




## Implementación de aplicativo digital para el aprendizaje de las profesiones en niños de educación inicial.

### *Implementation of a digital application for the learning of professions in children of initial education.*

Vanessa. Condor- Pillajo <sup>1</sup> , Lady. Guaman- Quito <sup>1</sup>  y Carolina. Portugal- García <sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Instituto Tecnológico Superior Quito Metropolitano. Carán N3-195 y Calle B (Nueva Tola 2) Quito, Ecuador.;

[vcondor@itsqmet.edu.ec](mailto:vcondor@itsqmet.edu.ec), [laguaman@itsqmet.edu.ec](mailto:laguaman@itsqmet.edu.ec); [mportugal@itsqmet.edu.ec](mailto:mportugal@itsqmet.edu.ec)

#### RESUMEN:

En un mundo en donde las nuevas tecnologías se han convertido en protagonistas de casi todos los ámbitos del quehacer humano, se hace indispensable el desarrollo de materiales interactivos, innovadores y lúdicos que contribuyan con los procesos de enseñanza aprendizaje, mediados por los avances de la era digital. El objetivo de esta investigación es diseñar un aplicativo multimedia basado en el juego simbólico, con la ayuda del software Neobook, para el aprendizaje interactivo y autodirigido de las profesiones y oficios, orientada a niños en etapa de educación inicial. La metodología contempló tres fases: 1. Recopilación de datos; 2. Diseño de la herramienta digital; y 3: Lanzamiento del aplicativo. En conclusión, el uso de dispositivos tecnológicos e interfaces gráficas con contenidos didácticos y gamificados, funcionan como auxiliares de la educación inicial y mediadores del desarrollo personal, social, intelectual y crítico de los niños, desde una etapa muy temprana de su desarrollo.

**Palabras clave:** Metodología, Herramientas Tecnológicas, Innovadoras, Educación Inicial, Gamificación.

ÉLITE 2022, VOL. (4). NÚM. (2)  
ISSN: 2600-5875

Recibido: 10/06/2022  
Revisado: 12/07/2022  
Aceptado: 15/08/2022  
Publicado: 29/09/2022

**ABSTRACT:**

*Today, language is the main medium of communication, thus becoming an important mechanism for the educational and social sphere. Language stimulation at an early age is essential in order to promote the development of all skills in early childhood, thereby helping to develop a better bilingual language. The benefits of teaching seek through the digital application to promote changes in education, because it helps in the school environment to a zone of good coexistence. The aim of this micro article is to design and build a technological tool for the learning-teaching of farm animals in a playful way through a bilingual language. The methodology to be applied will be the following Phases: Phase 1: Data Collection, Phase 2: Digital Tool Design, Phased 3: Application Launch. Result: A digital application for farm animals in English and Spanish. In conclusion, technological resources help to better acquire the stimulation of bilingual language.*

**Keywords:** *Methodology, Technological Tools, Innovative, Initial Education, Gamification*

**INTRODUCCIÓN:**

En el presente microartículo se explorará el uso de herramientas digitales para la enseñanza gamificada de los oficios y profesiones, orientada a niños en etapa de educación inicial. Se abordarán distintos enfoques teóricos, como la importancia del juego en el desarrollo de las capacidades intelectuales (Sanz Cano, 2019) y la gamificación educativa mediada por las nuevas tecnologías (Cedeño Pincay & Zambrano Sornoza, 2023).

En el ámbito educativo, los juegos operan como estrategias de enseñanza que estimulan el aprendizaje creativo (Andrade Carrión, 2020), y empleadas como técnicas didácticas innovadoras, las actividades lúdicas en el aula promueven el aprendizaje significativo (Baque Reyes & Portilla Faican, 2021).

Se conoce como gamificación a la integración del juego como herramienta metodológica de enseñanza para motivar a los alumnos en clases (Castillo Mora, y otros, 2022); esto es, el empleo de tecnologías lúdicas en entornos en donde habitualmente no se utiliza el juego (Espinosa Moreno & Gregorio Olivares, 2018).

El concepto de gamificación es actualmente empleado como una herramienta innovadora que promueve el aprendizaje autorregulado y valoriza el progreso de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos de forma personalizada y en tiempo real (Zambrano, y otros, 2020).

Asimismo, la gamificación estimula la orgánica inclinación de los seres humanos hacia la competencia (Romero Rodríguez & Espinosa Gallardo, 2019), y fomenta habilidades como el autoconocimiento a través del juego. (Zambrano Cuadros & Marcillo García, 2021)

Otras destrezas que la gamificación impulsa en la formación de niños y niñas en edades tempranas, son la tolerancia al fracaso, la frustración y la aceptación de errores (Cornella, Estebanell, & Brusi, 2020); así como también el aumento de motivación y la reactivación de la atención (Pertegal Felices & Lorenzo Lledó, 2019).

Adicionalmente, se ha demostrado que la implementación de la gamificación en el aula fomenta en el alumnado la inclusión, en especial, de los niños y niñas que presentan algún tipo de necesidades específicas de apoyo educativo (Rodríguez Jimenez, y otros, 2019).

En este contexto, las tecnologías de información y comunicación (TIC) pueden emplearse como una forma de aplicar la gamificación dentro los entornos educativos de una forma disruptiva y diferenciadora (Calle González, García Herrera, & Mena Clerque, 2021).

Las TIC promueven, entre otras valiosas habilidades, la autonomía del estudiante, fomentando sus capacidades de autoevaluación (Loor Zambrano & Cevallos Zambrano, 2023). De igual forma, la proactividad y responsabilidad son valores que el aprendizaje autorregulado es capaz de fomentar en los estudiantes que se convierten, de esta manera, en protagonistas de su propio aprendizaje (Ccoa Mamani & Alvites Huamani, 2021).

De ahí nace la necesidad de desarrollar un dispositivo que contribuya con la integración de las nuevas tecnologías en el aprendizaje lúdico de las profesiones y oficios, dirigido a niños y niñas en etapa de educación inicial. El tema elegido promueve en el estudiante no única-

mente conocimiento sobre la importancia del trabajo en las sociedades humanas, sino también valores como la responsabilidad, la eficiencia y la proactividad.

## **METODOLOGÍA**

Para la elaboración de esta investigación se desarrolló una metodología que comprende tres fases: Fase 1: Recopilación de Datos; Fase 2: Diseño de la herramienta digital; y Fase 3: Lanzamiento del aplicativo.

### ***Fase 1: Recopilación de datos.***

Se llevó a cabo una documentación bibliográfica centrada en contenidos relacionados con: a) Aprendizaje basado en el juego símbolo; b) Aprendizaje mediante gamificación educativa; y c) Aprendizaje basado en el juego para el aprendizaje de oficios y profesiones; y d) Aprendizaje a través de herramientas digitales.

### ***Fase 2: Diseño de la herramienta digital.***

A través del software Neobook se creó, en un espacio de trabajo en blanco de 800x600 píxeles, la portada del aplicativo con una imagen libre de derechos de autor utilizando la aplicación Freepik. Posteriormente se añadieron los botones, cada uno con su respectiva acción: lectura de título en audio y cambio a siguiente página.

Para el diseño del menú se empleó a las distintas imágenes como hipervínculos que direccionan a la sección de oficios y profesiones. Se utilizó la herramienta polígona para crear la estructura de la sección del juego, y la herramienta texto simple para insertar las fuentes que dieron cuerpo a la sección cuento.

### ***Fase 3: Lanzamiento del aplicativo.***

Se consultó con expertos en el área del diseño de aplicativos para detectar posibles problemas de usabilidad y errores de programación, lo que permitió afinar la herramienta para su lanzamiento final y socialización con padres de familia y maestros.

### ***DISCUSIÓN DE RESULTADOS:***

#### ***Fase 1: Recopilación de datos.***

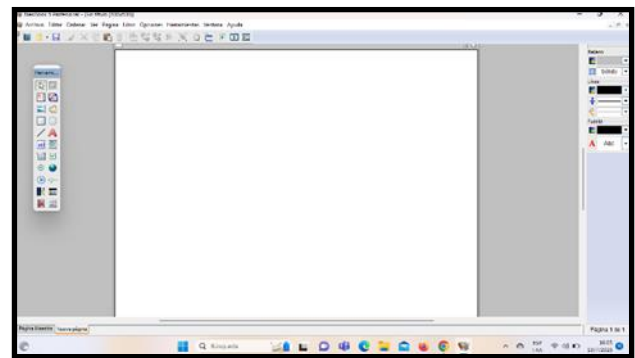
Para obtener la documentación bibliográfica centrada en el aprendizaje basado en el juego símbolo y gamificación educativa orientada al aprendizaje de oficios y profesiones a través de herramientas digitales, se realizó una búsqueda de artículos científicos en Google Académico y en las bases de datos de Dialnet y Scielo, que almacenan papers indexados sobre investigaciones realizadas en Ecuador, el resto de países de Latinoamérica y España, entre los años 2019 y 2023. Esto con la finalidad de obtener datos cercanos a la realidad sociocultural de los estudiantes y maestros que serán los usuarios del aplicativo.

#### ***Fase 2: Diseño de la herramienta digital.***

El diseño de esta herramienta se lo realizó por medio del neobook que es un software de fácil acceso que permite crear aplicativos digitales.

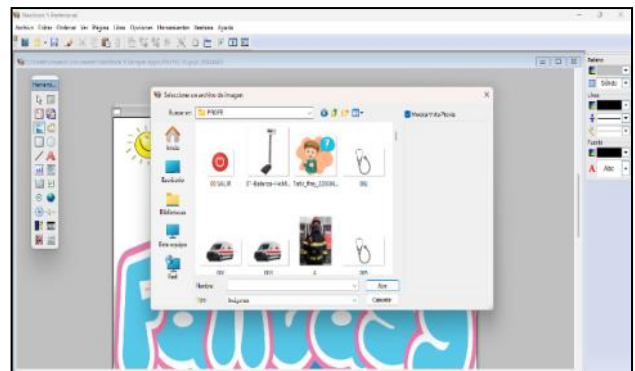
El proceso se resumió en los siguientes pasos:

**Paso 1:** Se instaló el programa Neobook para poder diseñar el aplicativo digital en sus diferentes páginas .



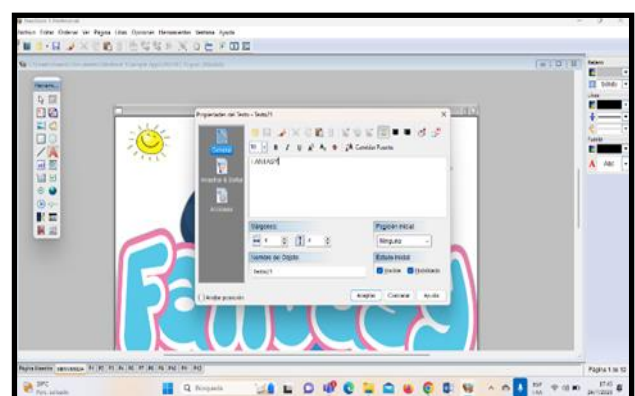
*Ilustración 1: Pantalla de inicio del Neobook/Fuente: Elaboración Propia.*

**Paso 2:** Se agregó imágenes editadas zyro en formato PNG para una mejor presentación.



*Ilustración 2: Agregar Imágenes /Fuente: Elaboración Propia.*

**Paso 3:** Diseñar el título de la portada con su respectivo tamaño, color y tipología.



*Ilustración 3: Diseñar el título en Neobook /Fuente: Elaboración Propia*

**Paso 4:** Se creó la botonera que sea visible a partir de imágenes y cada botón con diferentes acciones.



Ilustración 4: Incorporación de botones en Neobook /Fuente: Elaboración Propia

### FASE III: Lanzamiento

Una vez realizadas las pruebas para verificar el funcionamiento adecuado de la herramienta y comprobar que el aplicativo sea eficiente con el usuario y que su experiencia de aprendizaje sea envolvente, se llevó a cabo la socialización de la herramienta con padres de familia, estudiantes y maestros, con el objetivo de presentar, tanto los usos y beneficios de esta herramienta, como para difundir material adicional que complemente una experiencia holística del aprendizaje.

Aplicativo finalizado es el siguiente:



Ilustración 5: Fantasy /Fuente: Elaboración Propia

### CONCLUSIONES

La integración de la gamificación en la educación contribuye con el desarrollo integral de los niños y niñas en etapas tempranas de formación. No únicamente fomenta el desarrollo intelectual

y el aprendizaje, sino que también impulsa el desarrollo social del estudiante.

Por otra parte, el aplicativo diseñado introduce sistemas de premio y recompensa como estímulos positivos para el logro de objetivos, lo que posibilita el desarrollo de competencias psicológicas en los niños, indispensables para su desenvolvimiento en la sociedad.

Finalmente, el empleo de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) en el aula, potencian los beneficios de la gamificación por su fácil acceso y bajo costo. En este sentido, el software Neobook es una herramienta fundamental, con la ayuda de otros programas como Audacity (para audios), o aplicaciones como Freepick (para la obtención de imágenes libres de derechos de autor) o Remove bg (para manipulación fotográfica), ya que permite a los docentes diseñar su propio material didáctico de una manera eficaz y eficiente, ampliando sus competencias en el manejo de recursos multimedia y facilitando así su constante formación y actualización en el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Andrade Carrión, A. (2020). el juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. . Revista Ciencia e Investigación, 5(2), 132-149.
- Baque Reyes, G., & Portilla Faican, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. Polo del Conocimiento, 6(5), 75-86.

- Calle-González, A. L., García-Herrera, D. G., & Mena-Clerque, S. E. (2021). Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia. *CIENCIAMATRIA*, 7 (13), 66–84.
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., de los Ángeles Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 7 (1), 686–701.
- Ccoa Mamani, F., & Alvites Huamaní, C. (2021). Herramientas Digitales para Entornos Educativos Virtuales. *Revista Lex*, 16.
- Cedeño Pincay, F., & Zambrano Sornoza, J. (2023). Integración de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cognosis*, VIII(1), 73-96.
- Cornella, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Espinosa Moreno, C., & Gregorio Olivares, M. (2018). Gamificación en Educación Infantil. *PublicacionesDidacticas* (99), 69-75.
- Loor Zambrano, J., & Cevallos Zambrano, D. (2023). Uso de Herramientas Digitales como Método de Enseñanza-Aprendizaje en el Bachillerato. *Cognosis*, VIII(1), 97-125.
- Pertegal Felices, M., & Lorenzo Lledó, G. (2019). gamificación en el aula a través de las tic. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. *INFAD Revista de Psicología*, 2(1), 553-562.
- Rodríguez Jiménez, C., Santos Villalba, M., Navas Parejo, M., & Fernández Campoy, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, 2 (1), 40-59.
- Romero Rodríguez, A., & Espinosa Gallardo, J. (2019). gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania*(56), 61-82.