



IBERO

Planeta Formación y Universidades

Año

2023

El juego como estrategia mediadora en los procesos comunicativos y sociales, a través del ejercicio integrador con las familias en los niños y niñas de 4 años del Hogar Infantil Madre Rafols.

Nelsy Yasmín Huertas Izquierdo

Windy Milay Bautista Figueroa

Zaira Rubiela Bermúdez

Castellanos

El juego como estrategia mediadora en los procesos comunicativos y sociales, a través del ejercicio integrador con las familias en los niños y niñas de 4 años del Hogar Infantil Madre Rafols.

Nelsy Yasmín Huertas Izquierdo

Windy Milay Bautista Figueroa

Zaira Rubiela Bermúdez Castellanos

Corporación Universitaria Iberoamericana

Licenciatura en Educación Infantil



**El juego como mediador de los procesos comunicativos y sociales a través del
ejercicio integrador con las familias en los niños y niñas de 4 años del Hogar Infantil Madre**

Rafols

Nelsy Yasmín Huertas Izquierdo

Windy Milay Bautista Figueroa

Zaira Rubiela Bermúdez Castellanos

Trabajo de Investigación Formativa presentado como requisito de grado para optar al
título de Licenciatura en Educación Infantil

Mg. Sandra Rocío Prieto Alvarado

Licenciatura en Educación Infantil

Corporación Universitaria Iberoamericana

Mayo 2023



Dedicatoria

Nelsy Yasmín Huertas Izquierdo

Este proyecto de grado es dedicado a mi familia, esposo e hijos, que son el motor, donde me apoyaron en cada proceso, también a mis compañeras de estudio que, con sus motivaciones y oraciones, contribuyeron en todo este trabajo para poderlo lograr.

Windy Milay Bautista Figueroa

Esta tesis la dedico especialmente con todo cariño a mi esposo e hijos, quienes han sido protagonistas en este logro alcanzado, a mi grupo de trabajo por ser el complemento y apoyo en todo este proceso de formación profesional.

Zaira Rubiela Bermúdez Castellanos

Dedico este logro a mi padre y a mi abuela paterna por su ejemplo de vida, dejándome ese legado del quehacer pedagógico; que no puede ser inacabable en mi familia; y que a su vez hace que cada día al entrar a un aula de clase sea otro mundo donde solo las niñas y los niños hacen florecer ese amor y pasión por tan grata labor.

Agradecimientos

5

Nelsy Yasmín Huertas Izquierdo

Le agradezco primero a Dios por concederme la sabiduría y entendimiento en iniciar y culminar todo este proceso de formación profesional, a mi familia, esposo, hijos, a mis compañeras de carrera a la universidad y todas las personas en general, que me apoyaron y estuvieron conmigo durante todo este proceso de formación, creciendo día a día como persona y profesional.

Windy Milay Bautista Figueroa

En un primer momento agradezco al Dios todo poderoso por brindarme la posibilidad de alcanzar una meta más en mi vida. A mi esposo e hijos por su paciencia y sacrificio al cederme el tiempo y espacio en el que muchas veces estuve ausente; gracias por creer en mí, por el apoyo incondicional. A la universidad por ser el puente para lograr mi profesionalización y a todas las personas que estuvieron presentes en este camino.

Zaira Rubiela Bermúdez Castellanos

Doy gracias a Dios por permitirme retomar este gran sueño de continuar mi formación como docente dándome esa fuerza y entendimiento para continuar sin desfallecer a pesar de las dificultades y sin perder la confianza por su amor infinito. A mi esposo e hijo por su apoyo comprensión y tiempo; ya que fueron muchos los momentos en los que no los pude acompañar. A mi familia porque siempre a pesar de la distancia estuvieron ahí con sus palabras de ánimo e ideas, logrando activar la motivación por querer hacer y continuar. También a mis compañeras de proyecto quienes en su momento mantuvieron una actitud de acogida y respeto por la diferencia, haciendo que fuera posible un desempeño armónico de acuerdo con las habilidades de cada una de

las integrantes del equipo. Al Hogar Infantil Madre Rafols que fue donde inicio este sueño 6
de continuar la formación como docente y que hoy con la bendición de Dios logro culminar
laborando en dicha institución.

A la Corporación Universitaria Iberoamericana por brindarme la oportunidad de adquirir
nuevos conocimientos y disfrutar de un ambiente cálido e inclusivo que hace que la calidad
humana de su cuerpo docente inspire a seguir dando lo mejor como docente en formación.



El siguiente proyecto investigativo tiene por finalidad promover el juego, como estrategia mediadora en los procesos comunicativos y sociales, a través del ejercicio integrador, con las familias, causando así gran impacto en la disminución del uso excesivo de las herramientas tecnológicas en los niños y las niñas del grado jardín en el Hogar Infantil Madre Rafols; en este contexto, se realiza una observación directa a partir del proceso de la práctica pedagógica, y la intervención, que es donde surge la necesidad de implementar actividades innovadoras y motivantes que promuevan esta interacción interpersonal; para ello se diseña y apropia una estrategia pedagógica basada en el juego tradicional de la golosa, en la cual se propone realizar en cada casilla un juego, una acción o un reto llamativo, que generan otros espacios de diversión en el contexto escolar y familiar.

Esta propuesta investigativa ayudará a sensibilizar a padres de familia, cuidadores y docentes frente a la importancia de apropiarse de otros métodos de espaciado diferentes al uso de las herramientas tecnológicas, buscando de esta manera más interacción en cuanto a la construcción de las relaciones interpersonales con pares y adultos; en este sentido, mitigar algunas conductas disruptivas que afectan la sana convivencia en el ámbito escolar, siendo este el escenario principal donde los niños y niñas tienen la posibilidad de divertirse y ser espontáneos en sus comportamientos; por consiguiente, se considera indispensable trabajar de manera articulada la estrategia propuesta, basada en el juego desde el ámbito familiar ya que es el entorno facilitador en el uso excesivo de los aparatos tecnológicos.

Finalmente, se pretende contribuir en la apropiación de otros mecanismos de diversión donde se fortalezcan las habilidades comunicativas y sociales en los niños y las niñas a partir del juego y de esta manera en concientizar la importancia de brindar espacios más interactivos donde



IBERO

Planeta Formación y Universidades

se fortalezcan las relaciones humanas en los diversos contextos próximos, reconociendo 8
que en la primera infancia se descubren habilidades esenciales para la formación integral y por
consiguiente se potencian los pilares del desarrollo humano y las dimensiones de manera integral.

Palabras Clave (Juego, Habilidades comunicativas y sociales, estrategia, familia,
herramientas tecnológicas)



The following research project has as aims to promote the game, as a mediator in the communicative and social processes, through the integrating exercise, with families, thus causing a great impact in reducing the excessive use of technological tools in children of the kindergarten at “El Hogar Infantil Madre Rafols”; In this context, It is realized a direct observation from the process of pedagogical practice and the intervention, which is where we identify the need to implement innovative and motivating activities that promote this interpersonal interaction arises; To this end is designed and appropriated a pedagogical strategy based on the traditional game “La Golosa”, in which it is proposed to carry out in each box a striking game, an action or challenge, which generates other spaces for fun in the school and family context.

This research proposal will help to sensitize parents, caregivers and teachers to the importance of appropriating other spacing methods different from the use of technological tools, thus looking for more interaction in terms of building interpersonal relationships with peers and Adults; in this case, to mitigate some disruptive behaviors that affect healthy coexistence in the school environment, this being the main scenario where boys and girls have the possibility of socializing and being spontaneous in their behaviors; Therefore, it is considered essential to work in an articulated way the proposed strategy, based on the game from the family environment, since it is the facilitating environment in the excessive use of technological devices.

Finally, it is intended to contribute to the appropriation of other fun mechanisms where communicative and social skills are strengthened in boys and girls from the game and in this way to raise awareness of the importance of providing more interactive spaces where human relationships are strengthened. in the various close contexts, recognizing that essential skills for

comprehensive training are discovered in early childhood and therefore the pillars of human development and dimensions are strengthened in a comprehensive manner.

Introducción

Esta investigación surge a partir de las necesidades en el aula, en donde se observan niños y niñas con conductas disruptivas, las cuales han venido incidiendo significativamente en los procesos comunicativos y sociales del grupo poblacional seleccionado, debido al uso de las tecnologías; basados en este contexto se propone como objetivo principal generar espacios de juego como estrategia mediadora, para disminuir el uso excesivo de las herramientas tecnológicas, potenciando las habilidades comunicativas y sociales en los niños y las niñas de 4 años del Hogar Infantil Madre Rafols. Para dar sustento a los anteriormente mencionado, esta investigación se fundamenta en la teoría sociocultural de Vygostky, quién propone el juego como valor socializador y factor de desarrollo en zona próxima.

En este sentido, la propuesta investigativa aborda en el capítulo 1, el problema de investigación, el cual surge desde el árbol de oportunidades, quién permite conocer la problemática real de la población a intervenir, en un primer momento se realiza el planteamiento del problema, donde se describe las características particulares y situaciones relevantes a tener en cuenta, así mismo, con ese esquema, se lograron descubrir estrategias que dan respuesta a la problemática observada; posteriormente, se formula la pregunta alusiva a la situación encontrada; en este primer capítulo también se aborda el objetivo general junto con los específicos, los cuales se centran en el grupo poblacional, la estrategia pedagógica, el impacto de la misma y finalmente se da conocer la herramienta tecnológica. Como cierre de este capítulo inicial, se realiza la justificación, la cual está enfocada desde lo teórico, metodológico y práctico, con el propósito de dar sustento y validez al proceso de investigación realizado en el grupo población intervenido. Ubicados en este contexto, con el primer capítulo se logra dar a conocer la primera construcción de la investigación,

pretendiendo dar respuesta a la problemática visualizada en el grupo poblacional seleccionado. 12

Así mismo, en el marco de referencia, se toman seis antecedentes de los cuales dos son nacionales, dos internacionales y dos locales, estos dan sustento a la tesis, puesto que son proyectos y artículos investigativos que coinciden con el impacto que ha tenido en la actualidad el uso de las herramientas tecnológicas en la primera infancia, afectando aspectos como la comunicación y la socialización, viéndose reflejado en el ámbito escolar, por medio de comportamientos inapropiados; estos aportes plantean en un primer momento la sensibilización a padres y cuidadores frente al manejo de estas herramientas, sin desconocer las ventajas de estas con fines educativos. Posteriormente, se toman 3 categorías que dan soporte a la investigación que son: El juego, desde la perspectiva de Vygotsky, conllevan a fortalecer habilidades interpersonales que se potencian a través de la interrelación abierta e ilimitada con su realidad, apropiando autonomía espontánea y libre; todo juego posibilita procesos de enseñanza aprendizaje, siendo una actividad completa que desarrolla capacidades en los niños y las niñas a nivel general.

Basados en las herramientas tecnológicas y de acuerdo con Bilbao, las herramientas tecnológicas en primera infancia dan pie a un sobre estímulo para adquirir respuestas inmediatas conllevando a un desinterés por las actividades menos estimulantes: como leer, crear, dibujar entre otras. En cuanto las habilidades comunicativas y sociales, según Brunner, el lenguaje hace parte de la cotidianidad, donde la comunicación se afianza desde las relaciones interpersonales con pares y adultos, surgiendo la necesidad de comunicarse, de entablar nuevos diálogos desde los intereses y necesidades particulares.

En esta misma línea se tiene en cuenta el marco normativo, donde se abordan políticas internacionales, nacionales y locales, dando validez frente a la temática abordada en la

investigación y se consideran pertinentes para ampliar la información requerida, de este modo dar sustento a lo que se quiere alcanzar, el cual está explícito en el marco metodológico, apropiándose un enfoque de investigación cualitativo, es decir, comprende fenómenos propios de la realidad, buscando experiencias significativas y flexibles; de acuerdo con lo mencionado, se toma un diseño de investigación acción, enfocándose en propiciar un cambio social y transformador de la realidad, innovando para posibilitar la intervención activa de los participantes a partir de las necesidades y la articulación en el proceso a mejorar en el Hogar Infantil Madre Rafols con los niños y las niñas de 4 años del grado jardín. Como instrumentos en la recolección de información se realiza y aplica una guía de observación directa y una entrevista semiestructurada, facilitando mayor flexibilidad y oportunidad de indagar en los grupos poblacionales en los cuales fue aplicada, tanto para padres, docentes y niños, donde se mostraron diversos puntos de vista de las realidades propias de los infantes; como técnica e instrumento para el análisis de la información se aplica la triangulación para facilitar la comprensión, validez y veracidad de la información recopilada.

Finalmente, en este capítulo se tienen en cuenta las consideraciones éticas que hacen alusión a la resolución 08430 del 1993 del ministerio de salud, sustentando la protección de derechos y confidencialidad de la información recopilada. En el capítulo IV se expone, el análisis de resultados por medio de la triangulación aplicada en la guía de observación directa y en la entrevista semi estructurada, correspondiente a la fase 1; en la fase 2 se hace triangulación a los diarios de campo; en la fase 3 se aborda el análisis de los avances obtenidos con la aplicación de la estrategia y teniendo en cuenta el árbol de oportunidades; Para dar cierre a este capítulo, se tiene en cuenta la herramienta digital diseñada como insumo para la comunidad educativa. Dando continuidad, a este apartado introductorio se da a conocer el capítulo V donde enfatiza en la



IBERO

Planeta Formación y Universidades

discusión a partir del aporte e inferencias entre teóricos y autoras del proyecto 14
investigativo, resaltando lo significativo del mismo, por último, las conclusiones abordan los alcances obtenidos, desde los objetivos inicialmente propuestos para la intervención de la propuesta investigativa. En el capítulo VI, se encuentran los anexos correspondientes a las evidencias del trabajo realizado. Por último, en el capítulo VII, se tiene el listado de referencias de los documentos que aportaron a la construcción del proyecto investigativo.



Contenido

1.1 Problema de investigación	3
1.2.1 Objetivo General.....	4
1.2.2 Objetivos Específicos.....	4
2.1 Antecedentes	7
2.1.1 Investigaciones a Nivel Internacional.....	7
2.1.2 Investigaciones a Nivel Nacional.....	9
2.1.3 Investigaciones a Nivel Local.....	10
2.2.1 El juego	14
2.2.2 Herramientas Tecnológicas.....	16
2.2.3 Habilidades comunicativas y sociales.....	18
2.3.1 Política Internacional	21
2.3.2 Política Nacional.....	22
3.1 Enfoque de investigación, cualitativo	25
3.2 Diseño de Investigación, Investigación- acción.....	27
3.3 Población del Hogar Infantil Madre Rafols.....	29
3.3.1 Muestra	29
3.5 Técnicas e Instrumentos para la recolección de la información, Guía de observación directa	33
3.6 Criterios de Confiabilidad y validación de los instrumentos.....	35
3.7 Técnicas e Instrumentos para el análisis de la información, triangulación.....	36



3.8 Consideraciones Éticas	37	16
4.1.1 Análisis Guía de Observación Directa.....	40	
4.1.2 Análisis entrevista semiestructurada.....	42	
4.3.1 Análisis de los Avances	50	
4.4.1 Estrategia – Herramienta tecnológica	52	
5.1 Discusiones	56	
Anexos	63	
Referencias.....	96	

Capítulo 1

1. Problema de Investigación

La presente investigación se fundamenta en potenciar el juego dentro del aula educativa articulándose con el ámbito familiar, con el fin de disminuir el uso excesivo de las herramientas tecnológicas donde los niños y niñas de 4 años poseen fácil acceso, como pasatiempo y/o diversión; en este sentido, se evidencia en el contexto educativo conductas inadecuadas, falencias en la expresión comunicativa y social con sus pares y adultos. El lugar de intervención corresponde al Hogar Infantil Madre Rafols, ubicado en la localidad 12 de Barrios Unidos, en el barrio Benjamín Herrera, donde asisten niños y niñas en edades de 2 a 5 años; centrándose el proyecto investigativo en el grupo poblacional del grado jardín con niños y niñas de 4 años, los cuales cuentan con un desarrollo afectivo, cognitivo y psicomotor.

Generalmente, las composiciones familiares son nucleares, monoparentales y extensas; algunas de estas familias son de bajos recursos y otras son extranjeras. Conforme a ello, en los procesos de socialización los niños y las niñas tienden a mostrarse tímidos, inseguros y temerosos; observándose por tal motivo debilidades en la dimensión social, el manejo de las emociones en cuanto a la frustración cuando no se consigue lo deseado manifestando ira, llanto y pataleta. Además, dificultades para departir entre sus pares espacios y objetos, es notoria la dependencia hacia el adulto generando angustia. En esta misma línea, se evidencia que la expresión verbal en los niños y las niñas no es clara y fluida, por lo tanto, se dificulta la comunicación clara y empática con sus pares y docentes,

afectándose el aspecto social de los niños y las niñas para interactuar entre ellos; por otro lado, se observan con poco sentido de cooperación y solidaridad hacia sus compañeros. Ocasionalmente, se evidencia agresividad, ansiedad por conseguir todo rápido, siendo impaciente para lograr lo deseado.

De esta manera, el grupo poblacional propuesto para el proyecto de investigación, enfocado a la teoría socio cultural de Lev Vygotsky, donde aborda el juego como valor socializador, factor de desarrollo y zona de desarrollo próximo. También hace un enfoque en el desarrollo social y cognitivo los cuales deben trabajar juntos ya que ambos construyen el aprendizaje y el área social no debe ser descartada puesto que los niños y las niñas, (Papalia, Wendkos, & Dunkin, 2012), internalizan el modo de pensar y actuar en su sociedad y se apropian de sus usos. Así Vygotsky afirma que: los niños y las niñas aprenden unos a otros, día con día, desarrollan habilidades del lenguaje y aprenden nuevos conceptos mientras hablan y se escuchan mutuamente (Garharg Mooney, 2000, p.83). De lo anterior, se puede deducir que los niños y las niñas son sociables, que sus desarrollos interactivos con pares se fortalecen a partir de la posibilidad de compartir con otro no sólo en la comunicación, sino también la empatía, intereses y necesidades.

A partir de lo expresado, se propone como grupo investigador implementar el juego como estrategia integradora ya que hace parte de las actividades rectoras que es una práctica social es un factor de desarrollo, el cual merece un lugar y tiempo para su despliegue, unos adultos sensibles con actitud de acompañamiento, empatía y escucha en cualquier entorno en que los niños y las niñas habitan (Durán y Marín, 2016, p.21).

Siguiendo con este razonamiento, la estrategia a implementar es la elaboración y ejecución de una golosa viajera que propone juegos novedosos y llamativos que centren la atención y motivación para el desarrollo de los mismos, junto con sus padres o cuidadores, sin perder el sentido tradicional del juego implementado y fortalecido a nivel familiar. Finalmente, con esta estrategia se busca disminuir el uso excesivo de las herramientas tecnológicas y lograr ampliar espacios de interacción familiar donde se potencian las habilidades comunicativas y sociales de los niños y las niñas. En este contexto, surge la siguiente pregunta.

1.1 Problema de investigación

¿De qué manera el juego como estrategia mediadora, disminuye el uso excesivo de las herramientas tecnológicas y desde el ejercicio integrador con las familias, potencia las habilidades comunicativas y sociales en los niños y niñas de 4 años del Hogar Infantil Madre Rafols?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Generar espacios de juego como estrategia mediadora, para disminuir el uso excesivo de las herramientas tecnológicas, potenciando las habilidades comunicativas y sociales a través del ejercicio integrador con las familias, en los niños y niñas de 4 años del Hogar Infantil Madre Rafols.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Observar las particularidades de los niños y las niñas de 4 años basadas en las interacciones sociales y comunicativas con sus pares por medio del juego.
- Integrar el juego como estrategia mediadora, por medio de Yazawi y su golosa viajera, generando cambios significativos en el aprovechamiento del tiempo libre.
- Promover el juego tradicional de la golosa viajera y su personaje Yazawi, adecuando acciones y retos en cada casilla, fortaleciendo las relaciones interpersonales.
- Diseñar una cartilla digital para dar conocer, la estrategia pedagógica, incentivando espacios integradores por medio del juego a nivel escolar y familiar.

1.3 Justificación

Reconociendo la importancia que tiene el juego para los niños y las niñas en la primera infancia, y exaltando que es una actividad rectora y fundamental; en este proceso de investigación, donde se busca promover el juego con la estrategia la golosa viajera de Yazawi, con el fin de disminuir el uso excesivo de las herramientas tecnológicas en los niños y niñas de 4 años del grado jardín. Esta estrategia, permite crear experiencias significativas, no sólo en el ámbito educativo, sino también en el familiar. En este sentido, se entiende el juego como un contexto natural que permite desarrollar comportamientos genuinos y placenteros, por tanto, esta acción del juego se convierte en espontánea, desarrollando capacidades superiores, permitiendo transformaciones internas, dominio de reglas, construcción del conocimiento, haciendo reproducciones de situaciones percibidas y vividas. (Vygostky 1943, citado en Ortega, 1988 p.23).

Por otra parte, desde la postura de Brunner “El juego es un conocimiento experiencial, que posee un gran valor; jugar es una forma de pensar, disposición de como emplear el intelecto, pone a prueba el conocimiento, una medida en la que el pensamiento, lenguaje y fantasía están ligados”. (Brunner, 1984, citado por Hernandez, 2008), Por tanto, los niños potencian habilidades en los aspectos conigtivos, físicos, comunicativos y sociales, basados en las situaciones propias en el medio en el cual se desarrollan, la toma de desiciones y resolucion de conflictos, dados entorno al juego fomentando la autonomia desde los intereses y necesidades que le constriburan al desarrollo integral. En concordancia a esta mirada, según Bañeres, “El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño; no es solo una posibilidad de autoexpresion, sino de auto descubrimiento,

exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, llegando a conocerse y a formar conceptos del mundo” (Bañeres, 2008, pág. p. 13)

Frente a la metodología este proyecto de investigación apropia el juego desde Vygotsky como un valor socializador, donde el desarrollo de los niños y las niñas está determinado con las características de su entorno a pesar de sus estructuras físicas y genéticas; este medio social impacta de forma significativa en sus procesos. También el juego propuesto como factor de desarrollo, en el proceso de aprendizaje y dominio de los elementos a los cuales tiene acceso, convirtiéndose el juego en una herramienta facilitadora y básica en el desarrollo estructurándose como el puente que crea la zona de desarrollo próximo, generando habilidades para la resolución de problemas de forma autónoma y a su vez a nivel potencial donde se requiere el apoyo de un adulto y compañero para la resolución de retos y acciones. (Vygostky 1943, citado por Ortega, 1988, p. 24)

A medida que el juego avanza se puede observar la realización de un propósito consciente (el niño planea la acción); por tanto, los objetivos van motivando el juego; en la práctica, la aplicación de la estrategia de la golosa viajera se evidencia la motivación para alcanzar cada reto propuesto, de esta manera, obtener un contacto directo con la misma y la posibilidad de descubrir los elementos que se encuentran allí; generan en los niños y las niñas curiosidad, expectativa e interés por participar a nivel individual y grupal en los juegos propuestos, enfatizando en la interacción con sus pares, familia o cuidadores, donde las habilidades comunicativas y sociales son fortalecidas de manera natural; en el ejercicio de la práctica, se propone aplicar la estrategia Yazawi y su golosa viajera para potenciar los espacios integradores de juego en la comunidad educativa.

Capítulo 2

2 Marco de Referencia

2.1 Antecedentes

Los antecedentes que se tuvieron en cuenta para este proyecto de investigación, fueron seleccionados de documentos registrados como: tesis de grado y artículos investigativos a nivel internacional, nacional y local, proporcionando información relevante con el tema ¿De qué manera el juego como estrategia mediadora disminuye el uso excesivo de las herramientas tecnológicas y desde el ejercicio integrador con las familias, potencia las habilidades comunicativas y sociales en los niños y las niñas de 4 años del Hogar Infantil Madre Rafols?. Los documentos investigados dan sustento teórico relevante a la investigación realizada, evidenciándose el impacto significativo en los niños y las niñas en la etapa de la primera infancia, desde diversas posturas que aportan desde lo positivo y negativo en sus habilidades comunicativas y sociales.

2.1.1 Investigaciones a Nivel Internacional

Indagando algunos antecedentes sobre la incidencia de las Herramientas Tecnológicas en los niños y las niñas de primera infancia, se encuentra una investigación de Chiclayo en el año del 2021 en Perú, titulado: Story and Family Game para promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial, este trabajo investigativo, fue realizado por Leidy Patricia Miranda Inga. Abordando que, a partir del contexto actual, los niños y las niñas hacen uso constante de los diferentes dispositivos

tecnológicos con facilidad; como resultado de la situación pandémica vivida, generando diversas situaciones que conllevan a un acercamiento desmedido de estos recursos. El objetivo se centra en realizar una propuesta sensibilizadora como objeto de estudio frente al uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños y niñas de nivel inicial; la propuesta consta de tres dimensiones: 1. taller de cuentacuentos, 2. Taller de juegos para niños, 3. Taller de juegos para las familias (Miranda, 2021, p.23). De lo referido anteriormente, esta investigación busca informar a los padres y cuidadores sobre el manejo adecuado de las herramientas tecnológicas en los niños y niñas, teniendo en cuenta que la familia es la base fundamental para cultivar los buenos hábitos y de esta manera enfocarlos en un contexto pedagógico y de diversión con tiempos controlados y acompañamiento de adultos responsables.

El siguiente antecedente es tomado de la tesis titulada "Relación del uso de las nuevas tecnologías y conductas disruptivas en niños y niñas de 3 y 4 años de la institución educativa inicial Cuna Jardín UNAS, de Arequipa Perú, en el año 2018, elaborada por Silvia Chambilla Alccalayco. Esta tesis tuvo como objetivo conocer la relación en el uso de las nuevas tecnologías y las conductas disruptivas, descubriendo que la era digital está inmersa en la actualidad impactando cada vez en edades más tempranas. Esta investigación se enfoca en el uso desmedido y sin restricción en los horarios de acceso a las herramientas tecnológicas, contribuyendo a las conductas inadecuadas presentadas en los infantes, por ende, los investigadores proponen orientar a padres y cuidadores para crear normas y hábitos en el uso de las tecnologías, para prevenir consecuencias negativas en la parte emocional y física en los niños y las niñas. Por consiguiente, esta tesis aporta el trabajo

mancomunado entre familia y contexto escolar, desde la sensibilización para prevenir trastornos en el comportamiento de los niños y niñas en edad inicial, teniendo en cuenta que el hogar es la mayor fuente de direccionamiento frente al uso de las herramientas tecnológicas.

2.1.2 Investigaciones a Nivel Nacional

A nivel nacional se encuentra, una investigación titulada: Los juegos digitales educativos como herramienta de motivación para el grado preescolar de la institución educativa Gaspas de Rodas del municipio de Cáceres departamento de Antioquia Colombia, realizada en el año 2022, elaborado por Lina Patricia Perea Viveros, María de los Ángeles Mosquera Rengifo, Italia Leydis Perea Pino La tesis en mención tiene como finalidad proponer juegos digitales a nivel educativo reconociendo el impacto que en la actualidad han generado las herramientas tecnológicas en los infantes, de modo que no solamente se empleen para fines recreativos, sino también de carácter pedagógico, enriqueciendo las experiencias de aprendizaje en el aula, resaltando las ventajas que estas proporcionan en el ambiente escolar. Por esta razón, las herramientas tecnológicas permitan acercar a los niños y niñas a un aprendizaje a partir de necesidades e intereses desde sus contextos tecnológicos, que flexibiliza y posibilita nuevas estrategias para el proceso de enseñanza en los infantes. Contextualizados en lo anterior es fundamental que los docentes estén a la vanguardia de la era digital, para promover la innovación y garantizar aprendizajes significativos en los infantes, afrontando los retos antes los grandes cambios y exigencias que se dan constantemente en el ámbito educativo y social; dando respuesta a los interés y necesidades.

Otro aporte, es un artículo del tiempo, realizado por Catalina Gallo, el 11 de junio del 2018. Titled "La preocupante adicción de los niños con la tecnología". La salud mental y física de los niños y niñas está comprometida por su dependencia a celular y tabletas. Mostrándose dependientes de estos aparatos tecnológicos con manifestaciones visibles de angustia, ansiedad, volviéndose irritables, al punto de generar taticardia, las cuales son reguladas cuando están nuevamente conectados. Este artículo hace énfasis en la alteración del sueño, dificultades en la concentración y de memoria, dificultades académicas; pasando por alto las responsabilidades diarias y la posibilidad de divertirse con sus pares y en familia, causando falencias en las interacciones sociales. Correlacionando la información suministrada por este artículo, se logra determinar las múltiples alteraciones en los infantes en cuanto a la salud emocional, física, cognitiva y comunicativa; siendo la comunicación y la parte social el fuerte de la investigación propuesta.

2.1.3 Investigaciones a Nivel Local

Se encuentra una tesis de la Pontificia, Universidad Javeriana, Bogotá 2019, titulada "El uso de las TIC por parte de la primera infancia en el entorno familiar", elaborada por María Camila Gutiérrez Muñoz. Se basa en el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el e entorno familiar, encontrando que los niños y niñas tienen acceso con facilidad a las herramientas tecnológicas, evidenciándose que en cada hogar cuentan con dispositivos electrónicos, por tanto, la interacción con los mismos es frecuente y flexible en el manejo de tiempos y horarios, donde el mayor uso es para la diversión y pocas veces para fines educativos. Este trabajo investigativo, apoya la

investigación planteada en cuanto es fundamental fortalecer los espacios de juego a nivel familiar promoviéndolos espacios de interacción social para apoyar las habilidades comunicativas y sociales.

Se cuenta con una investigación titulada "Afectaciones de los video juegos en la atención de los niños y adolescentes, de la Universidad Cooperativa de Colombia, elaborada por Nicoll Alejandra Suarez, en Bogotá del 2022. Esta tesis, realiza una revisión sistemática de literatura, donde se reconoce las afectaciones de los video juegos en el proceso atencional en niños y adolescentes, puesto que están en un contexto social, en donde la tecnología abarca su cotidianidad desde temprana edad; El objetivo principal es comprender el impacto de los video juegos tanto de forma positiva o negativa en los niños y las niñas. Por tanto, esta investigación corrobora el uso excesivo de las herramientas tecnológicas y el fuerte impacto que ha venido generando en los niños, niñas y sus familias; por consiguiente, la importancia de generar estrategias mediadoras en el ámbito familiar y escolar, para favorecer los espacios de interacción y así mismo el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y sociales de los niños y las niñas.

2.2 Marco Teórico

Esta investigación se sustenta en la teoría sociocultural Lev Semiónovich Vygotsky (1934). Quién plantea que los niños resuelven tareas prácticas a partir del uso del lenguaje; teniendo en cuenta la unidad de percepción lenguaje y acción, constituyendo el tema central para el análisis y origen de conductas humanas (Reyes, 1998 P. 57) tomado (Id., 1 bid., pp.49-50). De esta manera considera como actividades mediatas las herramientas y los signos, siendo estas una actividad psicológica donde el instrumento o herramienta está orientada externamente; es decir, dominio sobre la naturaleza. El signo, esta direccionado de manera interna y su objetivo es controlar la propia conducta. En este sentido, el proceso de desarrollo propone dos líneas, en un primer momento los procesos elementales, haciendo referencia al origen biológico y posteriormente a las funciones superiores, referidas al origen sociocultural, siguiendo así la conducta del niño por medio de la interrelación de estas dos líneas; por consiguiente el procesos intrapersonal se da a partir de la transformación del procesos interpersonal, es decir a nivel social y posteriormente al individual, en una palabra primero con los demás y luego consigo mismo.

Según los estudios de Vygotsky, basados en los estudios psicológicos y de comportamiento, conlleva a una valoración apropiada, teniendo en cuenta el desarrollo dinamizador del infante, como objetivo central del trabajo investigativo propuesto; donde las habilidades comunicativas y sociales, son potenciadas en el proceso de interacción con sus pares, núcleo familiar y/o cuidadores. Siendo el impacto la teoría sociocultural, donde propone el juego como valor socializador, factor de desarrollo y a su vez zona de desarrollo

próximo. Este planteamiento está directamente relacionado a la estrategia diseñada y aplicada En el ámbito escolar y familiar de fácil acceso, llamativo, innovador y sobre todo que facilita el enriquecimiento de los nuevos espacios sociales para recrearlos y transformarlos; por ende, el juego se convierte en experiencias reales, retos significativos que generan una auto gestión social y por consiguiente las internas. Lo anterior está apoyado en la teoría de Vygotsky, desde la socialización, desarrollo físico psicológico, cognitivo y emocional a partir de su entorno próximo.

En este orden de ideas, el uso de las herramientas genera nuevos comportamientos que se sitúan en la importancia del juego para el desarrollo de las funciones comunicativas y sociales. Bañeres “Mediante el juego, entra en contacto con sus iguales, aprender normas y a descubrirse. Las relaciones que existen entre el juego y la socialización infantil, donde el juego llama a la relación y solo puede llegar a ser juego por la relación” (Bañeres, 2008, p.16). En este orden de ideas, los niños y las niñas por medio del juego van conociendo su entorno, ya que estimula las habilidades interactivas que contribuyen al desarrollo social infantil; este ejercicio integrador y comunicativo se da desde los primeros años de vida, siendo el pilar para descubrir y desenvolverse en un medio social, fortaleciendo espontáneamente desde la capacidad de la cooperación. Por tanto, se proponen tres categorías de análisis dando sustento teórico a la investigación. Por tanto, se proponen cuatro categorías de análisis dando sustento teórico a la investigación.

2.2.1 El juego

Es una actividad humana propia del infante permitiendo recrear, elaborar, explorar y comprender su contexto, de tal manera fortalece los aspectos sociales, comunicativos y emocionales a través de los pilares del desarrollo, saber ser, saber hacer, aprender a vivir juntos y aprender a aprender. Dado lo anterior, el juego recrea esa realidad de manera espontánea, demostrando gran interés por desarrollar sus habilidades. En este proceso lo fundamental es que los infantes puedan interactuar socialmente entre pares y de esta manera potenciar las habilidades intrapersonales como lo refiere Lev, vygostky a través de su teoría sociocultural, referida a la formación de las capacidades psicológicas superiores.

Según “Lev. Vygostky, “El juego como valor socializador, donde el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive”. (Vygostky,1934, citado en Gutierrez, Falcon, & Moreno, 2013). Basados en este contexto se puede inferir que por medio del juego se fortalece las habilidades interpersonales, teniendo en cuenta que los niños y las niñas poseen características particulares desde su genética, es más significativo lo que se adquiere en su contexto educativo y familiar.

En esta misma línea Vygostky, propone el juego como factor de desarrollo siendo esta una necesidad de aprendizaje y de adquirir conocimiento, dado que los infantes se involucran en la construcción de pensamientos abstractos y simbólicos, en este sentido el juego facilita el interés por adquirir conocimientos y experiencias que conllevan a un desarrollo integral, en la medida que crea zonas de desarrollo próximo, donde refiere Vygostky (ZDP), como la capacidad del niño según su desarrollo de resolver un problema

por si solo, teniendo en cuenta sus capacidades y/o habilidades adquiridas; planteando una zona desarrollo potencial, referida básicamente a resolución de problemas en colectivo, es decir con la ayuda de un adulto o compañero con mayor habilidad para resolverlas; sin desconocer las capacidades de los niños y las niñas, las cuales son potenciadas a través de la experiencia y el ejercicio diario de socialización con pares y su contexto.

Otro autor que sustenta la investigación en relación al juego es Bruner, donde la flexibilidad del juego posibilita la transformación y la creación de nuevas acciones sin temor a equivocarse “En el juego los niños y las niñas se desarrollan en un entorno apropiado, disponiendo de materiales ricos y modelos culturales de inspiración; utilizando el lenguaje como instrumento de pensamiento y acción de modo combinatorio ya que juegan con el mundo y las palabras (Brunner,1995, citado Alcandia Mayor de Bogotá D.C, 2018 p.77). Basados en lo mencionado por el autor, se puede deducir que el juego es el mejor puente para fortalecer la imaginación y la creatividad, que promueven espacios divertidos, novedoso y motivantes, facilitando la integración y apropiación de reglas y por consiguiente seguimiento de instrucciones, representación simbólica, imitación de acciones, desarrollo de habilidades psicomotrices. De esta manera el juego construye conexiones profundas con su entorno, permitiendo interactuar con pares, familia y/o cuidadores y de este modo se evidencia las interacciones sociales y el respeto por el otro, a partir de las diferencias y la empatía.

En este sentido el juego potencia la inteligencia, la agilidad corporal, la afectividad, la comunicación; también hace que los niños y las niñas puedan expresar libremente las

necesidades y expresión de emociones, por medio de elementos propios como: juguetes, muñecos y objetos del medio, para recrear historias o situaciones vividas que generan impacto. En el juego se favorece la personalidad, haciendo que los niños y las niñas den cumplimiento a metas, superando de esta manera frustraciones y así mismo seguridad confianza en sus propias habilidades; se puede evidenciar que a través del juego se adquieren pautas de convivencia como: esperar el turno, perder, ganar, ceder, y aceptar sugerencias de otros.

2.2.2 Herramientas Tecnológicas

Teniendo en cuenta el objetivo general de esta investigación y en concordancia con la incidencia en el uso excesivo de las herramientas tecnológicas, en los niños y las niñas de 4 años. y teniendo en cuenta, su fácil acceso a las mismas. L'Ecuyer, divulgadora educativa, expresa que no es tan positivo que los niños y las niñas, estén expuestos a temprana edad a los diferentes dispositivos electrónicos en prolongados tiempos; expresa que: “Ningún estudio apoya la introducción de las tecnologías en la infancia, son adictivas, promueve un círculo de recompensa, produciendo la hormona dopamina, en edades tempranas no se tiene autocontrol, por el contrario es fascinación, no es atención sostenida” (L'Ecuyer, 2017, citado en Av, 2018)

En esta medida las pantallas están inmersas en la cotidianidad y según lo expresado por Lecuyer, se puede deducir que el debido control para el acceso a las tecnologías debe darse desde los padres de familia o cuidadores, donde se vigile y propicien espacios de interacción social, potenciado así las habilidades interpersonales que aporten al desarrollo

comunicativo y emocional. De esta manera se previenen enfermedades físicas como el sedentarismo, descontrol en la alimentación, enfocada en la malnutrición; así mismo en el aspecto emocional se observan conductas disruptivas dentro del aula; percibiéndose niños y niñas agresivos, ansiosos, irritables, poco tolerantes, frustrados al no conseguir de manera inmediata lo deseado.

En este contexto, L'Ecuyer, afirma que “No es prohibir por prohibir, la idea es dar alternativas excelentes, conectado con ellos a partir de las interacciones con los demás, concluye que la mejor preparación para el mundo Online es el mundo Offline, el mundo real” (L'Ecuyer,2017, citado en Av, 2018), de acuerdo con lo mencionado anteriormente, es importante hacer una preparación previa, para que los infantes puedan manipular las herramientas tecnológicas de manera acertiva, y esto se logra a partir de un acompañamiento permante por parte de los padres y cuidadores y así evitar el uso desmedido acarreando posibles enfermedades. De esta manera, el reto a nivel familiar es promover un aprendizaje a partir de la realidad vividas en contexto proximos y sencillos como: juega de escodidas, buscar tesoros, adivinar acertijos, entre otros es decir ´potenciar las habilidades socioculturales desde su medio próximo. L'Ecuyer, exsalta los estudios realizados por la academia Americana de Pedriatría, quién a su vez propone consejos para ayudar a las familias a navegar el siempre cambiante panorama digital, creando su propio plan para el consumo mediatico de su familia, es decir teniendo valores y estilos de crianza, fijando limites razonables y animando tiempo de recreo, ya que este espacio estimula la creatividad e imaginacion, en el aspecto comunicativo y social.

Otro autor que da sustento a la investigación es el Neuropsicólogo Alvaro Bilbao, quién refiere “ mayores índices de déficit de atención, fracaso escolar y depresión infantil, por tal razón el cerebro de los niños y las niñas necesitan aprender a dominar su concentración y emociones; los dispositivos son un paso atrás”. (Bilbao, 2015). Conforme a lo expresado por Bilbao, se puede deducir que los niños expuestos a largas jornadas de acceso a las herramientas tecnológicas y estímulos cambiantes; produce en los infantes un sobre estímulo por lo intenso y lo inmediato, sintiendo placer con la interacción de estas herramientas y por consiguiente muestra desinterés por las actividades menos estimulantes, como leer un cuento, juegos de mesa, crear sus propios dibujos, entre otros.

En esta misma línea, la labor de los padres o cuidadores es fundamental que promuevan espacios de interacción donde se permita compartir con los infantes momentos de exploración, conversaciones, juegos que generan momentos significativos en la vida de los niños y las niñas, posibilitando calidad de tiempo y aprendizajes desde lo social y comunicativo.

2.2.3 Habilidades comunicativas y sociales

Reconociendo que las habilidades comunicativas y sociales, en la primera infancia hacen parte del proceso cognitivo en el desarrollo integral de los niños y las niñas, y dando cuenta que están directamente vinculadas en las relaciones interpersonales y entendidas como factores esenciales en el proceso socializador y convivencial con sus pares y cuidadores. Desde la postura de Bruner, quien propone marcos de interacción social para el lenguaje: andamiaje, “Donde la interacción social, es el instrumento que tiene el niño para

el desarrollo cognitivo es el lenguaje, entendido como una herramienta mental que facilita la representación del mundo, flexibilizando pensamientos, organizando ideas y afianzando conceptos” (Brunner, 2003, citado en Martínez, 2009); basados en este aporte, Brunner sintetizó tres aspectos cruciales, en un primer momento el niño aprende el lenguaje para un propósito, ya que es una necesidad comunicarse de forma verbal, no verbal y escrita, desarrollando capacidades que les permiten expresar sus propios lenguajes, intereses, necesidades, reflexiones y preguntas sobre experiencias vividas, siendo estas las primeras comunicaciones o lecturas para poder comprender y apropiarse la información que proviene del contexto familiar y educativo que lo rodea, dando sus primeros significados.

Como segundo aspecto crucial, los niños y las niñas dan significado a sus producciones y utilizan sus recursos lingüísticos para referirse a las cosas, donde la intención de los infantes es construir y dar a conocer sus propios saberes, con la intención de comenzar con su lenguaje comunicativo y de esta manera desarrollar las habilidades interpersonales que le aportan a desarrollo integral; siendo el contexto principal la familia y su entorno, logrando relaciones armoniosas y colaborativas, que le facilitan desarrollar habilidades de manera adecuada y pertinente en su contexto, garantizando la corresponsabilidad en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y sociales en su desarrollo próximo.

Finalmente, como un tercer aspecto menciona el lenguaje dentro de un marco comunicativo funcional, refiriéndose a la acción misma del sistema de ayuda a la

adquisición del lenguaje, permitiendo ser el puente de comunicación y crear sus propios saberes definiendo su identidad a partir de la construcción innata y real, con la ayuda de un adulto que se ha dado inicialmente desde su interacción social activa, exaltando esas relaciones interpersonales gestionadas desde las capacidades adquiridas desde sus primeros años de vida.

Otro referente teórico a mencionar es Vygotsky, desde su postura del lenguaje y pensamiento en su dimensión relacional, contemplando “El lenguaje como marco de la comunicación e instrumento para dar a conocer emociones, ideas y necesidades, a través del lenguaje se comparte lo que se aprende de otras personas, hablar es una actitud social desde su origen” (Martínez, 2009. P.67). De esta manera el lenguaje viene siendo el resultado de esas relaciones interpersonales que los niños y las niñas han adquirido desde sus inicios de vida que mantienen con su entorno, lo que comúnmente se conoce como proceso socialmente mediado, desde las estructuras psicológicas superiores, significado así la apropiación progresiva en su cotidianidad y básicamente fundamentadas en la interacción social, estableciendo diálogos, expresiones físicas y corporales, así mismo la construcción escrita de garabateo de signos y símbolos significantes para ellos; dando lo anterior, se establece en los espacios educativos, familiares y culturales, apropiando aprendizajes significativos que conllevan a una asimilación y apropiación de capacidades lingüísticas a nivel verbal. No verbal y escrita, dentro de un contexto determinado y enriquecido para los niños y las niñas.

2.3 Marco Normativo

El proyecto de investigación está sustentado con las siguientes normativas que se consideran pertinentes para el proceso investigativo.

2.3.1 Política Internacional

La declaración mundial para todos y el marco de Acción para satisfacer las necesidades básicas de Aprendizaje, Aprobados por la conferencia Mundial sobre Educación para Todos Jomtien, Tailandia Marzo (1990), reafirma en cada uno de sus diez artículos “La educación es un derecho de todos”, por tanto se convocan a los estados y las naciones participantes a generar diversos espacios y estrategias que propicien oportunidades básicas de aprendizaje a todos los seres del mundo.

Artículo 1- La satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje.

Artículo 2- Perfilar la visión de las necesidades básicas y su compromiso con la educación.

Artículo 3- Universalizar el acceso y promover la equidad.

Artículo 4- Concentrar la atención en las adquisiciones del aprendizaje.

Artículo 5- Ampliar la perspectiva de la educación básica.

Artículo 6- Valorizar el ambiente para el aprendizaje.

Artículo 7- Fortalecer la concertación de acciones.

Artículo 8- Generar un contexto de políticas de apoyo.

Artículo 9- Movilizar recursos financieros.

Artículo 10- Fortalecer la solidaridad internacional.

Con el fin de perfeccionar los servicios de educación básica se han propuesto los anteriores artículos como guía útil para las organizaciones internacionales en los ámbitos educativos y profesionales a nivel mundial, exaltando la importancia de la educación básica para un progreso social efectivo y equitativo.

(Unicef,2017), La tecnología digital se encuentra en medio de nuestras vidas, irreversiblemente y a medida que se aumenta la influencia de la tecnología, especialmente internet, se intensifica el debate sobre las repercusiones en cuanto a si es una bendición para la humanidad, por cuanto ofrece oportunidades ilimitadas para la comunicación, comercio, aprendizaje y libertad de expresión, o si es un amenaza para nuestra forma de vida, que socava el tejido social, incluso el orden político, y amenaza nuestro bienestar. (Unicef, 2017).

2.3.2 Política Nacional

Ley 1098 del 2006- Código de infancia y adolescencia, en Colombia. Artículo 1. Finalidad, este código tiene por finalidad: garantizar, a los niños, niñas y adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna (Código de la Infancia y Adolescencia. P 9).

Ley 1098 del 2006 Establece la obligación de los padres de garantizar el cuidado y la protección de sus hijos y velar por su bienestar físico psicológico y moral. La sentencia señala que los padres

Deben tomar medidas para proteger a sus hijos de contenidos inapropiados en la red y de situaciones que puedan poner en riesgo su seguridad y bienestar. (Republica, 2006). Ley 3, 61 del 7 de febrero, 1997, Artículo 11, en concordancia con lo establecido en la ley 115 del 1994, nadie podrá ser discriminado por razón de su limitación para acceder al servicio de educación ya sea en una entidad pública o privada y para cualquier nivel de formación, posibilitando el acceso de los niños con necesidades especiales al aula regular, con el objetivo de promover su desarrollo integral. (Ley General de Educación Nacional, 1994)

2.3.3 Política Local.

Lineamiento Pedagógico y curricular para la educación Inicial en el distrito, afianza la promoción del desarrollo infantil como núcleo de las acciones pedagógicas curriculares. Este documento surge desde la secretaria de educación del distrito como un esfuerzo que responde a la intención de consolidar la política de Estado para el desarrollo integral de la primera infancia De Cero a Siempre, buscando potenciar la construcción de la línea técnica distrital en concordancia con los avances, los aprendizajes y acompañamiento pedagógico provocando el desarrollo de los niños y las niñas desde el juego, la literatura, el arte y exploración del medio, como las formas primordiales a través de las cuales los niños y las niñas se relacionan entre si con los adultos y con el mundo para darle sentido. (Bogotá, 2018)

Capítulo 3

Marco Metodológico

En este capítulo se aborda, el enfoque cualitativo, basado en Hernández Sampieri, permitiendo profundizar en las causas de los fenómenos sociales, inclinándose a descubrir más que a comprobar, es holística, naturalista, centrándose en conocer personas y situaciones que surgen en un contexto desde lo vivido, es decir desde lo real. En este contexto se aborda un diseño de investigación acción contribuyendo a una intervención activa y reflexiva posibilitando un análisis reflexivo de la realidad encontrada. En este espacio, se aborda la población y muestra seleccionada teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión para la selección de la muestra, así mismo se da conocer el diagrama de Gant, abordando la descripción general junto a sus fases, implementadas en la construcción del presente proyecto investigativo. Como instrumento se aborda la observación directa junto con la entrevista semiestructura, las cuales están basadas en las tres categorías propuestas.

En el desarrollo de la investigación que se realiza en el Hogar Infantil Madre Rafols, ubicado en la ciudad de Bogotá, en el cual se diseña y aplica una guía de observación directa, donde se tuvieron en cuenta las tres categorías propuestas y los contenidos a visualizar en el grado Jardín, con los niños y niñas de 4 años de edad; obteniendo como resultado la implementación del juego como mediador de los procesos comunicativos y sociales a través del ejercicio integrador con las familias , para disminuir el uso excesivo de las herramientas tecnológicas en los infantes; de este modo, se diseñó una golosa viajera que plantea juegos y retos, a medida que avanza sin perder el sentido original de la misma,

las actividades propuestas son novedosas, motivantes y llamativas. Esta golosa Viajera, comprende una maleta de tamaño asequible, la cual contiene el logo del grupo investigativo, personificado en un muñeco llamado Yazawi, cuyas iniciales hacen parte de las autoras del proyecto. Yazawi, está diseñado con el fin de invitar a jugar con la tapa del bolsillo de su braga, también promueve acercamientos como abrazos, caricias y otras expresiones de afecto que son significativas para los infantes; el personaje se encuentra adherido en la maleta en la parte externa. Dentro de la maleta, va el instructivo correspondiente al juego de la golosa viajera con una medida de 1 metro. 20 cm de ancho por 2 metros. 20 de largo, acondicionado para niños y adultos; en esta medida, también contiene cada uno de los elementos requeridos para el desarrollo de cada reto, promoviendo así la interacción entre pares y cuidadores.

3.1 Enfoque de investigación, cualitativo

La siguiente investigación tiene como finalidad promover el juego como mediador de los procesos comunicativos y sociales en los niños y niñas de 4 años, a través del ejercicio integrador con las familias, de esta manera se apropia el enfoque cualitativo. refiere que “el investigador inicia con un proceso indagador, y por ende estudios anteriormente realizados, fusionando estos dos ejercicios de manera sincronizada con miras de generar una teoría real y válida de lo que se está observando.” (Sampieri, 2018, p.7). En este sentido, lo importante en el proceso es partir de una base, la cuál de validez abarcando partes de la realidad a intervenir para adquirir evidencias y herramientas que permitan

solidificar teorías referentes al tema de estudio y así mismo proponer estrategias que se ajusten a las necesidades de la problemática observada.

En esta misma línea Hernández Sampieri, refiere que ” La ruta cualitativa resulta conveniente para comprender fenómenos desde la perspectiva de quienes lo viven y cuando se buscan patrones y diferencias entre experiencias y sus significados” (Sampieri, 2018, p.8). Basados en la mención del autor, es relevante reconocer la metodología frente al planteamiento del problema, prevaleciendo el razonamiento inductivo e interpretativo la cual va de lo particular a lo general de esta manera la investigación es más flexible, debido a que parte desde la experiencia, la acción y los resultados; enfocándose en entender fenómenos a través de la exploración del medio, dentro de un entorno natural apropiado al contexto. De esta manera se logra la información por medio del diseño y aplicación de una guía de observación directa, logrando identificar vivencias propias de la realidad, y a su vez se aplica una entrevista semiestructurada orientada a la niños y niñas de 4 años, padres de familia y docentes del Hogar Infantil Madre Rafols, las cuales serán sometidas a un proceso de triangulación para un análisis asertivo de la información recopilada, así comprender y proponer una estrategia que fortalezca las dificultades encontradas en el contexto intervenido teniendo en cuenta las particularidades de la población en mención, desde la mirada cultural y social.

3.2 Diseño de Investigación, Investigación- acción

Basados en el proceso de investigación se plantea el juego, como mediador en los procesos comunicativos y sociales, a través del ejercicio integrador con las familias; la investigación se fundamenta en el diseño de Investigación Acción (IA). Donde según “Sampieri, afirma que “la investigación acción, propicio cambio social, transforma la realidad, tomando conciencia en el proceso innovador, implicando colaboración de los participantes en la detección de necesidades y articulación en el proceso a mejorar” (Sandín, 2003, citado por Sampieri, 2018, p. 552). Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, en la práctica se generan experiencias significativas propias del medio, tanto en el ámbito escolar como familiar, a partir de las acciones humanas, sociales y culturales, que se correlacionan con el tema central del proyecto investigativo; generando propuestas acordes a las necesidades observadas.

La investigación acción posibilita a los participantes ser activos en todo el proceso constructivo, conllevando a reflexionar desde el cómo, por qué y para qué, y a partir de estas diseñar y aplicar estrategias que permitan un cambio en las acciones inapropiadas en el uso excesivo de las herramientas tecnológicas desde la sensibilización y mejora continua, para que esta conductas disruptivas presentadas en los niños y las niñas del grado jardín sea un proceso activo, motivador e integrador, conllevando a propiciar unos ambientes cálidos a partir del juego, estableciendo cercanías entre pares, cuidadores, comunidad educativa e investigadoras y por ende el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y sociales.

Sampieri, menciona: quién propone “Tres perspectivas en la investigación acción, en un primer momento la visión-técnico – científico, integrándose con fases secuenciales de acción como planificación e identificación de hechos; la de liberatoria, basada en la interpretación humana y la emancipadora, que pretende generar un cambio social” (Alvarez, Gallou, 2003, citado por Sampieri, 2018, p. 552- 553). En este sentido la investigación acción fomenta la participación desde una visión democrática, equitativa y transformadora, buscando siempre un bien común, un cambio sustancial e impacto significativo en el grupo intervenido, mejorando y ampliando los espacios de diversión a partir de la implicación de momentos que generen interacción interpersonal, movimiento corporal, atención, seguimiento de instrucciones y resolución de conflictos, con fin de potenciar las habilidades comunicativas y sociales desde su realidad del contexto próximo que merece ser intervenido y transformado para enriquecer el desarrollo integral de los niños y las niñas.

3.3 Población del Hogar Infantil Madre Rafols.

El grupo poblacional seleccionado para el desarrollo de este proceso investigativo, hace parte del Hogar Infantil Madre Rafols, ubicado en la localidad de barrios Unidos, localidad 12, en el barrio Benjamín Herrera en la ciudad de Bogotá; esta institución pertenece al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, con modalidad institucional, reconocida en el sector por el servicio que le presta a la comunidad, brindado apoyo a la población menos favorecida especialmente que labora en el Siete de Agosto. La entidad está dirigida por la Comunidad de Hermanas de la Caridad de Santa Ana. La institución posee un enfoque constructivista social, presta el servicio a niños y niñas de 2 a 5 años, con una estratificación sociodemográfica correspondiente a 2 y 3; además, se evidencia que el tipo de familia es su gran mayoría son nucleares, monoparentales. En este sentido para la selección de la muestra, según Mertens (2015), “el muestreo cualitativo es usual comenzar con la identificación de ambientes propicios, luego de grupos y finalmente, de individuos. Incluso la muestra puede ser una sola unidad de muestreo requiriendo flexibilidad y redefinición permanente” (Mertens, 2015, citado en Sampieri, 2018, p. 429)

3.3.1 Muestra

La muestra seleccionada para la investigación es el grado Jardín, conformado por 8 niños y 12 niñas, para un total de 20 infantes con edades que oscilan entre los 4 años. Se tuvo en cuenta como criterio de inclusión la selección de 4 niños y 2 niñas junto con sus familias, por medio de la aplicación del instrumento observación directa, ya que ellos demostraron frecuentemente conductas disruptivas, inatención, desinterés para participar de forma colaborativa en las propuestas pedagógicas, episodios de irritabilidad

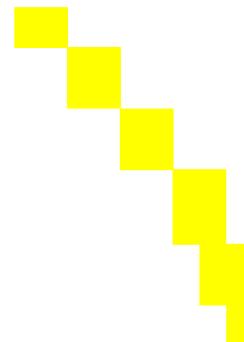
demostrados en pataletas incontrolables, deficiencia en el lenguaje , falencias en el seguimiento de instrucciones, apatía para desarrollar ejercicios corporales, ausencia de empatía con sus compañeros, expresando necesidad de inmediatez por conseguir lo deseado y frustración ante posibilidades de esperar y respetar el turno, perdiendo el control, llegando a un punto de tener conductas inapropiadas en sí mismos, pares y cuidadores. De este modo los padres de familia cuentan con la disposición de tiempo e interés por participar y vincularse con las actividades del Hogar Infantil Madre Rafols, teniendo en cuenta que la gran mayoría laboran como independientes; por consiguiente, surge la necesidad de promover el juego como mediador en los procesos comunicativos y sociales, a través del ejercicio integrador con las familias para disminuir el excesivo de las herramientas tecnológicas. Como nota aclaratoria en la muestra y como criterio de exclusión no se aborda el grupo en general puesto que la investigación se extendería y la disponibilidad de padres es escasa.

3.4 Procedimientos

El siguiente esquema de Gantt, permite dar a conocer las fases por las cuales se basaron las actividades en todo el proceso de construcción del proyecto investigativo, organizado de la siguiente manera: En la fase I, se encuentra la selección del tema, en la fase II y III la socialización de la pregunta problema, por ende la formulación y creación de la pregunta; en la siguiente fase IV, se realiza la socialización de avances (trabajo de grado I); frente a la fase V, se hace la formulación y creación de objetivo general y específicos, en la siguiente fase correspondiente a la VI, se aborda la justificación, posteriormente, en la fase VII y VIII, se hace la construcción de marco de referencia y marco normativo; en la fase IX, se construye el marco metodológico, en seguida en la fase X, se avanza en la construcción de análisis de resultados; finalmente, en la fase XI se logra la construcción de discusión y conclusión, así mismo, la elaboración de informe final. A continuación, se observa el cuadro correspondiente a la explicación basado en el organigrama y construcción del proyecto investigativo.

Tabla 1 Descripción general

DESCRIPCION GENERAL	TRABAJO DE GRADO I															
	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
FASE	ACTIVIDAD															
I	Selección del tema															
II	Socialización de pregunta problema															
III	Formulación y creación de la pregunta															
IV	Socialización de Avances (Trabajo de Grado I)															
V	Formulación y creación de Objetivo General y específicos.															
VI	Justificación															





- VII** Construcción de Marco de Referencia
 - VIII** Construcción de Marco Normativo
 - IX** Construcción de Metodológico
 - X** Construcción de Análisis de Resultados
 - XI** Construcción de Discusión y conclusión
- Elaboración de Informe Final- Artículo- RAE (Trabajo de Grado II).

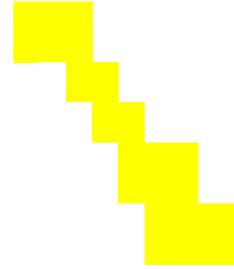


Tabla 1. Cronograma trabajo de Grado

Fuente: Elaboración propia

3.5 Técnicas e Instrumentos para la recolección de la información, Guía de observación directa

En esta investigación que es de carácter cualitativo, aplica dos instrumentos de recolección de información los cuales aporta información relevante y puntual que ayuda a integrar posturas, miradas y observaciones que direccionan la temática de la tesis propuesta. Se inicia en un primer momento con la elaboración y aplicación de una guía de observación directa, basada en las tres categorías junto con sus cuatro contenidos o items a visualizar, dentro del ejercicio pedagógico, desarrollado en el grado jardín; obteniendo información real del ámbito educativo frente a su postura en la implementación del juego, uso de las herramientas tecnológicas y desarrollo de habilidades comunicativas y sociales. (ver Anexo 1)

Según Méndez, “La observación es directa cuando el investigador forma parte activa del grupo observado y asume sus comportamientos; recibe el nombre observación participante” (1998, Citado en scielo, Métodos y Técnicas en la Investigación Cualitativa,2019). Con este instrumento se pretende evidenciar situaciones puntuales para observar las necesidades y en este sentido proponer una estrategia que contribuyan a dar solución a la situación problema detectada.

En un segundo momento se diseña y aplica una entrevista semiestructurada direccionada a niños, padres de familia y docentes, con el fin de conocer las posturas particulares de cada población; este instrumento se aplica en un ambiente natural, acogedor, utilizando un lenguaje escrito y claro con la finalidad de adentrar en el tema central; las preguntas estructuradas brindan un punto de vista libre, dando respuesta a la

temática central; de esta manera se aplica 6 preguntas abiertas a padres de familia sobre las tres categorías propuestas que dan sustento a la investigación. También se aplican 6 preguntas a docentes pretendiendo conocer sus posturas frente a las categorías relevantes en la investigación y finalmente se aplican 6 análisis de imágenes, denominados Bits a los niños y las niñas de 4 años de la institución intervenida. (Ver Anexo 2)

Según Ryen, 2013 y Grinnell y Unra, 2011), la entrevista semiestructurada se basa en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos y obtener mayor información” citado en Metodología de la investigación. P 449). Finalmente, con este instrumento se busca cotejar y establecer resultados oportunos en los diferentes entornos y así poder identificar las necesidades y contemplar la posible estrategia que brinde solución a la problemática desde un ámbito integrador y participativo con la comunicativa educativa del Hogar Infantil Madre Rafols.

3.6 Criterios de Confiabilidad y validación de los instrumentos.

De acuerdo con Hernández Sampieri, “quien distingue el concepto de dependencia, estabilidad como una especie de confiabilidad cualitativa o consistencia de resultados, se relacionan con el grado en que diferentes investigadores que recolecten datos similares en el campo y efectúen los mismos análisis, generen resultados equivalentes”. (Hernández Sampieri, 2010, p.473- citado por Corral, 2016). Basados en los anterior, para realizar este estudio, han sido seleccionados tres jueces que reúnen las siguientes características: amplia experiencia en educación, formación académica e investigativa; especializados en el área que los define como jueces expertos. De acuerdo con lo anteriormente expresado, en la siguiente tabla se encuentra las particularidades relevantes de los tres jueces que apoyaron este proceso de confiabilidad y validación de los instrumentos aplicados en el proceso de investigación en el grupo poblacional intervenido.

Tabla 2 Valoración de instrumentos

Juez experto	Profesión	Formación Académica	Años de experiencia
1 Sandra Aleida Martin González	Docente	Mg. Licenciada en educación Preescolar Especialista en gerencia de proyecto Magister en Educación	28 años



		Estudiante Doctorado en educación.	
2. Libia Zulay Ariza Pérez	Docente	Licenciada en Educación Básica Primaria, Especialista en Pedagogía de la Comunicación y medios interactivos, Especialista en Gerencia, Mg, En Educación. Actualmente adelanta estudios de Doctorado en Educación	30 años
3. Sandra Rocío Prieto Alvarado	Docente	Lic., en preescolar y Promoción de la familia. Mg. En Educación. Doctorante en educación.	29 años

3. 7 Técnicas e Instrumentos para el análisis de la información, triangulación

Esta investigación aplica como técnica e instrumento de análisis la triangulación de la información, siendo un proceso valido para el análisis de los datos recopilados, posibilitando transversalización de información, de esta manera aplicar estrategias idóneas, brindando oportunidades de mejora a la problemática identificada en la población objeto de estudio.

Según Sampieri “Es conveniente tener varias fuentes de información y método para recolectar los datos si provienen de diferentes actores del proceso, posee mayor riqueza, amplitud y profundidad, incluye observación, entrevista y datos para entender la situación

problema” (Sampieri, 2018, p.464). Fundamentadas en lo mencionado, en el proceso investigativo se hace un análisis contextual, estudiando cada dato en sí mismo y en relación con los demás; para ello se tiene en cuenta las tres categorías que surgen de la investigación, correlacionadas con una guía de observación directa, la cual consta de doce ítems o criterios a visualizar en el ámbito escolar, posibilitando cuatro opciones de respuesta a cada uno de los contenidos a observar. Posteriormente se diseña y aplica una entrevista semiestructurada, en un primer momento a padres de familia con seis preguntas; también se aplica una entrevista con seis preguntas a docentes y finalmente participan los niños y las niñas en otra entrevista basada en bits de imágenes de fácil comprensión para los infantes mencionados.

Basados en los instrumentos de recolección de información, anteriormente expresados, se logran obtener datos claros y significativos para el proceso de investigación, dando pie a un análisis cualitativo con el fin de transversalizar la información, convirtiéndose así en un proceso contextual, dando pie para conocer las situaciones reales del grupo poblacional intervenido.

3.8 Consideraciones Éticas

Esta investigación, promueve el juego a través de la estrategia de la golosa viajera con el propósito de potenciar las habilidades comunicativas y sociales en los niños y niñas de 4 años del Hogar Infantil Madre Rafols, para disminuir el uso excesivo de las herramientas tecnológicas; reconociendo el juego como mediador en las familias e institución educativa. Por tanto, la resolución 08430 de 1993 del Ministerio de Salud,

sustenta la protección de los derechos y confidencialidad de la información adquirida de la población objeto de estudio, sustentados en los siguientes artículos:

Artículo 5. En toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar.

Artículo 8. En las investigaciones en seres humanos se protegerá la privacidad del individuo, sujeto de investigación, identificándolo solo cuando los resultados los requiera y este lo autorice.

Artículo 14. El Consentimiento informado, es el acuerdo por escrito mediante el cual el sujeto de investigación o en su caso, su representante legal, autoriza su participación en la investigación, con pleno conocimiento de la naturaleza de los procedimientos, beneficios y riesgos a que se someterá, con la capacidad de libre elección y sin coacción alguna. (Ver Anexo 3)

Artículo 15. El consentimiento informado deberá presentar la siguiente información, la cual será explicada en forma completa y clara al sujeto de investigación, o en su defecto, a su representante legal, en tal forma que puedan comprenderla.

- A. La justificación y los objetivos de la investigación.
- B. Los procedimientos que vayan a usarse y su propósito incluyendo la identificación de aquellos que son experimentales.
- C. Las molestias y los riesgos esperados.
- D. Los beneficios que pueda obtenerse.

G. La libertad de retirar su consentimiento en cualquier momento y dejar de participar en el estudio sin que por ello se creen perjuicios para continuar su cuidado y tratamiento.

H. La seguridad que no se identificará al sujeto y que se mantendrá la confidencialidad de la información relacionada con su privacidad.

El presente proyecto propone integrar el juego a través del ejercicio activo con las familias y con contexto educativo; basados en la resolución mencionada. Se diseña y aplica un formato de consentimiento informado, direccionado a la población objeto de estudio, el cual es diligenciado y aprobado por los representantes legales de los niños y niñas del grado jardín, teniendo en cuenta que son menores de edad y requieren mayor protección, prevaleciendo su integridad en la información suministrada; así mismo, como registros fotográficos, que son utilizados para fines educativos y a su vez en el ejercicio investigativo, dando validez y soporte al trabajo realizado con la comunidad educativa, de esta manera se ajusta la resolución en mención junto con los artículos que dan soporte a los intereses, procedimientos y acciones del proceso investigativo desarrollado. (Ver Anexo 4).

Capítulo 4

Análisis de Resultados

En este espacio, se pretende dar a conocer los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos propuestos para el ejercicio de investigación, los cuales se dieron a partir de las tres categorías (juego, herramientas tecnológicas, habilidades comunicativas y sociales), a través de la triangulación, teniendo en cuenta que es un proceso de análisis, para constatar y profundizar en los diferentes puntos de vista de la población objeto de estudio; este proceso se realiza teniendo en cuenta cuatro fases de análisis. En este sentido, implementar estrategias que contribuyan a mejorar la situación problema abordada; en este contexto, se da cuenta de la coherencia y validez de la técnica e instrumentos para recolección de la información.

4.1 Fase I

4.1.1 Análisis Guía de Observación Directa

A partir de las tres categorías propuestas en la investigación (juego, habilidades comunicativas y sociales, herramientas tecnológicas), se inicia aplicando una observación directa. (ver anexo 5), constituida con seis preguntas y aplicada en el entorno escolar. Posteriormente se diseña y aplica tres formatos de entrevistas semiestructurada para padres de familia, docentes, niños y niñas de la muestra seleccionada; basadas en las tres categorías, con el fin de determinar los puntos de vista de la comunidad educativa para obtener mayor información. Este proceso de análisis de resultados, según Mertens (2015), “también considera una narración por focalización progresiva, primero en aspectos del contexto, lo hechos y experiencias; y luego en los detalles de sucesos específicos y

cotidianos, relaciones entre actores o grupos, y las categorías y los temas que surgieron” (Mertens, 2015, citado en Sampieri, 2018, p. 587).

Dando inicio al análisis de los instrumentos aplicados, en un primer momento se tiene en cuenta la guía de observación directa enfocada en las tres categorías y criterios específicos a observar. En cuanto a las herramientas tecnológicas se observa que el aula cuenta con estos recursos en un 100 por ciento facilitando el acceso tanto a docentes y a niños y niñas, de esta manera logrando centrar la atención por cortos periodos de tiempo, ya que manifiestan motivación ante los juegos digitales y apropiación de conductas de los mismos. Referente al juego, se observa que el docente lo promueve en un 80 por ciento, generando experiencias significativas donde los niños se divierten principalmente en los juegos tradicionales, mostrando naturalidad, espontaneidad en el momento de interactuar, aunque se generan situaciones de conflicto ante la resolución de problemas como esperar el turno e impaciencia para alcanzar el objetivo del juego. En la tercera categoría, fundamentada en las habilidades comunicativas y sociales, en un 70 por ciento se percibe un lenguaje sencillo y comprensible para la edad de los niños y niñas por parte del docente; motivando a desarrollar la expresión verbal ya que los infantes tienen dificultad para comunicarse clara y fluidamente; afectando la socialización con pares desde conductas inapropiadas ante acontecimientos inesperados reaccionado de manera negativa y así alterando las habilidades sociales.

4.1.2 Análisis entrevista semiestructurada

Como segundo instrumento se aplicó una entrevista semiestructurada que tiene como objetivo conocer los diferentes puntos de vista de la población objeto de estudio; para ello se realiza un consentimiento informado a las directivas y familias, siendo aprobada y facilitando la participación voluntaria. En cuanto a la población de docentes a continuación se mencionan las seis preguntas abordadas en la entrevista:

En este orden de ideas, se da a conocer que en un 100 por ciento de las docentes hacen uso de las herramientas tecnológicas y están de acuerdo en la favorabilidad del uso de las mismas enfocadas en proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta su fácil acceso, organización de la información y aplicación de herramientas interactivas; así mismo, destacan el impacto negativo del uso excesivo de las herramientas tecnológicas reflejado en el comportamiento en el ámbito escolar, afectando el desarrollo comunicativo y social, por esta razón los niños y niñas se les dificulta interactuar entre pares; los docentes refieren la importancia de un acompañamiento y control del tiempo para el uso de las herramientas tecnológicas. *(Ver anexo 6)*

Por ende se ponen en manifiesto que un 80 por ciento, dan vía libre a sus hijos en el uso desmedido de herramientas tecnológicas en casa como opción de pasatiempo y distracción de sus hijos, priorizando la televisión, el celular, Tablet y computador; igualmente, manifiestan conductas disruptivas en consecuencia a la ausencia de espacios integradores que faciliten la comunicación e integración social. *(Ver anexo 7)*

Basados en lo anterior, según, L´Ecuyer “ningún estudio apoya la introducción de las tecnologías en la infancia, son adictivas, promueve un círculo de recompensa,

produciendo la hormona dopamina, en edades tempranas no se tiene auto control, por el contrario es fascinación, no es atención sostenida” (L’Ecuyer, 2017, citado en Av, 2018), correlacionando esta afirmación, se puede inferir que es importante hacer una preparación previa para que los niños y las niñas puedan manipular herramientas tecnológicas de forma asertiva y para ello se logra con un acompañamiento permanente de padres o cuidadores.

la inferencia de los niños entrevistados en su totalidad (100 por ciento), expresan que los dispositivos como el televisor y el celular son utilizados sin límite de tiempo, durante parte del día y la noche, es decir que el tiempo que comparten con padres o cuidadores es escaso ya que tienen otras ocupaciones tanto laborales como del hogar y por ende, se les facilita el acceso a las tecnologías como pasatiempo prefiriendo los juegos digitales y videos de su interés obviando las temáticas educativas e instructivas que potencian el aprendizaje. (*Ver anexo 8*).

Otra categoría abordada para este proceso de triangulación, de acuerdo con lo expresado en la entrevista, se logra deducir que las 6 docentes, correspondientes al 100 por ciento, manifiestan que es posible rescatar los juegos tradicionales, buscando la adecuación de espacios para potenciar habilidades en los niños y las niñas; así mismo, manifiestan el nombre de algunos juegos que les llama la atención dentro del aula son los juegos tradicionales, juegos de roles, simbólicos de competencia y de construcción, buscando siempre una recompensa. Por otra parte, desde la perspectiva de los padres un 80 por ciento mencionan que en sus hogares no implementan el juego como espacio lúdico recreativo, debido a su ocupación de índole laboral y social; dejándolos en libertad para acceder en tiempo ilimitado en el uso de las herramientas tecnológicas; el 20 por ciento restante alude

que ocasionalmente lo lleva al parque como medio de esparcimiento. De igual modo, el 100 por ciento de los infantes en la entrevista manifestaron que les llama la atención los juegos de roles y tradicionales, mencionando que les agrada realizarlos en compañía de sus padres o cuidadores como también en la institución con sus pares. (*ver anexo 9*)

En este sentido, Vygostky propone, “el juego como valor socializador, donde el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive” (Vygostky, 1934, citado en Gutiérrez, Falcón, & Moreno, 2013). De acuerdo con esta mirada se puede deducir que el juego es el medidor y puente que fortalece las acciones interpersonales, reconociéndolo como actividad rectora propia de los niños y niñas de la primera infancia, a través del mismo se facilita la adquisición de conocimientos y a su vez aprendizajes significativos adquiridos en su desarrollo próximo, conllevando a una formación integral óptima, que le permite fundamentar las bases desde la creatividad, independencia y seguridad en sí mismo fortaleciendo sus capacidades intelectuales en cuanto al control inhibitorio corporal fino y grueso; a su vez la regulación emocional ante eventos de ganar, perder, ceder y aceptar diversas situaciones en la realización de los juegos; independientemente si los resultados alcanzados en el juego son los esperados o por el contrario no son los deseados.

Por último, es importante resaltar que las habilidades comunicativas y sociales, están presentes en la cotidianidad y en las vivencias diarias, por ende se toman como tercera categoría en donde 3 docentes equivalente al 50 por ciento de los entrevistados, mencionan que las habilidades comunicativas y sociales son potenciadas a través del juego

y en los espacios interactivos en los cuales los niños tienen acceso, ya sean con pares o adultos; el otro 50 por ciento de docentes hacen alusión a las habilidades comunicativas y sociales como un espacio integrador en autonomía y confianza en todo su desarrollo integral y se logra a partir de la implementación de rutinas, seguimiento de instrucciones y especialmente en espacios transformados para apropiar el juego. Por otro lado, los padres de familia, en un 100 por ciento reconocen la importancia de integrar las habilidades en los infantes, puesto que notan deficiencias desde sus casas en el fortalecimiento del lenguaje y las pocas oportunidades de interactuar a través del juego; Seguidamente, se hace alusión a la posición de los niños y las niñas, objeto de estudio en la aplicación de la entrevista mostrando en un 100 por ciento fascinación por observar, escuchar y crear, restando importancia a la expresión verbal y entablar una conversación fluida, así mismo desinterés por las relaciones interpersonales

En este contexto, Brunner aborda marcos de interacción social para el lenguaje: andamiaje, “donde la interacción social, es el instrumento que tiene el niño para el desarrollo cognitivo es el lenguaje, entendido como una herramienta mental que facilita la representación del mundo, flexibilizando pensamientos, organizado ideas y afianzando conceptos” (Brunner, 2003, citado en Martínez 2009); basados en este aporte, Brunner sintetiza tres aspectos cruciales, donde el niño aprende el lenguaje para un propósito siendo una necesidad para comunicarse de forma verbal, no verbal y escrita, potenciando las capacidades que le permiten a su vez expresar intereses, necesidades y reflexionar ante preguntas que surgen en su diario vivir, siendo las comunicaciones o lecturas que conllevan a comprender y apropiar la información que proviene del contexto próximo, ya sea familiar

o educativo, construyendo así sus primeros significados e hilando ideas para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales que le permitirán construir una sana convivencia, sobre todo enriquecer las habilidades sociales, las cuales van entrelazadas de manera simultáneas con las habilidades comunicativas, sin ser desligadas una de la otra, ambas habilidades se complementan entre sí.

4.2 Fase II

4.2.1 Análisis diarios de campo

Del mismo modo, se considera importante en este proceso de triangulación de la información, mencionar los resultados obtenidos a partir de los diarios de campo (ver anexo 10), los cuales facilitaron la identificación y apropiación de las categorías (herramientas tecnológicas, juego, habilidades comunicativas y sociales) en el quehacer pedagógico durante las prácticas realizadas con las planeaciones propuestas; para ello se tiene en cuenta la descripción, revisión documental y la interpretación reflexiva, en este orden de ideas, referente a la primera categoría anteriormente mencionada en un 100 por ciento se evidencia que los niños sienten agrado, motivación y atracción por el uso de las herramientas tecnológicas dentro del aula, ya que los activa, logrando centrar su atención hacia las temáticas a desarrollar, siendo este espacio de activación o desarrollo de la clase, partiendo regularmente con una canción, un video educativo o juego interactivo, permitiendo que el ambiente pedagógico sea cálido, significativo y de mayor impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo se puede evidenciar que las herramientas tecnológicas con fin educativo, con tiempo controlado y con una finalidad, favorecen el

aprendizaje de los niños y las niñas, situación ratificada en la aplicación de los anteriores instrumentos (observación directa y entrevista semiestructurada).

En este contexto, el neuropsicólogo Álvaro Bilbao refiere “mayores índices de déficit de atención, fracaso escolar y depresión infantil, por tal razón el cerebro de los niños y las niñas, necesitan aprender a dominar su concentración y emociones, los dispositivos son un paso atrás” (Bilbao, 2015); en efecto, los docentes deben estar a la vanguardia de los cambios y transformaciones en la actualidad frente a la apropiación de las nuevas tecnologías; es fundamental que se den con fin educativo y se implementen en el aula reconociendo el interés de los niños y las niñas por las mismas en la actualidad; además, la plasticidad de sus cerebros ya que están más estructurados para el aprendizaje de manera visual, interactiva y exploratoria. Cabe resaltar que tener una amplia mirada desde la pertinencia en relación al uso, acompañamiento adecuado porque en sentido contrario, el acceso desmedido, afecta el aprendizaje, la salud, el comportamiento, la comunicación y la socialización, viéndose reflejado en los cambios de estado de ánimo de los infantes no solo en el entorno educativo, sino también familiar y comunitario.

Por otra parte, reconociendo el juego como una de las actividades rectoras exaltada en los lineamientos curriculares para la primera infancia, cabe resaltar que está inmerso en un 100 por ciento en los espacios pedagógicos propuestos en las planeaciones y se ve reflejado en los diarios de campo que el juego es esencia natural de los niños y las niñas viéndose el goce, disfrute y motivación para aprender a través del mismo, promoviendo la espontaneidad y seguridad al interactuar entre sus pares, de este modo se contribuye a fortalecer la comunicación y socialización; en esta línea, se alcanza un aprendizaje

significativo que conlleva a potenciar habilidades y destrezas; además el juego es una herramienta fundamental en la exploración del cuerpo en aras del desarrollo integral del ser. Según Brunner, "En el juego los niños y las niñas se desarrollan en un entorno apropiado, disponiendo de materiales ricos y modelos culturales de inspiración, utilizando el lenguaje como instrumento de pensamiento y acción de modo combinatorio ya que juegan con el mundo ya que juegan con el mundo y las palabras" (Brunner, 1995, citado en Alcaldía Mayor de Bogotá Distrito Capital, 2018, p. 77).

Fundamentados en lo expresado, el propósito fundamental del juego es que los niños y niñas explore, interactúen e imiten situaciones de la cotidianidad, socializando en su entorno de manera espontánea, por tanto, se busca contribuir a fortalecer los valores de la empatía, el respeto hacia el otro por medio de la sana convivencia de una manera didáctica y agradable; además el juego rescata la atención a través del seguimiento de instrucciones sencillas, donde tienen la oportunidad de demostrar sus actitudes y aptitudes positivas hacia nuevos aprendizajes. El juego se considera una de las herramientas fundamentales para el apoyo de los procesos formativos de los niños y las niñas teniendo en cuenta que es innato en ellos y que está inmerso en la práctica pedagógica estableciendo desde las temáticas propuestas a desarrollar según la finalidad. Por consiguiente, el aprender espontáneamente a través del juego conlleva despertar el interés, la motivación y el aprendizaje vivencial ejercitando toda su corporalidad que conduce a un desarrollo integral.

Finalmente, se evidencia una comunicación verbal en un 100 por ciento, aunque no fluida, pero comprensible para el docente y los demás niños. En las actividades

pedagógicas siempre se busca fortalecer la interacción comunicativa y social haciendo que los niños sientan la necesidad de comunicarse verbalmente expresando ideas y sentimientos; aspectos primordiales que le permite a los niños y las niñas constituirse como persona y de esta manera interactuar en su medio social. Dicho proceso se fortalece a través de canciones, rimas, imitación de sonidos, juego de palabras, seguimiento de indicaciones e instrucciones, también la descripción sencilla de láminas, cuentos e invención de historias con sentido, pretendiendo así estimular sus habilidades comunicativas y sociales iniciando una conversación sencilla acerca de situaciones vividas e imaginadas. Por lo anterior, se puede inferir que los infantes se motivan ante los espacios brindados para potenciar sus habilidades haciendo posible la interacción con sus pares, familia y cuidadores. Según Vygotsky desde su postura del lenguaje y el pensamiento en su dimensión relacional contempla el lenguaje como marco de la comunicación e instrumento para dar a conocer emociones ideas y necesidades a través del lenguaje, se comparte lo que se aprende de otras personas, hablar es una actitud social desde su origen” (Martínez, 2009. P.67).

Por consiguiente, se abordan las habilidades comunicativas y sociales, donde los procesos de estimulación oral en los niños juegan un papel primordial, puesto que les permite comunicarse a través de herramientas pedagógicas que son el puente de la comunicación verbal, no verbal y escrita: de esta manera, potenciar las habilidades para escuchar, entender su entorno y en este sentido establecer códigos lingüísticos, posibilitando los logros propios en su etapa comunicativa. Por otra parte, las habilidades comunicativas favorecen sus propias estrategias para lograr su comunicación, apoyados

desde su entorno familiar, escolar y comunitario; en este sentido, aprender a hablar, escuchar, y jugar los incorpora a tener nuevas experiencias fundamentales para su vida integral, de ahí parte los vínculos sociales que los niños y las niñas crean en la etapa inicial, puesto que se van consolidando a medida que van creciendo e integrando a través de su desarrollo próximo; así mismo, se desarrolla en cada uno de los ambientes donde el niño está inmerso y le posibilita la capacidad de resolver problemas, satisfacer sus necesidades emocionales, aliviar temores y desenvolverse socialmente a partir de la creación de hábitos conductuales que definirán su desarrollo personal social, apropiándose a su mundo socio-cultural.

4.3 Fase III

4.3.1 Análisis de los Avances

Teniendo en cuenta el árbol de oportunidades, (ver anexo 11) donde se logró identificar las problemáticas relacionadas con el uso excesivo de las herramientas tecnológicas en los niños y niñas de 4 años del Hogar Infantil Madre Rafols, se busca promover el juego como herramienta mediadora para potenciar las habilidades comunicativas y sociales, siendo estas la principal problemática evidenciada en la población intervenida; en este sentido, se diseña y aplica una Golosa Viajera que tiene como personaje principal un muñeco llamado Yazawi (ver anexo 12); esta golosa no convencional, sino enriquecida con retos y acciones a desarrollar a medida que avanza en la numeración de la misma. Para dar validez a al diseño de la golosa, se programa una prueba piloto con la muestra seleccionada (4 niños y 2 niñas), quienes participaron del

ejercicio inicial, observándose en ellos asombro, alegría, curiosidad: por mirar tocar, explorar y descubrir lo que contiene la maleta.

En un primer momento se hace la presentación del material elaborado, causando gran impacto y deseos por participar y desarrollar cada una de las actividades, donde se evidencia que fue funcional, llenado las expectativas trazadas, pero se descubre que los niños y las niñas requieren ejercicios previos de motricidad gruesa para lograr avanzar en el desplazamiento durante desarrollo del juego; de este modo, en esta prueba piloto hubo inseguridad y desconocimiento frente a la dinámica del juego tradicional (ver anexo 13); ante tal eventualidad, el grupo investigador, hacen la demostración del juego de manera explicativa y asertiva, quedando clara la instrucción; posteriormente, se dio paso a los infantes de realizar sólo un ejercicio de la golosa siendo que la intención de esta prueba era comprobar la eficacia de la estrategia, de tal modo que no requirió ninguna transformación o cambio significativo de alguno de los retos o acciones, y también se comprobó que las actividades son acordes a la edad y capacidades de los niños y las niñas, cumpliéndose a cabalidad la propuesta en las posteriores planeaciones y aplicación de la misma en el entorno escolar y familiar haciéndose evidente las relaciones interpersonales como respetar el turno a pesar de la expectativa y deseos por participar y ser los primeros.

Por otra parte se logra satisfactoriamente la integración familiar, haciéndose participes activos al realizar con los infantes los retos y acciones propuestas, así mismo, los padres y cuidadores estuvieron prestos al recibir y devolver en buen estado la golosa viajera (ver anexo 14), brindando la oportunidad de ceder la participación a otras familias,

contribuyendo al aprovechamiento del tiempo libre a través de otras actividades integradoras y diferentes al uso de herramientas tecnológicas; esta estrategia proporciona el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y sociales donde los niños expresaron preferencias por algunos de los retos ya que no son tan habituales en su cotidianidad; además, impactó que algunos de ellos son similares a los juegos que realizan de manera virtual, y son aquellos que les genera competitividad, memoria, concentración, agilidad mental y motriz al coordinar movimientos finos y gruesos. Se observa, en los niños y niñas el manejo de la frustración y la posibilidad de solucionar conflictos entre pares, promoviendo de esta manera los ambientes cálidos desde la tolerancia, el respeto la empatía y el diálogo.

4.4 Fase IV

4.4.1 Estrategia – Herramienta tecnológica

Para dar cumplimiento a los objetivos propuestos en este proyecto investigativo, se crea un personaje con el nombre de Yazawi cuyo origen surge de los nombres del grupo investigativo, este personaje es quien invita a jugar a los niños, niñas y sus familias, fue elaborado de forma manual, con un diseño inclusivo ya que su color piel es blanca y su estilo de cabello es afro, permitiendo esa caracterización particular, reconociendo que esta estrategia sea asequible para toda población. Yazawi invita a fortalecer expresiones afectivas permitiendo contacto físico con él, ya que los niños lo pueden manipular a través de abrazos caricias promoviendo la afectividad en la interacción con sus pares. Yazawi va acompañado de una golosa viajera, en la cual él va adherido a la maleta con una posición corporal propia del juego tradicional de la golosa (saltado en un pie), en el bolsillo de la

braga se encuentra una tapa para lazar en el juego de la golosa, esta indicará el número y la acción o reto a desarrollar. La maleta de la golosa viajera fue elaborada en madera con medidas de 70 cm de ancho por 60cm de alto, con una profundidad de 10 cm. A su vez esta se encuentra forrada con tela tapiz color azul marino, y sus bordes fueron reforzados con paño lency color Vinotinto; además, contiene una manija de fácil agarre facilitando su transporte, cuenta con una chapa y un candado animado para mayor seguridad.

Así mismo, en su interior se tienen dos compartimientos, uno destinado para guardar las láminas, tablero, manual instructivo y coronas, el segundo compartimiento contiene la golosa con una medida de 1 metro con 20 cm de ancho por 2 metros con 20cm de largo, posibilitando la manipulación para niños y adultos, en este mismo compartimiento se encuentran los elementos necesarios para desarrollar cada reto o acción de la golosa de la siguiente manera: en la casilla #1 el reto consiste en interpretar una canción de su interés, empleado el micrófono elaborado en material convencional de fácil manipulación (tubo de papel, paño lency negro, cordón blanco, cuerda elástica plateada, bola de icopor, pintura negra acrílica.) En la casilla #2 el reto consiste en imitar la postura del peluche (rana René facilitada por el Hogar Infantil). En la casilla # 3 el reto consiste en ayudar a la araña a atrapar el insecto, moviendo la telaraña hacia arriba y hacia abajo, esta fue elaborada con tela elástica, la araña se construyó con paño lency negro y su relleno es espuma acrílica y el insecto es un botón de mariquita. En la casilla # 4 se imita la forma de una casa empleando el cuerpo. En la casilla # 5, la acción consiste en escuchar y en mover el cuerpo al ritmo de la música.

Dando continuidad, al explicativo de la estrategia propuesta en la casilla #6 donde el reto consiste en girar una sombrilla infantil y atrapar una imagen de las partes del cuerpo con la cual se realizará una acción; (s sombrilla plástica, cuerdas elásticas, imágenes plastificadas en Contac). En la casilla # 7 el reto consiste en el juego de memoria, observando los objetos del tablero para posteriormente mencionar algunos sin mirar; la tabla es diseñada en cartón piedra, en ella fueron dibujados y pintados con vinilo acrílico, fue laminado con Contac. En la siguiente casilla correspondiente al # 8, la acción consiste en atrapar animales del acuario, empleando un palo de valso representado la caña de pescar, la cual fue pintada con acrílico dorado, se le adicionó pita y una argolla metálica junto con un imán, los animales acuáticos fueron elaborados en fomy con detalles en vinilo y argollas metálicas, estos se encuentran dentro de una taza transparente simulando un acuario. En la penúltima casilla, correspondiente al #9, el ejercicio consiste en imitar el sonido o movimientos de animales; esta lámina, fue elaborada en cartón piedra, las imágenes fueron dibujadas y pintadas con vinilo acrílico, posteriormente laminado con Contac. Finalmente, en la casilla # 10, se relaciona con la meta y logro alcanzado, y para ello se asignará una corona como incentivo para los niños y las niñas; en este mismo espacio tendrá la oportunidad de hablar de sus cosas preferidas. Las coronas fueron elaboradas en fomy con un caucho que se ajusta a los tamaños de las cabezas.

Por último, es importante resaltar que la maleta contiene adicionalmente un tablero instructivo basado en imágenes de fácil comprensión para los infantes con las acciones o retos a desarrollar en cada casilla numerada, así mismo al lado una explicación breve orientada a padres y docentes (elaborado en cartón piedra, recortes de imágenes, forrado

con papel decorativo y Contac. Para lograr una fácil comprensión de la estrategia, se adiciona en físico una cartilla explicativa del paso a paso, con un lenguaje claro y sencillo, también tiene la evaluación de la estrategia (ver anexo 15), la cual va direccionada a padres con el color verde si le pareció excelente, amarillo si les pareció bueno y rojo si hay que mejorar de acuerdo con cada casilla y reto realizado. Así mismo, se aplica una valoración a los niños de carita feliz color amarillo si le gusto el reto y color rojo con carita triste si no le gusto. Esta cartilla también se podrá encontrar de manera digital. (Ver anexo 16)

Capítulo 5

Discusión y Conclusiones

5.1 Discusiones

Este proyecto investigativo, tiene por finalidad, generar espacios de juego como estrategia mediadora para disminuir el uso excesivo de las herramientas tecnológicas y desde el ejercicio integrador con las familias, potenciar las habilidades comunicativas y sociales en los niños y niñas del Hogar Infantil Madre Rafols, por consiguiente surge de la situación problema observada dentro del proceso de intervención en la población seleccionada, demostrando situaciones relevantes en los momentos o espacios de interacción entre pares, de esta manera se logran identificar características propias de la muestra, permitiendo a través de la aplicación de los instrumentos, se puede identificar el uso excesivo de las herramientas tecnológicas sin propósito educativo, por el contrario son utilizados como pasatiempo especialmente en el entorno familiar sin supervisión y control de tiempo. Según L'Ecuyer, afirma que “No es prohibir por prohibir, la idea es dar alternativas excelentes, conectando con ellos a partir de las interacciones con los demás, concluye que la mejor preparación para el mundo Online es el mundo Offline, el mundo real” (L'Ecuyer, 2017, citado en Av., 2018). De acuerdo lo expresado anteriormente, por la autora, se comparte el punto de vista propuesto porque los infantes requieren en esta etapa fundamental la atención y el acompañamiento como vía de preparación desde una realidad cercana a su contexto, conocerse a si mismo y brindar esas herramientas que potencien en el uso adecuado de las herramientas tecnológicas, en cuanto al manejo del tiempo, el acceso a aplicativos, el enfoque pedagógico y el aprovechamiento del tiempo en

otras actividades que promuevan las relaciones interpersonales no solo en el contexto escolar sino familiar. Contextualizando a en el ámbito escolar, se observa una apropiación en el uso de las herramientas tecnológicas, teniendo en cuenta que siempre son empleadas como una estrategia motivadora, que promueve la atención, el interés y el aprendizaje en los infantes.

En este sentido la estrategia planteada contribuye a generar espacios de juego por medio de Yazawi y su golosa viajera, quién es el encargado de motivar e invitar a los niños, niñas y familias a interactuar a través del juego tradicional de la golosa, adaptándole acciones y retos a medida que se avanza en cada una de las casillas enumeradas y de este modo a ser novedoso ante las propuestas diseñadas. Según Vygotsk, “El juego como valor socializador, donde el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características por el medio social donde vive”. (Vygotsky, 1934 citado en Gutiérrez, Falcón, & Moreno, 2013); Basados en la mirada expuesta por el teórico, se está de acuerdo con su aporte, ya que el juego contribuye al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y sociales. Reconociendo el juego en sí mismo como una actividad rectora, fundamental en los niños y las niñas que posibilita la adaptación a realidades de su cotidianidad, y reconociendo que la primera infancia es una etapa flexible de constante transformación y que necesita un acompañamiento permanente para potenciar habilidades del desarrollo humano que se verán reflejados en los pilares de la educación, así mismo, este proceso integrador conlleva a fortalecer las interacciones intra e interpersonales en su desarrollo próximo. Por ende, el juego como:

Escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de los infantes con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso dentro del juego. Solo se aprende a participar participando (Peña y Castro 2012, p.128)

Basados en lo anterior, como resultado de este proceso de investigación, se obtiene que, con la aplicación de la estrategia, en un primer momento la concienciación de las familias y cuidadores sobre la importancia de implementar otras formas de pasatiempo e interacción con los infantes, siendo más significativas e interactivas como es el juego. En un segundo momento en el control frente a la exposición de los infantes ante el manejo de las herramientas tecnológicas, enfocándolas hacia el ámbito educativo se evidencia significativamente la disminución de conductas disruptivas en los infantes fortaleciendo los vínculos entre pares y cuidadores, permitiendo favorecer en su cotidianidad tanto las habilidades comunicativas como sociales. En este sentido, desde la postura de Brunner, quien propone marcos de interacción social para el lenguaje: andamiaje,” donde la interacción social, es el instrumento que tiene el niño para el desarrollo cognitivo, es el lenguaje, entendido como una herramienta mental que facilita la representación del mundo, flexibilizando pensamientos, organizando ideas y afianzando conceptos” (Brunner, 2003, citado en Martínez, 2009). Ante la posición de Brunner, es fundamental reconocer que, su postura es clara y como grupo investigativo se está de acuerdo por que los niños y las niñas son seres sociales desde el momento del nacimiento, y por ende se comunican a través del lenguaje no verbal logran una interacción social con la figura materna, en este orden ideas,

se dan los vínculos interpersonales a partir de los procesos comunicativos que se logran en diversos escenarios, para los infantes en su medio social, aportando a su desarrollo integral prevaleciendo su proceso cognitivo, son dos momentos que no pueden ir desligados ya que ambos son complemento en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y sociales.

5.2 Conclusiones

Basados en el proceso de intervención en el proceso de la práctica, en el grupo seleccionado del grado jardín, se logra observar un interés excesivo por las herramientas tecnológicas, dejando de lado el juego, el desinterés por el desarrollo físico, adquiriendo hábitos sedentarios, reflejado en su desarrollo corporal, de atención y así mismo, deficiencia en las habilidades comunicativas y sociales; lo anterior surge de la estructuración del árbol de oportunidades. (Ver figura 1), Por lo tanto, en la población intervenida como lo es la primera infancia, y basados en los lineamientos curriculares, donde se reconoce el juego como actividad rectora, que promueve el desarrollo integral en los niños y las niñas, desde sus diferentes funciones, miradas y ejecuciones, reconociendo que es innato y propio en los infantes, teniendo en cuenta esta inferencia el juego está inmerso en la cotidianidad de los niños y las niñas, siendo este el puente para promover y desarrollar espacios interactivos entre los niños y las niñas ya que se evidencia el goce, el disfrute y la espontaneidad en estos espacios diseñados, causando emoción por medio de procesos de imaginación, atención, participación y motivación; afianzado en un primer momento las relaciones interpersonales, para posteriormente a medida que se desenvuelve en un contexto próximo, pueda construir sus relaciones intrapersonales .

De tal modo, se diseña y aplica la estrategia pedagógica basada en Yazawi y su golosa viajera, la cual fue pensada para involucrar a los niños y las niñas de 4 años en procesos de construcción en el aspecto comunicativo y social, vinculando especialmente el juego como actividad rectora; esta estrategia conlleva a participar, tanto a los infantes como padres y cuidadores, motivándolos a interactuar a través de nuevas propuestas adaptadas a un juego tradicional que reposaba en los recuerdos (adultos, padres y cuidadores); por ende, se promovieron otros espacios de diversión diferentes al uso excesivo de herramientas tecnológicas. En este proceso se afianzaron lazos afectivos y sociales en el contexto escolar, ya que los niños y niñas demuestran una actitud de empatía, por esperar el turno a pesar de su gran expectativa por jugar en la estrategia propuesta, posibilitando escenarios para la resolución de conflictos, el agrado por intervenir en actividades de movimiento que implican esfuerzo físico e intelectual. Esto se dio, desde las necesidades e intereses particulares y generales propias de la población abordada dentro del contexto educativo y familiar.

En este contexto, viendo el impacto que generó la estrategia pedagógica en la comunidad educativa, la cual fue valorada por medio de una evaluación animada para los padres e infantes, de la cual se infieren resultados positivos, significativos y de gran relevancia porque ha sido novedosa e integradora con los niños, niñas y demás miembros de la familia, así como en el contexto escolar; permitiendo fortalecer las habilidades comunicativas y sociales entre pares y adultos. Por consiguiente, se elabora una cartilla digital de fácil acceso para padres, docentes y demás comunidad educativa, con un lenguaje sencillo, claro y oportuno que posibilita su fácil comprensión desde los diversos entornos

para futuras aplicaciones y de esta manera enriquecer los espacios interactivos por medio del juego transformado y adaptado, favoreciendo las habilidades comunicativas y sociales, aportando al desarrollo integral que favorezca los pilares de la educación; por tanto, esta herramienta digital queda en el Hogar Infantil Madre Rafols, centro de la intervención de la práctica, de igual manera, esta estrategia pedagógica replicara en el Colegio Liceo Fesan, como parte del proyecto comunicativo, dirigido por una de las autoras de la estrategia, adecuándolo a la población desde preescolar, primaria y bachillerato; por ser también lugar de trabajo de una de las integrantes del proyecto investigativo y se considera relevante darlo a conocer y ponerlo en práctica debido a la gran acogida y aporte que generó en la población intervenida.

Finalmente, se propone como recomendación para darle continuidad a esta estrategia pedagógica, la implementación de la misma en otras edades, como en la sección de básica primaria y bachillerato, haciéndole adaptaciones con grados de complejidad, en las acciones y retos a realizar, teniendo en cuenta intereses, necesidades y temáticas educativas propuestas en la malla curricular de las diferentes asignaturas del conocimiento; considerando que este juego genera expectativa, motivación y potencia habilidades sociales desde un desarrollo próximo, que tiene relevancia en el contexto en el cual se desarrolla. También cabe resaltar que el juego es una actividad no solo propia de la primera infancia sino también para la niñez intermedia, adolescentes y adultos, permitiendo espacios integradores para la construcción de reglas, normas y apropiación de valores que favorezcan las acciones interactivas con pares y comunidad que hace parte de los entornos cercanos; además, propicia otros roles para la diversión generando así encuentros más de

carácter social en cuanto a la construcción de relaciones interpersonales basados en la comunicación.

Anexos

6.1 Anexo Guía de observación directa

Tabla 3 Observación directa

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Fecha: Agosto del 22 al 26 del 2022	Lugar: Hogar Infantil Madre Rafols
Hora: 7:00am – 4:00 pm	Materia: Dimensiones del desarrollo

Objetivo: Recopilar información directa del ejercicio pedagógico en el grado jardín, referente a las categorías propuestas en el proceso de investigación.

Categorías y contenidos a observar	No menciona el aspecto observado	Menciona pocas veces el aspecto observado: 2 veces	Menciona casi siempre el aspecto observado: 3 veces	Menciona siempre el aspecto observado: más de 4 veces	Anotaciones
A) Herramientas tecnológicas 1-El aula cuenta con recursos tecnológicos y de fácil acceso. 2.El maestro emplea herramientas tecnológicas para apoyar el proceso de aprendizaje. 3-Los niños logran mantener la atención y la motivación por periodos de tiempos razonables acordes a su edad. 4- Manifiestan mayor interés por el uso de los juegos interactivos expresando conductas aprendidas de los mismos.			X	X	Se cuenta en el aula con un televisor, y una grabadora. A nivel institucional se tiene un Video Bean, proyector y sala de computadores Los niños se distraen y pierden la atención con facilidad. Muestras motivación, buscando oportunidad por tener acceso a herramientas tecnológicas, además las imita.
B) El juego 1- El maestro en el desarrollo de la clase promueve el juego generando experiencias significativas.			X		Como actividad inicial, generando así un ambiente llamativo.

Anexo 2

Entrevista semiestructurada

USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS ENTREVISTA A DOCENTES

Objetivo: Identificar la influencia del uso de las herramientas tecnológicas en el aula de clase y su aporte negativo y positivo ante las mismas.

DATOS GENERALES

Fecha _____ Ciudad _____

Nombre y apellido _____

Edad: _____ Sexo: _____ Profesión: _____

Responda las siguientes preguntas con la mayor claridad posible.

1. Mencione los aspectos favorables del uso de las herramientas tecnológicas, como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2. Desde su punto de vista, considera que el uso excesivo de las herramientas tecnológicas influyen en el comportamiento, la socialización, proceso de aprendizaje y estados de ánimo de los niños.

3. ¿Con qué herramientas tecnológicas se apoya, en el proceso de enseñanza y por qué cree que son las más adecuadas?

4. ¿Considera que los niños son capaces de divertirse sin recurrir a las tecnologías?

5. ¿Cuáles son los juegos preferidos por los niños en el aula de clase?

6. ¿Cómo descubre y potencia las habilidades en los niños, para fortalecer su desarrollo integral?

Ilustración 1 Entrevista a docentes



USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS ENTREVISTA A NIÑOS

Objetivo: Reconoce las herramientas tecnológicas y manifiesta su interacción con ellas.

DATOS GENERALES

Fecha _____ Ciudad _____

Nombre y apellido _____

Edad: _____ Sexo _____

Observa las siguientes imágenes y marca con la huella según corresponda.

1. Señala el aparato tecnológico que más utilizas en casa.

Celular	Televisión	Computador
		

2. Señala la actividad que más le gusta realizar para divertirse

Juegos	Familia	Tecnología
		

3. ¿Para que utiliza el celular?

Juegos	Videos	Llamadas y mensajes
		

Ilustración 2 Entrevista niño ó niña



**USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS
ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA**

Objetivo: Recolectar información sobre el uso de las herramientas tecnológicas a nivel familiar, que influyen en el proceso social y formativo de los niños de 3 a 5 años.

DATOS GENERALES

Fecha _____ **Ciudad** _____

Nombre y apellido _____

Edad: _____ **Sexo:** _____ **Profesión:** _____

Responda las siguientes preguntas con la mayor claridad posible.

1. ¿Que actividades realiza su hijo en el tiempo libre? Mencionalas.

2. ¿Con que frecuencia su hijo utiliza las herramientas tecnológicas (televisión, celular, Tablet, computador, video juegos) como pasatiempo.

3. ¿Considera que el uso de las herramientas tecnológicas es importante en la vida diaria del niño? ¿Por qué?

4. ¿Cuales juegos despiertan el interés en sus hijos?.

5. ¿Qué habilidades percibe que desarrolla su hijo por medio del juego?

6. ¿Qué aspectos de la vida familiar potencian el desarrollo de su hijo a nivel social, emocional, cognitivo y físico? (desarrollo integral).

Nombre investigador: _____

Anexo 3

Consentimiento a directivos y padres



**FUNDACIÓN DE ASISTENCIA SOCIAL
"MADRE RAFOLS"**

Personería Jurídica No. 1574 del 9 de Abril de 1974
Resolución 5555 de Junio 4/86 - 3303 de Octubre 21/99 y 3878 Septiembre 2007
Nit. 860.032.656 - 9
Carrera 28A No. 63 - 39 • Telefax: 255 8813
E-mail: madreorafols@hotmail.com • Bogotá, D.C.

Bogotá, febrero 01

Señores
PADRES DE FAMILIA
La ciudad

Cordial saludo.

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo en el proyecto de investigación "**El juego como mediador de los procesos comunicativos y sociales en los niños y las niñas de 4 años del Hogar Infantil Madre Rafols**", a cargo del Grupo Docentes en formación y de la línea de Investigación en "**Educación Infantil**", avalado institucionalmente por la Universidad Iberoamericana.

Dicho proyecto cuenta con las siguientes características:

Objetivo: Generar espacios de juego como estrategia mediadora, para disminuir el uso excesivo de las herramientas tecnológicas y desde el ejercicio integrador con las familias, potenciar las habilidades comunicativas y sociales en los niños y las niñas de 4 años del Hogar Infantil Madre Rafols.

Responsables: Nelsy Yasmin Huertas Izquierdo, Windy Milay Bautista Figueroa, Zaira Rubiela Bermúdez Castellanos, docentes en formación e investigadoras del proyecto.

Procedimiento: Previa autorización de la institución y consentimiento informado por parte de los padres y directivos, debidamente firmado, se procederá a aplicar los siguientes instrumentos de manera voluntaria en la entrevista semiestructurada.

Agradeciendo su atención,

Cordialmente,
Miembro del Grupo: Nelsy Huertas, Windy Bautista, Zaira Bermúdez

Anexo 4

Formato de autorización uso de imagen.

 <p>BIENESTAR FAMILIAR</p>	<p>PROCESO COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA</p> <p>FORMATO DE AUTORIZACIÓN USO DE IMAGEN</p>	<p>F2.P2.CE</p> <p>Versión 4</p>	<p>15/07/2021</p> <p>Página 1 de 1</p>
--	---	----------------------------------	--

Autorización – Uso de la imagen de menor de edad:
 Quien suscribe el presente documento, obrando como representante del menor de edad número _____, identificado (a) con documento de identidad número _____ de conformidad con lo dispuesto en las normas vigentes sobre protección de datos personales, en especial la Ley 1581 de 2012 y el Decreto 1074 de 2015, autorizo libre, expresa e inequívocamente al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar 'Cecilia de la Fuente de Lleras' (ICBF) para captar y divulgar:

Autorización Fotos
 Audios
 Vídeos
 Otros datos personales

Autorización - Uso imagen del titular:
 Yo, _____, quien suscribe el presente documento, identificado (a) con documento de identidad número _____ de conformidad con lo dispuesto en las normas vigentes sobre protección de datos personales, en especial la Ley 1581 de 2012 y el Decreto 1074 de 2015, autorizo libre, expresa e inequívocamente al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar 'Cecilia de la Fuente de Lleras' (ICBF) para captar y divulgar:

Autorización Fotos
 Audios
 Vídeos
 Otros datos personales

La autorización comprende:

1. Captar, tomar, almacenar y editar imágenes personales o fotografías, realizar videos y audios del menor de edad y/o del adulto mencionado (s) anteriormente según corresponda.
2. Divulgar y publicar las imágenes, audios o datos a través de cualquier medio físico, electrónico, virtual o de cualquier otra naturaleza, pública o privada, con el fin de hacer prevención y promoción de derechos de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes para el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) y sus actuales, y futuros productos, servicios y marcas, garantizando que las actividades que se realizarán durante el desarrollo del proyecto se encuentran enmarcadas en el interés superior de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, y en el respeto de sus derechos fundamentales.

Manifiesto que como titular o representante del menor de edad, titular de la información, conozco que la recolección y tratamiento de los datos se realizará de conformidad con la Política de Tratamiento de Datos Personales publicada en: www.icbf.gov.co, así como que fui informado de los derechos con que cuenta el titular de la información, especialmente a: conocer, actualizar y rectificar la información personal, revocar la autorización y solicitar la supresión del dato, las cuales se podrán ejercer a través de los canales presenciales, el correo electrónico: atencionalciudadano@icbf.gov.co y la línea gratuita nacional: (57) 01 8000 91 80 80.

Reconozco que esta autorización se realiza en forma gratuita y, por tanto, manifiesto que no se nos adeuda suma alguna por concepto de este documento. En consecuencia, me comprometo a no reclamar valor alguno por concepto de la utilización que hiciera el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) o cualquier otra persona, natural o jurídica, o que haya sido autorizada por la entidad para la utilización de las imágenes.

Los productos autorizados son originados por _____, en representación del ICBF, quien es responsable de captar, tomar y editar los productos para su posterior divulgación en el proyecto y/o programa _____.

Suscriben:

Firma: _____
 Nombre: _____
 Calidad - Titular: _____ Representante legal: _____
 Teléfono de contacto: _____
 Fecha: _____
 Municipio: _____

¡Antes de imprimir este documento... piense en el medio ambiente!

Ilustración 5 Autorización de imágenes

Anexo 5

Análisis de observación

Anexo 5

Categorías	Pregunta	Entrevistados						Resultados
		Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3	Entrevistado 4	Entrevistado 5	Entrevistado 6	
Herramientas Tecnológicas	Mencione los aspectos favorables del uso de las herramientas tecnológicas, como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje.	1. Las herramientas tecnológicas son fundamentales como apoyo dentro del aula, brindándonos diversas ayudas que podemos poner en práctica y sacando lo mejor el mejor provecho de este recurso que llegó para ser parte de la vida no solo en los niños sino de la sociedad.	2. Hoy el uso de las herramientas tecnológicas es bueno dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y siempre y cuando se le dé un buen uso y una buena orientación porque se encuentran muchos videos y juegos de atención y concentración desarrollando así las habilidades cognitivas.	3. El desarrollo digital de los niños. Nuevos conocimientos y habilidades	4. Permite un acercamiento o más eficaz y participativo de la familia en el proceso de desarrollo de sus hijos se desarrollan habilidades de percepción visual auditiva agilidad mental y destrezas motoras	5. Lograr la atención y motivación son dinámicas e importantes en su aprendizaje de forma significativa	6. Las Tic han ayudado en el proceso de aprendizaje fortaleciendo la enseñanza y habilidades	Las herramientas tecnológicas sirven de apoyo pedagógico que es importante Tener un buen uso de cada una de ellas a favorecer el desarrollo cognitivo permite el proceso de enseñanza aprendizaje potencia nuevos conocimientos en propicia la participación desarrollar las habilidades visuales auditivas mentales sin estrellas motoras y mantiene la motivación y la atención

Activar Windows
Ve a Configuración para

Ilustración 6 Análisis de observación



Anexo 5

<p>Herramientas Tecnológicas</p>	<p>Desde su punto de vista, considera que el uso excesivo las herramientas tecnológicas influyen en el comportamiento, la socialización, proceso de aprendizaje y estados de ánimo de los niños.</p>	<p>2. Considero que todo en exceso influye, pero el uso en especial de este recurso demanda una serie de comportamientos que influyen dentro de las aulas</p>	<p>Hoy totalmente ya que todo en exceso es malo y esto influye en el comportamiento agresivo de los niños y niñas siendo influencia en ciertos programas o videos por otra parte el uso excesivo influye en que los niños ya no quieren socializar interactuar con otros niños especiales los más grandes ya que no quieren salir de la casa su estado de ánimo les afecta</p>	<p>Cuando no se tiene un control al uso de las herramientas tecnológicas están provocando un desorden y alteración en el sistema nervioso y comportamiento.</p>	<p>Todo en exceso es malo hasta las herramientas tecnológicas</p>	<p>Porque esto puede ocasionar que los niños se alejen de actividades sanas como los libros practicar deporte también afecta la parte emocional ya que pueden ocasionar o generar estrés agresividad e irritabilidad.</p>	<p>Sí porque el impacto que se generó por el uso inadecuado altera a los niños los estados de ánimo la parte social y comunicativa</p>	<p>Todo en exceso es malo se ven reflejados en los comportamientos dificultad para socializar en interactuar los cambios de ánimo las alteraciones en el sistema nervioso y comportamental desinterés por las actividades convencionales Conductas inapropiadas alteración de estado de Animo</p>
<p>Herramientas Tecnológicas</p>	<p>¿Con que herramientas tecnológicas se apoya, en el proceso de</p>	<p>3. teniendo en cuenta la importancia de fortalecer el desarrollo integral de la</p>	<p>Plataformas como makemake, videos de YouTube, archivos en</p>	<p>El computador y el televisor ya que estos nos brindan la oportunidad de presentar lo</p>	<p>televisión o videos educativos permiten la enseñanza</p>	<p>videos educativos relacionados con los temas que se están</p>	<p>Grabadora, USB, videos educativos, música o canciones referidas a</p>	<p>Plataformas educativas trabajo remoto con familias videos educativos programas interactivos televisión</p>

Ilustración 7 Análisis de observación

Activat Windc
Ve a Configuración



Anexo 5

	enseñanza y porqué cree que son las más adecuadas?	primera infancia se debe sacar provecho de las plataformas educativas y articular trabajo remoto con las familias.	PDF " cuentos" y programas de Windows, pienso que los contenidos son apropiados para trabajar con la primera infancia y niños más grandes.	que queremos que los niños capten.	a través de imágenes,	trabajando en el aula.	las temáticas trabajadas.	computador grabadora usb y música
El juego	¿Considera que los niños logran divertirse sin recurrir a las tecnologías?	4. Hoy el tiempo de calidad que los niños disfrutan unos diferentes es entornos es fundamental involucrar y retomar las memorias culturales desde los juegos rondas y actividades que se han olvidado eso ya hace	Claro que sí regresando El juego simbólico a los juegos de mesa y tradicionales	Sí ya que podemos incentivar a explorar por medio de los juegos tradicionales sin la necesidad de utilizar herramientas tecnológicas	Si.	Sí, porque desarrollan mejores habilidades sociales es entre pares y habilidades lingüísticas como rondas poesías trabalenguas poemas etc	Sí, lo pueden lograr a través de los juegos tradicionales dirigidos con roles o con otros espacios de interacción como narrar cuentos diálogos o contar situaciones vividas	El tiempo de calidad que se da partir de diversos entornos momentos culturales diversidad de juegos como tradicionales simbólicos y roles incentivar a explorar a través del juego desarrollar habilidades de socialización y lingüísticos entre pares implementar otras actividades interactivas
El juego	¿Cuáles son los juegos preferidos por los niños en el aula de clase?	5. Siendo el juego una actividad natural desde la observación	juegos de asociación concéntrese rompecabezas loterías	juego de roles.	juegos tradicionales	juegos de roles juegos de competencia	juegos de roles , de competencia y aquellos que causan	Juegos Simbólicos simbólicos de construcción de asociación

Activar Windows
Ve a Configuración

Ilustración 8 Análisis de la observación



Anexo 5

		se puede evidenciar que los juegos simbólicos y de construcción son los que dejan ver su espontaneidad y goce	tangram y los juegos lógicos			s y juegos tradicionales	novedad en ellos	los juegos lógicos juego de roles juegos tradicionales juego de competencia juegos dirigidos Siendo espacios que causan novedad Gose y disfrute
Habilidades Comunicativas	¿Cómo descubre y potencia las habilidades en los niños, para fortalecer su desarrollo integral?	6. Desde las actividades planteadas se puede observar las habilidades o necesidades e impacto que se obtuvo y de esta manera innovar y transformar la intención en pro del bienestar integral de los niños y las niñas	Por medio del juego se puede descubrir y potenciar las habilidades en los niños y niñas siendo el juego un hilo conductor dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.	Por medio de la exploración de su entorno brindándole confianza y seguridad	La educación es un proceso de evolución constante por ende nos permite descubrir las habilidades y se potencian por medio de diferentes actividades	Través del juego, de la comunicación y de la relación entre sus pares	Por medio del juego se descubren intereses y a partir de ellos se potencia capacidades teniendo en cuenta el contexto	Por medio de la innovación información de espacios apropiando juegos como Hilo conductor y media hora en los procesos formativos confianza y seguridad en su entorno próximo a partir de juego la comunicación interacción entre pares Descubriendo intereses y necesidades

Ilustración 9 Análisis de la observación

Anexo 6

Entrevistas a docentes

USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS ENTREVISTA A DOCENTES

Objetivo: Identificar la influencia del uso de las herramientas tecnológicas en el aula de clase y su aporte negativo y positivo ante las mismas.

DATOS GENERALES

Fecha _____ **Ciudad** _____

Nombre y apellido _____

Edad: _____ **Sexo:** _____ **Profesión:** _____

Responda las siguientes preguntas con la mayor claridad.

1. Mencione los aspectos favorables del uso de las herramientas tecnológicas, como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje

.....
.....

2. Desde su punto de vista, considera que el uso excesivo las herramientas tecnológicas influyen en el comportamiento, la socialización, proceso de aprendizaje y estados de ánimo de los niños.

.....
.....

3. ¿Con que herramientas tecnológicas se apoya, en el proceso de enseñanza y porque cree que son las más adecuadas?

.....
.....

4. ¿Considera que los niños logran de divertirse sin recurrir a las tecnologías?

.....
.....

5. ¿Cuáles son los juegos preferidos por los niños en el aula de clase?

.....
.....

6. ¿Cómo descubre y potencia las habilidades en los niños, para fortalecer su desarrollo integral?

.....
.....

Nombre investigador: _____

Ilustración 10 Entrevista a docentes

Anexo 7

Entrevista a padres

**USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS
ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA**

Objetivo: Recolectar información sobre el uso de las herramientas tecnológicas a nivel familiar, que influyen en el proceso social y formativo de los niños de 3 a 5 años.

DATOS GENERALES

Fecha _____ **Ciudad** _____

Nombre y apellido _____

Edad: _____ **Sexo:** _____ **Profesión:** _____

Responda las siguientes preguntas con la mayor claridad posible.

1. ¿Que actividades realiza su hijo en el tiempo libre? Mencionalas.

2. ¿Con que frecuencia su hijo utiliza las herramientas tecnológicas (televisión, celular, Tablet, computador, video juegos) como pasatiempo.

3. ¿Considera que el uso de las herramientas tecnológicas es importante en la vida diaria del niño? ¿Por qué?

4. ¿Cuáles juegos despiertan el interés en sus hijos?.

5. ¿Qué habilidades percibe que desarrolla su hijo por medio del juego?

6. Considera usted que el uso frecuente de dispositivos tecnológicos afecta el desarrollo integral de su hijo (a) o por el contrario lo favorece. Explique su respuesta

Nombre investigador: _____



Responde las siguientes preguntas con la mayor claridad posible.

1. ¿Qué actividades realiza su hijo en el tiempo libre? Mencionalas.

ir al parque ver películas

2. ¿Con que frecuencia su hijo utiliza las herramientas tecnológicas (televisión, celular, Tablet, computador, video juegos) como pasatiempo?

4 veces

3. ¿Considera que el uso de las herramientas tecnológicas es importante en la vida diaria del niño? ¿Por qué?

Es una manera de tener comunicación con el mundo siempre debe ser necesario

4. ¿Cuáles juegos despiertan el interés en sus hijos?

los juegos de animar

5. ¿Qué habilidades percibe que desarrolla su hijo por medio del juego?

la comunicación

6. Considera usted que el uso frecuente de dispositivos tecnológicos afecta el desarrollo integral de su hijo (a) o por el contrario lo favorece. Explique su respuesta

Si, siempre debe ser un tiempo determinado

Responde las siguientes preguntas con la mayor claridad posible.

1. ¿Qué actividades realiza su hijo en el tiempo libre? Mencionalas.

dos veces juegos de mesa

2. ¿Con que frecuencia su hijo utiliza las herramientas tecnológicas (televisión, celular, Tablet, computador, video juegos) como pasatiempo?

1 hora

3. ¿Considera que el uso de las herramientas tecnológicas es importante en la vida diaria del niño? ¿Por qué?

Si porque es un elemento en el cual depende muchas cosas

4. ¿Cuáles juegos despiertan el interés en sus hijos?

Trilida en piscina y Anaco

5. ¿Qué habilidades percibe que desarrolla su hijo por medio del juego?

Motricidad y Social

6. Considera usted que el uso frecuente de dispositivos tecnológicos afecta el desarrollo integral de su hijo (a) o por el contrario lo favorece. Explique su respuesta

No porque Anaco y la motricidad activa y desarrolla motricidad

Responde las siguientes preguntas con la mayor claridad posible.

1. ¿Qué actividades realiza su hijo en el tiempo libre? Mencionalas.

Leer televisión leer cuentos

2. ¿Con que frecuencia su hijo utiliza las herramientas tecnológicas (televisión, celular, Tablet, computador, video juegos) como pasatiempo?

El celular 2 horas y el celular 2 horas los otros no

3. ¿Considera que el uso de las herramientas tecnológicas es importante en la vida diaria del niño? ¿Por qué?

Es un elemento ya que debemos tener un nivel de calidad, comunicando en familia

4. ¿Cuáles juegos despiertan el interés en sus hijos?

Montar aviones, Fichas, armado de palabras

5. ¿Qué habilidades percibe que desarrolla su hijo por medio del juego?

salto, correr, saltar, relacionarse con las demás

6. Considera usted que el uso frecuente de dispositivos tecnológicos afecta el desarrollo integral de su hijo (a) o por el contrario lo favorece. Explique su respuesta

Si el uso frecuente de la tecnología, mantiene a los niños alejados pero esa alejamiento no quiere aprobar el mundo con nuestros padres.

Responde las siguientes preguntas con la mayor claridad posible.

1. ¿Qué actividades realiza su hijo en el tiempo libre? Mencionalas.

El Buzo, juega con la pelota

2. ¿Con que frecuencia su hijo utiliza las herramientas tecnológicas (televisión, celular, Tablet, computador, video juegos) como pasatiempo?

2 horas al día

3. ¿Considera que el uso de las herramientas tecnológicas es importante en la vida diaria del niño? ¿Por qué?

Si porque se abre y aprende nuevas cosas

4. ¿Cuáles juegos despiertan el interés en sus hijos?

El Buzo y leer cuentos

5. ¿Qué habilidades percibe que desarrolla su hijo por medio del juego?

Social

6. Considera usted que el uso frecuente de dispositivos tecnológicos afecta el desarrollo integral de su hijo (a) o por el contrario lo favorece. Explique su respuesta

No porque Favorece el aprendizaje de lenguaje y de nuevas cosas

1 colorear, jugar, pintar

2. Televisión muy seguido, celular ya debes en cuando ni tablet ni computador utiliza

3. en algunas ocasiones que cuando estén con un adulto puedan ver videos educativos con buenas enseñanzas

4. cuando en el jardín le enseñan alguna actividad quiere realizarla en la casa, las escondidas, las carreras

5. cuando le dejan sus tareas ella es muy dedicada realiza con mucho agrado, coloreas, planos, recortar papeles

6. los dispositivos tecnológicos afectan demasiado el aprendizaje en general porque pierden la concentración en actividades que realizan al estudiar no se concentran como debería ser normalmente.

en el tiempo libre le gusta ver cómics, ver youtube y verlo usando sus juguetes favoritos.

usa muy regularmente las herramientas tecnológicas.

uso de las herramientas tecnológicas, es importante en la vida diaria se usa de manera educativa. lo mayor parte del tiempo se usa con su permiso.

Medio del juego desarrollo la habilidad de comunicarse con otros niños.

uso frecuente de dispositivos tecnológicos afecta el desarrollo integral de su hijo (a) o por el contrario lo favorece. Explique su respuesta

se usa sin supervisión y por mucho tiempo ya que no hay en prohibición solo a lo que está viendo y practica con el entorno, de jugar y de comunicarse

Ilustración 12 Entrevista a padres



Ilustración 13 Entrevista a padres

Anexo 8

Entrevista a niños y niñas

ENTREVISTA A NIÑOS

Objetivo: Reconoce las herramientas tecnológicas y manifiesta su interacción con ellas. **DATOS GENERALES**

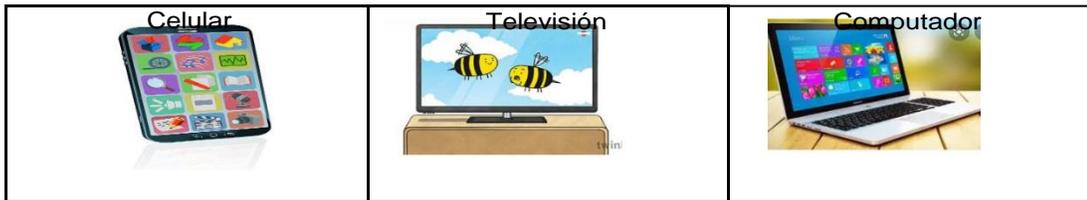
Fecha _____ **Ciudad** _____

Nombre y apellido _____

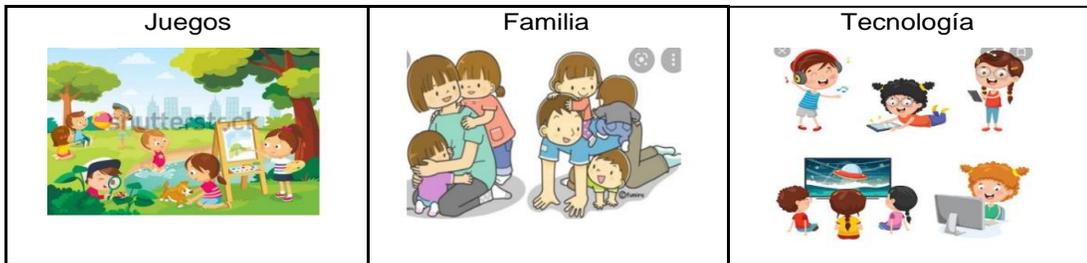
Edad: _____ **Sexo** _____

Observa las siguientes imágenes y marca con la huella según corresponda.

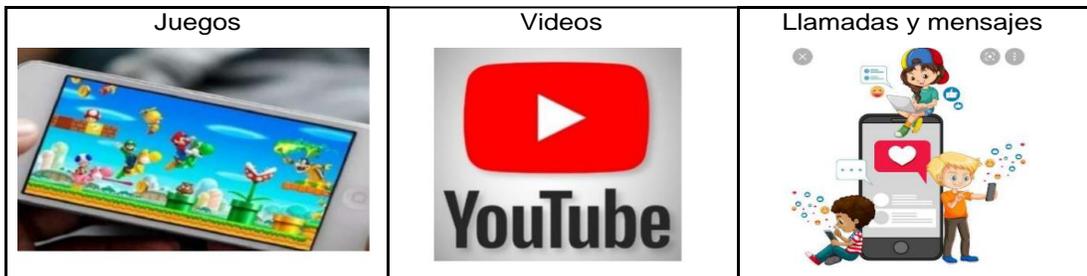
1. Señala el aparato tecnológico que más utilizas en casa.



2. Señala la actividad que más le gusta realizar para divertirse

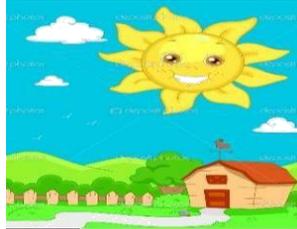


3. ¿Para que utiliza el celular?



4. ¿En qué tiempo usa las herramientas tecnológías?

Día



Noche



5. Señala los juegos más divertidos.

Mesa	Tradicional	Roles
 	 	

6. ¿Con quién le gusta jugar?

Amigos	Padres	Colegio o Jardín
		

Nombre investigador: _____

Evidencia de la entrevista niño y niña



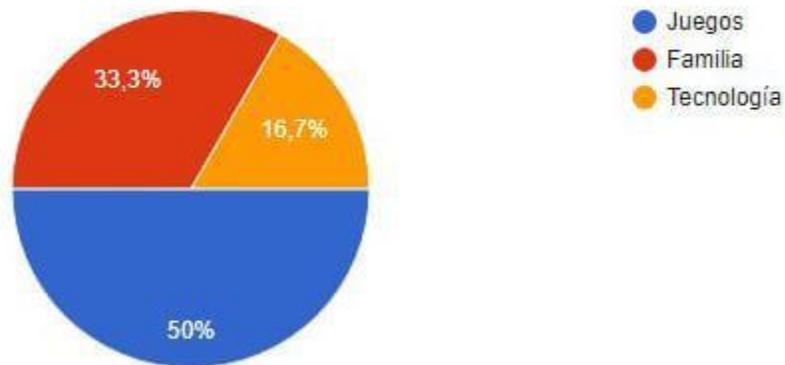
Ilustración 16 Evidencia de entrevista niño y niña

Anexo 9

Resultados de la entrevista niño y niña

Señala la actividad que más le gusta realizar para divertirse

6 respuestas



Observa las siguientes imágenes y marca con la huella según corresponda.

Ilustración 18 Resultados entrevista

1. Señala el aparato tecnológico que más utilizas en casa

6 respuestas

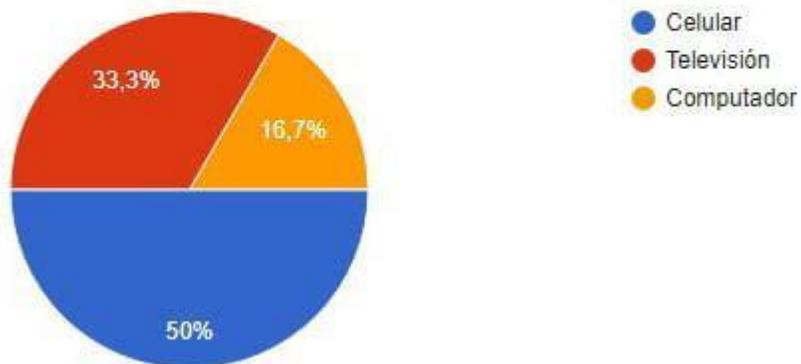


Ilustración 17 Resultados entrevista



¿Para que utiliza el celular?

6 respuestas



Ilustración 19 Resultados entrevista

¿En qué tiempo usa las herramientas tecnológías?

6 respuestas

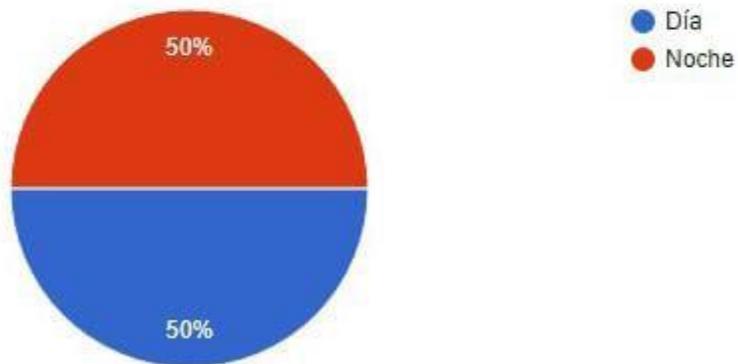


Ilustración 20 Resultados entrevista



Señala los juegos más divertidos.

6 respuestas

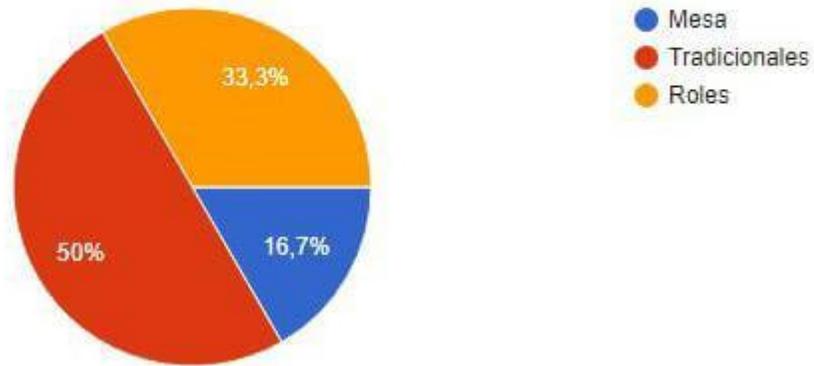


Ilustración 21 Resultados entrevista

¿Con quien te gusta jugar?

6 respuestas

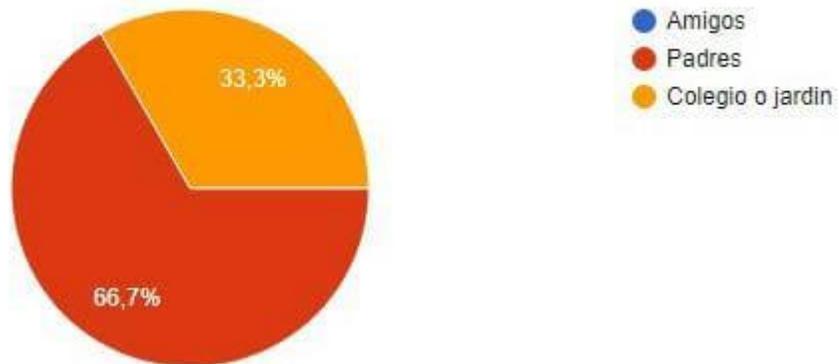


Ilustración 22 Resultados entrevista

Anexo 10

Diario de campo

 IBERO <small>Planeta Formación y Universidades</small>		FACULTAD DE EDUCACIÓN FORMATO DIARIO DE CAMPO	
Versión: 2		Fecha de emisión: 27/03/2023	
Página 1 de 3			
FORMATO DE CONTEXTUALIZACIÓN ESCENARIO PRÁCTICA PEDAGÓGICA / EDUCATIVA			
UNIDAD: Coordinación Prácticas Pedagógicas			
Propósito formativo: Desarrollar estructuras escriturales o narrativas con clara intención comunicativa, garantizando coherencia y fluidez, teniendo como bases referentes teóricos investigativos y la experiencia en el escenario pedagógico o educativo.			
El diario de campo se constituye como una herramienta de reflexión acerca de la experiencia, recoge en forma de prosa descriptiva los elementos complementarios a la acción, permite el cuestionamiento del ejercicio pragmático al contrastarlo con los postulados disciplinares en el marco de las prácticas investigativas. A través de este se ejercita el ejercicio de la redacción previa al planteamiento del problema, hipótesis y formulaciones de soluciones alternativas.			
Nombre del escenario de la Práctica. Nombre del docente en formación Nombre del docente de la Práctica in situ Licenciatura Nivel de la Práctica	Hogar Infantil Madre Rafols Nely Yasmin Huertas Izquierdo, Windy Milay Bautista Figueroa Zaira Rubiefa Bermúdez Castellanos Hna. Martha Elizabeth Camacho Almanza Educación Infantil	Municipio Bogota Modalidad Publico ID 100062650 100066590 100066552	Modalidad P <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> V <input checked="" type="checkbox"/> X <input type="checkbox"/> Nivel I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III <input type="checkbox"/> IV <input type="checkbox"/> V <input checked="" type="checkbox"/> VI <input type="checkbox"/> VII <input type="checkbox"/>
NIVEL DESCRIPTIVO			
1. Observación general:	En el ejercicio pedagógico propuesto, se puede evidenciar que los niños y las niñas lograron fortalecer sus habilidades corporales adquiriendo mayor seguridad para avanzar a través del salto en un o y dos pies; se percibieron motivados por participar en la actividad central que consistía en atrapar los patos, manteniendo la atención y seguimiento de instrucciones. Inicialmente se observa apatía por respetar el turno, compartir los materiales en especial los patos, situación superada a medida a que se avanzaba en el desarrollo de la actividad ya que los niños y niñas lograron comprender que es importante el apoyo mutuo y el juego		

Adaptado por Coordinación de las Prácticas Pedagógicas para las Licenciaturas Facultad de Educación, Período 1-2023 – Corporación Universitaria Iberoamericana

2. Observación sistemática	cooperativo, en este sentido se cumplió satisfactoriamente con el objetivo propuesto para la actividad. Aprovechando las herramientas tecnológicas dentro del ejercicio pedagógico, se realiza a través de la observación y seguimientos de movimientos corporales, por medio del video "Este el baile del movimiento", se observó facilidad para imitar los diferentes movimientos al ritmo de la música, algunos se esforzaron por realizar las expresiones corporales que más se les facilitaron, participando todos en general; de esta manera las herramientas tecnológicas se emplean con fin educativo. Así mismo, el juego como actividad rectora y valor socializador, posibilita el desarrollo de las habilidades comunicativas y sociales viéndose reflejado en la actividad central y de cierre, momentos que posibilitaron el ejercicio integrador en la atención, seguimientos de instrucciones y seguridad en los desplazamientos corporales a través de los saltos en uno y dos pies, viéndose la necesidad de fortalecer en los infantes estas acciones por que en un primer momento se percibe como falencia para dar inicio en el desarrollo de la estrategia de la golosa viajera, se dio prioridad por retomar y aplicar ejercicios sencillos de desplazamiento que son esenciales para la ejecución de la misma.
3. Contexto	La actividad se desarrolla en el Hogar Madre Rafols, con los niños y niñas del grado Jardín, cuyas edades oscilan entre los 4 años, esta actividad se ejecuta en el patio principal de la institución, teniendo en cuenta la amplitud del espacio para lograr los desplazamientos asertivamente así mismo como la adecuación del espacio, a través del uso de aros de colores, peluches, canasta de tesoros, tambor gigante, video beam, sillas de colores.
4. Nivel Argumentativo	De acuerdo con la propuesta de investigación, y reconociendo el juego como medio natural en los niños y las niñas basados en Vygotsky, quien refiere que "En el juego se representan roles, estructurándose la actitud de acatar reglas y orientaciones hacia las normas sociales, desde lo externo como lo interno la conducta de los infantes se subordina a la situación imaginada, permitiendo el desarrollo de distintas formas de actividad mental, y la transformación de acciones". (Vygotsky, 1984, citado en González, Claudia 2015). Basados en lo anterior, a través del juego se implementa la apropiación de normas y reglas, se favorece el seguimiento de instrucciones posibilitando las habilidades comunicativas y sociales en los infantes desde su desarrollo próximo y como valor socializador favoreciendo la formación integral.
5. Nivel Síntesis	Basados desde la experiencia pedagógica obtenida, se logra realizar desplazamientos del cuerpo a través del juego y por ende se fortalecen los movimientos corporales en diversas direcciones y de esta manera el seguimiento de instrucciones empleando herramientas didácticas que favorecen las habilidades motrices en los niños y niñas, en este sentido, Brunner menciona que " En el juego los niños y las niñas se desarrollan en un entorno apropiado, disponiendo de materiales ricos y modelos culturales de inspiración, utilizando el lenguaje como instrumento de pensamiento y acción de modo combinado ya que juega con el mundo y las palabras. (Brunner, 1995, citado en Alcaldía Mayor de Bogotá D.C., 2018 p. 77). En este ejercicio pedagógico, se apoya en el uso de herramientas

Adaptado por Coordinación de las Prácticas Pedagógicas para las Licenciaturas Facultad de Educación, Período 1-2023 – Corporación Universitaria Iberoamericana

Ilustración 23 Diario de campo

Anexo 11

Árbol de oportunidades

1. Identificación de oportunidades



Adaptado por Coordinación Prácticas Licenciaturas en Pedagogía Infantil y Educación Especial, Periodo 2-2017 – Corporación Universitaria Iberoamericana

2. Formulación de objetivos, recursos y metas

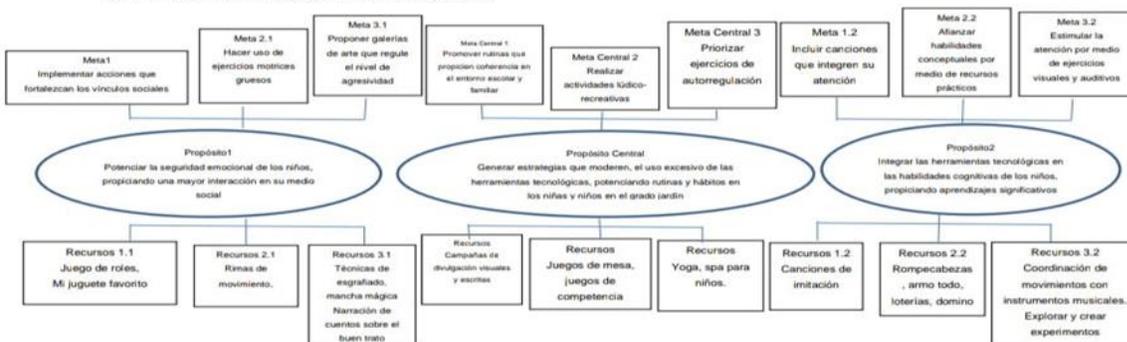


Ilustración 24 Árbol de oportunidades

Anexo 12

Presentación de la estrategia Yazawi y su Golosa Viajera.



Ilustración 27 Presentación YAZAWI

Anexo 13

Prueba piloto de estrategia



Ilustración 28 Prueba piloto



Valoración niño ó niña
Juego Golosa viajera YAZAWI

Tablero de acciones y retos.

10	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	6	4	El equipo o jugador debe interpretar una canción.	Lanza el peluche al aire e imita la posición de este al caer.	Ayuda a la araña atrapar el insecto	Con tu cuerpo imita la forma de una casa.	Al ritmo de la música mueve tu cuerpo.	Busca la sombrilla y atrapa una figura, realiza la acción que esta indique.	Observa el tablero de los objetos y luego nombra algunos sin mira	Utilizando la caña de pescar atrapa mínimo 3 animales del acuario.	Escoge uno de los siguientes animales e imita sus movimientos y sonidos.	Has alcanzado la corona del rey o reina del juego, póntela y háblanos de tus cosas
2	3	1										

Coloca una calificación a cada una de las actividades realizadas 😊 Me gusto ☹ No me gusto

Nombre Thiago Godoy Rodriguez

Ilustración 29 Evaluación niños

Valoración niño ó niña
Juego Golosa viajera YAZAWI

Tablero de acciones y retos.

10	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	6	4	El equipo o jugador debe interpretar una canción.	Lanza el peluche al aire e imita la posición de este al caer.	Ayuda a la araña atrapar el insecto	Con tu cuerpo imita la forma de una casa.	Al ritmo de la música mueve tu cuerpo.	Busca la sombrilla y atrapa una figura, realiza la acción que esta indique.	Observa el tablero de los objetos y luego nombra algunos sin mira	Utilizando la caña de pescar atrapa mínimo 3 animales del acuario.	Escoge uno de los siguientes animales e imita sus movimientos y sonidos.	Has alcanzado la corona del rey o reina del juego, póntela y háblanos de tus cosas
2	3	1										

Coloca una calificación a cada una de las actividades realizadas 😊 Me gusto ☹ No me gusto

Nombre Jose Alejandro Saenz

Ilustración 30 Evaluación niños

Valoración niño ó niña
Juego Golosa viajera YAZAWI

Tablero de acciones y retos.

10	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			El equipo o jugador debe interpretar una canción.	Lanza el peluche al aire e imita la posición de este al caer.	Ayuda a la araña atrapar el insecto	Con tu cuerpo imita la forma de una casa.	Al ritmo de la música mueve tu cuerpo.	Busca la sombrilla y atrapa una figura, realiza la acción que esta indique.	Observa el tablero de los objetos y luego nombra algunos sin mira	Utilizando la caña de pescar atrapa mínimo 3 animales del acuario.	Escoge uno de los siguientes animales e imita sus movimientos y sonidos.	Has alcanzado la corona del rey o reina del juego, pónetela y háblanos de tus cosas
	6											
2	3		 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>
1			 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>

Coloca una calificación a cada una de las actividades realizadas 😊 Me gusto ☹ No me gusto

Nombre Samuel Velandia Ortiz

Ilustración 31 Evaluación niños

Valoración niño ó niña
Juego Golosa viajera YAZAWI

Tablero de acciones y retos.

10	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			El equipo o jugador debe interpretar una canción.	Lanza el peluche al aire e imita la posición de este al caer.	Ayuda a la araña atrapar el insecto	Con tu cuerpo imita la forma de una casa.	Al ritmo de la música mueve tu cuerpo.	Busca la sombrilla y atrapa una figura, realiza la acción que esta indique.	Observa el tablero de los objetos y luego nombra algunos sin mira	Utilizando la caña de pescar atrapa mínimo 3 animales del acuario.	Escoge uno de los siguientes animales e imita sus movimientos y sonidos.	Has alcanzado la corona del rey o reina del juego, pónetela y háblanos de tus cosas
	6											
2	3		 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>
1			 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>

Coloca una calificación a cada una de las actividades realizadas 😊 Me gusto ☹ No me gusto

Nombre Joel Niño Herrera.

Ilustración 32 Evaluación niños

Valoración niño ó niña
Juego Golosa viajera YAZAWI

Tablero de acciones y retos.

10	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
 6 4	El equipo o jugador debe interpretar una canción.	Lanza el peluche al aire e imita la posición de este al caer.	Ayuda a la araña atrapar el insecto	Con tu cuerpo imita la forma de una casa.	Al ritmo de la música mueve tu cuerpo.	Busca la sombrilla y atrapa una figura, realiza la acción que esta indique.	Observa el tablero de los objetos y luego nombra algunos sin mira	Utilizando la caña de pescar atrapa mínimo 3 animales del acuario.	Escoge uno de los siguientes animales e imita sus movimientos y sonidos.	Has alcanzado la corona del rey o reina del juego, pónstela y háblanos de tus cosas		
												
	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 		

Coloca una calificación a cada una de las actividades realizadas 😊 Me gusto ☹️ No me gusto

Nombre Sara Luciana Solano Bantiota

Ilustración 33 Evaluación niños

Valoración niño ó niña
Juego Golosa viajera YAZAWI

Tablero de acciones y retos.

10	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
 6 4	El equipo o jugador debe interpretar una canción.	Lanza el peluche al aire e imita la posición de este al caer.	Ayuda a la araña atrapar el insecto	Con tu cuerpo imita la forma de una casa.	Al ritmo de la música mueve tu cuerpo.	Busca la sombrilla y atrapa una figura, realiza la acción que esta indique.	Observa el tablero de los objetos y luego nombra algunos sin mira	Utilizando la caña de pescar atrapa mínimo 3 animales del acuario.	Escoge uno de los siguientes animales e imita sus movimientos y sonidos.	Has alcanzado la corona del rey o reina del juego, pónstela y háblanos de tus cosas		
												
	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 		

Coloca una calificación a cada una de las actividades realizadas 😊 Me gusto ☹️ No me gusto

Nombre Antonella Carreño Sandoval

Ilustración 34 Evaluación niños

Anexo 14

Estrategia en el Hogar Infantil



Ilustración 35 Estrategia en el Hogar Infantil



Anexo 15

Estrategia en familia



Ilustración 36 Estrategia en familia

Anexo 16

Cartilla digital

Link de la cartilla

<https://laiberocol->

my.sharepoint.com/:p:/g/person/srojas11_iberocol.edu.co/EaDP4xjUaJ9BiuEWgKa

[OSKoBJn4HWqtnwRNJdq6S9sLlaQ?e=8SGoml](https://my.sharepoint.com/:p:/g/person/srojas11_iberocol.edu.co/EaDP4xjUaJ9BiuEWgKa)

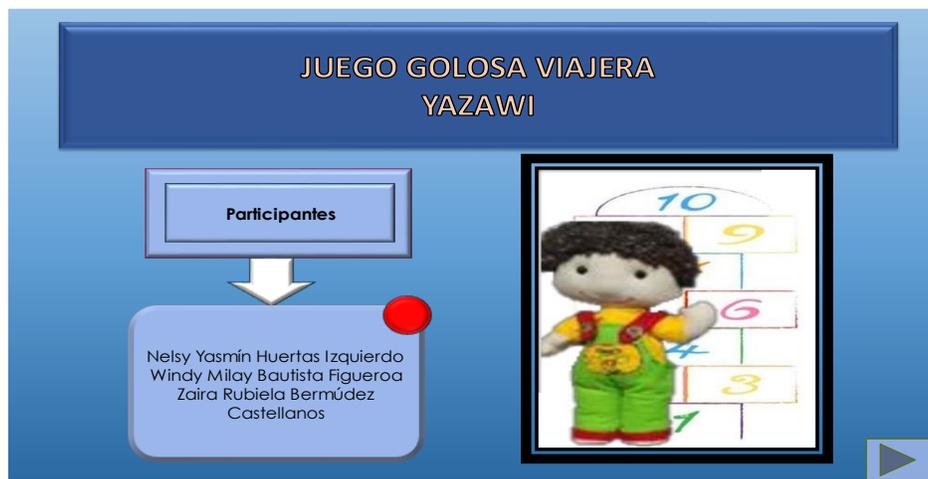


Ilustración 38 Evidencia cartilla



Ilustración 37 Evidencia cartilla



Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 Entrevista a docentes	65
Ilustración 2 Entrevista niño ó niña	66
Ilustración 3 Entrevista padres	67
Ilustración 4 Consentimiento padres.....	68
Ilustración 5 Autorización de imágenes.....	69
Ilustración 6 Análisis de observación	70
Ilustración 7 Análisis de observación	71
Ilustración 8 Análisis de la observación	72
Ilustración 9 Análisis de la observación	73
Ilustración 10 Entrevista a docentes	74
Ilustración 11 Entrevista a padres	75
Ilustración 12 Entrevista a padres	76
Ilustración 13 Entrevista a padres	77
Ilustración 14 Entrevista niño y niña	78
Ilustración 15 Entrevista niño y niña	79
Ilustración 16 Evidencia de entrevista niño y niña	80
Ilustración 17 Resultados entrevista	81
Ilustración 18 Resultados entrevista	81
Ilustración 19 Resultados entrevista	82



	95
Ilustración 20 Resultados entrevista	82
Ilustración 21 Resultados entrevista	83
Ilustración 22 Resultados entrevista	83
Ilustración 23 Diario de campo.....	84
Ilustración 24 Árbol de oportunidades.....	85
Ilustración 25 Estrategia en familia	85
Ilustración 26 Evidencia cartilla	85
Ilustración 27 Presentación YAZAWI.....	86
Ilustración 28 Prueba piloto	87
Ilustración 29 Evaluación niños.....	88
Ilustración 30 Evaluación niños.....	88
Ilustración 31 Evaluación niños.....	89
Ilustración 32 Evaluación niños.....	89
Ilustración 33 Evaluación niños.....	90
Ilustración 34 Evaluación niños.....	90
Ilustración 35 Estrategia en el Hogar Infantil	91
Ilustración 36 Estrategia en familia	92
Ilustración 37 Evidencia cartilla	93
Ilustración 38 Evidencia cartilla	93

Referencias

- 1581., L. E. (2012). *Congreso de la República de Colombia*.
- 22., D. N. (2014). *El Juego en la Educación Inicial*. Bogotá: Panamericana Formas e Impresiones S.A.
- Adolescencia., C. d. (2006). Obtenido de Ley 1098.
- Afanador, E. C. (2019). *Diseños de Estrategias Pedagógicas Basadas en las Actividades Rectoras con una A alternativa para Potenciar las Habilidades en la Educación Inicial en una Institución Privada de Floridablanca*.
- Alcandia Mayor de Bogotá D.C. (2018). *Lineamiento Pedagógico y Curricular para la educación inicial en el distrito* . Bogotá: Linotipia Martínez.
- Av, e. O. (Agosto de 2018). Uso de la tecnología: entretenimiento o adicción. *Revista Caribeña de ciencias sociales* .
- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia Didáctica* . Venezuela: Laboratorio Educativo.
- Bernal, R. (2010). *La Importancia de los programas para la primera Infancia en Colombia*.
- Bilbao, Á. (Noviembre de 2015). El mundo sapos y princesas. *Sabes cómo afecta la tecnología de tu hijo* .
- Bogotá, A. M. (2018). *Lineamiento Pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito*. Bogotá.

- Chambilla, A. S. (2018). *disruptivas en niños y niñas de 3 y 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín unsa, arequipa-2018.relación del uso de las nuevas tecnologías y conductas.*
- Corral, Y. (17 de mayo de 2016). Validez y fiabilidad en investigaciones cualitativas . *Revista Arje*, pág. 202.
- Educación, L. D. (1990). *La Declaración Mundial sobre Educación*. Obtenido de para Todos y el Marco de Acción para Satisfacer las Necesidades Conferencia Mundial sobre Educación para Todos Jomtien, Tailandia. Nueva York: W C E FA.
- Educación., L. G. (1994).
- Escobar, S. N. (2020). *Afectaciones de los videos en la atención de los niños y adolescentes. .*
- Gallardo, L. J. (2008). *Teoría sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil .*
- Gallo, C. (2018). *La preocupante adicción con la tecnología.*
- Gutierrez, H., Falcon, O., & Moreno, C. (Enero de 2013). Afectacion de aplicar los juego tradicionales de forma rutinaria en el proceso de enseñanza aprendizaje. Nicaragua .
- Gutiérrez, M. M. (2019). *El uso de la TICs por parte de la primera Infancia en entorno familia.*
- Hernandez, V. Á. (2008). El juego motor como estímulo en Educación Infantil . *Universidad de Valladolid* , p.14.

- Infancia, E. d. (2013). *Fundamentos Políticos, Técnicos y de Gestión. Obtenido de Ministerio de Educación Nacional.*
- Linares, A. R. (2008). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky.*
- Luis F, G. I. (2008). *Niveles de Urbanización, Uso de Televisión y video- juego en Niños Colombia Posibles Implicaciones en Salud Pública.*
- Malagón, P. M. (2016). *Un estudio descriptivo sobre el uso de las nuevas tecnologías por niños de 0 a 6 años. .*
- Martínez, R. M. (2009). Importancia de las habilidades comunicativas en preescolar: Lenguaje Oral y Escrito. *Proyecto de Intervencion Pedagógica , 69.*
- Méndez, S. C. (2021). *El juego una forma divertida para favorecer las socializaciones.*
- Miranda, I. L. (2021). *story and familiy game para promover el uso pedagógico de dispositivos tecnológicos en niños del nivel inicial.*
- nacional, M. d. (1994). *Ley general de educacion 115 . Bogotá .*
- Nacional., M. d. (2018). *Referentes Técnicos. Bogotá.*
- Öfele, M. R. (1996). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas.*
- Ortega, R. (1988). El juego Infantil, Revision de la teoria de Vygostky sobre la naturaleza del juego . *Investigación en la Escuela , 23.*
- Perea, L. M. (2022). *Los juegos digitales educativos como herramientas de motivacion para el grado preescolar de la institucion educativa Gaspar de Rodas .*
Antioquia- Colombia .
- Republica, C. d. (2006). *Ley Infancia y Adolescencia . Bogotá.*
- Rodríguez. P. Dennis, H., Moreno, L. D., & Pincay, R. K. (2021).

Sampieri, H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixtas*. México: EDAMSA.

Triguero, G. W., & Zambrano, V. W. (2021). *Juego reglado: un aporte para el desarrollo de las habilidades sociales*.

Unicef. (2017). *Niños en un mundo digital*. Naciones Unidas: División de comunicación de Unicef.