

# Universidad Técnica de Babahoyo



**Centro de Admisión y Nivelación Universitaria**

**AREA DE ESTUDIO**

**PROYECTO INTEGRADOR DE SABERES**

**DISEÑO DE LA APLICACIÓN EDUCATIVA INTERACTIVA**

**EDPT CON CONTROL PARENTAL PARA NIÑOS DE 1 A**

**5 AÑOS DEL CANTÓN BABAHYO**

**AUTORES:**

SISTEMAS DE INFORMACIÓN – MATUTINA “A”

**TUTOR:**

ING. OLGA HIDALGO

**BABAHYO-ECUADOR**

**AGOSTO – 2023**

## INTRODUCCIÓN

En la era digital actual, el uso de dispositivos móviles y aplicaciones se ha convertido en una parte integral de la vida cotidiana, incluso para los más jóvenes. Esta creciente exposición plantea un desafío fundamental: encontrar un equilibrio entre el entretenimiento y el aprendizaje en el mundo digital. Este proyecto surge como respuesta a la necesidad de proporcionar a los niños en edad temprana una experiencia educativa enriquecedora y segura a través de una aplicación diseñada específicamente para ellos.

El propósito de este proyecto es concebir y desarrollar la aplicación ‘‘EDPT’’ (EduPlayTime), dirigida a niños de 1 a 5 años, con un enfoque en el aprendizaje interactivo y supervisado por los padres. ‘‘EDPT’’ busca no solo proporcionar actividades educativas, sino también ofrecer a los padres un control efectivo sobre el tiempo de juego de sus hijos a través de un sistema de gestión de tiempo personalizable.

La importancia de abordar esta problemática se fundamenta en estudios previos que destacan los posibles impactos negativos del uso excesivo de dispositivos móviles en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Al ofrecer un catálogo diverso de actividades educativas y juegos interactivos.

Este proyecto aspira a contribuir significativamente al ámbito de la educación digital temprana, proporcionando a los niños una experiencia educativa enriquecedora y a los padres una herramienta confiable para guiar el uso de la tecnología. La aplicación ‘‘EDPT’’ se perfila como una oportunidad para sentar las bases de un desarrollo saludable en la era digital.

## **CAPITULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En la actualidad, el uso de dispositivos electrónicos y aplicaciones móviles es cada vez más común entre los niños pequeños. Sin embargo, esta exposición continua genera un desafío mayor en términos de encontrar una estabilidad entre el tiempo dedicado al aprendizaje y al juego. A medida que los niños se sumergen en el mundo de los juegos electrónicos o dentro de algún otro sitio, la cuestión de cómo garantizar que su tiempo de juego sea educativo y controlado se convierte en un problema crucial.

### **EL PROBLEMA**

El problema radica en el mal uso de la tecnología en los niños de hoy en día por la falta de tiempo y atención de la mayoría de padres, volviéndose, así como problema principal la falta de opciones educativas y entretenidas en las aplicaciones actuales para niños ya que muchas de estas son simples juegos o vídeos que no aportan al desarrollo cognitivo o emocional de los pequeños, sin dejar de lado que algunas no están diseñadas ser seguras para los niños, lo que puede ponerlos en riesgo.

### **Ubicación del problema en un contexto**

¿Cuál es la razón para evitar que los niños menores de 2 años utilicen dispositivos móviles? Según la psicóloga clínica Julisa Bravo Bernachea, es importante limitar la exposición de los niños pequeños, menores de dos años, a dispositivos como teléfonos celulares, televisores o tabletas, ya que esto puede tener un impacto negativo en su desarrollo en términos de aprendizaje, cognición. y especialmente en su comportamiento.

Bravo Bernachea señaló que cuando un niño juega un juego virtual y se enfrenta a la posibilidad de perder, esto puede generar ansiedad desde una edad muy temprana, lo que no es

saludable para su desarrollo emocional. Además, el uso excesivo de dispositivos móviles puede obstaculizar el desarrollo del lenguaje, ya que no promueve la interacción con otras personas y aísla al niño en la pantalla del dispositivo.

Por otro lado, el psicólogo clínico Gonzalo Alberto Pool Córdova también subrayó que cuando un niño se enfoca exclusivamente en un solo estímulo, no está desarrollando otras habilidades importantes. Este desequilibrio en el estímulo puede tener repercusiones más adelante en la vida, como dificultades en la creatividad y problemas en tareas básicas, como sujetar un lápiz de manera adecuada. En definitiva, el uso excesivo de dispositivos móviles en edades tempranas puede privar a los niños de las experiencias necesarias para un desarrollo saludable.

### **Causas y Consecuencias del Problema**

Las causas subyacentes que generan el problema de gestión del tiempo en juegos educativos para niños se derivan de la creciente adopción de dispositivos móviles y aplicaciones por parte de los niños pequeños. La falta de herramientas de control parental adecuadas y de enfoque educativo en los juegos conlleva a la pérdida de equilibrio entre el aprendizaje y el tiempo de juego. Esto se traduce en consecuencias significativas, como el limitado desarrollo cognitivo, falta de límites claros y pérdida de oportunidades de adquirir habilidades mientras se divierten.

### **Delimitación del Problema**

El problema del proyecto se enfoca en el desequilibrio entre el tiempo de juego y el aprendizaje en juegos educativos para niños pequeños. Este desequilibrio afecta negativamente el desarrollo integral de los niños, limitando su capacidad de aprendizaje y su adquisición de habilidades clave durante el tiempo de juego. La delimitación precisa se centra en cómo diseñar y desarrollar una aplicación, "EDPT", que aborde esta problemática proporcionando una

experiencia de juego educativo equilibrada y controlada.

### **Formulación del problema**

¿Cómo desarrollar un juego educativo para niños que fortalezca el aprendizaje y apoyar a los padres en ejercer un control efectivo sobre el tiempo de juego de sus hijos?

### **Objetivo general**

•Diseñar una plataforma didáctica de aprendizaje para niños de 1 a 5 años, a través de una aplicación con la supervisión de sus padres, para así lograr conocimientos nuevos de forma responsable y segura.

### **Objetivos específicos**

- 1) Implementar un control parental a través de un sistema de gestión de tiempo efectivo, permitiendo que los padres establezcan límites y supervisar el tiempo de juego de sus hijos.
- 2) Desarrollar Contenido Educativo de Calidad, a través de un catálogo diverso y enriquecedor de actividades educativas, para así fomentar el aprendizaje temprano de niños y niñas.
- 3) Desarrollar una variedad de juegos interactivos diseñados específicamente para niños de 1 a 5 años, que se centran en áreas como el reconocimiento de formas, colores, números, letras, vocabulario básico, habilidades motoras finas y habilidades sociales.

### **Justificación e Importancia**

Uno de los problemas que una aplicación para niños pequeños con control parental podría solucionar en una comunidad es el acceso no supervisado de los niños a contenido inapropiado en línea. Con una aplicación diseñada específicamente para los niños y con controles parentales adecuados, los padres pueden tener la tranquilidad de saber que sus hijos están seguros mientras

navegan por la web. Además, la aplicación también podría ser una herramienta útil para involucrar a los niños de la comunidad en actividades educativas y de entretenimiento seguras, lo que a su vez podría fomentar un entorno de aprendizaje más saludable y positivo en la comunidad.

## **CAPITULO II: MARCO TEÓRICO**

### **Antecedentes del Estudio**

Las aplicaciones educativas se enfrentan a un desafío en la educación de los niños en edad preescolar, según revela un estudio realizado por la Universidad de California. Esta problemática ha suscitado un creciente interés en los últimos años en el desarrollo de herramientas educativas innovadoras, entre las cuales se destacan las aplicaciones móviles (Delgado, 2018).

En el ámbito de las apps para niños, Johnson realizó un estudio que se enfocó en analizar el impacto del contenido educativo en estas aplicaciones. Sus conclusiones resaltaron la importancia de proporcionar experiencias de juego formativo de alta calidad que fomenten un aprendizaje activo (Cayado, 2015).

En paralelo, la última década ha sido testigo de avances tecnológicos sin precedentes, lo que ha abierto las puertas a un mundo donde las barreras de comunicación, distancia e idioma son cada vez menos relevantes. Sin embargo, este desarrollo tecnológico ha dado lugar a una dinámica colectiva en la que lo personal se ha vuelto público, los límites se han vuelto borrosos y la privacidad se ha visto reducida al mínimo. Este panorama expone a las personas, en particular a los niños, a una serie de amenazas y riesgos. (Coronel Rojas, 2018).

Internet, como fuente inagotable de información, plantea desafíos adicionales para los más pequeños. Los niños, movidos por su curiosidad natural, a menudo pueden acceder a contenido inapropiado a través de búsquedas directas. Además, existe el riesgo de que dicho contenido

inapropiado se muestre de manera indirecta, incluso sin que el usuario realice una búsqueda específica, lo que agrava aún más la exposición de los niños a estos riesgos (Martínez, 2018).

Ante el peligro constante de que los infantes están expuestos a contenido inapropiado en la web, los filtros de control parental y administración de tiempo se muestran como una gran solución. Tal como afirma Folgado (2021):

Los filtros parentales son una herramienta que permite a los padres controlar lo que los niños ven en Internet. Es un software que se instala en el ordenador y que controla, según el filtro, por qué páginas puede navegar su hijo, si puede usar un chat, el tiempo que puede estar conectado e incluso puede bloquear contenido no deseado.

#### Relevancia para "EDPT"

Estas investigaciones anteriores son de gran relevancia para nuestro proyecto "EDPT". Refuerzan la importancia de abordar la problemática del desequilibrio entre el tiempo de juego y el aprendizaje en niños y proporcionan una base sólida para nuestra iniciativa.

#### Diferencias y Contribuciones de "EDPT"

Aunque estas investigaciones anteriores han arrojado luz sobre la problemática, "EDPT" se diferencia de manera significativa en varios aspectos clave:

**Control de Tiempo Personalizable:** A diferencia de las investigaciones anteriores, "EDPT" se enfoca en ofrecer a los padres y cuidadores un sistema de control de tiempo altamente personalizable, permitiéndoles establecer límites de tiempo precisos y adaptados a las necesidades individuales de sus hijos.

**Contenido Educativo de Alta Calidad:** Nuestro proyecto prioriza la creación y curación de un catálogo de contenido educativo excepcional, garantizando que el tiempo de juego sea enriquecedor y beneficioso para el desarrollo infantil.

Mejora Continua Basada en la Retroalimentación: "EDPT" se compromete a recopilar y analizar continuamente la retroalimentación de los usuarios, lo que nos permite realizar mejoras constantes y adaptar la aplicación a las necesidades cambiantes de los niños y sus familias.

### **Fundamentación Teórica**

#### Aprendizaje a través del juego

La UNICEF indica lo importante del aprendizaje temprano forma parte integrante de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible, que tiene por objetivo asegurar que de aquí a 2030 “todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria”. Actualmente la educación preescolar se considera una herramienta esencial para lograr una enseñanza primaria universal y alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Asegurar el acceso a una educación preescolar de calidad constituye una estrategia clave para mejorar el aprendizaje y los resultados escolares, así como la eficacia de los sistemas educativos. (López, 2018)

Encuestas realizadas por la Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) en España, revelan que el 29,7% de los niños tienen su primer teléfono a los 10 años de edad, pero en realidad es que cada día el uso de este equipo por niños de edades entre los 2 o 3 años es más frecuente. Lo usan para ver películas infantiles, escuchar canciones, ver videos y juegos educativos con las mejores aplicaciones del mercado.

La variedad de aplicaciones para niños de 2 o 3 años es considerable el niño a esta edad logra mantenerse entretenido con apps para realizar dibujos, colocarle ropa a una figura del cuerpo humano, y a realizar imitaciones de gestos y articulaciones de palabras sencillas para esta edad.

Además, de contar con una herramienta útil para que el niño aprenda los colores primarios, a



contar del 1 hasta el 5, a reconocer las partes de su cuerpo incluso hábitos alimenticios y normas dentro de un salón de clases.

El desarrollo de la educación se vincula con el interés de conocer de qué manera aprendemos. Las teorías del aprendizaje son relevantes para la educación porque explican los mecanismos del proceso de aprendizaje. (Euroinnova, 2023)

Estas son algunas teorías del centro de investigación Sociológicas:

**Teoría del Aprendizaje Sensorial:** Los niños pequeños a menudo aprenden a través de sus sentidos. La aplicación podría ofrecer actividades que involucren los sentidos, como la vista, el oído y el tacto, para enriquecer la experiencia de aprendizaje. (EDUCACION 3.0, 2023)

**Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget:** Jean Piaget propuso que los niños pasan por diferentes etapas de desarrollo cognitivo. La aplicación podría adaptarse a estas etapas, ofreciendo actividades y contenido apropiados para la edad y el nivel de desarrollo de cada niño.

**Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos:** Esta teoría sugiere que los juegos pueden ser herramientas efectivas para el aprendizaje. La aplicación podría incorporar elementos de juego, como desafíos y recompensas, para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. (eligeeducar, 2019)

### **Variables de Investigación**

Claro, teniendo en cuenta la idea de tu proyecto "EDPT" y su enfoque en el equilibrio entre el tiempo de juego y el aprendizaje en niños, aquí está cómo podrías plantear las variables de investigación:

**Tiempo de Juego en la Aplicación:** Esta variable representa la cantidad de tiempo que los niños pasan jugando en la aplicación "EDPT" en minutos por sesión. Puede ser manipulada al establecer límites de tiempo para cada sesión de juego.

Desarrollo Cognitivo de los Niños: Esta variable mide el progreso en el desarrollo cognitivo de los niños que utilizan la aplicación "EDPT". Puede ser evaluada a través de pruebas de habilidades cognitivas, evaluaciones educativas y seguimiento del progreso.

Edad de los Niños: La edad de los niños puede influir en su capacidad para aprender y en cómo utilizan la aplicación. Debes controlar y tener en cuenta las diferencias de edad en tu estudio.

Nivel Educativo de los Padres: El nivel educativo de los padres puede afectar el entorno de aprendizaje en el hogar y la forma en que los niños interactúan con la aplicación.

### **CAPITULO III: METODOLOGÍA**

#### **Diseño y Modalidad de la Investigación**

##### **Diseño de la Investigación**

El diseño de la investigación será Exploratorio y Descriptivo.

La investigación exploratoria permitirá comprender en profundidad el contexto y los desafíos que enfrentan los niños y padres con respecto al uso de aplicaciones móviles educativas. El diseño descriptivo permitirá analizar y describir en detalle las características y resultados de la aplicación "EDPT".

##### **Modalidad de la Investigación**

La modalidad de la investigación será Proyecto Factible.

#### **Tipo de Investigación**

El estudio será principalmente Descriptivo, ya que se busca comprender y describir la situación actual del uso de aplicaciones educativas por parte de niños pequeños y cómo la aplicación "EDPT" puede abordar esta problemática.

### **POBLACIÓN Y MUESTRA**

## **Población**

La población objetivo son los padres de niños de 1 a 5 años, así como los propios niños de esa edad que utilizarán la aplicación "EDPT".

## **Muestra**

La encuesta fue realizada a una parte de la población de Babahoyo, que son padres de familia, la encuesta fue realizada con el fin de saber que piensan los padres de familia sobre que sus hijos (1-5 años) aprendan de forma virtual con nuestra app.

## **Instrumentos de la Investigación**

Se utilizarán los siguientes instrumentos:

Cuestionario de preguntas cerradas dirigidas a los Padres de familia

Los padres responderán una encuesta sobre el uso de tecnología por parte de sus hijos y sus expectativas sobre una aplicación educativa.

Registro de Tiempo de Juego

La aplicación "EDPT" incluye una función que registra el tiempo de juego de cada sesión.

## **CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

### **PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS**

El análisis e interpretación de los resultados se llevó a cabo a través de una encuesta virtual realizada en la plataforma Google Forms. Al examinar los hallazgos de la investigación, se revela que el 61,3% de los encuestados no ha tenido experiencia previa en el uso de aplicaciones de juegos con control parental. Sin embargo, es destacable que el 38.7% considera altamente eficiente el empleo de la tecnología como una herramienta de aprendizaje para sus hijos más pequeños. Estos resultados reflejan una creciente conciencia sobre el potencial educativo de la tecnología en la primera infancia.

Además, cabe destacar que los participantes muestran un alto nivel de disposición al recomendar nuestra aplicación esto representa al 62%. Aquello indica un reconocimiento de la importancia de contar con herramientas que faciliten un entorno seguro y educativo en la interacción de sus hijos con la tecnología.

Un aspecto particularmente alentador es que un grupo significativo de 38.7% se muestra plenamente de acuerdo con la implementación de medidas de uso responsable de la tecnología en la educación de sus hijos. Este hallazgo sugiere que los padres están dispuestos a asumir un papel activo en la supervisión y orientación de las actividades digitales de sus hijos, lo que contribuye a la promoción de una experiencia educativa más enriquecedora y segura.

Estos resultados subrayan la importancia de nuestra aplicación en la promoción de un uso educativo y seguro de la tecnología para el desarrollo de los niños en sus hogares, respaldando la noción de que la tecnología puede ser una buena aliada en el proceso de aprendizaje de los más pequeños del hogar.

### **Discusión de resultados**

## **Encuesta**

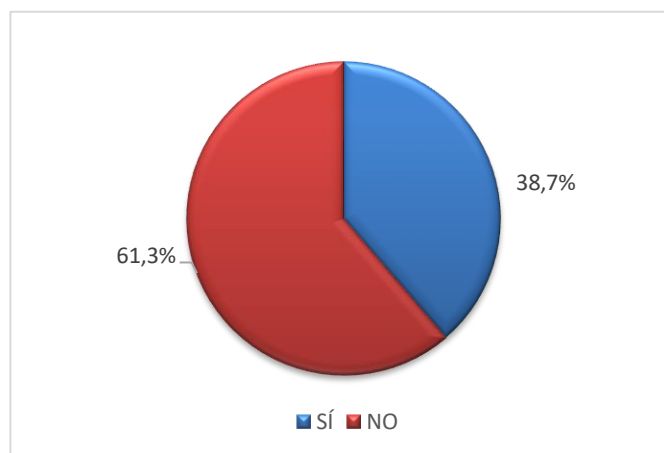
## **EDPT**

**Objetivo:** Recolectar información sobre la opinión de los padres de familia respecto al proyecto EDPT (EduPlayTime) que trata de una aplicación de juegos con panel de control para los más pequeños del hogar.

**¿Ha utilizado alguna vez una aplicación de juegos con control parental para supervisar o limitar la actividad en línea de tus hijos? (El control parental es una herramienta que permite a los padres supervisar y adecuar el tiempo de uso)**

El 38,7% afirma haber empleado una aplicación de juegos con control parental, mientras que el 61,3% sostiene no haber utilizado una app de entretenimiento con restricciones parentales.

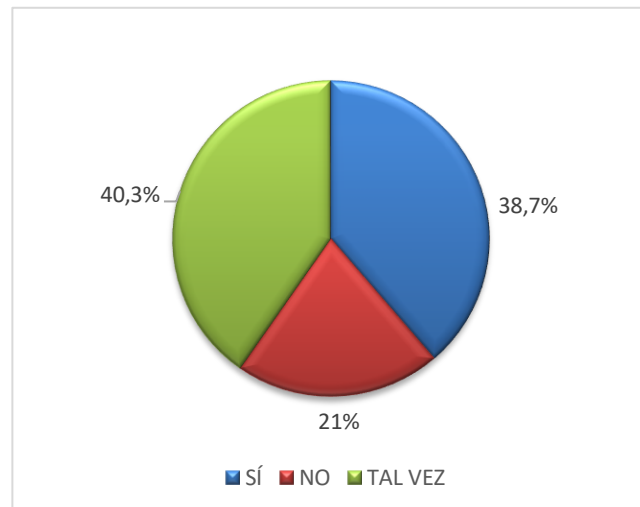
ORDEN	OPCIÓN DE RESPUESTA	%
1	SÍ	38,7%
2	NO	61,3%
<b>TOTAL</b>		100%



**¿Considera necesario el utilizar la tecnología como herramienta para niños pequeños?**

El 38,7% de los encuestados opina que es importante emplear la tecnología como una herramienta para los niños, mientras que el 21% cree que no es necesario utilizar la tecnología como instrumento de trabajo. Por otro lado, el 40,3% podría pensar que resulta transcendental emplear la tecnología como herramienta para los infantes.

ORDEN	OPCIÓN DE RESPUESTA	%
1	SÍ	38,7%
2	NO	21%
3	TAL VEZ	40,3%
<b>TOTAL</b>		100%

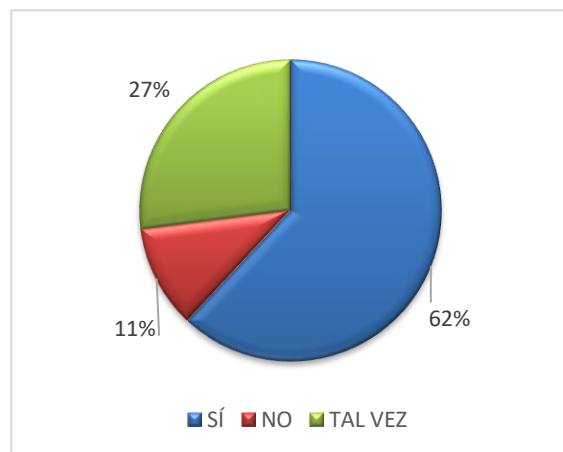


### ¿Recomendaría una aplicación de juegos control parental a otros padres?

El 62% de las personas encuestadas estaría dispuesto a recomendarla, el 11% preferiría no hacerlo.

Por otra parte, el 27% posiblemente la recomendaría.

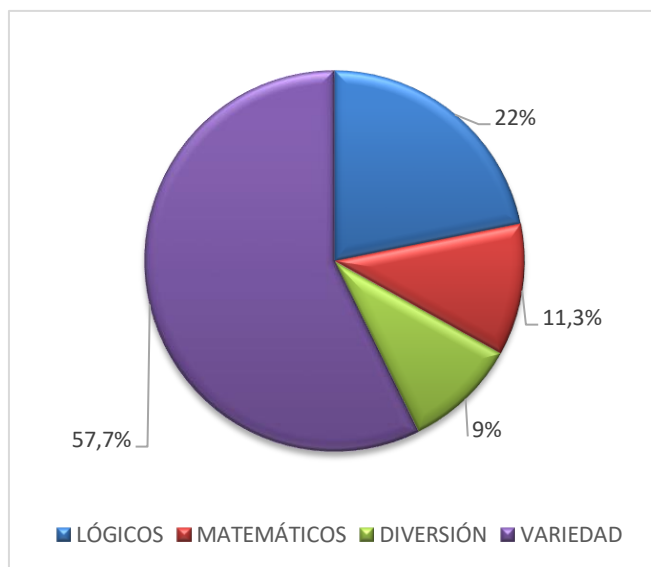
ORDEN	OPCIÓN DE RESPUESTA	%
1	SÍ	62%
2	NO	11%
3	TAL VEZ	27%
<b>TOTAL</b>		100%



### ¿En qué aspectos deberían centrarse los juegos app?

El 22% de los individuos encuestados opta por lógicos, el 11,3% muestra preferencia por los matemáticos, mientras que el 9% prefiere la opción de diversión y el 57,7% elige la variedad.

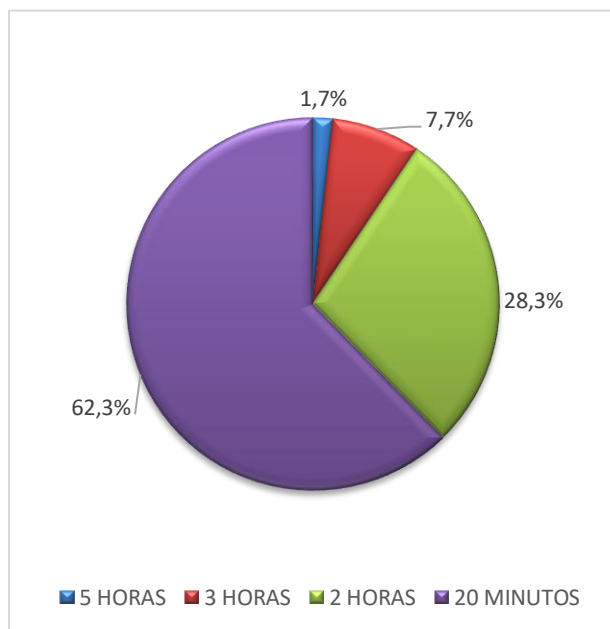
ORDEN	OPCIÓN DE RESPUESTA	%
1	LÓGICOS	22%
2	MATEMÁTICOS	11,3%
3	DIVERSIÓN	9%
4	VARIEDAD	57,7%
<b>TOTAL</b>		100%



### ¿Cuál es el tiempo límite de juego que te gustaría establecer para su hijo de 1 a 5 años de edad?

El 1,7% de los encuestados elige 5 horas, el 7,7% opta por 3 horas, el 28,3% prefiere 2 horas y el 62,3% vota por 20 minutos.

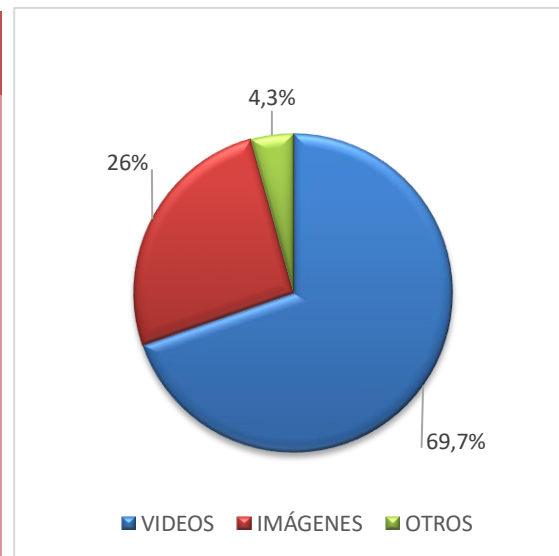
ORDEN	OPCIÓN DE RESPUESTA	%
1	5 HORAS	1,7%
2	3 HORAS	7,7%
3	2 HORAS	28,3%
4	20 MINUTOS	62,3%
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>



### ¿Qué le gustaría que tuviera la app?

El 69,7% de las personas encuestadas muestra preferencia por los videos, en contraste con el 26% que prefiere imágenes y el 4,3 opta por otros tipos de contenido.

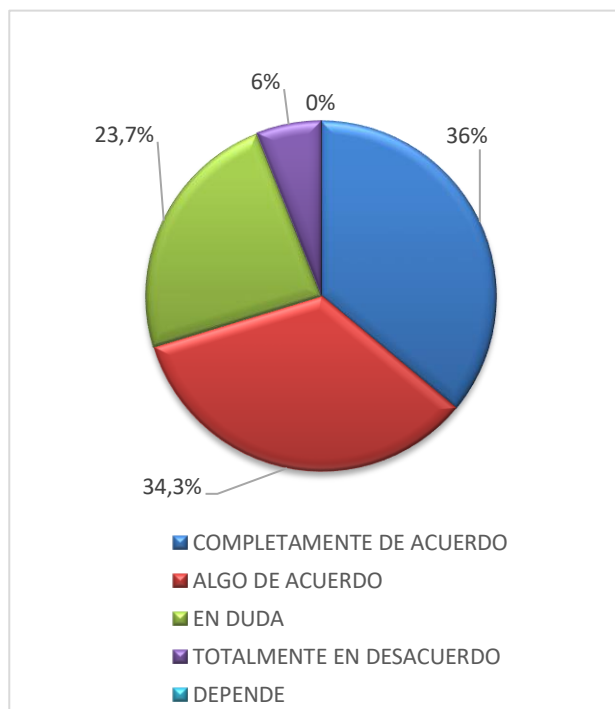
ORDEN	OPCIÓN DE RESPUESTA	%
1	VIDEOS	69,7%
2	IMÁGENES	26%
3	OTROS (REFLEXIONES, APROBACIÓN DEL PÚBLICO, JUEGOS DE OPCIÓN MULTIPLE, BUENOS GRÁFICOS)	4,3%
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>



### ¿Está usted de acuerdo que su hijo aprenda por medio de una app?

El 36% de encuestados está completamente de acuerdo, mientras que el 34,3% está algo de acuerdo, asimismo el 23,7% está en duda. Por otro lado, el 6% en total desacuerdo.

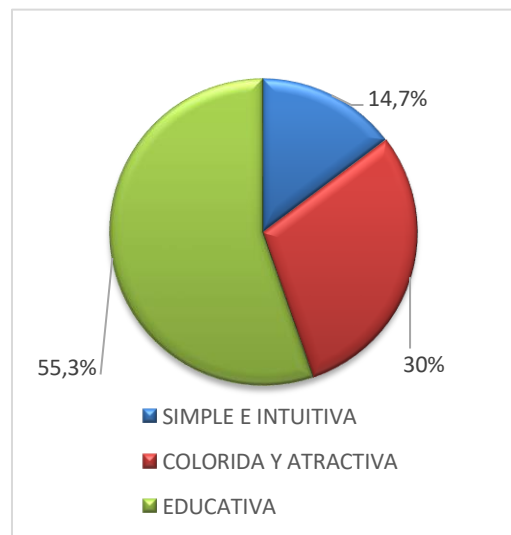
ORDEN	OPCIÓN DE RESPUESTA	%
1	COMPLETAMENTE DE ACUERDO	36%
2	ALGO DE ACUERDO	34,3%
3	EN DUDA	23,7%
4	TOTALMENTE EN DESACUERDO	6%
5	DEPENDE	0%
<b>TOTAL</b>		100%



### ¿Qué tipo de interfaz le gustaría que tuviera la aplicación?

El 14,7% de los individuos encuestados prefiere una interfaz simple e intuitiva, el 30% opta por una interfaz colorida y atractiva, aparte el 55,3% elige una interfaz educativa.

ORDEN	OPCIÓN DE RESPUESTA	%
1	SIMPLE E INTUITIVA	14,7%
2	COLORIDA Y ATRACTIVA	30%
3	EDUCATIVA	55,3%
<b>TOTAL</b>		100%

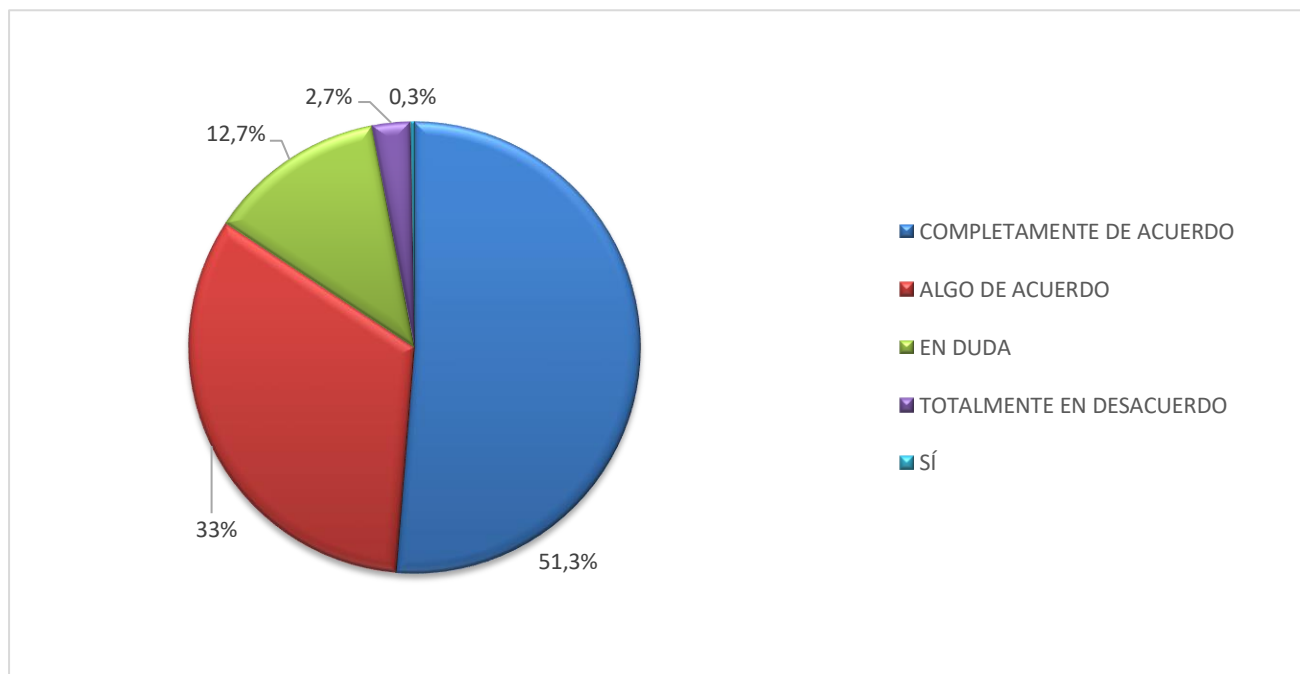




### ¿Está de acuerdo con la introducción de un control parental en la app?

El 51,3% de personas encuestadas está de completamente de acuerdo, el 33% muestra cierto grado de conformidad, el 12,7% se encuentra en duda, el 2,7% está en total desacuerdo y el 0,3% asegura que sí.

ORDEN	OPCIÓN DE RESPUESTA	%
1	COMPLETAMENTE DE ACUERDO	51,3%
2	ALGO DE ACUERDO	33%
3	EN DUDA	12,7%
4	TOTALMENTE EN DESACUERDO	2,7%
5	SÍ	0,3%
TOTAL		100%

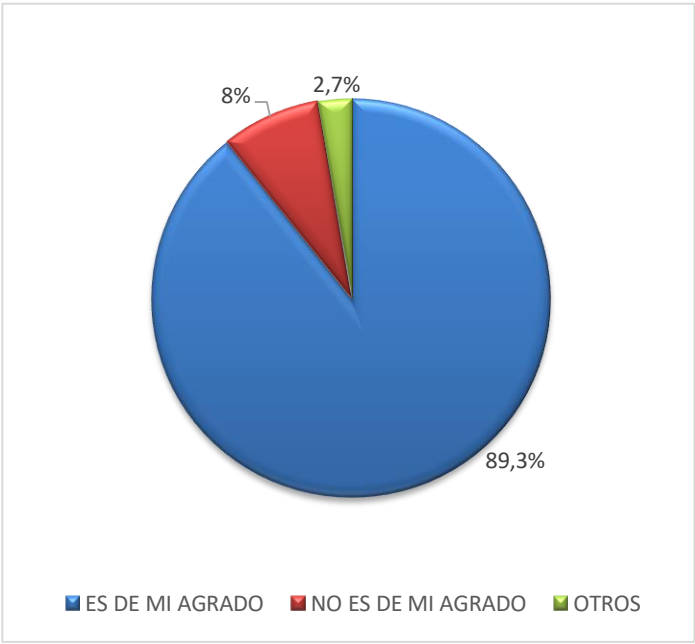


¿Qué le parece nuestro logo?



Al 89,3% de los encuestados le es de su agrado, el 8% no lo encuentra agradable y un 2,7% tiene otras opiniones respecto al logo.

ORDEN	OPCIÓN DE RESPUESTA	%
1	ES DE MI AGRADO	89,3%
2	NO ES DE MI AGRADO	8%
3	OTROS	2,7%
<b>TOTAL</b>		100%



## **CAPITULO V**

### **DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

El uso de dispositivos electrónicos y aplicaciones móviles cada vez son más comunes desde muy temprana edad por ello en este proyecto se implementará un plan para crear una aplicación con el fin de resolver un desafío mayor en términos de encontrar una estabilidad entre el tiempo dedicado al aprendizaje y el juego del niño.

Por ello a través de esto se implementó una encuesta donde se determinó que:

El 62% de la población estuvieron de acuerdo que la aplicación EDPT es una herramienta muy beneficiosa para los niños, para que en el transcurso puedan adquirir enseñanzas desde temprana edad y más con el aumento de la tecnología, también un 51,3% estuvo de acuerdo que ubicar un control parental en la aplicación sería una excelente alternativa porque a través de ello podrían controlar la manera en que usan la aplicación y evitar que el infante pueda pasar un tiempo excesivo en ella para que con el pasar de los días no empiece a convertirse en un vicio que dañara la integración de su cerebro, que puede implementar malas conductas e incluso agresividad hacia las personas que lo rodean.

En esta ocasión se utilizó esta información como referencia, para que las personas puedan llegar a implementar la aplicación en la integración y educación de los niños a partir de 1 a 5 años, con el fin de que al momento que la mantengan en uso puedan llegar a tener la seguridad de que sus hijos se mantendrán en un área tecnológica segura y con control para que no pueda afectar a mayores.

### **RECOMENDACIONES**

La aplicación EduPlayTime provee un entorno interactivo que estimula y enriquece el aprendizaje a temprana edad en áreas claves. Brinda actividades que desafían y despliegan el

desarrollo cognitivo de los niños, como la concentración, lógica y memoria. Proporciona a los padres herramientas para supervisar y controlar su usabilidad, lo que garantiza que el tiempo de pantalla sea saludable, adecuado y seguro para sus hijos. Protege a los niños de contenido inapropiado y riesgos en línea mediante el control parental, para que de esa manera ellos puedan hacer uso de la aplicación de forma segura y sin acceso a material no deseado. Ayudará a los pequeños del hogar a desarrollar destrezas fundamentales que serán claves para su éxito en el ámbito académico, como la resolución de problemas, la identificación de letras y números, y la percepción auditiva. Permite a los padres realizar un seguimiento del proceso de sus hijos en las actividades y juegos, lo cual les ayudará a comprender mejor las áreas y puedan ofrecerles apoyo adicional participando de manera activa en la experiencia de aprendizaje de sus hijos, también fomentará la comunicación y tiempo de calidad juntos. Ofrece actividades creativas, que ayudan a los niños a expresarse de manera artística y adquirir un pensamiento crítico.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Cayado, L. A. (2015). *Usos de aplicaciones móviles para fomentar y mejorar al aprendizaje*. Madrid: Punto Rojo S.L.
- Coronel Rojas, C. I. (30 de Octubre de 2018). *iconline.ipleiria.p*. Obtenido de <https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/3745>
- Delgado, P. (1 de Noviembre de 2018). *observatorio.tec.mx*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/educ-news/apps-educativas-para-nios-pequeos-son-ineficientes-segn-estudio/>
- EDUCACION 3.0. (28 de SEPTIEMBRE de 2023). *www.educaciontrespuntocero.com*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/recursos-para-trabajar-los-cinco-sentidos-en-infantil/>
- eligeeducar. (09 de agosto de 2019). *eligeeducar*. Obtenido de <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>

Euroinnova, D. O. (21 de 03 de 2023). *www.euroinnova.com.ni*. Obtenido de <https://www.euroinnova.com.ni/blog/aplicaciones-educativas-para-ninos#:~:text=La%20variedad%20de%20aplicaciones%20para,palabras%20sencillas%20para%20esta%20edad>

Folgado, A. C. (29 de Enero de 2021). *www.guiainfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/nuevas-tecnologias/como-funcionan-los-filtros-parentales-en-internet/>

López, P. (octubre de 2018). *UNICEF*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Martínez, S. (26 de Marzo de 2018). *educacion2.com/*. Obtenido de <https://educacion2.com/contenido-inapropiado-en-internet/>

Pedro Miralles Martínez, M. B. (2023). *Educación Infantil y Tecnología* . Madrid: Sitesis.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Cayado, L. A. (2015). *Usos de aplicaciones móviles para fomentar y mejorar al aprendizaje*. Madrid: Punto Rojo S.L.

Coronel Rojas, C. I. (30 de Octubre de 2018). *iconline.ipleiria.pt*. Obtenido de <https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/3745>

Delgado, P. (1 de Noviembre de 2018). *observatorio.tec.mx*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/educacion/news/apps-educativas-para-nios-pequeos-son-ineficientes-segn-estudio/>

EDUCACION 3.0. (28 de SEPTIEMBRE de 2023). *www.educaciontrespuntocero.com*. Obtenido de

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/recursos-para-trabajar-los-cinco-sentidos-en-infantil/>  
eligeeducar. (09 de agosto de 2019). *eligeeducar*. Obtenido de eligeeducar: <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>

Euroinnova, D. O. (21 de 03 de 2023). *www.euroinnova.com.ni*. Obtenido de <https://www.euroinnova.com.ni/blog/aplicaciones-educativas-para-ninos#:~:text=La%20variedad%20de%20aplicaciones%20para,palabras%20sencillas%20para%20esta%20edad>

Folgado, A. C. (29 de Enero de 2021). *www.guiainfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/nuevas-tecnologias/como-funcionan-los-filtros-parentales-en-internet/>

López, P. (octubre de 2018). *UNICEF*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Martínez, S. (26 de Marzo de 2018). *educacion2.com/*. Obtenido de <https://educacion2.com/contenido-inapropiado-en-internet/>

Pedro Miralles Martínez, M. B. (2023). *Educación Infantil y Tecnología* . Madrid: Sitiesis.

