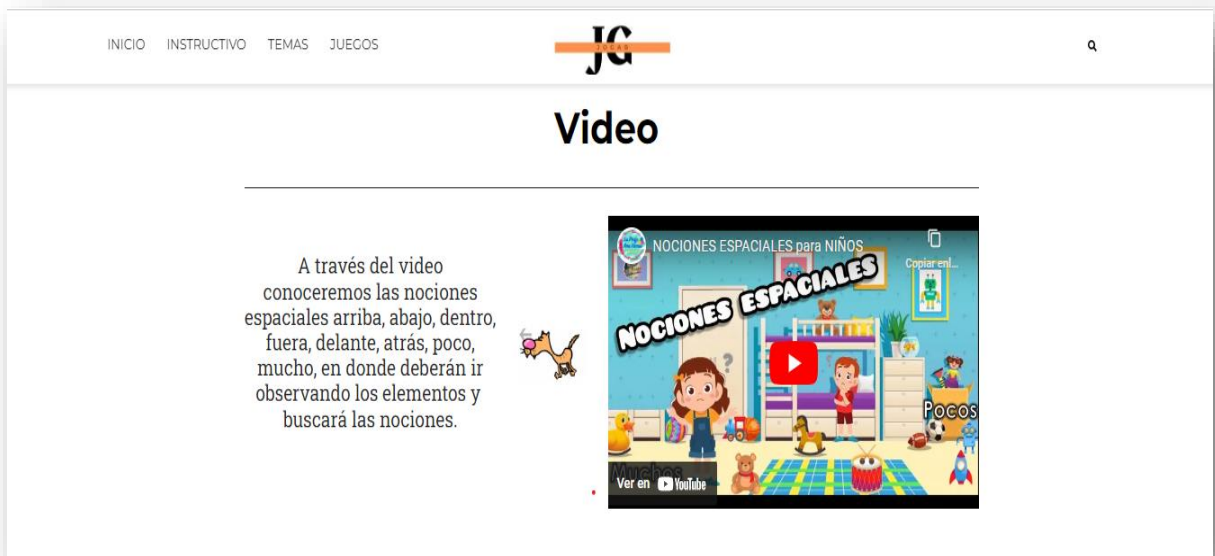


Figura 30. Video nociones espaciales

En este video junto a la Mis Morelia el niño podrá observar y escuchar el cuento de las nociones básicas.



Figura 31. Video nociones espaciales

En el menú temas botón vocales se observa su portada y su respectivo botón de regreso.

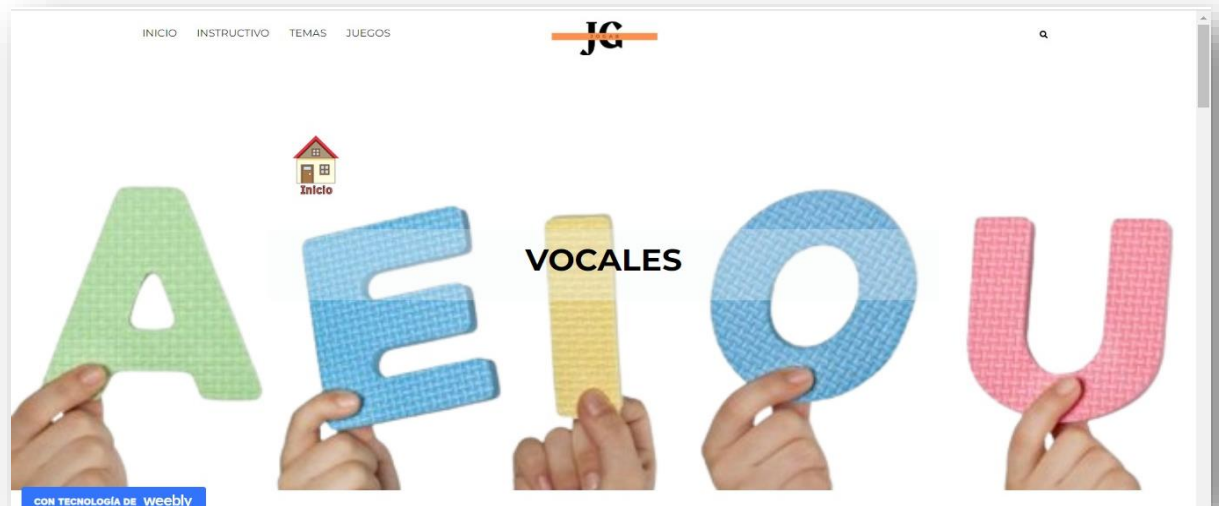


Figura 32. Vocales

En esta imagen se observa tarjetas lúdicas diseñadas para fortalecer el aprendizaje sobre las vocales.



Figura 33. Tarjetas Aa - Ee

Se observa en la imagen las vocales con su respectivo dibujo.

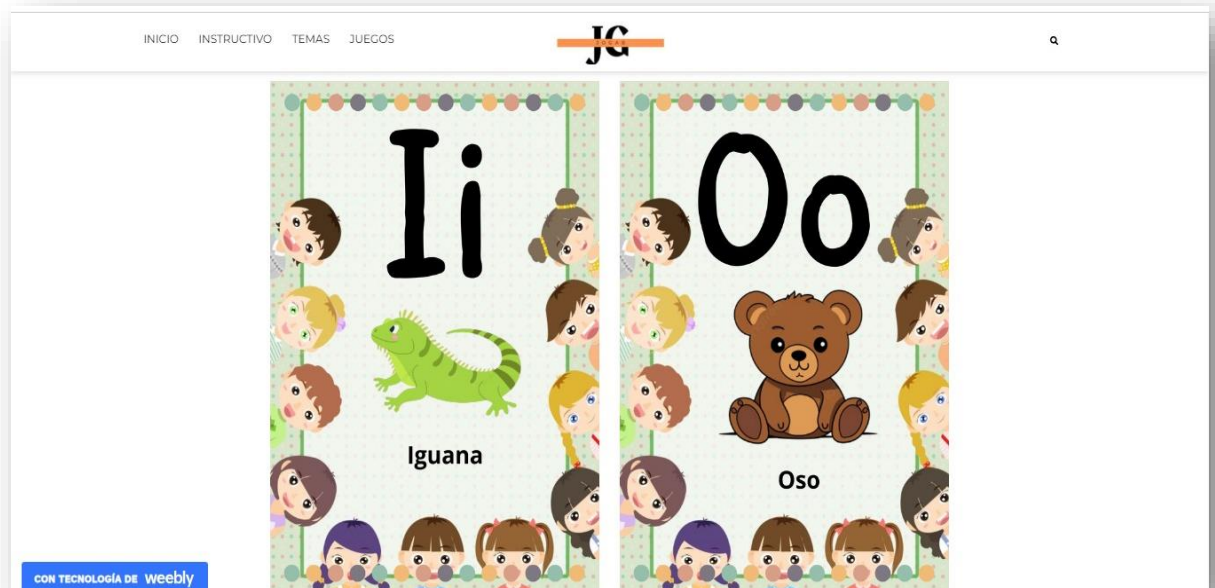


Figura 34. Tarjeta Ii - Oo



En la imagen se identifica las vocales mayúsculas y minúsculas.



Figura 35. Tarjeta Uu

En la imagen se visualiza unas instrucciones que deben escucharlas y realizar lo que se menciona.



Figura 36 instrucción

En la imagen se observa una hoja de trabajo en donde el niño con la ayuda de un adulto se descargará la hoja de trabajo y así realizar la actividad siguiendo las indicaciones.



Figura 37. Hoja de trabajo

En la imagen se visualiza la portada de videos lo que contiene videos sobre las vocales y una flecha de regreso.

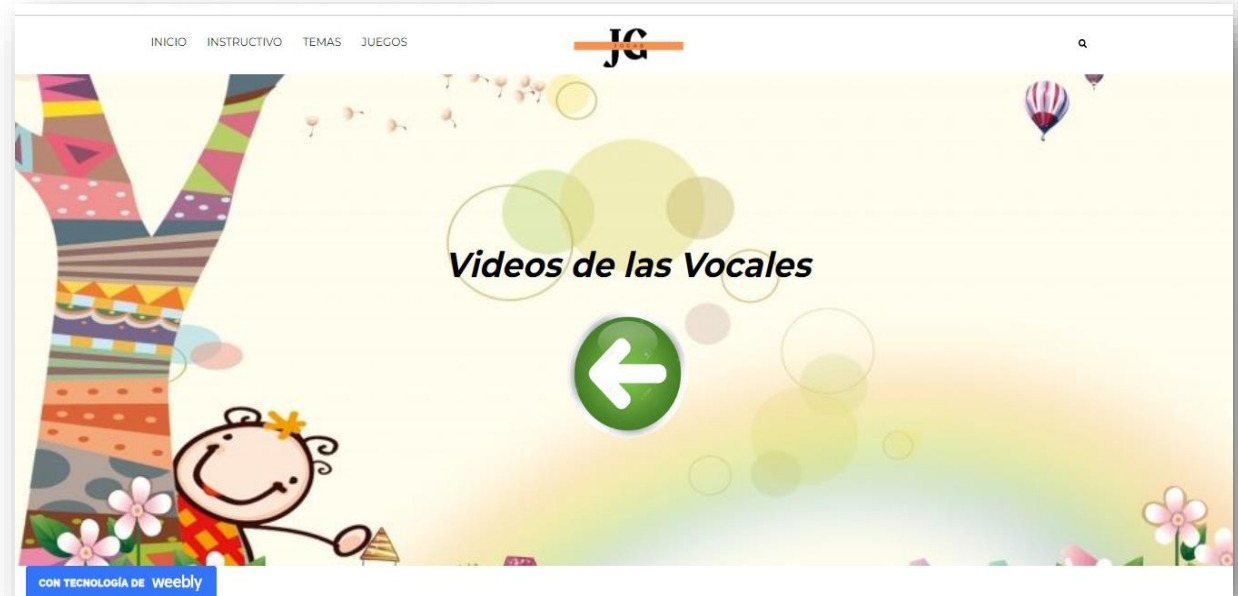


Figura 38. Videos vocales

En la imagen se observa como el niño deberá ingresar al video y visualizar el tema de las vocales.



Figura 39. Canción vocales

En este video el niño podrá observar y escuchar el cuento sobre las vocales.

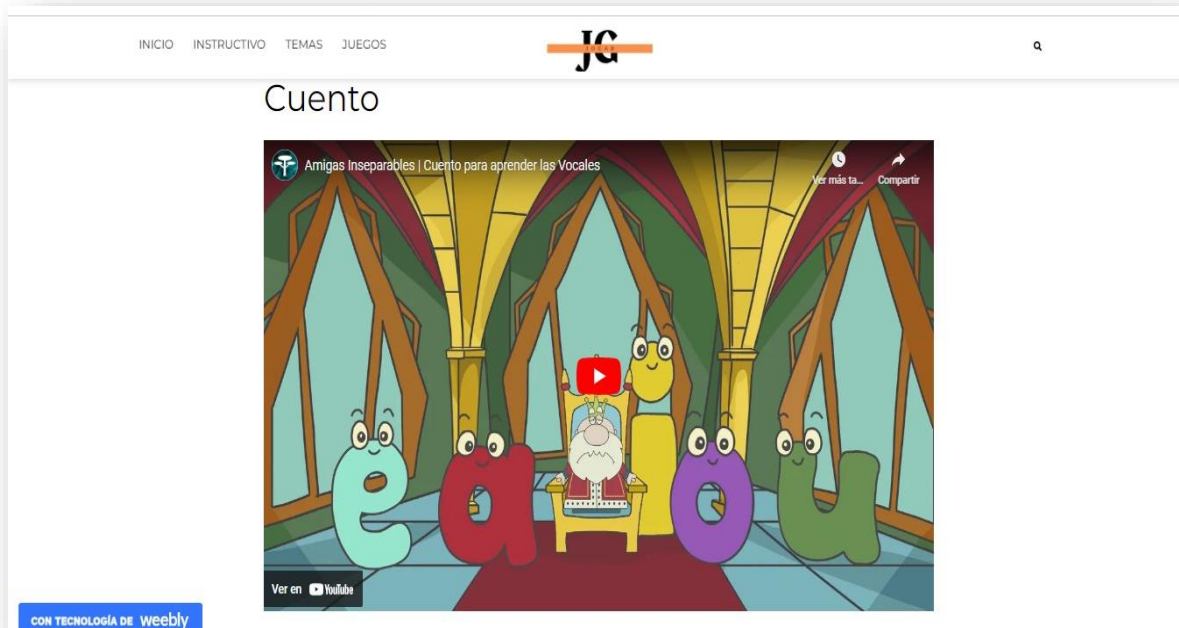


Figura 40. Cuento vocales

En el menú temas botón vocales se observa su portada y una imagen donde dice inicio y regreso.



Figura 41. Animales domésticos y salvajes

En la imagen se visualiza tarjetas lúdicas diseñadas para fortalecer el aprendizaje sobre los animales domésticos.



Figura 42. Tarjetas animales domésticos

En la imagen se observa animales domésticos con su respectivo sonido en donde los niños podrán ir repitiendo los sonidos.

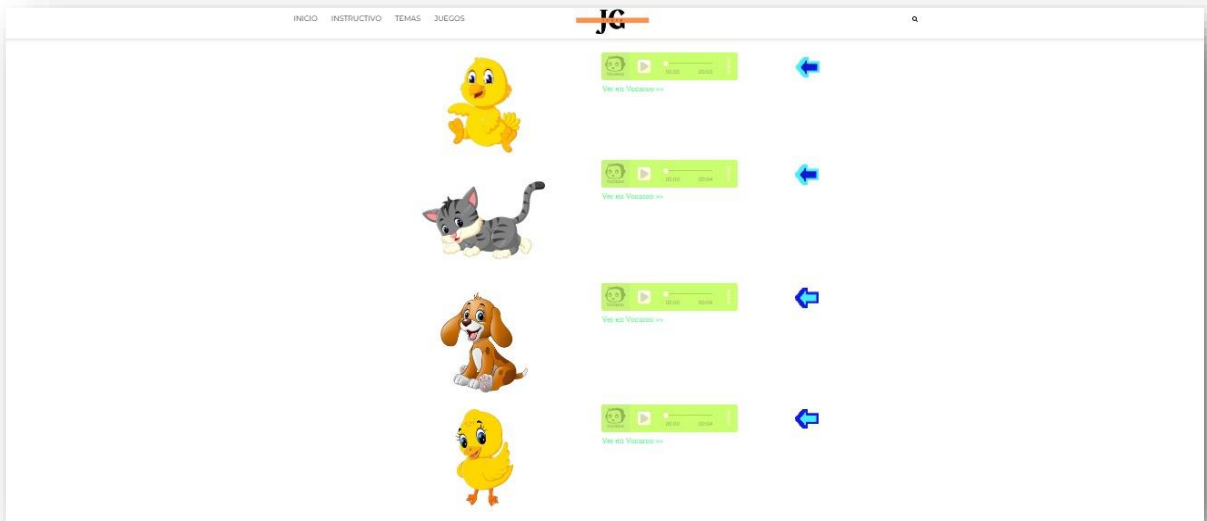


Figura 43. Sonidos animales domésticos

En la imagen se observa tarjetas diseñadas para ayudar a los niños a identificar los animales salvajes.



Figura 44. Tarjetas animales salvajes

En la imagen se observa animales salvajes con su respectivo sonido, en lo cual los niños podrán ir repitiendo los sonidos.

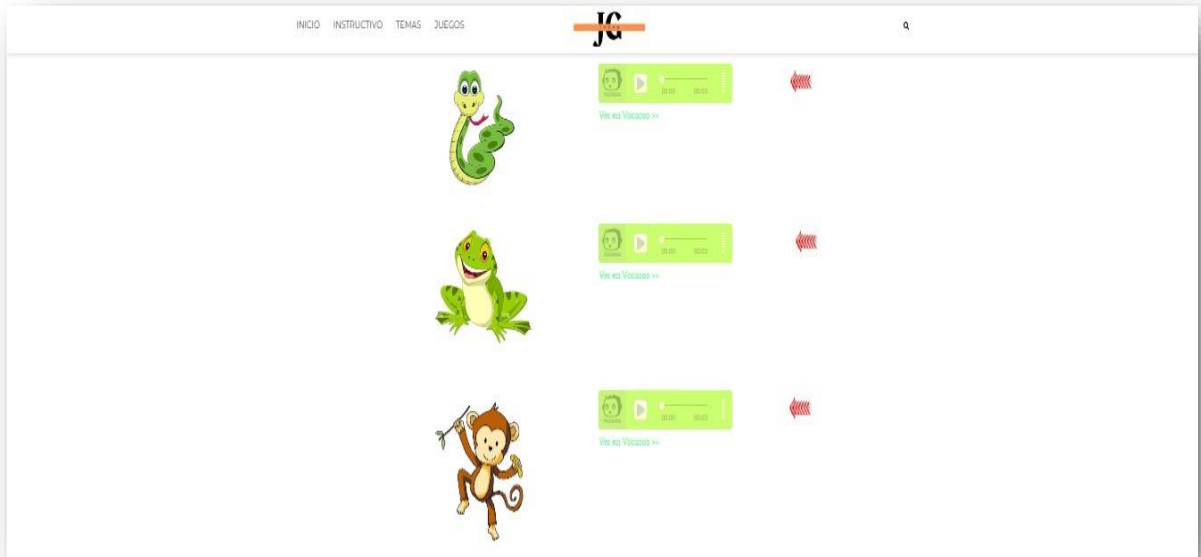


Figura 45 Sonidos animales salvajes

En la imagen se visualiza instrucciones en donde los niños escucharán y realizarán lo que menciona el audio.



Figura 46. Instrucciones animales

En la imagen se observa una hoja de trabajo en donde el niño con la ayuda de un adulto descargará la hoja de trabajo y realizará la actividad siguiendo las indicaciones.



Figura 47. Hoja de trabajo

En la imagen se visualiza una sopa de letras sobre los animales en donde el niño podrá imprimir y buscar los nombres de los animales.



Figura 48. Sopa de letras

En la imagen se observa la portada de videos sobre los animales en donde se podrá ver el contenido de los videos sobre la temática de los animales.

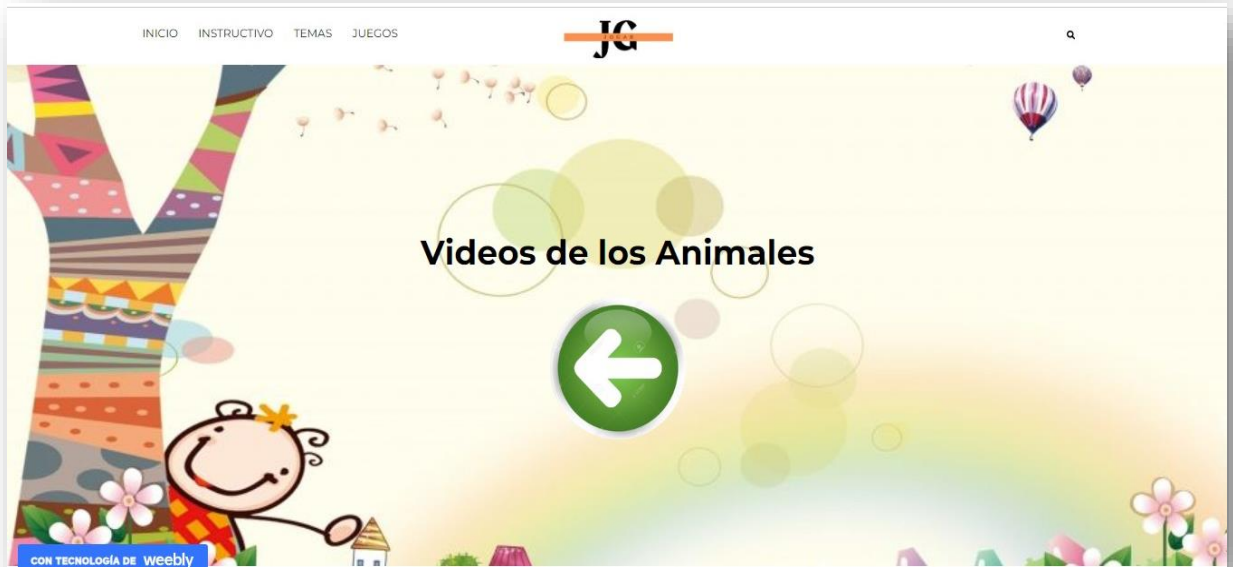


Figura 49. Videos animales

En la imagen se observará un video de Luli pampin sobre los animales salvajes en donde los niños podrán identificar cada uno de ellos.

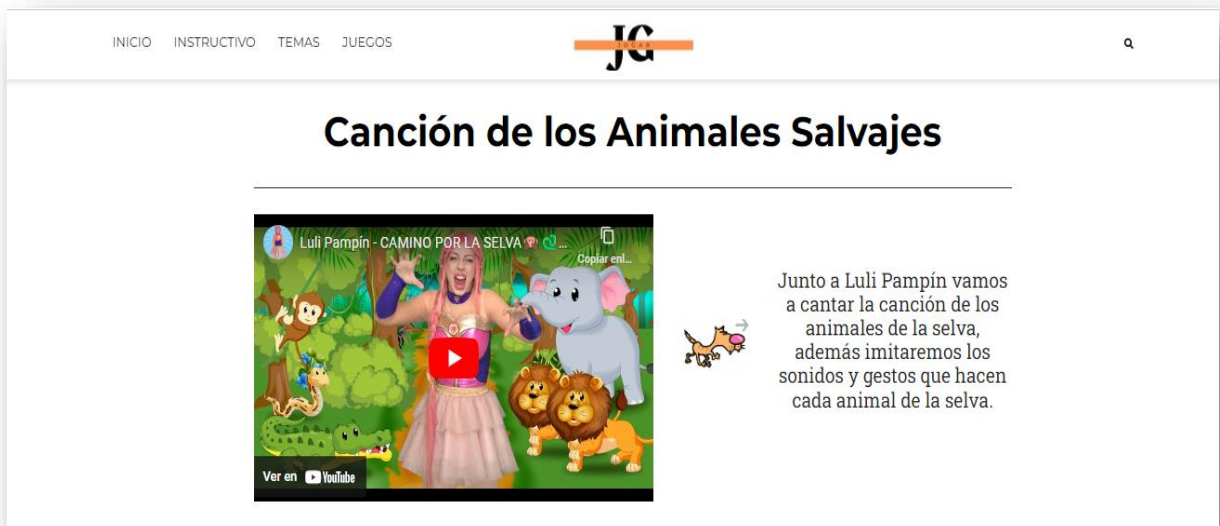


Figura 50. Video animales salvajes



En la imagen se visualiza un video sobre los animales domésticos mediante, el cual el niño podrá reconocer los animales



Figura 51. Canción animales domésticos

En la imagen se observa la portada de las figuras geométricas con su respectivo botón de regreso.

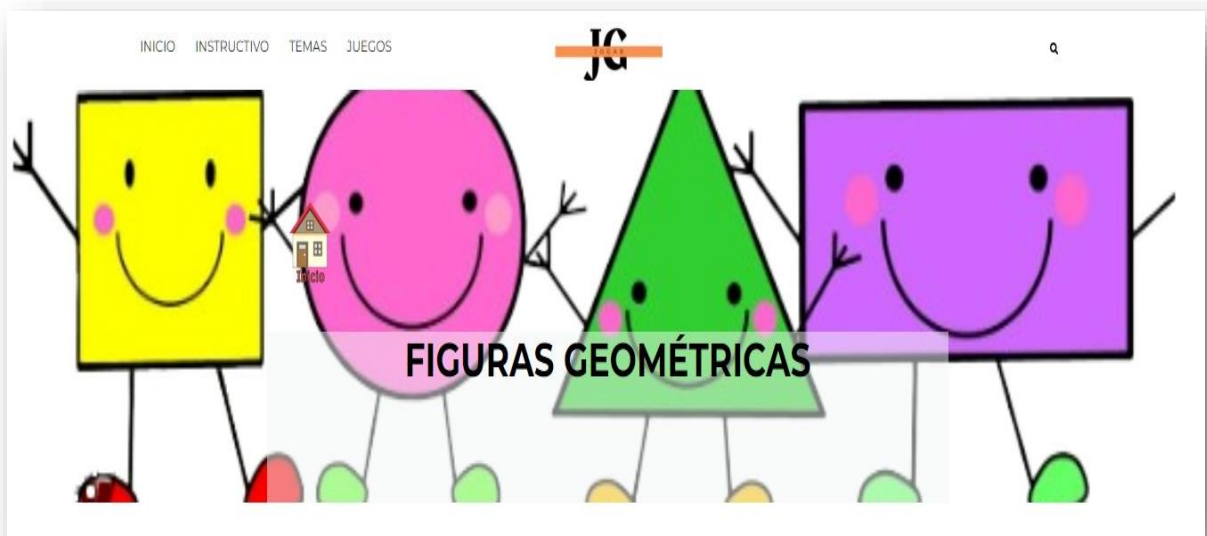


Figura 52. Figuras geométricas

En la imagen se observa imágenes propias de las figuras geométricas el cuadrado, círculo con su respectivo audio.

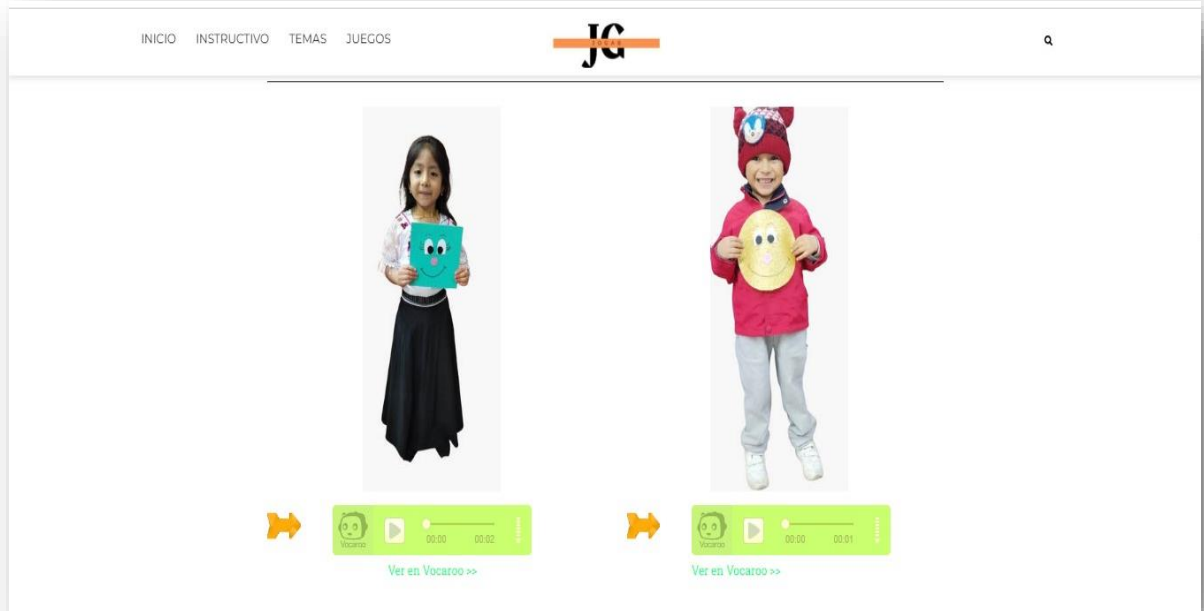


Figura 53. Cuadrado - círculo

En la imagen se visualiza imágenes propias sobre las figuras geométricas triángulo y rectángulo con su sonido.



Figura 54. Triángulo - rectángulo

En la imagen se observa un mapa mental sobre las figuras geométricas, en la cual ayudará en el fortalecimiento de su aprendizaje.

Mapa Mental

FIGURAS GEOMÉTRICAS

Cuadrado

Círculo

Triángulo

Rectángulo

CON TECNOLOGÍA DE Weebly

**Hoja de Trabajo**

Figura 55. Mapa mental

En la imagen encontrará una hoja de trabajo en donde con la ayuda de un adulto podrá descargar, siguiendo las indicaciones realizará la actividad.

Hoja de Trabajo

Descargar la hoja de trabajo y realizar la actividad.

hoja\_de\_trabajo\_figuras\_geométricas\_.pdf

Descargar archivo

CON TECNOLOGÍA DE Weebly

Figura 56. Hoja de trabajo

En la imagen visualizará un juego con su respectivo link en donde el niño con la ayuda de un adulto ingresará y podrá jugar adivinando las palabras.

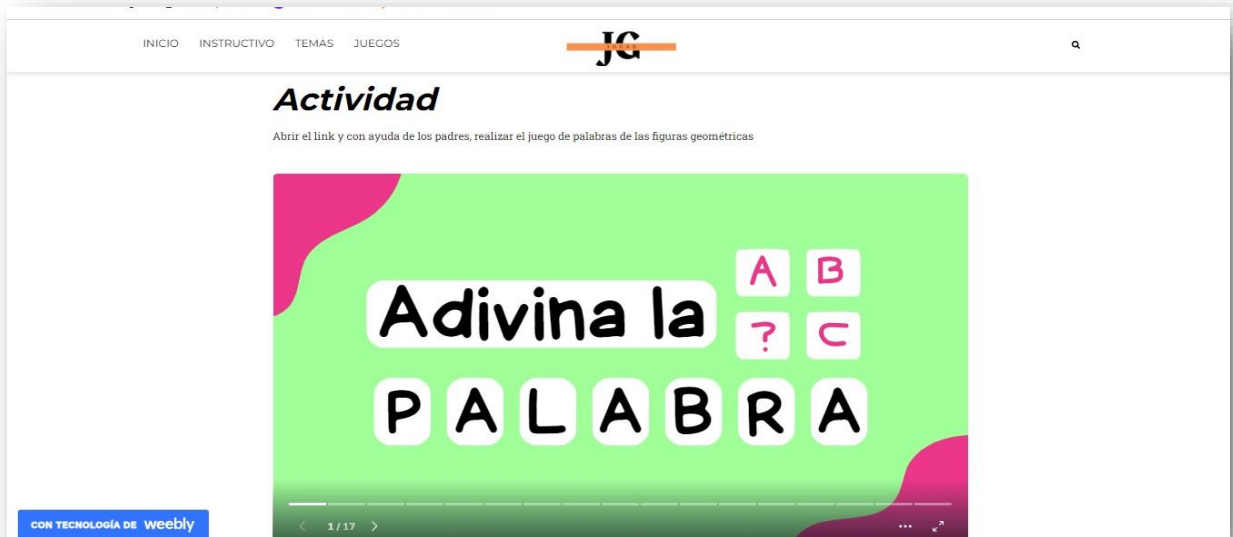


Figura 57. Actividad

En la imagen de portada de videos encontrará videos interesantes sobre las figuras geométricas que ayudará a fortalecer su aprendizaje



Figura 58. Videos figuras geométricas

En la imagen se observa un cuento sobre las figuras geométricas en donde el niño irá identificando que objeto de su entorno se parece a las figuras geométricas.

INICIO INSTRUCTIVO TEMAS JUEGOS

JG

Cuento



Ver en YouTube

En este video se observará el cuento de las figuras geométricas y las aventuras que vive el cuadrado, rectángulo, círculo y el triángulo.

Figura 59. Cuento figuras geométricas

En la imagen los niños observarán una canción del Perro Chicolón sobre las figuras geométricas y su contenido.

INICIO INSTRUCTIVO TEMAS JUEGOS

JG

### Canción de las Figuras Geométricas

Junto con el Perro Chicolón aprenderemos y cantaremos la canción de las figuras geométricas, además se observará que objetos se parecen al círculo, rectángulo, cuadrado y triángulo.



Ver en YouTube

Todos los derechos reservados. Universidad Técnica de Cotopaxi, Extensión Pujilí. Educación Inicial. 2024.

Figura 60. Canción figuras geométricas

En la imagen se observa un juego diseñado para fortalecer el aprendizaje de las vocales en donde el niño irá identificando imágenes y vocales.



Figura 61. Juegos vocales

En la imagen se observa un juego sobre las nociones donde permitirá al niño identificar las palabras ocultas.



Figura 62. Juego nociones

En la imagen se visualiza un juego sobre los animales, el cual fortalece el aprendizaje en los niños, identificando cuales son los animales domésticos y salvajes.



Figura 63. Juego animales

## **VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.**

A través de una rúbrica para expertos se revisó y evaluó la página web, para ello se solicitó la participación del Mg. Juan Vizuite experto en Pedagogía, PhD. Oscar Guaypatin experto en Educación, Mg. Xavier Andrade experto en Tecnología, PhD. María Fernanda Constante experta en Innovación, Mg. Erika Sigcha experta en Educación. Dando como sugerencias para mejorar la página web en lo que se mencionó que se añada iconos que guíen el uso de los botones que llevan a las aplicaciones, se buscó y se editó imágenes que adecuen en los fondos de la página, se mejoró el volumen y tonalidad de la voz en los audios, se insertó un objetivo, el cual menciona en lo que ayudará la página, se insertó un mensaje motivador en la pestaña de juegos y finalmente en los videos se añadió un contexto de lo que trata el video. Los resultados del sitio web fueron excelentes, ya que la información es la adecuada y está abierta a la posibilidad de actualizar los temas que se trata a nivel Inicial, también se evidenció que se debe incorporar otros recursos para mejorar el sitio web.

Mediante la lista de cotejo aplicada a tres niños como plan piloto para la observación del comportamiento y manejo del mouse, activación de videos y navegación de la página web, en lo cual se obtuvo como resultados que un niño está iniciando el proceso de los tres indicadores, ya que desconoce cómo manejar la computadora mientras tanto, el otro evaluado está en proceso debido a que recién está manejando la tecnología, finalmente el último infante logró realizar todo el proceso de la página web puesto que conoce sobre el manejo de la computadora, dando como resultados que la página web es un recurso fundamental, ya que ayuda en el refuerzo académico, por qué cuenta con actividades lúdicas que se puede implementar en el inicio, desarrolló y cierre de una clase.



## **CONCLUSIONES**

Se analizó teóricamente que el desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje es fundamental, puesto que las fuentes bibliográficas fueron esenciales para la recolección de información, contribuyendo con una amplia gama de investigación confiable y actualizada sobre la familiarización de la tecnología digital en los niños, además nos permitió ampliar las estrategias y recursos didácticos para el ámbito de la comunicación, en el cual facilitó el aprendizaje mejorando la calidad de la educación en los infantes a través de un ambiente virtual.

Se diseñó actividades interactivas como imágenes con sonido, hojas de trabajo, tarjetas lúdicas, mapas mentales, juegos, además se agregó videos escogidos de YouTube de acuerdo a temas del nivel Inicial, en lo cual facilita el aprendizaje de los contenidos que imparten en las instituciones, dinamizando e innovando en el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de clases interactivas agradables que contribuyen a su desarrollo integral.

Se construyó un ambiente virtual para la interacción entre docente y estudiantes, en el cual los niños podrán aprender diversas temáticas, mediante actividades de gamificación que facilitará el aprendizaje y uso de la tecnología, permitiendo a los infantes familiarizarse con el mundo virtual tomando en cuenta que es un proceso educativo fundamental en la actualidad, además ayudará en el desarrollo de las áreas cognitiva, social, motriz y emocional a través de los recursos tecnológicos.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda utilizar los ámbitos y destrezas del currículo en el momento de aplicar la página web para impartir una clase que sea más dinámica e interactiva despertando el interés en los infantes por aprender sobre el uso de dispositivos electrónicos. Además, se recomienda crear sus propios videos interactivos para que la página web tenga sus propios recursos.

## REFERENCIAS

- Botina, R., y Alarcon, M. (2022). Ambientes Virtuales de Aprendizaje para la Educacion.Rural. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/18354/Ambientes%20virtuales%20de%20aprendizaje%20para%20la%20educacion%20rural.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Cedeño, L. (2022). Las tic y su aporte en el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes. Ciencia y Educación, Vol. 3(No. 7), 2790-8402. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/147/257>
- Cusme, L. (2023). La tecnología educativa y su impacto en la educación inicial. Revista Científica FIPCAEC (Fomento De La investigación Y publicación científico-técnica multidisciplinaria). ISSN: 2588-090X. Polo De Capacitación, Investigación Y Publicación (POCAIP), 8(2), 531-545. Recuperado a partir de <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/843>
- Diaz, L. (2021). Constructivismo social. Evolving Education. <https://evolvingeducation.org/es/constructivismo-social/>
- Villaverde, M. (2013). La educación a distancia y su relación con las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. MediSur, 11(3), 280-295. Recuperado en 22 de febrero de 2024, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2013000300006&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2013000300006&lng=es&tlng=es)
- Guzmán, J. (2008). Estudiantes universitarios: entre la brecha digital y el aprendizaje. Apertura, 8(8), 21-33. <https://www.redalyc.org/pdf/688/68811215002.pdf>

- Izquierdo, A. (2024, 23 enero). Ambientes virtuales de aprendizaje. Plataforma Educativa Luca: Curso En Línea y Aprendizaje Esperado. <https://www.lucaedu.com/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>
- López, A. (2023, 9 junio). La Teoría Constructivista de Piaget: Descubre cómo influye en el aprendizaje Teoría Online. Teoría Online. <https://teoriaonline.com/teoria-constructivista-piaget/>
- Mejía, B. (2015). El uso de las tics, como herramienta pedagógica en los centros de educación inicial de la parroquia 5 de agosto de la ciudad de esmeraldas. pontificia universidad católica del ecuador sede esmeraldas. <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/575/1/mejia%20bautista%20beatriz%20estefania.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023, enero). Lineamientos para la organización de los ambientes de aprendizaje en Educación Inicial. <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2023/02/LINEAMIENTOS-AMBIENTES-DE-APRENDIZAJE.pdf>
- Ponce, M. (2014). “El uso de las tics como herramienta pedagógica para estimular el proceso de enseñanza aprendizaje dirigido a los niños y niñas de 4 años del centro de educación inicial «Rafael Suárez», de la ciudad de Ibarra, año lectivo 2014”. repositorio digital técnica del norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4242/1/05%20%20fecyt%20%202175%20tesis.pdf>
- Serrano, B. (2006, marzo). Ambientes virtuales de aprendizaje para adquisición de competencias profesionales en el tratamiento del trastorno de ansiedad generalizada. Biblioteca Central. <https://www.scribbr.es/citar/generador/folders/8YWOdSPEIqGTN3fgjK7RD/lists/2CNwwtCyPtWai82OY20Pro/>