



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

***RAE***

- 1. TIPO DE DOCUMENTO:** Trabajo de grado para obtener por el título de Licenciada en educación para la primera infancia
- 2. TÍTULO:** Los juegos interactivos como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, aplicados desde el TIC.
- 3. AUTOR (ES):** Leidy Suarez Rodríguez, Jennifer Tatiana González Linares, Diana Paola Vásquez Fetiva, Briyidt Sanabria Ortiz
- 4. LUGAR:** Bogotá D.C
- 5. FECHA:** 21 de enero del 2019
- 6. PALABRAS CLAVES:** Pedagogía, niños, primera infancia, maestros, herramienta, juegos interactivos, TIC, fortalecimiento, habilidades comunicativas
- 7. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:** Este proyecto pretende crear, analizar, evaluar y sistematizar experiencias realizadas en un Hogar comunitario del ICBF, donde se aplicó una serie de planeaciones, apoyadas en los juegos interactivos, para fortalecer las habilidades comunicativas de los niños, desde las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), usándolas como una herramienta pedagógica.
- 8. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:** Línea de investigación e la USB: Las habilidades comunicativas en educación superior de la facultad de ciencias humanas y sociales del programa licenciatura en educación para la primer infancia
- 9. METODOLOGÍA:** Este trabajo es de enfoque cualitativo, basándose en la metodología estudio de caso.
- 10. CONCLUSIONES:** La presente investigación concluye que es importante utilizar los juegos interactivos como una herramienta aplicada desde las TIC, donde es evidente considerar el poder que tiene el papel del maestro en estos procesos, comprendiendo que es su decisión adaptar el currículo y plasmarlo en ambientes diferentes, para que los niños se motiven y puedan utilizar estas herramientas con una intencionalidad educativa.



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

***LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL  
FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS, APLICADOS  
DESDE LAS TIC***

***TRABAJO DE GRADO***

***Leidy Suarez Rodríguez, Jennifer Tatiana González Linares, Diana Paola Vásquez  
Fetiva, Briyidt Sanabria Ortiz***

***Bogotá D.C***



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

### **Resumen**

El presente proyecto pretende mostrar cómo los juegos interactivos, aplicados desde las TIC pueden fortalecer las habilidades comunicativas de los niños entre los 2 y 4 años. Así mismo, pretende mostrar cómo éstos pueden ser una herramienta pedagógica para los maestros en cuanto a la planeación y realización de sus prácticas.

En pleno siglo XXI, la era de la tecnología se encuentra cada día más avanzada y esto hace que los niños estén más inmersos en ella. Por ello, a través de la creación de juegos interactivos los maestros pueden contribuir al aprendizaje de los niños de forma más dinámica y con nuevas estrategias de enseñanza, que les generen inquietud por aprender nuevos conocimientos. Los maestros pueden basarse en diferentes herramientas tecnológicas para la realización de éstos y con ayuda de las TIC, pueden crear actividades variadas, con un tema específico para ponerlo en práctica en el aula.

### **Abstract**

This project aims to show how interactive, TIC-applied games can strengthen the communicative skills of children between the ages of 2 and 4. It also aims to show how these can be a pedagogical tool for teachers in the planning and realization of their practices.

In the 21st century, the age of technology is becoming more advanced and this makes children more immersed in it. Through the creation of interactive games teachers can contribute to the learning of children in a more dynamic way and with new teaching strategies that motivate them to learn new knowledge. Teachers can rely on different technological tools to carry out these and with the help of TIC, they can create varied activities, with a specific topic to put it into practice in the classroom.



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016

Resolución 19156

*Tabla de contenido*

<b>1. Introducción</b>	<b>8</b>
<b>2. Planteamiento del problema</b>	<b>9</b>
<b>2.1. Delimitación del problema</b>	<b>9</b>
<b>3. Pregunta investigadora</b>	<b>13</b>
<b>4. Objetivos</b>	<b>13</b>
<b>4.1. Objetivo general</b>	<b>13</b>
<b>4.2. Objetivos Específicos</b>	<b>9</b>
<b>5. Antecedentes</b>	<b>13</b>
<b>6. Justificación</b>	<b>17</b>
<b>7. Marco teórico</b>	<b>19</b>
<b>7.1. Habilidades comunicativas</b>	<b>13</b>
<b>7.2. Los juegos interactivos, como medio de apoyo para desarrollar y fortalecer las habilidades comunicativas</b>	<b>21</b>
<b>7.3. Las TIC como herramienta para los docentes y los niños</b>	<b>25</b>
<b>8. Metodología</b>	<b>29</b>
<b>8.1. Fases para el desarrollo del estudio de caso por: Robert Stake (1998)</b>	<b>21</b>
<b>8.1.1 Selección del caso:</b>	<b>31</b>
<b>8.1.2 Elaboración de preguntas de investigación</b>	<b>32</b>
<b>8.1.3 Investigación cualitativa</b>	<b>33</b>
<b>8.1.4 Recolección de datos</b>	<b>34</b>
<b>8.1.5 Análisis e interpretación:</b>	<b>68</b>
<b>8.1.5.1 objetivo 1</b>	<b>64</b>
<b>8.1.5.2 objetivo 2</b>	<b>69</b>
<b>8.1.5.3 objetivo 3</b>	<b>73</b>
<b>8.1.5.4 objetivo 4</b>	<b>76</b>
<b>8.1.6 Funciones del investigador</b>	<b>89</b>
<b>8.1.7 Triangulación</b>	<b>90</b>



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

<b>8.1.8 Redacción del informe</b>	<b>94</b>
<b>9. Conclusiones</b>	<b>96</b>
<b>10. Reflexión</b>	<b>97</b>
<b>11. Anexos</b>	<b>98</b>
<b>12. Referencias</b>	<b>99</b>



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

**Lista de tablas**

Tabla 1 experiencias 1 .....	34
Tabla 2 experiencia 2.....	46
Tabla 3 experiencia 3.....	50
Tabla 4 experiencia 4.....	55
Tabla 5 estudio de casos .....	68



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

**Lista de ilustraciones**

Ilustración 1 intervención con niños de 2 años .....	79
Ilustración 2 intervencion con niños de 3 años .....	79
Ilustración 3 intervencion con niños de 4 años .....	79
Ilustración 4 estudio de caso.....	80
Ilustración 5 instrumento de evaluación.....	81
Ilustración 6 instumento evaluado para niños de 3 años .....	82



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

## **1. Introducción**

Este proyecto pretende crear, analizar, evaluar y sistematizar experiencias realizadas en un Hogar comunitario del ICBF, donde se aplicó una serie de planeaciones, apoyadas en los juegos interactivos, para fortalecer las habilidades comunicativas de los niños, desde las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), usándolas como una herramienta pedagógica.

Para su desarrollo, el documento muestra inicialmente el planteamiento detallado del problema a abordar, los antecedentes, es decir, aquello que se ha escrito acerca del tema en cuestión a: las habilidades comunicativas, las TIC y los juegos interactivos. Dentro de éste también se muestra la argumentación del ¿por qué?, ¿cómo?, ¿cuándo? y ¿dónde? se realizó este proyecto, teniendo en cuenta el paso a paso que indica la metodología de enfoque cualitativo seleccionada, la cual fue estudio de casos.

En esta metodología se abordaron los criterios propuestos por el autor R. Stake, que comienza con la selección de caso, donde se eligió el estudio instrumental y en seguida se formula una serie de problemáticas asociadas al contexto para dar origen al planteamiento del problema, que sería la base de la investigación.

Posteriormente, se sigue con la recolección de datos de la mano con los objetivos que se plantearon con anterioridad, para que a partir de éstos y la información recolectada se dé paso a la elección de programas y aplicaciones que permitan diseñar los juegos interactivos, teniendo en cuenta las planeaciones propuestas por cada una de las maestras en formación.

De esta manera, se pasa a la aplicación de los juegos interactivos, donde se realizó con anticipación una serie de instrumentos para sistematizar la información y evaluar los procesos que los niños y las maestras en formación habían logrado. El primer instrumento pretendía evaluar los alcances que los niños lograron frente al desarrollo y fortalecimiento de las habilidades comunicativas al poner en práctica los juegos interactivos; el segundo buscaba evaluar la intervención que ejecutaron las maestras en formación, mediante una





**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

entrevista que se realizó a las maestras titulares de la institución; y el tercer instrumento tenía como objetivo detallar cada uno de los estudios de caso, frente a las fortalezas y aspectos por mejorar de las habilidades comunicativas, que los niños tuvieron como resultado al poner en práctica los juegos interactivos; el cuarto y último instrumento detallaba la intervención desde la experiencia que vivió cada maestra en formación.

Es así como bajo estos instrumentos se recolecta en su totalidad la información que llevaría a las investigadoras, en este caso las maestras en formación de la Universidad de San Buenaventura, a generar análisis e interpretación de los resultados. Por esta razón, el propósito de este trabajo es demostrar la importancia de utilizar las TIC como una herramienta pedagógica, que permite a los maestros un acercamiento directo con los intereses, gustos y necesidades de los niños, llegando así a fortalecer sus habilidades cognitivas y comunicativas. Luego, toda la información se recoge en una matriz y se estructura el análisis e interpretación de los resultados.

Como resultado se generan finalmente las conclusiones, recomendaciones y reflexión. Estos resultados son el fruto del paso a paso que se realizó con la metodología de estudio de caso, donde se comprobó si los juegos interactivos cumplieron el objetivo de ser una herramienta pedagógica que permitiera el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los niños en edades comprendidas entre los 2 y 4 años.

## **2. Planteamiento del problema**

### **2.1. Delimitación del problema**

Desde que los niños inician su vida escolar, se puede evidenciar que, en algunos espacios, por distintas razones se cae en la rutina de realizar actividades repetitivas que generan en ellos aburrimiento y pasividad; sin embargo, la tecnología ofrece herramientas que pueden ser implementadas en el aula, sin dejar de lado el currículo de la institución, haciendo que el niño explore, cree y aprenda de manera más activa, con elementos y



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

herramientas que son parte de su contexto, tales como los computadores, Tablet y todos los dispositivos tecnológicos existentes.

Durante los últimos años la tecnología ha tenido nuevos avances y ha generado un gran impacto en la sociedad; ubicadas en este punto, cuatro maestras en formación de la Licenciatura en educación para la primera infancia se dan a la tarea de indagar más sobre el tema de la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desde el aula en edades tempranas. Así, luego de algunos encuentros con niños en edades comprendidas entre los 2 y 4 años lograron evidenciar que las TIC tienen un impacto positivo en ellos, porque éstas les permiten potenciar tanto las habilidades cognitivas como comunicativas satisfactoriamente; y a su vez, brindan a los maestros otras alternativas en la implementación de nuevas herramientas y recursos en el aula de clase.

Dicho de otra manera, es positivo y necesario crear en los espacios educativos y de estimulación, ambientes asociados con la realidad y exigencias del mundo contemporáneo, Considerando que esto permitiría generar un aprendizaje significativo, de acuerdo con los intereses de los niños y la interacción que se puede crear; entre pares o entre niños y maestros. Porque “la experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia” (Ausbel, 2002, pág. 1)

Evidentemente los maestros, padres o cuidadores son los mediadores que motivan y proporcionan ambientes educativos usando las TIC como herramienta pedagógica, porque de otro modo éstas solo serían vistas como un medio de entretenimiento; pero si por el contrario se utiliza con una intencionalidad, bajo la guía e intervención de un maestro o padre de familia, las TIC serán una herramienta pedagógica útil que educa.

De ahí que los juegos interactivos no serán lo único que complementa la clase, porque éstos solo serán una herramienta pedagógica que apoya la ejecución de la unidad, junto con otras actividades acordes con el tema a trabajar.

Desde esta perspectiva, las herramientas pedagógicas son tomadas como todos aquellos medios o elementos que intervienen en el proceso de enseñanza – aprendizaje de



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

los estudiantes, siendo ellas las que facilitan y optimizan la calidad de la formación que se está impartiendo, para ser entendidas como facilitadoras de los procesos educativos.

(Valderrama, sin año, pág. 4)

Por eso antes de examinar la eficacia de la implementación de los juegos interactivos para fortalecer las habilidades comunicativas en edades tempranas, es importante aclarar en primera instancia que la creación de estos juegos no es compleja, pero por el contrario requiere tiempo y dedicación, como cuando las maestras preparan una planeación, recursos y creación del ambiente que permita la ejecución del tema que se va a abordar. Por eso se puede hacer la comparación del juego interactivo con otro tipo de elementos, como lápiz, cuaderno, guías etc.; dado que éstas son herramientas pedagógicas, que tienen una intencionalidad educativa, comprendiendo que todo debe llevar su paso a paso y su objetivo para contemplar qué es lo que queremos que los niños logren desarrollar o fortalecer con el ejercicio o actividad que van a realizar. Es así que estas actividades deben tener un grado de complejidad coherente con la edad, necesidades e intereses del niño y, del mismo modo, deben complementarse con otro tipo de actividades en las que el maestro es el mediador que propicia ambientes de interacción con los juegos interactivos y otras herramientas.

Para ello se toma como referente a Fluent, (2007), quien afirma que:

Integrar algunas herramientas tecnológicas a la enseñanza centrada en los medios impresos ofrece a los estudiantes, desde sus primeros años de escolaridad, formas más dinámicas de aprender y conocer el mundo. En suma, las TIC tienen el potencial de enriquecer el aprendizaje de los niños y los jóvenes, potenciando el desarrollo de competencias. Además, ofrecen recursos didácticos a los maestros, que permiten la generación de metodologías alternativas para favorecer los procesos de enseñanza (p.195)

Todo esto confirma que las habilidades comunicativas sí pueden ser desarrolladas y fortalecidas a través de la implementación de los juegos interactivos



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

como una herramienta pedagógica. Por tanto, se debe entender en primera instancia que las habilidades comunicativas son indispensables, ya que éstas permiten la adquisición de otros o nuevos aprendizajes que son compartidos mediante la interacción entre pares, que se da a través de los procesos de comunicación, los cuales son definidas por: Monsalve, Franco, Monsalve, Betancur y Ramírez, (2009) como:

La competencia que tiene una persona para expresar sus ideas, sentimientos, necesidades, sueños y deseos por medio del lenguaje oral y escrito. Asimismo, la capacidad para comprender los mensajes que recibe a través de estos códigos. (p.193)

Con ello se quiere decir que para el desarrollo de estas habilidades se requiere la unión de distintos factores, tales como la estimulación de los sentidos por parte de las personas y objetos con los que el niño se relaciona.

Es por esto que los juegos interactivos, pueden ser una de las propuestas que la escuela puede implementar para potencializar estas habilidades comunicativas, que son tan importantes para continuar con el proceso de aprender y enseñar a lo largo de la vida.

Por ello, se puede promover el desarrollo de nuevas acciones en la enseñanza, a partir de los juegos interactivos que se convierten en un medio (formativo y de entretenimiento) abriendo la opción para que nuevas industrias (como la educativa) puedan repercutir en el área interactiva y audiovisual. (Quintero, 2012). De este modo, es conveniente que los juegos interactivos en la actualidad puedan convertirse en un medio de enseñanza- aprendizaje, para las generaciones que están inmersas en la era digital, abarcando sus intereses, desde la adaptación de nuevas temáticas.



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

### **3. Pregunta investigadora**

¿Cómo las TIC desde los juegos interactivos pueden fortalecer y desarrollar las habilidades comunicativas de los niños entre los 2 y 4 años?

### **4. Objetivos**

#### **4.1 Objetivo general**

Identificar cómo los juegos interactivos, como herramienta pedagógica, potencian las habilidades comunicativas en los niños entre los 2 y 4 años.

#### **4.2 Objetivos específicos**

- Analizar los juegos interactivos como herramienta pedagógica que permita el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en los niños entre los 2 y 4 años.
- Crear juegos interactivos involucrando las TIC como herramienta pedagógica para fortalecer las habilidades comunicativas en el grupo de niños mencionado.
- Aplicar juegos interactivos que fortalezcan las habilidades comunicativas en el grupo de niños mencionado.
- Evaluar cómo influye la implementación de los juegos interactivos en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en el grupo de niños mencionados.

### **5. Antecedentes**

A partir del proceso de investigación realizado, es necesario indagar y reconocer otras experiencias, puntos de vista y proyectos aplicados a la primera infancia y orientados a reconocer el uso de los juegos interactivos como herramienta para fortalecer las habilidades comunicativas, aplicado las TIC como una estrategia facilitadora para el desarrollo de los procesos educativos. Por esta razón, se realizó una indagación respecto a investigaciones similares a este proyecto, para lograr reconocer cómo los juegos



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

interactivos intervienen de forma positiva en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los niños entre los 2 a 4 años, y cómo desde diferentes posturas de autores, definen la aplicación de las TIC, las habilidades comunicativas y los juegos interactivos.

Uno de los referentes investigados, fue: Lugo (2008), quien insiste en aplicar las TIC, buscando nuevas estrategias y herramientas en el aula para el aprendizaje de los niños afirmando que:

La introducción de las TIC en las aulas pone en evidencia la necesidad de una nueva definición de roles, especialmente, para los alumnos y docentes. Los primeros, gracias a estas nuevas herramientas, pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a salir de su rol clásico como única fuente de conocimiento. Esto genera incertidumbres, tensiones y temores; realidad que obliga a una readecuación creativa de la institución escolar (p. 16)

El uso de las TIC permite crear nuevas actividades que conduzcan a un aprendizaje óptimo, desde una manera distinta, a manejar nuevos entornos y ambientes, permitiéndole al maestro hacer uso de nuevas herramientas para la aplicación de éstas en el aula; sin embargo, para nadie es un secreto que poner en marcha estas herramientas es un reto para la educación, porque involucra a los estudiantes y maestros a la hora de la planificación y la puesta en marcha de sus actividades. Así mismo estas herramientas brindan a los estudiantes alternativas para mejorar sus habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir), partiendo de los diversos ritmos de aprendizaje de cada uno.

Numerosas experiencias e investigaciones han mostrado que una adecuada incorporación y uso de las TIC en el ámbito educativo genera cambios importantes en los procesos y las prácticas escolares, tales como: mayor énfasis en la construcción del conocimiento; mejores posibilidades para la comunicación y la interacción; más respeto por los ritmos y estilos de aprendizaje, óptimas condiciones para el trabajo cooperativo; mayor atención a los estudiantes con algunas dificultades; evaluación más centrada en productos y procesos, y mejores



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

posibilidades para la comunicación oral y escrita. Es decir, las TIC pueden ser un soporte para nuevos enfoques pedagógicos, nuevas estructuras curriculares, nuevos roles docentes, nuevos entornos de aprendizaje, nuevos métodos y materiales didácticos (Hartman, 2000; Poole, 2001). (p. 195)

Desde esta postura, cabe resaltar que el uso de las TIC a temprana edad puede favorecer y enriquecer el aprendizaje de los niños, así mismo logra potenciar las habilidades cognitivas y comunicativas, ya que estas herramientas les brindan nuevas formas de conocer y aprender, desde diferentes dinámicas que abarcan varias áreas del conocimiento, a su vez, sirve de apoyo en la planeación que hacen los maestros, pues les brindan nuevos recursos para realizar sus clases. Con esto se puede decir que las TIC poseen una serie de beneficios en la educación para los estudiantes y para los maestros, en su diario vivir.

Hinostroza (2004), resalta tres beneficios del uso de las TIC en educación: la primera razón es económica, se refiere a que los estudiantes que aprendan a manejar las TIC, podrán entrar más fácilmente a un mercado laboral, debido a que en este siglo XXI, éstas son consideradas como una “habilidad esencial para la vida”. Una segunda razón es la social, debido a que actualmente se han popularizado tanto estas herramientas, que hasta las entidades de servicios como las bancarias, prestan la mayoría de sus servicios en forma virtual, lo que hace necesario que los estudiantes tengan un mínimo de manejo de estas herramientas, además que facilita a las instituciones estar más cerca de los padres. La tercera razón es la pedagógica, se centra en el rol de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este ámbito, las TIC han demostrado que pueden ampliar las oportunidades de aprendizaje, ya que aportan datos de realismo y actualidad (p. 22-23).

Otra de las experiencias encontradas es un ensayo titulado *El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información*, que permite ver una perspectiva amplia de los videojuegos y los juegos online, la cual se relaciona con esta investigación, dando a conocer la importancia que tienen los juegos tanto para los estudiantes como para los maestros a la



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

hora de aplicarlos en el aula. Algunos autores como Gros y sus colaboradores (1997) lo enuncian de la siguiente forma:

Pensamos que los juegos de ordenador constituyen un material informático de gran valor pedagógico por las siguientes razones: constituyen un material muy motivador para los niños y niñas; favorecen el trabajo de aspectos procedimentales; son programas muy flexibles dado que se pueden utilizar en una asignatura concreta, como taller, como eje transversal, como crédito variable, etc.; proporcionan elementos para el trabajo de la autoestima de los alumnos; es un material que está a disposición tanto de los alumnos como del profesorado (p.98).

Los juegos interactivos son cada vez más utilizados por los niños como una herramienta de entretenimiento. Por ello, una de las necesidades de desarrollar esta investigación se basa en enseñarle a los niños desde temprana edad, el buen uso de las herramientas tecnológicas, principalmente los juegos interactivos, ya que éstos se pueden utilizar para el aprendizaje y formación de conocimientos; estos juegos también brindan una serie de beneficios a los niños, como el fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas, motoras y viso espaciales. Cuando el niño interactúa con el juego, se considera que amplía su motivación por desarrollarlo y resolverlo en su totalidad, de la mejor forma posible, también mejora su proceso de atención y comprensión.

Estos juegos no solo benefician a los estudiantes, sino también a los maestros, ya que en ellos también se crea una motivación por la implementación y la planeación de dichos juegos, donde al momento de la creación los maestros experimentan nuevas alternativas y herramientas para desarrollar y fortalecer las habilidades comunicativas y cognitivas de sus estudiantes; con los juegos interactivos los maestros también amplían sus conocimientos.

Hasta el momento no se ha encontrado un documento o investigación detallado que involucre a los juegos interactivos en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en los niños, ya que el periodo de tiempo que se consultó para poder llegar a esta conclusión fue entre los años 2009 y 2013, donde las fuentes revisadas fueron revistas de educación y pedagogía que hablan de las habilidades comunicativas; tesis enfocadas en la





**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

implementación de las TIC; documentos enfocados en las TIC en la educación, todos estos documentos fueron recopilados de internet.

## **6. Justificación**

El presente trabajo nace de la inquietud de cuatro maestras en formación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, del programa de Licenciatura en Educación para la Primera Infancia de la Universidad de San Buenaventura Bogotá, por desarrollar herramientas que faciliten el fortalecimiento de las habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir) en los niños entre 2 y 4 años de edad, dado que en esta etapa el niño requiere explorar todos sus sentidos y acercarse al mundo que lo rodea y qué mejor manera que implementando la tecnología, pues para nadie es un secreto que ésta ocupa un lugar trascendental en la educación del siglo XXI.

Las maestras mencionadas creen que la implementación de las TIC, desde los juegos interactivos es pertinente, como herramienta pedagógica en dos sentidos: por un lado, para fortalecer las habilidades comunicativas de los niños, partiendo de sus propios intereses y, por otro, para mostrar a los maestros que acompañan estos procesos de enseñanza, una alternativa para dinamizar sus espacios de clase.

Involucrar las TIC desde juegos interactivos, puede facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, y al mismo tiempo el fortalecimiento y el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños; así mismo, esto permite que los maestros busquen y planteen otras estrategias que puedan aplicarse, con ellos, desde temprana edad; teniendo en cuenta, que, en la actualidad desde muy pequeños, ellos están en más contacto con la tecnología. Por esta razón las TIC se convierten en una exigencia, razón por la cual el maestro está llamado a hacer un acompañamiento adecuado en este proceso. De este modo, es que frente a esta necesidad surge la presente investigación, buscando como finalidad que los niños y los maestros le saquen provecho a las TIC, utilizándolas en su cotidianidad, con



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

finés educativos y de interacción, que generen al mismo tiempo el fortalecimiento y desarrollo de las habilidades comunicativas.

Cabero (2004), afirma que:

La incursión de las TIC en la educación provee al estudiante de elementos claves para el mejoramiento de su desempeño académico en las diferentes áreas, puesto que ofrece posibilidades de comunicación, intercambio, acceso y procesamiento de la información. Es decir, una educación apoyada en las TIC puede potenciar diferentes habilidades cognitivas y comunicativas, y ofrecer al estudiante nuevas y mejores formas de comprender la realidad y apropiarse del conocimiento (p 195).

En relación con lo anterior, este proyecto investigativo pretende despertar la motivación en los niños para fortalecer sus conocimientos por medio de diversas herramientas tecnológicas, comprendiendo así las diferentes formas de aprendizaje que puedan tener ellos, haciendo evidente el hecho de que la tecnología sigue teniendo avances en las herramientas que los maestros pueden usar y poner en práctica en sus aulas de clase.

Así mismo, se evidencia que, en el sector público en algunos jardines infantiles u hogares comunitarios, carecen de herramientas tecnológicas (computadores, Tablet, etc...), para que logren ponerse en práctica estas nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, lo que se busca con la implementación de las TIC en este espacio es que los maestros titulares que acompañan el proceso de los niños puedan adquirir nuevas herramientas y formas de enseñanza, mediante las cuales se sientan más motivados para aprender y desarrollar algún tema y a su vez fortalezcan sus habilidades comunicativas y cognitivas.

Además, es importante resaltar que no solo se benefician los niños, sino también los maestros, puesto que ellos pueden crear su propio material para las clases y, además, pueden hacer uso de herramientas que ofrece la tecnología para el beneficio de los niños, pues con ellas se divierten y aprenden, y el maestro innova en sus procesos de enseñanza.



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

## **7. Marco teórico**

La presente investigación se centra en tres categorías: habilidades comunicativas, los juegos interactivos y las TIC. A continuación, se presentará, de manera descriptiva, cada una de ellas a la luz de distintos autores.

### **7.1. Habilidades comunicativas**

Las habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir) son indispensables para la interacción con otros (personas y artefactos tecnológicos) y para la adquisición de nuevos conocimientos; son definidas por: Monsalve, Franco, Monsalve, Betancur y Ramírez, (2009) como:

Las habilidades comunicativas hacen referencia a la competencia que tiene una persona para expresar sus ideas, sentimientos, necesidades, sueños y deseos por medio del lenguaje oral y escrito. Asimismo, la capacidad para comprender los mensajes que recibe a través de estos códigos. (p.193)

Con ello se quiere decir que para el desarrollo de estas habilidades se requiere la unión de distintos factores, tales como la estimulación de los sentidos por parte de las personas y objetos con los que el niño se relaciona.

Cassany, Luna y Sanz, (2007) afirman que “todo usuario de una lengua debe dominar estas habilidades para comunicarse con eficacia en las diversas situaciones de la vida cotidiana. Por ello, la escuela debe desarrollar propuestas metodológicas y didácticas para desarrollarlas y potenciarlas desde un enfoque comunicativo.” (Citado por Monsalve et al., 2009, p. 193)

Al mismo tiempo, las habilidades comunicativas se convierten en el medio para que todos los seres humanos potencialicen sus capacidades cognitivas, dado que los primeros procesos de aprendizaje se inician a partir de la escucha. “Escuchar implica procesos cognitivos complejos, puesto que se tienen que construir significados inmediatos, y para ello se requiere la puesta en marcha de procesos cognitivos de construcción de significados



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

y de interpretación de un discurso oral” (Cassany et al.,2007) (citado por Monsalve et al.,2009, p.194)

Para Niño (1998)” El habla consiste en la descodificación sonora de un mensaje; permite construir conocimiento, emitir conceptos, juicios, raciocinios, impresiones, sentimientos y propósitos, como acto de comunicación. Es decir, se inicia con la representación del lenguaje y la elaboración de significados”. (Citado por Monsalve et al., 2009, p. 194). De aquí la importancia de desarrollar diferentes estrategias de enseñanza en donde se articule la escucha como una de las habilidades fundamentales que da base a la adquisición de las demás habilidades, tales como el habla, la escritura y la lectura.

“El habla es una de las habilidades que se desarrolla y fortalece en la primera etapa de vida del ser humano, la cual permite reconocer elementos de los contextos sociales, culturales e ideológicos” MEN (1998) citado por (Monsalve et al., 2009, p.194). Teniendo en cuenta lo anterior, el habla no solo consiste en emitir sonidos, sino en darles una forma e intencionalidad, según el lenguaje de cada cultura, para organizar las ideas y darlas a conocer. Luego el desarrollo de las habilidades cognitivas tiene un orden, porque de la adquisición de una depende el desarrollo de la otra, es así cómo podemos identificar que la habilidad comunicativa que sigue a desarrollarse después del habla es la lectura y finalmente la escritura.

“La lectura y la escritura, al igual que el habla y la escucha, se constituyen en herramientas mediadoras de las interacciones entre los actores que participan en los procesos de comunicación, y a su vez son instrumentos para conocer el mundo, y apropiarse de él”. (Monsalve et al.,2009, p. 194).

En definitiva, con esto se quiere decir que la lectura y la escritura son dos habilidades que se complementan, al igual que la escucha y el habla. Por lo tanto, las habilidades comunicativas deben desarrollarse y fortalecerse conjuntamente, pero siguiendo un orden y una secuencia, de acuerdo con la edad del niño y su ritmo de aprendizaje. A su vez, la educación debe ver las habilidades como la base fundamental que permite que los niños abran la puerta hacia el conocimiento, facilitando el hecho de aprender nuevas cosas, porque se desarrollaron bases sólidas para seguir aprendiendo.



## **7.2. Los juegos interactivos, como medio de apoyo para desarrollar y fortalecer las habilidades comunicativas**

Se puede promover el desarrollo de nuevas acciones en la enseñanza, a partir de los juegos interactivos que se convierten en un medio (formativo y de entretenimiento) abriendo la opción para que nuevas industrias (como la educativa) puedan repercutir en el área interactiva y audiovisual. (Quintero, 2012). Por ello es conveniente que los juegos interactivos en la actualidad puedan convertirse en un medio de enseñanza- aprendizaje, para las generaciones que están inmersas en la era digital, abarcando sus intereses, desde la adaptación de nuevas temáticas, a través de los juegos interactivos.

“En cuanto a la interacción, existe una limitación importante relacionada con la forma en que los usuarios acceden a la información y los dispositivos involucrados en dicho proceso”. (Quintero, 2012, p.151). En este caso, los juegos tendrán un medio de interacción, que será el monitor, teclado y mouse, los cuales tienen diferentes comandos que ejecutan distintas acciones. Las teclas más usadas serán: arriba, abajo, izquierda derecha, Enter y espacio. El maestro es quien orienta y acompaña de manera adecuada a los niños para el desarrollo de éstas y otras instrucciones.

Dicho lo anterior Gros (1998) indica que: “Los juegos de ordenador integrados en la planificación educativa son un material muy adecuado para crear situaciones de aprendizaje constructivo y significativo” (p.100). Conforme a lo mencionado por el autor, se puede evidenciar que los juegos interactivos educan, si se da una buena utilidad a éstos, elaborando contenido potencial que tenga una finalidad netamente educativa, mientras que si se manejan contenidos alejados a las necesidades educativas de los niños y por el contrario con contenidos negativos, los niños aprenderán algo, pero eso aprendido no les será de utilidad, porque no hay una finalidad frente a los procesos que los niños tienen que ejecutar para alcanzar un objetivo.

En definitiva, “cuando se hace referencia a juegos que van a ser ejecutados en un computador o dispositivo tecnológico, se puede deducir que es una actividad de entretenimiento y ocio, por lo tanto, cabe aclarar que existe (el juego serio), el cual es



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

definido como aquél que tiene como principal objetivo alguno diferente al entretenimiento”. (Quintero, 2012, p. 53) De manera semejante, el computador es también un medio educativo, como lo es el televisor, el radio u otros artefactos tecnológicos que transmiten información, siendo ellos el emisor que comunica algún tipo de contenido al receptor.

Aunque algunos autores sostienen que los “juegos serios tienen, intrínsecamente, propósitos educativos (Derryberry, A., 2007; Holm, B. & Meyer, B., 2007), otros, por el contrario, los relacionan con distintas áreas comunicativas, como la información, la persuasión y la educación” citado por (Quintero, 2012, p.153)

Mientras que Michael, D. y Chen, S. (2006) hablan del juego como “El factor común en toda definición es que tiene características de interacción con el usuario, las cuales, a través de la diversión y el entretenimiento, logran capturar la atención del jugador para plasmar uno o varios conceptos.” citado por (Quintero, 2012, p.153)

En definitiva, lo que se quiere es captar toda la atención del niño, que en este caso será el jugador, para que a través del entretenimiento que se origina por temas de su interés, aprenda y genere nuevos conocimientos, con ayuda, acompañamiento y guía del maestro que desarrollará en el juego una intencionalidad educativa.

Más aún, sin importar la clase de juegos, todos deben presentar un contexto determinado en el que se desarrolla el juego y en el que se presentan tres clases de elementos comunes: “El primero, elementos de información, que proporcionan algún tipo de dato al usuario en relación con la historia del juego, sus reglas, las consecuencias de las acciones del usuario. El segundo, elementos de navegación, los cuales proporcionan una localización y la posibilidad de cambiar de pantallas o escenarios; por lo general son flechas o íconos direccionales, menús contextuales, barras de información y botones que indican ir a algún otro sitio.» Y por último, los elementos de interacción, relacionados con todo lo que tenga que ver con el juego en sí, cuya manipulación afecta el curso del juego; entre ellos se pueden encontrar botones de selección, pulsación de teclas en controles, teclados, mouse o algún dispositivo de juego, manipulación de objetos, entre otros.” (Bregaron, B., 2006) Citado por (Quintero, 2012, p.153-154).



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

Ahora bien, es importante resaltar cómo los juegos interactivos pueden ser una herramienta de enseñanza o un elemento contraproducente que genera la distracción total del estudiante a la hora de ejecutar alguna otra actividad, es por eso que se le hace la invitación a los maestros, para que usen esta herramienta, para que hagan más eficaces sus clases al centrar en su totalidad la atención del niño y obtener una disposición positiva por parte de él, generando ambientes educativos enriquecedores y de interacción, a través de las TIC, las cuales despiertan el interés de la infancia y adolescencia.

Por su parte, Gros (1998) indica que: “Los juegos de ordenador integrados en la planificación educativa son un material muy adecuado para crear situaciones de aprendizaje constructivo y significativo” (p.100).

Es por eso, por lo que los autores nombrados en el documento describen el juego y los videojuegos de diversas maneras teniendo en cuenta su entorno y aprendizaje, y qué beneficios pueden obtener los estudiantes con la implementación de éstos.

Garaigordobil (1990) plantea que “Cuando el niño juega, éste se desarrolla integralmente a nivel biosociológico, físico y social. Igualmente, ha comprobado que cuando el niño juega con videojuegos desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden en el proceso enseñanza-aprendizaje”, entre las cuales se mencionan las siguientes:

- Su capacidad para emplear símbolos aumenta, ya que, por medio de estos juegos, puede representar diferentes fenómenos, analizar sus experiencias conscientes, planear, imaginar y actuar de manera previsor.
- El jugador utiliza sus procesos de autorregulación de tal manera que puede controlar, seleccionar y organizar las influencias externas sin que se limite a reaccionar ante las situaciones lúdicas que tiene durante el juego.
- El sujeto interactúa con el entorno, de forma que durante el juego la persona maneja las riendas de la situación y establece los límites de su autonomía.



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

- La motivación y estimulación visual y auditiva de los videojuegos permite al jugador la resolución de diferentes niveles de problemas y dificultades, con lo cual se obtiene el dominio de habilidades y destrezas propias de la tecnología.

Por otro lado, para Gifford (1991) existen siete características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje más atractivo y efectivo:

1. Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
2. Facilitan el acceso a “otros mundos” y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas.
3. Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro.
4. Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
5. Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
6. Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega al videojuego sabe que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
7. Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que, cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual.

Tomando en cuenta lo anterior, se puede decir que la utilización de los juegos, juegos interactivos o videojuegos beneficia a los niños, tanto en motivarlos a que realicen diversas actividades con un nivel de complejidad que ellos puedan desarrollar, para que resuelvan situaciones que el juego les plantea; algunas de esas situaciones pueden ser las que encuentran en su entorno y para ello deben poner en práctica sus conocimientos, destrezas y habilidades, alcanzando el desarrollo y finalidad del juego. Del mismo modo, el juego





**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

facilita la interacción del niño con sus pares, generando una comunicación más eficaz y un mejor desempeño y atención, lo cual se hace evidente en las distintas asignaturas.

### **7.3. Las TIC como herramienta para los docentes y los niños**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación, más conocidas como las TIC, son aquellas cuya base se centra en los campos de la informática, para dar paso a la creación de nuevas formas de comunicación.

Las TIC no solo se han implementado en las empresas, sino también en el aula. Henry Bradford Sicard (2017) dice que: Colombia ocupa el puesto 68 entre 143 países en el tema de la inversión en las TIC, que todavía no se ubica en un buen puesto y que debe sacar más provecho de éstas, porque las TIC están inmersas en diferentes contextos.

Ahora bien, esta situación nos lleva a analizar el entorno colombiano frente a las propuestas que los maestros están generando para proporcionar a los niños ambientes educativos según sus intereses y necesidades.

Por eso con la integración de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que el profesorado debe aprender a dominar y valorar no es únicamente el nuevo instrumento, o un nuevo sistema de representación de conocimiento, sino una nueva cultura de aprendizaje. (Mauri y Onrubia, 2008 Citado por Coll, 2008, pág. 132)

Según lo citado anteriormente, la tecnología no se puede ver como una obligación, sino que por medio de las TIC se pueda innovar en las aulas de clase, dado que los maestros deben prepararse y estar en un constante aprendizaje para ser guías o mediadores en los procesos de formación y enseñanza que se pueden generar con el uso de herramientas pedagógicas tales como los juegos interactivos aplicados desde las TIC

A partir de esto podemos decir que estamos en una sociedad de constante cambio, porque el aprendizaje y la información son necesarias para el desarrollo y evolución del



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

hombre. Así mismo, de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, hay que fomentar en ellos la capacidad de utilizar diferentes herramientas tecnológicas para un mejor aprendizaje, no solo para la construcción de conocimientos, sino para enfrentarse a la vida y los retos de la sociedad.

Se considera de este modo que las TIC son una herramienta pedagógica que promueve y facilita los procesos de enseñanza, siendo el maestro el mediador que crea, ejecuta y guía los procesos que se van a realizar a través del juego interactivo, generando espacios de interacción y aprendizaje.

En efecto “Al delinear el camino del uso pedagógico de las TIC, el Sistema Nacional de Innovación Educativa deja al descubierto nuevos retos que incentivan, impulsan y favorecen la calidad de la labor del educador, elemento insustituible en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, que aporta el componente humano y al cual se deben enfocar gran parte de los esfuerzos para mejorar la calidad educativa en el país.” (Ministerio de educación nacional, 2013, pág. 3)

Como se afirmó arriba, los juegos interactivos son una herramienta pedagógica eficiente aplicada desde las TIC que permite la adquisición de nuevos conocimientos y, de la misma forma, desarrolla y fortalece las habilidades comunicativas a través de la interacción que los sentidos hacen con el dispositivo, el maestro y sus compañeros para poder analizar, sistematizar y adaptar la información recibida, de acuerdo a sus conocimientos y experiencias previas. Esto puede ser posible, cuando el maestro, los cuidadores y padres de familia trabajen conjuntamente para ser guías y mediadores que ofrecen estos espacios, que requieren un esfuerzo y planeación para que los resultados sean reales y positivos.

Es así que todos los maestros y en general la comunidad educativa deben: “cultivar una cultura innovadora, tal como la describe la Oficina Regional de Educación de UNESCO para América Latina, caracterizada por:

- Una actitud colectiva positiva hacia los procesos de cambio y la transformación de sus prácticas.



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

- Una forma especial de ser y actuar en conjunto desarrollando estrategias novedosas para dar respuesta a los problemas planteados.
- La planificación colectiva de estrategias de cambio.
- El trabajo en equipo hacia una meta común.” (Ministerio de educación nacional, 2013, pág. 55)

De este modo se vuelve una exigencia brindar una educación de calidad, comprendiendo que éste es un derecho fundamental, donde los maestros y demás agentes educativos deben estar en una constante formación para poder desenvolverse adecuadamente en el contexto en el que se encuentran, tal como lo menciona Ministerio de educación (2013) quien afirma que: “El desarrollo de competencias de los docentes para uso de las TIC es apenas uno de los componentes de la innovación educativa.” (pag.49)

Finalmente se puede afirmar que “las TIC deben estar centradas en la dimensión pedagógica, reflexiva, didáctica y crítica en torno a las tecnologías que juegan un papel importante en la adquisición de conocimientos y el desarrollo social, favoreciendo los procesos de enseñanza y aprendizaje orientados a la construcción de aprendizajes significativos”. Martí (2003) y Coll (2004, 2008)

Por ello, Para lograr el desarrollo e implantación adecuada de las TIC, los profesores deben apropiarse en cuanto a conocer las TIC y cómo poder implementarlas en el aula, ya que la apropiación hace referencia a la manera en que los profesores las incorporan en sus actividades cotidianas de clase; esto se encuentra en relación con el conocimiento que éstos desarrollan sobre las TIC, el uso y las transformaciones que se realizan para adaptarlas a las prácticas educativas.

Posteriormente, para que los maestros logren realizar una apropiación de las TIC adecuada, deben desarrollar e implementar tres niveles de apropiación propuestos por los autores Hooper y Rieber (1995):

- Nivel de integración: en esta apropiación las TIC tienen la concepción de ser una herramienta que facilita la representación de contenidos, la comunicación y la transmisión de información. “En síntesis, se podría decir que el uso que se hace de las TIC se basa en las características de transmisión y almacenamiento” (Martí, 2003; p. 19).
- Nivel de re-orientación: en esta apropiación el maestro usa las herramientas tecnológicas para organizar su práctica pedagógica, buscando así la participación activa de los estudiantes. Esto se contempla desde la postura de Martí (2003) quien dice que:  
Las TIC dejan de ser representadas como una herramienta que es fácil, rápida y económicamente permite poner a disposición de los estudiantes grandes cantidades de información, y pasan a ser adoptadas como una herramienta que facilita la construcción de conocimiento gracias a sus características particulares: interactividad, formalismo, dinamismo, multimedia e hipermedia (p.20).
- Nivel de la evolución: En este nivel, el docente tiene claro que las TIC permiten crear entornos que integran los sistemas semióticos conocidos y que amplían hasta límites insospechados la capacidad humana para representar, procesar, transmitir y compartir información (Coll y Martí, 2001, citado por Coll, Onrubia y Mauri, 2007;p. 21).

En conclusión, las TIC perderían su utilidad, si no existe el papel de maestro como mediador o guía que hace de esta herramienta algo enriquecedor para la enseñanza y aprendizaje.



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

## **8. Metodología**

La presente investigación es de corte cualitativo, donde se usará como metodología, el estudio de caso. El trabajo se inscribe en el grupo de investigación Tendencias Actuales en Educación y Pedagogía (TAEPE), en la línea de Lenguaje y Comunicación, en la Facultad de Ciencias, Humanas y Sociales de la Universidad de San Buenaventura Bogotá.

Desde aquí se inicia una rigurosa búsqueda, que permita encontrar investigaciones relacionadas con los términos anteriormente mencionados y los criterios de delimitación que se encontraron. Estos criterios son: la edad de la población, que está determinada entre los 2 y 4 años, la ubicación, delimitada en la localidad de Kennedy Barrio Patio Bonito y por último la institución pública de carácter mixto, estrato dos.

Pérez Serrano (1994) define el estudio de caso como: una descripción intensiva, holística y un análisis de una entidad singular, un fenómeno o unidad social, por lo que los estudios de casos son particularistas, descriptivos y heurísticos y se basan en el razonamiento inductivo al manejar múltiples fuentes de datos". (p. 85), del mismo modo se estudia un fenómeno, pero los agentes e investigadores no se involucran.

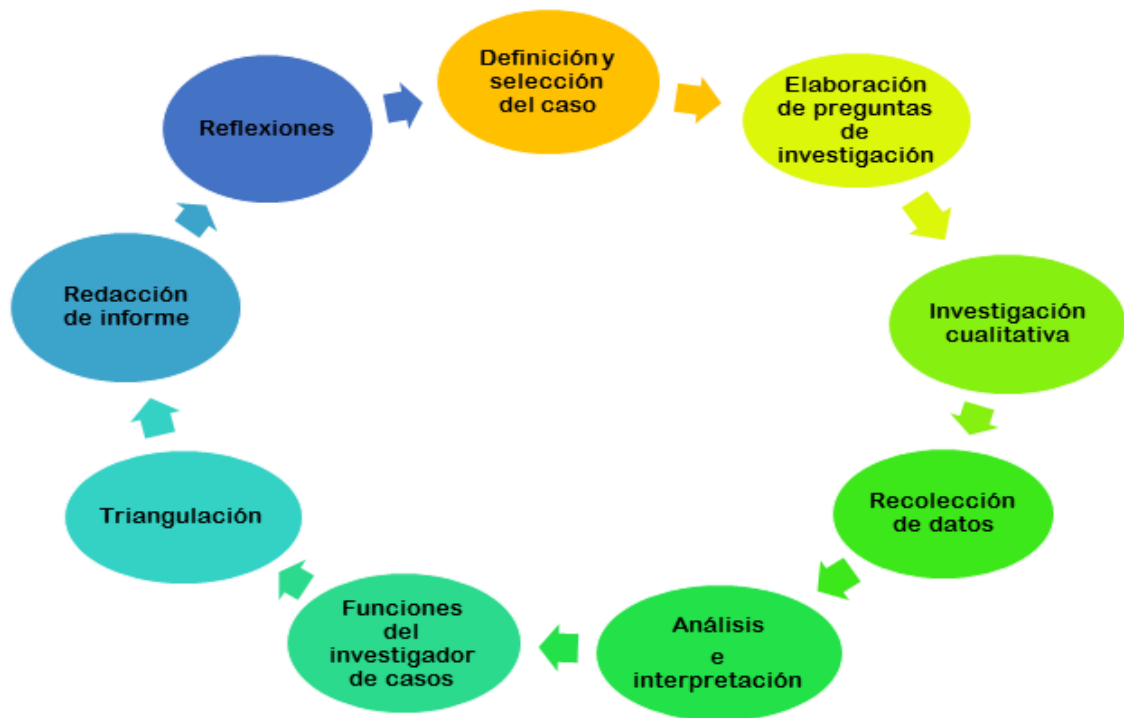
Después de escoger el diseño metodológico se toma la decisión de desarrollarlo a partir de Robert Stake, (1998), quien define el estudio de caso como: Un método de investigación profundizado en una o dos casos en específico y solo se aplica a una observación rigurosa. En el estudio de caso los actores tienen un papel importante, porque no solo son el objeto de estudio, sino que también pueden dar aportes a los datos para que el investigador pueda profundizar, haciendo descripciones y dando solidez a las interpretaciones.

Estudiar un caso es centrar el interés muy especial en éste, buscando el detalle de la interacción con sus contextos desde la globalidad de situaciones personales que se generan a partir de la particularidad y complejidad, para convertirlo en un caso singular, comprendiendo su actividad en circunstancias importantes. A fin de estudiar minuciosamente cada uno de los casos que son únicos desde sus particularidades para que

sean instrumentos que permitan llegar a determinar una posible solución o causa de una problemática.

### 8.1. Fases para el desarrollo del estudio de caso por: Robert Stake (1998)

En seguida, se muestra el paso a paso planteado por el autor Robert Stake para ejecutar de manera correcta en una investigación la metodología de estudio de caso.



A continuación, se presenta cada uno de los pasos del Estudio de caso:



### 8.1.1 Selección del caso:

Se selecciona el caso y los casos que sean más apropiados para la investigación, así mismo se define qué tipo de caso puede ser, teniendo en cuenta la población participante, sus características, el tiempo que se requiere para el trabajo de campo y la disponibilidad de esta.

De acuerdo con (Stake 1999), existen distintos tipos de estudios de caso:

1. La investigación con estudio de casos no es una investigación de muestras.
2. El objetivo primordial del estudio de un caso no es la comprensión de otros.
3. La primera obligación es comprender este caso.
4. En un estudio intrínseco el caso está preseleccionado.
5. En un estudio instrumental, algunos casos servirán mejor que otros. (pág. 17)

Según (Stake 1999), existen distintos tipos de estudios de caso como:

- Estudio de caso intrínseco: Es el estudio que se decide realizar frente a un problema o un caso, donde se estudia por interés y crece la necesidad de estudiarlo a profundidad; este no se basa en aprender de otros casos o sobre un problema en general, sino que busca aprender de un caso en particular.
- Estudio de caso instrumental: Este estudio busca examinar un caso o casos en particular, que sirve como instrumento para conocer el caso elegido, así mismo comprobar o afirmar una teoría.
- Estudio de caso colectivo: En éste se realiza la selección de varios casos como objeto de estudio, donde no se estudia solo uno, sino todos los casos ya seleccionados, dado que a todos ellos favorece a la comprensión del estudio.

El grupo investigador decidió que el estudio de caso a desarrollar es el instrumental, puesto que no es del interés de éste estudiar a profundidad cada uno de los niños sujetos a la investigación; lo que se busca es analizar la información de cada caso seleccionado para dar respuesta a la pregunta planteada: ¿Cómo las TIC desde los juegos interactivos pueden fortalecer y desarrollar las habilidades comunicativas de los niños entre los 2 y 4 años?



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

En consonancia con lo anterior, la aplicación del estudio instrumental permitirá recolectar datos, de acuerdo con el objetivo propuesto, con el fin de seleccionar los casos que cumplan las características que se definieron con anterioridad, para realizar el muestreo. Es así como cada uno de los casos se convertirá en un instrumento y un medio que arroja ciertos datos que son de gran importancia para consolidar la investigación y cumplir su objetivo.

### **8.1.2 Elaboración de preguntas de investigación**

Luego de la selección del caso, se deberá realizar una lista de preguntas guiadas por los investigadores; esto, con el fin de lograr una valiosa estructura conceptual para la organización del estudio de uno o varios casos.

Para desarrollar este apartado, inicialmente las cuatro maestras en formación que conforman, el grupo de investigación, crearon una serie de preguntas, para llegar a definir la que dirige el trabajo.

Cada una de las integrantes del proyecto ideó una o dos preguntas enfocadas en las habilidades comunicativas, ya que inicialmente el proyecto investigativo contaba con el nombre de “Las habilidades comunicativas en Educación Superior”. Junto con la tutora del trabajo de grado, se llegó a un consenso, en el cual se decidió que el proyecto se enfocaría hacia la primera infancia, dada la formación, nivel y contexto en el que cada una de ellas se desempeña en la actualidad.

Las preguntas realizadas por las maestras en formación fueron las siguientes:

- ¿De qué manera las habilidades comunicativas pueden favorecer la concentración y el habla en niños de 2 a 5 años de un jardín infantil?
- ¿Cómo fortalecer las habilidades comunicativas en los niños de 3 a 6 años, haciendo uso de las TIC como herramienta pedagógica en un jardín infantil?,
- ¿Cómo desde las habilidades comunicativas se puede solucionar la problemática de que los niños del jardín Mi Rey León no siguen las instrucciones de las maestras?,





**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

- ¿Cómo los juegos interactivos pueden fortalecer y desarrollar las habilidades comunicativas de los niños de 2 a 4 años?

Luego de haber analizado cada una de las preguntas propuestas por las maestras en formación y teniendo en cuenta los intereses y necesidades que se querían en conjunto, el trabajo se enfocaría en algo que en este momento esté impactando globalmente, como las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación); se estableció un diálogo en el que salió a flote el hecho de que para las investigadoras resulta fundamental la generación de nuevas estrategias para ser puestas en práctica, en sus sitios de trabajo, pretendiendo que por medio de los juegos interactivos los niños pudieran fortalecer sus habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir).

En efecto, se decidió escoger el rango de edad comprendido entre los 2 y 4 años, pues es una edad fundamental para desarrollar y fortalecer las habilidades comunicativas que serán utilizadas durante la vida, y finalmente, luego de tener en cuenta lo mencionado, la pregunta de investigación que más se acercó a lo que buscaban las investigadoras es:

¿Cómo las TIC desde los juegos interactivos pueden fortalecer y desarrollar las habilidades comunicativas de los niños entre los 2 y 4 años?

### **8.1.3 Investigación cualitativa**

En la investigación cualitativa, los investigadores deben comprender e interpretar en su totalidad el caso y el trabajo de campo que se realizará, del mismo modo deberá analizar, observar y dar sus puntos de vista, frente al caso o los casos. (Stake 1999, p. 25).

Esta investigación se conduce en ambientes naturales, donde se observó detalladamente, cómo influye la implementación de juegos interactivos en el fortalecimiento de las habilidades comunicativa, y de esta manera se extrajeron los datos, fundamentándose en experiencias contextualizadas y no en estadísticas, dando respuesta al fenómeno que tiene una gran riqueza interpretativa. Por tanto, esta investigación se basa en



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

lo cualitativo, dado que se hizo un proceso en el cual se observó, interactuó y describió detalladamente cada uno de los procesos que se llevó a cabo.

#### **8.1.4 Recolección de datos**

Principalmente para los investigadores la clave para la recolección de datos es la experiencia; ésta se realiza desde la observación y la reflexión, así mismo se implementan entrevistas e instrumentos de evaluación. Para desarrollar este apartado cada una de las integrantes del proyecto realizó la sistematización de la experiencia en un cuadro, donde se describe el antes, durante y después de la intervención realizada en un Hogar comunitario, con niños de las edades mencionadas anteriormente.

A continuación, se describirá de manera detallada cada experiencia, de acuerdo con la complejidad del juego, la cual fue pensada, según la edad de los niños con los que se iba a trabajar.

#### **Primera experiencia**

Tabla 1 experiencias 1

<b>Institución:</b> Hogar Comunitario	<b>Fecha:</b> 18 de septiembre el 2018
<b>Edad:</b> 2 años	<b>Hora:</b> 10:30 am a 12:00 pm
<b>Objetivo:</b> Propiciar espacios digitales de interacción, donde los niños fortalezcan sus habilidades comunicativas.	
<b>Antes</b>	Esta intervención se realizó en un Hogar Comunitario de carácter público, situado en la localidad de Kennedy en el barrio Patio Bonito; esta institución se ubica en el estrato socioeconómico nivel 2, y cuenta con 15 niños entre los 2 a 5 años. Allí laboran dos maestras titulares, quienes acompañan los procesos de cada uno de los niños que asiste a esta institución.

Antes de realizar la intervención cada una de las maestras en formación ideó y realizó una planeación acorde con las edades establecidas en el trabajo de investigación entre los 2 y 4 años; se realizaron actividades de acuerdo con cada edad y la planeación se acompañó con la creación de un juego interactivo, el cual apoyaría cada actividad allí propuesta; esto con la idea de que los niños logren fortalecer sus habilidades comunicativas desde los juegos interactivos. Para poder realizar esta intervención fue de gran importancia, la aprobación que dieron las maestras titulares de la unidad de servicio, para implementar los juegos interactivos.

El día de las intervenciones todas preparamos y organizamos los juegos y materiales adicionales que se iban a utilizar ese día. Cuando llegó el día de intervenir, quedamos de vernos a las diez, comprendiendo que era la hora pertinente en la que todos los niños se encontrarán en la unidad y también para evitar interrumpir el consumo de las medias nueves.

Llegando la hora nos presentamos, cantamos una canción de saludo y a las 11:00 am organizamos los niños para iniciar con la ejecución de los juegos interactivos. Cada maestra en formación agrupó los niños de acuerdo con la edad, porque cada juego tiene un nivel de complejidad diferente según la edad.

La edad que me correspondió eran los niños y niñas de dos años. De esa forma ubicamos en una mesa tres niños de dos años acompañados de 2 niñas de 5 años, los organizamos así, porque ellos no tienen ningún vínculo con nosotras, las maestras en formación, por lo tanto, iba a ser más complejo el acercamiento y que siguieran instrucciones. Como sabíamos que con las niñas compartían cosas en común y tenían vínculos, decidimos ejecutar el juego con los cinco niños. Posteriormente explicamos las reglas del juego, las cuales estaban relacionadas con el tiempo y las veces que podían repetir el nivel después de perder. Las reglas fueron las siguientes:

- Cada niño tenía dos oportunidades para repetir el nivel y poder ganar
- Después de perder las oportunidades o ganar, debía ceder el turno para que el siguiente participante superara el otro nivel.

Durante

Terminando de explicar las reglas iniciamos el juego interactivo. En el primer nivel encontramos un audio, en donde se nombraba cómo se llamaba el juego y el paso a paso, describiendo cuáles eran las reglas y elementos del computador que debían usar.



En seguida de esto había un mapa en donde aparecían los niveles y el audio de las instrucciones que los niños debían ejecutar. En esta parte se repitió el audio dos veces, para que quedara más claro, aunque los niños estaban atentos y emocionados.

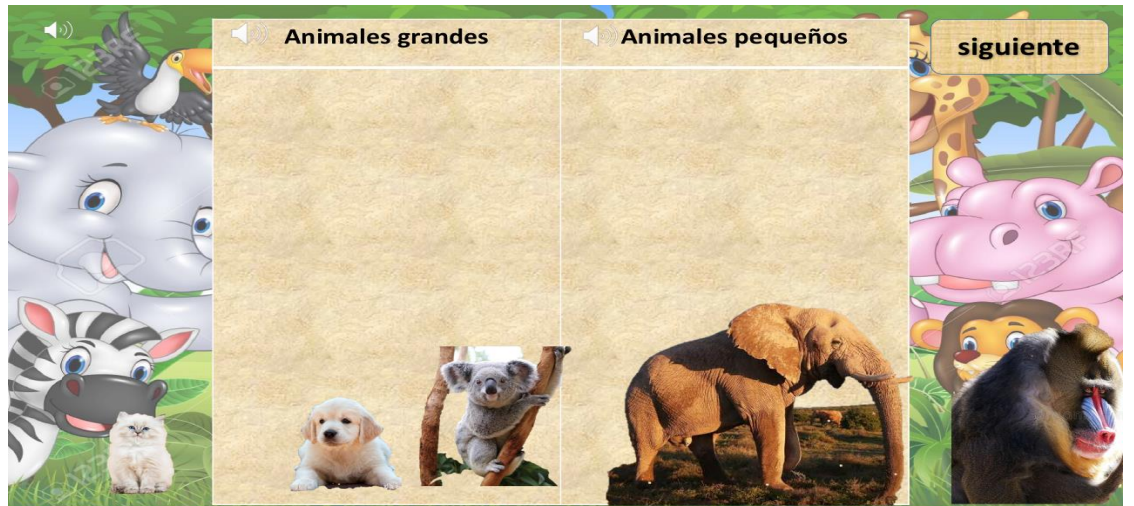


En el primer nivel participó una niña de cuatro años, con el objetivo de que a través del ejemplo que ella daba, al manejar con más facilidad el mouse y seguir instrucciones, los niños de dos años observaran y cuando les correspondiera su turno, lo imitaran. En este nivel la niña le dio clic al megáfono para escuchar las instrucciones. Después de escuchar que debía mover cada imagen y ponerla sobre la sombra que correspondía, realizó la actividad con éxito.

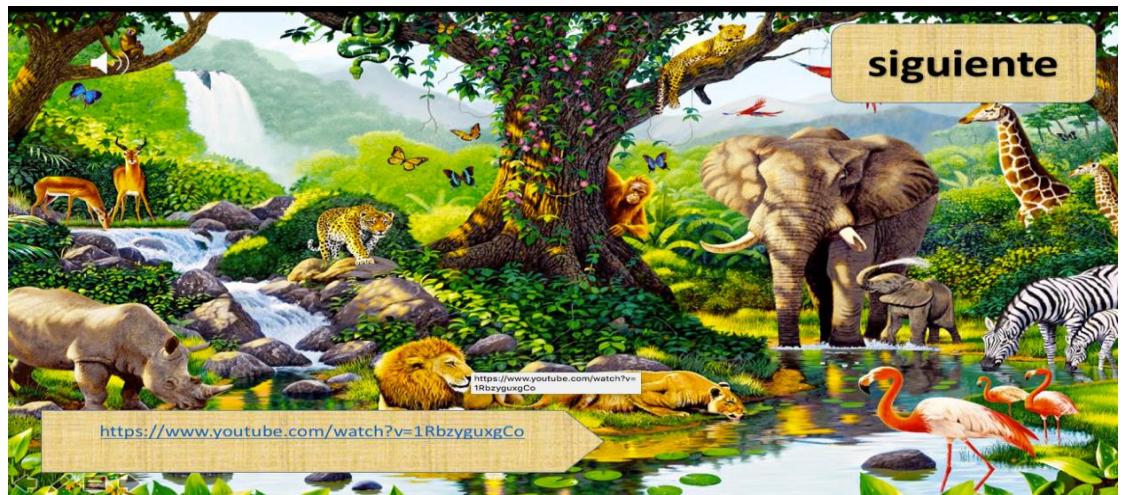


El segundo nivel era una actividad similar, pero el objetivo era mover cada imagen que representaba un animal para clasificarlo según su tamaño, como grande o pequeño. En ese momento el participante fue un niño de dos años. Para desarrollar este nivel se pidió a los cinco niños que señalaran con su dedo ¿cuáles eran los animales grandes? Y luego, ¿cuáles eran los pequeños?

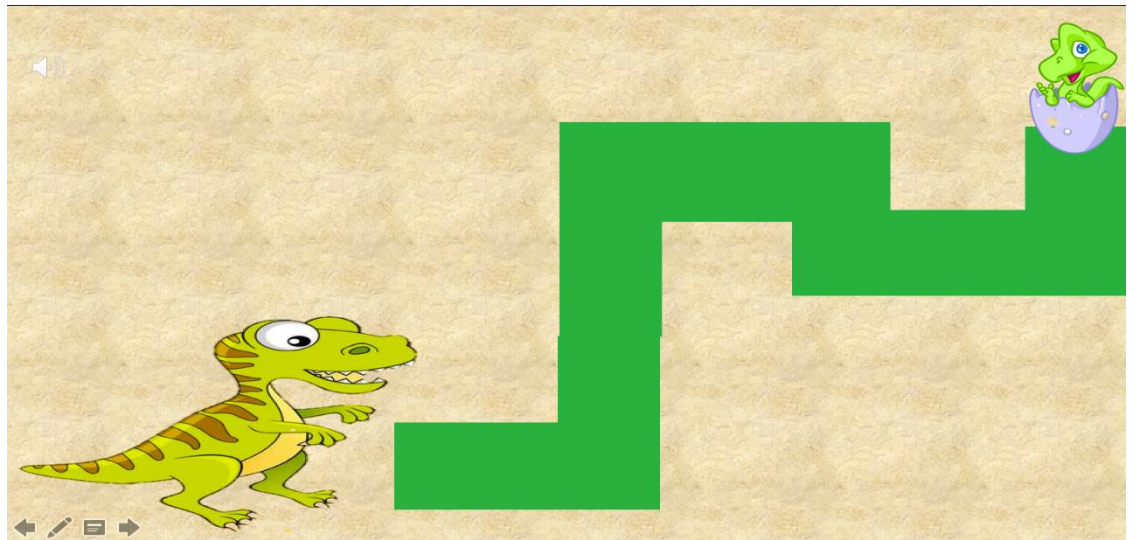
Todos los niños respondieron correctamente a estas preguntas. De esa forma, se solicitó al participante que organizara los animales en una tabla. Para este proceso la maestra en formación guía la mano del niño.



En el tercer nivel apareció un enlace para que los niños reconocieran los diferentes animales acuáticos, terrestres y aéreos que existen. Todos los niños estuvieron atentos, escuchando y nombrando los que ellos conocían.



Después del video el siguiente nivel consistió en pasar un laberinto, sin salirse de él. Si no lo lograba, debía repetir nuevamente hasta lograrlo. En esta parte los niños se mostraron muy emocionados por pasarlo, entonces se decidió que cada uno tenía solo dos intentos y que luego de ellos seguía otro compañero.



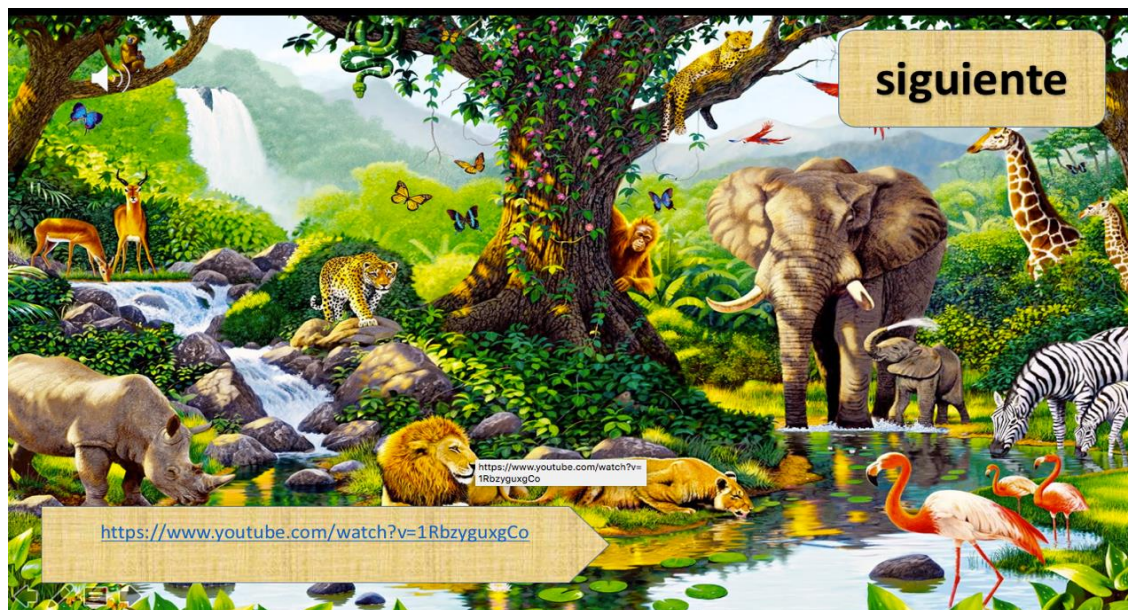
En el quinto nivel los niños debían escuchar los sonidos onomatopéyicos y después elegir el animal que emitía este sonido. En esta parte escuchamos cada sonido y los niños iban diciendo cuál creían, que era el correcto. Después el participante que le correspondía ese nivel, lo resolvía teniendo en cuenta lo que habíamos socializado con anterioridad.



En el sexto nivel los niños debían pescar la mayoría cantidad de peces que se encontraban allí. Éste fue uno de los niveles más divertidos para ellos, porque los peces se movían y ellos solo tenían que dar clic sobre cada uno para atraparlo. Todos estaban emocionados, mientras que el niño que le correspondía el turno pescaba, y los demás le hablaban y lo animaban.

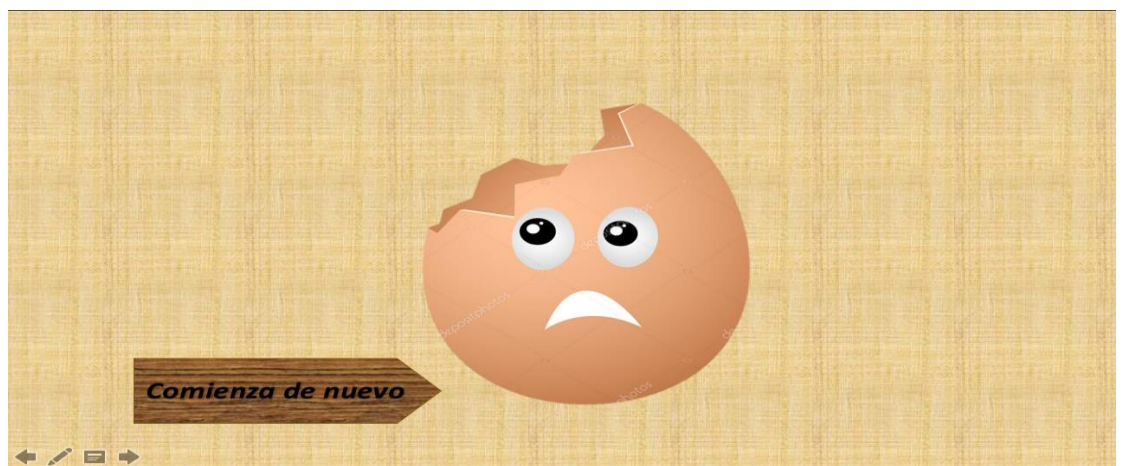
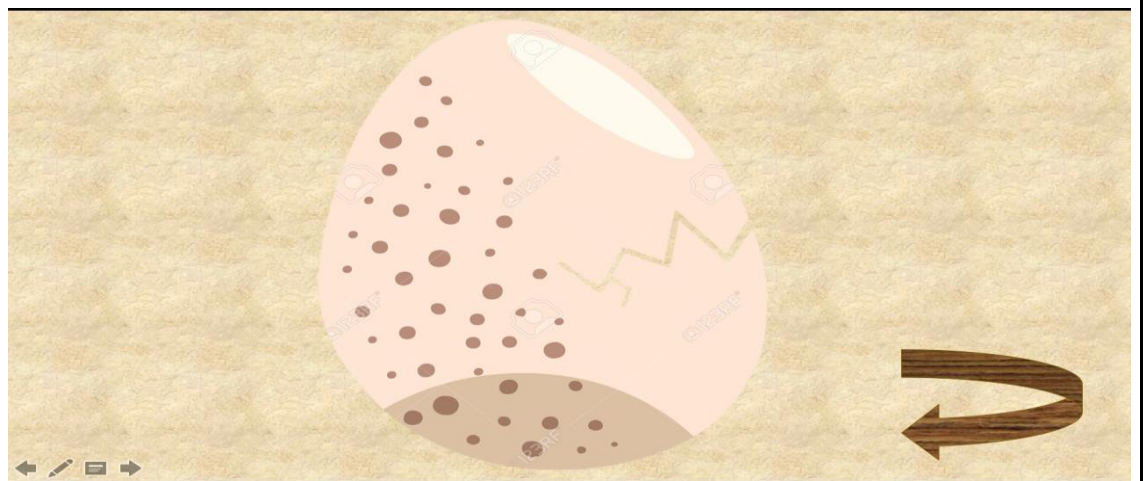


En el séptimo nivel, vieron un video que explicaba y mostraba algunos animales ovíparos y sus características. En esta parte del juego estuvieron muy atentos repitiendo y aprendiendo el nuevo léxico, porque no conocían este concepto de ovíparos.

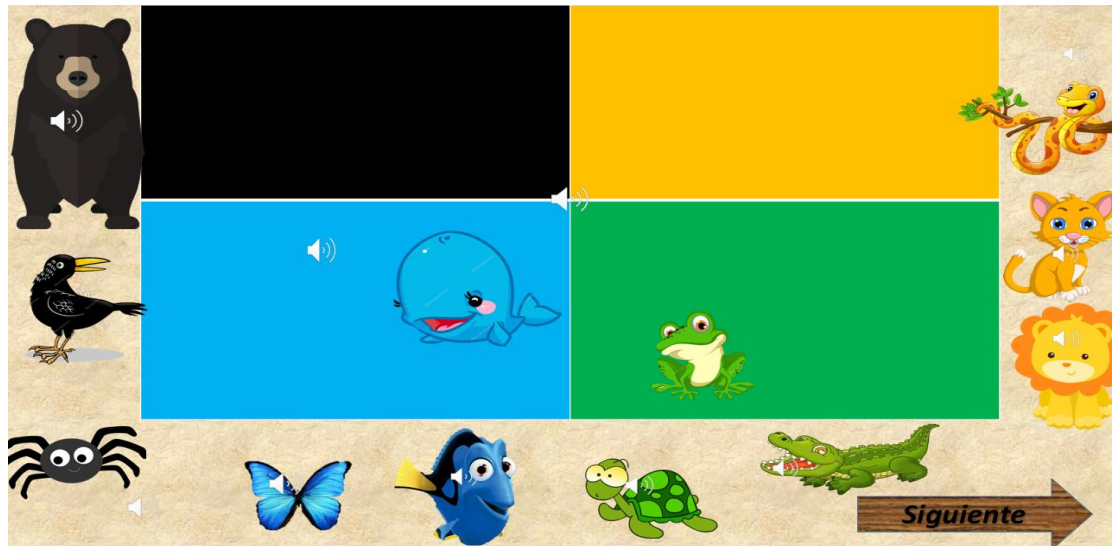


En el octavo nivel debían seleccionar los animales que conocían o creían que pertenecían a la categoría de ovíparos. En este nivel todos los niños estuvieron interactuando, mientras seleccionaban los animales que ellos clasificaban como ovíparos. Si era correcta la selección, aparecía un huevo y si era incorrecta, un huevo triste.

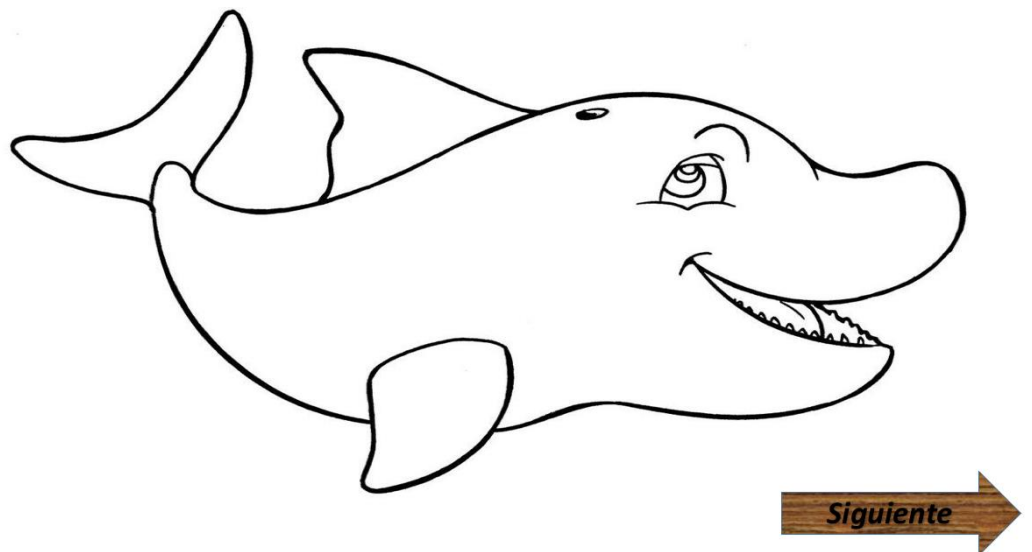




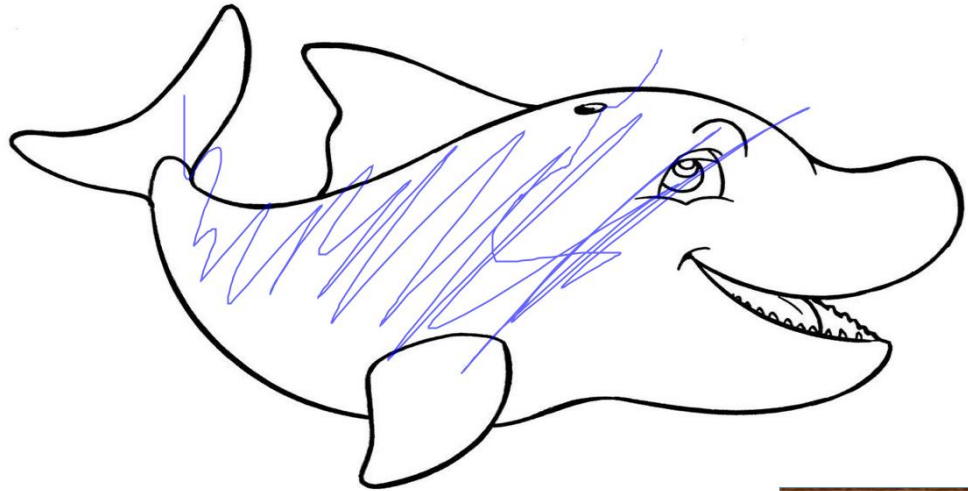
En el siguiente nivel los niños debían clasificar los animales según su color, siendo algo divertido, porque interactuaban, corriéndose entre ellos para superar el nivel.



En el décimo nivel debían pintar el animal que ellos eligieron, cada uno tuvo su espacio para escoger y pintar el que seleccionó.



Después



Finalmente, en el último nivel los niños escucharon el cuento de “Belly, el juguete soñador”. En la ejecución del último nivel se mostraron atentos a la narración que se hacía en el audio; después de cada narración hubo diálogo y los más pequeños hablaron sobre lo que había sido más importante para ellos; aunque su pronunciación no era muy clara, se daban a entender señalando los dibujos.



Durante toda la intervención las maestras titulares siguieron en sus actividades, al ver que los niños estaban tranquilos y ejecutando los juegos. Cada uno participó de forma activa cuando se hacían preguntas; los más pequeños reían, emitían sonidos, aplaudían y señalaban las imágenes y objetos como una forma de comunicarse con las maestras en

formación y sus compañeros. Mientras que los niños más grandes preguntaban y ayudaron a guiar a los más pequeños, enseñándoles a repetir de forma correcta el nombre de los animales u otros conceptos. La participación de las dos niñas de 4 años fue indispensable porque con su presencia los niños interactuaron más. Las maestras escuchaban las instrucciones y se dejaban guiar.

Esta interacción fue clave para que los niños estuvieran felices, rieran y disfrutaran de los juegos Interactivos, lo que fue novedoso para ellos porque, en ocasiones anteriores, según lo mencionaban las maestras titulares, no tenían estas herramientas para desarrollar actividades de este tipo y tampoco sabían cómo construir los juegos. Fue así como el llevar cada una su computador facilitó la ejecución de los juegos interactivos y esto se convirtió en algo novedoso.

Esta herramienta permitió trabajar temas de interés de los niños para fortalecer sus habilidades comunicativas y, al mismo tiempo, da la posibilidad de ir desarrollando en ellos habilidades desde el uso de la tecnología con estas herramientas.

Aunque no se contó con un espacio amplio, esto no fue impedimento para la ejecución de los juegos.

Finalmente, notamos que los niños tenían dificultades a la hora de manejar el mouse, porque el dispositivo tecnológico más cercano a ellos es el celular, el cual es táctil y no exige la manipulación de ningún objeto. Por esta razón cada maestra realizó una demostración y posteriormente guiaba la mano de los niños, luego ellos lo intentaban solos, sin ayuda, hasta lograrlo. Por otro lado, el uso de las flechas fue algo fácil para ellos.

Para cada nivel fue necesario el trabajo en equipo, al socializar ideas y compartir conocimientos, espacio en el cual fue de gran importancia el rol de los pares, pues se generó un aprendizaje colectivo y por descubrimiento. Cuando los niños perdían un nivel y lo intentaban de nuevo, tenían en cuenta el error cometido con anterioridad para corregirlo y hacerlo correctamente.

Esta experiencia fue muy gratificante, por la disposición de los niños y de las maestras titulares, por eso creemos que resulta de gran valor que otros maestros puedan ejecutar

este tipo de actividades para centrar la atención en temas del interés de los niños, motivando y fortaleciendo el trabajo en equipo, la curiosidad, las habilidades comunicativas y habilidades motrices, mientras adquieren nuevos conocimientos y conocen otros conceptos nuevos



Anexos A experiencias 1

### Segunda experiencia

Tabla 2 experiencia 2

<b>Institución:</b> Hogar Comunitario	<b>Fecha:</b> 18 de septiembre el 2018
<b>Edad:</b> 2 años	<b>Hora:</b> 10:30 am a 12:00
<b>Objetivo:</b> Generar un mejor aprendizaje en las habilidades comunicativas, por medio del juego interactivo, relacionado con los animales de la granja	
<b>Antes</b>	Esta intervención se realizó en un Hogar Comunitario de carácter público, situado en la localidad de Kennedy en el barrio Patio Bonito; esta institución se ubica en el estrato socioeconómico nivel 2, y cuenta con 15 niños entre los 2 a 5 años. Allí laboran dos maestras titulares, quienes acompañan los procesos de cada uno de los niños que asiste a esta institución.

Cuando llegué al jardín, estaba sonriente y con una buena actitud. Los niños se mostraron un poco sorprendidos y esquivos al principio. Me presenté y los niños más grandes lo hicieron también. Los más pequeños se quedaron callados. Luego de la presentación el grupo se dividió por edades: 4, 3 y 2 años.

**Durante**



Luego de ello solo había dos niños de dos años, y escogimos dos niñas de 5 años. En primer lugar, los niños no se sentían cómodos conmigo, porque no me conocían, pero luego de mostrarles el juego, ellos se sintieron más cómodos y pusieron mucha atención a las instrucciones que les daba a las niñas de 5 años. Después ellas comenzaron a jugar, ya que por su edad tenían un mayor conocimiento de las herramientas tecnológicas e influyeron en los niños más pequeños. Empezaron el juego con la identificación de los animales de la granja y los salvajes; ejecutaron muy bien lo hipervínculos que les pedía el juego y se divirtieron. Luego de que ellas jugaron con los niños, ellos tomaron la iniciativa

practicando el ensayo y error. Después lo hicieron correctamente, haciendo uso del clic izquierdo. Al comienzo tuvieron algunas dificultades, pero luego lograron hacerlo con facilidad. Siguieron las instrucciones del juego en forma adecuada, hicieron reconocimiento de algunos animales de la granja los niños se pusieron a bailar y terminaron correctamente el juego.

Después



Se observó cómo fortalecieron que identificaron a algunos animales de la granja y sus sonidos y que hicieron un seguimiento adecuado de las instrucciones; entre las debilidades se encontró que no hay mucha claridad al establecer diferencias entre animales salvajes y de la granja; en algunos momentos se presentó confusión al clasificarlos en estas dos categorías.



Para finalizar, es importante destacar que la reacción de los niños frente a esta actividad fue positiva, por el hecho de contar con niños de edades distintas, quienes los fueron incentivando para desarrollar el juego; este trabajo entre pares permitió enriquecer el aprendizaje.

A continuación, se recopilarán algunas partes del juego interactivo de los animales de la granja:





FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

**Tercera experiencia**

Tabla 3 experiencia 3

Institución: Hogar Comunitario	Fecha: 18 de septiembre el 2018
Edad: 3 años	Hora: 10:30 am a 12:00
<b>Objetivo:</b> Promover alternativas que enriquezcan el aprendizaje de los niños de 3 años, involucrando las TIC desde los juegos interactivos como una herramienta para el desarrollo de las habilidades comunicativas.	
Antes	<p>La intervención se realizó en un Hogar Comunitario de carácter público, situado en la localidad de Kennedy en el barrio Patio Bonito; esta institución se ubica en el estrato socioeconómico nivel 2, y cuenta con 15 niños entre los 2 a 5 años. Allí laboran dos maestras titulares, quienes acompañan los procesos de cada uno de los niños que asiste a esta institución.</p> <p>Antes de realizar la intervención cada una de las maestras en formación ideó y realizó una planeación acorde con las edades establecidas en el trabajo de investigación entre los 2 y 4 años; Se realizaron actividades de acuerdo con cada edad y la planeación se acompañó con la creación de un juego interactivo, el cual apoyaría cada actividad allí propuesta; esto con la idea de que los niños logren fortalecer sus habilidades comunicativas desde los juegos interactivos.</p> <p>Al momento de ingresar a la institución las maestras titulares recibieron con un caluroso saludo a las maestras en formación y les dieron la bienvenida al sitio de intervención. Posteriormente se realizó la explicación de las actividades que se querían realizar con los niños, y el papel que cumpliría cada una de las maestras en formación, quienes realizan el acompañamiento, la observación y así mismo una guía para el desarrollo de éstas.</p> <p>Las maestras titulares antes, durante y después de la intervención, nos brindaron su apoyo y su actitud fue positiva en cada uno de los aspectos, siendo amables, desde que entramos a la institución sin ninguna restricción y estando en disposición de ayudarnos si lo necesitábamos.</p>

Durante

Al ingresar al salón de clase la actitud de los niños fue de sorpresa y de inquietud al ver que habían llegado personas nuevas a la institución; a su vez fue de incertidumbre por saber por qué esas maestras se encontraban en su institución y qué se iba a realizar. Posteriormente cada una de las maestras en formación se presentó con los niños y les explicó que se realizarían algunas actividades que tenían que ver con los juegos interactivos y que se usaría un computador para desarrollar en su totalidad la intervención. Luego de haber dado la explicación correspondiente, se procedió a realizar la organización de los grupos de trabajo para poner en práctica la planeación.

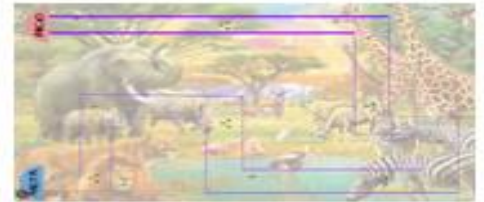
El espacio donde nos ubicamos era un poco pequeño y estaba organizado con tres mesas cuadradas y los niños antes de la intervención estaban distribuidos en las mesas con grandes y pequeños. Para iniciar la intervención se organizaron los niños por edades; cada maestra en formación tenía una edad específica: 2 años el primer grupo, 3 años el segundo grupo y 4 años el tercer grupo, y los niños tenían una edad distinta acompañaron a los de 2 años en el desarrollo de las actividades.

Luego de haber organizado los grupos como se había acordado, se inició la intervención con tres niños de tres años. Ellos, tuvieron una buena interacción con la maestra en formación, aunque al comienzo estaban un poco tímidos. Poco a poco se fueron soltando y acercándose a la maestra en formación. Hubo una niña en particular que desde que se inició la intervención no hablaba con sus compañeros, ni con la maestra en formación, pero luego entró en confianza e interactuó con la maestra, habló con ella y hasta le dijo cómo se llamaba.

Inicialmente se dio un caluroso saludo a los niños del grupo, al cual respondieron con agrado; a su vez, se les explicó el tema que se abordaría: “Los animales salvajes” y se les explicó cómo se realizaría cada una de las actividades propuestas, las cuales consistían en trabajar con un computador y demás materiales como imágenes, colores y hojas.

Para entrar un poco en contexto la maestra en formación realizó algunas preguntas a los niños como ¿Qué conoces de los animales salvajes?, ¿Vivirías en un lugar salvaje?, ¿Te gusta la selva?, ¿Qué animal te gusta?, ¿Si fueras un animal, ¿cuál serías? Luego de estas preguntas se procedió a realizar las actividades.

Cada una de ellas constaba de diferentes niveles, con sus respectivas instrucciones. La maestra las iba leyendo y los niños poco a poco iban comprendiendo de qué se trataba cada actividad. El primer nivel consistía en pasar por un laberinto, con ayuda del mouse, sin chocar, para así llegar a la meta y visualizar un video relacionado con el tema.



Luego de haber visualizado el video la maestra en formación les explicó por medio de diferentes imágenes externas cuáles eran los animales salvajes y así mismo ellos deberían compararlas con el video visto.



El segundo nivel consistía en visualizar algunas imágenes de animales, escuchar su sonido y relacionarlo con la imagen correspondiente.



El tercer nivel consistía en observar una serie de animales con sus respectivas sombras, en las cuales debían identificar a cuál corresponde y con ayuda del mouse, arrastrar hasta la sombra respectiva.

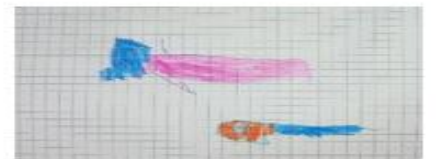
El cuarto nivel consistía en pasar por un camino lleno de obstáculos con ayuda del mouse,



sin tocar los bordes u obstáculos; para poder llegar a la meta donde había una serie de imágenes sobre animales salvajes, debían escoger algunos de ellos y crear una historia para compartirla con sus compañeros.



El quinto nivel y último consistía en armar el rompecabezas con ayuda del mouse, y de esa manera, cuando el niño terminara el rompecabezas, se finalizaría el juego, escuchando la narración del cuento “El carnaval de los animales” y expresar qué entendieron al respecto.



Después

En el momento de realizar las actividades la interacción que hubo entre pares fue buena y colaborativa; la maestra en formación explicaba cada una de las actividades y los niños siempre se encontraban atentos a las instrucciones que ella daba, así mismo a algún niño se le dificultaba utilizar el mouse, ella les explicaba cómo usarlo y sus compañeros también. Los niños se encontraban realmente motivados al poder aprender un tema, con esta herramienta tecnológica y a su vez les agradaron las actividades que se encontraban dentro del juego interactivo que la maestra en formación había propuesto. Ellos contaban que en sus casas realizaban juegos y utilizaban el computador con sus padres, pero a su vez decían que no los dejaban manejarlo solos, y que ellos querían explorar qué características tenía esta herramienta. También les agradaron las actividades que se encontraban fuera del juego como crear una historia por medio de dibujo visualizando imágenes. Estas actividades se realizaron con el fin de fortalecer las habilidades comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir.

La interacción que hubo con los niños y la maestra en formación fue buena, al realizar las actividades siempre estaban dispuestos a responder las preguntas que ella les hacía, referentes al tema que se estaba trabajando.

Las herramientas que se encontraban en la institución no fueron suficientes para el desarrollo de las actividades, ya que cada maestra solo disponía de un computador para cada grupo. Hubiera sido agradable tanto para la maestra como para los niños que cada uno dispusiera de un computador para realizar las actividades, ya que, para el desarrollo de cada una, los niños tuvieron que turnarse y esto hacía que se dispusiera de más tiempo del estipulado en la planeación.

Entre las fortalezas que se identificaron con esta intervención estaban: que los niños se encontraban muy motivados al realizar las actividades, estaban muy felices al ver que se podía aprender un tema con otras herramientas, siempre tuvieron una buena disposición para realizar cada actividad; el grupo de 3 años de edad tuvo un comportamiento adecuado y prestaba atención, escuchaba y seguía las instrucciones que la maestra en formación daba. Una de las debilidades identificadas fue la falta de equipos suficientes para cada niño, puesto que el espacio era reducido para realizar la intervención en forma adecuada.

Con esta intervención se pudo evidenciar que los niños poseen una base en cuanto al utilizar alguna herramienta tecnológica, en este caso, el computador, y que con ayuda de esta herramienta y la creación de actividades acordes con su edad los niños pueden adquirir nuevos conocimientos e interactuar más con sus pares y maestras. A su vez, se logró evidenciar que pusieron en práctica y fortalecieron sus habilidades comunicativas, pues al escuchar, seguir instrucciones, hablar, escribir o dibujar y dominar esta herramienta, se creó una motivación, de tal modo que los niños querían seguir realizando las actividades propuestas y expresaron que querían que esto se repitiera nuevamente en sus clases.



Anexos C experiencia 3

### Cuarta experiencia

Tabla 4 experiencia 4

<b>Institución:</b> Hogar Comunitario	<b>Fecha:</b> 18 de septiembre de 2018
<b>Edad:</b> 4 años	<b>Hora:</b> 10:30 am a 12:00
<b>Objetivos:</b> Ofrecer actividades a los niños y niñas que les permitan reconocer a los animales de la granja.	
<b>Antes</b>	<p>La intervención se realizó en un Hogar Comunitario de carácter público, situado en la localidad de Kennedy en el barrio Patio Bonito; esta institución se ubica en el estrato socioeconómico nivel 2, y cuenta con 15 niños entre los 2 a 5 años. Allí laboran dos maestras titulares, quienes acompañan los procesos de cada uno de los niños que asiste a esta institución.</p> <p>Mis compañeras y yo nos dirigimos al lugar donde se realizaría la intervención de la planeación. En este caso, al llegar a la institución se generaron sentimientos encontrados</p>

<p><b>Durante</b></p>	<p>como inquietudes, intriga, entre otras. Nos encontrábamos en el punto indicado. Al entrar las maestras nos ofrecieron su gratitud, recibiéndonos con un gran agrado, al presentarnos formalmente con cada una de las docentes. Dimos el paso a presentarnos con los niños de este jardín, al vernos reflejaron alegría, y nos recibieron con sonrisas, abrazos, entre otros; fue una experiencia que nadie se lo esperaba al ver cómo los niños nos recibieron sin saber quiénes éramos; después de tantas emociones, nos presentamos amablemente ante ellos; los clasificamos por mesas y edades (2,3 y 4 años). Cada maestra en formación se dirigió a su respectivo lugar para dar inicio a la intervención.</p> <p>Al dirigirme al lugar en que se encontraban los niños de 4 años (en este caso dos niñas muy ansiosas de aprender cosas innovadoras; por qué para ellas estas herramientas eran nuevas), procedí a explicar el paso a paso de lo que se iba a realizar durante el día. Se inició con un video corto, las niñas pusieron atención, identificando los distintos animales de la granja a partir de su sonido. Al finalizar la maestra en formación les pregunto qué vieron durante el video, y una de ellas manifestó en voz alta "los animales de la granja". Se presentaron algunos bits donde se empleaba la imagen de los diferentes animales. El estudiante 1 nombró cada uno de los animales por su respectivo nombre y sonido; en cambio el 2 se quedó en silencio, ya que estaba algo distraída con los demás grupos que se encontraban al lado. La maestra puso una serie de siluetas en las cuales se encontraban animales de la granja y animales de la selva; en este caso el personaje 1 realizó adecuadamente la clasificación de los animales de la granja a un costado y los animales de la selva, al otro; el estudiante 2 presentó algunas dificultades al momento de clasificar cada uno de los animales, porque para ella todos vivían en el zoológico. La maestra en formación intervino y explicó a las niñas cuáles son los animales de la granja y cuáles los de la selva; luego pasó a la proyección del juego en donde los niños intervendrían.</p> <p>Al ejecutar las instrucciones del juego se evidenció un aprendizaje satisfactorio por medio de los sonidos de los animales, las imágenes y sus respectivos alimentos, y hábitad. El segundo niño fue algo despacio porque en ocasiones se le dificultó usar adecuadamente el mouse, al momento de oprimir la imagen para que sobresaliera el</p>
-----------------------	---



nombre, no lo lograba; en cada uno de los niveles del juego se presentaron dudas u otras faltas de interés por continuar.

Al finalizar con el juego las niñas estaban algo inquietas, teniendo en cuenta que fue de gran satisfacción, por eso solo querían jugar una más y no dejar a su otra compañera; en este caso se dio un tiempo en el cual el estudiante 1 realizó el juego; el segundo intentó hacer nuevamente la práctica, al momento que los personajes estaban realizando el juego la maestra titular se acercó ante ellas visualizando cada paso que los personajes hacían en el juego, ella con amabilidad mostró interés por el juego y preguntó sobre ¿Cuáles eran las herramientas o instrumentos para poder llevar a la práctica juegos interactivos con los niños? que puedan potencializar el aprendizaje y enseñanza en las habilidades comunicativas; en este caso la maestra en formación le dio algunas sugerencias para poder implementar y así mismo compartió algunos link o intrusiones donde crear el juego; sin embargo le indico que realizar estos juegos lleva un poco de tiempo y es algo tedioso.

Las imágenes a continuación, muestran la organización del juego:





3



4

Nuevamente la maestra en formación siguió con las actividades estipuladas en la planeación; por último, se le entregó a cada niño un rompecabezas; al momento de armarlo debían ir identificando el animal, con su nombre. Esta actividad hizo evidente que los dos casos no tenían un buen uso del lápiz, ya que al momento de graficar los animales de la granja y escribir sus respectivos nombres, resultaron confusas, y no lograban plasmarlo, pero aun así, los identificaron mediante el sonido y las imágenes presentadas.



<p><b>Después</b></p>	<p>Las niñas manifestaron que querían seguir jugando; así mismo este espacio logró crear una buena interacción entre pares donde compartir mutuamente, esto también se evidenció con la maestra en formación.</p> <p>Al terminar, nos despedimos de los niños y de las maestras titulares, agradeciéndoles por su tiempo y participación en las actividades.</p> <p>Luego de esta visita se encontró que las niñas dominaron el juego, siguieron las instrucciones dadas, identificaron con facilidad los animales de la granja y sus respectivos sonidos por medio del juego, hicieron un buen uso de cada uno de los instrumentos que se les dio, y el vocabulario empleado fue adecuado y pertinente.</p> <p>Como desventaja, el espacio era algo reducido, lo cual hizo que por momentos las estudiantes se desconcentraran al querer expresar sus emociones y el tono de la voz era alto que lograba interrumpir.</p> <p>Sería importante para próximas oportunidades, mejorar los espacios, de tal manera que los niños logren una mayor concentración y que puedan hacer un uso adecuado de las herramientas.</p> <p>Esta experiencia resultó de gran interés, pues permitió el uso de otras herramientas para el aprendizaje, innovadoras y diferentes, las cuales generaron alternativas para los estudiantes. Su alegría y motivación resultaron gratificantes.</p>
-----------------------	---

Anexos D experiencia 4

### **Estudios de caso de las habilidades comunicativas, haciendo uso de los juegos interactivos**

A continuación, se encuentra una matriz que busca sistematizar y organizar de manera descriptiva cada uno de los casos seleccionados y analizados para esta investigación cualitativa, la cual está orientada a cómo el uso y aplicación de los juegos interactivos pueden



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016

Resolución 19156

fortalecer y desarrollar las habilidades comunicativas de los niños y niñas de las edades comprendidas entre los 2 y 4 años.

La información se ubica ordenadamente en cuatro columnas. En la primera se encuentra una corta descripción del contexto de los niños, cuyo nombre se omite; en la segunda columna aparece la edad. En la tercera columna se hace un análisis del desempeño del niño en cada una de las habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir), frente a las fortalezas que desarrollaron y mantuvieron durante la aplicación de los juegos interactivos y en la cuarta encontramos los aspectos por mejorar y las habilidades que deben afianzar, teniendo en cuenta sus edades.

<b>ESTUDIO DE CASOS</b>	<b>EDAD</b>	<b>FORTALEZAS</b>	<b>ASPECTOS A MEJORAR</b>
<p><b>CASO A</b>  Niño nacido en la ciudad de Bogotá, con una familia funcional con raíces barranquilleras. Toda su familia vela por su protección y cuidado, comprendiendo que es el único bebe que se encuentra en la familia. Este pequeño se caracteriza por ser alegre, juguetón y en tan temprana edad demuestra ser líder dentro de su grupo de compañeros.</p>	<p><b>DOS AÑOS</b></p>	<p><b>Juego 1</b>  <b>Escuchar:</b> Seguía las indicaciones que la maestra le daba, permaneciendo atento, porque le interesaba ejecutar el juego interactivo.  <b>Hablar:</b> Pronunciaba sílabas como ma, pa y en ocasiones repetía lo que la muestra guía decía; también señalaba las imágenes como una forma de buscar comunicarse con sus pares y la maestra.  <b>Leer:</b> comprendía la información que cada imagen transmitía, mencionando lo que representaba y señalándola. De esta manera el niño logró hacer una lectura de símbolos de manera rápida y correcta, para poder entender el juego.</p>	<p><b>Juego1</b>  <b>Escuchar:</b> En algunos momentos por la emoción no escuchaba lo que sus compañeros de grupo le indicaban o sugerían.  <b>Hablar:</b> Conversando con las maestra titulares, comentaron que el niño ya hablaba cosas básicas de manera clara y fluida, como “hola amigos”, “quiero más”, “tengo chichi”, entre otras oraciones. A partir de esto se concluye que el niño no hablaba tan frecuentemente porque no tenía un acercamiento con las maestras en formación; sin embargo, la interacción y la participación de otros compañeros de su edad y un poco más grandes</p>

		<p><b>Escribir:</b> comprendiendo que el niño está en la etapa de garabateo, logra manejar medianamente el mouse, por lo que necesitó ayuda para ejecutar el juego.</p> <p><b>Juego 2</b></p> <p><b>Escuchar:</b> Estaba atento a las instrucciones dadas por el juego y por la maestra que estaba interviniendo en éste</p> <p><b>Hablar:</b> Se le escuchaban algunos balbuceos de los animales de la granja, el más común que sí pronunciaba con claridad era el de la vaca.</p> <p><b>Leer:</b> interpretaba las imágenes y reconoció por medio de la imagen la vaca.</p> <p><b>Escribir:</b> utilizaba muy bien las teclas de arriba, abajo, al lado derecho, e izquierdo.</p>	<p>permitió lograr una acercamiento con el niño, logrando que participara en el juego interactivo</p> <p><b>Leer:</b> Por momentos se confundía en el manejo de las flechas al no comprender claramente las direcciones; sin embargo, con el ensayo y el error empezó a entenderlo mejor.</p> <p><b>Escribir:</b> el niño está en un proceso de aprendizaje, por lo tanto, al principio no manejaba su motricidad visomotora a la hora de utilizar el mouse, pero después de varios intentos y guiar su mano, logró hacerlo solo.</p> <p><b>Juego 2</b></p> <p><b>Escuchar:</b> el niño en algunas ocasiones se distraía cuando su compañera estaba intentado pasar los hipervínculos.</p> <p><b>Hablar:</b> se requiere continuar fortalecer su léxico</p> <p><b>Leer:</b> Es necesario fortalecer la relación imagen – sonido de los animales de la granja, pues identifica solo algunos</p> <p><b>Escribir:</b> el niño mostró que podía tomar el mouse, pero se le dificultaba un poco porque oprimía la tecla</p>
--	--	---	--

			que no era, pero después de varios intentos lo logró.
<p><b>CASO B</b></p> <p>Niña nacida en la ciudad de Bogotá, perteneciente a una familia funcional la cual se conforma de papa. Mama y un hermano de 9 años de edad. Esta pequeña se caracteriza por ser divertida, juguetona y muy activa, porque todo lo que observa o escucha lo aprende de manera fácil y fluida.</p>	<p><b>DOS AÑOS</b></p>	<p><b>Juego 1</b>  <b>Escuchar:</b> La niña se mostró muy participativa y atenta a las sugerencias y guía que le prestó la maestra en formación y sus compañeritas  <b>Hablar:</b> Mencionaba palabras y sonidos onomatopéyicos haciéndose entender para entablar comunicación con ella.  <b>Leer:</b> Al ver cada imagen y gráfico mencionaba su sonido o decía de forma poco clara qué era. Eso nos daba a entender que hacia una lectura de imágenes y entendía lo que cada una representaba  <b>Escribir:</b> A la hora de manejar las flechas y el mouse no tuvo dificultad, con una sola explicación y guía, lo manejó muy bien, demostrando muy buena habilidad visomotora.</p> <p>estaba ejecutando el juego solo sonreía cuando se ejecutó todo el juego</p>	<p><b>Juego 1</b>  <b>Escuchar:</b> no tuvo ninguna dificultad al seguir instrucciones, captaba y escuchaba lo que la maestra decía y sus compañeras  <b>Hablar:</b> comprendiendo que está en el proceso del fortalecimiento del habla, logró repetir algunas palabras poco corrientes dentro de su contexto, como “ovíparos” entre otras palabras nuevas.  La niña tenía dificultad a la hora de organizar una oración y decirla, por lo tanto, solo mencionaba la palabra y emitía sonidos, mientras fortalecía esta habilidad.  <b>Leer:</b> Teniendo en cuenta su edad, no tuvo ninguna dificultad para realizar la lectura de imágenes y comprender qué era o significaba cada una de ellas.  <b>Escribir:</b> La niña no tuvo ninguna dificultad a la hora de manejar el mouse ni las flechas, comprendiendo que en varios niveles se le exigía el uso del clic izquierdo sostenido</p> <p><b>Juego 2.</b></p>

		<p><b>Leer:</b> la niña escuchaba el sonido onomatopéyico de los animales de la granja y tocaba la pantalla del animal correspondiente al sonido, luego de ello logró hacer los hipervínculos adecuadamente</p> <p><b>Escribir:</b> al principio se le dificultó porque no tenía noción de las teclas luego de hacer ensayo y error lo logro con éxito</p>	<p><b>Escuchar:</b> se dispersaba un poco cuando escuchaba el sonido de fondo que había en el juego y se ponía a bailar con su compañerito</p> <p><b>Hablar:</b> Se requiere fortalecer un poco más su léxico, ya que en toda la sesión del juego no se escuchó ningún sonido por parte de ella, solo con sus gestos se podía interpretar lo que estaba sintiendo con el juego</p> <p><b>Leer:</b> la niña al comienzo del juego identificó solo dos animales de la granja, por tanto se hace necesario continuar fortaleciendo los demás nombres de los animales, así como la asociación imagen-sonido. <b>Escribir:</b> Al principio se les dificultó coger el mouse, ya que es muy grande y su mano es muy pequeña; oprimía el botón que no era, pero después de varios intentos lo logró con éxito.</p>
<p><b>CASO C</b> Es un niño que pertenece a la ciudad de Bogotá de una familia monoparental donde vive con sus hermanos grandes de 11 y 14 años y su madre quien es cabeza de hogar. Es un</p>	<p><b>TRES AÑOS</b></p>	<p><b>Escuchar:</b> Mostró buena comprensión y atención a lo que la maestra decía y explicaba; hay claridad al relacionar los sonidos de los animales con sus respectivas imágenes y lo hizo sin equivocarse;</p>	<p><b>Escuchar:</b> Le cuesta un poco escuchar a sus compañeros.</p> <p><b>Hablar:</b> Le cuesta pedir la palabra e interviene cuando sus compañeros están hablando, se le dificulta tener una postura corporal al</p>

<p>pequeño que se caracteriza por ser extrovertido, que le gusta hablar y preguntar sobre todo lo que lo rodea haciéndolo un niño muy crítico y analítico de las cosas que lo rodean, este niño también es tranquilo y aprende con facilidad todo lo que se le enseña siendo líder entre su grupo de compañeros</p>		<p>participó de forma activa en las actividades <b>Hablar:</b> Mostro una comunicación fluida con la maestra y sus compañeros. Posee un vocabulario adecuado para su edad, comparte lo que piensa con sus compañeros y maestra; siguió las instrucciones de la maestra y respondió las preguntas que ella hizo <b>Leer:</b> Tuvo una buena lectura e interpretación de imágenes; identificó a los animales a partir de su sombra y contorno y realizó la descripción de imágenes por medio de la observación. Se mostró atento al relacionar las imágenes en el rompecabezas online. <b>Escribir:</b> Observó las imágenes y las interpretó mediante el dibujo, con sus respectivos colores. Su agarre del lápiz es bueno, utiliza pinza trípode. Creó historias a partir de la observación de imágenes y las compartió con sus compañeros. Dibuja de manera espontánea lo que ve y entiende.</p>	<p>momento de realizar las actividades. <b>Leer:</b> Al momento de interpretar las imágenes lo hace muy bien, pero a su vez se le dificulta un poco dejar que sus compañeros lo hagan por ellos mismos. <b>Escribir:</b> Al iniciar se le dificultó un poco manejar el mouse, pero luego de la explicación de la maestra logró hacerlo.</p>
<p><b>CASO D</b> Es una niña que pertenece a la ciudad de Bogotá, de una familia</p>	<p><b>TRES AÑOS</b></p>	<p><b>Escuchar:</b> Escuchó atentamente las indicaciones que daba la maestra; escuchaba y respetaba la palabra de</p>	<p><b>Escuchar:</b> Se le dificulta reconocer algunos animales por medio de su sonido y relacionarlos con su</p>



<p>monoparental, vive con su hermana pequeña de 1 año y su mamá que es madre soltera, esta pequeña se caracteriza por ser tranquila, intermediara en las discusiones y líder dentro del grupo de compañeros en el que se desenvuelve. Es una niña muy activa que le encanta preguntar y constantemente aprender nuevas cosas.</p>		<p>sus compañeros y participó en las actividades propuestas. <b>Hablar:</b> Dio respuesta a preguntas guiadas por la maestra frente al tema, mostrando un vocabulario adecuado para su edad, pedía la palabra para expresar lo que pensaba. <b>Leer:</b> Interpretó imágenes en forma adecuada, partiendo de la observación para lograr realizar un rompecabezas online, realiza descripción de imágenes y cuenta lo que ve. <b>Escribir:</b> Creó historias por medio de imágenes realizando garabateo y las compartió con sus compañeros; posee una buena coordinación visomotora, escribió y dibujó de manera espontánea lo que iba entendiendo.</p>	<p>respectiva imagen, aspecto que requiere mayor fortalecimiento <b>Hablar:</b> Posee un tono de voz un poco bajo, esto hace que sus compañeros no le escuchen bien, razón por la cual se requiere continuar fortaleciendo esta habilidad. <b>Leer:</b> Se le dificulta identificar imágenes de animales por su contorno o sombra. <b>Escribir:</b> Al principio se le dificultó un poco utilizar el mouse, pero con ayuda de sus compañeros y maestra logró hacerlo.</p>
<p><b>CASO E</b> Es una niña que pertenece a la ciudad de Bogotá de una familia funcional, esta pequeña se caracteriza por ser cariñosa y consentida, pero le cuesta hablar, relacionarse con sus pares y expresar sus emociones. Ella es una niña muy tranquila y sensible.</p>	<p><b>TRES AÑOS</b></p>	<p><b>Escuchar:</b> Escuchó con atención las indicaciones que daba la maestra; respetó la palabra de sus compañeros, su participación en las actividades es un poco pasiva. <b>Hablar:</b> Siguió las instrucciones dadas por la maestra para el desarrollo de las actividades, respondió algunas preguntas</p>	<p><b>Escuchar:</b> Al iniciar le cuesta participar activamente en las actividades propuestas por la maestra, le cuesta reconocer algunos animales por su sonido, en este sentido, es fundamental continuar fortaleciendo su habilidad de escucha, mediante diferentes ejercicios que generen la necesidad de escuchar a sus</p>

		<p>guiadas, posee una postura corporal adecuada para el desarrollo de las actividades.</p> <p><b>Leer:</b> Hizo una buena observación e interpretación de imágenes para lograr armar un rompecabezas online, realizó descripción y caracterización de las mismas.</p> <p><b>Escribir:</b> Posee buen agarre del color o lápiz, utilizando su pinza trípode, realiza observación de imágenes para luego crear historias por medio de garabateo, dibuja y escribe espontáneamente lo que entiende.</p>	<p>compañeros y pedir turno para hablar.</p> <p><b>Hablar:</b> Posee un tono de voz muy bajo y es difícil comprende lo que dice o quiere expresar, al inicio de las actividades habló muy poco, pero durante las actividades poco a poco entró en confianza y logró expresarse mejor y hablar con la maestra, es un poco tímida.</p> <p><b>Leer:</b> Le cuesta identificar algunas imágenes de animales por medio de su contorno o sombra.</p> <p><b>Escribir:</b> Se le dificulta compartir las historias que crea dibujando, al iniciar se le dificultó utilizar el mouse, pero con ayuda de la maestra logró realizarlo.</p>
<p><b>CASO F</b> Es una niña de 4 años que pertenecen a la ciudad de Bogotá, con grandes expectativas que muestra interés, compromiso, dedicación y buena actitud, dispuesta a trabajar. Muestra que en casa le han inculcado valores como: respeto, compromiso, interés, compañerismo, dedicación, entre otros.</p>	<p><b>CUATRO AÑOS</b></p>	<p><b>Escuchar:</b> Identifico los animales de la granja a partir de su respectivo sonido. Siguió las instrucciones dadas por la maestra y respecto a la opinión de sus compañeros.</p> <p><b>Hablar:</b> nombró cada uno de los animales que aparecían en el juego, realizando la respectiva onomatopeya y relacionándola con la imagen.</p>	<p><b>Escuchar:</b> en ocasiones se le dificulta manejar una adecuada postura, al momento de iniciar una actividad se le dificulta participar dando su respectiva opinión.</p> <p><b>Hablar:</b> maneja su vocabulario con poca fluidez, al comienzo se muestra tímida, poco expresiva ante las preguntas.</p> <p><b>Leer:</b> sé le dificulta leer cada una de las palabras</p>

<p>Da a conocer siempre sus expectativas y cuenta con una buena autoestima.</p>		<p><b>Leer:</b> trató de seguir la lectura en cuanto a las imágenes de las palabras, haciendo uso de estas mismas y las interpreto a partir de imágenes y videos. <b>Escribir:</b> trato de escribir haciendo garabatos y a partir de su propia imaginación. Hizo uso del mouse en forma adecuada.</p>	<p>que se visualizan en el juego, no sigue pertinentemente la secuencia de la lectura. <b>Escribir:</b> no sigue una secuencia en cuanto a la escritura, a que se le dificulta escribir los nombres de cada uno de los animales, en este caso manejaba el garabateo para así mismo representarlos. Es importante continuar fortaleciendo su proceso de escritura y realizar más ejercicios que la involucren.</p>
<p><b>CASO G</b> Es una niña de 4 años, que pertenece a la ciudad de Bogotá, maneja un vocabulario adecuado, hace uso de su aprendizaje, mantiene una buena disposición, al momento de desarrollar las distintas actividades. Es amable, responsable, dispuesta a aprender, e interactuar con sus compañeros.</p>	<p><b>CUATRO AÑOS</b></p>	<p><b>Escuchar:</b> Hizo uso de los sonidos de los animales, escucho atentamente las indicaciones para manejar el juego. <b>Hablar:</b> Nombró cada uno de los animales de la granja y dio a conocer las características de cada uno de ellos, respondiendo a cada pregunta de la maestra. <b>Leer:</b> Empleo las imágenes para poder entender un poco el tema, interpretándolo por medio de su imaginación, con el apoyo de la maestra, trato de leer las instrucciones del juego para darle inicio. <b>Escribir:</b> Representó por medio del dibujo y el garabateo los animales de la granja.</p>	<p><b>Escuchar:</b> En ocasiones se distrae con facilidad, por cualquier ruido que escucha. <b>Hablar:</b> Al comienzo se le dificultaba compartir sus ideas acerca del tema expuesto, en ocasiones no mantenía un buen vocabulario ya que no le gustaba compartir con sus compañeros el juego. <b>Leer:</b> se le dificulta leer cada uno de los nombres de los animales, hace uso de su propia imaginación para descubrirlos, con ayuda de los dibujos <b>Escribir:</b> Al comienzo se le dificultó usar el mouse para dibujar imágenes a través del computador.</p>



Tabla 5 estudio de casos

Anexo E estudio de casos

### **8.1.5 Análisis e interpretación:**

El análisis e interpretación es la parte fundamental en cada investigación. Los investigadores deben ser rigurosos en el análisis y la interpretación, ya que esto le da sentido al caso. Para ello, el análisis se hará a partir de cada uno de los objetivos propuestos para el presente trabajo.

#### **8.1.5.1. Objetivo N° 1**

- Analizar los juegos interactivos como herramienta pedagógica que permita el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en los niños entre los 2 y 4 años.

Para iniciar esta investigación se comenzó con el análisis y búsqueda de diferentes investigaciones y antecedentes relacionados con los juegos interactivos, que dieran explicación y argumentación frente al uso de éstas como herramienta pedagógica que ayudara a fortalecer las habilidades comunicativas de quienes ejecutan el juego. También se empezó la tarea de indagar en sitios web y bibliotecas, las cuales fueron la Biblioteca Tintal perteneciente al equipo de Bibliored y la página web Colombia Aprende, con el fin de encontrar distintos juegos interactivos y recursos digitales que permitieran la recolección de más información para analizar, y desde allí comprender a profundidad a qué edades están dirigidos los juegos y qué tipo de complejidad tenía cada uno, teniendo en cuenta la intencionalidad frente a lo que se transmite.

Con respecto a lo anterior, se puede promover el desarrollo de nuevas acciones en la enseñanza, a partir de los juegos interactivos que se convierten en un medio (formativo y de entretenimiento) abriendo la opción para que nuevas industrias (como la educativa) puedan repercutir en el área interactiva y audiovisual. (Quintero, 2012).



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

Por ello, es conveniente que los juegos interactivos en la actualidad puedan convertirse en un medio de enseñanza-aprendizaje, para las generaciones que están inmersas en la era digital, abarcando sus intereses, desde la adaptación de nuevas temáticas, a través de los juegos interactivos.

A partir de lo anterior se logró hacer diseños, formas, temas y acciones que caracterizan y hacen único cada juego interactivo visto, para empezar a fortalecer las habilidades de creación, con la búsqueda e interacción de las aplicaciones y programas que permitieran a las maestras en formación, diseñar los juegos interactivos según las edades e intereses de los niños con los que se aplicarían.

Los programas y aplicaciones encontrados, que cumplieran con las características de ser asequibles para cualquier persona y de fácil uso, fueron: PowerPoint, Scratch y Genially. Estos programas fueron seleccionados por ser de fácil adquisición para cualquier persona al descargarse y utilizarse en cualquier computador o dispositivo celular.

Para llegar a la creación de estos juegos fue necesario conocer con anterioridad la población, con el fin de analizar los niños y generar vínculos para conocer así sus gustos, intereses y sus habilidades con la tecnología. Frente a la información recolectada se concluyó que todas las maestras en formación desarrollarían el mismo tema: los animales, con un nivel de complejidad diferente según la edad de los niños. En cuanto al análisis de la información fue un trabajo de tiempo en donde se sistematizó la recolección de datos en una planeación según lo indagado y la interacción que se tuvo con la población a investigar. Las planeaciones permitieron seguir un paso a paso, en donde se tuvieron en cuenta los intereses y necesidades identificadas en cada edad, para lograr vincularlos con los niveles de complejidad, temas, intencionalidad y diseños que están manejando actualmente los sitios digitales.

“En cuanto a la interacción, existe una limitación importante relacionada con la forma en que los usuarios acceden a la información y los dispositivos involucrados en dicho proceso”. (Quintero, 2012, p.151). En este caso, los juegos tendrán un medio de interacción, que será el monitor, teclado y mouse, los cuales tienen diferentes comandos que ejecutan distintas acciones. Las teclas más usadas fueron: arriba, abajo, izquierda derecha, entrar y espacio.



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

En relación con lo anterior, lo que se quiere es captar toda la atención del niño, que en este caso será el jugador, para que a través del entretenimiento que se origina por temas de su interés, aprenda nuevos conocimientos y fortalezca sus habilidades comunicativas, con ayuda del acompañamiento y guía del maestro que desarrollará en el juego una intencionalidad educativa.

Los criterios que se tuvieron en cuenta en la planeación fueron:

**Los ejes temáticos:** En esta parte se especificaron los conceptos y temas que los niños aprenderían

**Indicadores de logro:** en esta parte se describieron detalladamente los logros que los niños debían alcanzar al implementar el juego

**Secuencia didáctica:** Esta parte se dividió en tres criterios: *interacción, reconocimiento y relación*. En el primer criterio se buscaba que el niño creara un vínculo a través de la interacción con su maestra y compañeros y juego. El segundo criterio tenía como objetivo relacionar al niño con los temas mediante videos explicativos que dieran información sobre lo que se trabajaría de una forma detallada. Y, finalmente, el último criterio relacionaba la información que se obtuvo en el proceso de reconocimiento con ejercicios prácticos acordes con la edad del niño, que el juego interactivo tenía.

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA

Accreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

<p style="text-align: center;"><b>FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES</b> <b>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA</b> <b>Accreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016</b> <b>Resolución 19156</b></p> <p><b>Objetivo general</b> Propiciar espacios de género de interacción, donde los niños y niñas logren y diferencien las acciones según sus características físicas, de alimentación y hábitos.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar qué acciones conocen los niños de acuerdo con su nombre propio y características.</li> <li>Realizar en las salas cunas: juegos clasificar los animales, por su color, forma, tamaño, hábitos y acciones en el que habitan.</li> <li>Utilizar el juego interactivo como herramienta generadora de aprendizaje, mediante las habilidades comunicativas (verbalizar, hablar, leer, escribir).</li> </ul>	<p><b>Justificación</b></p> <p>Desde del proceso de formación de los niños, es indispensable que desde una primera etapa de vida, puedan participar y aprender espacios de interacción con su entorno para aprender y relacionar la información nueva con la anterior, creando nuevos conocimientos y significado de esa manera el pensamiento de programas, que se concretan en un espacio para el análisis y la reflexión. Así se genera un pensamiento más elaborado que entre otros cosas, abre la posibilidad de que el niño: haga frases o oraciones que se le presenten a lo largo de la vida. De allí fundamenta la importancia de la interacción en el día a día, al relacionar de una manera consciente la realidad.</p> <p>Con respecto a la anterior, las TIC y el juego pueden generar espacios interactivos que brindan a los niños la posibilidad de desarrollar actividades en diferentes entornos: estructurados o no, que les faciliten el desarrollo del pensamiento.</p> <p>Es así como podemos afirmar con Salar (2009): Cito por (Carral La Cruz, 2006, p. 89), lo negativo con respecto a utilizar o tener en las experiencias vividas en el día a día o en sala es el riesgo de que las experiencias vividas puedan ser problemáticas con el pensamiento abstracto.</p> <p>De otra manera, hablar de interactividad no es sólo en hablar del tema, comprendiendo que éste también tiene los demás sentidos, que se concretan en mediadores para aprender y fortalecer las habilidades comunicativas. "La interactividad significa la presencia física de preshecho de recibir información con propósito por el cuerpo para posteriormente utilizar esa información con el objetivo de establecer relaciones" (Díaz, 2005, p. 105). Por otro, se promueven situaciones y actividades que permitan al niño crear relaciones reales y dar un punto de vista frente a las mismas a través del uso de herramientas tecnológicas y el diálogo reflexivo.</p> <p>Desde una perspectiva, se busca promover el uso de la tecnología y diferenciar cada uno de los sentidos comunicativos: las características particulares y de qué manera funcionan (la imagen, con las experiencias que vivió con anterioridad).</p> <p>De esta manera, el proceso se hará más investigativo y significativo a la hora de buscar, reconocer e identificar cada animal, particular de las vivencias, pensamientos, acciones reales y virtuales que cada niño aprenda desde su cultura y el proceso de vivencias que ha experimentado. Por consiguiente, los niños van conociendo y desarrollando su pensamiento y comportamiento, por medio del análisis, la evaluación, la reflexión, la preparación de acciones, la organización, el control y la guía.</p> <p>Los niños, en acciones y programas, para que con esto sea generativo, debe estar vinculado en una experiencia que le otorgue sentido. Además, la indagación filosófica, es una búsqueda de sentido en la que la indagación es contextual, donde se prepara a los sujetos para ser reflexivos y tomar sus acciones, características del diálogo con la norma contextual y el análisis de las ideas con "flexibilidad, adaptabilidad y creatividad" (Derechos Humanos de Cultura y Educación, 2011, p. 9).</p>												
<p>Por tal razón, se busca que se genere la actividad bajo experiencias con los animales, desde el niño pueda relacionar al que momento pasado con lo que aprende a través sus acciones con algún momento de su vida libre, en el entorno real que se encuentra.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="836 661 909 882">Ejes temáticos</th> <th data-bbox="917 661 1047 882">Indicador de logro</th> <th data-bbox="1055 661 1331 882">Evidencia de logro</th> <th data-bbox="1339 661 1364 882">Observación</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="836 892 909 1029"> <ul style="list-style-type: none"> <li>Animales</li> <li>Tamaño</li> <li>Color</li> <li>Propósito</li> </ul> </td> <td data-bbox="917 892 1047 1029"> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observar detalladamente las acciones para reconocer el animal concreto</li> <li>Clasificar los animales en sala animal para identificar su propósito tamaño</li> <li>Clasificar cada acción para diferenciar la grande de la pequeña</li> </ul> </td> <td data-bbox="1055 892 1331 1029"> <p><b>Indicador:</b> Se da la bienvenida a los niños con un saludo cordial programático a través del juego "Juego, juego amigo" así es un animal libremente, recordando algunas experiencias. De esa forma van a dialogar haciendo el juego "Explorando, conocer el reino animal"</p> <p><b>Desempeño:</b> Se invita a los niños a conocer en distribución observar a un animal programático en un PC en un caso de tener la posibilidad, a un TIC que están acostumbrados a su tiempo pasado. Así, los niños van a participar, realizando el juego con la observación de diferentes animales e imágenes que representen distintos animales. El objetivo es que los niños conozcan la acción, acciones de cada animal.</p> <p><b>Clase:</b> Así se explica, se genera preguntas por parte de la docente sobre el tamaño de los animales a los que se les llama, su altura correcta, características de esa manera como "grande y pequeño"</p> </td> <td data-bbox="1339 892 1364 1029"> <p>21 minutos</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="836 1039 909 1176"> <ul style="list-style-type: none"> <li>Animales</li> <li>Tamaño</li> <li>Animales</li> <li>Animales</li> <li>Animales</li> <li>Forma</li> <li>Hábitos</li> <li>Comunicación</li> <li>gatos</li> </ul> </td> <td data-bbox="917 1039 1047 1176"> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las diferencias de cada animal para clasificación en acciones, acciones y acciones.</li> <li>Realizar acciones de cada animal para relacionar con la imagen de cada animal</li> </ul> </td> <td data-bbox="1055 1039 1331 1176"> <p><b>Indicador:</b> Se promueven ideas con niños sobre la clasificación de los animales, tamaño, acciones y hábitos.</p> <p><b>Desempeño:</b> Después de haber pasado un tiempo con el juego interactivo, que muestra características, se elige algunos de ellos para la necesidad y consumo del niño, de tal forma que ellos elijan de manera precisa, para pasar al siguiente nivel.</p> <p><b>Desempeño:</b> En el siguiente nivel los niños van a realizar acciones comunicativas, en donde tendrán que explicar, para elegir el animal al que le corresponde hacer una acción, una acción, representando mediante un link de multimedia que muestra la imagen.</p> </td> <td data-bbox="1339 1039 1364 1176"> <p>22 minutos</p> </td> </tr> </tbody> </table>	Ejes temáticos	Indicador de logro	Evidencia de logro	Observación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animales</li> <li>Tamaño</li> <li>Color</li> <li>Propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observar detalladamente las acciones para reconocer el animal concreto</li> <li>Clasificar los animales en sala animal para identificar su propósito tamaño</li> <li>Clasificar cada acción para diferenciar la grande de la pequeña</li> </ul>	<p><b>Indicador:</b> Se da la bienvenida a los niños con un saludo cordial programático a través del juego "Juego, juego amigo" así es un animal libremente, recordando algunas experiencias. De esa forma van a dialogar haciendo el juego "Explorando, conocer el reino animal"</p> <p><b>Desempeño:</b> Se invita a los niños a conocer en distribución observar a un animal programático en un PC en un caso de tener la posibilidad, a un TIC que están acostumbrados a su tiempo pasado. Así, los niños van a participar, realizando el juego con la observación de diferentes animales e imágenes que representen distintos animales. El objetivo es que los niños conozcan la acción, acciones de cada animal.</p> <p><b>Clase:</b> Así se explica, se genera preguntas por parte de la docente sobre el tamaño de los animales a los que se les llama, su altura correcta, características de esa manera como "grande y pequeño"</p>	<p>21 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animales</li> <li>Tamaño</li> <li>Animales</li> <li>Animales</li> <li>Animales</li> <li>Forma</li> <li>Hábitos</li> <li>Comunicación</li> <li>gatos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las diferencias de cada animal para clasificación en acciones, acciones y acciones.</li> <li>Realizar acciones de cada animal para relacionar con la imagen de cada animal</li> </ul>	<p><b>Indicador:</b> Se promueven ideas con niños sobre la clasificación de los animales, tamaño, acciones y hábitos.</p> <p><b>Desempeño:</b> Después de haber pasado un tiempo con el juego interactivo, que muestra características, se elige algunos de ellos para la necesidad y consumo del niño, de tal forma que ellos elijan de manera precisa, para pasar al siguiente nivel.</p> <p><b>Desempeño:</b> En el siguiente nivel los niños van a realizar acciones comunicativas, en donde tendrán que explicar, para elegir el animal al que le corresponde hacer una acción, una acción, representando mediante un link de multimedia que muestra la imagen.</p>	<p>22 minutos</p>
Ejes temáticos	Indicador de logro	Evidencia de logro	Observación										
<ul style="list-style-type: none"> <li>Animales</li> <li>Tamaño</li> <li>Color</li> <li>Propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observar detalladamente las acciones para reconocer el animal concreto</li> <li>Clasificar los animales en sala animal para identificar su propósito tamaño</li> <li>Clasificar cada acción para diferenciar la grande de la pequeña</li> </ul>	<p><b>Indicador:</b> Se da la bienvenida a los niños con un saludo cordial programático a través del juego "Juego, juego amigo" así es un animal libremente, recordando algunas experiencias. De esa forma van a dialogar haciendo el juego "Explorando, conocer el reino animal"</p> <p><b>Desempeño:</b> Se invita a los niños a conocer en distribución observar a un animal programático en un PC en un caso de tener la posibilidad, a un TIC que están acostumbrados a su tiempo pasado. Así, los niños van a participar, realizando el juego con la observación de diferentes animales e imágenes que representen distintos animales. El objetivo es que los niños conozcan la acción, acciones de cada animal.</p> <p><b>Clase:</b> Así se explica, se genera preguntas por parte de la docente sobre el tamaño de los animales a los que se les llama, su altura correcta, características de esa manera como "grande y pequeño"</p>	<p>21 minutos</p>										
<ul style="list-style-type: none"> <li>Animales</li> <li>Tamaño</li> <li>Animales</li> <li>Animales</li> <li>Animales</li> <li>Forma</li> <li>Hábitos</li> <li>Comunicación</li> <li>gatos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las diferencias de cada animal para clasificación en acciones, acciones y acciones.</li> <li>Realizar acciones de cada animal para relacionar con la imagen de cada animal</li> </ul>	<p><b>Indicador:</b> Se promueven ideas con niños sobre la clasificación de los animales, tamaño, acciones y hábitos.</p> <p><b>Desempeño:</b> Después de haber pasado un tiempo con el juego interactivo, que muestra características, se elige algunos de ellos para la necesidad y consumo del niño, de tal forma que ellos elijan de manera precisa, para pasar al siguiente nivel.</p> <p><b>Desempeño:</b> En el siguiente nivel los niños van a realizar acciones comunicativas, en donde tendrán que explicar, para elegir el animal al que le corresponde hacer una acción, una acción, representando mediante un link de multimedia que muestra la imagen.</p>	<p>22 minutos</p>										

Anexos F planeación niños de 2 años

PLANEACIÓN	
<b>Fecha:</b>	11 de septiembre de 2016
<b>Escenario:</b>	Blog con comentario de <b>LOLO</b>
<b>Nombre de Maestra en formación:</b>	Fernanda Estrella <b>COLOMBIA</b> Linares
<b>Jornada:</b>	Mañana
<b>Tema general:</b>	Animales salvajes
<b>Temática específica y edad:</b>	Niños de 3 años
<b>Estrategia implementada:</b>	Aprendizaje por descubrimiento
<b>Objetivo general:</b>	Promover alternativas que enriquezcan el aprendizaje de los niños de 3 años, involucrando las TIC desde los juegos interactivos como una herramienta para el desarrollo de las habilidades comunicativas.
<b>Objetivos específicos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer algunos animales salvajes, por medio de la observación y la escucha.</li> <li>Incentivar a los niños a que usen diferentes herramientas tecnológicas, para enriquecer su aprendizaje y conocer nuevos conceptos.</li> <li>Desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, por medio de diversas actividades como los juegos interactivos, basándose en el tema de los animales salvajes.</li> </ul>
<b>Justificación:</b>	Desde temprana edad es indispensable fortalecer las habilidades comunicativas en los niños, ya que son la base para que puedan interactuar, comunicarse, decir lo que piensan y escuchar a otros. Se puede decir que algunos niños a la edad de 3 años, aun no pronuncian claramente algunas palabras, aunque hay otros que ya hablan claramente; por eso es de importancia desarrollar las habilidades comunicativas de los niños y sugerir expresiones más verbalmente y luego tener una conversación fluida con sus padres y adultos. Del mismo modo aprendan a escuchar y respetar las opiniones de los demás. Esto les permite resolver problemas y, al mismo tiempo, aprender diversos conceptos, en este caso los animales salvajes; además, el desarrollo de estas habilidades les permite dar respuestas sencillas a las preguntas propuestas. Por lo anteriormente dicho, se toma a <b>Colombo, Luna y Saenz, (2007)</b> quienes afirman que: "Todo usuario de una lengua debe dominar estas habilidades para comunicarse con eficacia en las diversas situaciones de

Ejes temáticos	Indicador de logro	Secuencia didáctica	Duración
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocimiento de los animales salvajes</li> <li>Coordinación visomotora</li> <li>Identificar los animales salvajes por medio de un video</li> </ul>	Participación Escucha Toma de la palabra Observación Investigación	<p><b>Interacción</b></p> <p><b>Inicio:</b> La maestra iniciará la clase dando un saludo cariñoso a los niños y les explicará que el tema a abordar será los "Animales salvajes".</p> <p><b>Desarrollo:</b> Para continuar la muestra hará las siguientes preguntas: ¿Qué conocen de los animales salvajes?, ¿Vivieren en un lugar salvaje?, ¿Te gusta la selva?, ¿Qué animal te gusta?, ¿Si fueras un animal, cuál serías? Para realizar esta actividad los niños deberán pedir la palabra y levantar la mano para poder participar. Luego se le preguntará a cada uno que animales de la selva conoce.</p> <p><b>Cierre:</b> Posteriormente, pasará a un computador a realizar una serie de actividades relacionadas con el tema abordado, allí la maestra les explicará y les hará demostraciones de cada actividad, para que procedan a realizar cada una. La primera actividad consiste en cruzar por un camino sin chocarse con los bombos para poder llegar a la meta y observar un video relacionado con los animales salvajes, (esto con el fin de que se familiaricen mejor con el tema). Luego de haber</p>	20 minutos

<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocimiento del hábitat de los animales salvajes por medio de láminas</li> <li>Clasificación de animales</li> <li>Reconocimiento de los animales por su sonido</li> <li>Identificación de animales por su contorno o sombra</li> </ul>	<p>observado el video, la maestra preguntará qué animales se encuentran en el mismo.</p> <p><b>Reconocimiento</b></p> <p><b>Inicio:</b> Para continuar, la maestra explicará qué animales salvajes habitan en la selva, (por medio de láminas).</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los niños que observen diferentes imágenes de animales como: avestruces, leoneros y salvajes, y las relacionen con el video anteriormente visto, mientras se les pregunta cuáles habitan allí. Luego de haber relacionado las imágenes con el video pasarán nuevamente a un computador para realizar la segunda actividad, donde escucharán onomatopéyas (sonidos de los animales) y deberán escoger el animal que corresponde a cada caso de ellas.</p> <p><b>Cierre:</b> Luego realizarán la tercera actividad "La sombra de los animales", en la cual deberán ubicar algunos animales salvajes, identificando su contorno y sombra para luego poner el animal donde corresponde. La maestra les preguntará a los niños qué estrategia utilizaron para ubicar los animales, donde correspondían.</p>	20 minutos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Coordinación visomotora</li> <li>Creación de historia o cuento</li> </ul>	<p>Observación Escritura Organización</p> <p><b>Relación</b></p> <p><b>Inicio:</b> Posteriormente realizarán la cuarta actividad, que consistirá en pasar por un laboratorio sin tocar los bombos ni elementos que aparecen en él, para luego llegar al final,</p>	

por medio de imágenes	<p>donde encontrarán una serie de imágenes de diferentes animales salvajes. Aquí los niños deberán observar las imágenes, escoger y crear una historia, por medio de la escritura.</p> <p>Al finalizarla, la maestra dará un espacio para que la compartan con sus compañeros.</p> <p><b>Desarrollo:</b> La última actividad consiste en armar un presupuesto, relacionado con la temática abordada, luego de haberlo armado pasará a observar y escuchar un pequeño cuento llamado "El carnaval de los animales". La maestra les preguntará qué observaron y escucharon en el cuento.</p> <p><b>Cierre:</b> Para finalizar, se le preguntará a los niños qué fue lo que más les gustó, lo que no, y qué aprendieron de las distintas actividades.</p>	20 minutos
<b>Activos:</b>	Juego interactivo <a href="http://www.mic13.com/animales/animales.html">http://www.mic13.com/animales/animales.html</a>	
<b>Referencias:</b>	<b>Colombo, D., Luna, M. y Saenz, G., (2007, p. 193)</b> , citados por: <b>Moravovic Lippova, Maria Elvira;</b> <b>Mónica Alejandra Franco Velásquez;</b> <b>Mónica Andrea Moravovic Riera;</b> <b>Vilma Lucía Betancur Trujillo y Doris Adriana Romero Salazar;</b> "Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva"; <i>Revista Educación y Pedagogía, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, vol. 21, núm. 55, septiembre diciembre, 2009, pp. 189-210.</i>	

Anexos G planeación de niños de 3 años

<p><b>Fecha:</b> 11 de septiembre de 2016</p> <p><b>Escenario:</b> Blog con comentario de <b>LOLO</b></p> <p><b>Nombre de Maestra en formación:</b> Fernanda Estrella <b>COLOMBIA</b> Linares</p> <p><b>Jornada:</b> Mañana</p> <p><b>Tema general:</b> Animales salvajes</p> <p><b>Temática específica y edad:</b> Niños de 3 años</p> <p><b>Estrategia implementada:</b> Aprendizaje por descubrimiento</p> <p><b>Objetivo General:</b> Observar, identificar y saber qué los animales salvajes y su hábitat de la selva.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer los animales de la selva y por de la selva.</li> <li>Identificar los animales de la selva por medio de sus sonidos.</li> <li>Identificar los animales de la selva por medio de sus contornos o sombras.</li> </ul> </p> <p><b>Justificación:</b> Desde temprana edad es indispensable fortalecer las habilidades comunicativas en los niños, ya que son la base para que puedan interactuar, comunicarse, decir lo que piensan y escuchar a otros. Se puede decir que algunos niños a la edad de 3 años, aun no pronuncian claramente algunas palabras, aunque hay otros que ya hablan claramente; por eso es de importancia desarrollar las habilidades comunicativas de los niños y sugerir expresiones más verbalmente y luego tener una conversación fluida con sus padres y adultos. Del mismo modo aprendan a escuchar y respetar las opiniones de los demás. Esto les permite resolver problemas y, al mismo tiempo, aprender diversos conceptos, en este caso los animales salvajes; además, el desarrollo de estas habilidades les permite dar respuestas sencillas a las preguntas propuestas. Por lo anteriormente dicho, se toma a <b>Colombo, Luna y Saenz, (2007)</b> quienes afirman que: "Todo usuario de una lengua debe dominar estas habilidades para comunicarse con eficacia en las diversas situaciones de</p>	<p>Desde esta perspectiva, se busca desde del desarrollo de las actividades, que los niños las conozcan sus habilidades por medio de herramientas que le permitan dar a conocer, en este caso indagado por medio de la TIC, respuestas del conocimiento a través de los animales de la selva.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ejes temáticos</th> <th>Indicador de logro</th> <th>Secuencia didáctica</th> <th>Temas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocimiento de los animales salvajes</li> <li>Coordinación visomotora</li> <li>Identificar los animales salvajes por medio de un video</li> </ul> </td> <td>Participación Escucha Toma de la palabra Observación Investigación</td> <td> <p><b>Interacción</b></p> <p><b>Inicio:</b> La maestra iniciará la clase dando un saludo cariñoso a los niños y les explicará que el tema a abordar será los "Animales salvajes".</p> <p><b>Desarrollo:</b> Para continuar la muestra hará las siguientes preguntas: ¿Qué conocen de los animales salvajes?, ¿Vivieren en un lugar salvaje?, ¿Te gusta la selva?, ¿Qué animal te gusta?, ¿Si fueras un animal, cuál serías? Para realizar esta actividad los niños deberán pedir la palabra y levantar la mano para poder participar. Luego se le preguntará a cada uno que animales de la selva conoce.</p> <p><b>Cierre:</b> Posteriormente, pasará a un computador a realizar una serie de actividades relacionadas con el tema abordado, allí la maestra les explicará y les hará demostraciones de cada actividad, para que procedan a realizar cada una. La primera actividad consiste en cruzar por un camino sin chocarse con los bombos para poder llegar a la meta y observar un video relacionado con los animales salvajes, (esto con el fin de que se familiaricen mejor con el tema). Luego de haber</p> </td> <td>20 minutos</td> </tr> </tbody> </table>	Ejes temáticos	Indicador de logro	Secuencia didáctica	Temas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocimiento de los animales salvajes</li> <li>Coordinación visomotora</li> <li>Identificar los animales salvajes por medio de un video</li> </ul>	Participación Escucha Toma de la palabra Observación Investigación	<p><b>Interacción</b></p> <p><b>Inicio:</b> La maestra iniciará la clase dando un saludo cariñoso a los niños y les explicará que el tema a abordar será los "Animales salvajes".</p> <p><b>Desarrollo:</b> Para continuar la muestra hará las siguientes preguntas: ¿Qué conocen de los animales salvajes?, ¿Vivieren en un lugar salvaje?, ¿Te gusta la selva?, ¿Qué animal te gusta?, ¿Si fueras un animal, cuál serías? Para realizar esta actividad los niños deberán pedir la palabra y levantar la mano para poder participar. Luego se le preguntará a cada uno que animales de la selva conoce.</p> <p><b>Cierre:</b> Posteriormente, pasará a un computador a realizar una serie de actividades relacionadas con el tema abordado, allí la maestra les explicará y les hará demostraciones de cada actividad, para que procedan a realizar cada una. La primera actividad consiste en cruzar por un camino sin chocarse con los bombos para poder llegar a la meta y observar un video relacionado con los animales salvajes, (esto con el fin de que se familiaricen mejor con el tema). Luego de haber</p>	20 minutos
Ejes temáticos	Indicador de logro	Secuencia didáctica	Temas						
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocimiento de los animales salvajes</li> <li>Coordinación visomotora</li> <li>Identificar los animales salvajes por medio de un video</li> </ul>	Participación Escucha Toma de la palabra Observación Investigación	<p><b>Interacción</b></p> <p><b>Inicio:</b> La maestra iniciará la clase dando un saludo cariñoso a los niños y les explicará que el tema a abordar será los "Animales salvajes".</p> <p><b>Desarrollo:</b> Para continuar la muestra hará las siguientes preguntas: ¿Qué conocen de los animales salvajes?, ¿Vivieren en un lugar salvaje?, ¿Te gusta la selva?, ¿Qué animal te gusta?, ¿Si fueras un animal, cuál serías? Para realizar esta actividad los niños deberán pedir la palabra y levantar la mano para poder participar. Luego se le preguntará a cada uno que animales de la selva conoce.</p> <p><b>Cierre:</b> Posteriormente, pasará a un computador a realizar una serie de actividades relacionadas con el tema abordado, allí la maestra les explicará y les hará demostraciones de cada actividad, para que procedan a realizar cada una. La primera actividad consiste en cruzar por un camino sin chocarse con los bombos para poder llegar a la meta y observar un video relacionado con los animales salvajes, (esto con el fin de que se familiaricen mejor con el tema). Luego de haber</p>	20 minutos						

Anexos H planeación niños de 4 años



### 8.1.5.2. Objetivo N° 2

- Crear juegos interactivos involucrando las TIC como herramienta pedagógica para fortalecer las habilidades comunicativas en el grupo de niños mencionados.

Para la creación de los juegos interactivos, inicialmente se realizó un análisis de qué juegos se podían crear y la complejidad que podían tener los mismos, teniendo en cuenta la edad de cada uno de los niños para los cuales iban dirigidos. Para lograrlo, se partió de la creación de cuatro planeaciones donde cada maestra en formación ideó actividades que se pudieran plasmar en los juegos y así, fuera de mayor facilidad su ampliación y ejecución.

Para la creación de los juegos interactivos se analizó una serie de programas como Genially, Scratch y PowerPoint, incluso se analizaron páginas web que tuvieran juegos para niños, para tener una mejor idea del desarrollo de éstos; de este modo cada una de las maestras en formación, revisó a profundidad qué programa se le podía facilitar más para crear el juego, en donde se incluyeran actividades para fortalecer las habilidades comunicativas de los niños. Algunos de los programas ya mencionados fueron sugeridos por un ingeniero de sistemas, quien dio a las maestras en formación una orientación frente a ellos, así como algunas ideas para hacer un uso más productivo y adecuado de estas herramientas.

Al momento de iniciar con la creación del juego se llegó a un consenso en grupo, que el tema a trabajar sería los animales. Cada maestra en formación escogió una clase de animales, con el fin de que, dado el gusto de los niños y su inquietud acerca del tema, logran una concentración y mejores resultados en el juego.

Asimismo, cada maestra en formación relató su experiencia, frente al cómo le había ido con la creación de éste y qué dificultades había tenido para utilizar los programas ya mencionados. Cada una expresó que fue un poco complejo utilizar estos programas, ya que algunas herramientas no las había empleado antes; sin embargo, cada una buscó la mejor forma y algunas alternativas de cómo utilizar estas herramientas, algunas de estas alternativas fueron visualizar algunos videos tutoriales del cómo se utilizaba el programa



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

con el que se realizaría la creación del juego para que no fuera tan compleja su ejecución, pensando siempre en los niños.

Cada una se dio a la tarea de crear actividades que fueran acordes con las edades de los niños, los cuales estaban entre los 2 y 4 años. En grupo se decidió que para que el juego fuera del agrado de los niños y estuviera completo, se utilizaran imágenes llamativas de animales en las que ellos centraran su atención, y se dividirían por niveles o actividades; también se utilizarían videos, sonidos, actividades con rompecabezas, laberintos, imágenes para colorear, actividades de clasificación, actividades de observación y lectura, etc.; así mismo cada uno de los juegos debería incluir una serie de instrucciones que le indicaran al niño qué debería hacer en cada nivel o actividad para que desarrollara y comprendiera lo que se buscaba con la actividad propuesta. Finalmente se crearon cuatro juegos, cada uno con el tema de los animales y una serie de actividades, donde un juego comprendía actividades de los animales de la granja para niños de 2 y 4 años, animales salvajes para niños de 3 años y diversos animales para niños de 2 años.

Con la creación de estos juegos se buscaba que los niños con las diversas actividades propuestas lograran fortalecer sus habilidades comunicativas, (escuchar, hablar, leer y escribir). La escucha se fortalece por medio de los sonidos de los animales y por los videos agregados al juego; a su vez fortalecen el habla desde la interacción que hacían con sus pares y las maestras en formación, así mismo por medio de las preguntas que se les formularon dando respuesta a ellas, frente al tema; también fortalecen la lectura realizando la interpretación y clasificación de diversas imágenes que se les presentaban en el juego y por medio de la relación que hacían entre una imagen y otra; por último, el fortalecimiento de la escritura se hacía por medio de la creación de historias realizadas con base en imágenes de diversos animales que se les presentaban en el juego, también por medio del coloreado que realizaban con lápices y colores; otra forma de hacerlo era con imágenes que aparecían directamente en el computador, donde tenían que colorearlas con el mouse.

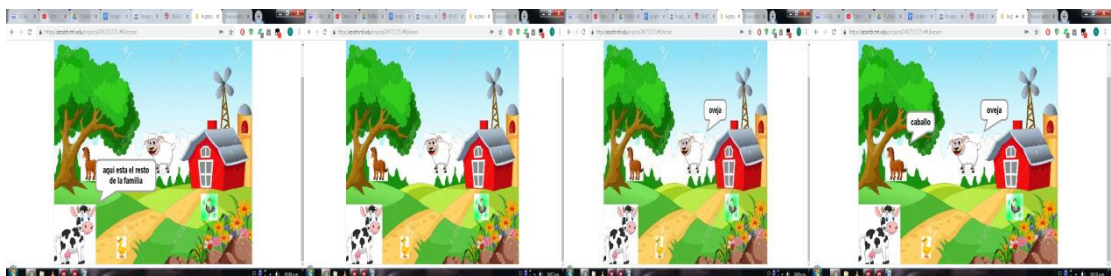
Con la creación de estos juegos se buscó que los niños se sintieran motivados por aprender temas de su interés por medio de otras herramientas pedagógicas, en este caso, la utilización de las TIC desde los juegos interactivos, donde gracias a estas herramientas

tecnológicas se pueden crear nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje, para que los niños adquieran y amplíen sus conocimientos. Esto no solo aplica para los niños, sino también, para los maestros que acompañan su proceso diariamente, pues les da otras alternativas para crear sus planeaciones, generando actividades del interés y agrado del niño, para así facilitar su enseñanza y comprensión.

Dicho lo anterior, Hayes, (2007) considera que:

Los alumnos deben responder a estímulos variables y constantes, sobre todo en un mundo mediatizado como el actual, que ofrece amplia información y tecnología. Los videojuegos por tanto pueden considerarse como un medio para lograr grandes ventajas, como posibilitar nuevos medios de interacción con el entorno, facilitar la introducción de tecnologías de la información y la comunicación (p.10).





### 8.1.5.3. Objetivo N.º 3

- Aplicar juegos interactivos que fortalezcan las habilidades comunicativas en el grupo de niños mencionado.

Después de un trabajo riguroso con la organización y creación de los juegos, se realizó su aplicación en una institución pública de carácter mixto, donde se encontraban niños de 2 a 4 años, para poder realizar nuestra intervención. El día 18 de septiembre se llevó a cabo la intervención en el hogar comunitario, donde se aplicó cada uno de los juegos interactivos referentes al tema (los animales).



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

El día de la intervención las maestras en formación mantuvieron una buena disposición. Al ingresar al hogar comunitario se tuvo una comunicación asertiva con los niños, porque se crearon vínculos gracias al saludo que se realizó con ellos; por último, se organizaron de acuerdo con las edades respectivas, (2,3 y 4 años), para llevar a cabo la aplicación de la planeación por medio de los juegos interactivos.

Cada una de las maestras en formación se ubicó en el respectivo lugar, para intervenir; durante el proceso se evidenció interés, compromiso, inquietudes, decisiones, y sobre todo buena disposición en los niños; así mismo, las maestras titulares mostraron satisfacción; al inicio fue un poco difícil ya que a algunos de los niños se les dificultaba hacer uso de esta herramienta y de las intrusiones, pero aun así, luego de varios intentos reflejaron su ansiedad y felicidad por aprender y llevar a cabo el juego, haciendo uso de cada una de las técnicas para poder pasar los niveles y así llegar al final.

Al finalizar la intervención, se llegó a unas conclusiones donde cada una de las maestras en formación reflejó sus experiencias referentes a la aplicación de los juegos interactivos, claro está desde su punto de vista y la edad que le correspondió.

Siendo así Ravaja, et al, (2005) nos da a conocer que:

La experiencia de juego depende del contexto en que se produce, la presencia o ausencia de personas cuando se juega y la relación afectiva con dichas personas modifica la experiencia de juego, un grupo de jugadores unido por lazos afectivos genera una historia de interacciones mayor que un grupo de desconocidos (Ravaja, et al, 2005). Citado por (Eguia, J. 2013, p 1-14).

Por otra parte, las maestras titulares dieron a conocer su punto de vista e interés acerca de los juegos interactivos, manifestando querer aprender a usar esta herramienta con diferentes temas, ya que es innovadora y permite a la maestra hacer uso de las TIC, manejándolas adecuadamente, de tal manera que permitan implementar un aprendizaje óptimo en los niños, a través de los juegos interactivos.

Por consiguiente, el uso de los juegos facilita el aprendizaje, permitiendo que el niño participe de una manera asertiva dentro del juego y que se mantenga motivado para



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

llevar a cabo un aprendizaje óptimo. Considerando lo anterior, se indagó acerca de qué impacto se obtiene en el aprendizaje al momento de aplicar los juegos.

Con respecto a lo expuesto Higgins, (2001) y otros autores definen que:

El uso de videojuegos en las aulas es coherente con una teoría de la educación basada en competencias que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes. Considerando las múltiples dimensiones que forman parte de los procesos significativos, que se establece tanto por el hecho de jugar, como de los juegos como producto y material docente en el aula, también podemos decir que los videojuegos permiten el desarrollo de habilidades sociales (Dondi, Edvinsson y Moretti, 2004), mejoran el rendimiento escolar, desarrollan habilidades cognitivas y motivan el aprendizaje (Rosas, et al, 2003). Además, mejoran la concentración, el pensamiento y la planificación estratégica (Kirriemuir y Mcfarlane, 2004) en la recuperación de información y conocimientos multidisciplinares (Mitchel y Savill-Smith, 2004), en el pensamiento lógico y crítico y en las habilidades para resolver problemas (Higgins, 2001). (p.48)

Gracias a estos juegos se pretende fortalecer las habilidades comunicativas en los niños, haciendo uso de los juegos interactivos por medio de las TIC, comprendiendo que es una herramienta en la que se puede vincular la enseñanza-aprendizaje desde diferentes factores, donde se pretende buscar que las maestras titulares puedan implementar este instrumento en sus aulas de clase.

No obstante Álvarez et (2012):

Proponen varias conclusiones al final de su estudio, entre ellas: aunque en la población exista un interés por aprender, el problema recae en que los métodos que se utilizan no son los más adecuados para poder motivar a la población estudiantil, de ahí la necesidad de buscar otras formas en las cuales se pueda transmitir el conocimiento con el fin de que se perciba de una mejor forma y otra de las conclusiones sería que tanto docentes como estudiantes concuerdan en que la implementación del juego dentro del aula permite que el

aprendizaje sea más significativo y con eso se mejore el rendimiento académico.

Citado por: (Montero. B. 2017, p 1-19).

Con la información que se brindó anteriormente sobre la aplicación de los juegos interactivos como una metodología para enseñar a nivel educativo, se demostró el papel de la maestra y el del niño dentro de las aulas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Ilustración 1 intervención con niños de 2 años



Ilustración 2 intervención con niños de 3 años



Ilustración 3 intervención con niños de 4 años

#### 8.1.5.4 Objetivo N° 4

- Evaluar cómo influye la implementación de juegos interactivos en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en el grupo de niños mencionado.

Durante la investigación se realizaron diferentes formatos e instrumentos que permitieron evaluar los procesos y la intervención que se realizó con los niños para describir, analizar y sistematizar cada caso.

El proceso de evaluación exige una revisión minuciosa para enviar los instrumentos a un validador especializado que le diera la aprobación a éstos frente a su pertinencia y viabilidad con el tema e intervenciones que se estaban ejecutando.

De esa manera, se elaboró como primer instrumento los ítems que mostrarían en resultados, los aspectos por mejorar y las fortalezas que tuvieron los niños al practicar los juegos interactivos realizados. Después de este instrumento se construyeron las preguntas que se iban a implementar en la entrevista, las cuales serían dirigidas a las maestras titulares, para conocer su opinión sobre la propuesta que se llevó a su unidad de servicio HC del ICBF.

Finalmente, después de la intervención se llenaron los formatos sobre cada estudio de caso, donde se realizaba una evaluación descriptiva y detallada frente a cada una de las habilidades comunicativas que los niños fortalecieron en la intervención, para posteriormente realizar una descripción detallada del antes, durante y después de la aplicación de los juegos interactivos, teniendo en cuenta unos criterios que todas las investigadoras deben tener en común los cuales eran aspectos frente a la interacción del grupo de niños, el papel del maestro, el papel que juega el aprendizaje entre pares, la organización y el papel que mantuvo la tecnología.

*Ilustración 4 estudio de caso*



## Instrumentos de evaluación



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA  
Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

### Instrumento de Evaluación

Institución: Hogar Comunitario Manitas Creativas		Fecha: 10- 11 de septiembre el 2018			
Edad: 2 años		Hora: 8:00 am a 12:00			
Indicador	Bajo	Básico	Alto	Observaciones	
<b>Habilidad de Escuchar</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha atentamente cada sonido para relacionarlo con la imagen de cada animal según su especie</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica las sugerencias e instrucciones que la maestra da</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los animales cuando escucha solo su sonido onomatopéyico</li> </ul>					
<b>Habilidad de Hablar</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe diferentes eventos o situaciones asociadas con el juego interactivo</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Repite cada sonido que emite el juego interactivo</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica qué animal según su especie y dice su nombre</li> </ul>					
<b>Habilidad de Leer</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Observar detalladamente las siluetas para encontrar las similitudes y diferencias entre los animales de diferentes especies.</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza la forma de cada animal para identificar su posible tamaño</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce por medio de imágenes el lugar donde viven los animales de la granja</li> </ul>					
<b>Habilidad de Escribir</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Maneja con facilidad el mouse</li> </ul>					

Ilustración 5 instrumento de evaluación

I

CASO C

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA  
Accreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Este instrumento se realiza con el fin de evaluar el impacto que se obtiene con la intervención realizada apoyada del juego interactivo, con niños entre los 3 años de edad. En el cual se aplican tres indicadores por cada una de las habilidades comunicativas (oír, hablar, leer y escribir) y se observa en qué nivel se encuentra.

INDICADOR: Hogar comunitario de CASO C	CASO C			
	INDICADOR	SEÑO	MESES	AÑO
<b>Habilidad de oír</b>				
Reconoce las indicaciones de la maestra				X
Reconoce los animales por su sonido				X
Participa y responde la palabra de sus compañeros		X		
<b>Habilidad de hablar</b>				
Según indicaciones da datos por la maestra				X
Responde preguntas planteadas por la maestra				X
Pide la palabra y mantiene una postura corporal adecuada		X		
<b>Habilidad de leer</b>				
Realiza observación de imágenes				X
Identifica animales por su contorno o sonido				X
Realiza descripción de imágenes				X
<b>Habilidad de escribir</b>				
Presenta una buena coordinación visomotora				X
Crea historias por medio de imágenes				X
Reconoce y escribe espontáneamente lo observado				X

CASO D

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA  
Accreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Este instrumento se realiza con el fin de evaluar el impacto que se obtiene con la intervención realizada apoyada del juego interactivo, con niños entre los 3 años de edad. En el cual se aplican tres indicadores por cada una de las habilidades comunicativas (oír, hablar, leer y escribir) y se observa en qué nivel se encuentra.

INDICADOR: Hogar comunitario de CASO D	CASO D			
	INDICADOR	SEÑO	MESES	AÑO
<b>Habilidad de oír</b>				
Reconoce las indicaciones de la maestra				X
Reconoce los animales por su sonido				X
Participa y responde la palabra de sus compañeros				X
<b>Habilidad de hablar</b>				
Según indicaciones da datos por la maestra				X
Responde preguntas planteadas por la maestra				X
Pide la palabra y mantiene una postura corporal adecuada				X
<b>Habilidad de leer</b>				
Realiza observación de imágenes				X
Identifica animales por su contorno o sonido				X
Realiza descripción de imágenes				X
<b>Habilidad de escribir</b>				
Presenta una buena coordinación visomotora				X
Crea historias por medio de imágenes				X
Reconoce y escribe espontáneamente lo observado				X

CASO E

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA  
Accreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Este instrumento se realiza con el fin de evaluar el impacto que se obtiene con la intervención realizada apoyada del juego interactivo, con niños entre los 3 años de edad. En el cual se aplican tres indicadores por cada una de las habilidades comunicativas (oír, hablar, leer y escribir) y se observa en qué nivel se encuentra.

INDICADOR: Hogar comunitario de CASO E	CASO E			
	INDICADOR	SEÑO	MESES	AÑO
<b>Habilidad de oír</b>				
Reconoce las indicaciones de la maestra				X
Reconoce los animales por su sonido				X
Participa y responde la palabra de sus compañeros				X
<b>Habilidad de hablar</b>				
Según indicaciones da datos por la maestra				X
Responde preguntas planteadas por la maestra				X
Pide la palabra y mantiene una postura corporal adecuada				X
<b>Habilidad de leer</b>				
Realiza observación de imágenes				X
Identifica animales por su contorno o sonido				X
Realiza descripción de imágenes				X
<b>Habilidad de escribir</b>				
Presenta una buena coordinación visomotora				X
Crea historias por medio de imágenes				X
Reconoce y escribe espontáneamente lo observado				X

Ilustración 6 instrumento evaluado para niños de 3 años

## Sistematización de la entrevista realizada a las maestras del hogar comunitario

Entrevistadora:

Pregunta N° 1: Cuéntenos acerca de su formación y experiencia con la primera infancia.

Maestra titular A: Mi formación fue en el Instituto INCAP, en Atención a la Primera Infancia, con tiempo de dos años; he trabajado con niños de 0 a 5 años en el Instituto de Bienestar Familiar como madre comunitaria.

Maestra titular B: He bueno, actualmente me encuentro terminado el último semestre de Atención a la Primer Infancia en el Instituto de Aprendizaje-INCAP; he actualmente me encuentro también laborando con el ICBF, llevo ya un año; he pues es muy interesante la Atención a la Primer Infancia ya que interactuamos con los niños, les enseñamos y ya esa ha sido mi experiencia.

Entrevistadora:

Pregunta N.º 2: ¿Para usted qué significan las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)?

Maestra titular A: A mí me parece que son herramientas muy buenas si se les da buen uso,



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

ya que los niños aprenden y comprenden más a través de esos medios, siempre y cuando sea con la compañía de una persona adulta.

Maestra titular B: Bueno, es una herramienta que utilizamos para, como método de enseñanza-aprendizaje, para enseñarles pues a los niños.

Entrevistadora:

Pregunta N.º 3: ¿Conocía usted las herramientas que ofrece el programa Power Point para la creación de los juegos interactivos?

- Si su respuesta es sí, ¿Dónde aprendió a usar este programa?
- Si su respuesta es no, ¿Le gustaría aprender sobre las herramientas que ofrece este programa u otros?, ¿Por qué?

Maestra titular A: No, no señora

Maestra titular B: Si.

Entrevistadora: ¿Dónde aprendió a usar este programa?

Maestra titular B: Este programa lo aprendí a utilizar en el Instituto donde estoy estudiando actualmente.

Entrevistadora: ¿Le gustaría aprender sobre las herramientas que ofrecen este programa u otros?

Maestra titular A: Si

Entrevistadora: ¿Por qué?

Maestra titular A: Porque, pues es un medio que se puede utilizar en actividades lúdicas para trabajar con mayor facilidad con los niños

Entrevistadora:

Pregunta N.º 4: ¿Pondría usted en práctica los juegos interactivos como una estrategia de enseñanza- aprendizaje?

- Si su respuesta es sí, ¿Con qué temas lo implementaría?
- Si su respuesta es no, ¿Cree usted que los juegos interactivos podrían ser un mediador de enseñanza y aprendizaje? ¿Por qué?

Maestra titular A: Si.

Maestra titular B: Si.

Entrevistadora: ¿Con qué temas lo implementaría?



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

Maestra titular A: Temas como los colores, el abecedario, las vocales, los animales, ya que resulta fácil que los niños aprenden de esa manera.

Maestra titular B: Con temas como los colores, las vocales, los números, las partes del cuerpo, el sistema solar, que son temas que con los niños se pueden interactuar más.

Entrevistadora: ¿Logró evidenciar algún cambio en la conducta de los niños durante la intervención y después de está?

Maestra titular A: sí, los presentaron actitud positiva ya que se interesaron mucho en los temas y ellos, es algo como nuevo para ellos donde les gusta aprender entonces les gusta aprender por esos medios

Maestra titular B: he si los niños estuvieron muy atentos muy juiciosos a la actividad que se realizó con ellos ese día he después de esta actividad también se presentaron cambios ya que empezaron dialogara entre ellos lo que hablan aprendido del tema y el juego

Entrevistadora: ¿Cree usted que la interacción de los niños con el juego y sus pares fortalece las habilidades comunicativas?

Maestra titular A: si

Entrevistadora: De qué manera se fortalecen y se desarrollan las habilidades comunicativas

Maestra titular A pues si por que los niños entre ellos se comunican con más facilidad ya que los niños más grandecitos les ayudan a pronunciar mejor sus palabras los niños los niños por medio de la interactuar con las flechas el mouse aprenden motricidad fina para una mejor escritura

Maestra titular B: si

Entrevistadora: De qué manera se fortalecen y se desarrollan las habilidades comunicativas

Bueno se fortalece por medio de la escucha ya que los niños, he más pequeños escuchando lo que pronuncia los niños más grandecitos he empiezan a hablar con más facilidad también por medio de las imágenes están aprendiendo a leer ya que empiezan a identificarlos objetos y aprenden un nuevo vocabulario

Entrevistadora



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

Pregunta N 7 ¿Cuáles serían para usted los factores que se convierten en fortalezas y amenazas para implementar herramientas de enseñanza?

Entrevistadora ¿Cuáles serían para usted los factores que se convierten en fortalezas y amenazas para implementar herramientas de enseñanza En instituciones públicas como esta donde usted labora?

Maestra titular A: bueno lo positivo seria que los profesores estuvieran bien capacitados para dar un bueno uso a estas herramientas ya que por medio de estas herramientas se pueden lograr cosas positivas con los niños, bueno las amenazas de etas herramientas son de cómo darle uso a esto si sería que los niños acompañados de una persona adulta responsable podían perder la finalidad a darle el bue uso

Maestra titular B: bueno he se puede como fortaleza que los niños interactuamos pueden aprender más con estas herramientas y lo negativo las amenazas serian he que digamos que si no hay una supervisión adulta que los guie bien pues no completaríamos la finalidad que es le estaríamos dando a etas herramientas

### **Matriz de interpretación**

La presente matriz, sistematiza de una forma clara la utilidad y procedimientos que se ejecutaron con cada uno de los instrumentos creados para recopilar información, de esta manera, la sistematización de la información arroja categorías centrales que nos da paso al análisis e interpretación de los resultados finales.

PREGUNTA PROBLEMA: ¿Cómo las TIC desde los juegos interactivos pueden fortalecer y desarrollar las habilidades comunicativas de los niños entre los 2 y 4 años?			OBJETIVO: Implementar juegos interactivos como una herramienta pedagógica que desarrolle y potencialice las habilidades comunicativas en los niños entre los 2 y 4 años de edad.		
INSTRUMENTO	PROCEDIMIENTO	UTILIDAD	CATEGORÍAS RECURRENTES	SUBCATEGORÍAS	CATEGORÍAS CENTRARLES

<p>ÍTEMS</p>	<p>Se realizó una matriz con una serie de indicadores donde se exponían las cuatro habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir). Estas cuatro habilidades iban acompañadas cada una con tres ítems, esto teniendo en cuenta la edad para la cual iba dirigido el instrumento. También iba acompañado de una serie de nivel como bajo, medio y alto y un espacio donde cada maestra en formación ponía las observaciones que creía pertinentes frente a los ítems.</p>	<p>Este instrumento se creó para evaluar a los niños después de la intervención realizada con los juegos interactivos.</p>	<p>Habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir) Niveles (bajo, medio y alto)</p>	<p>Interpretación Creación Observación Atención</p>	<p>Atención</p>
<p>ENTREVISTAS</p>	<p>Para realizar las entrevistas, se formularon las preguntas y la validación de éstas, para que luego de esto se realizara el audio y grabación y finalmente la transcripción de la entrevista</p>	<p>Este instrumento fue útil a la hora de analizar el punto de vista que tienen los maestros que se encuentran ya prestando su servicio para educar.</p>	<p>Infancia Interactuamos Juegos Aprender Enseñar</p>	<p>Juegos Aprender</p>	<p>Juegos</p>



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

DESCRIPCIÓN DE EXPERIENCIAS	<p>Se realizó esta matriz con unos ítems pertinentes para que todas las maestras tuvieran la misma descripción de las experiencias, se habló de un antes: donde se debía explicar cuál fue la reacción de los niños con la llegada de personas externas a las que habitualmente ven</p> <p>Después: donde se escribió de toda la experiencia en la ejecución de los juegos interactivos según la edad correspondiente</p> <p>Después: de la reacción de los niños con la ejecución del juego y como se fortalecieron las habilidades comunicativas con ello</p>	Esta matriz fue creada con el fin de describir las experiencias vividas en la ejecución de los juegos interactivos	Ejecución vinculo Nivel	Animales Sonidos Juegos interactivos	Juegos interactivos
-----------------------------------	---	--	-------------------------------	--	---------------------

DESCRIPCIÓN DE CASOS	Se realiza una matriz en la cual se ubica ordenadamente en cuatro columnas. En la primera podemos encontrar una corta descripción sobre el contexto del niño, la segunda la edad pertinente, la tercera se encuentra las fortalezas y por último encontramos la cuarta en la cual se encuentra los aspectos por mejorar.	Busca sistematizar y organizar de manera descriptiva cada uno de los caso seleccionados y analizados para esta investigación cualitativa, la cual está orientada hacia como el uso y aplicación de los juegos interactivos pueden fortalecer y desarrollar las habilidades comunicativas de los niños y niñas de las edades de 2 a 4 años.	Estrategias didácticas. Reflexiones pedagógicas Habilidades.	Intervención. Ejecución. Identificación. Interpretación.	Identificación
-------------------------	--	--	--	---	----------------

Anexos I matriz de interpretación

Esta matriz arroja como resultado, que los juegos lograron captar totalmente la atención de los niños; esto se hace evidente en el instrumento de evaluación que centró su mirada en reconocer los cambios de los niños después de implementar el juego, es la atención, demostrando la intencionalidad de las maestras por captar la atención de los niños fue posible al ver en el proceso de la investigación y en la intervención, que su interés por conocer eso que les parecía nuevo, despertó la curiosidad y de esta manera captó su atención, tomando en cuenta que la experiencia del juego dependió del contexto en que se produjo, por lo tanto las edades de los niños entre los 2 a 4 años de edad fueron acordes para implementar estos juegos, ya que de una u otra forma los niños más pequeños ya tenían una cercanía a la tecnología desde el uso de Tablet y celulares.





**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

El papel del maestro segunda categoría, surgió de la descripción de la experiencia, demostrando que es esencial en los procesos de aprendizaje, para crear una relación afectiva a través de las experiencias nuevas que se les pueden ofrecer a los niños. En la tercera y cuarta categoría encontramos de juego y el interés, evidenciando que el juego fue crucial como herramienta de interacción para generar polémica y nuevos temas sobre los cuales los niños podían interactuar a través del uso de las habilidades comunicativas. De esta manera se hizo evidente el interés como cuarta y última categoría donde los niños se motivaron por aprender, de los elementos nuevos que les ofrecía el juego interactivo, generando lazos afectivos desde sus compañeros, maestros y lo aprendido, haciendo más significativo lo desconocido, gracias a la relaciones e interpretación que se entablaron mediante el uso de las habilidades comunicativas, fortaleciendo y desarrollándose estas recíprocamente.

### **8.1.6 Funciones del investigador**

El investigador de casos desempeña múltiples funciones y el decide cómo realizarlas. Algunas de las funciones del profesor investigativo son: informar, contribuir a una mayor competencia y madurez, socializar, ilustrar, liberar y analiza para seguir el camino de la investigación.

Las funciones que cumplen las cuatro maestras en formación como investigadoras de este proyecto, en primer lugar hay que ser analíticas e intérpretes en cuanto a analizar cada información que se encuentra y se recopila para ir consolidando la investigación; otra de las funciones que se deben hacer es respetar y llegar acuerdos hacia las opiniones que cada una de las integrantes tiene frente al proyecto, así mismo cada investigadora debe informar si se le hacen ajuste o se debe añadir algo más al proyecto para enriquecerlo, esto con el fin de que todas estén de acuerdo con la información que se ha recopilado y se ha anexado.



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

Otra de las funciones de las investigadoras es contribuir con madurez y criterio en cuanto a la información que se recopila, para que esta sea veraz y pueda aportar positivamente al proyecto, donde cada investigadora debe realizar correctamente las citas que corresponden a la información encontrada para el proyecto logre tener más fuerza frente a lo que queremos recopilar e investigar.

Las funciones que las investigadoras cumplieron en las intervenciones realizadas para poner en práctica los juegos interactivos, la primera función es ser observadoras del entorno, las características de los niños, sus necesidades e intereses, sus edades, el comportamiento que los niños tuvieron cuando observaron personas externas a su institución y la interacción que cada una de las maestras obtuvo con los niños.

A su vez cada investigadora cumplió la función de guía, donde al ingresar a la institución en que se realizaría la implementación de los juegos, cada una realizó las actividades propuestas en subgrupos por edades, de 2 años, 3 años y 4 años; estas actividades se crearon dependiendo de las edades ya nombradas, cada investigadora realizó una explicación profunda de las actividades para que los niños las comprendieron en su totalidad. Al momento de realizar las actividades cada maestra en formación guiaba a los niños para que lograran realizar las actividades por sí solos y se requerían ayuda ellas los atendían en cuanto a su necesidad.

### **8.1.7 Triangulación**

Consiste en encontrar la relación entre lo teórico y la práctica, donde se realiza un análisis minucioso de la información para llegar a encontrar o afirmar lo que se planteó inicialmente en la pregunta problema.

De acuerdo con la intervención y los autores se planteó la triangulación de la siguiente manera: En primer lugar, se hablará de las habilidades comunicativas. Cassany, Luna y Sanz, (2007) hablan de que “todo usuario de una lengua debe dominar estas habilidades



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

para comunicarse con eficacia en las diversas situaciones de la vida cotidiana. Por ello, la escuela debe desarrollar propuestas metodológicas y didácticas para desarrollarlas y potenciarlas desde un enfoque comunicativo.” (Citado por Monsalve et al., 2009, p. 193). Según lo citado y nuestra intervención, sí es muy importante desde nuestro rol como maestras explorar nuevas herramientas para potencializar estas habilidades. Con la implementación de los juegos interactivos, donde los niños lograron un mejor manejo de éstas.

Según Quintero (2012) se puede promover el desarrollo de nuevas acciones en la enseñanza, a partir de los juegos interactivos que se convierten en un medio (formativo y de entretenimiento) abriendo la opción para que nuevas industrias (como la educativa) puedan repercutir en el área interactiva y audiovisual. Mencionando lo anterior es importante crear nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje, donde se elaboraron juegos interactivos, con diferentes programas como Power Point y Genially. Luego de ello se hizo una planeación pertinente para poder implementar las cuatro habilidades comunicativas; posteriormente se realizó la debida ejecución en el jardín del ICBF, identificando que los niños lograron una mejor apropiación de estas cuatro habilidades. Esto se expresa en los resultados que se recogieron en los instrumentos.

De esta manera podemos afirmar que el incorporar los juegos interactivos aplicados desde las TIC, permitieran que el maestro sea un mediador en los procesos de enseñanza y aprendizaje, estando preparado para las necesidades y exigencias que en el aula de clase se demandan. Además si el maestro y todos los agentes educativos utilizan estos medios tecnológicos como herramientas pedagógicas, su trabajo radica en ser guías o mediadores de estos procesos de educación, donde su papel esta en ayudar a los estudiante a participar en su proceso de formación, con esto nuevos medios, crear porque son ellos son los que definen los criterios e intencionalidad, delimitando lo que quiere que los estudiantes aprendan y finalmente complementando con otro tipo de actividades lo que los niños deben afirmar y rectificar según lo aprendido, haciéndolo más significativo y a su vez el maestro



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

ampliado sus conocimientos ya que la interacción con las TIC, permite que el profundice sobre estas, para enriquecer sus qué hacer y planeaciones usando estas herramientas.

Así mismo el niño interactúa con el juego, ampliando su motivación y de la misma forma su atención y comprensión, comprobando que con la implementación de los juegos interactivos, fortalecieron sus habilidades comunicativas, porque en primera instancia centraron su atención en el juego, factor que permitió que afianzará su escucha cuando oían la instrucciones dadas por la maestra y el juego, en segundo lugar se evidencia un participación activa e interacción entre pares, lo cual permitió un intercambio de ideas, experiencia y opiniones que surgían a partir de cada duda y conocimiento que se adquiría en cada nivel del juego a través del habla y su comunicación gestual y corporal, siguiente a esto, con la implementación de imágenes y calificación de la misma, se logró una lectura respecto al concepto que transmitía cada ilustración a los niños, y finalmente fortalecieron su motricidad fina, al tener que manejar constantemente, el mouse y las teclas, para poder generar acciones en el juego, afianzando su coordinación con las manos para facilitar futuros procesos de escritura.

Más aun, esta motivación también permitirá una mayor comprensión de que es lo que se está aprendiendo, siendo los niños más conscientes de su proceso de aprendizaje, dado que la repetición constante de acciones, lleva al niño con el tiempo a dominar ciertos conocimientos, habilidades y destrezas motrices, que son estimuladas visual y auditivamente, para que el niño empiece asociar y adquirir nuevos conocimientos.

Con respecto a lo anterior también podemos decir que los juegos interactivos pueden tener resultados contraproducentes, como la distracción; es por ello que hacemos evidente el quehacer del maestro para que sea el quien regule estos procesos, siendo mediador o guía, para que todo lo que se hace tenga una finalidad educativa.

Por otra parte se retoma la importancia de la implementación de las TIC en el aula de clase; con estas herramientas se logró una mejor enseñanza y aprendizaje con los niños, pues no solo se divertieron sino que también aprendieron y exploraron nuevas



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

herramientas. “Con la integración de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que el profesorado debe aprender a dominar y valorar no es únicamente el nuevo instrumento, o un nuevo sistema de representación de conocimiento, sino una nueva cultura de aprendizaje”. (Mauri y Onrubia, 2008 Citado por Coll, 2008, pág. 132). Señalando que es deber de los maestros, enseñar utilizando herramientas que se asocian a las necesidades del contexto, las tradiciones y como se decía anteriormente también a su cultura.

Dicho lo anterior Gros (1998) indica que: “los juegos de ordenador integrados en la planificación educativa son un material muy adecuado para crear situaciones de aprendizaje constructivo y significativo” (p.100). Conforme a lo mencionado por el autor, se puede evidenciar que los juegos interactivos educan, si se da una buena utilidad a éstos, elaborando contenido potencial que tenga una finalidad netamente educativa, mientras que si se manejan contenidos alejados a las necesidades educativas de los niños y por el contrario negativos, los niños aprenderán algo, pero eso aprendido no les será de utilidad, porque no hay una finalidad frente a los procesos que los niños tienen que ejecutar para alcanzar un objetivo.



### **8.1.8 Redacción del informe**

La redacción del informe se puede realizar de forma cronológica dando a conocer el problema, las preguntas de investigación y la recolección de datos, esta se debe desarrollar de forma descriptiva dándole así una comprensión del caso al lector.

Este proyecto pretende crear e implementar juegos interactivos, donde con ayuda de su aplicación logren fortalecer las habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir) de los niños entre los 2 y 4 años, así mismo sean puestas en marcha como una herramienta pedagógica por los maestros titulares que acompañan los procesos de cada uno de los niños y donde busquen nuevas alternativas de aprendizaje utilizando las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación). De esta manera se realizó una búsqueda de información donde nos permitiera conocer más a fondo sobre cada uno de los ejes en que nos centraríamos para darle inicio a esta investigación.

Luego, de haber realizado esta búsqueda, se procedió a trabajar en la metodología de investigación en la que se dirigiría este proyecto, basándonos en la metodología de estudio de caso de Robert Stake, el cual propone unos pasos para realizar la misma.

Posteriormente iniciamos a desarrollar cada uno de los pasos propuestos, donde realizamos la selección de caso el cual sería un caso instrumental, donde este se basa en los intereses del investigador; luego realizamos la elaboración de preguntas, donde analizamos cada una de las problemáticas propuestas, para así llegar a un acuerdo y formular nuestra pregunta de investigación; siguiente a esto procedimos a realizar la recolección de datos, donde por medio de una matriz cada una describió su experiencia detallada de la intervención que se realizó con los niños, anteriormente a esto creamos unas planeaciones y juegos, cada uno con un grado de complejidad diferente, teniendo en cuenta la edad de los niños mencionados anteriormente. Para el análisis de los casos se desarrolló una matriz donde se describieron minuciosamente nueve casos, esto se realizó teniendo presente unos criterios.

Asimismo, procedimos a realizar el análisis e interpretación de cada uno de los objetivos que se propusieron para esta investigación, esto se realizó teniendo en cuenta las



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

experiencias obtenidas por cada una de nosotras a la hora de la implementación de los juegos interactivos. Teniendo en cuenta todo lo anteriormente dicho, realizamos una articulación de la teoría con la práctica, donde es importante que nosotras como maestras fortalezcamos las cuatro habilidades comunicativas de los niños, implementado nuevas herramientas y estrategias de aprendizaje involucrando las TIC, para así lograr motivar a los niños a aprender nuevos conocimientos en el aula. Con la implementación de estas nuevas herramientas el aprendizaje de los niños es óptimo y eficaz, ya que los niños lo ven más interesante y les emociona utilizarlas.

Es por esto, por lo que, con la implementación de los juegos interactivos, se puede decir que generaron en los niños, mayor concentración, entusiasmo, mejora en su comportamiento, género que la interacción con sus pares fuera más adecuada, y por la variedad de actividades propuestas lograron fortalecer sus habilidades tanto comunicativas como cognitivas.

Dicho lo anterior, es recomendable que se logre implementar estas herramientas más seguidas en las aulas de clase, esto con el fin de que los niños se sientan más motivados a aprender nuevos temas por medio de los juegos interactivos ya que estos les permiten a los niños crear nuevos conocimientos, también adquieren la resolución de problemas y desarrollan sus habilidades y destrezas.

A su vez, es indispensable que los maestros que están en continuo acompañamiento de los procesos de los niños se capaciten en cuanto a la utilización de las herramientas tecnológicas para que logren hacer un buen uso de ellas y puedan enseñarles a los niños el uso adecuado de las mismas.



## **9. Conclusiones**

La presente investigación concluye con la importancia de utilizar los juegos interactivos como una herramienta aplicada desde las TIC, donde es evidente considerar el poder que tiene el papel del maestro en estos procesos, comprendiendo que es su decisión adaptar el currículo y plasmarlo en ambientes diferentes, para que los niños se motiven y puedan utilizar estas herramientas con una intencionalidad educativa. También resulta de gran valor que otros maestros puedan ejecutar este tipo de actividades para centrar la atención en temas del interés de los niños, motivando y fortaleciendo el trabajo en equipo, la curiosidad, las habilidades comunicativas y habilidades motrices, mientras adquieren nuevos conocimientos y conocen otros conceptos nuevos

La interacción es clave para que los niños estén felices y disfruten de los juegos interactivos, por eso se hizo evidente durante el proceso de investigación el vínculo e interacción entre pares, logrando así un aprendizaje significativo, que da lugar al fortalecimiento de las habilidades comunicativas, a través de la comunicación, verbal, corporal y gestual que los niños entablan para relacionarse entre ellos.

Finalmente, se notó que los niños tenían dificultades a la hora de manejar el mouse, porque el dispositivo tecnológico más cercano a ellos es el celular, el cual es táctil y no exige la manipulación de ningún objeto. Por esta razón se resaltó el papel del maestro al ser una guía y motivador, para ayudar a alcanzar objetivos.

La socialización de ideas y conocimientos compartidos generó un aprendizaje colectivo y por descubrimiento, porque al usar los juegos interactivos, los niños perdían un nivel y lo intentaban de nuevo, teniendo en cuenta el error cometido con anterioridad para corregirlo y hacerlo correctamente. De igual manera, tenían en cuenta los comentarios y sugerencia que sus compañeros le hacían, de acuerdo con sus experiencias, convirtiéndose éstas en enseñanzas que intercambiaban a través de su comunicación.

De manera que las habilidades comunicativas sí se vieron fortalecidas a través de la práctica que los niños hicieron con los juegos interactivos, siendo así evidente la gran





**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

influencia que conjuntamente hace el maestro junto con el juego para propiciar espacios educativos, siendo el maestro el promotor que genera estos ambientes donde el niño puede disfrutar y al mismo tiempo aprender.

Bajo estas afirmaciones podemos decir que:

- Los niños tuvieron un mayor grado de atención
- Participaron activamente al estar en una constante interacción con sus pares, juego y maestra.
- Fortalecieron destrezas motrices, lo cual será útil para iniciar un futuro proceso de escritura.
- Agudizaron su escucha e interpretación de imágenes, aprendiendo nuevos conceptos y asociándolos.
- Se generó una mayor concentración, lo cual permitió que los niños practicaran más lo que se les dificultaba, teniendo una mayor consciencia de lo que aprendían.

## **10. Reflexión**

Esta reflexión les concierne a los maestros, para que constantemente evalúen las estrategias y herramientas que están utilizando para enseñar y si éstas son adecuadas, acorde con la edad de los niños y los objetivos de enseñanza determinados.

Como se afirmó arriba “se considera el desarrollo profesional de los docentes como uno de los principales factores que aportan al fortalecimiento de la calidad educativa y por ende se hace relevante una formación que le permita cualificar sus prácticas pedagógicas, al tiempo que se desarrolla como persona y como profesional, para responder a las expectativas, necesidades y demandas de la sociedad y contribuir desde su quehacer al proyecto educativo de Nación” (Ministerio de educación nacional, 2013, pág. 15)

Por eso, respecto a lo anterior se debe establecer la importancia de la evaluación, para reconocer si estamos preparados o no, para enfrentar constantemente las exigencias no solo de las instituciones, sino de los niños, al conocer las formas de interactuar y llegar a ellos



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016

Resolución 19156

para estar inmersos en las nuevas culturas de aprendizaje, que en este caso, las TIC se han convertido en una de ellas.

## **11. Anexos**

Anexos A experiencias 1 .....	46
Anexos B experiencia 2.....	46
Anexos C experiencia 3.....	55
Anexos D experiencia 4.....	59
Anexos E estudio de casos .....	68
Anexos F planeación niños de 2 años.....	71
Anexos G planeación de niños de 3 años .....	72
Anexos H planeación niños de 4 años .....	72
Anexos I matriz de interpretación .....	88

## 12. Referencias

- Álvarez, F., (2012), p.14. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura Application of educational games as a teaching: A Literature Review.
- Ausbel, D. (2002). Teoría del aprendizaje significativo. En D. Ausbel, Teoría del aprendizaje significativo (pág. 1). Recuperado el 12 de Noviembre de 2018, de [http://mc142.uib.es:8080/rid=1PNRKBXQH-ZPXP9T-1XB/Aprendizaje\\_significativo.pdf](http://mc142.uib.es:8080/rid=1PNRKBXQH-ZPXP9T-1XB/Aprendizaje_significativo.pdf)
- Bradford, H., (2017). *TIC: una herramienta para emprender*. Obtenido de:<http://www.portafolio.co/opinion/henry-bradford-sicard/tic-una-herramienta-para-emprender-analisis-portafolio-14-de-marzo-de-2017-504098>
- Bregaron, B., (2006), p.153-154. *Juegos serios para televisión digital interactiva: revisión de literatura y definiciones*. Sistemas & Telemática [en línea] 2012, 10 (Julio-Septiembre) [Fecha de consulta: 31 de agosto de 2018] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=411534390015>>ISSN 1692-5238
- Cabero, J., (2004), p.195. *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva*, Revista Educación y Pedagogía, vol. 21, núm. 55, págs. 189-210.
- Cassany, D.; Luna, M.; Sanz, G., (2007), p.193. *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva*. Revista Educación y Pedagogía, 21(55), 210.
- Coll, C, (2008), p.135. *Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*, Ediciones Morata. Obtenido de: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DR\\_kT50zsRsC&oi=fnd&pg=PA132&dq=tecnolog%C3%ADas+de+la+informacion+y+comunicacion+segun+autores&ots=Nk\\_2Ppd4Y&sig=mSHQcfXFUnMjWOTOVpKmFMcDeeQ#v=onepage&q=tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20informacion%20y%20comunicacion%20segun%20autores&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DR_kT50zsRsC&oi=fnd&pg=PA132&dq=tecnolog%C3%ADas+de+la+informacion+y+comunicacion+segun+autores&ots=Nk_2Ppd4Y&sig=mSHQcfXFUnMjWOTOVpKmFMcDeeQ#v=onepage&q=tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20informacion%20y%20comunicacion%20segun%20autores&f=false)
- Caicedo, A.M.; Montes, J.A.; Ochoa-Angrino, S., (2013); Martí (2003); Montes, (2007); Jonassen, Carr; Yueh, (1998); p.12. Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC

en la práctica educativa docente. UNESCO; Pontificia Universidad Javeriana – Cali, 2016. Recuperado de:

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf>

- Coll. C; Martí, (2001), citado por Coll C.; Onrubia y Mauri, (2007); p. 21. Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente. UNESCO; Pontificia Universidad Javeriana – Cali, 2016. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf>
- Derryberry, A.; Holm, B.; Meyer, B., (2007), p.153. *Juegos serios para televisión digital interactiva: revisión de literatura y definiciones*. Sistemas & Telemática [en línea] 2012, 10 (Julio-Septiembre) [Fecha de consulta: 31 de agosto de 2018] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=411534390015>>ISSN 1692-5238.
- Dondi, C.; Edvinsson, B.; Moretti, M., (2004), p.10. *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. Obtenido de: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Durston, J.; Miranda, F. (2002). *Experiencias y metodología de la investigación participativa*. Santiago de Chile: Naciones Unidas CEPAL. Recuperado el 8 de mayo de 2018, de [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/6023/S023191\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/6023/S023191_es.pdf)
- Elliot, J., (1993), p.13. *La docencia a través de la investigación-acción*. Becaria de investigación de la Universidad de León, España. Obtenido de: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2871/3815>
- Fals Borda, O. (2008), p.3. *Orígenes universales y retos actuales de la IAP (Investigación- Acción Participativa)*. Peripecias. Recuperado de <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>
- Fluent, B, (2007), p. 195. *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva*, Revista Educación y Pedagogía, vol. 21, núm. 55, págs. 189-210.

- Garaigordobil, M., (1990), p. 147. *El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas*. Escuela Abierta, ISSN: 1138-6908. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4801391.pdf>
- Gifford, B.R, (1991), p. 147-148. El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas. Escuela Abierta, ISSN: 1138-6908. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4801391.pdf>
- Gros, B., (1998), p.100. El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. *Theoria*, Vol. 13: 97-102, 2004, Ensayo. Obtenido de: <http://www.redalyc.org/html/299/29901309/>
- Gros, B., Aguayos, J., Almazán, L., Bernat, A., Camas, M., Campos, F. Cárdenas, J., Marín, D. & Vilella, X., (1997), p.98. *El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información*. *Theoria*, Vol. 13: 97-102, 2004, Ensayo. Obtenido de: <http://www.redalyc.org/html/299/29901309/>
- Hartman, D., (2000); Poole, B., (2001), p.195. *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva*, *Revista Educación y Pedagogía*, vol. 21, núm. 55, págs. 189-210.
- Hayes, E., (2007), p.10. *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. *Revista de investigación*. Obtenido de: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Higgins, S., (2001), p.10. *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. Obtenido de: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Hinostroza (2004), p.22-23. *Implementación de las tics como estrategia didáctica para generar un aprendizaje significativo de los procesos celulares en los estudiantes de grado sexto de la institución educativa San Andrés del municipio de Girardota*. Universidad Nacional de Colombia – Sede Medellín. Facultad de Ciencias, Maestría en Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales, 2011. Obtenido de: <http://bdigital.unal.edu.co/5936/1/43666105.2012.pdf>

- Kirriemuir, J.; Mcfarlane, A., (2004), p.10. *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. Obtenido de: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Lugo, M., (2008), p.16. *Enfoques estratégicos sobre las tics en Educación en América Latina y el Caribe*. UNESCO 2013. Obtenido de: [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/tics\\_esp.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/tics_esp.pdf)
- Mauri, T.; Onrubia, J., (2008) p. 132. *Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*, Ediciones Morata. Obtenido de: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DR\\_kT50zsRsC&oi=fnd&pg=PA132&dq=tecnolog%C3%ADas+de+la+informacion+y+comunicacion+segun+autores&ots=Nk\\_2Ppd4Y&sig=mSHQcfXFUnMjWOTOVpKmFMcDeeQ#v=onepage&q=tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20informacion%20y%20comunicacion%20segun%20autores&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DR_kT50zsRsC&oi=fnd&pg=PA132&dq=tecnolog%C3%ADas+de+la+informacion+y+comunicacion+segun+autores&ots=Nk_2Ppd4Y&sig=mSHQcfXFUnMjWOTOVpKmFMcDeeQ#v=onepage&q=tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20informacion%20y%20comunicacion%20segun%20autores&f=false)
- MEN (1998), p.194. *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva*. Revista Educación y Pedagogía, 21(55), 210.
- Michael, D.; Chen, S., (2006), p.153. *Juegos serios para televisión digital interactiva: revisión de literatura y definiciones*. Sistemas & Telemática [en línea] 2012, 10 (Julio-Septiembre) [Fecha de consulta: 31 de agosto de 2018] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=411534390015>>ISSN 1692-5238.
- Mitchel, A.; Savill-Smith, C., (2004), p.10. *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. Obtenido de: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Monsalve Upagui, M. E., Franco Velásquez, M. A., Monsalve Ríos, M. A., Betancur Trujillo, V. L., & Ramírez Salazar, D. A., (2009), p.193-194. *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva*. Revista Educación y Pedagogía, 21(55), 210. Recuperado el 20 de agosto del 2018.
- Ministerio de educación nacional. (2013). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Recuperado el 22 de Noviembre de 2018, de Colombia

Aprende:[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles339097\\_archivo\\_pdf\\_competencias\\_tic.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf)

- Martí, (2003); Coll, C., (2004, 2008); p. 9-10. Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente. UNESCO; Pontificia Universidad Javeriana – Cali, 2016. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf>
- Niño, R., (1998), p.194. *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva*. Revista Educación y Pedagogía, 21(55), 210.
- Pérez, S, (1994), p.85, *Metodología del trabajo investigador en el centro educativo*. Recuperado el 24 de abril de 2018 a las 15:10.<https://educacionadistancia.juntadeandalucia.es/profesorado/autoformacion/mod/book/view.php?id=3847&chapterid=3126>
- Quintero, I, (2012), p.151. *Juegos serios para televisión digital interactiva: revisión de literatura y definiciones*. Sistemas & Telemática [en línea] 2012, 10 (Julio-Septiembre): [Fecha de consulta: 31 de agosto de 2018] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=411534390015>>ISSN 1692-5238
- Ravaja, N., (2005), p.5. *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. Obtenido de: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Rojano, T. (2003), p.142. *Incorporación de entornos Tecnológicos de aprendizaje a la cultura escolar, Proyecto de innovación educativa en matemáticas y ciencias*. Revista Iberoamericana de Educación (033), 135-165. Obtenido de: [https://www.researchgate.net/publication/237040253\\_Incorporacion\\_de\\_entornos\\_tecnologicos\\_de\\_aprendizaje\\_a\\_la\\_cultura\\_escolar\\_proyecto\\_de\\_innovacion\\_educativa\\_en\\_matematicas\\_y\\_ciencias](https://www.researchgate.net/publication/237040253_Incorporacion_de_entornos_tecnologicos_de_aprendizaje_a_la_cultura_escolar_proyecto_de_innovacion_educativa_en_matematicas_y_ciencias). Recuperado el 24 de agosto del 2018 a las 9:56.
- Rosas, R.; Nussbaum, M.; Cumsille, P.; Marianov, V.; Correa, M.; Flores, P., (2003), p.10. *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la*



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Acreditación de Alta Calidad 30 de septiembre de 2016  
Resolución 19156

*educación.* Obtenido de: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

- Stake R., (1999). *Investigación con estudio de caso*. Segunda edición. Ediciones Morata, S.L. Pgs.155. Obtenido de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Investigacion-con-estudios-de-caso.pdf>. Recuperado el 24 de septiembre de 2018.
- Valderrama, M. G. (sin año). Influencia de las herramientas pedagógicas en el proceso de enseñanza del inglés. Recuperado el 12 de Noviembre de 2018, de: [http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeduccion/51\\_Influencia-herramientas-pedagogicas.pdf](http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeduccion/51_Influencia-herramientas-pedagogicas.pdf)