



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

“EXTENSIÓN QUEVEDO”

FACULTAD DE CIENCIA JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

TESINA PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN

EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

**HERRAMIENTAS DIGITALES PARA DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN LA
ETAPA PREESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES**

AUTORA:

KARLA VIVIANNA NOVILLO VERDEZOTO

TUTORA:

MSC. MAIRA PALMA

QUEVEDO-2024

DEDICATORIA

Dedico este proyecto principalmente a Dios, quien me ha concedido la vida y ha permitido que alcance este momento crucial en mi desarrollo profesional.

Expreso mi profundo agradecimiento a mis padres, quienes me han brindado todo su amor y me han motivado constantemente a avanzar.

También, dedico este logro a mi hija, siendo una fuente constante de inspiración y motivo para seguir adelante.

Karla Vivianna Novillo Verdezoto

AGRADECIMIENTO

Con profunda gratitud, inicio expresando mi reconocimiento a Dios, fuente de sabiduría y guía constante en mi camino.

Agradezco a la distinguida institución, Universidad Técnica de Babahoyo, extensión Quevedo, por haber compartido sus valiosos conocimientos a lo largo de mi formación profesional.

A mis padres y a mi hija, les dedico un sincero agradecimiento por ser el pilar y motor de mis sueños. Gracias por confiar en mí, por su amor incondicional y por creer en mi capacidad de alcanzar este momento significativo en mi vida.

Mi reconocimiento también se extiende a mi Tutora de este trabajo de investigación, Msc. Maira palma. Su paciencia, apoyo incondicional y orientación fueron fundamentales para culminar exitosamente mi tesina. Agradezco su dedicación y contribución a mi crecimiento académico.

En este momento de logro, me siento bendecida por la presencia de cada uno de ustedes en mi trayectoria. Que este agradecimiento sea el reflejo de mi profunda gratitud.

AUTORÍA

Yo, **KARLA VIVIANNA NOVILLO VERDEZOTO** portadora de cedula de ciudadanía 120564620-9, estudiante de la Universidad Técnica de Babahoyo “Extensión Quevedo”. Declaro ser la autora del presente trabajo de investigación titulado: **HERRAMIENTAS DIGITALES PARA DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN LA ETAPA PREESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES**, el mismo que es original, autentico y personal.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer usos de todos los contenidos que me pertenecen.

Karla Vivianna Novillo Verdezoto

CI: 120564620-9

AUTORA

RESUMEN

Las herramientas digitales en el ámbito educativo, desempeñan un papel esencial al transformar la dinámica tradicional de enseñanza. Estas herramientas, como aplicaciones, plataformas en línea y recursos, facilitan la interacción entre docentes y estudiantes, contribuyendo a experiencias educativas más enriquecedoras y personalizadas. La eficacia de estas herramientas se percibe como crucial, especialmente en la educación preescolar, donde se busca adaptabilidad al desarrollo cognitivo de los niños y estimulación creativa. El presente trabajo asume como objetivo analizar las herramientas digitales más eficaces para el desarrollo del aprendizaje en la etapa preescolar de los estudiantes. Para ello, se adoptó un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Asimismo, se utilizó el método descriptivo y bibliográfico. Respecto a las técnicas incluyeron la encuesta dirigida a docentes y observación directa. Los resultados indicaron una conciencia generalizada sobre herramientas digitales entre los docentes, destacando un 18% que aún carece de conocimiento. El 55% de los docentes las utiliza para reforzar temas, mientras que un 64% cree que las plataformas digitales mejorarían el rendimiento estudiantil. En la educación preescolar, el 64% consideró esenciales las herramientas digitales. Además, el 46% de los docentes ha recibido formación en su integración. Concluyendo que a pesar de que existe una aceptación generalizada de las herramientas digitales, persisten desafíos en términos de conocimiento y uso.

Palabras claves: Herramientas digitales, aprendizaje, preescolar, rendimiento académico.

ABSTRACT

Digital tools in the educational field play an essential role in transforming the traditional teaching dynamic. These tools, such as applications, online platforms and resources, facilitate interaction between teachers and students, contributing to more enriching and personalized educational experiences. The effectiveness of these tools is perceived as crucial, especially in preschool education, where adaptability to children's cognitive development and creative stimulation are sought. The objective of this work is to analyze the most effective digital tools for the development of learning in the preschool stage of students. To achieve this, a mixed approach was adopted, combining quantitative and qualitative methods. Likewise, the descriptive and bibliographic method was used. Regarding the techniques, they included the survey directed at teachers and direct observation. The results indicated a general awareness of digital tools among teachers, highlighting 18% who still lack knowledge. 55% of teachers use them to reinforce topics, while 64% believe that digital platforms would improve student performance. In preschool education, 64% considered digital tools essential. In addition, 46% of teachers have received training in their integration. Concluding that although there is widespread acceptance of digital tools, challenges persist in terms of knowledge and use.

Keywords: Digital tools, learning, preschool, academic performance.

INFORME FINAL URKUND

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
AUTORÍA.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
INFORME FINAL URKUND.....	vii
1. INTRODUCCIÓN	1
2. DESARROLLO	2
3. JUSTIFICACIÓN	2
4. OBJETIVOS	3
4.1. Objetivo general	3
4.2. Objetivos específicos.....	3
5. SUSTENTO TEÓRICO.....	3
5.1. Herramientas digitales.....	3
5.2. Ventajas de las herramientas digitales	4
5.3. Desventajas de las herramientas digitales	5
5.4. Herramientas digitales para la educación.....	5
5.5. Herramientas digitales para el aprendizaje.....	6
5.6. Tipos de aprendizajes con el uso de las herramientas digitales	7
5.7. Educación preescolar y su importancia.....	8
5.8. Herramientas digitales en la educación preescolar	8
6. TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	9
6.1. Enfoque de investigación	9
6.2. Métodos de investigación.....	9
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación	9
7. RESULTADOS.....	10
8. CONCLUSIONES	17
9. RECOMENDACIÓN	18
10. BIBLIOGRAFÍA	20
11. ANEXOS	22

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los avances tecnológicos han generado impactos significativos en el ámbito educativo a nivel mundial. La era digital se consolida de manera firme en el entorno pedagógico, permitiendo un acceso rápido y una disponibilidad inmediata de información a través de internet, convirtiéndose en un recurso esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En Ecuador, las tecnologías se han convertido en una necesidad vigente, pues a raíz de la pandemia, que provocó el cierre abrupto de escuelas y universidades, intensificó el interés en la integración de herramientas digitales en el sistema educativo, con soluciones como el teletrabajo y la educación virtual volviéndose indispensables para asegurar la continuidad del proceso educativo. La incorporación de las TIC en el aula se ha vuelto inevitable, transformando la interacción entre estudiantes y docentes, así como el propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que los educadores y alumnos se han visto beneficiados con herramientas tecnológicas que cambian la metodología de trabajo en el aula, exigiendo no solo actualización en su uso, sino también la superación de esquemas tradicionales centrados en el docente como emisor y el estudiante como receptor.

Es así que el uso de herramientas digitales impulsa el desarrollo de aptitudes fundamentales para el rendimiento académico del estudiante, brindándoles formación en la resolución de problemas, organización del pensamiento y comprensión procesos. Asimismo, los prepara para enfrentar un entorno en continua transformación tecnológica, proporcionándoles las habilidades esenciales para ajustarse a los cambios. Por ende, la incorporación de herramientas digitales en la educación preescolar ayuda a generar variadas modificaciones en el proceso de aprendizaje. Pues el niño deja de adoptar una actitud pasiva en su experiencia educativa para asumir un rol activo.

2. DESARROLLO

3. JUSTIFICACIÓN

La importancia radica en que la integración de herramientas digitales no solo responde a las exigencias actuales, sino que también representa una oportunidad crucial para potenciar el aprendizaje de los niños en etapa preescolar. Este enfoque no solo les brinda una experiencia educativa más rica y participativa, sino que también sienta las bases para su desarrollo integral, equipándolos con habilidades esenciales para enfrentar un mundo cada vez más tecnológico.

La investigación se basa en la necesidad cómo las herramientas digitales pueden influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la etapa preescolar. La evaluación del conocimiento y aplicación de estas herramientas por parte de los docentes, así como la identificación de áreas específicas del currículo donde puedan ser más efectivas, constituyen el fundamento de este proyecto. Además, la investigación se centra en analizar la infraestructura tecnológica disponible en los entornos educativos preescolares, abordando posibles obstáculos a la implementación exitosa de estas herramientas.

El proyecto aporta una visión clara sobre las herramientas digitales más efectivas para la educación preescolar, ofreciendo una oportunidad única para mejorar la calidad educativa. Además, ofrece perspectivas valiosas para la innovación pedagógica al proporcionar percepciones sobre cómo mejorar la metodología educativa mediante la integración adecuada de herramientas digitales.

En cuanto a los beneficiarios directos son los niños y niñas de la etapa preescolar, quienes experimentarán un aprendizaje más característico y adaptado a las demandas tecnológicas actuales. Los docentes también se beneficiarán al actualizar y enriquecer sus conocimientos pedagógicos, desempeñando un papel crucial en la formación integral de los estudiantes de preescolar.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo general

Analizar las herramientas digitales más eficaces para el desarrollo del aprendizaje en la etapa preescolar de los estudiantes.

4.2. Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente las herramientas digitales que ayudan al desarrollo del aprendizaje.
- Determinar cuáles son las herramientas digitales más eficaces para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la etapa preescolar.
- Identificar el grado de conocimiento y uso de herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes.

5. SUSTENTO TEÓRICO

5.1. Herramientas digitales

Las herramientas digitales son sitios web, aplicaciones o plataformas virtuales que facilitan la interacción entre profesores y estudiantes a través de internet. Estos medios tecnológicos, como software y aplicaciones, desempeñan un papel de apoyo en el entorno educativo al contribuir al aprendizaje y al desarrollo de habilidades y destrezas. Cada vez, estos dispositivos generan un creciente número de recursos que pueden utilizarse en el aula, abordando temas, contenidos y animaciones para mejorar las experiencias educativas. (Esquivel, 2020)

Para Goitia (2020) las herramientas digitales son conceptualizadas como elementos intangibles que se encuentran en formato digital y pueden ser visualizados o almacenados en dispositivos electrónicos. En el ámbito educativo, desempeñan un papel crucial al promover la

interacción en el aula entre el estudiante y el docente, lo que contribuye a hacer las clases más interesantes, atractivas, divertidas y entretenidas durante el proceso de aprendizaje. Del mismo modo, ofrecen la oportunidad de acceder a diversas páginas o aplicaciones con actividades y contenidos específicos que el docente prefiera trabajar. De esta manera, se incentiva al estudiante a adquirir y desarrollar nuevos conocimientos y habilidades. (Goitia, 2020)

5.2. Ventajas de las herramientas digitales

La integración y empleo de herramientas digitales en el ámbito educativo desempeñan una función crucial tanto para el docente como para el alumno, transformando las clases en experiencias más interactivas e interesantes, alejándose de los enfoques tradicionales y magistrales. (Alpízar, 2019)

Las herramientas digitales pueden ser empleadas como estrategias para estimular y potenciar el aprendizaje en los niños, generando un entorno interactivo, participativo y reflexivo. Además, promueven una comunicación más efectiva y una interacción mejorada entre el docente y el alumno. (Alpízar, 2019)

Los programas, sitios web, plataformas educativas y aplicaciones contribuyen a dinamizar el proceso de aprendizaje del niño, fomentando una actitud más activa mediante el uso de animaciones y videos interactivos que refuerzan y complementan los contenidos específicos según la edad del estudiante. (Rodríguez et al., 2021)

Estas herramientas posibilitan que los niños estimulen su creatividad a través de programas, sitios web o aplicaciones, permitiéndoles crear sus propias historias. Otra ventaja destacada es su capacidad para adaptarse a las necesidades y distintas modalidades de aprendizaje de cada niño, facilitando así el desarrollo de las habilidades y destrezas específicas que requiere cada infante. (Duque, 2022)

5.3. Desventajas de las herramientas digitales

Las herramientas digitales, aunque son beneficiosas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, pueden acarrear ciertos inconvenientes si no se utilizan adecuadamente por parte de los alumnos o del docente, afectando negativamente su desarrollo. (Duque, 2022)

Una de estas desventajas es la posible distracción de los niños, quienes podrían explorar información, contenido o sitios web inapropiados para su edad. Gómez (2018) advierte sobre la necesidad de distinguir entre el aprendizaje y el juego, señalando que, aunque el juego puede servir como herramienta educativa, no siempre se aprende de esta manera.

De igual manera, puede surgir el riesgo de abuso o adicción a estas herramientas, especialmente si incluyen juegos que no contribuyen al desarrollo de los contenidos educativos. Otra desventaja destacada es el costo asociado con algunas aplicaciones que requieren pagos para su uso, así como ciertos contenidos o aplicaciones educativas. (Cortés, 2019)

La gestión del tiempo y la fiabilidad de la información representan otras desventajas potenciales, siendo crucial considerar fuentes confiables y asegurarse de que la información sea pertinente para la clase que se va a impartir. (Barrios et al., 2021)

El aislamiento social es otra preocupación, ya que el uso constante de estas herramientas podría llevar a que los niños descuiden la interacción con las personas que los rodean. Además, la brecha digital se presenta como una desventaja significativa, ya que algunas personas no pueden acceder a la tecnología debido a situaciones económicas. (Gómez, 2018)

5.4. Herramientas digitales para la educación

Existen diversas herramientas de aprendizaje digital de acceso gratuito que los educadores pueden utilizar para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Estas herramientas son accesibles a través de un enlace desde cualquier dispositivo o computadora con un navegador. (Padilla, 2021)

- **Canva:** ofrece diversas plantillas para la creación de infografías, mapas, edición e integración de videos, y otras utilidades relevantes para la educación. (Padilla, 2021)
- **Genially:** permite la creación de contenido animado, como presentaciones e infografías, y ofrece diversas temáticas específicas para el ámbito educativo. (Padilla, 2021)
- **Edpuzzle:** Permite la edición de videos con el objetivo de utilizarlos en lecciones interactivas, brindando la opción de agregar comentarios y voz, adaptándose al ritmo de aprendizaje de los estudiantes. (Ruiz, 2023)
- **Playposit:** ayuda a la integración de preguntas y audios en videos, permitiendo al docente identificar las áreas de dificultad en el tema estudiado por los estudiantes para realizar refuerzos académicos. (Ruiz, 2023)
- **Voky:** Favorece la comprensión y participación de los estudiantes en clase mediante fondos y avatares personalizados. (Oliva y Daza, 2022)
- **Educima:** Permite la creación de rompecabezas, crucigramas, sopa de letras y otras actividades lúdicas para facilitar el aprendizaje. (Oliva y Daza, 2022)
- **Mentimeter:** Plataforma en tiempo real que facilita la elaboración de diapositivas, cuestionarios y otras actividades interactivas. (Pinilla, 2021)
- **Jamboard:** Fomenta la colaboración y participación instantánea de los estudiantes. (Pinilla, 2021)

5.5. Herramientas digitales para el aprendizaje

La adquisición de conocimientos representa una faceta esencial en el desarrollo de los estudiantes, y la tecnología desempeña un papel crucial al enriquecer la experiencia cognitiva. En términos simples, el aprendizaje es un proceso que impulsa el desarrollo de habilidades,

destrezas y competencias, pudiendo tener lugar de manera individual o grupal, siendo este último enfoque más enriquecedor. (Mangisch, 2021)

En los procesos de enseñanza-aprendizaje, las herramientas digitales desempeñan un papel fundamental al convertirse en el vínculo ideal para conectar experiencias con nuevos conocimientos. Por lo tanto, contribuyen al trabajo del docente al facilitar los medios y recursos necesarios para lograr los objetivos educativos, y a los estudiantes al mejorar la calidad de la enseñanza proporcionada, fomentando así una educación inclusiva al ajustarse a distintos estilos de aprendizaje y cultivar habilidades técnicas esenciales para enfrentar los desafíos tanto académicos como personales. (Zumba, 2021)

Dado que la tecnología está en constante desarrollo, siendo los seres humanos los creadores y autores de esta evolución, es crucial reconocer y considerar estas herramientas digitales como medios para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos se vuelven indispensables en el sistema educativo al ofrecer una amplia gama de herramientas que facilitan este proceso. (Cruz, 2019)

5.6. Tipos de aprendizajes con el uso de las herramientas digitales

Según Verdezoto y Chávez (2018) los tipos de aprendizaje usando las herramientas digitales son:

- **Aprendizaje asincrónico:** Se refiere a situaciones en las cuales el aprendizaje no se lleva a cabo en tiempo real, lo que implica que los receptores y emisores no necesariamente están conectados simultáneamente.
- **Aprendizaje sincrónico:** Implica una comunicación en tiempo real, donde emisores y receptores están conectados simultáneamente. Es esencial destacar que este tipo de aprendizaje se desarrolla en tiempo real, permitiendo una interacción directa entre el docente y los estudiantes.

5.7. Educación preescolar y su importancia

La educación preescolar es un nivel educativo fundamental para el desarrollo del niño, ya que establece las bases esenciales, capacitándolo para enfrentar situaciones futuras. Según el Ministerio de Educación (2014), se define como un proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños menores de 5 años, potenciando su aprendizaje y bienestar, respetando sus derechos, diversidad cultural y lingüística, así como su ritmo propio de crecimiento y aprendizaje.

Arnaiz (2020) destaca la importancia de la educación preescolar al afirmar que no se trata de proporcionar respuestas predefinidas, sino de guiar a los niños para que sean protagonistas de sus decisiones y errores, construyendo y desarrollando su personalidad y capacidades físicas e intelectuales. Aprovechar los primeros años de vida del infante es crucial, ya que durante este período se produce la mayor parte del desarrollo neuronal y la estructuración de conexiones nerviosas en el cerebro, influenciado por factores como la nutrición, salud, interacciones con el ambiente y la variedad de estímulos disponibles.

5.8. Herramientas digitales en la educación preescolar

Las herramientas digitales son recursos para fomentar el aprendizaje en los niños, incluso aquellos que se encuentran en preescolar, con el objetivo de que puedan familiarizarse y aprender el uso de dispositivos tecnológicos. Como puede ser el caso de la computadora, el cual representa el dispositivo tecnológico más común en las instituciones educativas, con múltiples funciones que respaldan el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por ello se considera que las herramientas tecnológicas son muy novedosas e innovadoras para los niños y niñas cuando se usan de manera didáctica, empleándose como herramientas educativas que permiten desarrollar habilidades relacionadas con diversos procesos cognitivos como la percepción, la coordinación, la selección, entre otros.

6. TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

6.1. Enfoque de investigación

Para la tesina se utilizó un enfoque fue mixto. El enfoque cuantitativo permitió recopilar y analizar información con la ayuda de las encuestas. Por otra parte, el enfoque cualitativo ayuda a obtener una comprensión profunda y contextual a través de la recolección de datos no numéricos mediante la observación.

6.2. Métodos de investigación

Se utilizó el método descriptivo para comprender y caracterizar el panorama actual del uso de herramientas digitales en el entorno preescolares. La finalidad fue ofrecer una visión clara y detallada de cómo se están utilizando las tecnologías en el entorno educativo y como los docentes lo efectúan.

Se aplicó el método bibliográfico el cual se fundamentó en la revisión de fuentes documentales relacionadas con el tema de herramientas digitales en la educación preescolar. Esta metodología implicó la exploración de investigaciones académicas, libros, y otros recursos escritos relevantes para obtener una comprensión del objeto de estudio.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas empleadas en este estudio involucraron la aplicación de encuestas dirigidas a docentes y la observación directa del entorno de los estudiantes de preescolar. Estas técnicas proporcionaron una forma equilibrada de información para analizar de manera integral la influencia de las herramientas digitales.

El instrumento utilizado fue el cuestionario el cual estuvo diseñado por 7 preguntas específicas que buscaban recopilar datos cuantitativos sobre la percepción de los educadores respecto al uso de herramientas digitales en el desarrollo del aprendizaje preescolar.

7. RESULTADOS

Se efectuó una encuesta dirigida a 11 docentes con el propósito de indagar sobre su conocimiento y utilización de aplicaciones digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 1

Conocimiento de las aplicaciones digitales

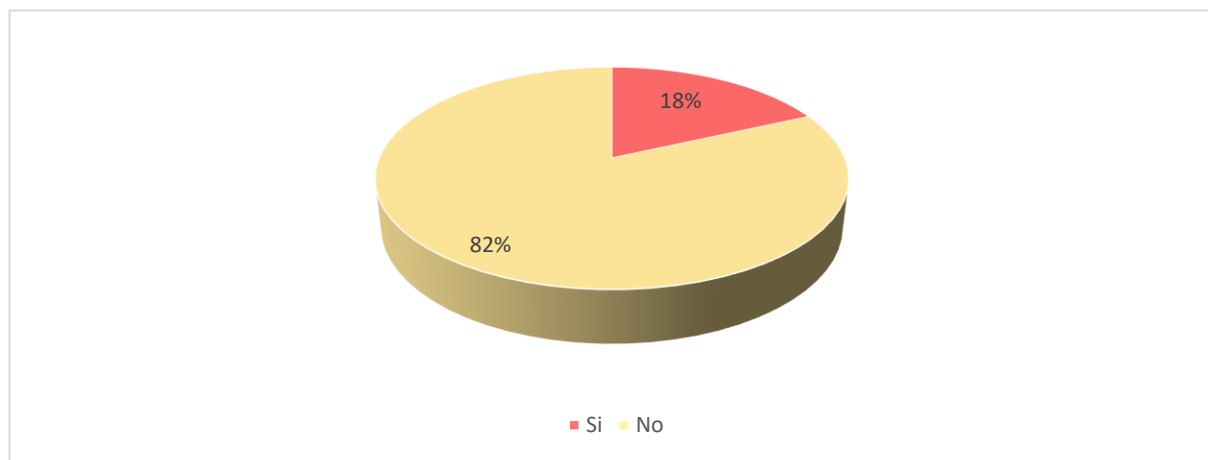
N°	Pregunta	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	¿Tiene conocimiento de las aplicaciones digitales que existen para el desarrollo de enseñanza-aprendizaje?	Si	2	18%
		No	9	82%
		Total	11	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Karla Vivianna Novillo Verdezoto

Gráfica 1

Conocimiento de las aplicaciones digitales



no tener conocimiento de las aplicaciones digitales disponibles para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, el 18% indicó que si tiene conocimiento, planteando así la importancia de ofrecer oportunidades de formación y actualización necesaria para integrar eficazmente la tecnología en el entorno educativo.

Tabla 2

Uso de herramientas digitales para el refuerzo

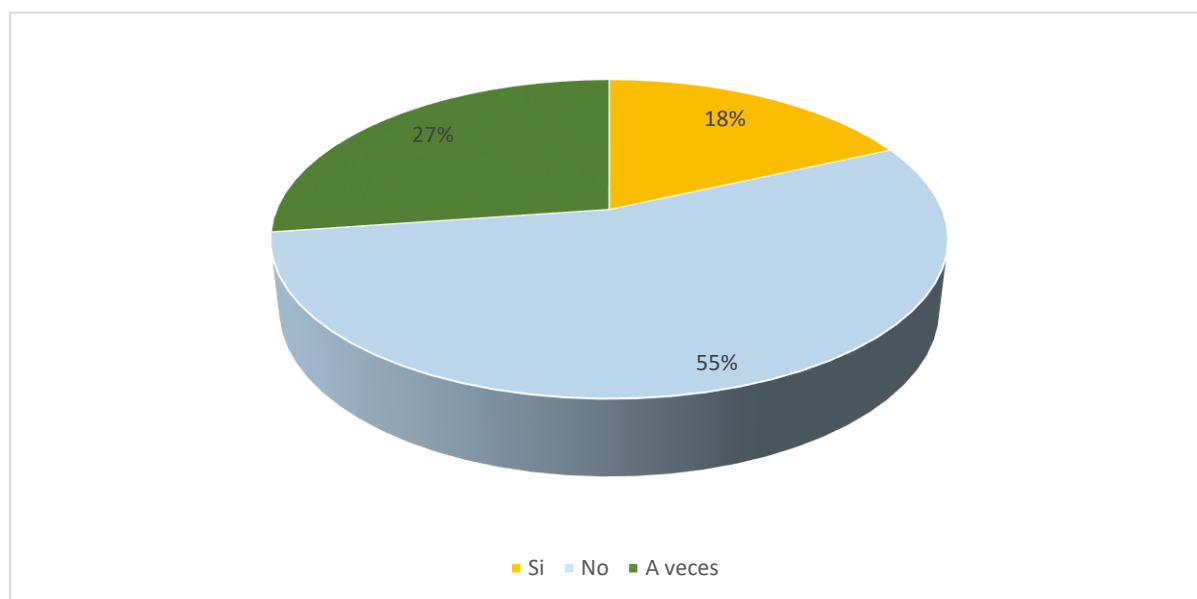
N°	Pregunta	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
2	¿Aplica herramientas digitales para reforzar algún tema en particular dentro de su área de enseñanza?	Si	2	18%
		No	6	55%
		A veces	3	27%
		Total	11	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Karla Vivianna Novillo Verdezoto

Gráfica 2

Uso de herramientas digitales para el refuerzo



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Morante Rico Zobeida Rocío

Análisis e interpretación: Los resultados indican que el 55% de los docentes no utilizan las herramientas digitales para reforzar algún tema con base a su área de enseñanza. Por otra parte, el 27% indicó utilizarlas a veces, mientras que el 18% restante manifestó que si emplea herramientas digitales para el refuerzo de temas.

Tabla 3

Mejoramiento del rendimiento con las herramientas digitales

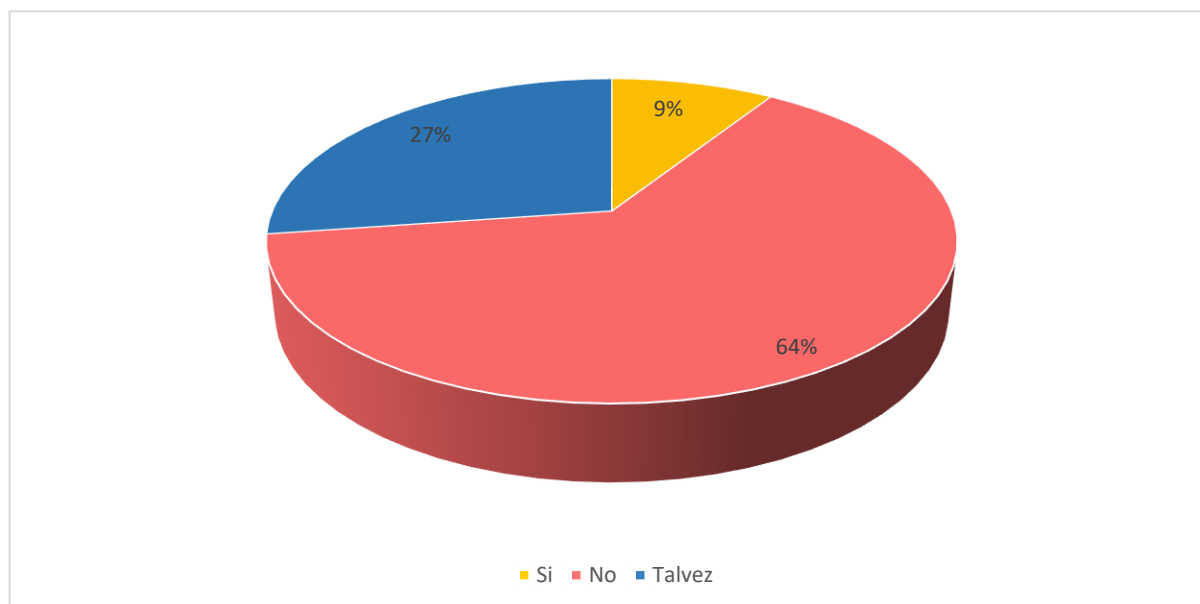
N°	Pregunta	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
3	¿Cree que los estudiantes lograrían un mejor rendimiento al utilizar plataformas digitales en su proceso de aprendizaje?	Si	1	9%
		No	7	64%
		Talvez	3	27%
		Total	11	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Karla Vivianna Novillo Verdezoto

Gráfica 3

Mejoramiento del rendimiento con las herramientas digitales



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Morante Rico Zobeida Rocío

Análisis e interpretación: En la gráfica 3, se observa que el 64% de los docentes expresaron que los estudiantes no lograrían un mejor rendimiento al utilizar plataformas digitales en su proceso de aprendizaje, mientras que un 27% considera esta posibilidad como tal vez, Sin embargo, el 9% piensa que si puede ayudar al mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla 4

Nuevos conocimientos mediante las herramientas digitales

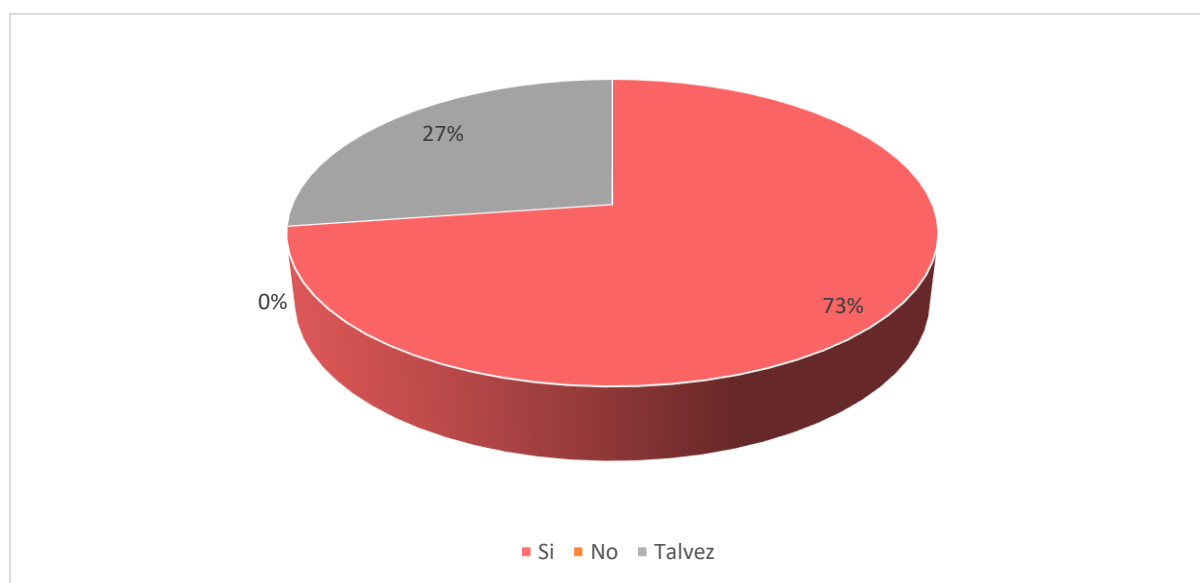
N°	Pregunta	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
4	¿Cree usted que los estudiantes pueden obtener nuevos conocimientos usando herramientas digitales?	Si	8	73%
		No	0	0%
		Talvez	3	27%
		Total	11	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Karla Vivianna Novillo Verdezoto

Gráfica 4

Nuevos conocimientos mediante las herramientas digitales



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Morante Rico Zobeida Rocío

Análisis e interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas, el 73% de los docentes expresaron la creencia de que los estudiantes pueden obtener nuevos conocimientos utilizando herramientas digitales, mientras que el 27% restante indicó que tal vez podrían alcanzar nuevos conocimientos, demostrando una confianza en el potencial educativo de las herramientas digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 5

Preparación de los niños para la era digital

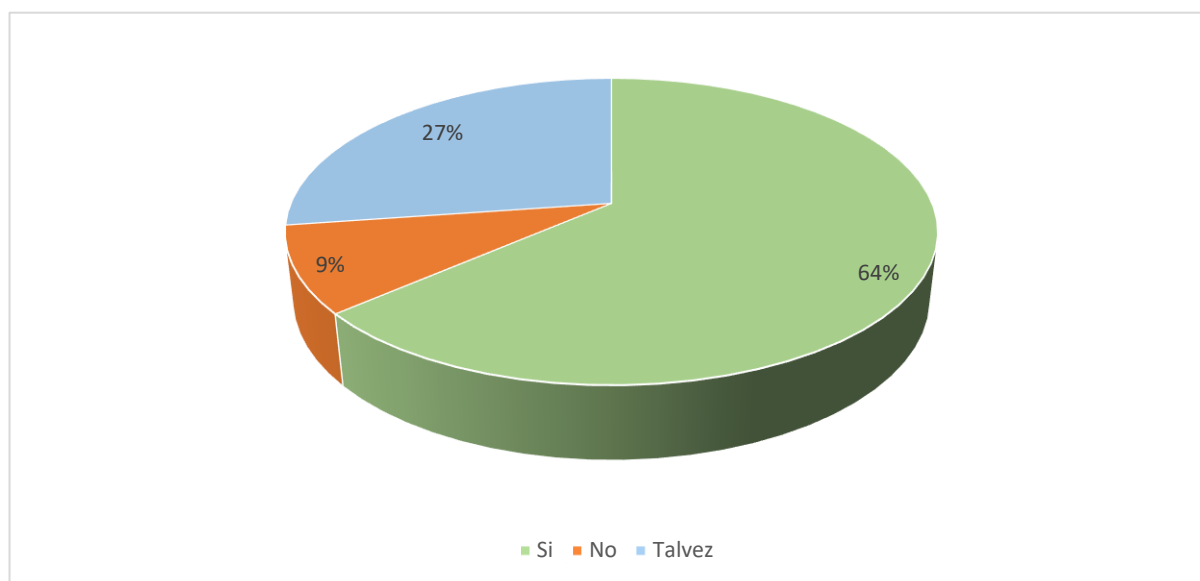
N°	Pregunta	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
5	¿Considera que las herramientas digitales en la educación preescolar serian esenciales para preparar a los niños en la era digital?	Si	7	64%
		No	1	9%
		Tal vez	3	27%
		Total	11	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Karla Vivianna Novillo Verdezoto

Gráfica 5

Preparación de los niños para la era digital



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Morante Rico Zobeida Rocío

Análisis e interpretación: El 64% de los docentes consideraron que las herramientas digitales en la educación preescolar son esenciales e importantes para preparar a los niños en la era digital. Por otro lado, el 9% indicó que no comparte esta perspectiva, mientras que el 27% expresó una posición de indecisión.

Tabla 6

Integración a los padres para el uso de herramientas digitales

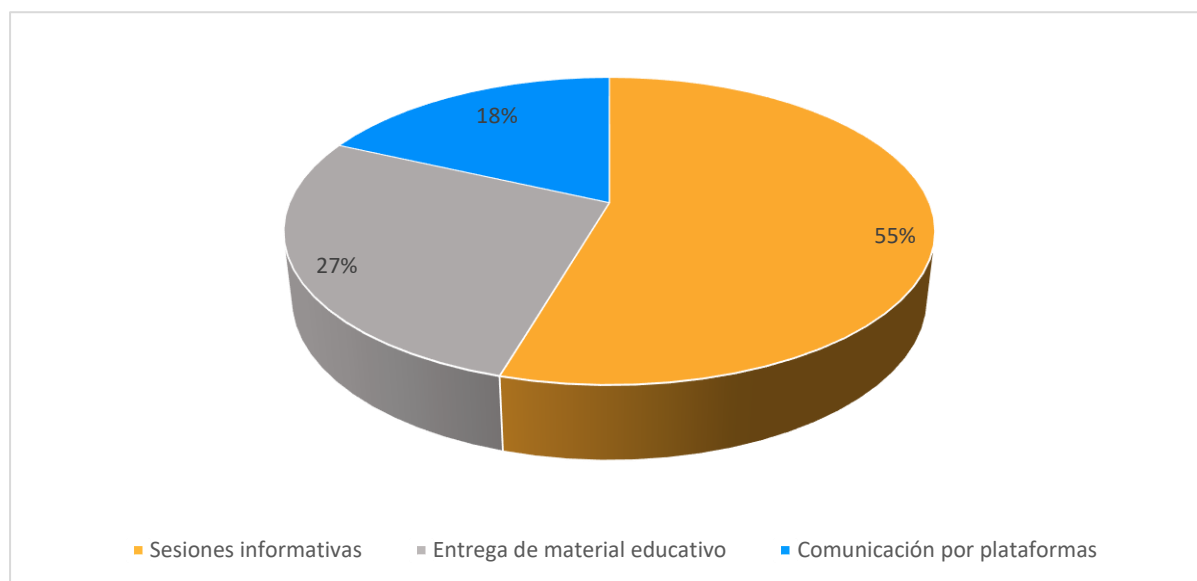
N°	Pregunta	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
6	¿Cómo involucraría a los padres en el proceso de utilización de herramientas digitales?	Sesiones informativas	6	55%
		Entrega de material educativo	3	27%
		Comunicación por plataformas	2	18%
		Total	11	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Karla Vivianna Novillo Verdezoto

Gráfica 6

Integración a los padres para el uso de herramientas digitales



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Morante Rico Zobeida Rocío

Análisis e interpretación: Según la gráfica 6, muestra que el 55% de los docentes estimaron que la mejor manera de involucrar a los padres en el uso de herramientas digitales es a través de sesiones informativas. El 27% sugirió la entrega de material educativo como medio de participación parental, mientras que el 18% aboga por la comunicación mediante plataformas digitales.

Tabla 7

Capacitación de integración de herramientas digitales

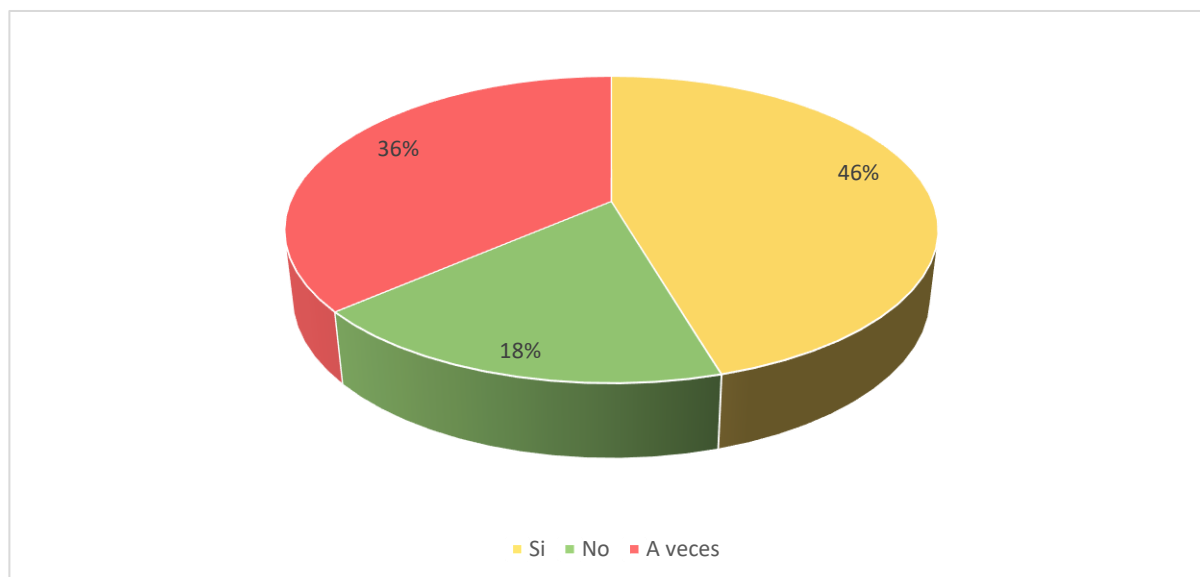
N°	Pregunta	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
7	¿Ha recibido capacitación para integrar las herramientas digitales en el entorno preescolar?	Si	5	46%
		No	2	18%
		A veces	4	36%
		Total	11	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Karla Vivianna Novillo Verdezoto

Gráfica 7

Capacitación de integración de herramientas digitales



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Morante Rico Zobeida Rocío

Análisis e interpretación: Considerando los resultados, se observa que el 46% de los docentes han recibido capacitación para integrar herramientas digitales en el entorno preescolar, mientras que el 36% menciona haberlo hecho a veces. Por otro lado, un 18% indicó no haber recibido capacitación en este aspecto, demostrando la existencia de un grupo minoritario de docentes que aún no han sido instruidos.

8. CONCLUSIONES

La revisión académica respalda la idea de que las herramientas digitales, desempeñan un papel crucial al enriquecer la interacción entre docentes y estudiantes. Al proporcionar acceso a diversas fuentes y actividades específicas, se posicionan como elementos clave para fomentar un aprendizaje más dinámico, adaptado a las necesidades individuales de los alumnos y capaz de transformar la experiencia educativa tradicional. La comprensión teórica de este impacto resulta esencial para una integración efectiva y maximizar su contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el trabajo se reflejó que el 64% de los docentes considera que las herramientas digitales son esenciales y eficaces para preparar a los niños preescolares en la era digital. Plataformas interactivas como Genially y Educima, diseñadas para crear contenido animado y actividades lúdicas, podrían proporcionar experiencias educativas enriquecedoras para los niños preescolares. Además, herramientas como Voky y Mentimeter, que favorecen la participación y la interacción en tiempo real, podrían ser valiosas para estimular el aprendizaje activo en esta etapa temprana.

La integración de plataformas y recursos tecnológicos en el proceso educativo no solo enriquece la enseñanza, sino que también ofrece oportunidades innovadoras para involucrar a los estudiantes. La diversidad de herramientas digitales disponibles, desde plataformas de gestión de aprendizaje hasta aplicaciones interactivas, permite a los educadores adaptar su enfoque a las necesidades específicas de sus estudiantes.

9. RECOMENDACIÓN

Existen numerosas herramientas digitales disponibles para que los docentes utilicen y enriquezcan sus prácticas educativas. Estas herramientas incluyen plataformas interactivas, diseñadas para crear contenido animado y actividades lúdicas, así como aplicaciones que facilitan la participación y la interacción en tiempo real. Al proporcionar a los docentes información específica sobre estas herramientas, se busca mejorar la capacidad de seleccionar y aplicar las más adecuadas para sus objetivos pedagógicos, brindando así un respaldo práctico y útil en el uso de la tecnología en el entorno educativo.

Google classroom. - Puede ser utilizado para compartir actividades interactivas, como juegos educativos en línea, videos cortos, o imágenes. Los profesores pueden crear asignaciones visuales y fomentar la participación a través de comentarios y retroalimentación positiva.

Microsoft Teams. - Puede ser útil para organizar sesiones virtuales interactivas donde los niños puedan participar en actividades en grupo, cuentacuentos, o sesiones de preguntas y respuestas. Además, los profesores pueden utilizar las funciones de chat para enviar mensajes personalizados.

Chamilo. - Puede ser adaptado para proporcionar recursos educativos interactivos, como juegos educativos y material visual. Los profesores pueden organizar los contenidos de manera clara y crear actividades que involucren a los niños de manera lúdica.

Moodle. - Puede ser empleado para la entrega de contenido educativo, como historias animadas, imágenes educativas y actividades interactivas. Los profesores pueden utilizar las funciones de evaluación para realizar seguimiento del progreso de los niños y proporcionar retroalimentación.

Classting. - Puede ser utilizado para crear un entorno colaborativo entre profesores y padres. Los profesores pueden compartir actualizaciones, fotos de actividades en el aula, y enviar mensajes a los padres para mantenerlos informados sobre el progreso de sus hijos.

10. BIBLIOGRAFÍA

Alpízar, J. (2019). ¿De qué manera las nuevas tecnologías de la información apoyan a la mejora de los aprendizajes en educación preescolar? *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 20.

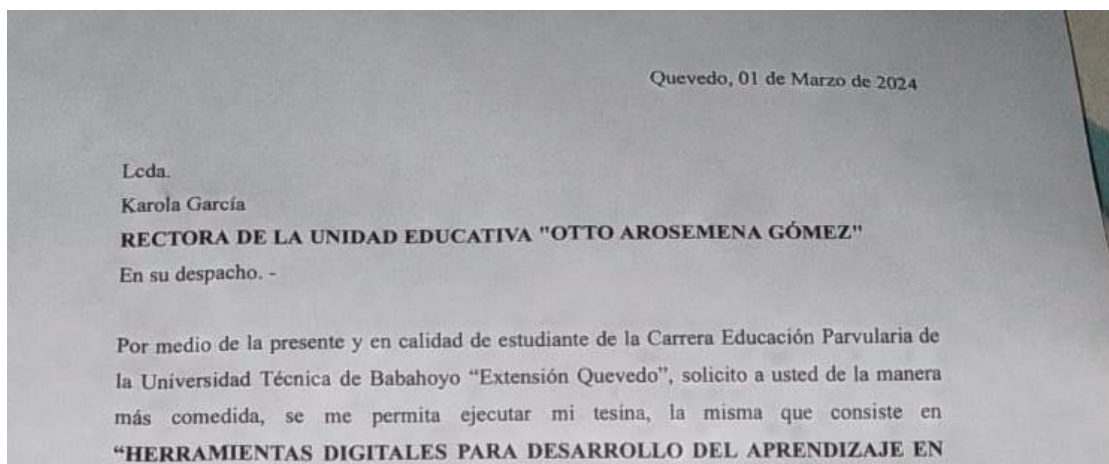
Arnaiz, B. (2020). *La importancia de la educación en la infancia*. Ayuda en acción.

- Barrios, L., Vargas, J., & Delgado, M. (2021). Las herramientas tecnológicas: ventajas y desventajas en la educación virtual a causa del COVID-19. *Revista de Investigación*, 2(2), 44–55.
- Cortés, M. (2019). *Ventajas y desventajas del uso de tecnologías en preescolar y su utilización por moda, innovación o por sus beneficios*. Tecnológico EGE.
- Cruz, R. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad. *Revista Educación*, 43(1), 2215-2644.
- Duque, M. (2022). Herramientas educativas como apoyo en la enseñanza. *Revista MENDIVE*, 20(4), 1099-1108.
- Esquivel, R. (2020). *Herramientas Digitales Para Clases Virtuales*. Libro Virtual.
- Goitia, M. (2020). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64-66.
- Gómez, D. (2018). Ventajas y desventajas de las TIC en la enseñanza. *Revista Científica y Tecnológica UPSE*, 2(2), 124-131.
- Mangisch, M. (2021). El uso de dispositivos móviles como estrategia educativa en la universidad. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1).
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Oliva, A., & Daza, A. (2022). Las tecnologías de la información y comunicación (tic) y su impacto en la educación del siglo XXI. *Revista Negotium*, 7(3).
- Padilla, G. (2021). *Análisis de las herramientas digitales y el desarrollo del lenguaje de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica*. Universidad ESPE.
- Pinilla, H. (2021). *Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes de séptimo de básica*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Rodríguez, P., Orellana, Y., Moreno, M., & Pincay, K. (2021). Ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en las actividades. *Revista Dominio de las Ciencias*, 7(5), 182-195.
- Ruiz, Y. (2023). *Aplicaciones digitales educativas para mejorar la interacción en el área de lengua y literatura*. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Verdezoto, R., & Rodríguez, R. (2018). Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las universidades del Ecuador. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 68-92.

Zumba, M. (2021). *Las TIC como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes*. Universidad Técnica de Cotopaxi.

11. ANEXOS

Anexo 1. Solicitud de permiso



Anexo 2. Encuesta a los docentes de la Institución



