UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE ARTES LIBERALES Y EDUCACIÓN

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDADES LÚDICAS TECNOLÓGICAS USANDO EL ENTORNO VIRTUAL "JCLIC", EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL II, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SIMÓN BOLÍVAR, DEL CANTÓN LA JOYA DE LOS SACHAS, PROVINCIA DE ORELLANA

TRABAJO DE TITULACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO PREVIO A OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE

OSORIO GALVIS KATHERINE

NOMBRE DEL TUTOR

CAICEDO VERA ISAAC AUGUSTO

SAMBORONDÓN, MARZO 2025

Resumen

Las actividades lúdicas tecnológicas son una táctica que promueve el aprendizaje. Este estudio se centra en el estudio de actividades lúdicas tecnológicas respaldadas por la plataforma JClic para el proceso de enseñanza en niños y niñas del nivel inicial II de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana. Se empleó una metodología tanto cualitativa como cuantitativa para obtener datos, los mismos que fueron validados y aprobados por expertos en el área de la Educación, se aplicó a 2 docentes y 14 niños del centro educativo, cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años. La información recolectada y examinada permitió concluir que la plataforma JClic ejerce un efecto beneficioso en el aprendizaje de niños y niñas, ya que las tareas cotidianas se llevan a cabo de manera interactiva y tecnológica, promoviendo el crecimiento cognitivo, comunicativo, creativo y social en los niños.

Palabras clave: Actividades Lúdicas Tecnológicas, Entorno Virtual, JClic, Proceso de Enseñanza.

Abstract

Technological play activities are a tactic that promotes learning. This study focuses on the study of technological playful activities supported by the JClic platform for the teaching process in children of the initial level II of the Simón Bolívar Educational Unit, in the canton of La Joya de los Sachas, province of Orellana. A qualitative and quantitative methodology was used to obtain data, which were validated and approved by experts in the area of education. The survey was applied to 2 teachers and 14 children of the educational center, whose ages range between 4 and 5 years old. The information collected and examined allowed concluding that the JClic platform has a beneficial effect on children's learning, since daily tasks are carried out in an interactive and technological way, promoting cognitive, communicative, creative and social growth in children.

Keywords: Technological Playful Activities, Virtual Environment, JClic, Teaching Process.

Introducción

Problematización

Contextualización del problema

En todo el mundo, la educación en línea a través de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) ha adquirido relevancia en todos los niveles del sistema educativo. En la actualidad, su incorporación en la educación es esencial e implica diversas transformaciones. En ellas, se recrean espacios con componentes tecnológicos, creando experiencias de formación virtual de alta calidad, que brindan a los alumnos un aprendizaje relevante a través de actividades creativas; fundamentado en un contexto educativo abierto y flexible.

Conforme a lo expuesto anteriormente, y como se evidenció, para mantener el proceso educativo durante la crisis sanitaria causada por el SARS-CoV-2, se utilizaron las TIC como herramienta pedagógica en las clases virtuales y su integración en la planificación microcurricular. En este contexto, los profesores poseen la capacidad de implementar estrategias, métodos y técnicas para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños que integran la Educación Inicial. Sin embargo, el trabajo del profesor se realiza conjuntamente desde el hogar con la familia, quienes desempeñan el papel de mediadores y actores educativos, respaldados por guías.

Así, (Martínez, 2021) sostiene que las TIC son la única alternativa para preservar los sistemas educativos; es decir, la reciente revolución tecnológica en

educación virtual se ha convertido en el factor más relevante para la transformación del sistema educativo actual. De ahí surge el interés de llevar a cabo la investigación tras examinar el cambio inesperado en la educación de los niños en los niveles de preescolar, donde se evidencia la necesidad de respaldo y asistencia familiar.

Ciertamente, la investigación cobra relevancia dado que, de forma inesperada, el sistema educativo se vio obligado a reconsiderar la educación en modalidad presencial para adoptar el sistema de virtualidad. El problema reside en que, el Ecuador afronta uno de los desafíos más significativos de la sociedad, debido al déficit de conocimientos en el contexto educativo ante la masificación de las TIC; los cuales están vinculados con la pedagogía utilizada en la educación virtual en la actualidad.

Además, las deficiencias de la educación virtual en los niveles iniciales son evidentes debido a la falta de preparación de los actores educativos para este cambio de metodología; con el transcurso del tiempo, se evidencian las deficiencias presentes en el sistema educativo ecuatoriano respecto al tema en cuestión, particularmente en relación a los grupos más vulnerables como la primera infancia, que necesita el apoyo y asistencia que los familiares le proporcionen para mantener el proceso educativo virtual sin dificultades.

Por lo tanto, el objetivo del estudio es explorar estrategias pedagógicas que colaboren bajo esta innovadora y vanguardista pedagogía de estudio, dado que se vuelve esencial explorar aquellas actividades que promuevan la cooperación al llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea de los niños. Según (Escalante, 2020) sostiene que; "se debe promover el aprendizaje virtual mediante actividades

educativas que promuevan la unión en la relación entre la institución y la familia" (p. 187). En otras palabras, es imprescindible que la transición se manifieste desde la integración entre el profesor, el estudiante y la familia, trabajando de manera correlacionada para aportar al éxito de los estudiantes, especialmente en este método de estudio.

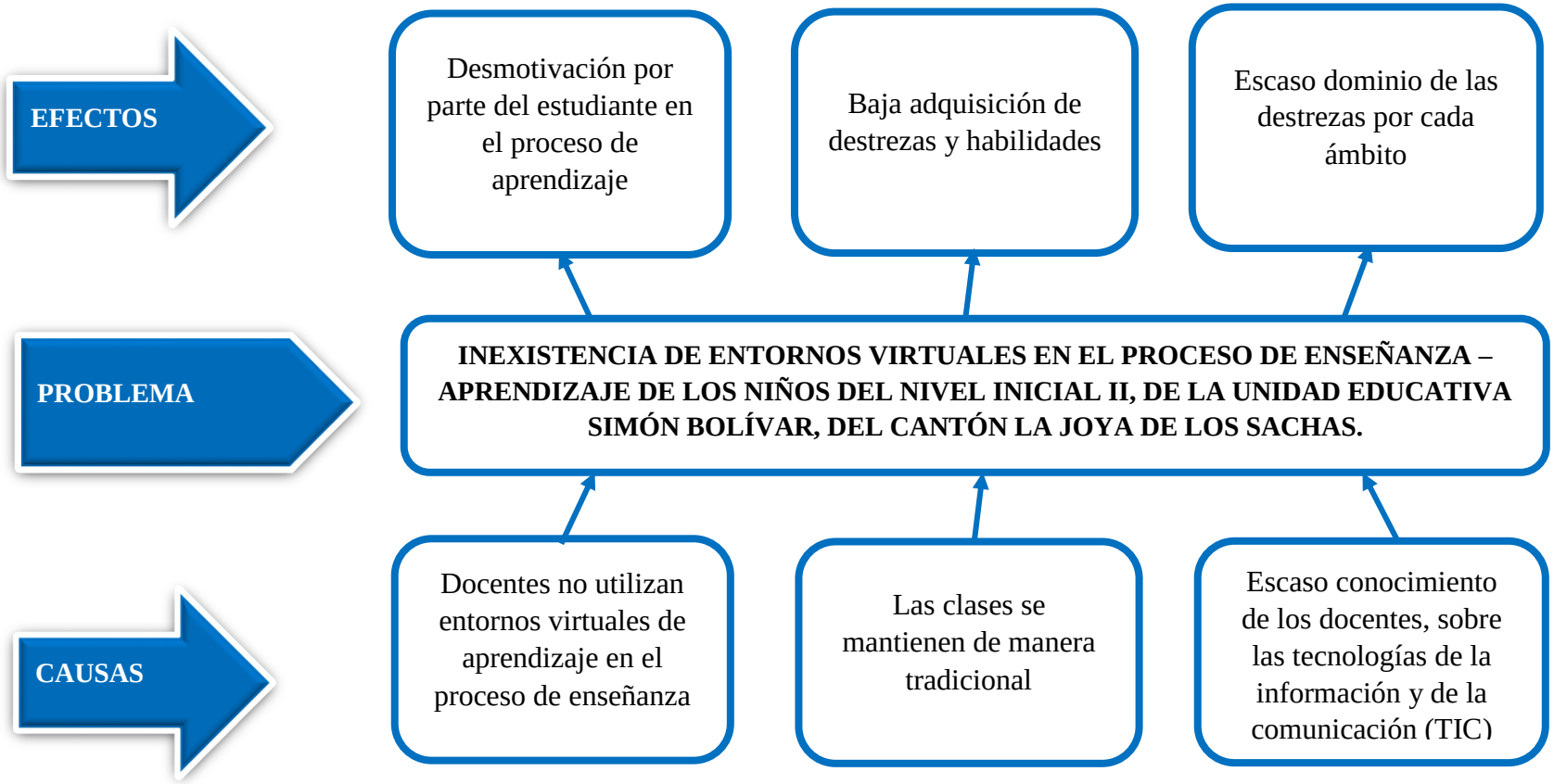
Conforme a lo anterior, se requieren actividades que promuevan el desarrollo de habilidades para promover y estimular el proceso educativo desde casa, teniendo en cuenta que deben ser innovadoras y que a través de ellas se vincule la familia con la escuela; para el beneficio principal de los niños que entienden la educación temprana. De acuerdo a (Moreno y Velázquez, 2017) sostienen que "las tácticas pedagógicas en la educación online son potentes instrumentos para fomentar el razonamiento crítico y creativo de los alumnos mientras asimilan los contenidos y temas de cada materia del plan de estudios" (p. 70). En otras palabras, se deben tener en cuenta estrategias pedagógicas que resulten eficaces para consolidar los aprendizajes, lo que requiere que las tareas se lleven a cabo de forma divertida.

Subsiguientemente, el presente estudio tiene como objetivo proponer la implementación de Actividades Lúdicas Tecnológicas usando el Entorno Virtual “JClic”, en el Proceso de Enseñanza de los Niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana.

Técnicas para el análisis del problema

Figura 1

Árbol de problemas



Nota: Elaborado por la investigadora, en base a la problemática detectada en la Unidad Educativa Simón Bolívar.

Planteamiento del problema

Esta investigación busca motivar a los docentes a emplear las herramientas o recursos tecnológicos contemporáneos, fusionándolos con recursos clásicos, con el fin de incentivar a los estudiantes, generando en ellos un interés por aprender, dado que estas herramientas resultan muy divertidas al aplicarlas.

El programa JClic es una herramienta tecnológica que facilita la realización de actividades educativas para niños de forma didáctica, incentivando su proceso de aprendizaje, enfocando su atención y, sobre todo, promoviendo una mayor implicación del estudiante en la ejecución de tareas. Esta herramienta puede enriquecer el trabajo del profesor al trabajar los temas y trasladarlos de la teoría a la realidad. Estas tareas deben ser innovadoras para potenciar los contenidos teóricos, logrando así que los aprendizajes sean perdurables.

Muchos niños presentan poca concentración al estar en un salón de clases durante extensos periodos de tiempo, por lo que se requiere la aplicación de nuevas tácticas en el entorno educativo. Esto se debe a que la atención es un proceso mental que facilita al niño la elección de la información requerida, proveniente de diversos estímulos.

En la actualidad, muchos docentes no se percatan de que llevan a cabo clases monótonas, lo que facilita la distracción del niño. Por lo tanto, es necesario implementar nuevas técnicas de aprendizaje. Por lo expresado, se ha planteado

investigar: el software JClic para optimizar la atención en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Simón Bolívar, con el fin de realizar una tarea específica.

Preguntas de investigación

- ¿Es significativo utilizar actividades lúdicas tecnológicas usando entornos virtuales, en el proceso de enseñanza de los niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana?
- ¿El entorno virtual JClic proporciona recursos adecuados para implementarlos en el proceso de enseñanza de los niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana?
- ¿Con la implementación de actividades lúdicas tecnológicas usando el entorno virtual JClic, se adquirirán las destrezas indicadas en los distintos ámbitos, en el proceso de enseñanza de los niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana?

Objetivos

Objetivo general

- Analizar la influencia de las actividades lúdicas tecnológicas usando el entorno virtual JClic, en el proceso de enseñanza de los niños del Nivel

Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana.

Objetivos específicos

- Establecer actividades lúdicas tecnológicas a implementar utilizando el entorno virtual JClic, en el proceso de enseñanza de los niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana.
- Determinar el tipo de actividades lúdicas tecnológicas, usando el entorno virtual JClic, en el proceso de enseñanza de los niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana.
- Implementar diferentes actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en el entorno virtual JClic, en el proceso de enseñanza de los niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana.

Hipótesis

El diseño e implementación de actividades lúdicas tecnológicas usando el entorno virtual JClic, ayuda a la adquisición de las destrezas de los diferentes ámbitos, en el proceso de enseñanza de los niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana.

Revisión de literatura

Antecedentes

En su investigación López Villafuerte et al., (2024) indica que el progreso tecnológico ha influido notablemente en las actividades recreativas, presentando nuevas posibilidades y retos en el sector educativo. Las herramientas tecnológicas y los medios digitales, tales como videojuegos didácticos e aplicaciones interactivas, han expandido el espectro y la diversidad de las actividades recreativas accesibles para los niños. Estas tecnologías proporcionan experiencias lúdicas que pueden ser extremadamente interactivas y personalizadas, ajustándose a los intereses y capacidades personales de los alumnos. Por ejemplo, los videojuegos educativos pueden ofrecer simulaciones envolventes y contextos de aprendizaje que facilitan a los niños la exploración de conceptos de forma dinámica y cautivadora.

Frecuentemente, estos juegos incluyen componentes de gamificación, como premios y niveles, que pueden potenciar la motivación y la participación de los alumnos. No obstante, es crucial que se seleccionen y empleen los videojuegos educativos de forma crítica, garantizando que estén en consonancia con los objetivos de aprendizaje y que no reemplacen las interacciones sociales y el juego físico. Las aplicaciones educativas también han surgido como instrumentos beneficiosos para el aprendizaje a través de la actividad lúdica. Estas aplicaciones pueden proporcionar tareas que promuevan competencias particulares, tales como la lectura, la aritmética y la solución de problemas. La posibilidad de adaptar las actividades y ofrecer comentarios inmediatos puede ser ventajosa para el aprendizaje personalizado, aunque

los docentes deben asegurarse de que las aplicaciones sean adecuadas y de excelente calidad. (López Villafuerte et al., 2024)

Asimismo, se tiene según (Marguilis, 2017) expone que el e-Learning nos ofrece la oportunidad de transformarnos en auténticos actores de nuestro proceso educativo, mientras que la tecnología nos proporciona, entre otras cosas, rapidez, interactividad y la oportunidad de colaborar e interactuar con otros, mediante diferentes herramientas y canales. La vivencia de explorar la web, explorar hipertextos, mandar emails y conversar en línea, es -justamente- un juego por sí misma: un viaje o una aventura que llevamos a cabo, tanto los usuarios como los creadores de este universo virtual.

De acuerdo a Marcela Castro en su artículo “Juego e Hipertexto”, la conexión entre el e-Learning y el juego comienza en la dinámica recreativa generada por la navegación por medio de hipertextos. "Los elementos determinantes del fenómeno lúdico (la libertad, la dualidad, el espacio y tiempo propios, el movimiento, el azar y la doble productividad) están vinculados con el "libro-juego" en general, y con la narrativa hipertextual específicamente. Este nuevo instrumento de lectura y escritura fomenta la libertad creativa, la redefinición del autor y del lector, el espacio lúdico y virtual, la navegación sin restricciones, la mediación del azar. (Marguilis, 2017)

En este nuevo contexto, las Tecnologías de la Información y Comunicación han promovido un nuevo modelo de enseñanza, más participativo, interactivo, ameno y cooperativo, donde el juego retoma su importancia y puede ayudar a convertir la educación en una actividad más divertida e interesante.

Según lo que exteriorizan (Guamán Carranza et al., 2023) el juego en los ambientes virtuales ha experimentado un crecimiento significativo donde los profesores utilizan las herramientas tecnológicas para interactuar con los alumnos y que estos adquieran conocimientos mientras juegan. De ahí la relevancia de proponer un tipo de juego con un enfoque colaborativo que brinde al estudiante la posibilidad de obtener nuevos conocimientos mediante actividades recreativas que se presentan en los entornos virtuales y le brinden la posibilidad de expandir su perspectiva.

En todo el mundo, conforme a lo expresado por (Ponce Mera y Arroyo Vera, 2022) la educación en línea a través de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) ha adquirido relevancia en todos los niveles del sistema educativo. En la actualidad, su incorporación en la educación es esencial e implica diversas transformaciones. En ellas, se recrean espacios con componentes tecnológicos, creando experiencias de formación virtual de alta calidad, que brindan a los alumnos un aprendizaje relevante a través de actividades creativas; fundamentado en una educación abierta y flexible.

Del mismo modo (Collantes Lucas y Aroca Fárez, 2024) cita a Lip y Campos (2021) en su estudio “La importancia de la Educación Inicial se fundamenta en que el aprendizaje en los primeros años de vida es primordial para alcanzar el máximo potencial de desarrollo humano basado en valores, competencias y habilidades”. En la que exponen que la inclusión de las TIC en este nivel abarca diversas dimensiones. Desde fomentar el razonamiento crítico y potenciar capacidades digitales hasta mejorar

la experiencia de aprendizaje y promover el trabajo en equipo, las TIC juegan un papel crucial en el crecimiento integral de los niños.

Además, la adaptación a diversos métodos de aprendizaje, la preparación para un entorno tecnológico y la educación de ciudadanos digitales conscientes subrayan la importancia de incorporar eficazmente las TIC desde los primeros años de educación. Este método optimiza los procesos de enseñanza y establece los cimientos para un futuro en el que los alumnos estén preparados para afrontar los retos de la sociedad digital. (Collantes Lucas y Aroca Fárez, 2024)

Marco teórico

Actividades Lúdicas Tecnológicas

Durante la infancia, el juego es una actividad recreativa que demanda la implicación del niño, favoreciendo la formación de su aprendizaje y su crecimiento integral en todas sus facetas. Según (Loor y Grasst, 2022) indican que el juego es un fenómeno cultural y, como componente humanizador, contribuye al crecimiento global del individuo. Así se argumenta que el juego requiere conexiones neuronales que impactarán en la memoria, el aprendizaje, la regulación emocional, o sea, la inteligencia social en los años venideros, por lo tanto, se argumenta que: La utilización de recursos digitales contribuye de manera significativa al desarrollo de las múltiples inteligencias en los niños.

Las actividades recreativas en línea son un potente instrumento para promover el aprendizaje de carácter significativo. La recreación es un modo de vivir el día a día,

es decir, experimentar placer y apreciar lo que sucede, interpretándolo como un acto de gratificación física, espiritual o mental. La actividad recreativa fomenta el crecimiento de habilidades, vínculos y el estado de ánimo en las personas, y estimula la concentración del niño en pro de su aprendizaje. Las actividades recreativas digitales implementadas en el aula se transforman en un recurso estratégico que lleva al niño al ámbito de aprendizajes significativos en entornos atractivos de forma atractiva y natural, potenciando sus habilidades. (Loor y Grasst, 2022)

En relación a esto, las actividades lúdicas digitales tienen como objetivo potenciar en los alumnos su aprendizaje. El objetivo es lograr a través de este tipo de actividad la estimulación y desarrollo del potencial que posee el niño. En otras palabras, a través del juego se potencian las habilidades de ambos actores educativos, ya que incrementan sus conocimientos y destrezas tanto en los docentes como en los niños, además de fomentar la capacidad de concentración y memoria en el niño, como resultado, guía el papel del profesional en la implementación del proceso de enseñanza-aprendizaje para alcanzar los objetivos del currículo y la consecución académica.

Las actividades recreativas digitales son cruciales ya que, a través de sus sistemas simbólicos y tácticas de uso, potencian el desarrollo de habilidades en los niños. Esto se debe a los aprendizajes, especialmente a las habilidades cognitivas, teniendo en cuenta que se encuentran dentro de un contexto específico que promueva y estimule la intervención mediada sobre la realidad, la captación y entendimiento de los niños y niñas. El maestro está prácticamente forzado a crear escenografías

comunicativas distintivas que fomenten el aprendizaje y la interacción entre los niños que participan en el acto de enseñanza.

Entorno Virtual de Aprendizaje

Conforme a lo indicado por (Palma et al., 2023) la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo ha conllevado una serie de transformaciones importantes en el proceso de Enseñanza y Aprendizaje. Entre estas transformaciones importantes se destaca la instauración de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), que ofrecen la oportunidad de superar los obstáculos de espacio y tiempo que se presentan en la educación convencional y permiten una interacción franca con las dinámicas del ámbito educativo.

Con el uso de las TIC y un modelo pedagógico adecuado, resulta imprescindible establecer condiciones y facilidades en las que el alumno pueda trabajar a su ritmo, interactuar con profesores y estudiantes con sus pares, así como adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y vivir experiencias. Para ello, en la Educación a Distancia se emplea un entorno o entorno de aprendizaje que satisfaga las necesidades.

En su reporte global sobre educación, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO en inglés) indica que los Entornos de Aprendizajes Virtuales representan una modalidad completamente innovadora de tecnología educativa y brindan una serie compleja de oportunidades y responsabilidades a las instituciones educativas a nivel global. Además, lo define como

un programa de computación interactivo de naturaleza pedagógica que tiene una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está vinculado a las tecnologías emergentes. (Palma et al., 2023)

Se podría afirmar conceptualmente que un Entorno Virtual de Aprendizaje se compone de medios de interacción sincrónica y asincrónica que, basándose en un programa curricular, realizan el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante un sistema de gestión de aprendizaje. En contraposición, ciertos autores describen un EVA como un software de acceso limitado, creado y diseñado para que aquellos que lo utilizan desarrollen procesos de asimilación de habilidades y conocimientos. Es un ambiente activo, con ciertas condiciones físicas y temporales que permiten y promueven el proceso de aprendizaje.

Estos ambientes se fundamentan en el principio de aprendizaje colaborativo, respaldados por la utilización de herramientas multimediales que hacen más ameno un ambiente interactivo de creación de conocimiento. Este está concebido para simplificar al docente la administración académica de sus lecciones y asistir a los alumnos en la creación de sus cursos por medio de internet. Los EVA inicialmente emergieron como componentes de apoyo a la educación remota, pero hoy en día, también se emplean como complemento a la educación presencial.

JClic

JClic, es un programa informático que facilita la generación y valoración de actividades educativas multimedia, está diseñado en la plataforma Java, es de uso libre,

soporta una amplia gama de ambientes y opera en varios sistemas operativos. Esta herramienta facilita a los profesores el desarrollo de diversos aprendizajes y el fomento de todos los estilos, ya que posibilitan que el alumno las emplee y participe activamente en ellas. (Ríos, 2020)

El entorno para la creación JClic, está formado por cuatro aplicaciones básicas a través de las cuales se pueden crear, diseñar, editar, modificar, y elaborar actividades multimedia variadas, y las mismas se pueden compartir en la red, estas son las siguientes. (XTEC Cataluña, 2018)

- JClic applet: El "applet" facilita al usuario la organización de las actividades JClic en una página web específica.
- JClic player: Es un software autónomo que, una vez instalado, posibilita al usuario generar una variedad de actividades multimedia desde el disco duro del ordenador, sin requerir una conexión a internet.
- JClic author: Es una herramienta de autor mediante la cual el usuario tiene la posibilidad de crear, modificar, ordenar, alterar y publicar las tareas que lleve a cabo de forma fácil.
- JClic reports: Es un módulo de recopilación de datos que facilita la creación de reportes acerca de los logros alcanzados en las tareas realizadas por los alumnos. (XTEC Cataluña, 2018)

Las actividades que se pueden realizar con el programa son las siguientes: Actividades de asociación simple y compleja, Juegos de memoria, actividades de identificación, puzzles, actividades de texto: completar texto, rellenar agujeros,

identificar elementos y ordenar, actividades de respuesta escrita, sopas de letras, crucigramas, y también actividades de aritmética. Como se puede observar, la variedad en las actividades evidentemente coadyuva al enriquecimiento del aprendizaje multidireccional.

Principales características del programa

- Simplicidad del ambiente gráfico, acogedor e intuitivo.
- Manipulación sencilla y descarga sin costo.
- Accesibilidad sencilla.
- Soporte para varios sistemas operativos (Windows, Mac, Linux) y navegadores diversos (Chrome, Opera, Internet Explorer, Mozilla Firefox...).
- Empleo sin acceso a internet.
- Trabajo en equipo y sencillez para la comunicación tanto síncrona como asíncrona entre estudiantes y docentes.
- Las actividades se organizan en proyectos que incluyen la descripción de las mismas, los contenidos y los datos del autor e institución. (Ríos, 2020)

Aspectos positivos y negativos de JClic como instrumento educativo en la educación primaria

Indudablemente, JClic es una opción muy atractiva que podría contribuir al perfeccionamiento de las prácticas pedagógicas en la educación primaria. Por lo tanto, es imprescindible destacar las ventajas que proporciona este software como herramienta de gran valor para el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de

motivar a los profesores a investigar las actividades que propone y ponerlas en práctica en su área de trabajo. (Ríos, 2020)

La aplicación JClic es la más apropiada para el profesorado, debido a su sencilla manipulación y a que representa una opción muy atractiva e intrigante para el trabajo en el salón de clases. A continuación, se presentan algunas de las ventajas que se consiguen al implementar JClic en el salón de clases de Educación Primaria, tanto para los docentes como para los alumnos.

El programa JClic facilita la modificación de los niveles de dificultad para los usuarios en función de un nivel concreto. El alumno colabora de manera independiente con el profesor, que funciona como un facilitador.

Las actividades son sumamente interactivas y sencillas, pueden ajustarse a cualquier tipo de contenido. Asimismo, ofrece al usuario la estructura fundamental de las actividades a realizar, permitiéndole personalizarlas a su gusto.

Proporciona alternativas de retroalimentación al éxito-fracaso, lo que motiva al alumno a solucionar las tareas, o si no, a redirigir sus respuestas. Igualmente, incluye un cronómetro y un contador de intentos, que se utilizan para valorar si los alumnos entienden o no una tarea o contenido.

Hay una página web que proporciona datos y guías para aprender a utilizar el programa, y una comunidad en la que se pueden compartir ideas y productos. Del mismo modo, fomenta todos los métodos de aprendizaje, incorpora texto, imágenes, vídeos, sonidos, escritura, entre otros, permite cada estudiante trabaje a su velocidad.

La realización de tareas en JClic demandan una mínima inversión de tiempo, en vista de que es muy intuitivo. No se necesita de un conocimiento profundo en informática para manejar el software.

Para finalizar los beneficios, es importante destacar que este programa JClic, al ser utilizado en la escuela, brinda innovación al proceso de enseñanza y genera motivación en los alumnos.

La falta de motivación por parte de los alumnos es uno de los principales desafíos con los que el docente se topa frecuentemente en las aulas, y que puede llevar a fracaso escolar. Este instrumento, entre otros aspectos, facilita salir del día a día, romper con la indiferencia y estimular a los estudiantes que recibirán una educación estimulante y dinámica.

Además, como inconveniente, se puede señalar que, si esta herramienta se emplea de manera excesiva en un grupo de estudiantes concentrados en una actividad específica, podría llegar a desgastar su uso y disminuir la fuerza innovadora y estimulante del programa. Por lo tanto, es aconsejable fusionar varias tácticas y variar la utilización de diferentes actividades, para mantener el estímulo en los estudiantes.

Proceso de Enseñanza

De acuerdo a (Navarro y Samón, 2017) se entiende por procesos de enseñanza y aprendizaje a las interacciones entre los alumnos y los profesores. La educación se organiza conforme a los planes de estudios, se fundamenta en las necesidades detectadas a través de la evaluación y se materializa a través de la formación de los

profesores. El método de enseñanza enfocado en el alumno, participativo e inclusivo, requiere la participación de la comunidad al momento de proporcionar y respaldar la educación.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje se definen como las interacciones entre los estudiantes y los docentes, con la finalidad de obtener aprendizajes significativos.

Marco pedagógico

La enseñanza se planifica de acuerdo a los planes de estudios, se basa en necesidades identificadas mediante la evaluación y se concreta mediante la capacitación de los docentes. El proceso de enseñanza centrada en el estudiante, participativa e inclusiva, necesita del involucramiento de la comunidad a la hora de entregar y apoyar la educación. (Navarro y Samón, 2017)

Como lo indica (Navarro y Samón, 2017) el método de enseñanza constituye la secuencia de acciones, actividades u operaciones del que enseña, las cuales expresan la naturaleza de las formas académicas de organización del proceso de enseñanza.

El método de aprendizaje también se refiere a una serie de acciones, actividades u operaciones del estudiante que le facilitan el procesamiento e integración de la información o parte de la misma que le resulta útil o significativa, la adquisición y asimilación del contenido educativo con las consecuentes modificaciones en su sistema de conocimientos y comportamiento; se acomoda a la estructura interna de la forma académica de organización, pero se manifiesta dentro y fuera de ella.

Es primordial exteriorizar que los enfoques de enseñanza y aprendizaje poseen distintas metas, distintas visiones y se traducen en resultados distintos, conforme a los planes de estudios, por tal razón es primordial apegarse a las teorías que promuevan el uso de las TIC.

Hoy en día, la implementación de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) se presenta como una necesidad esencial, se encuentran en todos los sectores de la sociedad y se puede afirmar que son componentes cruciales para la supervivencia del ser humano. Por esta razón, al siglo XXI se le conoce como la era de la información y el saber. (Montoya et al., 2019)

Con la aparición de Internet, se hace más evidente la importancia de dominar estas tecnologías, ya que han penetrado con gran intensidad en el sector educativo y empresarial, determinando frecuentemente el éxito de los procesos que en ellas se llevan a cabo. Por esta razón, hoy en día es más necesario que se requiera de recursos humanos con habilidades que les faciliten administrar la información y luego el conocimiento.

Con el progreso de la sociedad, las teorías psicológicas y pedagógicas que respaldan el aprendizaje han experimentado una evolución, dando paso a otras que han representado un cambio significativo en el contexto educativo. Hoy en día, la teoría constructivista del aprendizaje es una de las teorías más destacadas que respaldan el desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones, así como modelos educativos fundamentados en las tecnologías web. (Montoya et al., 2019)

La teoría del constructivismo ha respaldado las ventajas del b-learning. Los sistemas de aprendizaje b-learning pueden adaptarse con facilidad al modelo centrado en la resolución de problemas que surge del constructivismo, ya que se centra en la adquisición de conocimientos por iniciativa del estudiante, incentivándolo a la independencia para fomentar el desarrollo de habilidades. La teoría constructivista busca fomentar la habilidad de independencia en el alumno para que se convierta en un participante activo y consciente en el propio desarrollo de su saber, una tarea que puede mejorarse con la orientación del profesor. (Montoya et al., 2019)

Asimismo, de acuerdo a (Montoya et al., 2019) exponen que la mayoría de los expertos en investigación sostienen que el aprendizaje electrónico o también conocido como e-learning, adopta la teoría constructivista del aprendizaje. Esta teoría pone énfasis en el proceso interno de rediseño, reacomodación y reconstrucción de esquemas y modelos mentales durante los procesos de aprendizaje, por lo tanto, es el alumno el que edifica e interpreta la realidad.

Marco legal

En la Constitución de la República del Ecuador (2008) se indica:

Capítulo segundo - Derechos del buen vivir

Sección tercera - Comunicación e Información

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

Literal 2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

Literal 4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

Literal 5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

Art. 17.- El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

Literal 8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Metodología

Objetivo general de la investigación

El objetivo primordial de la investigación es analizar la influencia de las actividades lúdicas tecnológicas utilizando el entorno virtual JClic, en el proceso de enseñanza de los niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana.

Descripción de los métodos para la recolección de la información

Para el desarrollo de la presente investigación se la efectuó basada en un enfoque tanto cualitativo y cuantitativo, con la finalidad de alcanzar los objetivos propuestos.

En cuanto al enfoque cuantitativo, se recolecta la información a través de una ficha de observación directa, que contiene los discernimientos del desarrollo de las actividades lúdicas tecnológicas de los niños y niñas en el proceso de enseñanza, para aquello se utiliza una escala de apreciación de: siempre, casi siempre, a veces, nunca, lo que permite conseguir resultados óptimos, que contribuyen al desarrollo de la temática de investigación planteada.

En lo que se refiere al enfoque cualitativo, se logran datos recopilados por medio de una entrevista destinada a los docentes, la misma que se compone de interrogantes concernientes con la utilización de actividades lúdicas tecnológicas en su proceso de enseñanza.

Recolección de la información

Para este apartado, la población utilizada para el desarrollo del presente trabajo investigativo está conformada por: 2 docentes y 14 niños y niñas del nivel inicial II de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana; es decir se trabajó con el total de la población existente ya que es finita, y no se excluyó a ninguno de los miembros, contando con un total de 16 personas, a las cuales se les aplicaron los instrumentos de evaluación para conseguir información acerca de las respectivas metodologías utilizadas en el proceso educativo.

Las técnicas de investigación que se emplean para la presente investigación se basan en: una entrevista dirigida hacia los docentes de nivel inicial II de la Unidad Educativa Simón Bolívar, y una ficha de observación del proceso de enseñanza – aprendizaje centrada en la estrategia lúdica usada por los docentes y su influencia en el aprendizaje de los niños y niñas que constituyen parte del análisis.

Para el desarrollo de la entrevista consta de un cuestionario con preguntas abiertas (Anexo 1), las cuales se implementan a los docentes de la Unidad Educativa Simón Bolívar, cuyo propósito es estar al tanto del nivel de utilización del entorno virtual JClic en el proceso de enseñanza. El cuestionario utilizado en esta investigación fue sujeto a un debido proceso de certificación (validación) por parte de un profesor experto en esta área, con la finalidad de asegurar la validez y eficacia de su contenido, así como del constructo del instrumento (Anexo 2).

Del mismo modo, la correspondiente ficha de observación cuenta con 5 ítems para su validación en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje de los docentes en conjunto con las niñas y niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa Simón Bolívar (Anexo 3), previamente acorde a un consentimiento por parte de los padres de familia (Anexo 4).

En lo que se refiere al alcance de este trabajo investigativo es de carácter exploratorio, ya que está basado en los datos generales obtenidos en campo en su desarrollo. Asimismo, esta investigación recopila información acerca de la variable independiente y dependiente, igualmente datos representativos que puntualizan con exactitud la problemática.

Métodos de análisis de datos

Para el correspondiente análisis de los datos obtenidos, luego de la aplicación de la entrevista, se utilizará una aplicación informática, con la cual se sacarán los respectivos porcentajes y gráficos, consecutivamente se efectuó el análisis e interpretación de resultados.

Teniendo como resultado que hoy en día, la utilización de actividades lúdicas tecnológicas respaldadas por el entorno virtual JClic en el proceso de enseñanza de los niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa Simón Bolívar, está vinculada al aprendizaje tradicional, perspectiva que es primordial cambiarla.

Resultados y discusión

A continuación, se presentan los resultados de la información obtenida a través de los instrumentos aplicados a la población indagada.

Tabla 1

Análisis de resultados de la entrevista

Pregunta	1 Docente	2 Docente	Análisis General
¿Conoce que tipo de actividades lúdicas tecnológicas existen?	Creo que para mí los crucigramas, videojuegos, juegos de mesa digitales, juegos de palabras y reconocimiento de sonidos son los más conocidos, no poseo más información ya que los únicos docentes que manejan computadoras son los profesores de informática.	Comprendo que existen ciertas actividades, pero no todas son claras. Incluyen actividades de exploración corporal, dominio corporal, actividades musicales, adivinanzas, crucigramas y juegos de preguntas.	Si hay un entendimiento general de todas las actividades recreativas que pueden desarrollarse a través del uso de tecnología en el proceso educativo a través de estrategias lúdicas, pero no hay un entendimiento detallado debido a que no es habitual que los

			profesores utilicen la tecnología en sus clases.
¿Usted ha elaborado actividades lúdicas tecnológicas para promover la concentración?	Cuando los alumnos se encuentran inquietos, se les pone música en un parlante para que bailen, promoviendo así la expresión corporal. Se les pone canciones que se conocen de memoria, ahí ellos identifican la canción y la cantan. Esto implica que estoy incentivando la identificación de piezas musicales.	Cuando los niños finalizan sus tareas y se portan bien, se les pone en YouTube un enlace donde deben identificar el animal y hacer el sonido del animal, se llama "Adivina el animal". Esto les ayuda a mantener su concentración y también a adquirir conocimientos.	Según las respuestas, es posible evaluar que sí llevan a cabo actividades de entretenimiento tecnológico, no necesariamente en plataformas educativas, sino en un sitio web como YouTube, y es en ese lugar donde la profesora sostiene el orden y fomenta la concentración. De acuerdo con las educadoras, las actividades recreativas son consideradas una compensación para los niños, cuando en realidad deberían establecer

			actividades lúdicas diarias para que los niños se familiaricen más con la tecnología.
¿Ha desarrollado actividades lúdicas tecnológicas para fomentar la creatividad en los niños y niñas?	Desarrollamos una actividad de creación de historias en la que cada niño posee un personaje, el cual puede expresar e imaginarse cómo desea que sea su personaje, y comparte con sus compañeros.	Todos los niños aprenden jugando diariamente, por lo que, sí se implementan actividades recreativas a diario, así ellos aprenden a cantar, a realizar coreografías y a diferenciarse de otros niños.	Las profesoras si utilizan actividades recreativas, pero de forma tradicional en un pizarrón o juegos comunes, sin estar inmersos en plataformas tecnológicas educativas de ninguna clase, ya que al observar en las aulas no se encuentran computadoras.
¿Para sus clases ha diseñado actividades lúdicas que	El juego del teléfono descompuesto, pero solo lo realizamos cuando están en el	Los juegos de roles, como ser un actor, médico o profesor, facilitan la práctica de la	Las maestras utilizan actividades recreativas para potenciar las habilidades comunicativas a

desarrollen las destrezas comunicativas?	recreo o cuando se va de gira, también realizamos adivinanzas, por lo general si se llevan a cabo actividades con los niños en todas las áreas, no solo comunicativas.	expresión oral y corporal fomentando un tono de voz apropiado. Sin embargo, ellos se comunican diariamente, mis alumnos son muy sociables y no he experimentado dificultades en su comunicación.	través de juegos educativos que promueven la socialización de los niños y su capacidad para comunicarse de forma eficiente. Esto se debe a que las educadoras consideran las actividades recreativas como una compensación al niño y no como una estrategia de aprendizaje.
¿Qué tipo de entornos virtuales tecnológicos ha utilizado para desarrollar actividades lúdicas?	Desconozco el manejo de las plataformas tecnológicas, dado que nunca he trabajado con los niños y las computadoras, pocas veces les comparto videos educativos en YouTube y todas las tareas que los niños llevan a	Conozco una plataforma llamada Memory y también he oído hablar de JClic, pero no he logrado trabajar con estas plataformas debido a la falta de herramientas necesarias para incorporar en mis clases el uso de	Hay un alto grado de desconocimiento acerca del uso de plataformas tecnológicas, debido a que los maestros carecen de los recursos requeridos en sus lecciones. Esto provoca que el proceso de

	cabo con los ordenadores se llevan a cabo durante el horario de informática.	la tecnología. Esto me lleva a impartir las clases de forma tradicional, utilizando los materiales que todos conocen como son un marcador y una pizarra, además de imprimir fotografías y presentarlas a los niños.	enseñanza se restrinja a las plataformas digitales educativas y se conserve la enseñanza tradicional.
¿Cree que es significativo desarrollar actividades lúdicas en el entorno virtual JClic?	No estoy al tanto de todas las ventajas debido a que no he conocido la existencia de esa plataforma y también porque nos regimos al currículo del ministerio de educación y no se incluye en el plan académico, ya	No sabría decirle de las ventajas de este entorno virtual, sin embargo, he oído y que estas plataformas son transcendentales para optimizar el tiempo del profesor. También he escuchado que tienen un costo, pero me	Según el análisis efectuado, se constata que no hay un ámbito o destreza que incluya el uso de recursos tecnológicos, por lo que no se incluyen en el plan de enseñanza. Por ello, los profesores no imparten sus clases utilizando plataformas

	que nosotros nos adherimos a una malla curricular.	gustaría conocer las ventajas de la plataforma tecnológica.	educativas tecnológicas. Esto se debe a que muchas de las aplicaciones son de pago y la institución no atiende esos costos. Además, existe una falta de conocimiento sobre las plataformas que ofrecen acceso libre sin necesidad de suscripción, como es JClic.
¿**Le gustaría diseñar actividades lúdicas con el entorno virtual JClic para usarlas con los niños**?	Claro, dado que la tecnología progresa a un ritmo acelerado y no podemos permanecer indiferentes. Los niños son usuarios naturales de la tecnología y no les resulta complicado aprender con	Sí, porque considero interesante que los niños progresen en la tecnología y no solo dispongan de dispositivos electrónicos para el entretenimiento; también porque la tecnología progresa de forma acelerada y como	Los profesores concuerdan en trabajar con la aplicación de JClic y la consideran fascinante, dado que les simplifica el proceso de enseñanza y se logra una enorme optimización del tiempo. Además, esto les brinda

	pantallas de videojuegos. Por lo tanto, es necesario enseñarlos a utilizar la tecnología de manera educativa y no únicamente para entretenerse.	educadores nos beneficia considerablemente ya que constituye un soporte didáctico.	a los niños la oportunidad de aprender de forma eficiente y divertida.

Nota: Elaborado por la investigadora, en base a la entrevista efectuada a las docentes de la Unidad Educativa Simón Bolívar.

Análisis de resultados de la ficha de observación

Pregunta 1. ¿El niño / niña se motiva con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el salón?

Tabla 2

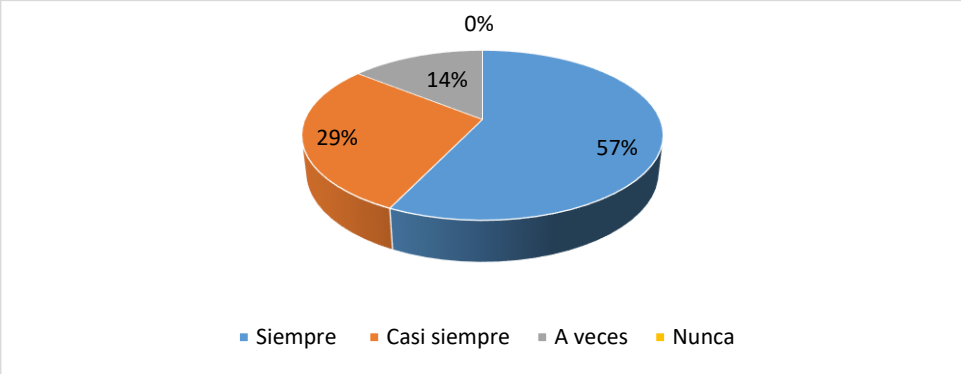
Pregunta 1

Ítem	Escala	Cantidad	Porcentaje
1	Siempre	8	57 %
2	Casi siempre	4	29 %
3	A veces	2	14 %
4	Nunca	0	0 %
Total		**14**	**100 %**

Nota: Elaborado por la investigadora

Gráfico 1

Resultados pregunta 1



Nota: Elaborado por la investigadora

Análisis

Se puede apreciar que 8 estudiantes que corresponde al 57% siempre se motiva con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el salón; 4 estudiantes que pertenecen al 29% casi siempre; 2 estudiantes que son el 14% a veces.

Interpretación

La gran mayoría de estudiantes se sienten motivados con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el salón, permitiendo optimizar el aprendizaje.

Pregunta 2. ¿El niño / niña demuestra interés por las actividades desarrolladas en el entorno virtual JClic?

Tabla 3

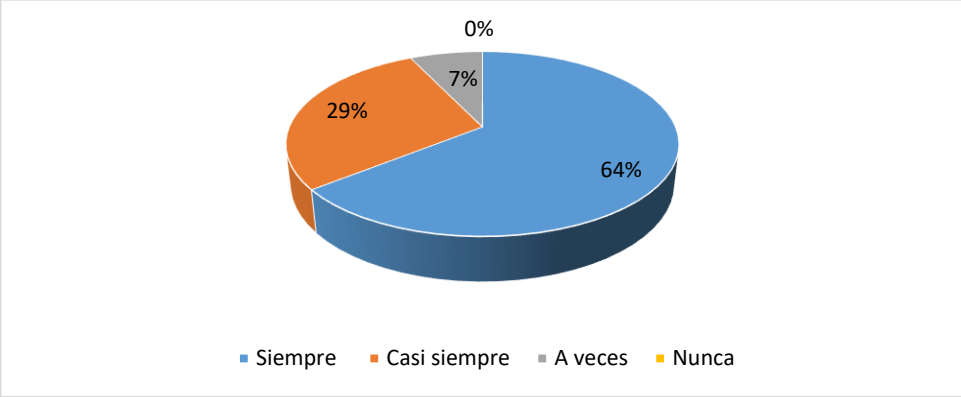
Pregunta 2

Ítem	Escala	Cantidad	Porcentaje
1	Siempre	9	64 %
2	Casi siempre	4	29 %
3	A veces	1	7 %
4	Nunca	0	0 %
Total		**14**	**100 %**

Nota: Elaborado por la investigadora

Gráfico 2

Resultados pregunta 2



Nota: Elaborado por la investigadora

Análisis

Se evidencia que 9 estudiantes que corresponde al 64% siempre demuestra interés por las actividades desarrolladas en el entorno virtual JClic; 4 estudiantes que constituyen el 29% casi siempre; 1 estudiante que es el 7% a veces.

Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos se puede apreciar que la gran mayoría de alumnos siempre muestra interés por las actividades desarrolladas en el entorno virtual JClic, se evidencia la importancia del uso de la tecnología en la educación.

Pregunta 3. ¿El niño / niña disfruta participar en las actividades de creatividad y comunicación del entorno virtual "JClic"?

Tabla 4

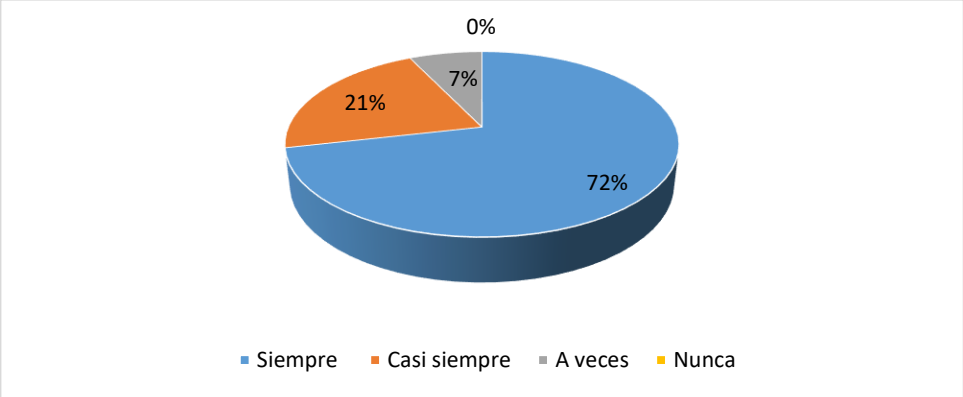
Pregunta 3

Ítem	Escala	Cantidad	Porcentaje
1	Siempre	10	72 %
2	Casi siempre	3	21 %
3	A veces	1	7 %
4	Nunca	0	0 %
Total		**14**	**100 %**

Nota: Elaborado por la investigadora

Gráfico 3

Resultados pregunta 3



Nota: Elaborado por la investigadora

Análisis

Se observa que 10 estudiantes que corresponden al 72% siempre disfruta participar en las actividades de creatividad y comunicación del entorno virtual JClic; 3 estudiantes que forman el 21% casi siempre; 1 estudiante que es el 7% a veces.

Interpretación

Una gran mayoría de estudiantes siempre disfruta participar en las actividades de creatividad y comunicación del entorno virtual JClic, con lo cual se aprecia su trascendencia en el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas.

Pregunta 4. ¿El docente comunica y prepara a los niños y niñas sobre lo que van a aprender y como espera que lo efectúen?

Tabla 5

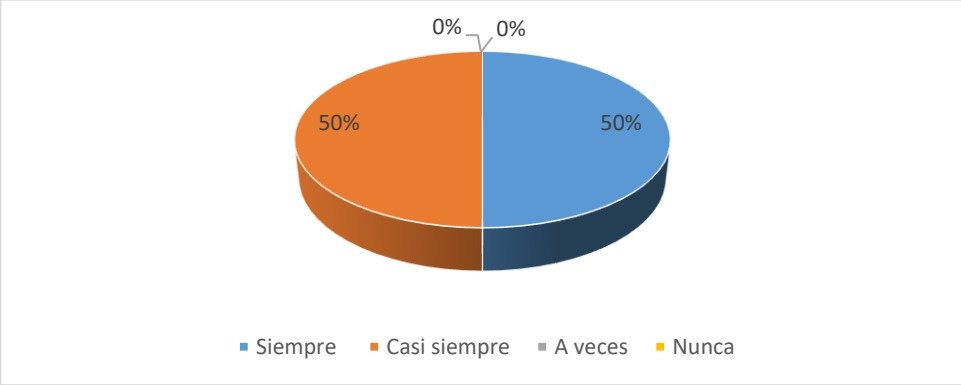
Pregunta 4

Ítem	Escala	Cantidad	Porcentaje
1	Siempre	1	50 %
2	Casi siempre	1	50 %
3	A veces	0	0 %
4	Nunca	0	0 %
Total		**2**	**100 %**

Nota: Elaborado por la investigadora

Gráfico 4

Resultados pregunta 4



Nota: Elaborado por la investigadora

Análisis

Se obtiene que 1 docente que pertenece al 50% siempre comunica y prepara a los niños y niñas sobre lo que van a aprender y como espera que lo efectúen; y otro docente que constituye el otro 50% casi siempre.

Interpretación

Es de gran beneficio para el aprendizaje, que los docentes generalmente comuniquen y preparen a los niños y niñas sobre lo que van a aprender y como esperan que lo efectúen, permitiendo una mejor coordinación y organización.

Pregunta 5. ¿El uso del entorno virtual JClic es sencillo e intuitivo para los docentes en el proceso de enseñanza?

Tabla 6

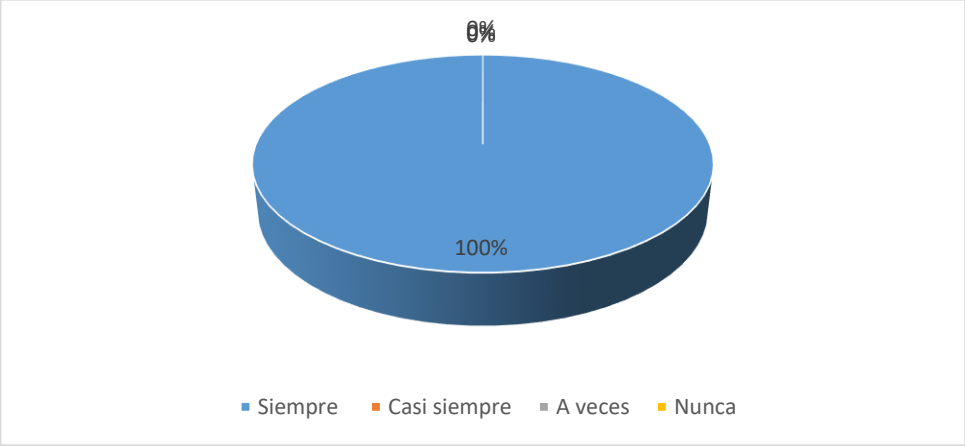
Pregunta 5

Ítem	Escala	Cantidad	Porcentaje
1	Siempre	2	100 %
2	Casi siempre	0	0 %
3	A veces	0	0 %
4	Nunca	0	0 %
Total		**2**	**100 %**

Nota: Elaborado por la investigadora

Gráfico 5

Resultados pregunta 5



Nota: Elaborado por la investigadora

Análisis

Se consigue que los dos docentes que constituyen el 100% indican que el uso del entorno virtual JClic es sencillo e intuitivo en el proceso de enseñanza.

Interpretación

Evidentemente que para los profesores el uso del entorno virtual JClic es sencillo e intuitivo en el proceso de enseñanza, lo que optimiza el tiempo en el diseño de actividades y a la vez promueve el uso de la tecnología en el ámbito educativo.

Verificación de hipótesis

Las actividades lúdicas que se pueden llevar a cabo en JClic ejercen un efecto considerable en el proceso de enseñanza de los niños. Estas actividades fomentan su motivación e interés, incentivándolos a involucrarse de manera activa en el proceso educativo, proporcionando más oportunidades de recordar información y entender conceptos cuando se encuentran comprometidos y entusiasmados.

El interés y dedicación en las actividades lúdicas suelen resultar entretenidas y atractivas para los niños. Estas actividades fomentan el interés y la motivación, lo que los motiva a involucrarse de manera activa en el proceso educativo. Cuando los niños y niñas muestran compromiso y entusiasmo, aumentan sus oportunidades de recordar la información y entender los conceptos.

Las actividades lúdicas tecnológicas respaldadas por el entorno virtual JClic promueven un aprendizaje dinámico, dado que los niños se convierten en los protagonistas en lugar de simplemente receptores de información. Esto les proporciona la posibilidad de investigar, probar, descubrir y solucionar problemas de forma interactiva. Mediante la socialización a través de juegos y actividades, los niños pueden edificar su propio entendimiento y conocimiento de forma eficaz.

JClic proporciona una amplia gama de actividades recreativas diseñadas para potenciar diversas destrezas y habilidades en los niños. Incluyen competencias cognitivas, como la solución de problemas, la concentración y la memoria, además de habilidades motoras, sociales y emocionales. En el proceso de enseñanza, las

actividades recreativas brindan a los niños la posibilidad de potenciar y perfeccionar estas habilidades de forma entretenida y sin presiones.

Las actividades lúdicas apoyadas con tecnología pueden funcionar como un medio eficaz para consolidar conceptos que se han aprendido previamente. Las actividades y juegos interactivos facilitan a los niños la práctica y la aplicación de lo que han adquirido en un ambiente motivador. Esto contribuye a fortalecer la retención de la información y consolida su entendimiento.

Por último, las actividades lúdicas de JClic impactan en el proceso educativo de los niños al incrementar su motivación, fomentar el aprendizaje activo, potenciar habilidades variadas, consolidar conceptos y promover el aprendizaje significativo. Estas actividades proporcionan un método lúdico y eficaz de aprendizaje, generando un entorno favorable para el crecimiento integral de los niños.

Conclusiones

Las actividades lúdicas multimedia y entornos virtuales educativos como JClic resultan efectivos para potenciar el proceso de enseñanza al incrementar la motivación y el interés de los alumnos. Esto se debe a que promueven la participación, fortalecen el aprendizaje, proporcionan flexibilidad y personalización, y se enfocan en el aprendizaje significativo, potenciando habilidades cognitivas, comunicativas sociales, motoras y emocionales.

Para evaluar las actividades lúdicas tecnológicas en el proceso educativo, es crucial establecer metas precisas y cuantificables para las actividades lúdicas tecnológicas, así como monitorear y documentar el rendimiento de los alumnos. Esto puede realizarse a través de la observación directa, el análisis de la información recolectada, con el fin de establecer el grado de entendimiento y aprendizaje, y finalmente evaluar la retroalimentación para detectar áreas de mejora. Esto facilitará la mejora de la calidad y eficiencia de las actividades recreativas tecnológicas empleadas en el proceso educativo.

JClic sugiere varias alternativas para crear y diseñar actividades lúdicas tecnológicas para el proceso de enseñanza en Educación Inicial, tales como: juegos de memoria que emplean imágenes vinculadas a los temas que se están impartiendo en la etapa inicial, tales como son animales, formas o colores; además, hay actividades para reconocer sonidos en las que los niños eligen la imagen que corresponde al sonido que perciben, fomentando así la escucha activa y el reconocimiento auditivo. Esto contribuye al desarrollo de capacidades de categorización y diferenciación visual.

Del mismo modo, luego de haber expuesto las correspondientes conclusiones, es significativo indicar las siguientes recomendaciones.

Ajustar las tareas creadas y planificadas a las capacidades y nivel de crecimiento de los niños del nivel inicial, empleando imágenes y conceptos que les sean familiares, y manteniendo las actividades breves y diversas para atraer su interés. De esta manera, las actividades lúdicas tecnológicas de JClic potencien el aprendizaje en el nivel inicial de manera interactiva y divertida.

Es responsabilidad de los profesores motivar a los niños a involucrarse de manera activa en las actividades y fomentar la interacción con el entorno virtual, formulando preguntas vinculadas a las actividades, incentivando con elogios y respaldo positivo por sus logros que consigan. Esto contribuye a conservar su interés y entusiasmo durante la utilización de JClic.

Las instituciones educativas que brindan el servicio del nivel inicial pueden proporcionar recursos tecnológicos educativos a los profesores para la preparación de sus clases, de manera que esta se transforme en una estrategia tecnológica en el proceso de enseñanza y se respalde con entornos y plataformas virtuales educativas, como lo es JClic y muchas otras que existen como apoyo en el ámbito de la educación.

Referencias

Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador.* Asamblea Nacional del Ecuador: https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Collantes Lucas, M., y Aroca Fárez, A. (06 de 2024). *Aprendizaje lúdico en la era digital apoyado por las TIC en niños de 4 a 5 años.* Journal Scientific MQRInvestigar - Vol.8 No.2(2024) - https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.596-620: https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1256/4509

Escalante, G. (2020). *Estrategias de involucramiento y comunicación entre docentes y padres de familia: Un estudio de caso.* TLA-MELAUA, Revista de Ciencias Sociales. Facultad de Derecho y Ciencias Sociales. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México / E-ISSN: 2594-0716 / Nueva Época, año 14, núm. 48, abril/ septiembre 2020, pp. 175-193.: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7546114

Guamán Carranza, A. R., Jumbo Jumbo, J. J., Jumbo Jumbo, F. V., Miranda Torres, G. R., y Navarrete Mayeza, J. R. (2023). *l juego como estrategia pedagógica en entornos virtuales de aprendizaje para docentes en aula 2020 – 2022.* Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(6), 13469-13488. /

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4338: https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4338/6654

Loor, M., y Grasst, Y. (12 de 2022). *Desarrollo de la concentración y memoria en niños de 5 años mediante actividades lúdicas digitales.* MQRInvestigar, 6(4), 664-685. / https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.664-685: https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/download/133/489?inline=1#:~:text=Las%20actividades%20l%C3%BAdicas%20con%20la,dentro%20de%20un%20ambiente%20virtual.

López Villafuerte, N. M., Nieto Gómez, R. Y., Delgado Parrales, V. V., y Figueroa Muñiz, L. K. (2024). *Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial* . Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON", 4(4), 177–194. / https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.218: https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/218/409

Marguilis, L. (2017). *El Aspecto Lúdico del e-Learning: El juego en entornos virtuales de aprendizaje.* Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria / Año 3 - N° 1 - Jun. 2017 / Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4775403.pdf

Martínez, M. (2021). *Realidades y retos en el uso de las TIC en educación, por la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19.* RITI Journal, Vol. 9, 19 (Julio-Diciembre 2021) - Universidad de Guadalajara, Guadalajara, México /

ORCID: 0000-0003-2898-6687 / DOI: https://doi.org/10.36825/RITI.09.19.006: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8336093

Montoya, L., Parra, M., Lescay, M., Cabello, O., y Coloma, G. (04 de 2019). *Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.* Revista Información Científica - Vol.98 N°.2 Guantánamo mar.-abr. 2019: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1028-99332019000200241#:~:text=En%20la%20actualidad%20la%20teor%C3%ADa,sustentados%20en%20las%20tecnolog%C3%ADas%20web

Moreno, W., y Velázquez, M. (2017). *Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Crítico.* REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación - E-ISSN: 1696-4713: https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357003.pdf

Navarro, D., y Samón, M. (2017). *Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje.* EduSol, vol. 17, núm. 60, pp. 26-33, 2017 / Centro Universitario de Guantánamo: https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/html/

Palma, M., Cevallos, K., Cevallos, K., y Loor, D. (2023). *Los entornos virtuales de aprendizaje una alternativa de solución a los procesos educativos en tiempos*

de pandemia. Revista Sinapsis. ISSN 1390 – 9770 / Vol. 1, Nro. 23, diciembre de 2023: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9249289.pdf

Ponce Mera, P., y Arroyo Vera, Z. (01 de 2022). *Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanzaaprendizaje virtual en niños de educación inicial.* RITI Journal, Vol. 10, 20 (Enero-Junio 2022) / DOI: https://doi.org/10.36825/RITI.10.20.002: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8336514.pdf

Ríos, J. (05 de 2020). *Propuesta pedagógica: JClic como herramienta didáctica en la Educación Primaria.* Revista Scientific, vol. 5, núm. 16, pp. 305-318, 2020 / Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo / DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.16.305-318: https://www.redalyc.org/journal/5636/563662985017/html/

XTEC Cataluña. (2018). *Creación de actividades educativas multimedia con JClic. Enseñar de otra manera….* Asociación Ibn Firnás Observatorio Astronómico de La Rinconada - JClic Guía de referencia rápida - Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña: https://clic.xtec.cat/docs/JClic_referencia.pdf

Anexos

Anexo 1. Entrevista

UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE ARTES LIBERALES Y EDUCACIÓN

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ENTREVISTA A DOCENTES

TEMA: Actividades Lúdicas Tecnológicas usando el Entorno Virtual "JClic", en el Proceso de Enseñanza de los Niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana.

PREGUNTAS:

1. ¿Conoce que tipo de actividades lúdicas tecnológicas existen?

2. ¿Usted ha elaborado actividades lúdicas tecnológicas para promover la concentración?

3. ¿Ha desarrollado actividades lúdicas tecnológicas para fomentar la creatividad en los niños y niñas?

4. ¿Para sus clases ha diseñado actividades lúdicas que desarrollen las destrezas comunicativas?

5. ¿Qué tipo de entornos virtuales tecnológicos ha utilizado para desarrollar actividades lúdicas?

6. ¿Cree que es significativo desarrollar actividades lúdicas en el entorno virtual JClic?

7. ¿Le gustaría diseñar actividades lúdicas con el entorno virtual JClic para usarlas con los niños?

Anexo 2. Validación de un Experto

Validación de Expertos

Estimado profesional, usted ha sido invitado a participar en el proceso de juicio de expertos del proyecto: **Actividades Lúdicas Tecnológicas usando el Entorno Virtual "JClic", en el Proceso de Enseñanza de los Niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana**, con el objetivo de: Analizar la influencia de las actividades lúdicas tecnológicas usando el entorno virtual JClic, en el proceso de enseñanza de los niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información eficaz, criterio requerido para toda investigación.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con una X en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en observaciones.

Relevancia
a) Muy Alta (MA)
b) Alta (A)
c) Media (M)
d) Baja (B)
e) Ninguna (N)

Ítem	Entrevista Preguntas	MA	A	M	B	N
1	¿Conoce que tipo de actividades lúdicas tecnológicas existen?	**X**				
2	¿Usted ha elaborado actividades lúdicas tecnológicas para promover la concentración?	**X**				
3	¿Ha desarrollado actividades lúdicas tecnológicas para fomentar la creatividad en los niños y niñas?	**X**				
4	¿Para sus clases ha diseñado actividades lúdicas que desarrollen las destrezas comunicativas?	**X**				
5	¿Qué tipo de entornos virtuales tecnológicos ha utilizado para desarrollar actividades lúdicas?	**X**				
6	¿Cree que es significativo desarrollar actividades lúdicas en el entorno virtual JClic?	**X**				
7	¿Ejecuta actividades lúdicas con el entorno virtual JClic para usarlas con los niños?	**X**				

Observaciones de ítems	
1	¿Conoce que tipo de actividades lúdicas tecnológicas existen?
2	¿Usted ha elaborado actividades lúdicas tecnológicas para promover la concentración?

3	¿Ha desarrollado actividades lúdicas tecnológicas para fomentar la creatividad en los niños y niñas?
4	¿Para sus clases ha diseñado actividades lúdicas que desarrollen las destrezas comunicativas?
5	¿Qué tipo de entornos virtuales tecnológicos ha utilizado para desarrollar actividades lúdicas?
6	¿Cree que es significativo desarrollar actividades lúdicas en el entorno virtual JClic?
7	¿Ejecuta actividades lúdicas con el entorno virtual JClic para usarlas con los niños?

Pertinencia del instrumento:
Para emitir su criterio acerca de la Pertinencia de la estructura del cuestionario propuesto, sus componentes y contenido, marque con una (X) en la casilla correspondiente al valor asignado por Ud., teniendo como referencia la escala siguiente:

Muy Pertinente	Pertinente	Medianamente Pertinente	Medianamente Pertinente	Nada Pertinente
X				

Coherencia del instrumento:
Sobre la Coherencia e interrelación existente entre los componentes del cuestionario propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Coherente	Coherente	Medianamente Coherente	Poco Coherente	Nada Coherente
X				

Validez del instrumento:
Sobre la validez y relación existente entre los componentes del cuestionario propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Válido	Válido	Medianamente Válido	Poco Válido	Nada Válido
X				

Lo certifico,



Nombres: Delia Mercedes Corregidor Caluña
Cédula: 2100244942
Grado académico: Cuarto Nivel

Anexo 3. Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN

TEMA: Actividades Lúdicas Tecnológicas usando el Entorno Virtual “JClic”, en el Proceso de Enseñanza de los Niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana.

CÓDIGO	El niño / niña se motiva con las actividades lúdicas tecnológicas que imparte el docente en el salón				El niño / niña demuestra interés por las actividades desarrolladas en el entorno virtual “JClic”				El niño / niña disfruta participar en las actividades de creatividad y comunicación del entorno virtual “JClic”				El docente comunica y prepara a los niños y niñas sobre lo que van a aprender y como espera que lo efectúen				El uso del entorno virtual “JClic” es sencillo e intuitivo para los docentes en el proceso de enseñanza			
ÍTEMS	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N
NIÑOS																				
UESB01																				
UESB02																				
UESB03																				
UESB04																				
UESB05																				
UESB06																				
UESB07																				
UESB08																				
UESB09																				
UESB10																				
UESB11																				
UESB12																				

UESB13																				
UESB14																				
CÓDIGO	El docente comunica y prepara a los niños y niñas sobre lo que van a aprender y como se espera que lo realicen				El niño/niña se motiva con las actividades lúdicas tecnológicas que dicta el docente en el aula				El niño / niña demuestra interés por las actividades desarrolladas en el entorno virtual “JClic”				El uso del entorno virtual “JClic” es sencillo e intuitivo para los docentes en el proceso de enseñanza				El niño / niña disfruta participar en las actividades de creatividad y comunicación del entorno virtual “JClic”			
ÍTEMS	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N
DOCENTES																				
UESB01																				
UESB02																				

Anexo 4. Consentimiento informado

ACUERDO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES-MADRES-TUTORES

La Joya de los Sachas, 15 de enero 2025

Yo, **Katherine Osorio Galvis, Investigadora Principal** del estudio titulado **Actividades Lúdicas Tecnológicas usando el Entorno Virtual "JClic", en el Proceso de Enseñanza de los Niños del Nivel Inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana,** pongo en su conocimiento el desarrollo de la investigación que a continuación se menciona. Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su representado/a en el estudio.

Resumen de la propuesta de investigación: Las actividades lúdicas tecnológicas constituyen una estrategia que promueve el aprendizaje, el presente trabajo está encaminado en el análisis de actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en el Entorno Virtual "JClic" para el proceso de enseñanza en niños y niñas del nivel inicial II, de la Unidad Educativa Simón Bolívar, del cantón La Joya de los Sachas, provincia de Orellana.

Participación del estudiante en el estudio: Se utilizó una metodología cualitativa y cuantitativa, en la que se consigue información a través del uso de los instrumentos de evaluación como son la entrevista y la ficha de observación, estos recursos fueron validados y aprobados por un experto en el área en estudio.

Tiempo requerido: Las actividades serán desarrolladas en las horas de clase correspondientes y en 3 sesiones, con la finalidad de obtener la información más idónea para verificar la importancia del estudio.

Cronograma del estudio: En esta parte se trabajará de acuerdo a los cronogramas de clase que se encuentre manejando la institución educativa en estudio.

Derecho a retirarse del estudio: Usted tiene el derecho de retirar a su hijo/a del estudio en cualquier momento sin penalización alguna. Si ese fuere el caso, tomar contacto directamente con el investigador principal de este estudio, cuya información se encuentra al final de este acuerdo.

Así mismo, de existir cualquier tipo de anomalía que usted considere ponga en riesgo el bienestar de su hijo/a o representado/a, reportarlo directamente a la autoridad de la Institución Educativa quien deberá tomar las acciones correspondientes de acuerdo con la normativa vigente.

La propuesta de investigación descrita fue previamente revisada y aprobada por la Dirección Nacional de Investigación Educativa, por lo cual, como investigador

principal, así como todos los investigadores involucrados en el desarrollo del estudio, acordamos expresamente mantener la más estricta confidencialidad en el uso de la información, y entendemos que la participación de su representado es voluntaria. La información que usted y su hijo den para el estudio será manejada confidencialmente. Sus datos y los datos de su hijo/a serán anónimos, lo que significa que su nombre no será recopilado o enlazado a los datos que no tengan como único y exclusivo propósito el desarrollo de la presente investigación.

Si tiene preguntas adicionales sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del investigador principal: Katherine Osorio Galvis
Entidad a la que pertenece: Universidad de Especialidades Espíritu Santo - UEES
Dirección: Samborondón – Guayaquil
Correo electrónico: osokathy_1983@hotmail.com
Teléfono de contacto: 095 960 8631

Con esos antecedentes, como representante de su hijo/a acuerda:

□ Permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

□ NO permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

Nombres completos del/la representante:

Firma: Álvaro Muñoz

Fecha: 15/01/2025