

LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA FACILITAR LOS
PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL
COLEGIO VENECIA

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica
Fundación Universitaria los Libertadores

Johanna Gutiérrez Huérfano, Carolina Constanza Hernández Cerquera & Johanna Orjuela

Acosta.

Bogotá, Junio 2016

Copyright ©2016 por Johanna Gutiérrez Huérfano, Carolina Constanza Hernández Cerquera &

Johanna Orjuela Acosta.

Todos los derechos reservados

Agradecimientos

Culminar nuestro trabajo de investigación nos permite regocijarnos de bienestar por haber realizado con esfuerzo, disciplina y dedicación nuestra labor como Especialistas de Pedagogía de la Lúdica. Finalizando nuestro proceso de formación queremos agradecerle a Dios por darnos las fuerzas para no desfallecer ante las adversidades y guiar nuestro camino; de igual forma emitimos un inmenso agradecimiento a nuestras familias por apoyar y estar firmes en cada uno de nuestros esfuerzos incansables por lograr nuestras metas propuestas. Finalmente agradecemos al Docente Dario Chitiva por ser nuestro guía teórico para la realización de esta investigación.

Dedicado a la labor docente y los futuros niños y niñas de nuestro país que educaremos con amor y dedicación para lograr una educación de calidad.

Resumen

El propósito fundamental del uso de los juegos interactivos, es fomentar entornos de aprendizaje y enseñanza más dinámicos y activos para complementar el proceso de los niños y niñas en formación enriqueciendo las prácticas pedagógicas y utilizando todas las herramientas tecnológicas con las que cuenta el colegio, logrando que este sea actor en la construcción de su propio aprendizaje. Nuestra propuesta está enfocada en una investigación acción- participación generada por la poca motivación que muestran nuestros niños y niñas al realizar las actividades pedagógicas sin ninguna estrategia lúdico-pedagógica. Se establece como propuesta lúdico recreativa en niños y niñas de 3 a 4 años del IED Colegio Venecia, para mejorar los procesos de aprendizaje. Los resultados de esta investigación corroboran que la implementación de estrategias tecnológicas mediadas por la lúdica contribuyen a mejorar la motivación y por ende desencadenar un aprendizaje significativo de los niños y niñas, a través del uso juegos interactivos.

Palabras claves: juego, lúdica, interactivos, aprendizaje, enseñanza.

Abstract

The main purpose of the interactive games, is to foment learning- teaching environments more dynamic and active to complement the learning process in the children to enrich the pedagogic practices and using all the technologic tools which the school has, doing that it factor be an actor in the construction of their own knowledge. Our proposal is focused on an action-participation investigation generated by the low motivation that our children demonstrate to make the pedagogic activities without any ludic-pedagogic strategy. We stablish as a ludic recreative proposal in children of 3 to 4 years old at the IED Colegio Venecia, to improve the learning process. The results of this investigation corroborate that the implementation of technologic strategies mediated by the ludic contribute to improve the motivation thus cause a significant knowledge in children, through the use of interactive games.

key words: game, ludic, interactive, learning, teaching

Tabla de contenido

	Pág.
Capítulo 1. Juegos interactivos, la puerta de un nuevo aprendizaje	12
Capítulo 2. Las nuevas tecnologías como estrategias ludico pedagogicas para la enseñanza – aprendizaje	
¡Error! Marcador no definido.6	
Capítulo 3. Diseño de la Investigación.....	30
Capítulo 4. 1, 2, 3, Jugando y aprendiendo a través de juegos interactivos virtuales.	58
Capitulo 5.	
Conclusiones.....	64
Lista de Referencias	66
Anexos	68

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Encuesta dirigida a padres de familia.....	34
Tabla 2. ¿Cuál es el mayor problema que detecta en su hijo dentro de casa?; Error! Marcador no definido.	
Tabla 3. ¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación que detecta en el niño? ..; Error! Marcador no definido.	35
Tabla 4. Considera que el uso de la tecnología (computadora, internet en el aula), basada en juego siendo dinámico e interactivo motive y facilite su aprendizaje?; Error! Marcador no definido.	36
Tabla 5. ¿Cómo cree que sería el aprendizaje de su hijo mediante el uso de la tecnología? Error! Marcador no definido.	7
Tabla 6. ¿Su hijo hace tareas que colocan los profesores por el aula virtual?	37
Tabla 7. ¿La familia cuenta con computador para apoyar las tareas de los niños?..... Error! Marcador no definido.	38
Tabla 8. ¿Usted tiene internet en casa para que los niños hagan tareas? Error! Marcador no definido.	9
Tabla 9. ¿Usted sabe manejar el computador?	39
Tabla 10. ¿Usted sabe navegar en internet?	40
Tabla 11. Encuesta dirigida a docentes	41
Tabla 12. ¿Usted cree que las TICS pueden aportar grandes cosas al terreno educativo?... Error! Marcador no definido.	2
Tabla 13. ¿Observa con optimismo la implementación de los medios audiovisuales en las aulas?	43

Tabla 14. ¿Usted considera que cuenta con suficiente información para aplicar juegos interactivos virtuales en el aula?	¡Error! Marcador no definido. 3
Tabla 15. ¿Con que frecuencia utiliza usted los juegos interactivos virtuales para enseñar?	¡Error! Marcador no definido. 4
Tabla 16. ¿Usted cree que los Juegos interactivos virtuales pueden aportar a una buena y eficaz educación?.....	45
Tabla 17. ¿Considera que hay pautas importantes para educar a los niños(as) a través de las TICS?	46
Tabla 18. ¿Usted cree que los juegos interactivos virtuales juegan un papel importante en la educación actualmente?.....	¡Error! Marcador no definido. 7
Tabla 19. ¿Desde su experiencia en el aula, las TICS enriquecen el proceso enseñanza – aprendizaje?.....	¡Error! Marcador no definido. 48
Tabla 20. ¿Incluiría en la programación de sus actividades pedagógicas un juego interactivo virtual?.....	49
Tabla 21. ¿Desde su punto de vista considera que la implementación de juegos interactivos virtuales propicia un aprendizaje más significativo a los niños y niñas ?	50
Tabla 22. Encuesta dirigida a niños y niñas	51
Tabla 23. ¿Qué divierte más?	51
Tabla 24. ¿ En tu casita tienes computador o Tablet para hacer las tareitas?	52
Tabla 25. ¿Te gustaría que tu profesora utilice computador o Tablet en las clases?	52
Tabla 26. ¿Usas el computador de tus papitos para jugar y divertirte?	¡Error! Marcador no definido. 53

Tabla 27. ¿Te gusta jugar en el computador sólo o con tus compañeritos? ..**¡Error! Marcador no definido.**54

Lista de gráficos

Pág.

Gráfico 1. Análisis respuesta 1 padres de Familia	¡Error! Marcador no definido.
Gráfico 2. Análisis respuesta 2 padres de Familia	¡Error! Marcador no definido. 6
Gráfico 3. Análisis respuesta 3 padres de Familia	36
Gráfico 4. Análisis respuesta 4 padres de Familia	¡Error! Marcador no definido. 7
Gráfico 5. Análisis respuesta 5 padres de Familia	¡Error! Marcador no definido.
Gráfico 6. Análisis respuesta 6 padres de Familia	¡Error! Marcador no definido.
Gráfico 7. Análisis respuesta 7 padres de Familia	39
Gráfico 8. Análisis respuesta 8 padres de Familia	¡Error! Marcador no definido.
Gráfico 9. Análisis respuesta 9 padres de Familia	¡Error! Marcador no definido. 40
Gráfico 10. Análisis respuesta 1 Docentes.....	¡Error! Marcador no definido. 42
Gráfico 11. Análisis respuesta 2 Docentes.....	¡Error! Marcador no definido. 43
Gráfico 12 . Análisis respuesta 3 Docentes	¡Error! Marcador no definido. 44
Gráfico 13. Análisis respuesta 4 Docentes.....	¡Error! Marcador no definido. 45
Gráfico 14. Análisis respuesta 5 Docentes.....	¡Error! Marcador no definido. 45
Gráfico 15. Análisis respuesta 6 Docentes.....	¡Error! Marcador no definido. 46
Gráfico 16. Análisis respuesta 7 Docentes.....	¡Error! Marcador no definido. 47
Gráfico 17. Análisis respuesta 8 Docentes.....	¡Error! Marcador no definido. 48
Gráfico 18. Análisis respuesta 9 Docentes.....	¡Error! Marcador no definido. 49
Gráfico 19. Análisis respuesta 10 Docentes.....	50
Gráfico 20. Análisis respuesta 1 Docentes.....	51
Gráfico 21. Análisis respuesta 2 Docentes.....	52
Gráfico 22. Análisis respuesta 3 Docentes.....	53

Gráfico 23. Análisis respuesta 4 Docentes.....	53
Gráfico 24. Análisis respuesta 5 Docentes.....	5; Error! Marcador no definido.

Lista de fotos

Pág.

Foto 1. Evidencias	¡Error! Marcador no definido.68
Foto 2. Evidencias	¡Error! Marcador no definido.68
Foto 3. Evidencias	¡Error! Marcador no definido.68
Foto 4. Evidencias	¡Error! Marcador no definido.68
Foto 5. Evidencias	¡Error! Marcador no definido.69
Foto 6. Evidencias	¡Error! Marcador no definido.69
Foto 7. Evidencias	69
Foto 8. Evidencias	¡Error! Marcador no definido.69

Capítulo 1

JUEGOS INTERACTIVOS, LA PUERTA DE UN NUEVO APRENDIZAJE.

Nos encontramos ante la nueva era donde la tecnología marca las pautas para el intercambio, crecimiento, desarrollo y sostenimiento del mundo actual, el cual avanza a pasos agigantados en ciencia, medios de comunicación e información, como lo son chats, correos electrónicos, redes sociales, telefonía móvil, juegos interactivos entre otros, los cuales tienen una fuerte influencia en la vida cotidiana de las personas de la nueva sociedad, teniendo en cuenta los diferentes contextos; educativo, social, familiar y empresarial, modificando entornos, ambientes, espacios, estilos de vida, metodologías y estrategias, que de alguna manera facilitan la adquisición, accesibilidad y uso de la información para el desarrollo personal, profesional, educativo o familiar de las personas.

La tecnología se ha convertido en un factor dominante tanto de las organizaciones como en la vida personal. Según Koontz y Weihrich (1998), es la suma total de conocimientos sobre la forma de hacer las cosas, incluyendo inventos, técnicas y el vasto acervo de conocimientos organizados; mientras Gaynor (1999), establece su denominación, en función de un conjunto de medios creados por personas para facilitar el esfuerzo humano. Valdes (2000), la define como un método o procedimiento para efectuar algo.

Este proceso anteriormente era más limitado y no existía acceso a la información y comunicación de una manera eficaz, rápida, efectiva y lúdica como lo es ahora, con la invención de diferentes aparatos de comunicación como el teléfono o la televisión, fueron apareciendo los primeros avances tecnológicos en la historia de la humanidad, al tiempo que se lograba un crecimiento y desarrollo del mundo, luego la telefonía móvil, ordenadores, hasta llegar al

internet, el cual es actualmente uno de los adelantos tecnológicos con más auge en el mundo entero, por sus múltiples beneficios.

Por lo anterior surge de la necesidad de identificar de qué manera las estrategias lúdicas facilitadas a partir de los juegos interactivos han influenciado los procesos de aprendizaje en los diferentes entornos escolares. Siendo la lúdica un eje articulador y fundamental en el desarrollo integral de los niños y las niñas. En un mundo donde las nuevas tecnologías están inmersas en los procesos de educación actual.

En el proyecto se pretende a nivel general establecer estrategias lúdicas por medio de juegos interactivos para facilitar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el colegio venecia.

Específicamente queremos desarrollar los siguiente objetivos

Identificar las ventajas y desventajas de los juegos interactivos en el proceso de aprendizaje.

Evidenciar la importancia de los juegos lúdicos interactivos como estrategia lúdica en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas.

Utilizar los juegos interactivos como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.

Se desarrollara la siguiente problemática teniendo en cuenta que en la Institución educativa IED VENECIA aún no se ha implementado en su mayoría el uso y manejo de las TICs', lo que hace que los niños y niñas no se motiven lo suficiente en sus clases. Por tanto se hace indispensable, involucrar elementos y herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años, por ello se pretende brindar mediante esta propuesta lúdico-

pedagógica la formación de niños y niñas más innovadoras y creativas, a su vez involucrando nuevas tecnologías informáticas que permitirán transformar la pedagogía educativa que en la actualidad se implementa en la institución.

Por medio de la observación directa podemos constatar la poca motivación que muestran nuestros niños y niñas al realizar las actividades pedagógicas, sin ninguna estrategia lúdico-tecnológica, ya que las clases se tornan aburridas, monótonas, poco interesantes y los periodos de atención se reducen enormemente, lo cual dificulta la disposición para un buen aprendizaje.

También hemos podido observar el agrado que los niños y niñas muestran frente a los diferentes medios tecnológicos como, los videos juegos, los celulares, el Internet y el uso de la computadora; lo cual permite despertar en ellos la creatividad y la motivación a la hora de realizar diferentes actividades, por esta razón es importante implementar el uso de las diferentes herramientas tecnológicas en los entornos escolares para afianzar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Los niños y niñas necesitan desarrollar las competencias básicas curriculares de acuerdo a su edad que les permita vincularse en contexto social y tecnológico, y una de las formas más pertinentes son los juegos interactivos, que les permitirá adquirir un aprendizaje más significativo y desarrollar habilidades que les servirán para enfrentarse a la retos de la sociedad actual. Por ello nuestra propuesta de intervención lúdico-pedagógica busca despertar en los niños y niñas el interés y la motivación para complementar la formación académica impartida por los medios tradicionales.

El proyecto se diseña con la finalidad que los niños y niñas logren articular el conocimiento con el entretenimiento lúdico por medio del uso de juegos interactivos sencillos y se complemente con los diferentes estilos de aprendizaje de cada estudiante.

Argumentado todo lo anterior llegamos a plantear el siguiente problema:

¿Como los juegos interactivos se convierten en una estrategia lúdica, para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años?

Capítulo 2

LAS NUEVAS TECNOLOGIAS COMO ESTRATEGIAS LUDICO PEDAGOGICAS PARA LA ENSEÑANAZA - APRENDIZAJE

El concepto de las tics nos orientara y acercara de mejor manera a todos los lectores frente a este tema que tiene gran impacto en la sociedad.

Dentro de esta categoría en la mayoría de documentos los conceptos se centran en definir las TICS como las tecnologías para el mejoramiento de la transmisión de la información y comunicación, así como su adquisición, acceso y administración, con el fin de almacenarla, recuperarla y enviarla de un lugar a otro, con mayor facilidad, seguridad y rapidez, convirtiéndolas en una herramienta eficaz para la adquisición del conocimiento humano.

Cada avance tecnológico desde la información y comunicación han ido creciendo a pasos agigantados a través de la historia y desarrollo humano, desde los primeros aparatos tecnológicos como el telégrafo, hasta llegar a los grandes y actuales avances en comunicación e información como el internet o la telefonía móvil.

Las TIC agrupan un conjunto de aparatos necesarios para administrar la información, y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Los primeros pasos hacia una sociedad de la información se remontan a la invención del telégrafo eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía y la televisión. Ahora bien, Internet, la telecomunicación móvil y el GPS pueden considerarse como nuevas tecnologías de la información y la comunicación. (Vaughan, 2002)

Aquellos medios de comunicación y de tratamiento de la información, que van surgiendo de la unión de los avances propiciados por el desarrollo de la tecnología electrónica y las herramientas conceptuales, tanto conocidas como aquellas otras que vayan siendo desarrolladas, como

consecuencia de la utilización de estas mismas nuevas tecnologías y del avance del conocimiento humano” Es decir, son un conjunto de herramientas, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la más variada forma, para su tratamiento y acceso y que permiten dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales.(F. Martínez Sánchez, 2010)

Las TIC, se hace referencia a aquellos medios que surgen a raíz del desarrollo de la microelectrónica, destacándose fundamentalmente: los sistemas de vídeos, la informática y las telecomunicaciones, capaces de crear, almacenar, recuperar, seleccionar, transformar y transmitir información a gran velocidad. Ejemplos claros de lo anterior son la Internet, las diversas Intranets que crean instituciones de diverso tipo y todas las acciones que éstas suponen; la telefonía móvil, la mensajería electrónica y un conjunto de posibilidades que aparecen con vertiginosa rapidez.

(Rodríguez, Gonzalez, 2007)

En pocos documentos consultados y estudiados previos a plantear este proyecto se encuentran definidas las TICS desde la visión educativa y su aporte al desarrollo humano, contemplado en todas sus dimensiones y diferentes contextos, el uso adecuado que se le debe dar a estas nuevas tecnologías de la información para que se conviertan en una estrategia de aprendizaje y una fuente para la adquisición de conocimiento en los proceso de comunicación e información, permitiendo que el proceso de enseñanza – aprendizaje este a la vanguardia de las nuevas tecnologías y faciliten a los participantes de dicho proceso el acceso al conocimiento de una manera más rápida y eficaz, vinculando y articulando la educación con las nuevas tecnologías.

Para concluir se menciona que las nuevas tecnologías no son buenas ni malas, depende exclusivamente del uso que se les dé, el contexto, y el aprovechamiento como herramientas y estrategias para facilitar los procesos educativos, sociales, pedagógicos, científicos o tecnológicos del desarrollo de la humanidad.

Las TICs son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos.(Gómez, 2010)

Hoy en día, vivimos en una sociedad en la que el uso de las nuevas tecnologías se ha generalizado de tal modo que es casi imposible vivir al margen de ellas. Es más, tampoco creo que éste sea el objetivo. Tal y como intentamos transmitir desde Protégeles: Internet no es ni bueno ni malo, sino que depende del uso que hagamos de él.

Actualmente, sabemos que los menores son el colectivo más vulnerable frente a los efectos negativos del uso de este tipo de herramientas, y esto es algo que debemos tener en cuenta a la hora de educarles en el uso seguro y responsable de las nuevas tecnologías.(Infocoop – online, 2008)

Juegos interactivos.

Los juegos interactivos pueden ayudar a desarrollar cualidades y habilidades, cognitivas, sociales y físicas, entre otras, por esta razón se han venido articulando con los currículos escolares de la educación inicial para facilitar el proceso integral de aprendizaje.

Según la revista Edutec (Asociación para el desarrollo de la Tecnología Educativa y de las Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación) los juegos de uso sencillo, en el que los participantes interactúan con su ordenador, a la par que aprenden conceptos lazos con la tecnología del futuro, son Creados para todas las edades, no solo pueden hacer uso de este tipo de juegos educativos los niños, los adultos también podemos hacer uso de este tipo oferta, y disfrutar de un rato de entretenimiento, a la vez que recordamos cosas ya olvidadas del colegio.

El uso de este tipo de juegos nos puede beneficiar, sobre todo a los niños que haciendo uso de esta herramienta aumenta su conocimiento. Sin olvidar que comienzan de esta manera a ponerse

en contacto con el arma del futuro, el ordenador., podemos usar esta herramienta para aprender nuevos conceptos o incluso podemos usarlas para enseñar de forma entretenida.

Una de las propuestas desde el mundo académico para abordar estos aspectos consiste en la introducción de videojuegos en el proceso educativo como complemento a la formación. Los videojuegos modernos tienen un conjunto de cualidades que se pueden usar con propósitos educativos ya que, por ejemplo, consiguen mantener la atención de los niños y niñas durante horas llevando a cabo tareas que en muchos casos requieren un gran esfuerzo intelectual. Sin embargo los juegos tienen también algunos inconvenientes tales como el elevado costo del proceso de desarrollo o el alejamiento entre formadores y desarrolladores de videojuegos. “Adventure” es una herramienta de creación de juegos educativos, fácil de manejar y que no requiere conocimientos técnicos ni de programación, orientada a que los propios docentes puedan crear directamente sus propios juegos educativos con un costo reducido.

Ventajas de los juegos interactivos

En esta categoría encontraremos las ventajas del uso de los juegos interactivos que son de suma importancia en la sociedad, ya que en pleno siglo XXI estas deben estar inmersas en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de convertirse en una herramienta de uso en la práctica educativa para dinamizar los procesos de un aprendizaje significativo y de este modo obtener fácilmente la comprensión de los contenidos curriculares.

Potencializar las ventajas que acarrea la implementación de juegos interactivos en el aula permite formar con integridad y abarcar las dimensiones del desarrollo en las etapas iniciales de formación de los niños y niñas.

Se debe utilizar y potenciar el ordenador como recurso educativo introduciendo novedades metodológicas. Permite la interactividad constante de los niños y niñas y el aprendizaje” (Martínez & Lazo, 2011).

Esto conlleva un amplio abanico de posibilidades a nivel educativo, puesto que permite la participación social de un grupo de personas para elaborar una serie de contenidos, saltando la barrera de la individualidad en la formación a través de las nuevas tecnologías, y acercándose más a la filosofía del docente como mediador, y al alumno como verdadero valedor de sus conocimientos, convirtiéndolo en una parte muy activa de su formación, e incluso la formación a cualquier hora y en cualquier lugar, siempre que podamos acceder a la información a través de un dispositivo móvil. (Martínez & Lazo, 2011)

El diseño didáctico de las clases por medio de la implementación de los juegos interactivos permite “la motivación y el interés” de los niños y niñas ya que cambiar la rutina y la forma de dirigir la clase, es un buen incentivo para que todos los niños y niñas puedan incrementar su creatividad y participación.

Según Zubiría (2004) dice todo niño/a tiene esa predisposición y ese anhelo de aprender, de conocer más, pero lamentablemente en muchas situaciones didácticas prima la pasividad, creando en el niño/a aburrimiento y apatía.

Siendo la educación parte fundamental del desarrollo de todo individuo, se debe destacar todos los factores que influyen en ella, uno de ellos son los recursos didácticos que en sus inicios no se consideraban importantes dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, pero con el transcurso del tiempo se han constituido como elemento básico de la tarea docente. Al apoyar e incorporar a las prácticas pedagógicas el uso de los juegos interactivos se estimula el “aprendizaje cooperativo” de modo que tanto los niños y niñas como los profesores intervengan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con el uso de esta herramienta también se permitiría fomentar un aprendizaje en “feed back” donde por medio de los errores se produce la comprensión de las temáticas a ser aprendidas. Al aprender y cometer un error se sigue construyendo conocimiento en ese momento sin necesidad

de que el profesor este siempre presente, debido a que la herramienta puede ser partícipe de corregir las falencias que el estudiante está presentando al jugar.

Los juegos interactivos, permiten a los educadores aprovechar el potencial de energía psíquica liberado en el juego a favor de procesos sistemáticos de aprendizaje” (Zubiría, 2004)

Hay otro aspecto, entre tanto, del que debemos comentar, al usar los juegos didácticos es que se puede “estimular las capacidades y competencias para el uso de la tecnología”, lo cual conllevaría a mejorar la calidad del país por medio del aprovechamiento de los aspectos positivos de estas nuevas tecnologías, su adquisición, relación e integralidad con los procesos educativos, logrando minimizar los procesos de búsqueda de la información y maximizarla, donde los niños y niñas se convierten en los protagonistas de su propio aprendizaje, a partir de experiencias significativas, donde tiene la posibilidad de conocer y reconocer su entorno, cultura e historia, por medio de ambientes de aprendizaje diferentes, innovadores y cibernéticos, que están inmersos en la sociedad actual, donde son contempladas sus necesidades e intereses, teniendo como medio de percepción los sentidos, principalmente visual y auditivo.

La incorporación de proyectos y la experiencia con las tecnologías permiten que los niños/as se unan en la búsqueda de la resolución de problemas. Estimula la interacción social, recreando nuevas formas de relacionarse con estos recursos que se constituyen en un valioso aporte para el desarrollo de los contenidos que integran los diferentes Ámbitos de aprendizajes. Dichos recursos pueden favorecer el desarrollo de niños/as cuando su utilización se adecua a criterios pedagógicos y se orienta a la atención de las necesidades e intereses propios de esta etapa de la infancia.(Consejo nacional de educación gobierno, entre ríos. 2010)

Otro aspecto importante para abarcar en las ventajas que con lleva el uso de juegos interactivos en el aula, es la “disminución del tiempo de preparación de las clases para los docentes acompañado paralelamente de la disminución del tiempo de dedicación invertido

para que los niños y niñas comprendan sus temas”, o bien sea para fortalecer el aprendizaje de esos contenidos. Continuamente en la práctica docente se piensa que la búsqueda de estrategias innovadoras pueden desterrar las metodologías tradicionales, sin embargo se debe pensar que el objetivo no es sustituirlas sino por el contrario mejorarlas en pro del docente y el estudiante. En base a ello la utilización de juegos interactivos en el aula puede desencadenar un cambio no completamente metodológico pero si de eficacia.

Los adelantos tecnológicos del siglo pasado crearon formas de transmisión de la información que influyeron en las transformaciones sociales y en la riqueza cultural del ser humano. Estas transformaciones exigen aprender a manejar nuevos instrumentos, adquirir nuevas pericias y técnicas para poder entender la nueva configuración social y tecnológica contemporánea (Martínez & Lazo, 2011).

Desventajas de los juegos interactivos

La implementación de una estrategia innovadora como es el uso de juegos interactivos puede desencadenar una que otra falencia para su exitoso uso, como es el caso de la “resistencia que emiten algunos docentes por utilizar este medio como parte de su proceso de enseñanza”.

Esa resistencia puede ser precisamente por el desconocimiento de la potencialidad del recurso, ya que para algunos es un poco tedioso incluir dentro de las metodologías tradicionales herramientas tecnológicas que ayudaran a fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños y niñas . Continuo a ello se puede ver ligada la falta de “iniciativa de disposición de tiempo para indagar en la búsqueda y en la continua actualización de la herramienta”, lo cual hace frustrante la labor para el docente. Sin embargo, es de aclarar que la misión docente, debería y debe ser el acoplamiento a los adelantos tecnológicos utilizándolos adecuadamente a través de los juegos interactivos.

Por otra parte Vopel, 2000 establece que “Las prácticas tradicionales de enseñanza se dedican casi exclusivamente al desarrollo de la dimensión cognitiva del niño, mientras que los juegos instruccionales permiten la incorporación de pensamientos, sentimientos, conocimientos y curiosidades al proceso educativo “

“Estas actividades lúdicas constituyen además un estímulo eficaz para la socialización y el desarrollo de la personalidad porque facilitan la integración de conocimientos, capacidades y habilidades. El uso de los juegos interactivos permite al docente realizar un amplio aspecto de objetivos en el ámbito social, interesando la dimensión cognoscitiva y afectiva, en modo más incisivo que el que consiguen las acostumbradas estrategias didácticas” (Berne, 2004).

Otra de las dificultades que puede llegar a presentarse en el uso de los juegos interactivos es el “costo” que acarrea dotar una institución educativa con herramientas y materiales tecnológicos; sin duda puede llegar a ser un costo elevado.

En vista de que los juegos interactivos fueron recursos diseñados como herramienta para ayudar a la adquisición de los conocimientos, para fortalecer un aprendizaje, rectificar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competitividad y evaluar conocimientos, las desventajas que puede acarrear su utilización son mínimas.

Juegos interactivos en los procesos de aprendizaje

El uso de los juegos interactivos en los procesos de aprendizaje ha marcado una gran tendencia en los entornos escolares por tal razón en esta categoría este concepto es de suma importancia, puesto que nuestra investigación está orientada en los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas por medio de los juegos interactivos.

Dentro de esta categoría podemos ver que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación posibilitan nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que estas son una

herramienta fundamental en dicho proceso, puesto que ellas nos facilitan el acceso a los conocimientos, de una forma fácil y rápida.

Esperanza Vera Rodríguez M sostiene que la importancia del juego en el desarrollo motor, cognitivo y socio-afectivo del niño es sumamente importante pero, que el papel de los juegos virtuales en el aprendizaje es motivador y de impacto para los niños y niñas , ya que los juegos interactivos son utilizados como método de educación y es una de las mejores formas para lograr que los niños y niñas se diviertan aprendiendo. Mediante los juegos interactivos.

Justamente por esta razón es que muchos colegios en la actualidad emplean estos métodos. Generalmente en este caso, los juegos interactivos son a través de computadoras las cuales utilizan diferentes tipos de programas que sirven para que los niños y niñas puedan interactuar con los contenidos en los juegos.

También nos ayuda a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, los juegos interactivos permiten crear nuevos entornos de aprendizaje, que elimina la exigencia de coincidencia en el espacio y el tiempo de profesores y niños y niñas . En algunos casos las Tics son utilizadas por los docentes para facilitar el aprendizaje de dichos temas ya que estas herramientas despiertan más el interés en los niños y niñas conduciéndolos así a un verdadero y significativo aprendizaje.

Ya que en este tiempo la Internet y las nuevas tecnologías están a la vanguardia exigen cambios en el mundo educativo, y nosotros como futuros docentes debemos aprovechar al máximo los beneficios que estas nos proporcionan para posibilitar un nuevo concepto de educación, es importante que en nuestras actividades incentivemos el uso sano de estas herramientas para que ellas nos ayuden a fortalecer y enriquecer el proceso educativo y formativo de nuestros niños y niñas.

La actividad de los niños y niñas para despertar en ellos intereses y motivarlos hacia un aprendizaje significativo, ya que si sabemos darle buen uso a estas herramientas los resultados en el proceso de aprendizaje será más valioso y eficaz.

En la educación se ha incorporado ampliamente el uso de las TIC; esta es una de las áreas de actividad del sujeto que resultan de mayor impacto para la formación de su personalidad, por cuanto es ese el objeto mismo de la educación. Por tanto, de la forma como se usen las TIC en esta área dependerá, en buena medida, no sólo las habilidades que las personas adquieran para la interacción con estos medios sino la idea que se formen de qué son, cuál es su alcance y cómo deben utilizarse, así como la influencia en el desarrollo armónico o no de la personalidad. (Rodríguez. Rodríguez. 2007)

La era Internet exige cambios en el mundo educativo, y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las Tics para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los niños y niñas . (Gómez. Macedo. 2010)

Dentro de esta categoría podemos ver que en otros documentos se encuentra la tendencia de resaltar la importancia de las tecnologías de información y comunicación como parte integral y fundamental en el proceso del aprendizaje puesto que ellas aportan una continua innovación y crecimiento en los saberes de los niños y niñas , además constituyen un andamiaje en la sociedad del conocimiento ya que las Tics deben estar presentes en todo momento y lugar de las actividades escolares, logrando una formación continua para poder afrontar los constantes cambios sociales que se presentan cotidianamente. La integración de las TIC, han ayudado a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje puesto que ellas despiertan la motivación y el interés en los niños y niñas por aprender cosas nuevas; por tal razón es importante inculcar el

buen uso de las Tics para desarrollar en los niños y niñas habilidades que posibiliten su sana aplicación y transmisión.

Según Marqués (2000d), éstas hacen referencia al “conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los Ordenadores, Internet, la telefonía, los “mas media”, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación.” (Consejo Nacional De Educación Gobierno, 2010)

Finalmente se encuentra una minoría de documentos se reconoce que las Tics y los juegos interactivos ayudan y aportan al progreso de la educación, puesto que ellas despiertan el interés en los niños y niñas por utilizarlas e interactuar con ellas de una manera fácil y creativa, que les ayuden a adquirir nuevos conocimientos y puedan desarrollar habilidades en el mundo de la informática y la comunicación para tener un mejor lugar en la sociedad.

Reconocemos el papel de las TIC en la protección y en la mejora del progreso. En ese contexto, insistimos en que el interés de los niños es el factor primordial. (Infocop – Online.2008)

Importancia de la lúdica en los procesos de aprendizaje

Los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos. Muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos que se remontan al nacimiento de las primeras civilizaciones. El juego parece ser una inclinación innata en el hombre, incluso los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar, jugando. Existen juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que nos demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido y tienen en todas las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje. Los juegos forman parte de

la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura. Pensemos, por ejemplo, en la baraja de cartas española y en el tute. El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los niños y niñas . El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños y niñas , por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Ortiz, A. L., 2005: 2).

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades. En lo que concierne a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa” (Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M., 2000: 122).

La importancia de los factores afectivos justifica este tipo de actividades motivadoras que aportan numerosas ventajas al ser aplicadas en el aula. Los estudios sobre psicología cognitiva demuestran su gran valor como potenciador del aprendizaje. El juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual-cognitivo; en el volitivo-conductual; núm. 11, 2010 gema sánchez benítez: la estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico

Como inciden los juegos virtuales en el proceso de aprendizaje

En esta categoría podremos ver como inciden los juegos virtuales e interactivos en los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la primera infancia, en la actualidad los niños y niñas se han acostumbrado a una manera distinta y forma diferente de adquirir y procesar la información a través de los medios con los que cuenta ahora (internet, tv, videojuegos). Ya que se sienten altamente atraídos y motivados por las nuevas tecnologías que existen en la actualidad.

Los niños en la actualidad prefieren los videojuegos a los programas televisivos y pasan más tiempo en ellos, en lugar de recibir pasivamente los contenidos de la TV, optan por los videojuegos ya que controlan totalmente lo que ocurre en la pantalla, “los video-jugadores tienen la enorme ventaja de conducir el flujo de los acontecimientos. Es precisamente esta característica la que permite entender por qué los videojuegos pueden convertirse en un poderoso instrumento educativo”. (Revuelta,2004)

En la etapa infantil los niños y niñas dedican gran parte del tiempo al juego, que es también la etapa en la que los pequeños aprenden rápidamente y se adaptan a su entorno.

Los niños y niñas tienen ahora tantas maneras de conocer el mundo y tantos entretenimientos que pasan por lo visual, y resulta interesante observar en qué medida algunos medios contribuyen a ampliar o limitar su capacidad cognitiva, cómo influyen sobre la conducta o tienden a reforzar estereotipos.(Demaría, 2001).

Por otra parte podemos resaltar que los juegos interactivos son recursos extraordinarios en la educación inicial pues ayudan a despertar en los niños y niñas la creatividad, atención, innovación y motivación, lo importante es que los niños y niñas estén siempre acompañados por un adulto o el docente para que se les den un buen uso por parte de los niños y niñas y los juegos interactivos cumplan con su objetivo principal que es el enseñar.

Sin duda los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también pueden utilizarse en el ámbito educativo con una

funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos. (Marquès, 2000).

Capítulo 3

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación aplicado a este proyecto es el modelo de Investigación Acción Participación (IAP) siendo este un método no solo de investigación sino de aprendizaje social de la realidad, que se fundamenta en un análisis crítico con la participación activa de los intervinientes que promueve la práctica transformadora y el cambio de la sociedad. A su vez al desarrollar este proyecto la comunidad educativa de la institución educativa Venecia, ha realizado reflexiones sistemáticas y permanentes sobre la necesidad de establecer un diálogo entre familia y docentes evidenciando año a año que no existe articulación entre lo que la escuela propone y desarrolla referido al uso de herramientas lúdico – educativas como son los juegos virtuales como apoyo a las diferentes áreas.

El método de la investigación-acción participación (IAP) combina los procesos, de conocer y de actuar, involucrando a la población cuya realidad se aborda. La IAP proporciona a las comunidades al igual que en otros métodos de investigación y a sus desarrolladores un método para analizar y comprender mejor la realidad de la población, y les permite proyectar acciones y medidas de transformación y mejoramiento. Es un proceso que combina la teoría y la praxis, y que facilita el aprendizaje, la toma de conciencia de una forma crítica de la población sobre su realidad, su empoderamiento, su movilización colectiva y su acción transformadora.

La IAP ha contribuido al desarrollo de diversos enfoques y corrientes que, a su vez, también le han enriquecido a la misma. Su característica común es la preocupación sobre la utilidad de la investigación para la mejora de la realidad, y entre ellos destacan: los movimientos de renovación pedagógica, los movimientos de educación popular, las nuevas concepciones de la educación, o los movimientos de intervención comunitaria.

“La gente se reúne en un proyecto IAP no solo para encontrar académicamente lo que causa los problemas que sufren sino para actuar frente a ellos, urgente y eficazmente” (Peter Park, 1989)

El enfoque de investigación, incluye la línea de investigación_adscrita a la Facultad de Ciencias de la Educación se articula con la línea de Pedagogías, didácticas e infancias, bajo la línea institucional de: pedagogías, medios y mediaciones, al buscar las rupturas de aprendizaje.se lee ¹ las líneas de investigación se materializan y cristalizan por medio de proyectos de investigación donde pueden encontrarse

Entre otros temas-problema podemos encontrar los siguientes:

Currículo y evaluación educativa.

Sentido de la práctica pedagógica o docente.

Modelos pedagógicos contemporáneos.

Modelos pedagógicos y educación superior.

Proyectos pedagógicos de aula.

Inclusión

La comunidad educativa de la Institución educativa Venecia, reconoce que existe una sentida necesidad de ponerse en el nivel tecnológico que requieren los niños y niñas de hoy, de vincular a sus docentes y padres de familia en este, en esta medida integrantes de la comunidad educativa, principalmente, maestros, niños y niñas y padres, se van a empoderar de su situación en la perspectiva de lograr la aplicabilidad de juegos interactivos que transformen positivamente el proceso de enseñanza aprendizaje.

¹ Línea de Investigación Pedagogías, Didácticas e Infancias. Documento líneas de investigación, pedagogías didácticas e infancias. Documento de Fundamentación. Universidad Los libertadores. 2009

A continuación fue tomada la muestra y población la cual fue utilizada en el proyecto de investigación “los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el colegio Venecia”, cuenta una población de 60 niños y niñas en grado jardín; La muestra serán dos cursos; el A en el cual se aplicará la metodología tradicional con 10 niños 10 niñas y el curso B donde se aplicará nuestro proyecto con 10 niños 10 niñas. Las edades de los niños y niñas oscilan entre los 4 y 5 años de edad.

Los siguientes instrumentos nos servirán para llevar a cabo el proceso de recolección de la información; se diseñaron tres instrumentos, la observación directa de los desempeños estudiantiles, la aplicación de la metodología y del juego interactivo de acuerdo al grado y una encuesta dirigida a docentes, padres de familia y niños y niñas (ver anexos A-B-C). La observación, tenía como fin determinar, los hábitos académicos de los niños y niñas con y sin el uso de los juegos virtuales.

La encuesta a padres de familia examina acerca del uso en particular de las tecnologías y juegos virtuales y de si inducen y controlan el uso de estos a sus hijos en sus hogares.

En los niños y niñas la encuesta busca conocer la frecuencia de uso de los juegos interactivos, la aceptación que tienen los niños y niñas hacia esta herramienta y así determinar su aplicabilidad y resultado.

Finalmente el los docentes la encuesta busca indagar acerca de la practicidad de estos juegos en sus rutinas de clase así como su efectividad en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

Los pasos a seguir para la aplicación de los instrumentos mencionados son:

Reconocimiento de los actores que intervienen en la investigación (niños y niñas, docentes y padres de familia).

Aplicación de la encuesta a docentes, niños y niñas y padres de familia, así como del taller a niños y niñas.

Para realizar la recopilación y tabulación de la información del proyecto realizaremos tres instrumentos dirigidos en primer a medida a los padres de familia de la comunidad educativa del colegio Venecia del grado Jardín, en segundo lugar a las docentes de la institución y finalmente a los niños y niñas.

A continuación daremos a conocer el instructivo aplicado a los padres de familia:

A continuación encontrará una serie de preguntas donde debe marcar con una X, de acuerdo a su criterio

Tabla 1. Encuesta dirigida a padres de familia IED Venecia. Nivel primera infancia

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES				
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA				
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA				
LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA FACILITAR LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL COLEGIO VENECIA				
1. ¿Cuál es el mayor problema que detecta en su hijo dentro de casa?	Inquieto	Desobediente	Juguetón	
2. ¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación que detecta en el niño?	Estudiar	Jugar	Hacer tareas por internet	El Computador
3. Considera que el uso de la tecnología (computadora, internet en el aula), basada en juego siendo dinámico e interactivo motive y facilite su aprendizaje?	SI	NO	Quizás	
4. ¿Cómo cree que sería el aprendizaje de su hijo mediante el uso de la tecnología?	Aburrido y Difícil	Significativo e Interactivo	Dinámico	
5. ¿Su hijo hace tareas que colocan los profesores por el aula virtual?	SI	NO		
6. La familia cuenta con computador para apoyar las tareas de los niños	SI	NO		
7. Usted tiene internet en casa para que los niños hagan tareas	SI	NO		
8. ¿Usted sabe manejar el computador?	SI	NO		
9. ¿Usted sabe navegar en internet?	SI	NO		

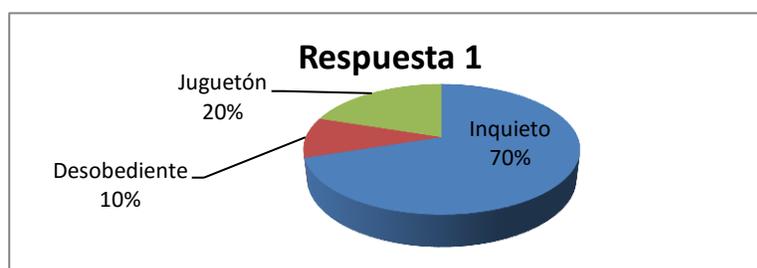
Fuente: Elaboración propia 2016

Tabla 2. ¿Cuál es el mayor problema que detecta en su hijo dentro de casa?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
INQUIETO	7	70
DESOBEDIENTE	2	20
JUGUETON	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafica 1. ¿Cuál es el mayor problema que detecta en su hijo dentro de casa?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los padres encuestados el 70% aseguran que sus hijos(as) son inquietos en casa

Tabla 3: ¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación que detecta en el niño?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
ESTUDIAR	1	10
JUGAR	2	20
HACER TAREAS POR INTERNET	1	10
EL COMPUTADOR	6	60
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafica 2: ¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación que detecta en el niño?



Fuente: Elaboración propia 2016

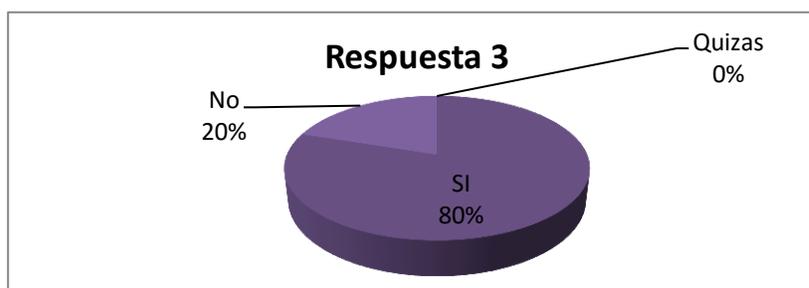
Como podemos ver en el gráfico del 100% de los padres encuestados el 60% aseguran que el mayor pasatiempo o motivación que detectan en su niño (a) es el uso del computador

Tabla 4: ¿Considera que el uso de la tecnología (computadora, internet en el aula), basada en juego siendo dinámico e interactivo motive y facilite su aprendizaje?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	8	80
NO	2	20
QUIZAS	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 3: ¿Considera que el uso de la tecnología (computadora, internet en el aula), basada en juego siendo dinámico e interactivo motive y facilite su aprendizaje



Fuente:

Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los padres encuestados, el 80% considera que el uso de la tecnología motiva y facilita el aprendizaje

Tabla 5: ¿Cómo cree que sería el aprendizaje de su hijo mediante el uso de la tecnología?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
Aburrido y difícil	1	10
Significativo e interactivo	2	20
Dinámico	7	70
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Gráfico 4: ¿Cómo cree que sería el aprendizaje de su hijo mediante el uso de la tecnología?



Fuente: Elaboración propia 2016

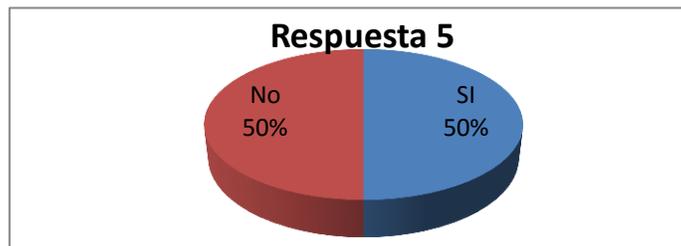
Como podemos ver en el gráfico del 100% de los padres encuestados, el 70% cree que el aprendizaje de su hijo mediante el uso de la tecnología sería dinámico

Tabla 6: ¿Su hijo hace tareas que colocan los profesores por el aula virtual?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	5	50
NO	5	50
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 5: ¿Su hijo hace tareas que colocan los profesores por el aula virtual?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los padres encuestados, el 50% utiliza el aula virtual para realizar tareas

Tabla 7: ¿La familia cuenta con computador para apoyar las tareas de los niños?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	6	60
NO	4	40
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 6: ¿La familia cuenta con computador para apoyar las tareas de los niños?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los padres encuestados, el 60% cuenta con computador para apoyar las tareas de los niños

Tabla 8: ¿Usted tiene internet en casa para que los niños hagan tareas?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	4	40
NO	6	60
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 7: ¿Usted tiene internet en casa para que los niños hagan tareas?



Fuente: Elaboración propia 2016

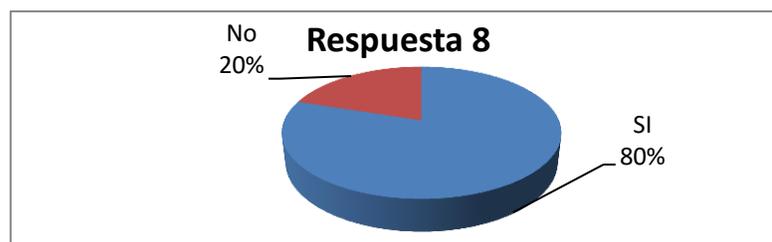
Como podemos ver en el gráfico del 100% de los padres encuestados, el 60% no tiene internet en casa para que los niños hagan tareas

Tabla 9: ¿Usted sabe manejar el computador?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	8	80
NO	2	20
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 8: ¿Usted sabe manejar el computador?



Fuente: Elaboración propia 2016

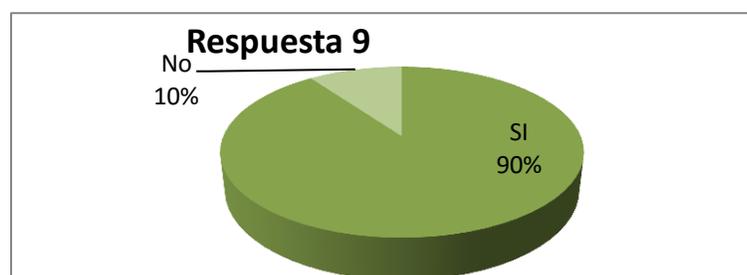
Como podemos ver en el gráfico del 100% de los padres encuestados, el 80% sabe manejar el computador

Tabla 10: ¿Usted sabe navegar en internet?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	9	90
NO	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 9: ¿Usted sabe navegar en internet



Fuente: Elaboración propia 2016

Estimado/a docente:

Estamos realizando una investigación cuyo objetivo principal es describir las prácticas pedagógicas con incorporación de juegos interactivos virtuales que los profesores de preescolar realizan con sus niños y niña.

Para ello estamos aplicando la presente encuesta que pretende conocer su opinión y experiencia sobre el “Uso didáctico de los juegos virtuales en la Formación Preescolar”. Por favor, responda a las preguntas planteadas marcando la casilla que considere oportuna o escribiendo su opinión en los casos que así lo requiera.

Tabla 11. Encuesta dirigida a docente IED Venecia. Nivel primera infancia

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES			
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA			
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA			
LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA FACILITAR LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL COLEGIO VENECIA			
	PREGUNTA	SI	NO
1	¿Usted cree que las TICS pueden aportar grandes cosas al terreno educativo?		
2	¿Observa con optimismo la implementación de los medios audiovisuales en las aulas?		
3	¿Usted considera que cuenta con suficiente información para aplicar juegos interactivos virtuales en el aula?		
4	¿Con que frecuencia utiliza usted los juegos interactivos virtuales para enseñar? Mucha: Si Poca o nada: No		
5	¿Usted cree que los Juegos interactivos virtuales pueden aportar a una buena y eficaz educación?		
6	¿Considera que hay pautas importantes para educar a los niños(as) a través de las TICS?		

7	¿Usted cree que los juegos interactivos virtuales juegan un papel importante en la educación actualmente?		
8	¿Desde su experiencia en el aula, las TICS enriquecen el proceso enseñanza – aprendizaje?		
9	¿Incluiría en la programación de sus actividades pedagógicas un juego interactivo virtual?		
10	¿Desde su punto de vista considera que la implementación de juegos interactivos virtuales propicia un aprendizaje más significativo a los niños y niñas ?		

Fuente: Elaboración propia 2016

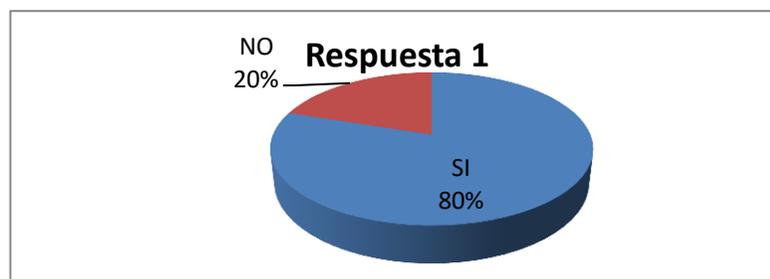
Esta encuesta se realizó a 10 profesores la cual arrojo los siguientes resultados.

Tabla 12: ¿Usted cree que las TICS pueden aportar grandes cosas al terreno educativo?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	8	80
NO	2	20
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 10: ¿Usted cree que las TICS pueden aportar grandes cosas al terreno educativo?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los docentes encuestados el 80% aseguran que el uso de las TICS aporta al proceso educativo

Tabla 13: ¿Observa con optimismo la implementación de los medios audiovisuales en las aulas?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	10	100
NO	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 11: ¿Observa con optimismo la implementación de los medios audiovisuales en las aulas?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los docentes encuestados, la totalidad están de acuerdo con la implementación de los medios audiovisuales en las aulas

Tabla 14: ¿Usted considera que cuenta con suficiente información para aplicar juegos interactivos virtuales en el aula?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	7	70
NO	3	30
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 12: ¿Usted considera que cuenta con suficiente información para aplicar juegos interactivos virtuales en el aula



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los docentes encuestados, solo el 70% consideran que cuentan con suficiente información para aplicar juegos interactivos virtuales en sus aulas de clase

Tabla 15: ¿Con que frecuencia utiliza usted los juegos interactivos virtuales para enseñar?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	4	40
NO	6	60
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 13: ¿Con que frecuencia utiliza usted los juegos interactivos virtuales para enseñar?



Fuente: Elaboración propia 2016

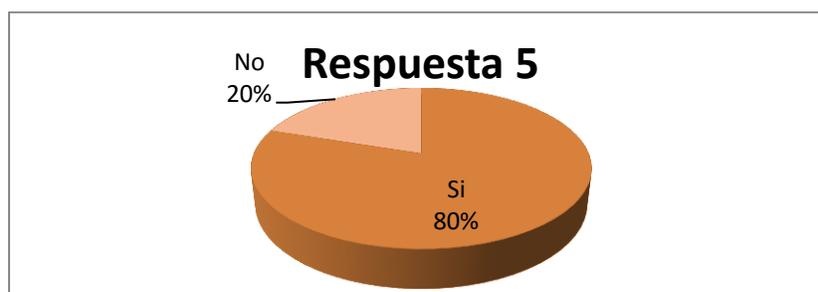
Como podemos ver en el gráfico del 100% de los docentes encuestados, el 40% utilizan con frecuencia los juegos interactivos virtuales para enseñar

Tabla 16: ¿Usted cree que los Juegos interactivos virtuales pueden aportar a una buena y eficaz educación?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	8	80
NO	2	20
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 14: ¿Usted cree que los Juegos interactivos virtuales pueden aportar a una buena y eficaz educación?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los docentes encuestados, el 80% creen que los Juegos interactivos virtuales aportan a una buena y eficaz educación

Tabla 17: ¿Considera que hay pautas importantes para educar a los niños (as) a través de las TICS?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	9	90
NO	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 15: ¿Considera que hay pautas importantes para educar a los niños (as) a través de las TICS?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los docentes encuestados, el 90% consideran que hay pautas importantes para educar a los niños (as) a través de las TICS

Tabla 18: ¿Usted cree que los juegos interactivos virtuales juegan un papel importante en la educación actualmente?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	9	90
NO	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 16: ¿Usted cree que los juegos interactivos virtuales juegan un papel importante en la educación actualmente?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los docentes encuestados, el 90% están de acuerdo con que los juegos interactivos virtuales juegan un papel importante en la educación actualmente

Tabla 19: ¿Desde su experiencia en el aula, las TICS enriquecen el proceso enseñanza – aprendizaje?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	7	70
NO	3	30
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 17: ¿Desde su experiencia en el aula, las TICS enriquecen el proceso enseñanza – aprendizaje?



Fuente: Elaboración propia 2016

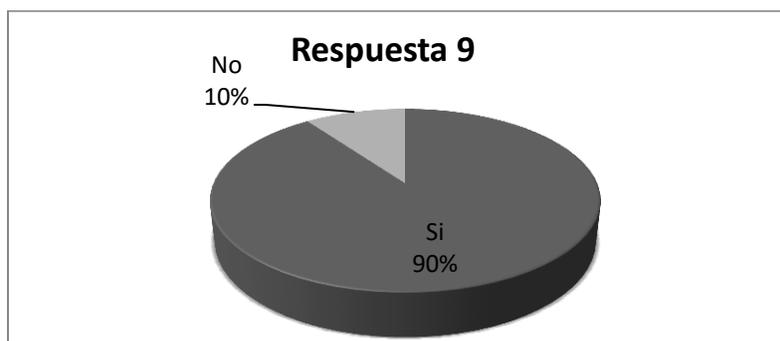
Como podemos ver en el gráfico del 100% de los docentes encuestados, el 70% han tenido una experiencia positiva en el aula en la cual las TICS enriquecen el proceso enseñanza – aprendizaje

Tabla 20: ¿Incluiría en la programación de sus actividades pedagógicas un juego interactivo virtual?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	9	90
NO	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Gráfico 18: ¿Incluiría en la programación de sus actividades pedagógicas un juego interactivo virtual?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los docentes encuestados, el 90% incluiría en la programación de sus actividades pedagógicas un juego interactivo virtual

Tabla 21: ¿Desde su punto de vista considera que la implementación de juegos interactivos virtuales propicia un aprendizaje más significativo a los niños y niñas ?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
SI	9	90
NO	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 19: ¿Desde su punto de vista considera que la implementación de juegos interactivos virtuales propicia un aprendizaje más significativo a los niños y niñas ?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los docentes encuestados, el 90% consideran que la implementación de juegos interactivos virtuales propicia un aprendizaje más significativo a los niños y niñas

La siguiente encuesta fue aplicada a los niños del nivel de Jardín del IED Venecia. La cual está diseñada para que se realice con el acompañamiento de la docente y puedan seleccionar con una

Tabla 22. Encuesta dirigida a niños y niñas IED venecia. Nivel primera infancia

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA FACILITAR LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL COLEGIO VENECIA		
1. ¿Qué divierte más?		
2. ¿En tu casita tienes computador o Tablet para hacer las tareitas?	SI	NO
3. Te gustaría que tu profesora utilice computador o Tablet en las clases?	SI	NO
4. ¿Usas el computador de tus papitos para jugar y divertirte?	SI	NO
5. ¿Te gusta jugar en el computador sólo o con tus compañeritos?	SOLO	COMPAÑEROS

Fuente: Elaboración propia 2016

Esta encuesta se realizó a 10 niños (as) la cual arrojó los siguientes resultados

Tabla 23: ¿Qué divierte más?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
Leer	1	10
Usar computador	9	90
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 20: ¿Qué divierte más?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los niños(as) encuestados, el 90% les gusta usar el computador

Tabla 24: ¿En tu casita tienes computador o Tablet para hacer las tareas?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
Si	5	50
No	5	50
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Gráfico 21: ¿En tu casita tienes computador o Tablet para hacer las tareas?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los niños(as) encuestados, el 50% tienen computador en casa para hacer tareas

Tabla 25: ¿Te gustaría que tu profesora utilice computador o Tablet en las clases?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
Si	10	100
No	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia (2.016)

Grafico 22: ¿Te gustaría que tu profesora utilice computador o Tablet en las clases?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los niños(as) encuestados, el 100% les gustaría que tu profesora utilice computador o Tablet en las clases

Tabla 26: ¿Usas el computador de tus papitos para jugar y divertirte?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
Si	7	70
No	3	30
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia (2.016)

Grafico 23: ¿Usas el computador de tus papitos para jugar y divertirte?



Fuente: Elaboración propia 2016

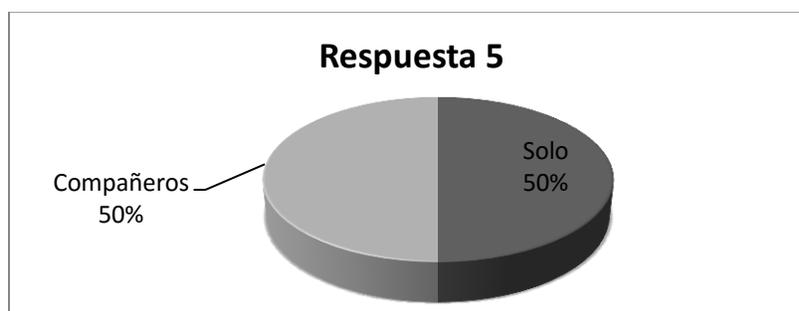
Como podemos ver en el gráfico del 100% de los niños(as) encuestados, el 70% usan el computador de los padres para jugar y divertirte

Tabla 27: ¿Te gusta jugar en el computador sólo o con tus compañeritos?

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Relativa %
Solo	5	50
Compañeros	5	50
TOTAL	10	100

Fuente: Elaboración propia 2016

Grafico 24: ¿Te gusta jugar en el computador sólo o con tus compañeritos?



Fuente: Elaboración propia 2016

Como podemos ver en el gráfico del 100% de los niños(as) encuestados, el 50% les gusta jugar en el computador sólo y el restante con sus compañeros

Diagnóstico

Encuestas realizada a los padres de familia

Luego de realizar y aplicar las encuestas a los padres de familia de los niños y niñas del colegio Venecia podemos ver que ellos están interesados que en el proceso de aprendizaje de sus hijos se utilicen con mayor frecuencia el uso de tics y los juegos interactivos como estrategia lúdica ya que ellos ven beneficioso el manejo de estas herramientas, porque permite que los niños y las niñas fortalezcan su formación integral y ayudara a motivar su interés por las diferentes actividad planteaos en el aula de clase.

Teniendo en cuenta que la actualidad, la comunidad educativa, se le facilita el uso del computador, esto ayudara a facilitar el acceso a desarrollar diferentes actividades interactivas que se podrán llevar a cabo en casa o en aula de clase, en vista que el 80 % de los padres de familia manejan el computador y el 90% se les facilita navegar en internet, permitirá que los niños y niñas tengan un buen apoyo y acompañamiento para tener acceso a los juegos interactivos propuestos por los docentes.

Para concluir es importante resaltar que las actividades de los juegos interactivos deben aplicarse con mayor intensidad en el colegio en vista que el 60% de los padres de familia no tienen internet en casa, teniendo en cuenta la población especifica que fue evaluada.

Encuesta realizada a los docentes

Los resultados obtenidos nos muestran que los docentes apoyan en un 100% el uso de las tecnologías y los juegos interactivos como estrategia lúdica en sus clases, ya que se pueden evidenciar varios aspectos positivos de interés como: alta motivación e interés por parte de los niños y niñas en sus clases, también se puede ver que ayuda a mejorar los niveles de concentración y atención para comprender y fortalecer algunos conceptos vistos en clase.

La aplicación de los juegos interactivos en las clases lleva a que los docentes estén todo el tiempo actualizados y manejen de una forma óptima todas las herramientas tecnológicas que tiene en la institución, optimizando y mejorando los procesos de enseñanza.

Encuesta realizada a los niños y niñas

Luego de realizar la encuesta a los niños y niñas se puede evidenciar que les motiva inmensamente el uso de las tecnologías y los juegos interactivos, ya sea para trabajar de forma grupal o individualmente lo cual permitirá fortalecer su proceso de socialización e independencia respectivamente.

También se evidencia que los niños y niñas prefieren los juegos, en vez de una clase tradicional, lo que ayuda a que su proceso de formación sea lúdico y motivador para ellos, lo que permite que obtengan un aprendizaje significativo.

Para finalizar podemos concluir que los juegos interactivos deben estar presentes en la mayoría de las clases como herramienta de apoyo para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los niños y niñas de primera infancia del colegio Venecia, no cuentan con un equipo tecnológico como el computador en casa para realizar las actividades propuestas en el colegio, ni para interactuar libremente con él, lo que hace difícil la aplicabilidad de esta intervención pedagógica basada en los juegos interactivos.

Teniendo en cuenta que la actualidad y la sociedad requiere el uso de la tecnología, se hace importante que los niños y niñas desde el preescolar inicien el proceso de interactuar con estas herramientas de uso masivo, llevándolos a descubrir por si mismos nuevas e interesantes cosas del entorno que lo rodea.

Nosotras como docentes vemos la necesidad de implementar dentro de la planeación de nuestras actividades el uso de juegos interactivos, los cuales permitirán motivar a los niños y niñas en la adquisición y fortalecimiento de los conceptos vistos en el preescolar. Por ello, vemos la necesidad de crear un apoyo lúdico pedagógico que permiten en los niños y niñas aprender de forma diferente y activa.

Finalmente en este diagnóstico es necesario implementar una propuesta basada en el uso de juegos interactivos para que los niños y las niñas se sientan motivados e interesados en las actividades propuestas en clase. Por todo lo anterior, resulta absolutamente relevante realizar un proyecto que de manera lúdica permita abordar la problemática detallada.

Capítulo 4

1, 2, 3, JUGANDO Y APRENDIENDO A TRAVÉS DE JUEGOS INTERACTIVOS VIRTUALES.

La presente propuesta pretende fundamentalmente ser una herramienta pedagógica que motive y anime el proceso de construcción del conocimiento en la adquisición de nuevos conceptos tales como números, nociones, colores, partes del cuerpo, animales, vocales entre otros temas vistos en preescolar de manera lúdica y recreativa.

Se propone desde luego actividades que desarrollen y estimulen su parte cognitiva, afectiva, creativa e innovadora y su expresión a través de juegos interactivos virtuales en el aula de clase como también en sus casas con el apoyo de los padres de familia , los diferentes juegos pueden ayudar a construir nuevos conocimientos y desarrollar habilidades que le serán muy importantes y significativas en su formación integral, por medio de estas actividades interactivas los niños y las niñas podrán despertar su motivación y su aprendizaje será más valioso y asertivo.

La propuesta lúdica como dimensión inherente al ser humano desarrollará en sus actividades y situaciones de sensibilización que le permitan al niño y la niña socializarse e interiorizar sobre su ser interno, como también el reconocimiento del otro, los valores y la ética, ya que son los mecanismos esenciales para convivir en armonía y que no deben estar escindidos del desarrollo del proceso de aprendizaje.

Con el apoyo constante en la aplicación de las actividades.

La propuesta se evaluará las diversas actividades, para que los logros obtenidos respondan a las necesidades del niño y la niña, y se logre institucionalizar esta propuesta como parte del Proyecto Educativo Institucional (PEI)

La estrategia de armonización y sensibilización de desarrollará a través de tres actividades orientadas en potenciar en los niños y niñas la motivación, la memorización y la concertación

Justificamos la elaboración de este proyecto debido a que ayudara a mejorar la problemática que se presenta de baja motivación en el colegio Distrital Venecia en los curso de primera infancia, se hace pertinente involucrar a los docentes, niños y niñas padres de familia en la creación y participación de actividades lúdicas como parte fundamental, para fortalecer el proceso de aprendizaje, de una manera diferente innovadora y creativa, lo que conducirá y dará oportunidad a que los niños y niñas tengan una alta motivación y sean los constructores de sus propios conocimientos. Las diversas actividades planteadas se convierten en herramientas novedosas que permiten abordar diferentes temas de grado jardín desde una perspectiva integradora tanto de los conceptos fundamentales como de sus posibilidades expresivas.

Esta propuesta se fundamenta en la urgente necesidad de estructurar actividades lúdicas formativas que articulen o vinculen a padres de familia y educadores como agentes dinamizadores de la formación teniendo en cuenta las nuevas tecnologías ya que son pioneras en la actualidad y están presentes en casi todas las actividades que realizamos cotidianamente, teniendo en cuenta que los de los niños y niñas son los agentes principales en el proceso de aprendizaje.

Vygotsky dice que “el juego es la construcción que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual teórico. Uno de los propósitos a seguir con los niños y niñas ”. Por eso, la enseñanza llevada a cabo con actividades y estrategias lúdicas, novedosas atractivas, y motivadoras conduce a un aprendizaje acelerado, desinhibido, donde se estimule la creatividad, el trabajo en equipo, La propuesta responde a la necesidad de hacer de los juegos interactivos virtuales una herramienta importante en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas , para que el proceso de enseñanza sea agradable, dinámico y productivo, además de organizar los temas y conceptos

de preescolar de una manera atractiva, se aprovecha la motivación para desarrollar nuevos conocimientos. Por otro lado, tiene como punto de partida el considerar al estudiante como el protagonista de su propio proceso de aprendizaje y el docente pasará a ser el guía del proceso, que logrará sus objetivos orientando a sus niños y niñas en diversas actividades.

La siguiente propuesta tiene como objetivo general realizar actividades que ayuden a mejorar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de grado jardín del colegio Distrital Venecia a partir de juegos interactivos virtuales como estrategias lúdico pedagógicas. Para ello se implementaron las siguientes estrategias y actividades:

Actividad 1. Desarrollando la motivación jugando escalera 4

El objetivo de esta actividad es estructurar un ambiente escolar que permita que los niños y niñas reconozcan la importancia del juego y se motiven en sus diferentes actividades escolares tales como seguimiento de instrucciones, observación, atención entre otras.

A continuación se describe la actividad la cual pretende que los niños y niñas a través de un juego virtual sencillo se involucren en las diversas actividades escolares propuestas por la docente.

El estudiante tendrá la oportunidad de interactuar directamente con el computador y tendrá la oportunidad de participar muchas veces en esta actividad, el juego de la escalera que fue creado por las docentes permitirá que estudiante juegue a su vez aprenda nuevos temas tales como nociones de espacio y tiempo, números, vocales, colores, partes del cuerpo, animales, etc. y recuerde alguno conceptos previos.

Este juego interactivo está diseñado para niños y niñas de cuatro a cinco años, consiste en que el estudiante tiene la oportunidad de pulsar con mouse sobre un dado y este lo arrojará a una casilla la cual tiene preguntas sencillas sobre temas vistos en grado jardín tales como colores,

partes del cuerpo, animales etc., con el fin que el juego sea integral y el niño y la niña explore diversos temas de una forma lúdica fácil y diferente.

El juego cuenta con muchas casillas lo que le dará la oportunidad a los niños y niñas que aprendan y se diviertan por mucho tiempo, esta actividad se puede realizar en el aula de clase o en la casa con sus padres, es importante que los niños y niñas estén bajo la supervisión de un adulto para que la actividad cumpla con su objetivo inicial.

Los recursos empleados para esta actividad son: computador y juego interactivo.

Por medio de la evaluación se pudo evidenciar que los niños y niñas lograron reconocer y disfrutar la importancia del juego de la escalera ya que pudieron seguir instrucciones precisas y prestar atención a la actividad planteada, también aprendieron y reafirmaron algunos temas tales como colores y números.

Actividad 2. La ruleta mágica aprendo y me divierto.

Esta actividad tiene como objetivo potenciar en los niños y niñas el aprendizaje significativo a través de actividades que fomenten la integración y el acompañamiento.

A continuación describimos las actividades que están inmersas en la ruleta mágica; la cual tiene como objetivo principal animar y motivar a los niños y niñas para que se acerquen a un aprendizaje significativo, el computador tendrá una ruleta la cual girará cuando el niño o la niña pulse sobre ella, esta gira y gira hasta caer en un color, el participante deberá decir el color donde paro la ruleta y deberá contestar la pregunta o realizar una acción que este color tiene, serán preguntas o acciones fáciles y directas para que el niño o la niña conteste espontáneamente y de esta manera el juego se torne divertido y motivante para el participante.

El juego de la ruleta también se puede desarrollar en casa en compañía de los padres de familia ya que los juegos son creados por las docentes y de esta forma será fácil compartir los

links, los que permitirá que los padres de familia se involucren de forma directa en el aprendizaje de sus hijos.

Esta actividad se puede realizar en cualquier momento de la jornada académica ya que esta actividad está diseñada integralmente lo que permite manejar diferentes temas del grado jardín. Este juego interactivo resulta muy interesante para los niños y niñas porque es un juego dinámico y asertivo para los niños y niñas de 4 a 5 años.

Los recursos empleados para esta actividad son: computador, ruleta, tarjetas.

Por medio de la evaluación se pudo evidenciar que los niños y niñas lograron realizar la actividad por grupos, lo que llevo a tener una buna integración en el aula de clase y construir nuevos conceptos a través de preguntas sencillas que les permite tener un aprendizaje significativo.

Actividad 3. Llego la hora de jugar con el baúl matemático

Esta actividad tiene como objetivo fomentar la contracción y capacidad de memoria, en los niños y niñas de una forma creativa a través de la observación y la atención.

A continuación describimos las actividades que están inmersas en el El juego del baúl mágico. En este juego los niños y niñas pueden desarrollar habilidades matemáticas de la educación inicial, el niño y la niña podrá realizar ejercicio de memoria atención y observación, aquí se trataran conceptos sencillos como los clores, figuras geométricas, formas, nociones y cantidades.

El juego del baúl matemático consiste en que cada jugador tiene un tiempo determinado para jugar, mientras juega encontrara una serie de preguntas animadas por imágenes donde el jugador tendrá la oportunidad de contestar según las opciones, si la respuesta es correcta el estudiante tendrá un estímulo de carita feliz y si contesta mal saldrá una carita triste, y solo podrá avanzar a la siguiente pregunta hasta que conteste positivamente la pregunta planteada. Este juego está planeado para niños y niñas de 4 a 5 años.

Para que se cumplan los objetivos iniciales del juego es importante que esta actividad esté supervisada por el docente o un adulto pues los niños y las niñas pueden perder el interés por el juego, ya que este manejan unas instrucciones precisas para que el juego no pierda interés por medio de los participantes.

Los recursos empleados para esta actividad son: computador y juego del baúl mágico

Por medio de la evaluación se pudo evidenciar que los niños y niñas lograron potenciar su memoria y concentración ya que debían estar muy atentos a las preguntas realizadas para poder avanzar, de esta forma los participantes demostraron toda su creatividad y motivación a la hora de participar en el juego del baúl mágico. De esta manera el estudiante tendrá más capacidad de concentración y atención.

Capítulo 5

CONCLUSIONES

El proyecto permitió reconocer de manera práctica los aportes que puede otorgar el diseño de actividades lúdica para mejorar las metodologías de trabajo en el aula, que redundaron no solo en mejores aprendizajes, sino también en más adecuados comportamientos.

La motivación con este tipo de metodologías lúdicas aumentó sustancialmente al partir de intereses, gustos y vivencias de los niños y niñas. La práctica de los juegos interactivos ayudaron a estimular el interés por el uso de las tecnologías no solo para los niños y niñas , sino además para padres y docentes.

Los procesos de aprendizaje pudieron afianzarse desde la implementación de la propuesta y dejaron entrever avances que no se habían logrado desde perspectivas de metodologías tradicionales.

La integración de los juegos interactivos en el aula de clase resulto satisfactoria para los niños y niñas y los docentes ya que estos ayudaron a potencializar nuevas habilidades, cognitivas y sociales aportando al proceso y formación integral de los niños y niñas.

Las prácticas pedagógicas de los docentes se vieron sacudidas y orientadas a la transformación, pues aunque la preparación de actividades desde una perspectiva lúdica implica más cuidado y dedicación al aplicarlas, los resultados son mucho mejores y más satisfactorios, con lo cual mejora el trabajo en el aula.

Se recomienda dar continuidad a este proyecto y adecuarlo al trabajo que se realiza con los niños y niñas, desde el inicio de su escolarización, en tanto que con ello se pueden evitar muchas de las problemáticas que se presentan a nivel académico y convivencial.

Es aconsejable que todos los docentes de la institución tengan capacitación en metodologías lúdicas para fomentar la implementación de la misma a nivel general y mejorar los rendimientos académicos y el comportamiento de los niños y niñas .

Se requiere que los directivos presten más apoyo a nivel de recursos de tipo tecnológico para implementar proyectos de esta naturaleza dados los resultados positivos que pueden producirse.

Es necesario continuar buscando estrategias para vincular a toda la comunidad educativa a las actividades que se desarrollan en la institución. Ya que si todos los entes se involucran de forma directa con el proyecto los resultados siguen siendo más significativos aún.

Lista de Referencias

- Baquero, R., (1997), *Vigotsky y el aprendizaje escolar*, Argentina: Aique grupo editor S.A.
- Aguiar, M. V., Cuesta, H., (2008), *Importancia de trabajar las tic en educación Infantil a través de métodos como la webquest*, Gran Canaria, España: Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación.
- Martinez E, Lazo, CM (2011), *Jóvenes Interactivos: Nuevos modos de Comunicación*. Andalucía. España. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación , 40, XX, Scientific Journal of Media Education.
- Vopel, K. (2000). *Juegos de interacción para niños y preadolescentes*. Madrid: Editorial CCS.
- Zubiria Remy, H, D, (2004), *El constructivismo en los procesos de enseñanza aprendizaje en el siglo XXI*. México. Editorial Plaza y Valdez
- Ortiz Ocaña, A.L. (2005): *Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende*. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos, Barranquilla. <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml> [Fecha de consulta: 8 de septiembre de 2008] OXFORD, R.L. (1989): *Language Learning Strategies. What every teacher should know*
- Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M. (2000): “Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico”, Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos. Madrid. Instituto Cervantes, pp. 121-125.
- www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf [Fecha de consulta: 19 de agosto de 2008]
- Ley 30 de 1992. Congreso de Colombia, 28 de Diciembre 1992.
- María Elena Moreno. (2006). Visible body: Urbe.edu.= Recuperado de <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewFile/334/732>

Luz Marina Gómez Gallardo & Julio Cesar Macedo Buleje . (2010). Visible body:

sisbib.unmsm.edu.pe. = Recuperado de

http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n25/pdf/a12v14n25.pdf

Roberto Rodríguez González, María Teresa Rodríguez Wong. (2007). Visible body: Urbe.edu.=

Recuperado de <http://psicopediahoy.com/tic-desarrollo-personalidad/>

Dirección de Educación Inicial. Las tecnologías de la Información y la comunicación en la

educación inicial. Recuperado de [http://es.slideshare.net/TecnologosNormal/las-tic-en-la-](http://es.slideshare.net/TecnologosNormal/las-tic-en-la-educacin-inicial)

[educacin-inicial](http://es.slideshare.net/TecnologosNormal/las-tic-en-la-educacin-inicial)

Pere Marques Graells. *Los medios didácticos y los recursos educativos*. (2000). Recuperado de:

<http://es.slideshare.net/CarlosCenamorRodriguez/los-medios-didcticos-dr-pere-marqus>.

Anexos

Foto 1. Evidencias



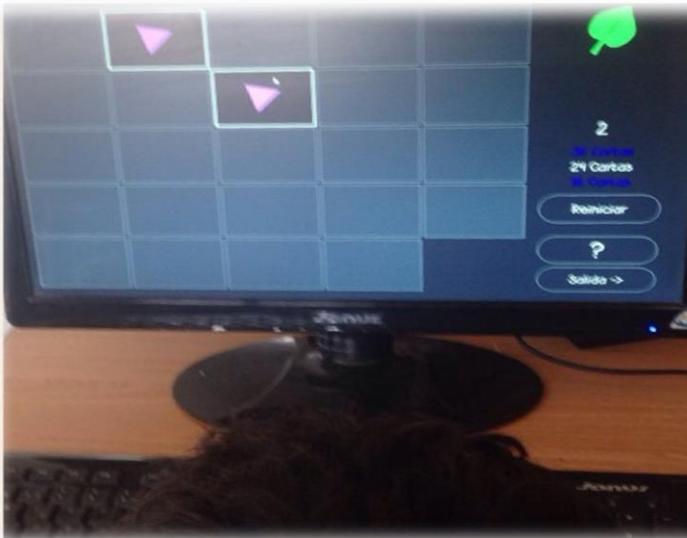
Fuente: elaboración propia 2016

Foto 2. Evidencias



Fuente: elaboración propia 2016

Foto 3. Evidencias



Fuente: elaboración propia 2016

Foto 4. Evidencias



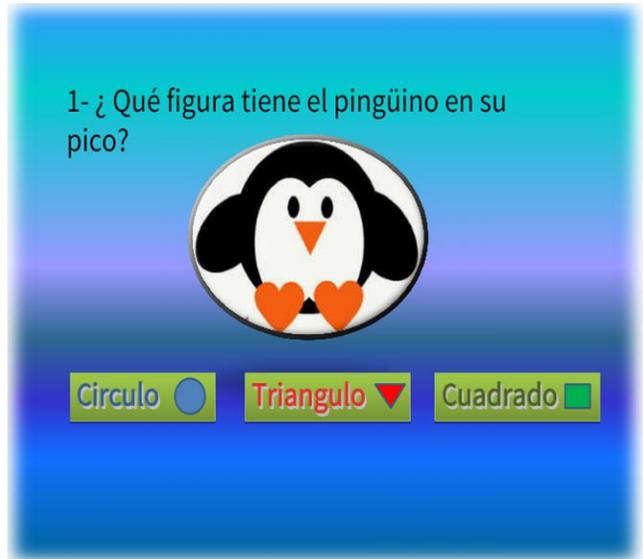
Fuente: elaboración propia 2016

Foto 5. Evidencias



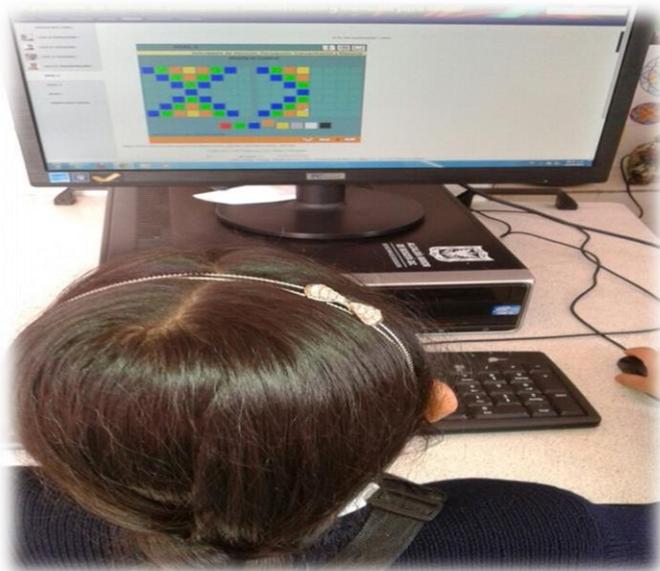
Fuente: elaboración propia 2016

Foto 6. Evidencias



Fuente: elaboración propia 2016

Foto 6. Evidencias



Fuente: elaboración propia 2016

Foto 7. Evidencias



Fuente: elaboración propia 2016