

**Las Tecnologías de la Información en los Menores de 2 a 6 años, un Abordaje Lúdico para
Incentivar el Aprendizaje Significativo**

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Ana Mercedes Aguilera Cuta

Director: César Augusto Sánchez Rojas

Diciembre, 2018

Resumen

El propósito de este proyecto de intervención es identificar como involucrar el uso correcto de las Tic's en las niñas y los niños del nivel Jardín de la AECAM de manera lúdica, teniendo en cuenta que estas pueden servirnos como puente entre una forma de aprendizaje tradicional - digital, estando a la vanguardia, creando un ambiente más interactivo donde el menor se sienta cómodo y en confianza y donde pueda aprender a manejar estas nuevas tecnologías de manera responsable, obteniendo aprendizajes significativos en compañía y guía de sus adultos (padres – docentes) dentro y fuera del aula, y ahora gracias a las Tic's también se puede dar desde otros lugares.

Línea de investigación Institucional Pedagogía, medios y mediaciones, articulada al mismo tiempo con la línea de investigación de la facultad de Ciencias de la Educación en Pedagogía, Didácticas e Infancias, específicamente en la categoría Didáctica de las disciplinas, ya que la base de este proyecto está enfocado en la creación de una estrategias lúdica “skill games – juegos de acierto” ya que este juego permite el desarrollo de la creatividad de las niñas y de los niños de la asociación, dado todo lo anterior se evidenciará una investigación descriptiva, con un esquema del proyecto el cual parte de sus actores (docentes, niñas y niños), Instrumentos (observación, registro y evidencia fotográfica), Socialización con padres y/o adultos significativos, Ejecución y/o implementación, sistematización y evaluación de resultados (antes, durante y final).

Palabras Claves: Pedagogía, medios y mediaciones, Tic - Lúdica – Vanguardia, Aprendizajes significativos

Abstract

The purpose of this intervention project is to identify how to involve the correct use of Tic's in girls and boys of the Garden level of the AECAM in a playful way, bearing in mind that these can serve as a bridge between a traditional way of learning - digital, being at the forefront, creating a more interactive environment where the child feels comfortable and confident and where he can learn to manage these new technologies responsibly, obtaining significant learning in the company and guidance of their adults (parents - teachers) inside and outside the classroom, and now thanks to the Tic's can also be given from other places.

Institutional research line Pedagogy, media and mediations, articulated at the same time with the research line of the faculty of Educational Sciences in Pedagogy, Didactics and Infancy, specifically in the category of Teaching disciplines, since the basis of this project is focused on the creation of a playful strategies "skill games - games of success" since this game allows the development of the creativity of the girls and the children of the association, given all the above, a descriptive investigation will be evidenced, with a outline of the project which part of its actors (teachers, girls and boys), Instruments (observation, registration and photographic evidence), Socialization with parents and / or significant adults, Execution and / or implementation, systematization and evaluation of results (before, during and end)

Keywords: Pedagogy, media and mediations, Tic - Playful – Vanguard, Meaningful learning

Las Tecnologías de la Información en los Menores de 2 a 6 años, un Abordaje Lúdico para Incentivar el Aprendizaje Significativo

No es difícil darnos cuenta que se debe considerar la incorporación de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como parte esencial de la formación y de esta manera, integrar de forma lúdica creativa a las TIC en los programas de conocimientos futuros y parte esencial de aprendizajes significativos, siendo así en ambos sentidos una metodología y/o estrategia lúdica eficaz que como docentes podamos emplear para óptimos aprendizajes, estando a la vanguardia con las tecnologías, empleándolas como métodos de enseñanza y de gestión educativa así como una herramienta de gestión de actividades para de manera implícita y lúdica poder evaluar mientras juegan los aprendizajes y/o conocimientos por parte de los objeto de estudio (niñas y niños).

Podría decir que esta propuesta de intervención educativa y lúdica ofrece una excelente oportunidad de formación, potencialización y avances individuales y grupales incrementando sus intereses, necesidades y porque no sus capacidades, no implementando estudios formales/tradicionales, sino lúdico creativos que a través de la ejecución y/o implementación inclusive a distancia como es la idea de esta propuesta lo pueden conseguir con toda la rigurosidad y calidad que sus necesidades y desafíos con el fin mismo de obtener aprendizajes significativos y llegar a una metacognición, en pro de lograr procesos pedagógicos integrales con excelencia. Teniendo en cuenta que la sociedad actualmente requiere de profesionales capaces de gestionar e iniciar cambios, con una preparación, formación, habilidades y conocimientos específicos que busquen en las niñas y los niños potencializar, enriquecer y aumentar sus aprendizajes, al igual

que con las TIC'S se evidencie la integración del proceso formativo integral, en un continuo aprender haciendo donde la propia práctica.

Ahora bien partiendo de nuestra pregunta problema: ¿Cómo aprovechar las tecnologías de la información en los menores de 2 a 6 años, para un mejor desarrollo e incentivar el aprendizaje significativo?, podríamos empezar señalando que es necesario analizar como las nuevas tecnologías están afectando a los menores en su desarrollo intelectual y en su desarrollo personal, y que rol están cumpliendo los padres frente a esta problemática.

En relación a ello, se debe tener presente que no es difícil darnos cuenta que muchas cosas han cambiado de años atrás, a lo que vivimos ahora, se han realizado varios avances en medicina, tecnología entre muchas áreas más, hace algunos años tan solo se tenían algunos aparatos como un televisor a blanco y negro o un teléfono fijo, aparatos que para ese entonces, eran casi de uso exclusivo de los adultos, y en ocasiones muchos tampoco sabían cómo utilizarlos, ahora las posibilidades que tenemos para comunicarnos con otros o para estar informados son muchísimas, con la incursión de las Tic, empezando por televisores con conexión a internet (Smart), de mejor calidad visual, celulares inteligentes, tabletas de todo tipo, que aunque al principio brindan un grado de dificultad, como todo, cuando llega al mercado, evidenciándose sorprendente ver como los más peques de la familia, (las niñas y los niños) de tan solo 2 o 3 años los manejan casi a la perfección, como docente de primera infancia me surge la duda de si debo evitar que los alumnos estén tan familiarizados con estas nuevas tecnologías o si por el contrario debería implementarlas en mi quehacer pedagógico.

Un estudio publicado en la revista Archives of Disease in Childhood en diciembre de 2015, donde entrevistó a 82 padres de bebés de entre 12 y 30 meses, describe que el 87% aceptó que les daba la tableta o el celular a sus hijos para jugar y el 62% dijo haberles descargado aplicaciones.

Aún más: el 91% de los padres indicó que los menores manipulan y cambian imágenes en la pantalla táctil; 50% reveló que su bebé desbloquea el dispositivo, y 64, que el infante busca aplicaciones e interactúa con ellas.

Es decir, que los menores desde casa ya tienen un acceso muy fácil a estas nuevas tecnologías, lo que me genera preocupación, ya que podrían dejar de interesarse en las clases con escenarios lúdicos, donde compartan con pares de su misma edad y se inclinen a interesarse más, en una pantalla, en donde Guernsey- Levine afirman: “El uso pasivo y no interactivo con la tecnología, así como su abuso pueden interferir con un buen aprendizaje. (...) Pueden causar patrones de sueño irregulares, problemas de comportamiento, dificultades para poner atención o concentrarse, y hacer más lento el desarrollo social y del lenguaje, entre otras cosas” (Tap, click, read)

Adicionalmente se ha comprobado, que los niños que pasan mucho tiempo frente a una pantalla pueden sufrir de problemas posturales y de sobrepeso, enfrentándose a una dependencia hacia los aparatos electrónicos, acciones básicas como comer o dormir se dificultan ya que están acostumbrados a que en casa están frente a una pantalla para realizarlas, esto distrae a los estudiantes que no están acostumbrados y empieza a generar un problema en la sociedad que están formando.

Es por esto que la Asociación Estadounidense de Pediatría o AAP nos dice que hay momentos que deben ser libres de todo tipo de dispositivos, como las horas de comida, cuando falte una hora para dormir, los momentos en familia y los de hacer actividades físicas.

Además, que si los menores son expuestos a estos medios de forma no controlada según el Dr. Gustavo Valderrama pediatra de la clínica Dávila puede incurrir en la idea de lo rápido, fácil y divertido que socialmente y a largo plazo puede desencadenar síntomas sociales como distracción, irrespeto, impaciencia, búsqueda de la gratificación espontánea sin esfuerzo, egoísmo y consumismo extremo. Siendo todo lo anterior el motivo, a que como docentes de primera infancia queramos combatir, ya que en esta edad estamos enfocadas a crear un estudiante más activo, en un escenario educativo más lúdico, creando un ambiente social con un nivel intelectual, sin dejar de lado, ni hacerlo menos importante, el ir a la vanguardia con la implementación de las Tic. Ciertamente, es preocupante pensar que puede llegar un punto en que un menor maneje con más facilidad un aparato táctil, que un lapicero, o que aprenda a instalar una aplicación en un móvil, antes de aprender a lanzar y recibir una pelota. Debemos tener presente, que no todo con las nuevas tecnologías genera dificultades, a la hora de aprender, de hecho, según Heather Kirkorian, profesora en estudios del desarrollo humano y familiar, indico que "Los niños que están interactuando con la pantalla mejoran mucho más rápido, cometen menos errores y aprenden a un ritmo más acelerado", "Pero no los estamos convirtiendo en genios, solo los ayudamos a tener un poco más de información".

Es decir, que utilizadas de forma correcta, estas nuevas tecnologías nos pueden ayudar mucho, a generar conocimientos a más temprana edad, de la que se realizaban antes, la tecnología se puede ir implementando poco a poco, a los menores alternándolas, con los medios tradicionales, este ejercicio se debe realizar tanto en casa como el área y/o campo de estudio, para poder potencializar sus habilidades, y teniendo claro que estos aparatos no se convierten en "niñera", es decir, que ni los padres ni los docentes pueden dejar que los menores queden con un aparato electrónico por varias horas, para entretenerlos con la excusa de que están aprendiendo, y tampoco

deben quedar sin supervisión, ya que se pueden exponer en cualquier momento a contenido no apto para ellos.

Antonio Rizzoli, jefe de la unidad de investigación de Neurodesarrollo del Hospital Infantil de México, señaló que los padres deben educarse primero. "Hay dos tipos de padres a los que debe educarse: a quienes no tienen el menor contacto con la tecnología y no saben cómo usarla y a quienes son dependientes de esta y no pueden pasar un minuto sin tener el teléfono inteligente en sus manos. A estos últimos hay que educarlos para que, por ejemplo, no lleven el celular a la mesa o dejen de estarlo revisando mientras hablan con los hijos.

Esto, teniendo en cuenta el Estudio de la escuela de educación de la Universidad de Stirling, en Escocia, que afirman: Que la actitud de la familia en casa respecto a la tecnología era un factor importante en relación del niño con ella. "Las experiencias de los niños de tres a cinco años están mediadas por el contexto sociocultural de cada familia y por las preferencias del niño" fue la conclusión de la investigación. "No es la tecnología la que impulso o domino la experiencia de los niños, sino que fueron sus deseos y la cultura de la familia lo que formo el tipo de compromiso.

Por este motivo hay que no solo enseñar a el estudiante a que desde pequeño interactúe con la tecnología, si no a los padres para que eduquen a los menores en casa, y a los docentes para que refuercen desde el aula, para tener niños más comprometidos, con mejor desarrollo y que aprovechen los medios a los que se exponen.

A esto se añade, que como antecedente local, a nuestra problemática que el desarrollo de las tecnologías dan un impulso relevante en estos procesos de enseñanza - aprendizaje, especialmente en las niñas y los niños de nivel inicial (4 a 6 años). La implementación de esta investigación esta complementada en una investigación práctica (ya que se plantea generar

alternativas de solución a una problemática de manera concreta, facilitando el método y creando instrumentos) y metodológica (ya que pretende aportar, o mejorar un método, proceso, técnica, creando un instrumento de investigación) ya que se pretende crear un programa que permita generar este aprendizaje implementando el computador, donde la recopilación y análisis de estos estudios tiene como objetivo ofrecer un acercamiento a los temas que centran la atención de los adultos significativos (padres, cuidadores etc.) de niños en edad inicial y de docentes investigadores del tema detectando algunas estrategias, tal como el uso del computador como una herramienta TIC, de manera que puedan mejorar y dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es aquí cuando se hace necesario profundizar nuestra intervención basados en los antecedentes, como *primer antecedente local*, Según Mendoza (2014), «la generación de conocimiento depende de una adecuada gestión de la información, de ahí que sea necesario disponer de medios que permitan una comunicación eficaz, eficiente e inmediata, como el teléfono celular».

Complementando lo anterior, como segundo antecedente local el uso del Smartphone (Avello & Duarte, 2016) permite la gestión del proceso de aprendizaje, basado en estructuras cognitivas, la gamificación del aprendizaje, desde lo lúdico, donde los estudiantes interactúan a medida que aprenden y se relacionan con el saber. De acuerdo a las ventajas y desventajas del teléfono inteligente para el aprendizaje, es preciso profundizar en los beneficios, los cuales se acrecientan cada día, propiciando nuevas aplicaciones para ser incorporadas a las estrategias pedagógicas.

Teniendo en cuenta que podemos abarcar varias áreas y/o campos en este uso de las tecnologías sale nuestro tercer antecedente internacional, ilustrado en el trabajo de la Universidad

Estatal de Maringá, Maringá –PR, Brasil. Universidad Federal de Matogrosso, Cuiabá – MT Brasil

los avances tecnológicos se han convertido en instrumentos de enseñanza comúnmente utilizados, presentes en las acciones cotidianas de la sociedad, ya sea en tecnologías de la información y la comunicación (TIC'S), biotecnología o tecnologías industriales, lo que termina reflejándose en el contexto educativo. El proceso de implantación de una sociedad de la información se ha encontrado en una etapa avanzada en los países industrializados, lo que indica que TIC'S es una tendencia dominante”, Este avance tecnológico ha hecho que la producción y difusión del conocimiento sea más rápida, dejando en claro la necesidad de actualizaciones constantes por parte del profesional, especialmente en el campo de la educación. El maestro debe articular el conocimiento conceptual y cultural además de la experiencia práctica en su acción intervencionista; él o ella también deben mostrar innovación constante, valorar todo tipo de conocimiento y no enfocarse solo en el dominio cognitivo, revelando la totalidad de ser un maestro.

“Technological advances have become commonly used teaching instruments, present in the daily actions of society, either in information and communications technologies (ICTS), biotechnology, or industrial technologies, which ends up being reflected in the educational context. The process of implantation of an information society has been found at an advanced stage in industrialized countries, indicating ICTS as a dominant tendency, This technological advance has made the production and dissemination of knowledge faster, making clear the need for constant updates on the part of the professional, especially in the field of education. The teacher must articulate conceptual and cultural knowledge in addition to practical experience in his or her interventional action; he or she must also display constant innovation, valuing all kinds of

knowledge and not focusing only on the cognitive domain, revealing the totality of being a teacher.”

Hemos comprobado en los párrafos anteriores que, el desarrollo integral de las niñas y los niños, está basado en el aprendizaje a partir de la construcción de nuevas ideas o aprendizajes, acompañado de las Tic, al igual en sus conocimientos previos y actuales, en sí, sin dejar de lado los que el medio les provee, Ahora considero oportuno informar que en esta investigación se enmarca en una propuesta elaborada para nivel jardín, específicamente como una experiencia en donde las niñas y los niños sean protagonistas en la elección, elaboración y realización de variedad mediante actividades colectivas - cooperativas así como poder ser protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolle a nivel del aula y con las herramientas suministradas, empleando el uso de las Tic como una herramienta que motive e incentive explorando otros campos, nuevas herramientas, la búsqueda de los medios necesarios para llegar a una excelencia y un aprendizaje más significativo.

Al enfocarme en esta investigación varios interrogantes me fueron sucediendo, es decir, ¿Cómo preparar a cada una de estas personas pensando en el siglo que viene, para que sea agente de cambio y transformación social? ¿Para que sea actor y constructor de sí mismo/a en la realidad social que le toca vivir o simplemente un hacedor de recetas, pasivo frente al mundo?, ¿Qué provocaciones deberían producirse desde la Educación Inicial para motivar y potencializar "sus inteligencias"? ¿Queremos niñas y niños que "se porten bien" o que sean ellos mismos con sus fortalezas y debilidades quienes vayan construyendo en diálogo con los otros la convivencia en el aula?

Como mencione anteriormente con este proyecto pretendo obtener un trabajo que organice y acompañe el proceso de enseñanza - aprendizaje así como la interacción o CORRESPONSABILIDAD (Familia - Escuela - Comunidad). Optando por una metodología activa, participativa en donde todos serán protagonistas de una propuesta que se construirá haciendo; viviendo juntos una experiencia que pondrá en juego la inteligencia racional y la inteligencia emocional (Goleman, 1996). El Trabajar con las Familias no para informarles de lo que las niñas y los niños están aprendiendo ni para dar lecciones de qué y cómo deben enseñar a sus hijas y/o hijos, sino para generar la necesidad de involucrarse en el proceso que estos se encuentran.

Será entonces una hermosa aventura de aprendizaje, de conocer y dejarnos conocer, compartir cosas, sentimientos y momentos que desde nuestro quehacer pedagógico y a través de esta investigación propongo plantear una idea de proyecto que sea lúdico, divertido, motivador y retador, permitiendo desempeñar un papel activo ofreciendo la posibilidad de introducir una extensa diversidad de aprendizajes, a través de él, mediante las actividades rectoras como lo son el juego, el arte, la literatura, y la exploración del medio, favoreciendo el desarrollo del espíritu de exploración y resolución de problemas, que permitan potencializar las capacidades y la construcción de talentos y/o conocimientos, vinculando a la comunidad educativa en los diferentes procesos, mediante la creación de ambientes lúdicos, facilitando la libre expresión, sentimientos e intereses y necesidades encaminados a enriquecer sus proyectos de vida, aplicándolos en la parte investigativa, tecnológica y corporal.

Cabe aclarar también que el AECAM (Asociación Educativa y Cultural Años Maravillosos) es una asociación comprometida con la primera infancia de los sectores vulnerables

de la comunidad, es decir que tenemos varios factores en contra, si bien el ministerio de educación colombiana a tratado de eliminar la brecha tecnológica que hay, con planes como:

Raíces de Aprendizaje Móvil, Que se está implementando principalmente en instituciones educativas con acceso limitado a internet.

Aulas móviles, que es un proyecto que busca mejorar la calidad de educación de las poblaciones vulnerables, con la dotación de aulas móviles y la formación a docentes.

Computadores para la paz, el cual tiene como propósito el mejoramiento de la educación de los menores de primera infancia, que viven en zonas de alta vulnerabilidad social y económica, en sectores específicos de departamentos como, Atlántico, Antioquia, Bolívar, Córdoba, Guajira, Sucre y Valle del Cauca.

Aún la asociación no cuenta con estos u otros proyectos que se estén realizando, es allí donde empezamos a ver los factores en contra que tenemos para una utilización de las Tic en el aula, ya que no se cuenta aún con el apoyo económico necesario para proveer aulas “inteligentes”, o con la ayuda de personal capacitado que nos brinde la enseñanza a los adultos significativos acerca del manejo adecuado de las Tic., a esto le tenemos que sumar que al ser una labor conjunta se necesita el apoyo de los adultos desde casa y de los docentes en el aula clase, lo cual también se vuelve un factor de riesgo ya que en este tipo de población no siempre los menores cuentan con el acompañamiento de los padres, sino que en ocasiones están a cargo de abuelos, tíos, etc. Los cuales debido a su edad, y nivel educativo son más difíciles de encaminar hacia estos procesos tan novedosos, el hecho de no poder contar con medios tecnológicos como un computador, un smartphone en casa o de una red wifi, que nos permita interactuar con el menor desde casa como lo podría hacer en el aula de clase, podría generar una desigualdad entre compañeros, entre los que

tienen los medios y los que no. Por eso es muy importante aclarar, que mediante esta propuesta de intervención, si bien se busca la implementación de las Tic, no es para hacerlas la base de la enseñanza de las niñas y los niños, sino como un apoyo al progreso, entendiendo, que la era digital cada vez está más presente en ellos, y que debemos capacitarlos, para que las utilicen de forma responsable.

Así en un futuro cuando los estudiantes, que hoy, están en etapa inicial puedan llegar a la educación primaria, secundaria, y profesional, vean estas herramientas como medio para definir sus cualidades en las diferentes áreas de estudio, es decir que si el estudiante ve mayor afinidad hacia un área, pueda completar sus estudios con ayudas de la tecnología, siendo más fácil su elección para estos estudios, con la educación tradicional, las niñas y los niños desde la primera infancia ven lo mismo que sus compañeros, el proceso de aprendizaje es el mismo, y se puede decir que hay parámetros según la edad, regidos por calificativos, si lo hacen de la forma esperada tienen una nota alta, si por el contrario no cumple con lo establecido su nota será menor, en el AECAM durante todas las etapas escolares se trata de formar al menor para la sociedad, potencializando y explorando sus habilidades, en el nivel Jardín, se complica un poco la enseñanza por que los menores deben empezar una transición a una educación básica primaria, que es más brusca para ellos, los menores dejan de estar en una jornada de 8 horas, con las pautas para recibir los alimentos, un tiempo establecido y actividades lúdicas – creativas, que ayudan a el crecimiento personal, y pasan a una jornada de menos de 5 horas, con un solo momento denominado “descanso” y la mayor parte de la jornada están en un aula con sus pupitre y encasillados a un aprendizaje más sistematizado.

Como decía anteriormente, regido a unas calificaciones, las niñas y los niños, dejan de explorar a nivel personal sus gustos y cualidades para aprender materias básicas, es por eso que

vemos importante la implementación de las Tic en este nivel, para que los niños al estar en este proceso de transición, sigan teniendo un apoyo, que los dejen seguir explorando sus gustos, sin dejar de lado el aprendizaje al que se expone en la nueva etapa escolar, también podríamos ayudar a evitar que los menores vean las nuevas tecnologías como una salida, a la cotidianidad implementándola en recursos innecesarios, en otras palabras, que no utilicen las tecnologías en aplicaciones sociales como Facebook, Instagram, Twitter etc. Como lo han venido haciendo, generando que la mayor parte de su tiempo se valla en este tipo de redes, en vez de aprovechar todo el material que hay, no significa que las dejen de ver, sino que si desde una edad temprana se les enseña a manejar su tiempo, sus recursos, de mayores van a saber aprovecharlos, identificar poco a poco en que tienen mayores habilidades ya que las nuevas tecnologías no solo ayudad a un crecimiento en el área tecnológica, sino que hay infinidad de asignaturas como química, matemática, artes, idiomas etc.

Teniendo en cuenta que ya se tienen unas bases que nos ayudad a definir los aspectos negativos, como los efectos secundarios que puede generar manejar estas nuevas tecnologías sin supervisión, positivos, como el apoyo que brindan al desarrollo humano, las dificultades como el tipo población y la falta del recurso, y las fortalezas como el apoyo que el Ministerio de Educación, está brindando en este tipo de áreas, podemos dar una solución que se implemente en la AECAM, y que a medida del tiempo se pueda ir mejorando.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, podríamos definir que esta Propuesta de Intervención está basada bajo la línea de investigación acción participativa (IAP) basada en el documento de estudio Anderson, G. And Herr, K. (2007). El docente-investigador: Investigación - Acción como una forma válida de generación de conocimientos. (Teacher Research: Action Research as a valid form of knowledge generation.) In I. Sverdlick (Ed.) La investigación educativa: Una herramienta

de conocimiento y de acción. Buenos Aires: Noveduc., la cual proviene de una tradición latinoamericana de Paulo Freire (1968) y Orlando Fals Borda (1991). Freire agrega una dimensión emancipatoria a la IAP con la idea de empezar la investigación, no desde preguntas del investigador, sino desde los “temas generadores” de los participantes. Algunos investigadores han aplicado esta metodología al desarrollo curricular y profesional y a la evaluación educativa (Achilli, 2000; Batallan y García, 1988; Sirvent, 1993).

Al mismo tiempo, y sobre todo en campos como la educación, la enfermería y el trabajo social, se ha desarrollado un tipo de investigación acción hecho por los mismos docentes o profesionales dentro de sus propias escuelas, salones de clase, hospitales, universidades o agencias sociales (Elliott, 1993; Latorre, 2003; López Gorriz, 1993; Martínez, 2000; Olson, 1991; Pérez Gómez, 1990) generar conocimientos desde las acciones o intervenciones en instituciones y comunidades, incluyendo métodos de profundización de esta investigación como lo son; la observación, los diarios de campo y/o bitácoras y finalizando podríamos incluir entrevistas con la finalidad de evaluar el proceso que se realiza y con ello obtener un FeedBack, y no limitarme en una sola fuente, cabe anexar que estas observaciones son constantes, para poder registrar los datos de manera periódica es decir, semanal y dos entrevistas una inicial tipo conducta de entrada y una al finalizar a manera de evaluación de los trabajado en el proceso y los tipos de validez que este pueda generar durante el proceso, encontrando entre ellos La validez de la Resolución del Problema, la validez del proceso, La Validez Democrática y/o local, La Validez Catalítica y/o concientización, en general, con ella pretendo llegar a un reflexión y desarrollo profesional y de ser viable una generación de conocimientos a manera significativa.

Basados en los antecedentes, en la realidad y poder estar a la vanguardia, implemento para los nuevos conocimientos en mi proyecto de intervención, la ejecución mediante un juego de

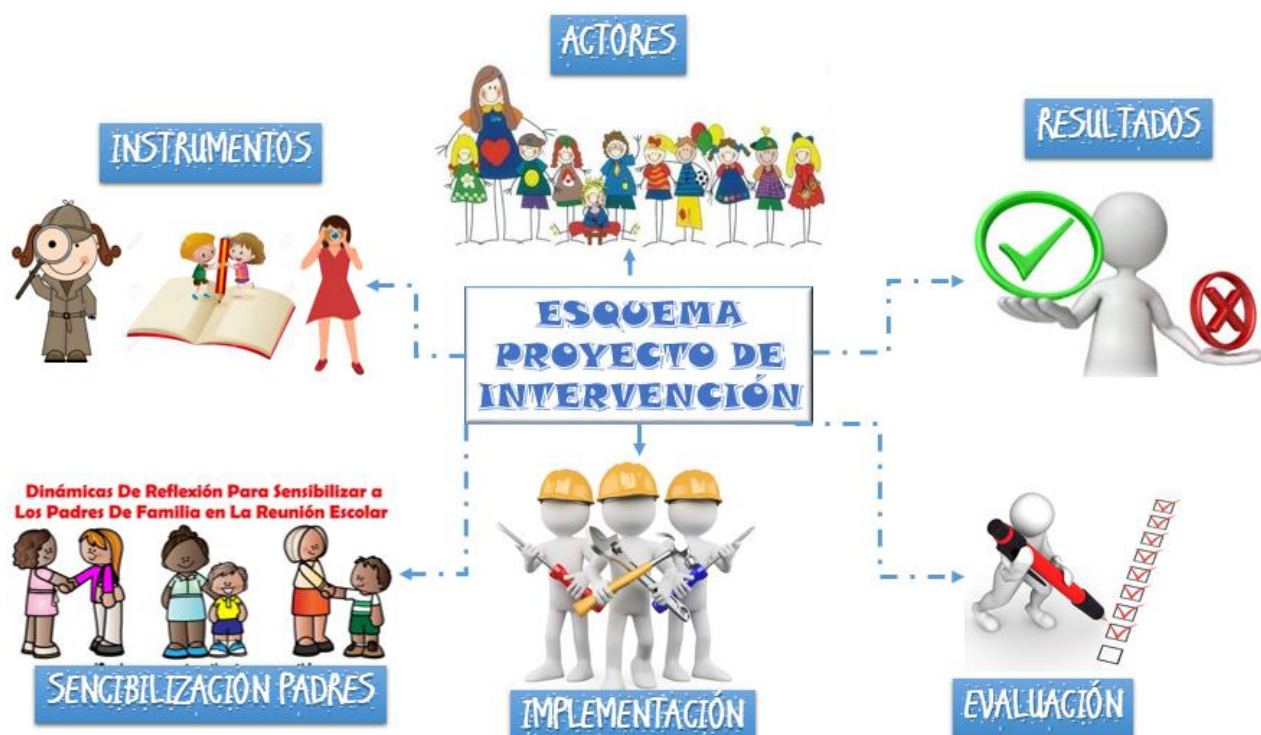
acierto (skill games) donde adicionalmente a las TIC empleo la segunda lengua para así complementar y/o potencializar los aprendizajes y con ello estar a la vanguardia, mediante este, para poder llevar a cabo el proyecto a continuación expondré de manera breve los esquema que permitirá la ejecución tanto del proyecto de intervención como de la herramienta para poderlo ejecutar, es decir, el juego anteriormente mencionado, a saber:

Actores de la Investigación, entre ellos encontramos a los docentes: En estas instituciones se evidencia al docente como líder del proceso de aprendizaje, en permanente interacción con las niñas y los niños, propiciando su participación siendo afectuoso, preocupado y atento al adecuado desarrollo integral de las niñas y de los niños respetando sus ritmos de aprendizaje y necesidades particulares, los Estudiantes: Al igual que el docente se evidencia en las niñas y los niños de estas instituciones con un perfil, de seres únicos e irrepetibles, con sus propias características, capacidades y limitaciones, autónomos responsables, critico, solidarios, que exige para sí, un lugar digno dentro de la sociedad.

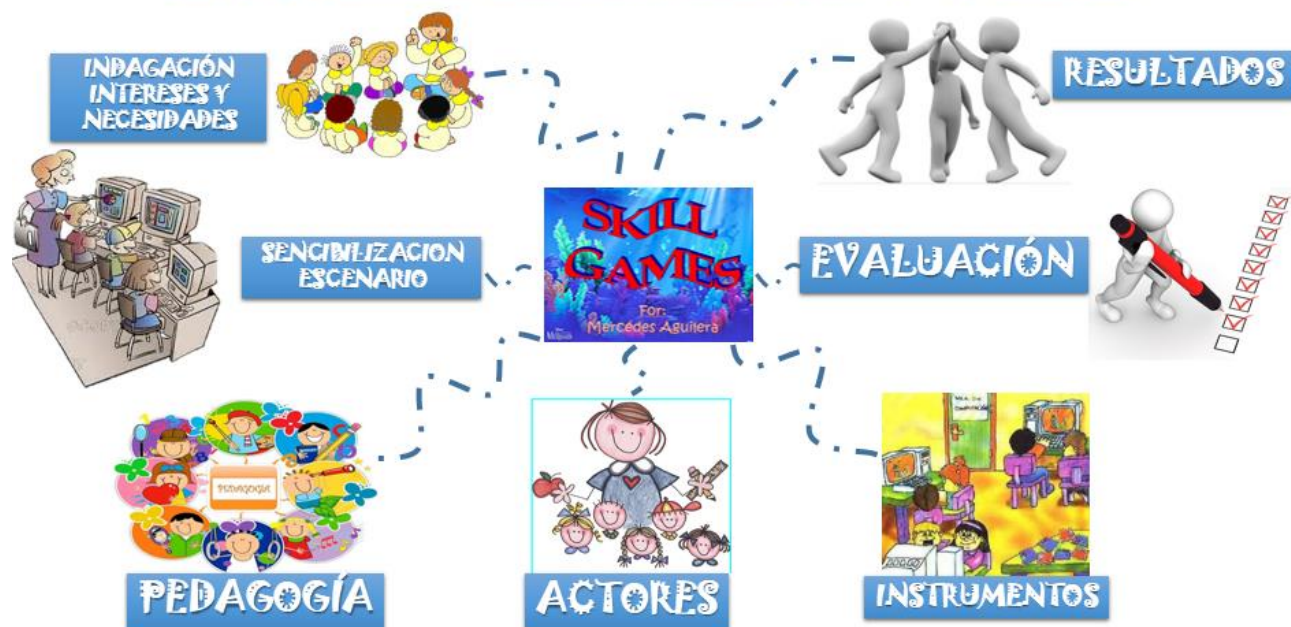
Al igual que Instrumentos como los son las Observaciones: Estas se recolectaron en el lapso de cada periodo académico, es decir seis meses, durante los cuales se recopilaba la información en diarios de campo de cada una de las actividades así como el registro de las reacciones de las niñas y los niños acompañados de registros fotográficos de los diferentes espacios para la construcción de ese aprendizaje significativo a través del juego, partiendo de la base que los tiempos y manejos de temáticas diferentes, las Encuestas: Teniendo en cuenta este planteamiento se contrastara con la ejecución de diferentes instrumentos de investigación haciéndose necesario emplear técnicas e instrumentos que permitan recoger y almacenar la información pertinente sobre las variables de estudio. Por lo tanto, se utilizó como técnica la encuesta y como cuestionario aplicado a los docentes, en este caso específico se realizó a través

de las siguientes alternativas: Siempre (S), casi siempre (CS), Algunas veces (AV), Casi Nunca (CN), y Nunca (N); contenida de 12 items, dirigido a los docentes, de ellas salen los; Análisis De Resultados como la Caracterización de los Actores: Enfocada en este caso preciso en donde se estudia los conocimientos y/o competencias de una población de 8 docentes aproximadamente, y donde se entiende se podría analizar las competencias de todos ellos, por ello, la estadística dota de una herramienta que es la muestra para extraer un conjunto de población que represente a la globalidad y sobre la muestra poder realizar el estudio; las Técnicas Implementadas: Siendo este el procedimiento empleado para obtener una o más muestras de una población; realizándose una vez que se ha establecido un marco de muestra representativo de la población, se procede a la selección de los elementos de la muestra aunque hay muchos diseños de la muestra. Esta población con la que se trabajara en su mayoría es vulnerable y con múltiples necesidades educativas por lo que se hace necesario partir de la concepción de vulnerabilidad donde los factores que dan origen a la desigualdad pueden ser de orden histórico, económico, cultural, político y biológico (agentes cognitivos, físicos, sensoriales, de la comunicación, emocionales y psicosociales). Ver anexo 1.

Figura 1. Estrategia de Intervención



ESQUEMA ESTRATEGIA / JUEGO



Fuente: Propia

Para sintetizar, podríamos concluir que si se tiene en cuenta que las niñas y los niños son los principales favorecidos con este Proyecto de Intervención, se presenta la oportunidad a nivel pedagógico de garantizar la permanencia y el gusto por el aprender, por otra parte a nivel social otras instituciones pueden llegar a implementar este Proyecto de Intervención para que de la misma manera se posibilite una educación lúdica y de óptima calidad, con el objetivo principal que se evidencie en la población favorecida y a las docentes el poder brindar sus conocimientos a las niñas y los niños que inician desde el preescolar hasta el segundo grado; es decir abarcarían todo el primer ciclo de aprendizaje, en un inicio.

En este orden de ideas, con este proyecto, el ideal es lograr que se implemente de la mejor manera, y a su vez facilitar la implementación en diferentes contextos y/o escenarios educativos, en los que se intervendría esta estrategia y/o herramienta pedagógica, en esta etapa inicial, donde se evidencian las falencias, como, al querer estar a la vanguardia se desestiman las prioridades, y porque no decirlo, la intencionalidad de aprendizajes, a nuevos conocimientos, de manera lúdica y supervisada o controlada, incentivando la motivación que sienten las niñas y los niños, en una sociedad como base de la enseñanza, en donde los niños aprenden lo que ven dentro de su comunidad y/o entorno inmediato, y que es muy significativo, siendo evidente la necesidad de aprender de una mejor manera a través del juego, donde la lúdica haga parte del proceso de potencialización de habilidades, conocimientos y saberes.

Con todo lo anterior, este proyecto lleva a considerar que es evidente y que hay que procurar el andamiaje y/o acompañamiento de los adultos significativos en las actividades y forma de enseñanza complementada, donde se reconoce el entorno de las niñas y los niños, en donde hay

que estar pendiente en el ciclo inicial, capacitando constantemente a los docentes e identificando que temáticas se recomiendan para cada grupo etario, y de acuerdo a cada tema, al igual que estudiar la normatividad que se identifique con nuestra labor. Para complementar voy a enunciar algunas consideraciones relevantes para tener presente en este proyecto a saber:

Skill Games, es un juego interactivo, donde se entiende prioritario ser una oportunidad de darle continuidad a las temáticas, a los aprendizajes, a las situaciones y propósitos de un proceso de formación que concibe a las niñas y a los niños como un ser integral, con una dinámica interna suficiente para generar niveles de aprendizaje significativos a partir del desarrollo y potencialización de habilidades, destrezas y competencias que se sostienen relativamente estables en el proceso; de ahí es que se evidencia, surge la necesidad de hacer cambios graduales y sutiles para favorecer la armonía en el desarrollo de una niña o un niño cuyo desarrollo futuro dependerá de sus adecuadas experiencias tempranas en el campo educativo

Esta, implementada como herramienta metodológica busca ser un factor clave de éxito, para aprendizajes significativos en este primer ciclo. Hacer uso de una metodología como esta, de manera continua en el desarrollo de los estadios del aprendizaje, se podría considerar ser altamente significativa para las niñas y los niños, para generar además de altos niveles de motivación, la activación de los conocimientos previos, el desarrollo de competencias y la comprensión de los saberes.

Siendo en este tipo de herramientas y/o estrategias, donde cada docente aporte sus experiencias, su investigación, el conocimiento del grupo, la apropiación de los intereses y

necesidades de las niñas y los niños, es decir potencializar sus saberes, y a su vez se cerciore que se le dé continuidad a un trabajo iniciado.

Luego de realizar el trabajo de investigación, leer, indagar y referenciar en bibliografía específica del tema, me atrevería a recomendar y ejecutar a manera implícita en todos los currículos esta herramienta de aprendizaje, digo esto porque noto que si bien los docentes intentamos entre sí realizar acuerdos para unos posibles aprendizajes significativos, nos limitamos y cohibimos, ir a la vanguardia y utilizar las herramientas que el entorno nos provee, gestionando espacios de encuentro para la reflexión y puesta en común de las estrategias metodológicas similares a cabo a lo largo de todo el año, pero a veces estos espacios se ven reducidos o perdidos por motivos externos a los docentes y que no siempre pueden ser salvaguardados por las conducciones evidenciadas (falta de equipos, reducción de espacios, licencias de los maestros, etc). Partiendo de la base que INNOVAR no es tarea sencilla, y para hacer un trabajo real, y efectivo con las niñas, los niños, docentes, y directivos, deberían trabajar a lo largo de todo el año, probando todas las áreas posibles en las cuales las niñas y los niños puedan interactuar entre sí con las tecnologías y/o herramientas necesarias, para posteriormente ir evaluando en forma permanente la marcha en puesta y seguimiento del proyecto.

Inclusive considero que al hablar de INNOVACIÓN no solo debe tenerse otras instituciones, sino también entre las aulas/salones del mismo CDI ya que las niñas y los niños en general pasan de un aula de cierta edad a otra con un año más de aprendizaje y conocimientos, inclusive muchas expectativas e interrogantes e inquietudes más, y es muy positivo que comiencen

a indagar antes del comienzo de las clases que podrán trabajar esos niños el año próximo con sus nuevos docentes y en otros escenarios.

Mi recomendación a manera personal a todos los futuros colegas y lectores del presente proyecto de los niveles Inicial es que fundamenten sus intervenciones pedagógicas desde diferentes temáticas:

- Que se permitan interactuar y porque no competir entre ellos mismos durante sus propios juegos, probando, experimentando, evaluando y se autoricen a sentir el placer de aprender, reflexionando junto a otros pares, sobre la base de que el niño es un ser, sujeto de derecho y que merece la mejor educación en igualdad de oportunidades con los otros.
- Logren trabajar con todos los recursos del sistema disponibles, incluyendo herramientas y/o materiales especiales y profesionales de otros contextos (Tablet, pc, celulares, casa, instituciones educativas, bibliotecas e.t.c)
- Se den permiso para disfrutar del placer de trabajar con y en la invención, partiendo de la base que son adultos con un niño interno, teniendo presente que es una herramienta de aprendizaje lúdica.

Lista de Referencias

Mendoza, B. M. (2014). El teléfono celular como mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. ~ Omnia, 20, 9–22. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73737091002>

Avello, M. R. & Duart, J. M. (2016). Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning. Claves para su implementación efectiva. Estudios Pedagógicos., 52(1), 271–282. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/1735/173547563017.pdf>

J. Phys. Educ. vol.28 Maringá 2017 Epub Feb 26, 2018, <http://dx.doi.org.biblioteca.libertadores.edu.co:2048/10.4025/jphyseduc.v28i1.2851>

Niños y tecnología: Ventajas e inconvenientes del uso de dispositivos móviles

MEPIAR/ INFANCIA TECNOLOGÍA /

<https://www.mepiar.com/ninos-y-tecnologia-ventajas-e-inconvenientes-del-uso-de-dispositivos-moviles/>

Tecnología, ¿beneficia o perjudica el desarrollo de los niños? 1 mayo 2013

http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/05/130422_salud_bebe_tecnologia_desarrollo_gtg

Uso de tecnología en primera infancia sí cambia desarrollo del cerebro, pero no necesariamente para mal

Por: Irene Rodríguez 14 julio, 2017.

<https://www.nacion.com/ciencia/salud/uso-de-tecnologia-en-primera-infancia-si-cambia-desarrollo-del-cerebro-pero-no-necesariamente-para-mal/YE6XNYH435H2BJET7ZRTVPNTCE/story/>

La tecnología es un medio para el desarrollo ¡Sácale provecho!

Las nuevas tecnologías, a nivel evolutivo, han modificado el funcionamiento del cerebro.

Por: Tatiana Quinchanegua

Febrero 15 de 2016, 11:31 a.m.

<http://www.abcdelbebe.com/nino/efecto-de-la-tecnologia-en-el-cerebro-de-los-s-12066>

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/w3-article-316669.html>

ANEXOS

DISEÑO DEL INSTRUMENTO FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES FACULTAD DE EDUCACIÓN INSTRUMENTO PARA APOYAR EL PROCESO DE CONOCIMIENTOS EN EL USO DE LAS TIC'S PARA EL APRENDIZAJE ENCUESTA PARA DOCENTES

Establecimiento Educativo		
Nombre del Docente		
Jornada	Área o Asignatura	Fecha
Municipio		

NOTA INTRODUCTORIA

Estimado(a) Docente, tu opinión acerca de la forma como el Rector o Director y/o institución organizan, desarrolla y evalúa los procesos, es muy importante para el desarrollo de esta investigación.

- Esta encuesta es uno de los instrumentos que se han diseñado para el proceso de autoevaluación que realiza la investigación y tiene por objeto recoger su percepción sobre algunos aspectos relacionados con la calidad de la educación y conocimientos en la cual se encuentra vinculado como docente.
- Cada pregunta debe contestarse colocando una X en la casilla que a su juicio representa mejor su grado de acuerdo o desacuerdo con el enunciado.
- Si dada la naturaleza de sus conocimientos el enunciado no aplica, coloque una X en el espacio N.A. Si no cuenta con la suficiente información para responder coloque una X en el espacio N.S.

En su opinión:

1. La planta física con que cuenta la Institución (comedor, campos de juego, espacios libres, etc.) es adecuada para el bienestar de las niñas y los niños.

EN DESACUERDO PARCIALMENTE DE ACUERDO DE ACUERDO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

N.A. _____

N.S. _____

2. El personal docente que hacen parte de la Institución es calificado y adecuado para las diferentes asignaturas.

EN DESACUERDO PARCIALMENTE DE ACUERDO DE ACUERDO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

N.A. _____ N.S. _____

3. Los salones son adecuados para el desarrollo de las actividades propias para la primera infancia.

EN DESACUERDO PARCIALMENTE DE ACUERDO DE ACUERDO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

N.A. _____ N.S. _____

4. La planta física de las Zonas verdes y Salas Múltiples y/o Ámbito Familiar es adecuado para el desarrollo de las funciones a ella encomendada.

EN DESACUERDO PARCIALMENTE DE ACUERDO DE ACUERDO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

N.A. _____ N.S. _____

5. as capacitaciones son adecuadas y pertinentes al quehacer pedagógico

EN DESACUERDO PARCIALMENTE DE ACUERDO DE ACUERDO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

N.A. _____ N.S. _____

6. La dotación de materiales y espacios es adecuados para llevar a cabo en el desarrollo de las actividades.

EN DESACUERDO PARCIALMENTE DE ACUERDO DE ACUERDO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

N.A. _____ N.S. _____

7. La institución facilita el desarrollo de la investigación durante el proceso.

EN DESACUERDO**PARCIALMENTE DE ACUERDO****DE ACUERDO**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

N.A. _____

N.S. _____

8. La institución facilita el desarrollo y participación del servicio a la comunidad.

EN DESACUERDO**PARCIALMENTE DE ACUERDO****DE ACUERDO**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

N.A. _____

N.S. _____

9. La institución promueve la interrelación entre las actividades de investigación, docencia y servicio

EN DESACUERDO**PARCIALMENTE DE ACUERDO****DE ACUERDO**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

N.A. _____

N.S. _____

10. El personal de apoyo de la institución (enfermera, educadoras especiales y Psicóloga) desempeñan una gestión eficiente.

EN DESACUERDO**PARCIALMENTE DE ACUERDO****DE ACUERDO**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

N.A. _____

N.S. _____

11. Escribe según tu concepto las principales fortalezas y debilidades que encuentras en el proceso, por favor escríbalas en orden de importancia.

12. Considerando las respuestas que ha dado a la encuesta, plantee tres alternativas concretas que permitan mejorar en la institución. (pueden ser de naturaleza administrativa o pedagógica)

Mil Gracias por tu tiempo!

Adicionalmente se realizaron este tipo de entrevistas las cuales no se han ejecutado.



Los Libertadores
Fundación Universitaria

**ENTREVISTA UTILIZADA EN LA OBSERVACIÓN
NO PARTICIPANTE**

Hoja de Entrevista

Clase No.: _____ **Área de Conocimiento:** _____ **Fecha:** _____
Institución: _____

De acorde a cada pregunta conteste de la forma más fidedigna que considere.

Muchas Gracias.

- 1) Explique cómo prepara su clase.
- 2) Planteas objetivos para ella
- 3) Te sientes preparado para la innovación
- 4) Del tiempo que llevas conociendo el grupo ¿Cuál es la percepción en cuanto a las habilidades o capacidades que el grupo manifiesta hacia ti?
- 5) Muestra el grupo ansiedad al tener que enfrentarse a otro contexto/espacio y/o metodología/estrategia.
- 6) Consideras importante estar actualizando para desempeñar con calidad tu profesión
- 7) Porque crees que es importante estar en la vanguardia, conocer y/o saber sobre la Ley 115 de 1994?
- 8) Cómo incide la afectividad y las relaciones en el desarrollo del pensamiento del niño y la niña.
- 9) De manera precisa ¿Cuál es tu concepción de retroalimentación y por qué?).
- 10) ¿Crees que si es importante estar a la vanguardia y enseñar a utilizar las TIC en pro de la educación? ¿Por qué y qué haces para contribuir en ello?

CUADRO 1 ENCUESTA

Estrato: Docentes **Variable:** Estrategias Pedagógicas **Dimensión:** Capacitación del Docente

1.- Considera que la capacitación del docente influye en la aplicación de estrategias para articular el preescolar con el primer grado.

ITEM 1	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTERNATIVAS		
Siempre	10	100
Casi Siempre		
Algunas Veces		
Casi Nunca		
Nunca		
Total	10	100

CUADRO 2

Estrato: Docentes

Variable: Estrategias Pedagógicas

Dimensión: Capacitación del Docente

2.- La institución en la que labora cuenta con personal capacitado que lleve a cabo este tipo de herramienta.

ITEM 2	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTERNATIVAS		
Siempre	5	50
Casi Siempre	3	30
Algunas Veces	2	20
Casi Nunca		
Nunca		
Total	10	100

CUADRO 3

Estrato: Docentes

Variable: Estrategias Pedagógicas

Dimensión: Capacitación del Docente

3.- Es necesario que se fortalezca en las/los niña (os) de preescolar la capacidad cognitiva que se fomenta al emplear el inglés como segunda lengua.

ITEM 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTERNATIVAS		
Siempre		
Casi Siempre	176	100
Algunas Veces		
Casi Nunca		
Nunca		
Total	176	100