

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.796>

Apps para el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial

Apps for the development of self-esteem in preschool children

Nube Priscila Rivera-Urgiles
nube.rivera@psg.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-8355-6244>

Darwin Gabriel Garcia-Herrera
dggarciah@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno
cfquevarav@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Juan Carlos Erazo-Álvarez
icerazo@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6480-2270>

Recibido: 25 de abril de 2020
Revisado: 24 de mayo de 2020
Aprobado: 14 de junio de 2020
Publicado: 29 de junio de 2020

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue determinar las apps que utilizan los docentes en los centros educativos en el nivel inicial para el aprendizaje de los niños y de esta manera mejorar su autoestima. Metodológicamente fue de tipo descriptiva. Se determinó la poca utilización de apps dentro de las aulas de clase del nivel de educación inicial tanto públicas como privadas, de los cantones Azogues y Biblián. Se concluye con la existencia de un desconocimiento mayoritario de los docentes en cuanto a las apps existente y su potencial en educación, aspectos que han influenciado en los infantes para que presenten bajos niveles de autoestima, aspectos que pueden ser solventados con el compromiso y capacitación de los docentes.

Descriptores: Psicología de la educación; psicología del niño; programa informático didáctico; tecnología educacional. (Palabras tomadas del Tesoro de la UNESCO).

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the apps that teachers use in educational centers at the initial level for children's learning and thus improve their self-esteem. Methodologically it was descriptive. The low utilization of apps within the classrooms of the initial level of education, both public and private, of the cantons Azogues and Biblián was determined. It concludes with the existence of a majority ignorance of teachers regarding the existing apps and their potential in education, aspects that have influenced infants to present low levels of self-esteem, aspects that can be solved with the commitment and training of the teachers.

Descriptors: Educational psychology; Child psychology; Educational software; Educational technology. (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaino; Juan Carlos Erazo-Álvarez

INTRODUCCIÓN

Desde que los niños nacen, sienten gran curiosidad por descubrir lo que acontece a su alrededor y es mediante el juego que van adquiriendo y desarrollándose poco a poco, en la actualidad los padres tienen a su mano la tecnología con la cual se guían para el cuidado de los infantes, haciendo que estos se desarrollen y vayan aprendiendo dentro del entorno de las TIC. El juego en la niñez surge de manera natural, los niños tienen una gran imaginación y creatividad con la cual expresan varias situaciones.

La tecnología a nivel mundial ha avanzado sin darnos en cuenta, por cuanto todo el mundo dispone de una gran variedad de dispositivos electrónicos como laptops, tablet, una gran variedad de teléfonos móviles, que día a día van avanzando más para facilitar la vida a todos los seres humanos de una forma más ágil y segura. Debemos tener en cuenta que nuestro país Ecuador es un país tercermundista, como manifiesta: (Teleamazonas, 2019), cuya Constitución de 2008 puso como necesidad crear un sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación fomentando la investigación, desarrollo en los sectores productivos (Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, 2019), aunque algunos expertos manifiestan que ese gran salto aún no se ha dado, ya que, en las cifras del 2006, seis de cada 100 ecuatorianos tenían acceso al internet teniendo en cuenta que su velocidad era muy mala.

En el 2012, 60 de cada 100 ecuatorianos tenían acceso a internet, este mejoró su velocidad, pero no era satisfactorio, también nos mencionan que en los últimos tres años Ecuador mejoró el posicionamiento en la disponibilidad de la red rindiendo una mejor tecnología de telefonía y el servicio de internet. Por otro lado (El Telégrafo, 2020) Mendizábal manifestó en la entrevista que le hicieron que el internet en el Ecuador no es bueno, es decir, no llegan en las zonas rurales y su conectividad es baja. Ahora, bien si observamos con lo mencionado en nuestra ciudad de Biblián y Azogues es imposible que los docentes estén actualizados completamente para poder trabajar con la tecnología dentro de las aulas de clases con los niños de educación Inicial.

La autoestima ha alcanzado hoy en día mayor importancia dentro de la sociedad y en especial en el ámbito educativo, por parte de padres de familia y docentes, volviéndose

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

una preocupación en los hogares en virtud de que los niños ya no asisten personalmente a clases, sino que han buscado la manera de continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje desde casa, donde los docentes hacen uso de herramientas como las apps para poder estar en contacto con los niños y también a través del juego. Los juegos surgen en los niños de manera natural, distinguiendo lo real de la fantasía, llegando así a expresar su creatividad adquiriendo el desarrollo de la autoestima. El hombre desarrolla e implementa herramientas didácticas tecnológicas dirigidas a la educación para la niñez y adolescencia, sin embargo esto requiere de un buen conocimiento para su uso adecuado.

Según (Ojeda-Ponluisa, 2017), comenta que el uso de las TIC proporciona un escenario ideal para el hombre y su sapiencia y convertir en herramientas importantes en la educación tanto para el docente como para el estudiante e interactuar entre un dispositivo tecnológico móvil y la habilidad de utilizar un App para un nuevo enfoque en el aprendizaje de los niños. En el mundo de la tecnología móvil, los celulares y las tablets se han convertido en gran parte de nuestra vida cotidiana ya sea como un método de aprendizaje en el campo educativo, como una herramienta de apoyo en el campo profesional con una amplia gama de aplicaciones que se puede usar en todo momento y lugar.

(Ministerio de Educación del Ecuador, 2016) plantea al juego como metodología para el aprendizaje, mediante la creación de ambientes o rincones donde pueden realizar actividades en grupos, potenciando las capacidades e intereses de cada niño, de acuerdo a sus necesidades. El juego es fundamental para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los infantes. Según (Oyola-García, 2015), ante el mundo el juego es un mediador con las cual se planea las fantasías, estas fantasías son diferencias de lo real y de lo imaginario, se tiene en cuenta por docentes, psicólogos y personas que están preparadas, que estas actividades no son muy tomadas en cuenta por los adultos que tratan a los niños como si fueran personas maduras.

Por consiguiente (Ospina-Medina, 2015) afirma que en el aula el juego es importante, como una herramienta para lograr un buen aprendizaje, con la motivación adecuada en

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

los niños y niñas, por cuanto por naturaleza a los infantes les gusta jugar tomando en cuenta que les ayuda a desarrollar, evolucionar, sociabilizar y también a madurar. Dentro del aula los docentes tienen que adaptar las actividades estratégicamente con el juego para llegar al proceso de aprendizaje y que este sea fructífero dentro de la vida de los infantes.

Como se ha mencionado anteriormente es muy importante el rol del juego en el desarrollo de los infantes como lo manifiesta la United Nations Children's Fund (UNICEF - The Lego Foundation, 2018) que las investigaciones realizadas durante los 30 últimos años se ha demostrado que los aprendizajes mediante el juego, adquiridos durante la primera infancia incluso después de está han sido duraderas, no solo para el desenvolvimiento del momento, también ayuda al desarrollo de las competencias social, cognitiva, ayuda al bienestar social, incluso a la salud mental y física. La UNICEF toma en cuenta el desarrollo del ser desde la concepción siendo desde ahí que se empieza con su estimulación ligada al juego, este es divertido, provechoso, iterativo, ayuda a la participación activa, que es lo que deseamos desarrollar en los infantes para que tengan un crecimiento adecuado, dentro de la sociedad de la que convive.

En este sentido, (Saenz-Parra & Toro-Barreto, 2015), afirman que la autoestima es aceptarse uno mismo, a aceptar nuestros logros y las restricciones que se tiene ante el mundo que los rodea. Los infantes disfrutan de la vida siendo ellos mismos, es decir, con su curiosidad por las cosas, con la creatividad que los caracteriza, obteniendo la empatía, desenvolviéndose, resolviendo conflictos acordes a su edad, sin angustiarse, sin ayuda de los adultos, obteniendo así una autoestima que le ayude a desenvolverse. Tomando en cuenta que no caiga en una autoestima baja, ya que esta no le ayudaría con su desarrollo. La autoestima es el componente evaluativo del concepto de sí mismo (Navarrete, 2017).

Para (Huamaní & Ordóñez, 2012) la baja autoestima hoy a alcanzado una gran importancia dentro de la sociedad, relacionando a varios parámetros como la vulnerabilidad constituyendo una preocupación dentro de los hogares, centros educativos, dentro de la sociedad en sí, con los cuales los niños son seres de fácil

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

manipulación, es por ello que los docentes deben de ayudar a contrastar las situaciones por las cuales va a pasar hasta convertirse en buenos comportamientos mejorando a través del juego.

El desarrollo de los seres humanos depende mucho del medio en el que fue criado. Los niños van a encontrar problemas y van a tener que ir buscando soluciones por sí solos, para ir adquiriendo autonomía, sin olvidarse de la edad que tienen y tratarles como ellos necesitan. También hay que tener en cuenta que a los infantes no les agrada que los ridiculicen o discriminen, ya que les desmotivan y no van a volver a realizar ningunas actividades por temor.

Del juego

Los autores (Saenz-Parra & Toro-Barreto, 2015) realizaron un compilado “Una mirada al Litoral” en la Participación ciudadana y confianza para construir una cultura de transparencia en Colombia. Estos autores manifiestan que la falta de confianza promueve un escenario apropiado para las personas no actúan de manera transparente, entre estos tenemos al poder, la autoridad o la voluntad para romper lo seguido y llevar a una toma de decisiones, en donde este círculo se rompa y busquen la voluntad de los seres humanos, para llevar una vida de calidad. En esta búsqueda de ciudadanos dispuestos a firmar un pacto por la transparencia social, con un grupo de 21 estudiantes de diferentes programas de la Universidad de Cartagena, durante el periodo académico de 2013.

Otro antecedente es el de la Provincia Tungurahua, según (Saenz-Parra & Toro-Barreto, 2015) manifiestan que en el Centro Infantil Angelitos Soñadores, con niños de 2 años, dando jerarquía a la problemática ha debido a la importancia de la experiencia en el desarrollo emocional y escolar de los niños en el cual se pretende desarrollar habilidades sociales, que se pueden vincular al entorno y adquirir confianza.

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

De las Apps

Hoy en día los docentes están jugando un papel importante en la educación buscando fundamentalmente en el proceso de la enseñanza-aprendizaje la adquisición de conocimientos de los niños y para ello han buscado la manera de estar en contacto con sus alumnos a través de los diferentes canales de comunicación como las apps, siendo esta una iniciativa importante, en donde se busca mantener el equilibrio entre lo que se quiere enseñar y la forma de hacerlo para que sea completamente satisfactorio para todos, alumnos-docentes-padres de familia, tratando de alcanzar un aprendizaje eficiente.

A medida que aumenta la influencia de la tecnología digital, y especialmente de internet, se intensifica el debate sobre sus repercusiones: ¿es una bendición para la humanidad, ya que ofrece oportunidades ilimitadas para la comunicación y el comercio, el aprendizaje y la libertad de expresión? ¿O es una amenaza para nuestra forma de vida, ya que socava el tejido social, incluso el orden político, y amenaza nuestro bienestar? Para acelerar el aprendizaje, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) tienen que estar respaldadas en los sistemas educativos por un apoyo a la capacitación para docentes y una pedagogía firme (UNICEF, 2017).

Es sabido, que las nuevas tecnologías a más de un docente causan dolores de cabeza, ya que los mismos no se sienten lo suficientemente capacitados para manejarlas dentro del salón de clases, además tienen la idea de que estas no brindan gran beneficio a sus estudiantes y que mejor llegan a ser un medio de distracción en el aula, por ende, prefieren no utilizarlas y las dejan a un lado. Sin saber que las mismas, de ser manipuladas lograrían generar beneficios maravillosos no tan solo a los alumnos sino también a los docentes, mejorando la calidad educativa y creando un espacio potencializado dentro del salón de clases, facilitando la adquisición de nuevos conocimientos (Educación 3.0, 2018). El término *app* es una abreviatura de la palabra en inglés *application*. Es decir, una app es un programa. Pero con unas características especiales (Gutierrez, 2019).

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Conforme los niños crecen, la capacidad de utilizar la digitalización para dar forma a sus experiencias de vida crece con ellos, ofreciéndoles oportunidades aparentemente ilimitadas para aprender y socializar, y para ser contados y escuchados, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2017).

Al trabajar con formatos y medios con los que el estudiante tiene mayor relación, se refuerza el aprendizaje, además de invertirse menos tiempo en el aula, gracias a los recursos complementarios a través de Internet. Entre la lista de apps educativas disponibles podemos encontrar apps orientadas a la enseñanza infantil, primaria, secundaria, bachillerato y a estudios superiores, pero también apps orientadas a los profesores, al aprendizaje de idiomas, a la educación musical, apps en museos, bibliotecas, etc. Las posibilidades, una vez más, son infinitas (Sierra-Llorente, Bueno-Giraldo, & Monroy-Toro, 2016). Las laptops, Tablet o celulares Smartphone sin duda se han convertido en una ventana directa para el aprendizaje de los más pequeños de la casa si se sabe usar las apps adecuadas para su edad. Los niños de educación inicial y primaria podrán a través de las apps trabajar su vocabulario, concentración, memoria. A continuación, y en concordancia con (Educación 3.0, 2018) se detallan algunas de las apps para educación inicial y primaria muy utilizadas actualmente:

Masha y el oso. Juego educativo donde los personajes de la serie infantil análoga tienen una app que contiene 30 juegos educativos, distribuidos en 6 categorías diferentes que permiten trabajar diferentes áreas.

Castle Bloks. Disponible para iOS y Android permite desarrollar la creatividad a través de historias, se trabaja sobre un lienzo en blanco punteado, se podrá crear un paisaje, murales en una ciudad antigua o un palacio con personajes de época. Solo hay que apilar los bloques de construcción de manera deseada.

Fun English: Aprende inglés. Esta app destinada para niños entre 3 y 10 años, a través de juegos, los estudiantes pueden crear y aumentar su vocabulario no solo de manera escrita, sino también oral con las prácticas de pronunciación, posee la posibilidad de emplear el modo multijugador y aprovechar el estudio grupal.

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

ABC Caligrafía-Práctica de escritura a mano. Orientado a mejorar la caligrafía implica invertir tiempo en practicar cada letra, se puede seleccionar cada letra, trabajar su escritura en mayúscula y en minúscula, también incrementar su vocabulario.

Aprende las emociones. Identificar las emociones propias y ajenas es fundamental para desarrollar la empatía, este juego permite interactuar con una simpática ardilla y aprender con ella las diferentes emociones a través de preguntas para que les hagan reflexionar una situación problemática establecida.

Aprender a leer y escribir. Herramienta para usar con niño mayores de 3 años, fomenta el aprendizaje lingüístico y grafomotriz con ejercicios que requieren aprender la letra, practicar su trazo en la pantalla y escuchar una palabra que comience por esta grafía, cuenta con varios niveles y puede trabajar con letras, números y palabras completas.

Para aprender los alimentos. Este juego tiene doble función: trabajar la memoria y mejorar el vocabulario específico, en este caso de alimentos que puedan estar presentes en el desayuno. Frutas, dulces y lácteos son algunas de las familias de palabras con las que se puede practicar mientras se trabaja la memorización y la concentración.

Loopimal. Sirve para instruir a los más pequeños al mundo musical, los ritmos y los sonidos, se puede añadir animales u objetos con sus respectivos sonidos.

Respira, piensa, actúa. Toma como punto de partida el Barrio Sésamo y el desarrollo de una serie de desafíos para que los más pequeños aprendan algunos conceptos básicos sobre la concentración, la calma y otras muchas emociones.

Zen Studio: dactilopintura. Las apps de pintura y dibujo, han tomado gran relevancia para aprovechar en los ciclos de Educación Infantil el desarrollo de la creatividad a través de dibujos que podrán pintar con sus dedos.

La pequeña oruga glotona: formas y colores. Nos enseñará las formas y colores básicos que todo niño debe aprender en el periodo de Educación Inicial. Dispone de ilustraciones muy trabajadas y acordes a estas edades, así como varios modos de trabajo como juegos guiados o exploración abierta.

Reproductor de Vídeos infantil. Pensada para garantizar la seguridad de los niños en el visionado de vídeos por Internet, como la alternativa a Youtube Kids, es que, en ella,

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

los más pequeños de la casa tienen a su disposición vídeos y canales infantiles, gracias a una selección revisada y aprobada por el equipo de educadores de Sami Apps.

Desde lo planteado, el objetivo de esta investigación se constituye en determinar las apps que utilizan los docentes en los centros educativos en el nivel inicial para el aprendizaje de los niños y de esta manera mejorar su autoestima.

MÉTODO

La investigación se basó en un tipo descriptivo correlacional transversal con diseño no experimental (Erazo & Narváez, 2020). Se utilizó como población total los centros educativos públicos y privados de inicial de los cantones Azogues y Biblián, tomando una muestra de 51 docentes para la ejecución de la encuesta. El entorno objeto de estudio fueron las ciudades de Azogues y Biblián en las instituciones para educación inicial tanto públicas como privadas. Se llevó a cabo una encuesta mediante la ayuda de la herramienta de Google Drive, a la vez enviado a los docentes mediante la aplicación de WhatsApp (Cuello-Cojitambo, Erazo-Álvarez, & Narváez-Zurita, 2020)..

Para la obtención de resultados se procedió a realizar una encuesta a 51 docentes de los centros educativos de inicial públicos y privados de los cantones Azogues y Biblián mediante la herramienta de Google Drive seleccionando un apartado de formulario en donde se diseñó y publicó la encuesta con 14 preguntas, los datos acumulados y registrados en el software IBM SPSS Statistics 20, al momento de verificar el instrumento dando como resultado el análisis de Alfa de Cronbach con 0.734, con el objetivo de analizar la utilización de las Apps para desarrollar la autoestima en los niños por parte de los maestros (Raffino, 2020), luego mediante un enlace de acceso al formulario de la encuesta se envió a los correos electrónicos de los docentes para obtener sus respuestas (Mendieta-Ortega, Erazo-Álvarez, & Narváez-Zurita, 2020).

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

RESULTADOS

Tabla 1

Relación entre uso de Apps y la generación de aprendizaje significativos.

		Cree que las Apps dejan enseñanzas significativas en los niños			Total
		En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo	
Cree usted que se puede utilizar Apps en el proceso EA	Totalmente en desacuerdo	0	0	1	1
	De acuerdo	3	18	2	23
	Muy de acuerdo	0	11	16	27
	Total	3	29	19	51

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gf	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	16.908 ^a	4	0.002
Razón de verosimilitudes	19.949	4	0.001
Asociación lineal por lineal	3.567	1	0.059
N de casos válidos	51		

a. 5 casillas (55.6%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es .06.

(Ho) No existe relación entre el uso de Apps y la generación de aprendizaje significativos.

(H1) Existe relación entre el uso de Apps y la generación de aprendizaje significativos.

En base a la encuesta realizada con las variables: Se puede utilizar Apps en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje y con la variable las Apps dejan enseñanzas significativas en los niños. Realizando el Chi-cuadrado siendo el valor de 0.002 aceptando la hipótesis H1 afirmativa.

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Tabla 2

Relación entre trabajar con Apps y su utilización en los últimos cinco años en el aula clase

		En los últimos cinco años ha trabajado con Apps en el aula clase					Total
		Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy Frecuentemente	
Qué piensa de trabajar con Apps	Totalmente en desacuerdo	1	0	0	0	0	1
	Muy en desacuerdo	0	1	0	0	0	1
	En desacuerdo	1	2	1	0	0	4
	De acuerdo	2	4	11	8	0	25
	Muy de acuerdo	2	1	2	13	2	20
Total		6	8	14	21	2	51

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	30.943 ^a	16	0.014
Razón de verosimilitudes	27.541	16	0.036
Asociación lineal por lineal	12.538	1	0.000
N de casos válidos	51		

a. 21 casillas (84.0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es .04.

Fuente: Elaboración propia.

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

(Ho) No existe relación entre trabajar con Apps y su utilización en los últimos cinco años.

(H1) Existe relación entre trabajar con Apps y su utilización en los últimos cinco años.

Se plantearon las siguientes hipótesis, que piensa de trabajar con las Apps y si ha trabajado con las Apps en los últimos cinco años en el aula clase, se realizó la prueba chi-cuadrado los valores fueron 0.014. En base a la teoría se sabe que los valores son inferiores a 0.05 se acepta la teoría afirmativa con lo cual se demuestra que es equivalente a H1.

Tabla 3

Relación entre ha trabajado con apps en los últimos 5 años y los estudiantes tienen la autoestima elevada.

		Cree que todos los estudiantes tienen el Autoestima elevada					
		Totalmente en desacuerdo	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo	Total
En los últimos cinco años ha trabajado con Apps en el aula clase	Nunca	0	2	3	1	0	6
	Raramente	2	2	1	2	1	8
	Ocasionalmente	0	2	7	5	0	14
	Frecuentemente	0	0	11	9	1	21
	Muy Frecuentemente	0	0	1	0	1	2
Total		2	6	23	17	3	51

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gf	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	29.708 ^a	16	0.020
Razón de verosimilitudes	26.406	16	0.049
Asociación lineal por lineal	6.542	1	0.011
N de casos válidos	51		

Fuente: Elaboración propia.

(Ho) No existe relación entre ha trabajado con Apps en los últimos 5 años y los estudiantes tienen la autoestima elevada.

(H1) Existe relación entre ha trabajado con Apps en los últimos 5 años y los estudiantes tienen la autoestima elevada.

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaino; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Con la hipótesis si todos los estudiantes tienen el Autoestima elevada y en los últimos cinco años ha trabajado con Apps en el aula clase, se obtiene un valor menor al 0.05, demostrando que la teoría es afirmativa al H1.

Tabla 4

Categorización de docentes, utilidad de Apps

Unidad	Categoría	Código	Segmento
Institución	Publico	Pu	43
	Privado	Pri	8
Apps	Redes sociales	R	18
	Repositorio de videos	RV	16
	Ninguna	N	4
	Video Conferencia	VC	7
	Dispositivo electrónico	DE	2
	Revista didáctica	RD	1

Fuente: Elaboración propia.

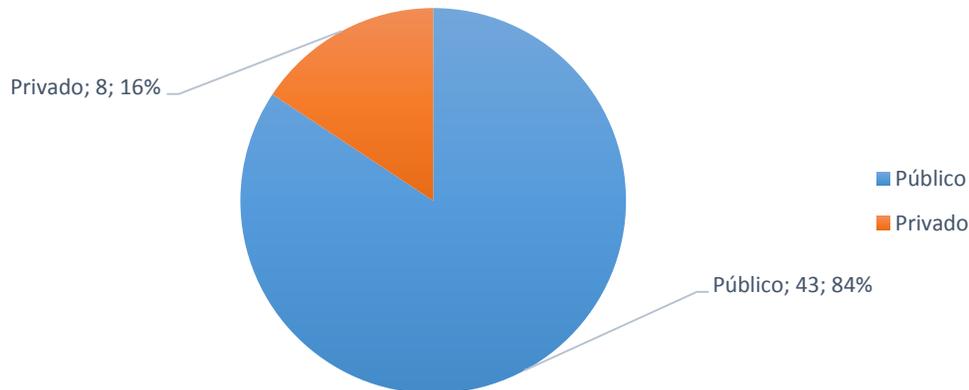


Figura 1. Tipo de Institución.

Como se puede observar en la gráfica la mayoría de los docentes de educación inicial son del sector público, es decir el 84%.

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

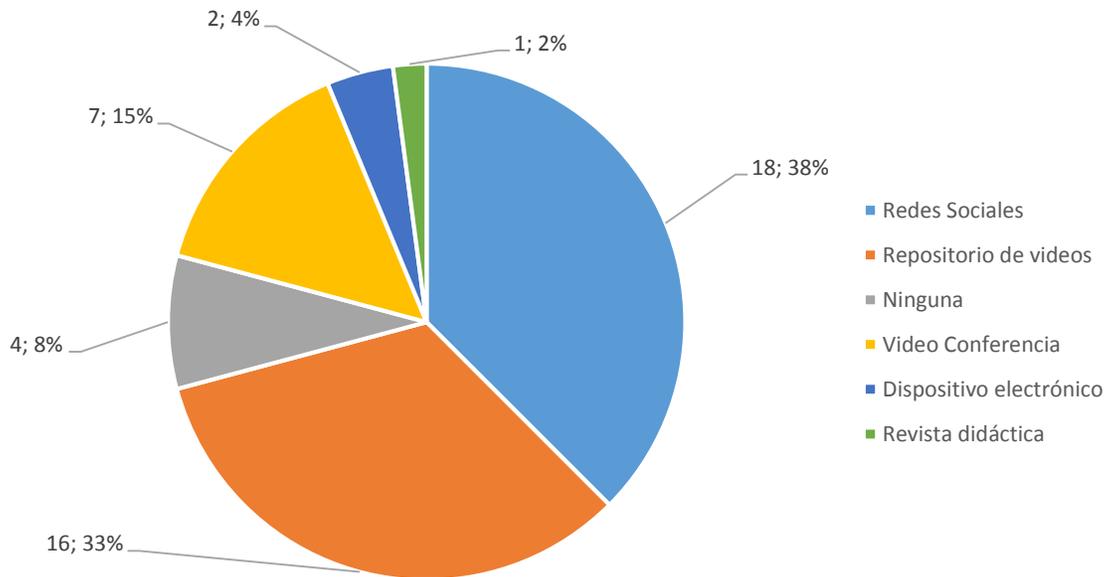


Figura 2: Recursos utilizados para la educación

De acuerdo a la gráfica se puede observar que el 38% de los docentes encuestados utilizan las redes sociales como recurso para llegar con la enseñanza-aprendizaje a sus alumnos, y el 33% hacen uso de repositorio de videos y, apenas el 15% utiliza video conferencia.

Luego de haber obtenido los datos de las encuestas aplicadas a los 51 docentes de los centros educativos de educación inicial públicos y privados de Azogues y Biblián, se encontraron los siguientes resultados:

De acuerdo a la información de las tablas 1 y 2 se conoce que, de según las variables utilizadas en cada tabla si se puede utilizar Apps dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y así mismo las Apps utilizadas si dejan enseñanzas significativas en los niños, es decir, se consigue un valor de 0.002 lo que indica que se acepta la hipótesis afirmativa. Es decir, de los 51 docentes encuestados 29 están de acuerdo en utilizar las apps en la enseñanza-aprendizaje es decir más del 50%. De acuerdo a (Quispe, Bernal, & Salazar, 2017) en su artículo de revista afirman que:

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Las aplicaciones educativas son beneficiosas para los niños porque favorecen procesos de aprendizaje y educación, pero debe entenderse, claramente, que son un apoyo a los métodos tradicionales. Por ello, es necesario el concurso de los padres y maestros para que guíen a los niños en el buen uso de estas aplicaciones y así combinarlas en esquemas de aprendizaje que desarrollen todas las habilidades y capacidades físicas e intelectuales.

Lo que significa que los tres autores coinciden con este trabajo investigativo en que las apps educativas si se puede utilizar dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, así también afirman que las apps resultan muy beneficiosas para el aprendizaje de los niños sobre todo tomando en cuenta que son un refuerzo a la forma de enseñanza tradicional, pero debido a la situación actual que atraviesa el Ecuador y el mundo entero por la crisis sanitaria que vivimos hoy por hoy solo se hace uso de las apps. Así mismo manifiestan que hay que saber utilizar las aplicaciones educativas correctamente y es necesario la guía de los padres de familia para que los niños den un buen uso para que desarrollen el aprendizaje, la autoestima, destrezas, etc.

Pero no se trata de introducir por introducir más formas de enseñanza en las aulas. La integración de estas nuevas tecnologías implica construcción de aprendizajes colectivos y, por lo tanto, exige un Curriculum y una planificación rigurosa. No podemos desarrollar competencias si no hay contenidos planificados. Por lo tanto, la inclusión de estas nuevas herramientas ha de orientarse también a fortalecer las competencias básicas de toda la vida y las nuevas competencias digitales que permiten sobre todo aprender a aprender y también a desaprender. Pero no es válido solamente para nuestros alumnos y alumnas, sino también para nosotros mismos como docentes (García-García & Barbáchano, 2020). Se consultó a los 51 docentes que piensa de trabajar con apps, los resultados se reflejan en la tabla 3, arrojando valores de 0.014. En base a la teoría se conoce que los valores son inferiores a 0.05, demostrando que es equivalente a H1.

Por consiguiente, (Sierra-Llorente, Bueno-Giraldo, & Monroy-Toro, 2016), indican que es importante el uso y manejo de las apps y TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo una mínima parte de docentes encuestados que no comparten que se implemente

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

estas herramientas para la educación de los infantes. Por lo tanto, este estudio tiene relación con la pregunta de la tabla 3 a los docentes de educación inicial de Azogues y Biblián del presente proyecto.

Al preguntar a los docentes de las instituciones educativas de inicial tanto públicas y privadas de los cantones de Azogues y Biblián si en los últimos 5 años han hecho uso de las Apps en el aula de clase, conseguimos 2 repuestas significativas, 14 de los docentes responden que han utilizados las Apps en los últimos cinco años ocasionalmente, y 21 frecuentemente.

De acuerdo a estos resultamos se puede manifestar que son pocos los docentes que nunca han hecho uso de las apps en los centros educativos y que un número considerable si han utilizado frecuentemente estas herramientas para la educación dentro del aula de clase pero hoy en día se ha vuelto muy necesario en virtud de las actuales circunstancias que vive el mundo entero en la que todos los docentes sienten esta necesidad para mantenerse contacto con sus estudiantes, padres de familia y no descuidar la educación, ni el año lectivo.

Con la hipótesis si todos los estudiantes tienen la autoestima elevada y la interrogante antes mencionada, se obtienen un valor menor al 0.05, demostrando que la teoría es afirmativa al H1.

Hay que tener en cuenta lo planteado por (Saenz-Parra & Toro-Barreto, 2015), al indicar que no todos los niños preescolares tienen la autoestima elevada. En el presente proyecto investigativo al consultar si cree que todos los estudiantes tienen la autoestima elevada. De los 51 docentes 2 manifestaron estar totalmente en desacuerdo, 6 muy en desacuerdo, 23 en desacuerdo, 17 estaban de acuerdo y únicamente 3 docentes estaban muy de acuerdo.

No olvidemos que la autoestima se presenta en nuestras apreciaciones, conductas y porque decirlo hasta en nuestra postura corporal y nuestra actitud. En los infantes se puede apreciar el desarrollo de autoestima por todo lo que hace y de la forma que lo hace, demostrando un sin número de características propias de la autoestima que admita valorarse como persona. La importancia de la autoestima en la educación de acuerdo a

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaino; Juan Carlos Erazo-Álvarez

(Huamaní & Ordóñez, 2012) “es porque tiene que ver con el rendimiento escolar, con el desarrollo de la personalidad, con las relaciones sociales y con el contacto afectivo del niño consigo mismo.

PROPUESTA

Una clase con la App “Superemociones”

Para fortalecer la autoestima en los niños y niñas de los centros educativos públicos y privados de Azogues y Biblián y cómo influye en el proceso enseñanza-aprendizaje, conscientes que la autoestima es primordial para una efectiva infancia de los niños e imprescindible para su desarrollo integral como personas, porque forma parte de un proceso para desarrollarse y construir a lo largo de su vida, de ahí la importancia de que se dé inicio tempranamente, y que mejor etapa que la inicial para ir fortaleciendo la autoestima a través de experiencias positivas mediante la aplicación de las apps, lo que hoy en día utilizan los docentes para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El fin de la propuesta es utilizar pedagógicamente la App “Superemociones” proporcionando a los docentes actividades elementales para el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial, para ello se realizará el siguiente proceso:



Figura 1. Uso pedagógico de la app Superemociones. Fuente: Elaboración propia.

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

1. Utilizar la App dentro del aula clase, esta aplicación está diseñada para reforzar la inteligencia intrapersonal e interpersonal de los pequeños.
Esta aplicación nos brinda cuentos, dibujos, juegos, manualidades, recetas para poder trabajar en el aula clase y también para poder realizarlas desde el hogar y poder disfrutar de la compañía de los miembros de la familia.
2. En el aula este recurso puede ser utilizado por la docente; en esta propuesta he decido trabajar con el cuento del “Gato con botas”. Proyecto las imágenes y dando lectura a cada una de estas para que los estudiantes vayan adquiriendo interés por la lectura.
3. Luego de ello, se les dará un dibujo del gato, este tiene que ser en grande que será sacado de la misma App para que los infantes coloreen a su gusto.
4. En el momento que se ejecutará esta propuesta los docentes pueden trabajar con los infantes de modo grupal para que así se organicen y vayan coordinando como trabajan.
5. Para llegar a una evaluación se pedirá a los alumnos que vayan relatando el cuento con sus propias palabras.

CONCLUSIONES

La atracción e interés que los infantes tienen por manipular las nuevas herramientas tecnológicas a diario es evidente, el querer explorar cada vez más todo lo nuevo que llega hasta los hogares a través del internet ha hecho que de a poco los docentes vayan haciendo uso de estas herramientas para el aprendizaje, claro está que no todos los maestros han venido incorporando esta nueva técnica desde hace tiempos en el aula de clase, sino que más bien ahora se ven en la necesidad de hacer uso de estas, debido a las circunstancias que vive el país y el mundo por la emergencia sanitaria, adentrándose más en el tema y a la vez ellos también aprendiendo cada día.

El hacer uso de las apps en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha facilitado mucho a los docentes para estar en constante contacto con los niños y padres de familia. Además

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

29 de los 51 docentes dicen estar de acuerdo en que las apps dejan enseñanzas significativas en los niños.

Los maestros a través de las apps han buscado la manera de desarrollar la autoestima en los niños que así lo han requerido puesto que los resultados del análisis e interpretación de la encuesta así lo demuestran. Pues 17 docentes están de acuerdo en que no todos los estudiantes tienen la autoestima elevada y necesitan que se trabaje en desarrollarla. Si una baja autoestima es considerada como un estado de ánimo y no se le presta la atención necesaria puede prevalecer en la vida del infante y causarle serios conflictos que puede llegar inclusive a generar problemas existenciales cuando llegué a su adolescencia. De ahí la necesidad de los docentes en buscar apps para desarrollar la autoestima de los niños de educación inicial.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

Al personal docente de los centros educativos de inicial, públicos y privados, de los cantones Azogues y Biblián.

REFERENCIAS CONSULTADAS

Cuello-Cojitambo, J. D., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I. (2020). Visión sistémica de la gestión del conocimiento en el sector financiero cooperativo [Systemic vision of knowledge management in the cooperative financial sector]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 607-637. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i10.707>

Educación 3.0. (2018). *Las mejores apps para Educación Infantil y Primaria [The best apps for Early Childhood and Primary Education]*. Obtenido de <https://n9.cl/r15ih>

El Telégrafo. (2020). *El Telégrafo [The Telegraph]*. Obtenido de <https://n9.cl/i0gm>

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaino; Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Erazo, J. C., & Narváez, C. I. (2020). La gestión del capital intelectual y su impacto en la efectividad organizacional de la industria de cuero y calzado en la Provincia de Tungurahua - Ecuador [The management of intellectual capital and its impact on the] Recuperado de: <https://n9.cl/52li>. *Revista Espacios*, 254-271.
- García-García, A., & Barbáchano, R. R. (2020). *Las apps en el aula del siglo XXI [Apps in the 21st century classroom]*. Obtenido de <https://n9.cl/la7hr>
- Gutierrez, A. (2019). *¿Qué es una app y cómo descargarlas? [What is an app and how to download it?]*. Obtenido de <https://n9.cl/916mk>
- Huamaní, S., & Ordóñez, D. (2012). *Programa "Iniciando un arco iris" y autoestima en pre escolares de 5 años de la Institución Educativa N° 498 "La Victoria" de el Tambo-Huancayo [Program "Starting a rainbow" and self-esteem in 5-year-old preschoolers from Educational Institution No. 498]*. Perú: Universidad Nacional del Perú. Obtenido de <https://n9.cl/yn4k>
- Mendieta-Ortega, M. P., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I. (2020). Gestión por competencias: herramienta clave para el rendimiento laboral del talento humano del sector hospitalario [Management by competences: key tool for the labor performance of the human talent of the hospital sector]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 287-312. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i10.696>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo Educación 2016 [Education Curriculum 2016]*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo>
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2019). *Ecuador continúa creciendo en tecnología [Ecuador continues to grow in technology]*. Obtenido de <https://n9.cl/whv2j>
- Navarrete, T. G. (2017). *La autoestima y su incidencia en el rendimiento escolar en los niños y niñas de sexto grado de la unidad educativa El Carmen, Cantón El Carmen, provincia de Manabí, período lectivo 2016-2017 [Self-esteem and its impact on school performance in sixth grad]*. El Carmen: Uleam. Obtenido de <https://n9.cl/cb1f>
- Ojeda-Ponluisa, L. E. (2017). *Aplicaciones móviles en el aprendizaje de nociones especiales en niños de educación inicial [Mobile applications in the learning of special notions in preschool children]*. Ambato: UTA. Obtenido de <https://n9.cl/b6qt>

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Ospina-Medina, M. P. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar [Play as a strategy to strengthen basic learning processes at the preschool level]*. Ibagué: Universidad de Tolima. Obtenido de <http://45.71.7.21/handle/001/1576>
- Oyola-García, C. R. (2015). La evolución del juego en la psicoterapia con niños [The evolution of play in psychotherapy with children]. *Colibri*, 10. Obtenido de <https://n9.cl/f8gy>
- Quispe, A., Bernal, C., & Salazar, G. (2017). Uso de aplicaciones móviles educativas para niños con dificultades de aprendizaje []. *Campus XXIV*, 22(17), 13-26. Obtenido de <https://n9.cl/9izc>
- Raffino, M. E. (2020). *Investigación no Experimental [Non-Experimental Research]*. Obtenido de <https://n9.cl/rpth>
- Saenz-Parra, J. C., & Toro-Barreto, C. F. (2015). *El Juego Simbólico para el fortalecimiento de la Autoestima en niños de Transición, de la I.E.D. Marco Tulio Fernández, sede B, Jornada Mañana, de Bogotá [The Symbolic Game for the strengthening of Self-esteem in children of Transition, from the I.E.D. M]*. Universidad Libre. Obtenido de <https://n9.cl/60d0>
- Sierra-Llorente, J., Bueno-Giraldo, I., & Monroy-Toro, S. (2016). Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas de la ciudad de Riohacha [Analysis of the use of ICT technologies by teachers of educational institutions in the city of Riohacha]. *Omnia*, 22(2), 50-64. Obtenido de <https://n9.cl/8cbjw>
- Teleamazonas. (2019). *La realidad tecnológica de Ecuador [The technological reality of Ecuador]*. Obtenido de <https://n9.cl/lv6ns>
- UNICEF - The Lego Foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego [Learning through games]*. Obtenido de <https://n9.cl/8r4n>
- UNICEF. (2017). *Estado Mundial de la Infancia 2017. Niños en un mundo digital [State of the World's Children 2017. Children in a digital world]*. Obtenido de <https://n9.cl/jnmml>
- UNICEF. (2017). *Introducción: Niños en un mundo digital [Introduction: Children in a digital world]*. Obtenido de <https://n9.cl/jnmml>

Nube Priscila Rivera-Urgiles; Darwin Gabriel García-Herrera; Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno; Juan Carlos Erazo-Álvarez

2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).