



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA

LA LÚDICA PEDAGÓGICA, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA Y LOS DISTRACTORES TECNOLÓGICO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS, DE LA ESCUELA MANUELITA SÁENZ, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2022

AUTORA

CAICEDO SALAZAR ALEJANDRA ESTEFANÍA

TUTORA

DRA. AMARILIS DEL PILAR LUCIO QUINTANA

PROYECTO DE INTERVENCION EDUCATIVA, PREVIO A LA OBTENCION DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL.

2022



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA

LA LÚDICA PEDAGÓGICA, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA Y LOS DISTRACTORES TECNOLÓGICO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS, DE LA ESCUELA MANUELITA SÁENZ, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2022.

AUTORA

CAICEDO SALAZAR ALEJANDRA ESTEFANÍA

TUTORA

DRA. AMARILIS DEL PILAR LUCIO QUINTANA

PROYECTO DE INTERVENCION EDUCATIVA, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL.

I. DEDICATORIA

A mi Abuelito, Efraín Caicedo, quien más que un abuelo fue un padre para mí, gracias a su trabajo y esfuerzo he logrado forjar mi camino hacia un futuro exitoso, aunque ausente, sé que podrá verme convertida en una profesional.

Con mucho amor a mi hija Amelia, quien es la mayor fortaleza para seguir luchando, sin ella no existirían las fuerzas para seguir adelante, con ella, todo esfuerzo y sacrificio valen la pena.

Alejandra

II. AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a Dios, por su infinito amor y compasión, que nunca me ha desamparado en este duro camino de vida.

Con profunda gratitud a la Universidad Estatal de Bolívar, institución noble y prestigiosa que me brindó la oportunidad de terminar con mis estudios y hoy ver culminado tanto esfuerzo y dedicación.

A mis maestros y maestras, en especial a mi tutor, Lic. Amarilis Lucio, quien ha sabido impartir sus amplios conocimientos en la consecución del presente proyecto, orientándome con sus sabios consejos, dándome el estímulo necesario para no dejarme vencer por las adversidades.

Muchas gracias a mi Abuelo Efraín y a mi tía Nancy, quienes han sido el soporte necesario en mi vida, quienes me ayudaron desde que era una niña, y sé que nunca me dejarán sola.

De manera especial a mi esposo Hamilton, que gracias a su esfuerzo y trabajo ha sido el apoyo moral en las buenas y malas brindándome su cariño y amor incondicional.

A todas las personas que me han apoyado de una u otra manera, me quedo eternamente agradecida.

Alejandra

CERTIFICADO DEL TUTOR

Lic. Amarilis del Pilar Lucio Quintana

CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de investigación, titulado: "LA LUDICA PEDAGÓGICA, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA Y LOS DISTRACTORES TECNOLÓGICO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS, DE LA ESCUELA MANUELITA SÁENZ, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2021-2022", elaborado por la autora CAICEDO SALAZAR ALEJANDRA ESTEFANIA egresada de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las revisiones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que consideren conveniente.

Guaranda, 14 Julio del 2022

Lic. Amarilis del Pilar Lucio Quintana

Tutor.





Factura: 001-002-000032764



20220201001P00927

NOTARIO(A) GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN

NOTARÍA PRIMERA DEL CANTON GUARANDA

EXTRACTO

Escritura N°:		20220201001P00927					
ACTO O CONTRATO:							
DECLARACIÓN JURAMENTADA PERSONA NATURAL							
FECHA DE OTORGAMIENTO:		18 DE JULIO DEL 2022. (10:30)					
OTORGANTES							
OTORGADO POR							
Persona	Nombres/Razón social	Tipo interviniente	Documento de identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que le representa
Natural	CAICEDO SALAZAR ALEJANDRA ESTEFANIA	POR SUS PROPIOS DERECHOS	CÉDULA	1720406378	ECUATORIANA	COMPARECIENTE	
A FAVOR DE							
Persona	Nombres/Razón social	Tipo interviniente	Documento de identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que representa
UBICACIÓN							
Provincia		Cantón		Parroquia			
BOLÍVAR		GUARANDA		GABRIEL I VEINTIMILLA			
DESCRIPCIÓN DOCUMENTO:							
OBJETO/OBSERVACIONES:							
CUANTÍA DEL ACTO O CONTRATO:		INDETERMINADA					


NOTARIO(A) GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN

NOTARÍA PRIMERA DEL CANTÓN GUARANDA



AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios expuestos en el presente informe final del Trabajo de Integración Curricular-Proyecto de Intervención Educativa Titulado: "LA LÚDICA PEDAGÓGICA, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA Y LOS DISTRACTORES TECNOLÓGICO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS, DE LA ESCUELA MANUELITA SÁENZ, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2022", son de exclusiva responsabilidad de la autora.


Caicedo Salazar Alejandra Estefanía

CI:1720406378




Doctor Guido Fabián Fierro Bastarín
NOTARIO PÚBLICO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA.



**ESCRITURA PÚBLICA
DECLARACION JURADA
SEÑORITA ALEJANDRA ESTEFANIA CAICEDO SALAZAR**

En la ciudad de Guaranda, Capital de la Provincia de Bolívar, República del Ecuador, hoy día LUNES DIECIOCHO DE JULIO DE DOS MIL VEINTE Y DOS, ante mí, Doctor GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN, NOTARIO PÚBLICO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA, comparece la señorita **ALEJANDRA ESTEFANIA CAICEDO SALAZAR**, portadora de la cédula de ciudadanía número uno siete dos cero cuatro cero seis tres siete guion ocho. La compareciente es de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, de estado civil, soltera, capaz de contraer obligaciones, domiciliada en esta ciudad y Cantón, móvil número 0992288526, e-mail alejacaicedo88@gmail.com a quien de conocerlo doy fe en virtud de haberme exhibido su cédula de ciudadanía y papeleta de votación cuyas copias adjunto a esta escritura. Advertida por mí el Notario de los efectos y resultados de esta escritura, así como examinados en forma separada, de que comparece al otorgamiento de la misma sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, juramentada en debida forma, prevenida de la gravedad del juramento, de las penas del perjurio y de la obligación que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud, bajo juramento declara lo siguiente: " Previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia y Básica Inicial, que los criterios e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado **"LA LÚDICA PEDAGÓGICA, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA Y LOS DISTRACTORES TECNOLÓGICO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS, DE LA ESCUELA MANUELITA SÁENZ, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2022"**, son de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autora. Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad." (Hasta aquí la declaración juramentada rendida por la compareciente, la misma que queda elevada a escritura pública con todo el valor legal). Para el otorgamiento de esta escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso; y leída que le fue a la compareciente íntegramente por mí el Notario, se ratifica en todo su contenido y firma conmigo en unidad de acto. Incorporo esta escritura pública al protocolo de instrumentos públicos, a mi cargo. De todo lo cual doy fe.-

Alejandra Caicedo S

SRTA. ALEJANDRA ESTEFANIA CAICEDO SALAZAR



Guido Fabian Fierro Barragan

**Doctor Guido Fabian Fierro Barragan
NOTARIO PÚBLICO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA.**

[Handwritten signature]



CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD



Alejandra Caicedo

Número único de identificación: 1720406378

Nombres del ciudadano: CAICEDO SALAZAR ALEJANDRA ESTEFANIA

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/BOLIVAR/GUARANDA/ANGEL POLIBIO CHAVES

Fecha de nacimiento: 6 DE DICIEMBRE DE 1988

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: ESTUDIANTE

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: SUPLIGUICHA LUIS ENRIQUE

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: CAICEDO RUTH YOMAYRA

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 30 DE ABRIL DE 2013

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 18 DE JULIO DE 2022

Emisor: GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN - BOLIVAR-GUARANDA-NT 1 - BOLIVAR - GUARANDA



F. Alvear

Ing. Fernando Alvear C.
Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente



La institución o persona ante quien se presente este certificado deberá validarlo en <https://virtual.registrocivil.gob.ec>, conforme a la LOGIDAC Art. 4, numeral 1 y a la LCE. Vigencia del documento 1 validación o 1 mes desde el día de su emisión. En caso de presentar inconvenientes con este documento escriba a atencion@registrocivil.gob.ec

III. ÍNDICE

I.	DEDICATORIA	1
II.	AGRADECIMIENTO.....	2
III.	CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA	¡Error! Marcador no definido.
IV.	AUTORÍA NOTARIADA.....	¡Error! Marcador no definido.
V.	ÍNDICE.....	8
VI.	ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS	9
VII.	ÍNDICE DE ANEXOS	11
VIII.	RESUMEN	12
IX.	INTRODUCCIÓN	14
1.	TÍTULO	16
2.	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	17
3.	DESARROLLO DEL PLAN DE INTERVENCIÓN	20
3.2.	Marco Lógico	25
4.	RESULTADOS	27
4.1.	Objetivo específico uno	27
4.2.	Objetivo específico dos	41
4.3.	Objetivo específico tres	60
5.	CONCLUSIONES	62
6.	BIBLIOGRAFÍA	64
7.	ANEXOS	67

IV. ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

Índice de tablas

Tabla 1: Objetivos y estrategias del plan de Intervención	25
Tabla 2: Resultados de la pregunta 1	27
Tabla 3: Resultados de la pregunta 2	28
Tabla 4: Resultados de la pregunta 3	29
Tabla 5: Resultados de la pregunta 4	30
Tabla 6: Resultados de la pregunta 5 literal a	31
Tabla 7: Resultados de la pregunta 5 literal b	32
Tabla 8: Resultados de la pregunta 5 literal c	33
Tabla 9: Resultados de la pregunta 5 literal d	34
Tabla 10: Resultados de la pregunta 5 literal e	35
Tabla 11: Resultados de la pregunta 6	36
Tabla 12: Resultados de la pregunta 7	37
Tabla 13: Resultados de la pregunta 8	38
Tabla 14: Resultados de la pregunta 9	39
Tabla 15: Resultados de la pregunta 10	40
Tabla 16: Encuesta Post – facto a padres de familia	60

Índice de figuras

Figura 1: Resultados de la pregunta 1	27
Figura 2: Resultados de la pregunta 2	28
Figura 3: Resultados de la pregunta 3	29
Figura 4: Resultados de la pregunta 4	30
Figura 5: Resultados de la pregunta 5 literal a	31
Figura 6: Resultados de la pregunta 5 literal b	32
Figura 7: Resultados de la pregunta 5 literal c	33
Figura 8: Resultados de la pregunta 5 literal d	34
Figura 9: Resultados de la pregunta 5 literal e	35
Figura 10: Resultados de la pregunta 6	36
Figura 11: Resultados de la pregunta 7	37
Figura 12: Resultados de la pregunta 8	38
Figura 13: Resultados de la pregunta 9	39
Figura 14: Resultados de la pregunta 10	40
Figura 15: Riesgos en lo académico por el uso inadecuado de las TICs	48
Figura 16: Riesgos psicológicos por el uso inadecuado de las TICs	48
Figura 17: Riesgos sociales por el uso inadecuado de las TICs	49
Figura 18: Riesgos en la salud por el uso inadecuado de las TICs	49
Figura 19: Apps educativas Mini Space Explorar	52
Figura 20: Apps educativa Leo con Grin	53
Figura 21: Apps educativa Dinosaurios	54
Figura 22: Apps para el control parental del uso de las TICs	56
Figura 23: Apps para la protección contra invasión de otros dispositivos	57
Figura 24: Apps para vigilar los mensajes de textos insaores	57
Figura 25: Apps para ubicación geográfica de los dispositivos tecnológicos	58
Figura 26: Apps para medir el tiempo de uso de las TICs	58

V. ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Propuesta del Proyecto de Intervención Educativa aprobado por Consejo Directivo de la Facultad	67
Anexo 2: Aprobación de Consejo Universitario	108
Anexo 3: Documentos Entregados en la Escuela Manuelita Sáenz	110
Anexo 4: Evidencias fotográficas	111
Anexo 5: Certificado de análisis Urkund	112

VI. RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito conocer la influencia de la lúdica pedagógica durante el proceso de intervención educativa y distractores tecnológico para el diseño de un plan operativo en los niños de 3 años. La investigación dio paso a un estudio referencial sobre los principales aportes científicos realizados sobre la lúdica pedagógica, el proceso de intervención pedagógico y los mecanismos por los cuales se puede disminuir la interposición de los dispositivos tecnológicos en el proceso educativo. Como estrategias metodológicas, se implementó un enfoque cualitativo y cuantitativo a través de una descripción narrativa basada en la compilación de datos cuantitativos, para ello se planeó el uso de la encuesta como técnica de recolección de datos a una población determinada por los padres y madres de familia de los niños del nivel inicial. Con el análisis e interpretación de resultados se llegó a describir las principales características del fenómeno en las familias que han sido objeto de análisis. A través de los resultados obtenidos se logró determinar que los niños han desarrollado un tipo de dependencia de los medios tecnológicos en casa, llegando a interrumpir las actividades de convivencia diaria y las propias del proceso educativo por la falta de estrategias pedagógicas adecuadas como parte de la mediación pedagógica.

Palabras claves: lúdica pedagógica, juego, interposición, dispositivos tecnológicos, intervención educativa.

ABSTRACT

The purpose of this research work was to know the influence of pedagogical play during the educational intervention process and the distractors for the design of an operational plan in 3-year-old children. The research gave way to a referential study on the main scientific contributions made on pedagogical play, the pedagogical intervention process and the mechanisms by which the interposition of technological devices in the educational process can be reduced. As methodological strategies, a qualitative and quantitative approach was implemented through a narrative description based on the compilation of quantitative data, for which the use of the survey as a data collection technique was planned for a population determined by the fathers and mothers of family of children from the initial niel. With the analysis and interpretation of results, the main characteristics of the phenomenon in the families that have been the object of analysis were described. Through the results obtained, it was possible to determine that children have developed a type of dependence on technological means at home, interrupting daily activities and those of the educational process due to the lack of adequate pedagogical strategies as part of the educational process. pedagogical mediation.

Keywords: pedagogical play, game, interposition, technological devices, educational intervention.

VII. INTRODUCCIÓN

El desarrollo del trabajo de investigación se fundamentó en la necesidad de fortalecer las deficiencias lúdicas que ha dejado un proceso de confinamiento en especial en los niños del nivel inicial, para lo cual se planteó el tema: La lúdica pedagógica, durante el proceso de intervención educativa y los distractores tecnológico en los niños de 3 años, de la Escuela Manuelita Sáenz, de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, estudio realizado durante los meses de enero a marzo del 2022.

Para ello se planeó como objetivo construir un estado del arte a partir de la lúdica pedagógica durante el proceso de intervención educativa y la interposición de distractores tecnológicos para el diseño de un plan operativo en los niños de 3 años.

El estudio de la temática se dio a través de los siguientes apartados:

El planteamiento del problema hizo referencia a la utilización de herramientas y entornos virtuales de comunicación a través de dispositivos tecnológicos han causado gran impacto en la sociedad, más aun, cuando su aplicación se ha vuelto imprescindible en los procesos educativos como apoyo al proceso de intervención educativa y su mediación a través de la práctica docente, se ha convertido a la vez en un problema que requiere de propuestas pedagógicas urgentes. Al respecto, y como aporte a la problemática se ha planteado la aplicación de la lúdica pedagógica como recurso del proceso educativo.

En el marco teórico científico se hace referencia a los principales aportes sobre la lúdica pedagógica y su aplicación en la vida diaria como herramienta de desarrollo cognitivo, por otro lado, se hizo un estudio sobre la intervención educativa en el rol del docente y sus distintas formas de actuar frente a las necesidades del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Las estrategias metodológicas que se implementaron para el desarrollo del trabajo, se ha adoptó el enfoque de investigación cualitativa y cuantitativa a través de los tipos básico, descriptivo y analítico, con los que se llegó a establecer las características del fenómeno observado, determinar las principales causas y consecuencias en el entorno educativo, utilizando para ello la encuesta como técnica de recolección de datos a una población conformada por padres de familia, de quienes se obtuvieron datos relevantes sobre el tema investigado.

Entre los principales hallazgos encontrados están, que los niños han desarrollado un tipo de dependencia de los medios tecnológicos en casa, llegando a interrumpir las actividades de convivencia diaria, por otro lado, los niños han desarrollado una dependencia hacia los móviles y otros similares sin que se instauren normas y reglas claras sobre su uso en casa y en el centro educativo.

En el afán de brindar una solución al problema descrito, se ha diseñado un plan de acciones basadas en un proceso de capacitación a padres/madres de familia y docentes sobre las distintas estrategias pedagógicas que se pueden implementar en el hogar y centro educativo para disminuir la interposición de los dispositivos tecnológicos en el proceso educativo, siempre que se fortalezca la mediación pedagógica a través de actividades educativas que motiven la adecuada utilización de dichos medios en procesos controlado de enseñanza aprendizaje.

1. TÍTULO

LA LÚDICA PEDAGÓGICA, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA Y LOS DISTRACTORES TECNOLÓGICO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS, DE LA ESCUELA MANUELITA SÁENZ, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2022

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La discusión sobre el papel que los dispositivos tecnológicos y el internet desempeñan en todas las esferas de la sociedad un tema de análisis en ambas direcciones tomando en cuenta los beneficios e impactos que esto puede traer en el desarrollo de los niños en especial.

Según Hernández (2021), este escenario demuestra que:

La utilización de herramientas y entornos virtuales de comunicación en los más pequeños, ha mostrado cómo los dispositivos tecnológicos e internet provocan un impacto importante en el comportamiento habitual de distintas poblaciones estudiantiles, llegando a alterar la actividad de enseñar y aprender en los infantes principalmente (p. 23).

Para Carrasco, et al, (2017), dicen que entre las desventajas sobre el uso de estas herramientas están:

La conducta, el rendimiento escolar, las habilidades para socializar y la capacidad de resolver conflictos familiares o con otros pares, se ven influenciados debido al libre acceso a contenidos inapropiados, o a personas desconocidas que en no pocas ocasiones merodean por la internet buscando el intercambio de material de tipo sexual (p. 109).

En relación a los beneficios del uso de las TICs y el internet, Segura (2021), explica que ellos,

Apoyan en la realización de actividades académicas, diversión y esparcimiento, abre nuevas oportunidades y desafíos, promueve la adquisición de los aprendizajes de los estudiantes, reduce brechas entre grupos socioeconómicos, contribuyen a una mejor gestión-administración educativa, disminuyen las desigualdades en el aprendizaje y apoya la preparación de los docentes (p. 419).

Debido a la crisis sanitaria producto de la covid-19 y la consecuente limitación de actividades esenciales para el desarrollo de los escolares, Luengo

(2014), afirma que “ir a clases y jugar con sus pares, o contar con espacios variados que les permita expresarse en entornos o situaciones distintas, pueden haberse afectado dando en efecto negativo” (p. 12). Estos efectos serán evidentes de forma inmediata al ingresar a las aulas a retomar las actividades en el plano de la presencialidad al sistema de educación regular.

Durante la pandemia, los hogares se han convertido en los nuevos entornos educativos de interacción y aprendizaje en donde la modulación que los padres y maestros se ha realizado sobre un tiempo importante de conectividad al internet, computadora o dispositivos tecnológicos, permitiendo un acercamiento seguro, sobreprotegido y limitado en cuanto a las funciones de interacción social y de aprendizaje.

La conectividad a través del internet que se estima segura para niños de preescolar, según Mejías y Lazo (2018), “no debe superar las dos horas de uso diario, mediado entre la escuela y el entretenimiento” (p. 8). Sin embargo, el tiempo de uso de dispositivos electrónicos a nivel mundial supera, y en algunos países por mucho, el tiempo de interacción niño-pantalla recomendado.

Segura (2021), concluye que, “en la mayoría de los hogares, los niños hacen un uso promedio de tres horas o más al día, y de hasta diez horas los fines de semana” (p. 434). Esta situación parece repetirse en el mundo, en donde la educación especialmente ha obligado a docentes y estudiantes a mantenerse en contacto a través de un dispositivo tecnológico para superar las barreras de la distancia y confinamiento durante más de dos años.

El tiempo de interacción con los distractores tecnológicos en la primera infancia requiere especial atención, pues durante este tiempo se desarrollan entre el 80% y 85% de las conexiones neuronales, por tanto se acentúa en desarrollo cognitivo, motriz y social importantes para su adecuado desarrollo (Remolina, 2021, p. 7).

La nueva normalidad, fue hasta unos meses atrás, una realidad virtual que obligó a los docentes principalmente de educación inicial a interponer acciones pedagógicas que desconecten parcialmente a los infantes de las pantallas, los vuelva en la medida de lo necesario al aprendizaje motriz y a mantener relaciones interpersonales físicas.

La educación a través de las pantallas vino para quedarse, y la necesidad de un teléfono inteligente o computadora es cada vez más prematura, sumado a esto, la necesidad de dispositivos electrónicos para otros fines, hacen que su uso sea excesivo, y deba ser observado y reglamentado especialmente en niños, incluso deba pensarse en la necesidad de interponer acciones, intervenciones escolares específicas para contra restar su desmedida utilización. Ante tal situación, la finalidad del presente trabajo investigativo es argumentar las mejores estrategias de intervención educativa a través de la lúdica pedagógica como interponerte entre los dispositivos tecnológicos y su aprendizaje.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

3.1. Metodología

3.1.1. Estrategias Lúdicas Pedagógicas

El término lúdica pedagógica hace referencia a dos conceptos importantes en el proceso educativo, por tanto, es preciso definirlos por separado para luego consolidarlo como tal.

Según Jiménez (2002), citado por Ballesteros (2015), la lúdica es:

Una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, el sentido del humor, el arte y un sinnúmero de emociones, acompañado de la distensión a través de actividades simbólicas, imaginarias y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p.29).

La lúdica está íntimamente relacionada con todo aquello que se lleva al ser humano a disfrutar del juego, de las actividades recreativas, del arte y de expresión que vincula el placer y la diversión por todas ejecutarlas.

Sobre la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje, Núñez (2002), citado por Ballesteros (2015), afirma que “al ser bien aplicada y comprendida en cuanto a su significado concreto y positivo para mejorar el aprendizaje, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás, se logran mejores resultados desde el nivel inicial” (p. 30).

Desde esta perspectiva, la lúdica es una herramienta valiosa de la pedagogía, al brindar a maestros y estudiantes la posibilidad de plantearse actividades educativas a través del juego como medio para alcanzar objetivos y destrezas claves para un adecuado desarrollo cognitivo, emocional, de interacción social, autonomía,

liderazgo, respeto, etc., todo lo que permitirá relacionarse de mejor manera con su entorno.

Considerando el vital proceso de desarrollo cognitivo, motriz, emocional y psicosocial que sufren los niños en los primeros años de vida, es preciso entender que el juego cumple un papel importante para alcanzarlo, con el que los niños aprenden a respetar turnos, competir, ganar y perder sin llegar a frustraciones graves o por lo menos se preparan para ellas, conocen sus límites y los riesgos de no seguir las reglas, aprenden a tolerar a sus pares, a ser líderes mientras llevan a su equipo hacia el triunfo, desarrollan la creatividad y aprenden a dar soluciones efectivas a problemas cotidianos, suelen inventarse juegos y de forma natural se ejercitan hasta agotar sus energías en exceso, etc., el juego constituye parte importante de sus vidas.

3.1.2. Método del Juego Trabajo

En las aulas de educación inicial especialmente, la lúdica juega un papel sumamente importante, al respecto Posada (2014), cita que:

La metodología lúdica es un procedimiento didáctico que genera espacios y tiempos que provoca interacciones y situaciones variadas que se caracterizan por ser un medio para la satisfacción personal a través del compartir con otros pares. La lúdica no se limita a la edad, y se adaptan a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña (p. 31).

En este sentido la didáctica se presenta como herramienta que confluye al cúmulo de estrategias pedagógicas para hacer efectivo el proceso enseñanza-aprendizaje en donde la actitud lúdica en el juego del conocimiento y en el juego de aprender presenta variados matices y propuestas, teniendo ellas un punto en común: la búsqueda grata en la efectividad de su cometido (Posada, 2014, p. 32).

3.1.2.1.Momentos del Juego – Trabajo

La metodología del juego – trabajo en el nivel de educación inicial, parte de la imaginación y creatividad que posee el niño, de los recursos con que cuenta y de sus deseos e iniciativa sobre él.

Al respecto, el Ministerio de Educación (2014), a través del Currículo de Educación Inicial, se plantean los siguientes lineamientos:

1. El primer momento es de planificación: durante el cual los niños y el docente se reúnen para anticipar las acciones que van a realizar y decidir qué rincón escoger, mediante un diálogo, donde todos tienen su tiempo.
2. El momento de desarrollo: es el período del juego propiamente dicho, es la puesta en acción de lo planificado; durante este tiempo, los niños se encuentran en el rincón elegido o rotan si es el caso. El profesional interactúa con los diferentes grupos según la necesidad de los niños o su intencionalidad.
3. El momento del orden: se refiere al tiempo que necesitan los niños para ordenar el material que han utilizado y dejar los rincones organizados, tal como los encontraron; durante este tiempo, la docente ayuda activamente a los distintos grupos y puede valerse de canciones, rimas, etc., para que el momento sea más atractivo, animado y que motive la participación de los niños.
4. El momento de la socialización: los niños y el profesional vuelven a reunirse para realizar una evaluación de lo que cada uno realizó durante el momento de desarrollo; se trata de un diálogo ameno, participativo y activo donde los niños hablan de lo que hicieron, les gustó o no, les resultó difícil, lo que aprendieron, etc. Es un momento en el que también se pueden mostrar las producciones hechas por los niños, si se da el caso (pp. 43-45).

3.1.3. Estrategias utilizadas

Etapa de planeación: A partir de la etapa de diagnóstico se identificaron los principales problemas en los estudiantes, lo que permitió diseñar un plan de trabajo basado en un proceso de intervención educativa.

Etapa de sensibilización: A la comunidad educativa se le hará partícipe de las acciones a seguir para concientizar a la familia y estudiantes sobre la importancia del buen uso de los dispositivos tecnológicos sin que esto se interponga en las actividades educativas al igual que las que se producen en el seno familiar, situaciones importantes para su desarrollo. Para ello se ha planteado la entrega de un boletín informativo con la invitación a participar en el proceso de capacitación sobre la temática.

Etapa de desarrollo: se han planteado las siguientes estrategias dentro del proceso de capacitación a padres/madres de familia y docentes.

Etapa de Evaluación:

La aplicación del presente plan de acciones, debe estar sujeta a la evaluación o validación de su aplicación. Para ello es preciso que se cumplan las siguientes actividades:

Actividades previas

- Realizar un acercamiento con las autoridades del plantel educativo para que se conozca de los objetivos de la propuesta, proyección, factibilidad y pertinencia.
- Reunirse con los docentes para motivarlos en la participación al evento.
- Socializar la invitación a los padres/madres de familia para su participación en la capacitación, estableciendo día, hora y lugar del evento.
- Implementar de los recursos tecnológicos y demás materiales para el evento.

Actividades del evento

- Las actividades en el evento fundamentalmente serán:
- Definición de los instructores o especialistas para abordar los temas propuestos.
- Establecimiento del cronograma de trabajo.
- Adecuación del salón y todas las herramientas necesarias.
- Reproducción del material o memoria técnica.
- Diseño de la programación.

Actividades de evaluación y control

- La evaluación del evento será a través de un informe de logros alcanzados junto con los docentes responsables e instructores.

3.2. Marco Lógico

Tabla 1: Objetivos y estrategias del plan de Intervención

Objetivo	Actividades	Metodología	Responsables	Recursos	Tiempo	Fuente de verificación
Identificar las características del proceso de mediación de los actores pedagógicos y sociales en la interposición de los distractores tecnológicos durante el proceso de intervención educativa	<p>Compilación de información.</p> <p>Diseño de instrumentos de diagnóstico.</p> <p>Aplicación de la técnica de recolección de datos</p>	<p>Investigación Bibliográfica</p> <p>Técnica de investigación, la encuesta</p>	La estudiante - maestra	<p>Internet</p> <p>Computadora</p> <p>Hojas de papel bond</p> <p>Impresora</p> <p>Tablero de campo</p>	Enero a marzo del 2022	<p>Marco Teórico Científico</p> <p>Análisis e interpretación de resultados</p>
Construir un estado del arte de la lúdica pedagógica, durante el proceso de intervención educativa y la interposición de distractores	Conocer las necesidades de aprendizaje de los niños y el entorno en el cual se están desarrollando las actividades de enseñanza aprendizaje.	<p>Análisis e interpretación de resultados</p> <p>Conferencias, talleres, lluvia de ideas, boletines,</p>	La estudiante – maestra Docente del nivel inicial	<p>Internet</p> <p>Computadora</p> <p>Hojas de papel bond</p> <p>Impresora</p> <p>Boletines o trípticos</p> <p>Cartel didáctico</p> <p>Pizarrón</p> <p>Tiza líquida</p>	De abril a mayo del 2022	<p>Certificados</p> <p>Registros de asistencia</p> <p>Plan operativo</p>

tecnológicos en los niños de 3 años.	<p>Diseño de actividades lúdicas pedagógicas para niños.</p> <p>Estructuración de un proceso de capacitación a padres de familia y docentes sobre el uso de dispositivos tecnológicos.</p>			Memoria impresa		
Identificar el impacto generado a través de la lúdica pedagógica en el proceso de intervención educativa para evitar la interposición de los distractores tecnológicos en los niños de 3 años.	<p>Diseño de una encuesta para la evaluación post facto</p> <p>Análisis de resultados</p>	Técnica: Encuesta	La estudiante - maestra	<p>Internet</p> <p>Computadora</p> <p>Hojas de papel bond</p> <p>Impresora</p>	Mayo a junio del 2022	Informe final

Fuente: Elaborado por Alejandra Caicedo

4. RESULTADOS

4.1. Objetivo específico uno

Identificar las características del proceso de mediación de los actores pedagógicos y sociales en la interposición de los distractores tecnológicos durante el proceso de intervención educativa

Los resultados de las encuestas aplicadas a padres de familia fueron los siguientes:

1.- ¿Qué tipo de dispositivos electrónicos dispone en su casa?

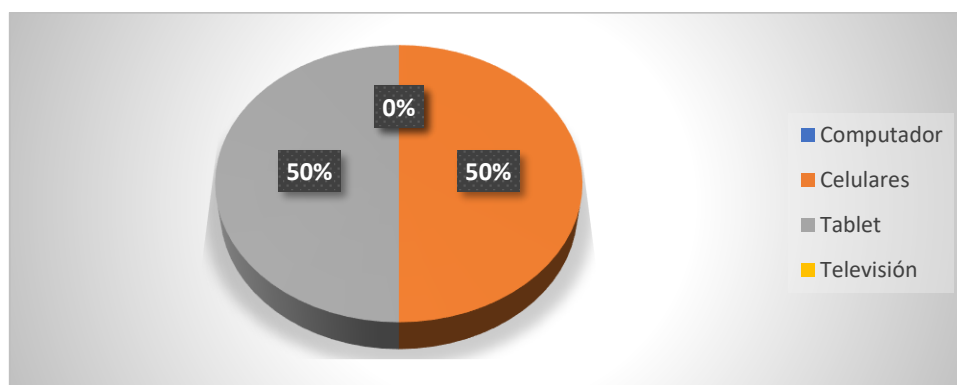
Tabla 2: Resultados de la pregunta 1

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Computador	0	0
Celulares	12	50
Tablet	12	50
Televisión	0	0
Total	24	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 1: Resultados de la pregunta 1



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

Del total de padres de familia encuestados, en este indicador, 12 de ellos, que representan el 50%, dicen que el tipo de dispositivos electrónicos que disponen en sus casas son celulares, al igual que el restante 50% dicen contar con Tablets. En

definitiva, todas las familias poseen un dispositivo tecnológico que es utilizado para distintos fines, permitiéndoles tener acceso directo al internet y demás servicios.

2 ¿Permite que su hijo o hija utilice el celular cuando está en clases virtuales?

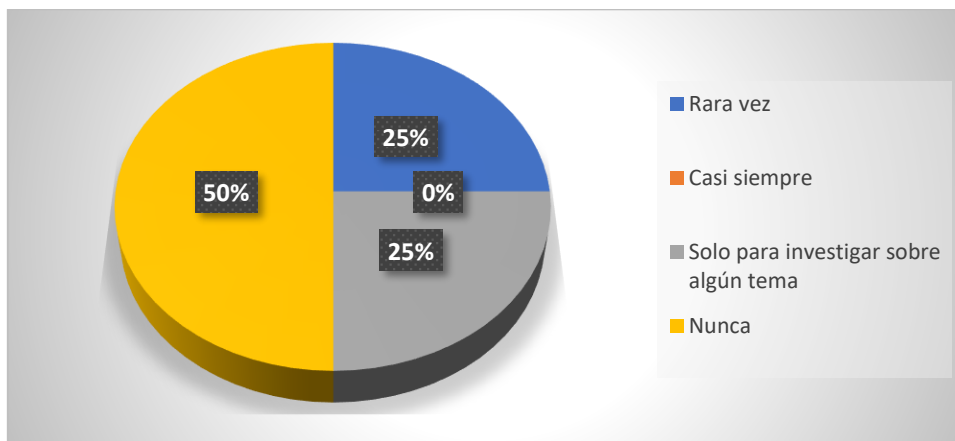
Tabla 3: Resultados de la pregunta 2

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Rara vez	3	25
Casi siempre	0	0
Solo para investigar sobre algún tema	3	25
Nunca	6	50
Total	12	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 2: Resultados de la pregunta 2



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

En este indicador, representan el 50% dicen que nunca permiten que su hijo o hija que utilice el celular cuando está en clases virtuales, 3 de 12 que representan el 25% dicen que lo hacen rara vez, y el restante 25% les permiten utilizarlos solo para investigar sobre algún tema. Con estos resultados se puede determinar que todos los niños están en uso diario de algún dispositivo tecnológico, aunque no sea el celular, se puede comparar su uso con una Tablet, ordenador, etc. Razón por la

cual se hace más evidente el acercamiento y facilidad de uso de estos en las clases virtuales de los estudiantes.

3 ¿Controla usted de manera frecuente que su hijo o hija esté conectado en clase y no navegando por internet?

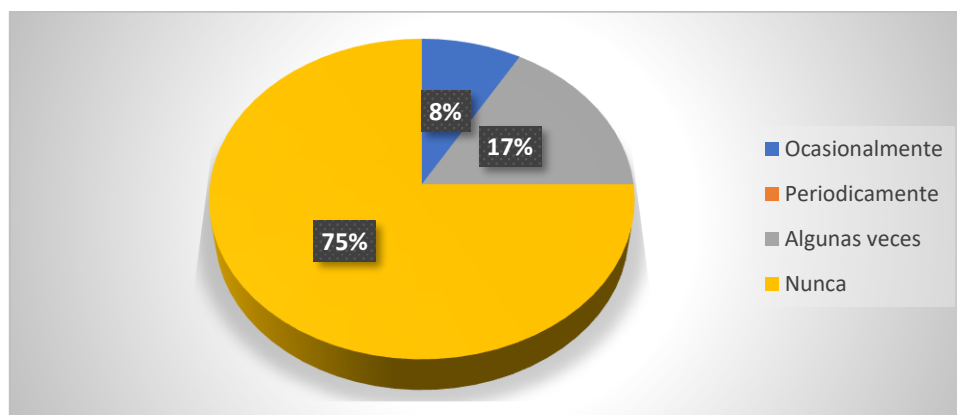
Tabla 4: Resultados de la pregunta 3

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Ocasionalmente	1	8,3
Periódicamente	0	0
Algunas veces	2	16,7
Nunca	9	75
Total	12	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 3: Resultados de la pregunta 3



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

Del total de encuestados, representan el 75% dijeron que nunca controlan de manera frecuente que su hijo o hija esté conectado en clase o navegando por internet, 2 de 12 que son el 16,7% dijeron que algunas veces lo hace, y 1 de ellos, que representa el 8,3% dijeron que ocasionalmente les controlan. Estos datos hacen evidente la falta de control que tienen los niños de sus padres, es decir, utilizan el celular y demás dispositivos en cualquier hora, sin límite de tiempo ni contenido, volviéndose mucho más peligroso el problema.

4 ¿A interrumpido su hijo o hija alguna de estas actividades para navegar por el celular?

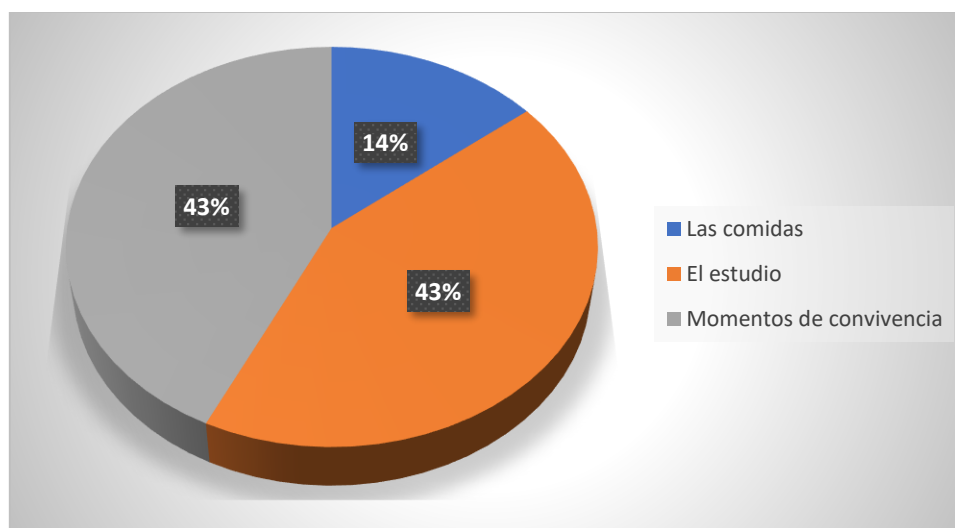
Tabla 5: Resultados de la pregunta 4

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Las comidas	3	14
El estudio	9	43
Momentos de convivencia	9	43
Total	21	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 4: Resultados de la pregunta 4



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

En este indicador, representan el 43% dijeron que su hijo/a ha interrumpido momentos de convivencia con la familia para navegar por el celular, en la misma cantidad, es decir el 43% dijeron que han interrumpido sus estudios por esta misma razón, y 3 de 12 padres que corresponde al 14% lo han hecho durante las comidas. La interrupción de las actividades cotidianas en el seno familiar, la escuela y la sociedad constituye el problema central para la presente investigación, pues deja ver cómo ha influenciado el uso indiscriminado de estos en el desarrollo de sus vidas diarias y más aún en el rendimiento académico.

5 ¿Piensa usted que el uso del internet (celular, Tablet, video juegos, etc.) ha cambiado el comportamiento de su hijo o hija?

a) Responde de forma inadecuada cuando usted le interrumpe si está conectado.

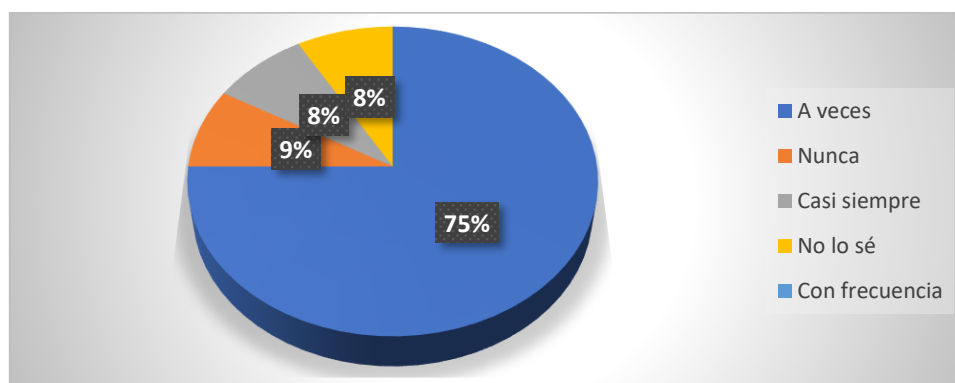
Tabla 6: Resultados de la pregunta 5 literal a

Escala	Frecuencia	Porcentaje
A veces	9	75
Nunca	1	8
Casi siempre	1	8
No lo sé	1	8
Con frecuencia	0	0
Total	12	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 5: Resultados de la pregunta 5 literal a



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

En este literal, representan el 75% dijeron que a veces sus hijos responden de forma inadecuada cuando les interrumpen si están conectados al internet, 1 de 12 encuestados que corresponden al 8% dijeron que nunca lo hacen, otro porcentaje igual respondieron que casi siempre responden así, y otros que no lo saben. Con ello se demuestra que el problema no solo se relaciona con la conducta de los niños en la escuela sino el surgimiento de conductas desadaptativas en la sociedad, que cada vez se vuelven más peligrosas en función del control y crianza que sus padres o tutores deben ejercer en ellos.

- b) Deja cosas que tiene que hacer para estar más tiempo conectado, incluidas las obligaciones de casa.

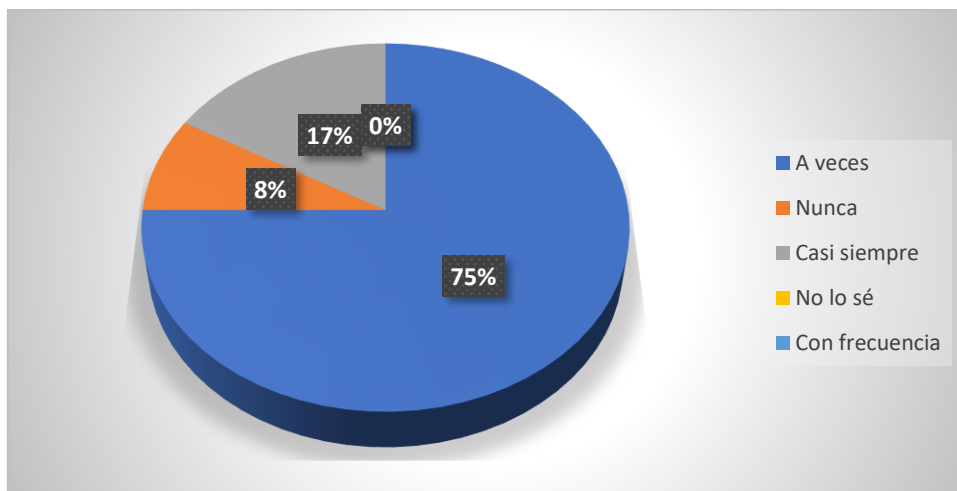
Tabla 7: Resultados de la pregunta 5 literal b

Escala	Frecuencia	Porcentaje
A veces	9	75
Nunca	1	8
Casi siempre	2	17
No lo sé	0	0
Con frecuencia	0	0
Total	12	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 6: Resultados de la pregunta 5 literal b



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

En este literal, representan el 75% dijeron que sus hijos dejan cosas que tiene que hacer para estar más tiempo conectado, incluidas las obligaciones de casa, 2 de 12 que corresponde al 17% dijeron que casi siempre lo hacen, y 1 de 12 que es el 8% dijo que nunca lo han dejado. El descuido de sus actividades diarias, alguna de su responsabilidad y otras que son obligaciones en su casa y escuela, son muestra clara de la falta de control sobre el uso de los celulares desde esta edad, lo que lleva a preguntar ¿Cuándo sean jóvenes quiénes o cómo los podrán controlar?

- c) Piensa que su rendimiento académico ha bajado debido a que pasa más tiempo conectado que estudiando.

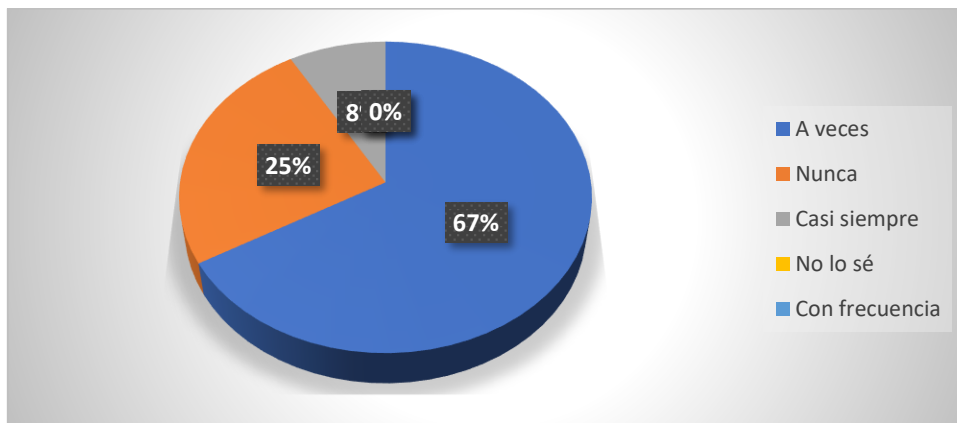
Tabla 8: Resultados de la pregunta 5 literal c

Escala	Frecuencia	Porcentaje
A veces	8	67
Nunca	3	25
Casi siempre	1	8
No lo sé	0	0
Con frecuencia	0	0
Total	12	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 7: Resultados de la pregunta 5 literal c



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

En este literal, representa el 67% dijeron que a veces piensan que el rendimiento académico de sus hijos ha bajado debido a que pasa más tiempo conectado que estudiando, 3 de 12 padres que corresponde al 25% dijeron que nunca han creído eso, y 1 de ellos que es el 1% dijo que casi siempre es la causa. Este fenómeno es el reflejo de una sociedad en la que los estudiantes, niños y jóvenes sin control ni conciencia de los efectos negativos del uso excesivo de los celulares, los han llevado al descuido de sus actividades escolares y por consiguiente del bajo rendimiento escolar.

d) Prefiere pasar más tiempo con las TIC a estar con amigos o familia.

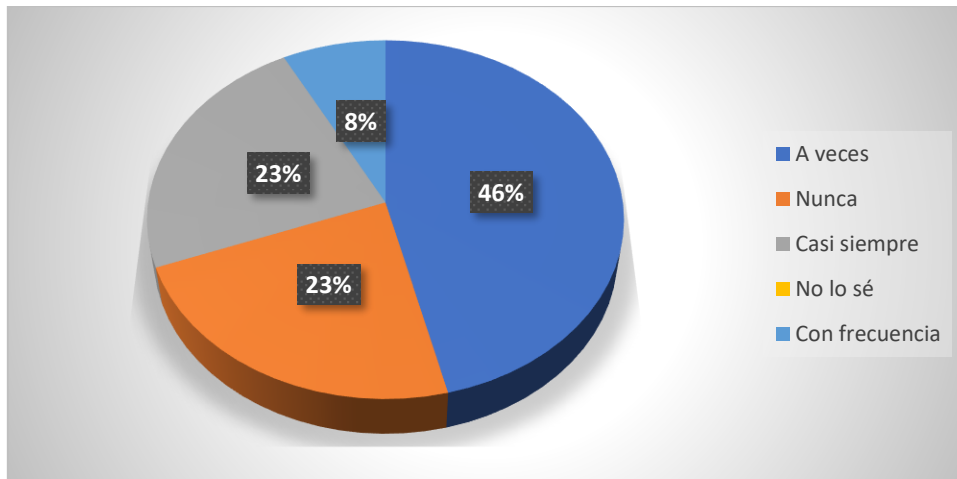
Tabla 9: Resultados de la pregunta 5 literal d

Escala	Frecuencia	Porcentaje
A veces	6	46
Nunca	3	23
Casi siempre	3	23
No lo sé	0	0
Con frecuencia	1	8
Total	13	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 8: Resultados de la pregunta 5 literal d



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

Con relación a esta pregunta, representan el 43% dijeron que a veces sus hijos prefieren pasar más tiempo con las TIC a estar con amigos o familia, 3 de 12 padres que corresponde al 23% dijeron que casi siempre tienen esos comportamientos, la misma cantidad dijo que nunca han hecho esa elección, y 1 de ellos que representa el 8% dijo que con frecuencia lo hacen. Consecuentemente la vida e interacción social de los niños se han limitado a un celular, seguramente a los video juegos y personajes que observan en el YouTube, personajes imaginarios que son parte de su vida diaria, mientras dejan pasar las oportunidades de relacionarse con otros pares y construir amistades reales.

- e) Teme usted interrumpir la conexión de su hijo o hija por miedo a sus reacciones de enfado, agresiones u otras.

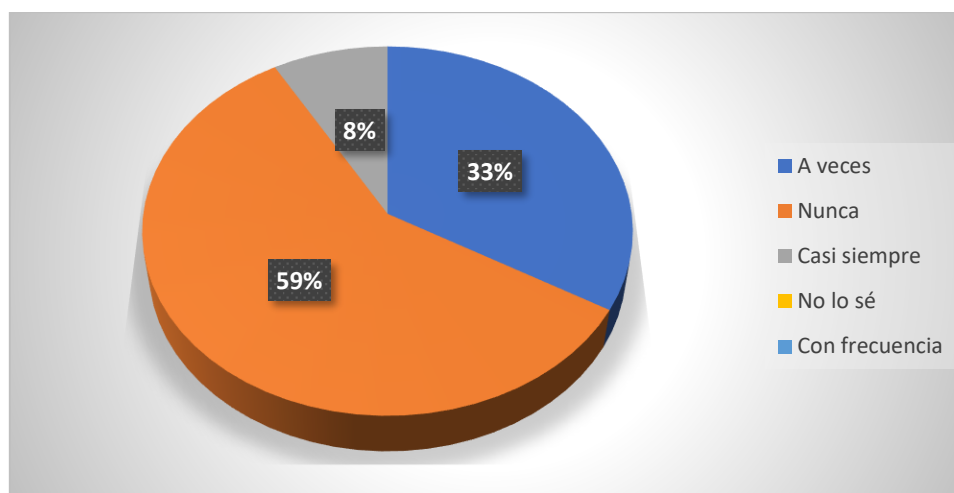
Tabla 10: Resultados de la pregunta 5 literal e

Escala	Frecuencia	Porcentaje
A veces	4	33
Nunca	7	58
Casi siempre	1	8
No lo sé	0	0
Con frecuencia	0	0
Total	12	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 9: Resultados de la pregunta 5 literal e



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

En este literal, representa el 59% dijeron que nunca han temido interrumpir la conexión de su hijo o hija por miedo a sus reacciones de enfado, agresiones u otras de sus hijos, 4 de 12 que corresponde al 33% dijeron que a veces si han temido de esa reacción, y 1 de 12 que es el 8% dijo que casi siempre teme de lo que pueda ocurrir. Estos datos reflejan que ya existe un porcentaje significativo de niños que están construyendo un tipo de conducta disruptiva en contra de sus padres y familias como consecuencia del uso prolongado del celular, lo que determina la importancia de un control adecuado y oportuno de horarios, lugares y tiempos de uso.

6 ¿Como califica la importancia y necesidad de las TIC en la escuela?

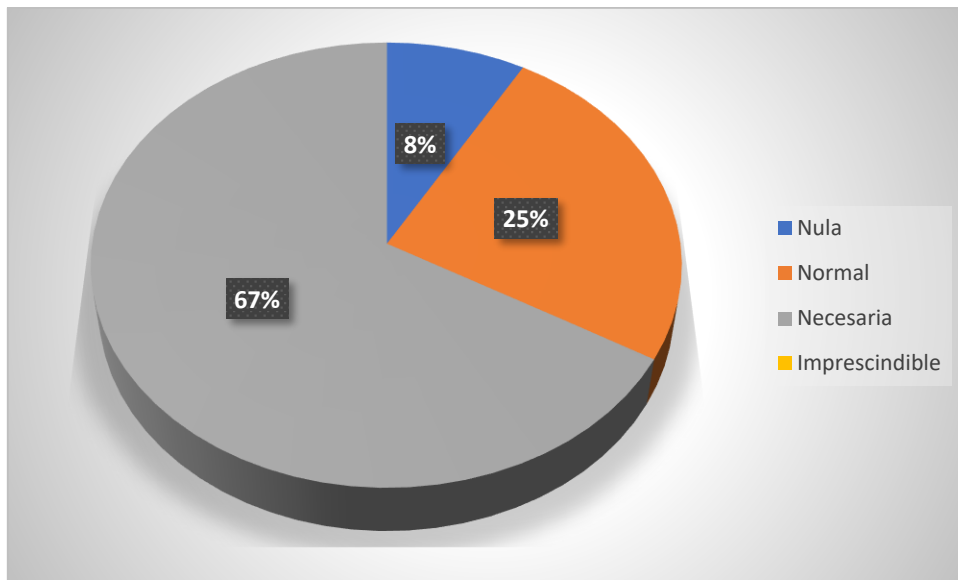
Tabla 11: Resultados de la pregunta 6

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nula	1	8
Normal	3	25
Necesaria	8	67
Imprescindible	0	0
Total	12	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 10: Resultados de la pregunta 6



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

En relación a esta pregunta, representan el 67% dijeron que es necesario, importante y necesario el uso de las TIC en la escuela, 3 de 12 que corresponde al 25% lo calificaron como normal, y 1 de ellos que es el 8% dijo que es nulo su uso en las aulas. Pese a todas las evidencias que se han obtenido de los padres y se estima que las vivencias de ellos con sus hijos en relación del uso del celular, parece que no les molesta su uso en las escuelas y es necesario, por lo tanto, es preciso concientizar en ellos, las normas de uso correctas para evitar mayores consecuencias negativas.

7 ¿A qué edad ya su hijo o hija utilizaba un dispositivo electrónico (celular, Tablet, computador)

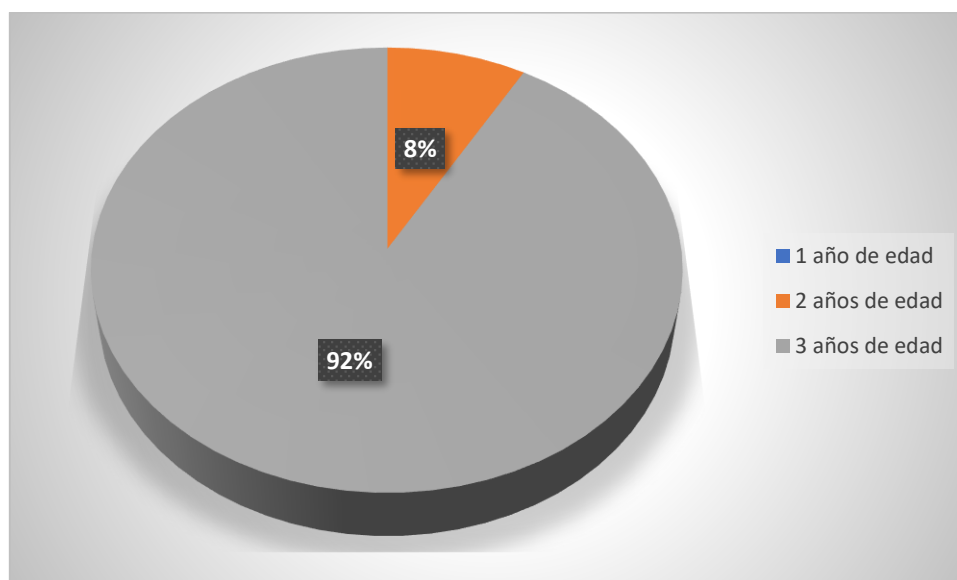
Tabla 12: Resultados de la pregunta 7

Escala	Frecuencia	Porcentaje
1 año de edad	0	0
2 años de edad	1	8
3 años de edad	11	92
Total	12	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 11: Resultados de la pregunta 7



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

Del total de padres de familia, representan el 92% dijeron que sus hijos utilizaban un dispositivo electrónico desde los 3 años de edad, 1 de ellos que corresponde al 8% dijo que lo usaron a los 2 años de edad. La edad de uso de los dispositivos es ilimitada, pero en este caso particular se les ha permitido a los niños usar celulares desde los 2 años, acciones que lejos de ser las adecuadas, están permitiendo que se generen mayores consecuencias negativas por su uso.

8 ¿Qué importancia le da usted al aprendizaje y manejo de su hijo o hija de las TIC?

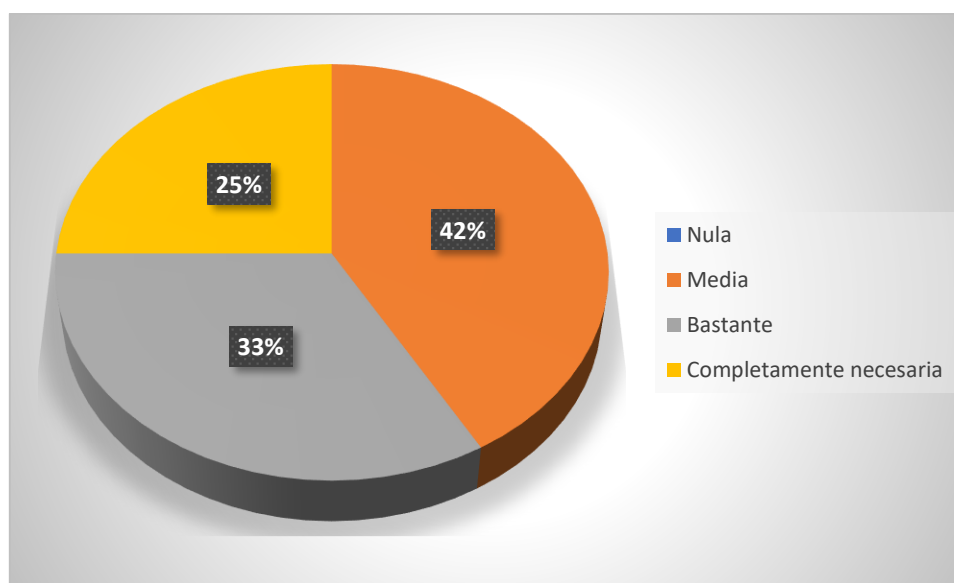
Tabla 13: Resultados de la pregunta 8

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nula	0	0
Media	5	42
Bastante	4	33
Completamente necesaria	3	25
Total	12	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 12: Resultados de la pregunta 8



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

En relación a esta pregunta, representa el 42% calificaron como media la importancia que le da al aprendizaje y manejo de su hijo o hija de las TIC, 4 de 12 que corresponde al 33% dijo que es bastante importante, y 3 de 12 que se asigna el 25% dijo que es completamente necesario su uso. El uso de las TICs no es malo, pero lo es el mal uso que se les da a las mismas, por lo tanto, es muy importante que los niños se relacionen con el uso de estos medios para fines educativos tan necesarios para su aprendizaje.

9 ¿Como califica el desempeño que ha tenido su hijo o hija en las clases virtuales?

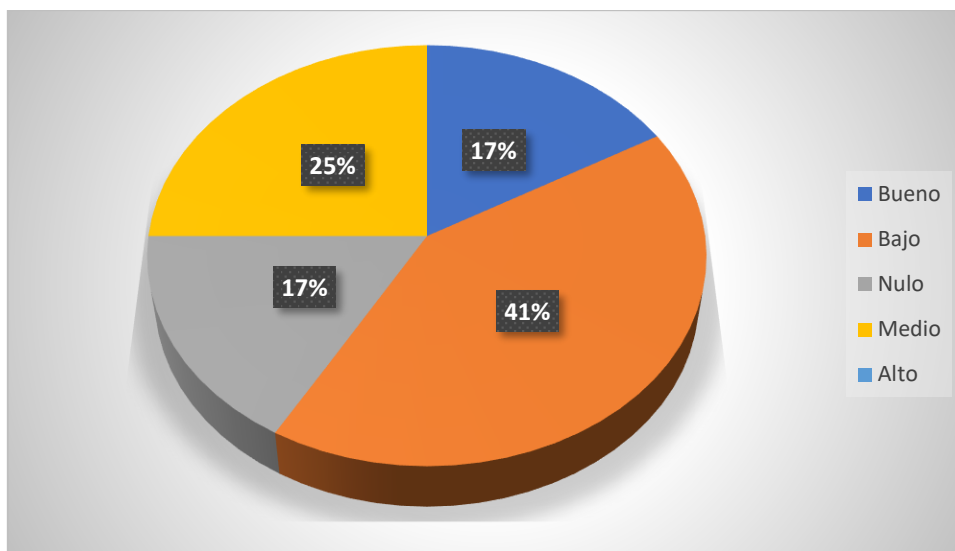
Tabla 14: Resultados de la pregunta 9

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	2	17
Bajo	5	42
Nulo	2	17
Medio	3	25
Alto	0	0
Total	12	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 13: Resultados de la pregunta 9



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

En este indicador, representa el 41% calificaron como bajo el desempeño que ha tenido su hijo o hija en las clases virtuales, 3 de 12 que corresponde al 25% calificaron como medio, 2 de 12 encuestados que se les asigna el 17% lo calificaron como bueno y nulo su desempeño en el proceso educativo. Este reflejo del rendimiento escolar en los niños es el reflejo de todos los factores analizados anteriormente y que han sido evidencia de un mal proceso de intervención educativa a través de los dispositivos tecnológicos como mediación educativa.

10 ¿Duerme su hijo o hija con el celular cerca de la cama o conectado?

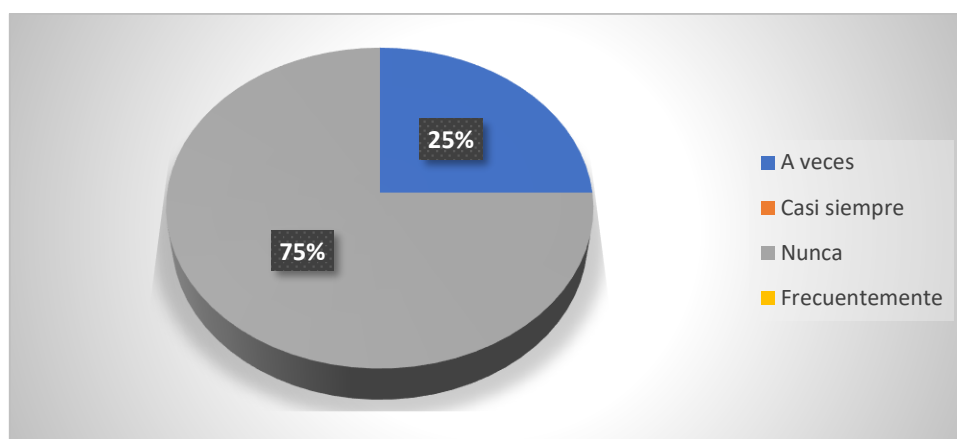
Tabla 15: Resultados de la pregunta 10

Escala	Frecuencia	Porcentaje
A veces	3	25
Casi siempre	0	0
Nunca	9	75
Frecuentemente	0	0
Total	12	100

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Figura 14: Resultados de la pregunta 10



Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación

En este indicador, representan el 75% de encuestados, dijeron que nunca duermen sus hijos con el celular cerca de la cama o conectado, mientras que 3 de 12 que corresponde al 25% dijeron a veces se duermen con él. Este tipo de comportamiento no debería pasar en las familias de nuestra sociedad, sin embargo, sucede porque no hay control de sus padres en el tiempo que usan los celulares los niños, incluso permiten que duerman con ellos hasta cuando se cansen. Definitivamente, antes de indagar sobre los problemas de los niños se debería trabajar sobre las malas costumbres de los padres, falta de normas en casa, poco interés en cuanto a dar una buena crianza a sus hijos y las mismas malas prácticas familiares que son imitados por los infantes.

4.2. Objetivo específico dos

Construir un estado del arte de la lúdica pedagógica, durante el proceso de intervención educativa y la interposición de distractores tecnológicos en los niños de 3 años.

PROPUESTA

Título

Plan Operativo de la Lúdica Pedagógica como medio de interposición de los distractores tecnológicos

Introducción

El diseño de las actividades contenidas en el siguiente apartado tiene como finalidad, promover la participación de los estudiantes y padres de familia en las actividades lúdicas pedagógicas como medio de interposición de los dispositivos tecnológicos a través del uso de recursos educativos y del entorno para dichos fines.

El plan operativo es una propuesta de actividades lúdicas pedagógicas que pueden ser aplicadas durante el proceso educativo del nivel inicial, algunas de ellas basadas en experiencias vividas por los niños y niñas, otras se sustentan en las necesidades de desarrollo y todas están orientadas a la desvinculación del niño del manejo y uso de los dispositivos tecnológicos a los que estuvieron más predispuestos durante la educación virtual.

El rol de los padres de familia desde ha sido y será muy importante para alcanzar los objetivos planteados en el proceso educativo, por tanto, se han incluido actividades en las que ellos pueden apoyar al docente y participar con sus hijos e hijas en la consecución de las mismas en casa y en la escuela. Recordando que es

en casa donde tienen más contacto y uso de los dispositivos tecnológicos antes que en la escuela.

El rol del docente como mediador del proceso de enseñanza aprendizaje se rige a los lineamientos que exige el nivel inicial, sean estos de promover una educación integral, flexible y acorde a las necesidades del niño, de la sociedad y el currículo. Para ello se han planteado estrategias pedagógicas que dirigen el accionar de los mismos siendo conscientes que su papel empieza y termina en la escuela, pero continúa con la formación en casa.

Objetivo General

Diseñar una propuesta de intervención a través de un plan operativo de la lúdica pedagógica, durante el proceso de intervención educativa para evitar la interposición de los distractores tecnológicos en los niños de 3 años.

Objetivos Específicos

- Promover la participación de padres de familia y docentes en encuentros pedagógicos para sobre la importancia del cuidado y supervisión del uso de los distractores tecnológicos durante el proceso educativo.
- Fortalecer el proceso de intervención educativo a través de la construcción de un estado de arte de la lúdica pedagógica como medio de interposición de los distractores tecnológicos.
- Propiciar el oportuno compromiso voluntario de los padres de familia para la disminución del uso de dispositivos electrónicos de los estudiantes al conocer las debilidades y fortalezas del uso de los distractores tecnológicos durante las clases.

Desarrollo de la propuesta

El diseño del plan operativo está compuesto por tres etapas, en cada una de las cuales se han planteado las estrategias a seguir, las actividades lúdicas y los medios que se utilizarán para validar los resultados.

Tema: Propuesta del plan de acción

Esta fase es eminentemente teórica, pues en ella se construye, validan y verifican el nivel de aceptación y aplicabilidad de las acciones dentro del proceso de capacitación, cuyo objetivo es:

Diseñar las actividades a aplicarse en el plan de acción en base a un proceso de sensibilización y capacitación a padres/madres de familia y docentes sobre la necesidad de disminuir el uso de dispositivos electrónicos durante las clases.

Está dirigido a docentes y padres de familia de los niños y niñas que asisten al nivel inicial de educación, a quienes se busca capacitar sobre las diferentes estrategias que se pueden aplicar para disminuir de forma voluntaria, el tiempo de uso de los dispositivos tecnológicos durante el proceso educativo y de familia. Para ello se ha planteado las técnicas como la conferencia, lluvia de ideas, observar y analizar videos, trabajo en grupos, y plenarias. A partir de ellas se espera sensibilizar a los miembros de la familia sobre la necesidad de establecer normas de control y vigilancia sobre el tiempo que dedican a ver o jugar en el celular, Tablet u otros dispositivos tecnológicos.

Etapa de sensibilización

ESCUELA MANUELITA SÁENS BOLETÍN DE INVITACIÓN

Mayo del 2022



Lugar: Salón de actos de la escuela



CONTENIDOS

Principios sobre el buen uso
de los dispositivos
tecnológicos

Riesgos en el uso de las
TICs.

Ciberdelitos, cyberbullying,
grooming y otros problemas

Consejos para evitar estos
problemas.

Su buen uso y aplicación en
el contexto educativo.

RAZONES POR LAS QUE DEBERÍAS ASISTIR

El rol de las familias en la formación escolar de sus hijos se basa en tres ejes fundamentales:

- 1. Provisión de amor incondicional.*
- 2. La creación de un marco normativo consistente para su buena conducta.*
- 3. Ejercer un cuidado responsable, equilibrado y autónomo en sus hijos.*
- 4. En este contexto, la escuela tiene con fin apoyar a dicho proceso a partir de dotar de herramientas y directrices a la familia para ejercer dichas funciones.*

Etapa de desarrollo

Taller 1

Principios para el buen uso de los dispositivos tecnológicos

Objetivo: Establecer los beneficios y desventajas del uso de los dispositivos tecnológicos en la escuela y hogar.

Técnica: Conferencia

Grupos: Padres/madres de familia y docentes

Responsable: Docente, Psicólogos - DECE

Contenidos programáticos

El papel de la escuela como agente interventor en el uso adecuado de los dispositivos tecnológicos para fines educativos debe procurar una constante formación y capacitación hacia las familias que componen el contexto educativo actual, por lo que es preciso establecer ciertas guías de actuación para los actores: estudiantes, padres/madres de familia y docentes.

Los estudiantes deben tener como principios los siguientes:



- A. Controlar el tiempo que se conectan al ordenador, a la tablet, al móvil o a cualquier otro dispositivo similar.
- B. Cuidar su correcta posición corporal al usar cualquiera de estos dispositivos, sentándose correctamente.
- C. Ser prudentes y no concertar encuentros con personas que no conocen y que les proponen quedar a solas.
- D. Tener respeto a otros usuarios, evitando las burlas, difamaciones, humillaciones y agresiones.
- E. No suplantar la identidad de nadie en la red.
- F. Aprender a navegar por internet de forma segura, accediendo solo a contenidos aptos para su edad.
- G. Saber que tienen derecho a la privacidad de su información personal y que no sea difundida por la red. Hay que evitar compartir en chat, redes sociales o email (imágenes, datos, teléfono).
- H. De la misma manera, entender que no se puede publicar información de otra persona sin su consentimiento.
- I. Saber que tienen el deber de pedir ayuda a una persona mayor cuando algo no les guste o lo consideren peligroso, incluso si no les afecta personalmente,
- J. Cuidar el mantenimiento de los dispositivos que utilizan, evitando derramar comida o líquidos sobre ellos (Pulido & Nogales, 2015, pp. 5-6).

Las familias deben contribuir con los siguientes principios:

- a) Estar al día en todo lo relativo a internet y nuevas tecnologías, ya que cuanto más información se tenga mejor podrán ayudar y acompañar a sus hijos o hijas en su buen uso.
- b) Acordar normas de uso claras, estableciendo y haciendo cumplir un horario. Es importante que los menores tengan claro lo que pueden y no pueden hacer y sepan sus consecuencias. Se debe marcar un tiempo para tareas escolares y un tiempo para el ocio.
- c) Crear un espíritu crítico sobre la información que aparece en la red y explicarles que no todo lo que aparece en la web es verdad.
- d) Fomentar el diálogo sobre hábitos de utilización de las TIC y sus riesgos. Es importante que el menor sienta que cuando le suceda algo extraño o le incomode, puede decírselo a sus padres sin sentirse culpable.
- e) Utilizar filtros de control de acceso a la red y programas de control parental, con los que se evitará que los menores accedan a páginas de contenido inapropiado y proporcionarán herramientas de regulación del tiempo de uso de los dispositivos digitales.
- f) Tener el ordenador en una zona de uso común, ya que facilitará tanto la supervisión del tiempo de utilización como las situaciones que puedan resultar incómodas para el menor, así como la revisión de la web que visita.
- g) Cuidar la postura respecto al ordenador, es conveniente acostumbrar al menor a levantar la vista de la pantalla cada 15 o 20 minutos, fijándola en un punto alejado, y a no permanecer en la misma postura durante más de una hora.
- h) Enseñarles en qué consiste la privacidad, que los datos personales son información sensible y que pueden ser utilizados en su contra.
- i) Explicarles que en las redes hay que respetar a los demás, que detrás de cada apodo hay una persona y que siempre hay que ser educado.
- j) Cuidar el ordenador, tablet, móvil..., evitando riesgos físicos, como derramar comida o bebida sobre ellos, etc. (Pulido & Nogales, 2015, pp. 6-7).



Los docentes por su parte deben impartir como los siguientes principios:



- a) Controlar el tiempo que se conectan a internet en clase.
- b) Colaborar en el mantenimiento de todos los dispositivos tecnológicos del aula.
- c) Fomentar la utilización de una posición correcta para el cuerpo frente al ordenador, siguiendo estas pautas.
- d) Fomentar el respeto a otros usuarios, evitando las burlas, difamaciones y agresiones.
- e) Enseñar a navegar por internet de forma segura, accediendo solo a contenidos aptos para su edad.
- f) Crear un espíritu crítico sobre la información que aparece en la red y explicarles que no todo lo que aparece en la web es cierto.
- g) Enseñar a utilizar motores de búsqueda y contrastar varias fuentes sobre un mismo campo, evitando el “corta y pega”, para evitar plagios de trabajos ya realizados.
- h) Advertir del derecho a la privacidad de la información personal del alumnado y a que no sea difundida sin su consentimiento por la red. Hay que tener cuidado con los datos que se comparten tanto en chat, redes sociales o por email (imágenes, datos, perfiles, números de teléfonos.), leyendo atentamente las condiciones de las páginas a las que nos suscribimos.
- i) De la misma manera, explicar que no se puede publicar información de otra persona sin su consentimiento. Siempre es aconsejable evitar publicar detalles o imágenes privadas (Pulido & Nogales, 2015, pp. 7-8).

Taller 2

Riesgos en el uso de las TICs

Objetivo: Conocer los riesgos para los estudiantes, familia y escuela asociados al uso inadecuado de las TICs.

Técnica: Lluvia de ideas

Grupos: Padres/madres de familia y docentes

Responsable: Docente, Psicólogo - DECE

Contenidos programáticos



Figura 15: Riesgos en lo académico por el uso inadecuado de las TICs



Fuente: Pulido, 2015

Figura 16: Riesgos psicológicos por el uso inadecuado de las TICs



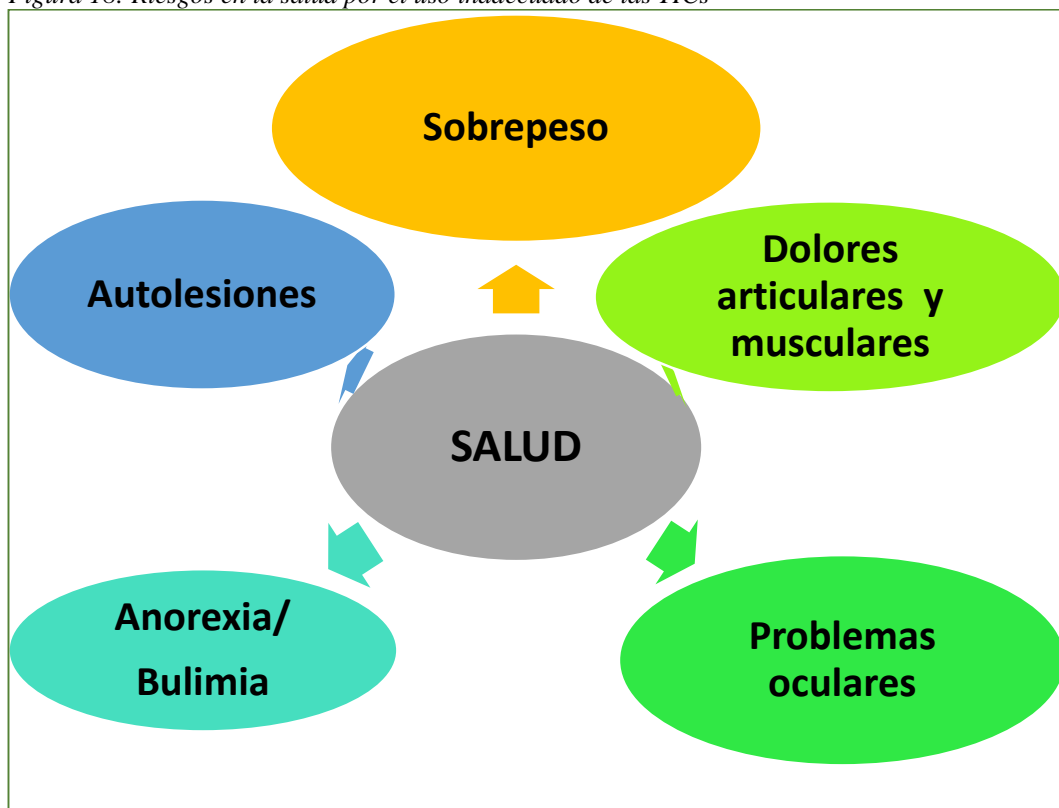
Fuente: Pulido, 2015

Figura 17: Riesgos sociales por el uso inadecuado de las TICs



Fuente: Pulido, 2015

Figura 18: Riesgos en la salud por el uso inadecuado de las TICs



Fuente: Pulido, 2015

Taller 3

Su buen uso y aplicación en el contexto educativo

Objetivo: Establecer los beneficios y desventajas del uso de los dispositivos tecnológicos

en la escuela y hogar.

Técnica: Conferencia

Grupos: Padres/madres de familia y docentes

Responsable: Docente

Contenidos programáticos

La importancia de las TIC en educación infantil

La educación inicial primordialmente se sustenta en actividades de aprendizaje que partan de las vivencias diarias de los niños. Pero la inserción de las TICs como una herramienta de aprendizaje ha debido ser adoptada como una nueva estrategia. Al respecto Moreno (2006), explica que:

La adopción del aspecto lúdico usando las TIC en las situaciones de aprendizaje requiere de la utilización de una pedagogía organizada con base en estrategias didácticas para valorar el placer de jugar y aprender. En este sentido, el docente como mediador debe propiciar escenarios de juegos entre grupos para garantizar la interacción entre los niños y niñas, la comunicación y expresión oral artística y creativa, en un ambiente tecnológico que fomente la confianza y la creación libre. Por su parte las actividades lúdicas planificadas usando las TIC en la acción pedagógica son fundamentales para el desarrollo cognoscitivo e intelectual, y si se desarrollan en un ambiente afectivo propiciarán la imaginación, creatividad, esfuerzo y dedicación (pp. 6-7).

En este sentido, Phenix (1999), citado por Moreno (2006), esboza la idea anterior a través de un planteamiento:

El elemento más fundamental de la educación es el cambio, está implícito en su misma definición. Todo aprendizaje requiere cambio. La educación como

proceso debe moverse o avanzar. El estancamiento es, por tanto, directa y fundamentalmente, lo opuesto a la educación, es el mal básico de la educación (p.7).

Las TICS en educación infantil deben ser un recurso que se adapten a lo que se estipula en el currículum y, por lo tanto, cumplir con las premisas básicas de esta etapa educativa. Las estrategias más aplicables en este nivel están, por ejemplo:

- Manipula por sí mismos los medios tecnológicos.
- Navegar por la web mientras aprenden normas básicas de seguridad.
- Desarrollar el autocontrol, autoprotección y autocuidado, mientras las TIC se convierten en una herramienta de aprendizaje.
- Seguir normas y reglas.
- Comprender y asumir las consecuencias de una infracción en las normas y reglas adoptadas.
- Insertar en el manejo de las TIC otros medios o dispositivos tecnológicos que llamen su atención y curiosidad, así, los robots, ensamblaje de mecanismos electrónicos, otros.
- Incursionar en el gusto por la música y el arte a través de diferentes aplicaciones.
- Propiciar espacios para el inicio de la prelectura.
- Identificar lo que es real y fantasía, la noción de tiempo: antes – después, etc. (Moreno, 2006)

Actividad: Diario de clases

Objetivo: Compilar actividades, trabajos y eventos académicos semanales en las clases de los niños para que sean conocidos por sus padres y familias.

Proceso:

Se puede crear un blog, una página de Facebook, YouTube u otra página en donde se pueden subir semanalmente los resultados obtenidos en las actividades diaria de los estudiantes.

Este proceso permitirá la interacción entre la/el maestra/o, padres/madres de familia y estudiantes, quienes se sentirán motivados cada vez más para publicar sus trabajos y tareas.

Taller 4

Uso de las Apps en educación

Objetivo: Utilizar los medios tecnológicos como medio de exploración y aprendizaje en los diferentes ámbitos y ejes de desarrollo.

Técnica: Conferencia

Grupos: Padres/madres de familia y docentes

Responsable: Docente

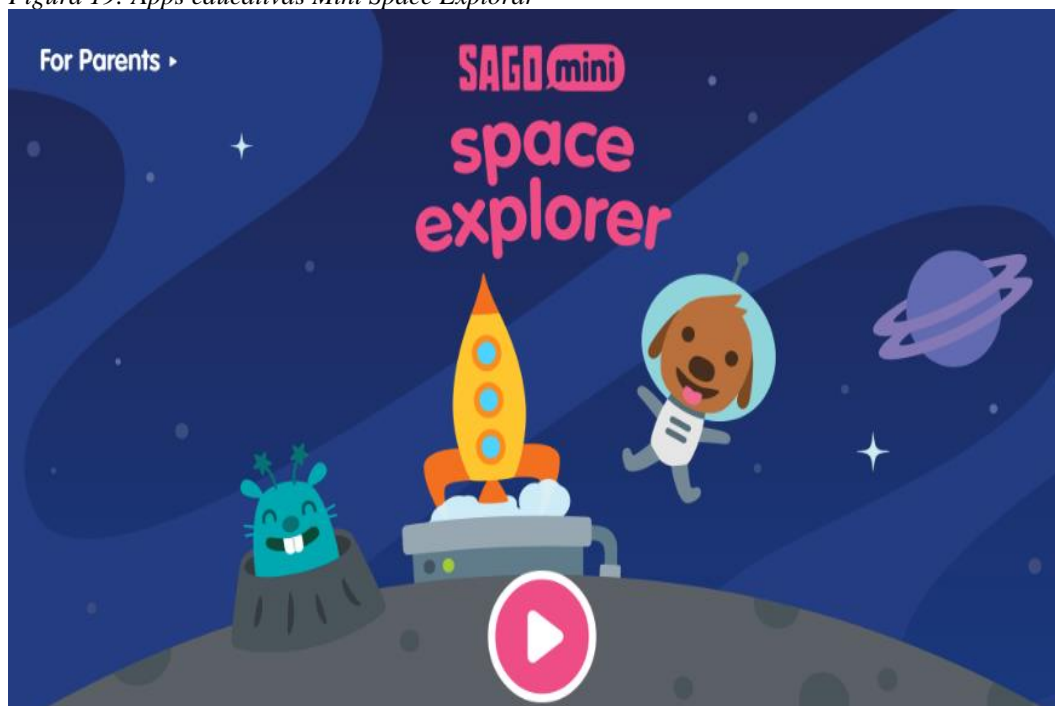
Contenidos programáticos

Las Apps educativas

En la actualidad existen una amplia gama de aplicaciones que permiten desarrollar diferentes áreas del conocimiento, así como habilidades y destrezas cognitivas en los niños. Para su ejemplificación se recomiendan las siguientes:

Sago Mini Space Explorar:

Figura 19: Apps educativas Mini Space Explorar



Fuente: Google Play - Sago, 2021

Vuela al espacio con el perro Harvey. Invita a Harvey a jugar entre las estrellas y los planetas. Vuela por el espacio y descubre docenas de deliciosas

sorpresas. Haz nuevos amigos alienígenas, deslízate en un platillo volador, conoce al adorable robot abrazo y disfruta de un picnic interestelar. Esta experiencia de juego abierta es perfecta para niños pequeños y preescolares. Es una aplicación para explorar el espacio y descubrir los planetas de la mano de Harvey, un perro dispuesto a ser un auténtico astronauta (Google Play - Sago, 2021).

Leo con Grin

Figura 20: Apps educativa Leo con Grin



Fuente: Google Play - Sago, 2021

Leer es una de las habilidades más importantes que se puede enseñar en Preescolar y en los primeros cursos de Primaria pues es la base de todo lo que harán nuestros pequeños en el cole y también en parte de su vida adulta. Para iniciarse en la lectura. Contiene juegos interactivos sencillos para aprender a silabear, leer palabras y frases y escribir. Todos los juegos tienen dos niveles de dificultad. Esta aplicación es la primera parte del método Educaplanet. Son 30 lecciones, divididas en 6 misiones, empezando por las vocales y siguiendo con L, M, S, T, P, N, D, F, H C, Q, CH,... (Google PLay - Leo, 2021).

Encuéntralos a todos: Dinosaurios:

Figura 21: Apps educativa Dinosaurios



Fuente: Google Play - Sago, 2021

Dentro de la ciencia el mundo de los dinosaurios es un tema que suele apasionar a los más pequeños. Esta App permite descubrir hasta 24 dinosaurios y el entorno en el que vivían con tarjetas animadas, fotos y puzles (Google Play, 2018).

Aprendo Música

Una web muy completa para familiarizarse con las notas musicales, el ritmo o reconocer instrumentos musicales. Incluye canciones sencillas para tocar con la flauta.

Las mejores apps para aprender notas musicales

- Yousician
- NoteWorks
- Real Piano Teacher
- Toca Band
- Aprender música - Leer notas
- Entrenador Vocal

En la web se pueden conseguir numerosas apps de este estilo; desde juegos para enseñar música, hasta aplicaciones para aprender solfeo. Y es que cada una de ellas ha sido desarrollada con el fin de potenciar la creatividad e impulsar a la creación de composiciones inéditas.

Gracias a estas plataformas, tanto niños como adultos podrán desarrollar sus 5 sentidos de forma rápida y eficaz, ofreciendo ejercicios y canciones divertidas (Martínez, 2021).

Taller 5

Las Apps para el control parental de los dispositivos tecnológicos

Objetivo: Brindar información a los padres de familia y docentes sobre las herramientas de control para el uso de los dispositivos tecnológicos de sus hijos/as.

Técnica: Conferencia

Grupos: Padres/madres de familia y docentes

Responsable: Docente del área de Informática

Contenidos programáticos

Las Apps de control parental para dispositivos móviles

En el mercado encontramos una serie de Apps que sirven para el control de los padres de familia sobre el uso de los dispositivos tecnológicos que niños usan en sus hogares, muchos de ellos dicen o garantizan ser las mejores, pero también encontramos engaños y falsos programas que no certifican su buen uso.

Según lo explica Sánchez (2022), las mejores apps que se utilizan para este propósito, son las que a continuación se proponen.

- **Qustodio:** Es una herramienta de supervisión poderoso con un filtro a través de la web que evita a los niños acceder a direcciones de páginas pornográficas o con contenido no apto para su edad (Sánchez, 2022).

Figura 22: Apps para el control parental del uso de las TICs



Fuente: <https://es.vpnmentor.com/blog/las-mejores-aplicaciones-de-control-parental/>

- **NetNanny:** aplicación para móvil u ordenadores que los mantienen protegidos contra la invasión de otros dispositivos. Es un feed familiar (Sánchez, 2022).

Figura 23: Apps para la protección contra invasión de otros dispositivos

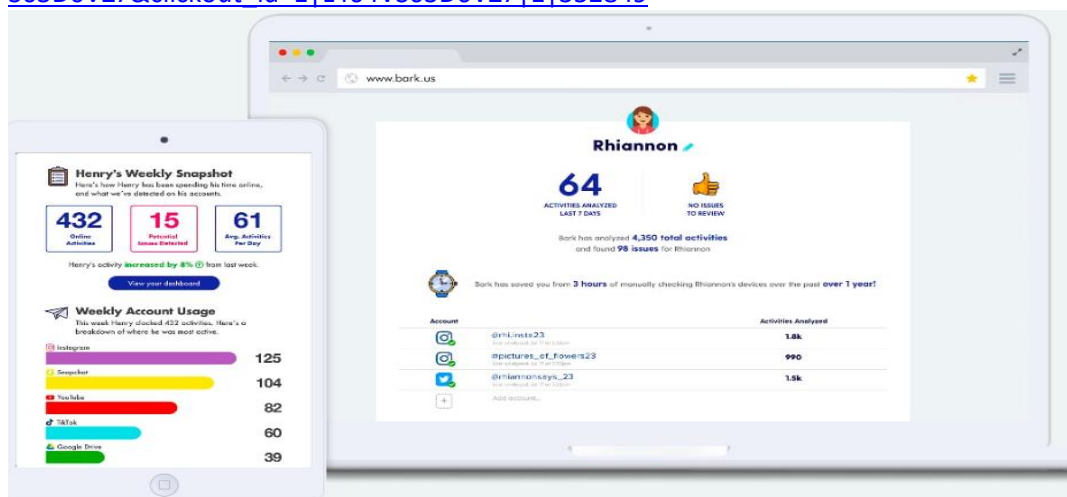


Fuente: <https://es.vpnmentor.com/blog/las-mejores-aplicaciones-de-control-parental/>

- **BarK;** con esta aplicación se puede controlar y vigilar los mensajes de texto que le llegan a sus móviles, evitando así la invasión de depredadores u otras ciber amenazas (Sánchez, 2022).

Figura 24: Apps para vigilar los mensajes de textos insaores

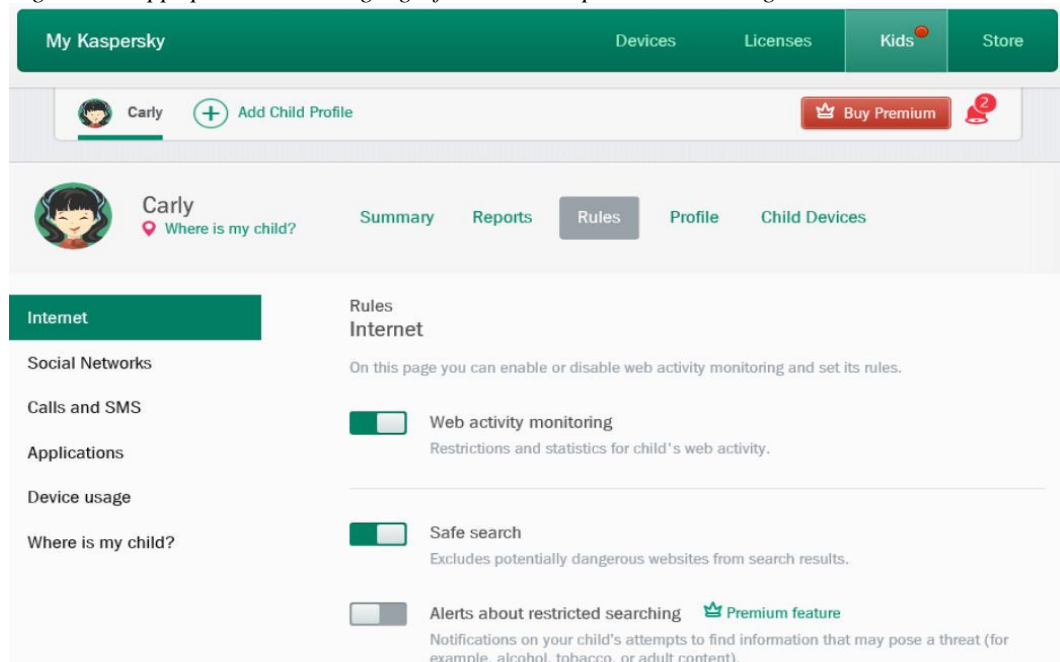
https://es.vpnmentor.com/?Track_link=MzUyODQ5fA==&vid=352849&target=ShortCodeAffiliateLink_391173_post_83003&pageid=391173&type=post&pageview_id=1|L464V563D6VZ7&clickout_id=1|L464V563D6VZ7|1|352849



Fuente: <https://es.vpnmentor.com/blog/las-mejores-aplicaciones-de-control-parental/>

- **Kaspersky Safe Kids:** Entrega alertas a la familia cuando identifica un problema cuando se apaga, sirve de control geo referencial para saber en dónde están los hijos (Sánchez, 2022).

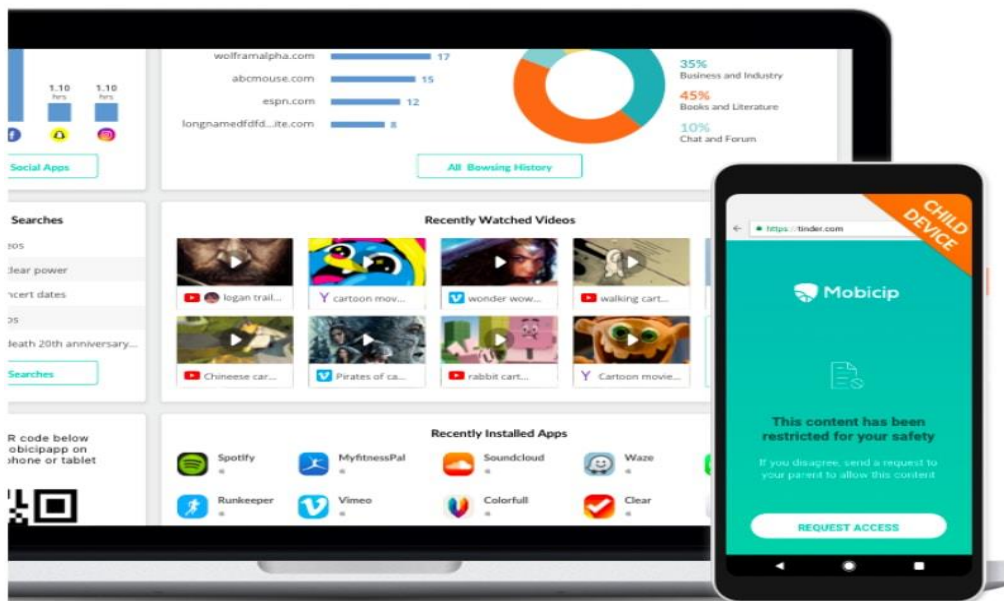
Figura 25: Apps para ubicación geográfica de los dispositivos tecnológicos



Fuente: <https://es.vpnmentor.com/blog/las-mejores-aplicaciones-de-control-parental/>

- **Mobicip:** a través de esta aplicación se puede medir el tiempo que los hijos usan el dispositivo móvil, le envía una alerta a los padres para comunicarle que está sobrepasando el límite recomendado, ayudando a que esto no interfiera en las actividades académicas (Sánchez, 2022).

Figura 26: Apps para medir el tiempo de uso de las TICs



Fuente: <https://es.vpnmentor.com/blog/las-mejores-aplicaciones-de-control-parental/>

4.3. Objetivo específico tres

Identificar el impacto generado a través de la lúdica pedagógica en el proceso de intervención educativa para evitar la interposición de los distractores tecnológicos en los niños de 3 años.

Una vez concluido el proceso de intervención educativa con estudiantes y padres de familia, se procedió a medir el impacto generado en la población educativa. Para ello se realizó una encuesta post – facto, es decir después de la aplicación de la propuesta, en donde se identificaron los siguientes resultados:

Tabla 16: Encuesta Post – facto a padres de familia

Pregunta	Escala / %		
	Si	No	A veces
Ha disminuido la frecuencia de uso de los dispositivos tecnológicos en su hijo/a	90%	10%	
Cree que se ha dado un mejor uso a los dispositivos tecnológicos durante el proceso educativo	100%		
Utiliza las Apps educativas para generar un mejor aprendizaje en su hijo/a.	65%	10%	25%
Ha realizado el control de contenidos y tiempo de uso de los dispositivos tecnológicos en su hijo/a	65%	10%	25%
Considera necesario el uso a los dispositivos tecnológicos en el proceso educativo	50%	20%	30%
Los contenidos tratados en el taller de capacitación han sido de mucha utilidad para conocer cómo controlar el uso de los dispositivos tecnológicos en su hijo/a.	100%		

Fuente: Datos obtenidos de los padres de familia el nivel I de Educación Inicial de la Escuela Manuelita Sáenz, período lectivo 2021 – 2022

Elaborado por: Alejandra Caicedo

Interpretación de resultados

Los padres de familia encuestados, en su mayoría han aceptado que se ha disminuido la frecuencia de uso de los dispositivos tecnológicos en su hijo/a, lo que demuestra el gran interés de la comunidad por favorecer un proceso de desarrollo adecuado en los estudiantes.

Dijeron que, si han utilizado las Apps educativas para generar un mejor aprendizaje en sus hijos, dejando en evidencia el compromiso de padres de familia y docentes por favorecer un adecuado uso de los medios tecnológicos sin estigmatizar a las TICs como algo negativo en la educación, demostrando que la innovación tecnológica es inevitable.

Así mismo, el rol de los padres de familia se ha visto comprometido con un adecuado control parental de uso de los dispositivos tecnológicos través de las aplicaciones que se han diseñado para este fin.

La mayoría de ellos consideran muy necesario el uso de los dispositivos tecnológicos en el proceso educativo, ya que el tiempo de virtualidad que hemos pasado nos ha dejado grandes aprendizajes y la ventaja de saber educar a través del internet, pese a todas las dificultades que esto representa.

Finalmente, todos los padres de familia piensan que los contenidos tratados en el taller de capacitación han sido de mucha utilidad para conocer cómo controlar el uso de los dispositivos tecnológicos en su hijo/a, generando así un adecuado compromiso para docentes y padres des familia que convergen todos en un mismo fin, el de educar con calidad en un mundo globalizado por la tecnología.

5. CONCLUSIONES

Una vez realizado el proceso estadístico de análisis e interpretación de resultados, es posible inferir en algunas conclusiones sobre los datos obtenidos.

A través de los resultados de la encuesta se predice la existencia de niños que han creado una dependencia de los medios tecnológicos o electrónicos en sus casas, los que han llegado a interrumpir sus actividades de convivencia con la familia y amigos, a no participar de las actividades comunes como las horas de comer, y que algunos padres de familia temen por la reacción de sus hijos cuando se les pretende quitar el dispositivo para que participe de clases o de alguna actividad cotidiana.

El rol de los padres de familias en algunos hogares se ha visto alienado por el apego que sus hijos han creado hacia los dispositivos tecnológicos, mismos que no son tan bien apreciados frente a un proceso educativo virtual.

El tiempo que dedican a ver el celular sus hijos es excesivo en algunos casos y en otros está sujeto solo a las clases virtuales, la edad de uso está dado desde los 2 años, en donde requieren de un proceso de desarrollo más lúdico y motriz que tecnológico.

La calificación que la mayoría de padres de familia le dan al uso de los celulares durante el proceso educativo fluctúa entre necesario para aprender su uso, a pesar que en la mayoría de los estudiantes se ha notado una baja considerable en el rendimiento académico.

El rol de los padres de familia en la instauración de normas y reglas claras sobre el manejo y uso de las TICS no responde a los intereses educativos y adolece de ciertas faltas en las formas de crianza de los niños, que están generando conductas desadaptativas y disruptivas en el seno familiar.

Por tales motivos la construcción de un estado de arte de la lúdica pedagógica durante el proceso educativo para la interposición de los distractores tecnológicos en los niños a través de un plan operativo de la lúdica pedagógica, es importante y necesario, debiendo partir de una intervención oportuna, intensiva, motivadora y creativa para que alcanzar los fines deseados en la educación.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Ballesteros, C. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús*. Obtenido de Academia. Universidad de Tolima: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/46660667/RIUT-JCDA-spa-2015-La_actividad_ludica_como_estrategia_pedagogica_para_fortalecer_el_aprendizaje-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1651437010&Signature=AuMs-keG3a5DC0UzQOAiINs0bE1I1Q1A0LKymbyAJaK1PY~ylfMGhEEYXE2
- Carrasco, F., Droguett, D., Navarrete, A., Quiroz, M., & Espinoza, H. (08 de 2017). *El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar*. Obtenido de Revista Cultura, Hombre y Sociedad. Universidad Católica de Temuco - Chile, N. 1, Vol. 27, pp. 108 - 137: <https://portalrevistas.uct.cl/index.php/cuhso/article/view/1191/pdf>
- Google Play - Leo. (15 de 12 de 2021). *Leo con Grin: aprender a leer*. Obtenido de https://play.google.com/store/apps/details?id=air.educaplanet.grin.leo1.full&hl=es_EC&gl=US
- Google Play - Sago. (05 de 04 de 2021). *Sago Mini Space*. Obtenido de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sagosago.SpaceExplorer.Trial.googleplay&hl=es_EC&gl=US
- Google Play. (12 de 09 de 2018). *Encuéntralos a todos: Dinosaurios*. Obtenido de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.knbmedia.findthemalldinolite&hl=es_EC&gl=US
- Google Play. (15 de 12 de 2021). *Leo con Grin: aprender a leer*. Obtenido de https://play.google.com/store/apps/details?id=air.educaplanet.grin.leo1.full&hl=es_EC&gl=US
- Google Play. (05 de 04 de 2021). *Sago Mini Space*. Obtenido de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sagosago.SpaceExplorer.Trial.googleplay&hl=es_EC&gl=US

- Hernández, S. (26 de 2021). *Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia*. Obtenido de Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Universidad de Murcia - España, N. 76, pp. 22-35: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2067/849>
- Luengo, Á. (04 de 2014). *Cómo intervenir en los problemas de conductas infantiles*. Obtenido de Padres y maestros, N. 356, pp. 37-43: https://web.teaediciones.com/ejemplos/articulo_pym_empecemos.pdf
- Martínez, W. (08 de 03 de 2021). *6 apps para aprender las notas musicales, también para profesores de música*. Obtenido de <https://andro4all.com/aplicaciones-de-musica/apps-para-aprender-las-notas-musicales>
- Mejías, C., & Lazo, P. (20118). *Estilos de mediación parental en el uso de TIC que hacen los niños(as) de cuarto básico de un colegio particular de la Comuna de Colina*. Obtenido de Trabajo de Post grado, de la Universidad Finis Terrae. Santiago de Chile, p. 1 - 140: <https://repositorio.uft.cl/xmlui/bitstream/handle/20.500.12254/758/mejias-lazo%202018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación - ME. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Obtenido de file:///C:/Users/USUARIO/Documents/CURRICULOS/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf
- Moreno, M. (2006). *Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial*. Obtenido de Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación. Universidad Rafael Beloso Chacín. Edición 1, año 1: file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LasTicYElDesarrolloDelAprendizajeEnEducacionInicia-2719444.pdf
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Obtenido de Universidad Nacional de Colombia: <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pulido, J., & Nogales, T. (02 de 2015). *Guía para el buen uso educativo de las TIC*. Obtenido de Junta de Extremadura, Mérida - Colombia: https://saludextremadura.ses.es/filescms/ventanafamilia/uploaded_files/Cu

stomContentResources/guia%20buen%20uso%20educativo%20de%20las
%20tic.pdf

- Remolina, L. (2021). *Implementación del juego y la lúdica como estrategia para implementar y fomentar las habilidades sociales en los niños de primer grado de la Institución Educativa Instituto Técnico Superior Industrial sede B Santa Ana*. Obtenido de Tesis de titulación de la Universidad Nacional Abierta a Distancia UNAD:
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/44139/1vremolinas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, D. (18 de 05 de 2022). *Las mejores apps de control parental (Android & iPhone) 2022*. Obtenido de vpnMentor: <https://es.vpnmentor.com/blog/las-mejores-aplicaciones-de-control-parental/>
- Segura, G. (18 de 11 de 2021). *Percepciones de madres de familia y docentes sobre el uso prolongado de las TICs y el internet en estudiantes de escuelas primarias*. Obtenido de Revista de Educación. N. 25, Vol. 1, pp.417 - 439:
http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/5866/6044

7. ANEXOS

Anexo 1: Propuesta del Proyecto de Intervención Educativa aprobado por Consejo Directivo de la Facultad



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA

LA LÚDICA PEDAGÓGICA, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA Y LOS DISTRACTORES TECNOLÓGICO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS, DE LA ESCUELA MANUELITA SÁENZ, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2022

AUTORA

CAICEDO SALAZAR ALEJANDRA ESTEFANÍA

TUTORA

DRA. AMARILIS DEL PILAR LUCIO QUINTANA

PROYECTO DE INTERVENCION EDUCATIVA, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL.

2022

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

La discusión sobre el papel que los dispositivos tecnológicos y el internet desempeñan en todas las esferas de la sociedad un tema de análisis en ambas direcciones tomando en cuenta los beneficios e impactos que esto puede traer en el desarrollo de los niños en especial.

Según Hernández (2021), este escenario demuestra que:

La utilización de herramientas y entornos virtuales de comunicación en los más pequeños, ha mostrado cómo los dispositivos tecnológicos e internet provocan un impacto importante en el comportamiento habitual de distintas poblaciones estudiantiles, llegando a alterar la actividad de enseñar y aprender en los infantes principalmente (p. 23).

Para Carrasco, et al, (2017), dicen que entre las desventajas sobre el uso de estas herramientas están:

La conducta, el rendimiento escolar, las habilidades para socializar y la capacidad de resolver conflictos familiares o con otros pares, se ven influenciados debido al libre acceso a contenidos inapropiados, o a personas desconocidas que en no pocas ocasiones merodean por la internet buscando el intercambio de material de tipo sexual (p. 109).

En relación a los beneficios del uso de las TICs y el internet, Segura (2021), explica que ellos,

Apoyan en la realización de actividades académicas, diversión y esparcimiento, abre nuevas oportunidades y desafíos, promueve la adquisición de los aprendizajes de los estudiantes, reduce brechas entre grupos socioeconómicos, contribuyen a una mejor gestión-administración educativa, disminuyen las desigualdades en el aprendizaje y apoya la preparación de los docentes (p. 419).

Debido a la crisis sanitaria producto de la covid-19 y la consecuente limitación de actividades esenciales para el desarrollo de los escolares, Alarcón (2016), afirma que “ir a clases y jugar con sus pares, o contar con espacios variados que les permita expresarse en entornos o situaciones distintas, pueden haberse afectado dando en efecto negativo” (p. 2). Estos efectos serán evidentes de forma inmediata al ingresar a las aulas a retomar las actividades en el plano de la presencialidad al sistema de educación regular.

Durante la pandemia, los hogares se han convertido en los nuevos entornos educativos de interacción y aprendizaje en donde la modulación que los padres y maestros se ha realizado sobre un tiempo importante de conectividad al internet, computadora o dispositivos tecnológicos, permitiendo un acercamiento seguro, sobreprotegido y limitado en cuanto a las funciones de interacción social y de aprendizaje.

La conectividad a través del internet que se estima segura para niños de preescolar, según Mejías y Lazo (2018), “no debe superar las dos horas de uso diario, mediado entre la escuela y el entretenimiento” (p. 8). Sin embargo, el tiempo de uso de dispositivos electrónicos a nivel mundial supera, y en algunos países por mucho, el tiempo de interacción niño-pantalla recomendado.

Esta situación parece repetirse en el mundo, en donde la educación especialmente ha obligado a docentes y estudiantes a mantenerse en contacto a través de un dispositivo tecnológico para superar las barreras de la distancia y confinamiento durante más de dos años.

El tiempo de interacción con los distractores tecnológicos en la primera infancia requiere especial atención, pues durante este tiempo se desarrollan entre el 80% y 85% de las conexiones neuronales, por tanto se acentúa en desarrollo cognitivo, motriz y social importantes para su adecuado desarrollo (Remolina, 2021, p. 7).

La nueva normalidad, fue hasta unos meses atrás, una realidad virtual que obligó a los docentes principalmente de educación inicial a interponer acciones pedagógicas que desconecten parcialmente a los infantes de las pantallas, los vuelva en la medida de lo necesario al aprendizaje motriz y a mantener relaciones interpersonales físicas.

La educación a través de las pantallas vino para quedarse, y la necesidad de un teléfono inteligente o computadora es cada vez más prematura, sumado a esto, la necesidad de dispositivos electrónicos para otros fines, hacen que su uso sea excesivo, y deba ser observado y reglamentado especialmente en niños, incluso deba pensarse en la necesidad de interponer acciones, intervenciones escolares específicas para contra restar su desmedida utilización. Ante tal situación, la finalidad del presente trabajo investigativo es argumentar las mejores estrategias de intervención educativa a través de la lúdica pedagógica como interponerte entre los dispositivos tecnológicos y su aprendizaje.

Formulación del problema

¿Cómo influye la lúdica pedagógica, durante el proceso de intervención educativa para evitar la interposición de los distractores tecnológicos en los niños de 3 años, de la escuela Manuelita Sáenz, de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, estudio realizado durante los meses de enero a marzo del 2022?

2. Diagnóstico

2.1. Delimitación del problema

Campo de acción:	Educativo
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: motricidad	Expresión corporal y
Eje de desarrollo:	Expresión y comunicación

La Escuela de Educación Básica (EEB) Manuelita Sáenz es un centro educación regular de sostenimiento fiscal con jurisdicción Hispana que brinda sus servicios en los niveles de inicial y educación general básica con modalidad presencial en jornada matutina.

Está ubicada en la provincia de Bolívar, cantón Guaranda, en la vía Guanajo-Las Cochas al margen derecho del Recinto Chalata Alto.

Reseña Histórica

Los habitantes de lo que hoy es la comunidad de Chalata Alto, no contaban con una escuela, para aprender a leer y escribir, la única escuela que existía era la Vicente Rocafuerte de la parroquia Guanujo, pero está muy distante del recinto de Chalata, esto obligo a que los moradores del sector encabezados por el señor Alejandro Urbano, Virgilio Yáñez Urbano, entre otros acudan a la Dirección de Estudios para solicitar que se cree una escuela en el recinto de Chalata, Logrando que en el año 1935 se creó un centro de Alfabetización sin nombre, como no había local propio el señor Alejandro Urbano, prestó su casa, y dos años más tarde la Dirección de Estudios de Bolívar, acoge el pedido y decide crear una escuela para la población del Norte de la ciudad de Guaranda, es así que el 1 de Octubre de 1937 se crea nuestra, con el Nombre de Manuelita Sáenz, en Homenaje a la Libertadora del Libertador.

En octubre de 1943 la señorita profesora Emma Centeno por disposición de la Dirección de Educación le reemplaza a la señorita Victoria Jibaja, quien decidió que la escuela se traslade a la propiedad del señor Virgilio Yáñez, la señorita Enma Centeno Trabajó con tres grados, en doble jornada, por más de veinte años. En la década de sesenta, ingresa como profesor de la escuela el licenciado Jaime González quien llevo la escuela a la casa del señor Virgilio Yáñez Urbano, por unos cinco años, la jornada laboral fue en la mañana y en tarde. Luego de varios años de vida institucional en señor alcalde Quintiliano Coloma decide comprar un pedazo de terreno a la señora Sofía Yáñez Borja, y voluntariamente el señor Abel Borja donó un pedazo de terreno, entonces el Municipio del cantón Guaranda construye

una escuela de cuatro aulas, para que se eduque los habitantes de la comunidad de Chalata Alto.

La escuela de educación básica Manuelita Sáenz Cuenta actualmente con una población estudiantil de 79 estudiantes, siendo 35 de ellos de género femenino y 44 masculino. La planta docente es de 4 profesionales, 2 de los cuales son hombres y los 2 restantes mujeres.

3. Justificación

En el mundo globalizado de hoy, donde la tecnología ocupa cada vez más espacios en las vidas de adultos, jóvenes y niños, han cambiado muchos de sus hábitos y comportamientos para adaptarse a los tiempos actuales, pero el uso permanente de los dispositivos electrónicos y el internet preocupa a la sociedad, o al menos a una parte de ella por los efectos adversos que su uso excesivo puede causar. Conocer el tipo de relación que tienen los escolares con sus teléfonos móviles o tablets, en términos de tiempo de uso y tipo de contenido que consumen, así como el papel normativo que ejercen los padres en este contexto nos ofrece la oportunidad de dimensionar el problema y plantear en base a ello acciones que encarrilen esta relación del niño/a con las pantallas digitales.

El proceso de investigación actual evoca vital importancia sobre el tema, pues, es preciso dotar de información real y oportuna sobre el fenómeno estudiado, brindando la posibilidad de ser tomados como referencia en futuras investigaciones. De esta manera no olvidar la realidad vivida y como esta ha afectado o beneficiado el proceso de intervención educativa de los niños y niñas.

Se hace manifiesta la utilidad práctica de la investigación al plantear y desarrollar a partir del análisis coyuntural del problema, actividades lúdico-pedagógicas en un plan de intervención escolar de fácil seguimiento por parte de padres, maestros y del gusto de los menores, que se pueden compartir en clase y replicar en casa a fin de estimular el aprendizaje integral de los menores.

La viabilidad del presente trabajo no presenta objeciones pues se dispone de los recursos necesarios para efectuarla.

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

Fortalecer el proceso de intervención educativa mediante la lúdica pedagógica para evitar la interposición de los distractores tecnológicos en los niños de 3 años.

4.2. Objetivos específicos

- Identificar las características del proceso de mediación de los actores pedagógicos y sociales en la interposición de los distractores tecnológicos durante el proceso de intervención educativa.
- Construir un estado del arte de la lúdica pedagógica, durante el proceso de intervención educativa y la interposición de distractores tecnológicos en los niños de 3 años.
- Diseñar una propuesta de intervención a través de un plan operativo de la lúdica pedagógica, durante el proceso de intervención educativa para evitar la interposición de los distractores tecnológicos en los niños de 3 años.

5. ESTRATEGIAS DE DESARROLLO Y APLICACIÓN

5.1. Fundamentación Teórica Referencial de sustento

5.1.1. Lúdica Pedagógica

A lo largo del siglo, varios autores han enunciado la importancia de las teorías sobre el juego o actividades lúdicas en la enseñanza: Montaigne (15933 –

1592) aconsejaba que el niño desarrolle la curiosidad a través de la observación en su entorno, Comenio (1592 – 1671) resumió su método en tres ideas fundamentales: naturalidad, intuición y autoactividad, Rousseau (1712 – 1778) dijo que el niño debe aprender solo por medio de la experiencia, Pestalozzi (1746 – 1827) resumió que el juego es decisivo para enriquecer el sentido de responsabilidad y fortalecimiento de las normas de cooperación, Froebel (1782 – 1852) estableció que la pedagogía debe considerar como actividad creadora y productiva a través de métodos lúdicos en la educación, Dewey (1859 – 1952) evoluciono este pensamiento cuando afirmó que las distintas posibilidades de juego permiten al niño insertarse a la vida mientras aprende lecciones de interacción con otros; Montessori (1870 – 1952), en su reflexión pedagógica sobre la enseñanza pre elemental plantea la idea de los juegos educativos como una necesidad para desarrollar los sentidos, lo que Piaget citó al referirse que los juegos no son solo desahogo o entretenimiento para gastar energías, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual de los niños (Nunes, 2002, pp. 15-19).

Zambrano (2018), define la pedagogía como “el conjunto de estrategias, instrumentos y acciones que utilizan los docentes en el aula para guiar el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollar de las competencias cognitivas, comunicativas, emocionales e interpersonales en el educando” (p. 70). Estas prácticas deben ser planteadas en función de las necesidades de los estudiantes, buscando favorecer un entorno motivador, creativo, atractivo y divertido, más aún si los beneficiarios son niños pequeños.

Romero, et al, (2009), se refieren a la importancia de las estrategias pedagógicas en la formación de los docentes del nivel inicial, ya que,

Se utilizan en las diferentes etapas del proceso educativo al concretar la unión del concepto y objeto, en donde el concepto representa el conocimiento que el sujeto posee sobre el objeto, y este a su vez lo constituye la parte tangible o materia animada de lo que se representa como motivo de saber (p. 1).

Para Alarcón y Guzmán (2016), la concreción del término Lúdica pedagógica confluye en que:

El juego como instrumento pedagógico que potencializa las diferentes dimensiones de la personalidad en el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral y la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual accede al pensamiento conceptual y al mundo social (p.37).

En la educación, la pedagogía lúdica constituye una acción inherente al niño y aparece en forma transaccional como vista a la adquisición de algún conocimiento, que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo (Nunes, 2002, p. 8).

Entonces lúdica pedagógica es enseñar jugando, sin descuidar la finalidad de los objetivos del currículo en los diferentes niveles de educación, al igual que el entorno en el cual se desarrollan dichas actividades mientras se usan estrategias de que vayan de la mano con las necesidades de los educandos, las familias y la sociedad.

5.1.1.1. Comportamiento lúdico

Rodríguez, et al (1983), afirman que:

La conducta lúdica del ser humano tiene un papel psicológico en el desarrollo del folclor de los pueblos, en el nacimiento del arte y del deporte, pues es parte del comportamiento habitual a través del juego para ser generadores de placer y goce hacia todas aquellas actividades que se involucran en el aprendizaje y el intercambio sociocultural (p. 22).

Eusse (1980), recalca la importancia de hacer una diferenciación entre el comportamiento lúdico y exploratorio en los niños:

El primero tiene que ver con todas las manifestaciones motoras que se van desarrollando desde su nacimiento sin que persiguen una finalidad vital, de subsistencia o de reproducción (enamoramiento como en los animales), sino solo con el gusto, placer y sentido de diversión, mientras que la segunda tiene que ver con la necesidad de conocer el entorno que le rodea, lo nuevo, llamativo, lo que es atractivo para él o sus intereses (p. 15-16).

Estas concepciones de lo que es el comportamiento lúdico se confluyen en una misma apreciación del ser humano con respecto al juego como una forma natural de su comportamiento y parte principal de su desarrollo, pues desde que nace, tiene la necesidad de conocer su entorno al tiempo que busca recrearse, divertirse, imaginar e interactuar con otros iguales.

5.1.1.2. Lúdica como estrategia pedagógica

La lúdica o juego, como estrategia pedagógica en el Currículo de Educación Inicial emitido por el Ministerio de Educación (ME), (2014), se considera como,

La principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuya actividad innata de los niños puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral, estando plenamente activos e interactuando con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones (p. 41).

La finalidad de la lúdica en el proceso educativo del nivel inicial especialmente está vinculada con las muchas formas de trabajo – enseñanza con los niños, ya que, a través de estas estrategias, aprenden sobre áreas del saber, hábitos, comportamientos, normas, etc., las que se son parte activa de las experiencias de aprendizaje diarias y una herramienta valiosa de los docentes.

5.1.1.3. Principios básicos del juego

El juego como estrategia pedagógica, tiene cinco principios básicos:

Principio de significatividad: que tiene que ver con el sentido que surge del proceso mismo del juego, es el que provoca, propicia o motiva de forma intencionada a los individuos a que desarrollen el conocimiento de forma espontánea mientras se conectan en él. Por medio de este principio, el niño instaura la función simbólica y con ella surge la capacidad de pensamiento, del lenguaje y las manifestaciones de miedos, impulsos, necesidades, emociones, etc., reflejando así las formas y mapas de su personalidad (Campos, 2021).

La función simbólica en el niño se la debe instaurar en el aula a través de la recreación de modelos de personas o experiencias vividas en su entorno, y que reflejan en muchos casos las actitudes y comportamientos que visualizan para ser reproducidas por ellos. He ahí la importancia de favorecer espacios adecuados para su réplica en el aula e imitar situaciones cotidianas, pero con fines pedagógicos para modelar conductas, generar aprendizajes significativos, modelar su conducta o promover la sana recreación.

Principio de funcionalidad: El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante, permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental, lográndose durante éste la innovación efectiva en los rastros mnemónicos¹ del cerebro. El juego es un instrumento facilitador del desarrollo afectivo, al poseer una triple dimensionalidad de habituación lúdica: negativa, positiva y catártica. La condición del estado psicológico que provoca el juego en las personas influye de manera importante en sus emociones, al potencializarlas de manera natural y espontánea (Domínguez, 2015, p. 17).

La funcionalidad del juego en el niño permite entonces recordar de forma cinestésica lo que se hace con el cuerpo para almacenar los aprendizajes a través de

¹ El término **mnemónico**, alude a aquello vinculado a la **memoria**, a la capacidad psíquica que permite almacenar y recordar aquello que ya pasó, es el proceso de asociación mental que ayuda a recordar algo, la **idea** hace mención a un recurso de memorización (Porto & Gardey, 2019).

la memoria, desbloquear ciertas funciones que inconscientemente se manifiestan por la falta de oportunidades y así sensibilizarse sobre las características de su entorno.

Principio de utilidad: El juego refuerza la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas. La estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica es confirmada en la evolución del juego que se va dando en la persona, al cubrir desde los más elementales juegos sensomotrices hasta complejos de reglas y competencias (Andreu y García, 2000, citado por Domínguez, 2015, p. 18).

Muchas veces se ha dicho que, a través del juego, el niño aprende a ganar y perder, pero aun perdiendo ya ha ganado, pues esta experiencia ya ha calado en su mente y recuerdos que lo motivarán para ganar la próxima vez, o si ganó, para seguir en ese mismo proceso. De todas las formas posibles, el juego enseña a través de la participación y la exposición a todos los factores que se puedan enunciar.

Principio de globalidad: El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, pues surge como consecuencia de la imitación diferida (es en ese imitar, que se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que se observan al partir de los modelos concretos datos) impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus conocimientos sobre el mundo y acerca de los otros, al permitir desarrollar el conocimiento que necesita para conectarse de manera significativa con los retos que se encontrará; al lograr experimentar el sentido de poder, que surge de tener control y facilitar el desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje; al descubrir que es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se le presenten por medio del establecimiento

de metas y de experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer (Piaget e Inhelder, 2007, citado por Domínguez, 2015, p. 18).

Este principio engloba, como su nombre lo indica, todos los procesos posibles de aprendizaje en donde el niño se expone a él mismo y a los demás a situaciones insólitas, nunca experimentadas, con retos, reglas, normas nuevas que delimitan su comportamiento y le obligan a generar nuevas ideas para sobresalir, ganar o ser tomado en cuenta para participar simplemente.

Principio de culturalidad: El juego es para el ser humano una importante herramienta culturizante, un vínculo generacional, pues en los primeros años es desarrollado en compañía de un adulto, estableciéndose una relación con éste que conlleva a la formación de vínculos afectivos, adquiriendo de este modo una significación social. El juego presenta un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo; a comprender, aceptar, respetar y, algunas veces, hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica (Bruner, 1984, citado por Domínguez, 2015, p. 19).

El juego es parte de la cultura de un pueblo, es una tradición y está presente en todas las festividades importantes de una comunidad, es transmitido entre generaciones e intenta ser rescatado por muchos investigadores para no perderlos, pero no por el gusto de conocerlos o de identificarse con ellos, sino por los beneficios que consigo trajeron a los habitantes, intereses que van cambiando con la influencia de los medios tecnológicos, nuevas tendencias, modas y hasta la aparición de problemas sociales y sanitarios. Por tanto, es importante rescatarlos en la educación con fines pedagógicos y de cultura que este principio hace referencia.

5.1.2. Intervención Educativa

La definición de intervención educativa según Salvador y León (2019), “tiene que ver con la acción intencional para la realización de acciones que conducen al logro del desarrollo integral del educando, cuyo lenguaje es propositivo

y se vincula intencionalmente con objetivos comunes” (p. 22). La tarea fundamental de la educación es formar integralmente a hombres y mujeres para que sean capaces de desarrollarse en los distintos entornos, hacerles frente a los muchos problemas a lo largo de su vida y sobre todo para que sean capaces de ser competitivos frente a sociedad que cada día exige más y más de sus miembros.

Valiante (2007), afirma que el proceso de intervención educativa tiene que ver con los procedimientos que utiliza el docente en su labor diaria, en donde,

El papel del profesor es el de organizar las actividades y situaciones de aprendizaje susceptibles de favorecer un estado mental constructivista, rico y diverso, complejo y decisivo que orienta y guía la adquisición de los saberes y formas culturales colectivas y organizadas (p. 21).

A partir de esta premisa, es preciso argumentar que el rol del docente ya no se constituye únicamente en la función de saber todo y enseñar a quien no sabe, ahora se le considera un mediador o guía entre el conocimiento y el educando, facilitando de alguna manera los mecanismos de adquisición del saber para convertirlos en aprendizajes significativos para sus vidas. Es imposible dejar de lado los cambios a los que han tenido que enfrentarse los docentes durante la pandemia, en donde la intervención educativa, ha tenido que recaer sobre las familias, pero sobre ellos están las muchísimas actividades que han generado los docentes para satisfacer las necesidades del educando en el proceso, la adaptación del sistema presencial al virtual y todos los cambios que para ellos también han representado un cambio radical a su estilo de vida y trabajo anterior.

En educación inicial, el rol del maestro debe no solo intentar guiar el proceso a través de ideas claras, transmitir emociones a través de una pantalla, sino además vigilar que la atención del niño esté en la explicación en un tiempo relativamente corto.

Tal como lo explican Hermida, et al, (2017), la educación inicial es un período temporal mejor establecido en el sistema de educación formal establecido

en el caso del Ecuador según el Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en donde los niños comprendidos en edades de 3 a 4 años se dividen en 2 subniveles, el inicial 1 (no escolarizado y destinado para niños hasta los 36 meses) y el inicial 2 para niños de 4 a 5 años (p. 11).

En tiempos de pandemia, como el que atravesó el mundo entero, el rol del docente frente al proceso de intervención educativa, deja algunas precisiones, tal como lo explican Argandoña, et al, (2020).

El docente enfrenta múltiples problemas en si práctica que implica una oportunidad de mejoramiento profesional, para lo cual ha hecho falta dotaros de una cultura psicopedagógica a partir de la necesidad de utilizar metodologías de procesamiento de la atención a las necesidades educativas de los estudiantes (p. 827)

Según Alfonso, et al, (2018), citado por Argandoña, et al, (2020), el proceso de intervención educativa realizado de forma virtual añade elementos pedagógicos del aprendizaje atractivos y apropiados para la trasmisión de información que mejora su rendimiento cognitivo. Aquino (2020), agrega que este tipo de educación ha sentado las bases para la enseñanza en futuras emergencias sanitarias (p. 832).

La facilidad de adoptar un sistema educativo virtual a través de herramientas tecnológicas definitivamente ha traído beneficios que jamás se imaginó, favoreciendo los procesos de interacción virtual entre docentes, estudiantes y familias permitiendo ser partes activas de ello, mientras comparten la tarea con las familias.

5.1.2.1. La enseñanza

La enseñanza es la habilidad de los hombres para obtener con desahogo y honradez los medios de vida indispensables en el tiempo en que existen, sin rebajar por eso las aspiraciones delicadas, superiores y espirituales de la mejor parte del ser humano. En cambio, educar es depositar en cada hombre la obra humana que le ha

antecedió como un resumen del mundo viviente, hasta el día en que vive, es preparar al hombre para la vida (García, 2020, p. 145).

Se define al proceso de enseñanza aprendizaje como la unidad que tiene como propósito y fin contribuir a la formación integral de la personalidad del futuro profesional, en donde el docente favorece el aprendizaje de los diferentes saberes: conocimiento, habilidades y valores: el tipo de intervención que este tenga está sujeta al paradigma donde él se identifica (Ballesteros, 2015).

La enseñanza es un proceso medio entre el conocimiento y el educando, en donde la guía y aporte del docente permite viabilizar su consecución como consecuencia de ello. Así también, educar implica influir en la forma de pensar, de actuar y comportarse de un individuo frente a la vida, fortaleciendo no solo conocimientos sino también su espiritualidad. Todas estas concepciones se atribuyen a un mismo proceso de formación al que llamamos educación.

5.1.2.2. El aprendizaje

Sobre las definiciones de aprendizaje existen muchos entendidos y estudiosos que lo han conceptualizado, entre los más representativos para el presente trabajo de investigación se citan los siguientes.

El aprendizaje implica construir un significado como núcleo del proceso de enseñanza - aprendizaje que depende de la forma de aprender de cada educando, el cual establece relaciones sustantivas entre conceptos nuevos y los que ya sabe, convirtiéndose en una actividad individual (Posada, 2014, p. 35).

El aprendizaje significativo es el proceso por el cual adquieren, modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, experiencia, instrucción, razonamiento y observación como una estrategia del proceso educativo. Ocurre cuando se conecta un nuevo concepto en su estructura cognitiva y se posiciona como algo relevante y capaz de utilizarlo de

forma inmediata en la resolución de conflictos o situaciones cotidianas (Gómez, et al, 2015, p. 32).

Aprender es interiorizar conceptos o conocimientos mientras estos forman parte de nuestras vidas de forma significativa, a través de experiencias previas o la mediación de un agente que impulsa dichos procesos a través de relaciones sustanciales con el entorno, interpersonales o por medio de las ciencias.

5.1.2.3. Mediación pedagógica

Para mejor comprensión del término, es preciso conocer la significancia de pedagogía.

Al respecto Gutiérrez y Prieto (2009), la definen como,

La ciencia que se ocupa del acto educativo en seres humanos, en donde uno asume el rol de educador o asesor pedagógico que facilita el autoaprendizaje, la construcción de conocimientos, la actitud investigadora y la participación del educando volviendo la actividad lúdica, creativa y placentera (p. 177).

El nombre de mediador se le asigna a la persona que, al relacionarse con otra u otras, propicia el paso del sujeto que aprende de un estado inicial de no saber, poder ser, a otro cualitativamente superior de saber, saber hacer y, lo que es más importante, ser (Ferreiro y Vizoso, 2008, p. 74).

Como consecuencia de ellos, la mediación pedagógica en el acto educativo implica concebir a los sujetos como interlocutores activos en la búsqueda y construcción del sentido. La función mediadora de la pedagogía tiende un puente entre el educando y el conocimiento, entre lo que sabe y lo que no sabe, entre sus experiencias y los conceptos, entre su presente y su porvenir, dotando de sentido al acto educativo (Gutiérrez y Prieto, 2009, p. 177)

Por lo tanto el mediador pedagógico es la persona que cumple el rol de educador, quien utiliza estrategias educativas para generar un estado de aprendizaje

de un inicial de no saber hacia otro en el que el educando llega a saber, a ser y a poder hacer. Con esta concepción, y en relación al trabajo investigativo actual, el rol mediador del docente del nivel inicial implica muchas más habilidades psicológicas, pedagógicas, y otras que le permitan mediar o guiar a los niños a un estado de conocimiento apegado a sus intereses y necesidades.

5.1.2.4. Conducta y aprendizaje

La comprensión del término de conducta, ha sido definido por varios autores como:

“La acción que un individuo u organismo ejecuta en asociación con los elementos de una estructura funcional o campo psicológico” (Eusse, 1980, p. 19). Esta concepción está ligada a la reacción del ser humano frente a los estímulos del entorno que incide en su desarrollo psicológico.

Polanco (2016), cita que,

“Toda conducta es una comunicación, que a su vez no puede sino provocar una respuesta, que consiste en otra conducta comunicación. Es la respuesta o acto observable o mensurable que se produce de manera amplia” (p. 46).

Para Williams, 2003, citado por Polanco (2016), la conducta se la define así:

Es un atributo del ser humano, que es vista como algo individual singular, que elementos como los sociales y culturales solo entran en ese mundo en la forma de estímulos, se la define como modales y deriva obligadamente en un bueno y mal comportamiento (p. 48).

Estas concepciones sobre la conducta de las personas hacen referencia a las acciones o reacciones que el ser humano tiene frente a estímulos de su entorno, tal cual se produce, sin ningún tipo de calificativo, sin embargo, es fácil confundir el término conducta con el de comportamiento.

Al respecto, Luengo (2014), agrega que:

Las conductas que pudieran generar problemas en una determinada edad pueden ser evaluadas como normales en otra. De la misma manera, conductas potencialmente problemáticas suelen presentarse en distinto grado a lo largo del tiempo y su manifestación varía en función de la edad. La edad y el nivel de desarrollo cognitivo influyen en la forma en la que un determinado comportamiento es percibido e interpretado por los adultos (p. 19).

Romero, et al, (2013), citado por Luengo (2014), se refieren a los calificativos que se les da a niños con cierto tipo de conductas.

No hay niños malos y problemáticos, sino sistemas educativos en la familia, escuela o sociedad que no saben responder a las necesidades de ese niño en cada etapa de desarrollo. La esencia de la intervención en los problemas de conducta no es centrarse en los problemas, sino en ayudar a los niños a tener un comportamiento más adaptativo, dedicando más tiempo y esfuerzo al comportamiento positivo que al comportamiento problemático. Las intervenciones prometedoras en estos problemas se basan en la interrupción de los patrones de interacción disfuncionales más relevantes para el desarrollo del niño, a través de un cambio de mentalidad y de práctica educativa en estos entornos desde un modo reactivo, punitivo y excluyente a prácticas proactivas, en las que prime el refuerzo positivo y el aprendizaje (p. 40).

Según Passo, et al (2015), “el aprendizaje es un proceso cognitivo mediante el cual se adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores como resultados del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación” (p. 170). El ser humano es capaz de aprender todo, unos más rápido que otros, a veces para utilizarlo de forma inmediata o no, pero lo realmente importante en este apartado es que es capaz de aprender conductas observadas de su entorno.

Por tanto, la adquisición de ciertas formas de conducta reflejadas en los actos o reacciones del niño ante los estímulos del entorno, también son parte o consecuencia de su forma de ver la realidad de las cosas. Todo lo que el ser humano

ve es capaz de reproducirlo, más aún cuando está expuesto continuamente a dichos factores, lo que determina una constante demostración de actitudes cada vez más acentuadas como rasgos de su conducta y personalidad. Aquí tiene mucha responsabilidad la familia, escuela y sociedad en este orden preciso, pues ellas influyen en su forma de actuar con distintos modelos o estímulos que modifican su conducta.

5.1.2.5. Tarea educativa

Las percepciones de los educadores en nuestro país cambian constantemente en la sociedad según el país atraviesa distintos momentos. Toda concepción va en función de las situaciones sociales, políticas, económicas, religiosas y hasta de pandemia como en estos últimos tiempos. Al respecto García (2010), opina que:

El reconocimiento, respeto y prestigio del educador se debe en parte al trabajo o imagen social que proyecta la superioridad de espíritu, las actividades académicas realizadas de manere casi gratuita y desvinculadas de la remuneración económica pero sí al ejercicio profesional y pedagógico realizado. Con loa avances tecnológicos la práctica pedagógica ha obligado al docente a cambiar sus estrategias lúdicas y pedagógicas por actividades instrumentales, obligándose a estructurar acciones sin reflexión, crítica o análisis por parte de los educandos, centrando su acción a la tecnología educativa y posteriormente centrarse en modelos mecánicos (p.110).

Según Argandoña, et al, (2020), el proceso de intervención educativa propicia que:

El docente debe adaptarse a los diferentes entornos educativos, prepararse a los desafíos importantes que implica su tarea para dar respuestas a las necesidades y características de los estudiantes, su diversidad, estilos de aprendizaje que conforman las estructuras científicas, sociales y educativas que sostienen y dar sentido al proceso (p. 829).

La sociedad se está transformando continua y rápidamente que ni siquiera se ha podido percibir en qué parte de la historia el rol de los docentes tuvo que adoptar una nueva postura. Lamentablemente, es juzgado en cada crisis que atraviesa la sociedad, así, la educación tradicionalista que antes era la única forma como se aprendía (y se aprendía mejor que ahora dicen nuestros mayores), hoy es criticada y condenada por ser violenta y atentar contra los derechos de los estudiantes; a partir del confinamiento, el mejor epíteto otorgado al gremio de los docentes fue sinónimo de ociosidad, pensando que la educación virtual solo socapa la vagancia y abandono de los estudiantes. Ahora la percepción del docente está sujeta al esfuerzo y capacidad que deberán hacer para suplir, enmendar, corregir o superar las barreras y limitaciones que dejaron dos años de pandemia, y nuevamente su reconocimiento será la evaluación colectiva a dichos esfuerzos.

La tarea de educar sin embargo, no está ligada a los intereses particulares de un grupo de personas, sino a objetivos comunes y particulares que obligan a cada profesor a dejar todo de sí en las aulas, entregando esfuerzo, dedicación, sacrificio, amor y conocimientos, factores poco reconocidos pero que siempre serán parte de la formación y vocación del maestro.

5.1.3. Distractores Tecnológicos

El tratamiento de este tema parte de la conceptualización de lo que son las TICs y su uso en el proceso educativo. Al respecto, Fernández y Espíndola (2016), citado por Chérrez (2021), dice que:

“Son dispositivos tecnológicos que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que facilitan la comunicación y colaboración interpersonal” (p. 21). Herramientas que antes se consideraban un lujo y confort frente al uso social y de comunicación, pero que se volvió indispensable para las múltiples actividades diarias, que van desde ordenar un pedido a domicilio, interactuar en reuniones de trabajo, asistir a clases virtuales, etc.

Al respecto la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), citado por Chérrez (2021), agregan sobre el uso de la tecnología que “puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo profesional de docentes, mejorar la calidad y pertinencia del aprendizaje” (p. 22). Contar con un dispositivo tecnológico ha permitido a las familias acoplarse a los distintos procesos de formación en donde seguramente, a unos ayudó muchísimo acceder a una clase desde sus hogares y a otros perjudicó, sin embargo, su utilidad es invaluable para la educación.

El uso de los dispositivos tecnológicos ha traído consigo muchas ventajas al proceso educativo, tal cual lo explica el Método llamado Flipped Learning o Inverso, en el que:

La clase magistral del docente y el rol pasivo del estudiante se cambia por una activación del estudiante cuando el material previo a la temática a tratar es suministrado o indicado por el profesor, siendo éste un potenciador y director de dicho aprendizaje durante la hora clase. El enfoque pedagógico inverso brinda mayor autonomía a los estudiantes, les ofrece recursos multimedia para el estudio y convierte el aula en un espacio interactivo más fluido entre profesores, alumnado y compañeros (Serrano, 2018, citado por Chérrez, 2021, p. 25).

Con esta metodología de trabajo, el trabajo del docente previo a la clase y la participación del estudiante antes y durante ellas se convierte en una estrategia de interacción directa, de comunicación y compromiso que favorece el aprendizaje por el conocimiento previo que implica todo este andamiaje.

A partir de estas premisas se debe comprender entonces, en qué parte del proceso, los dispositivos tecnológicos se convirtieron en distractores para el proceso educativo.

Navarro (2013), explica que los distractores tecnológicos:

Son todos aquellos artículos físicos, auditivos y visuales que actúan sobre un sujeto capturando su atención hasta el punto de dejar de cumplir con la actividad que está realizando con anterioridad y se entretiene con la nueva acción, descuidando su actividad principal en tiempo e intensidad (p. 97).

“Actualmente, la mayor parte de la población cuenta con dispositivos tecnológicos con un uso libre y flexible en varias actividades, sea para entretenimiento, tareas educativas, redes sociales, actividades laborales y cotidianas” (Chérrez, 2021, p. 28). “Es importante identificar cuando el uso de la tecnología se convierte en una distracción que evita la concentración y atención adecuada en clases, así como un aislamiento y deficiencia en comunicación, por la gran cantidad de estímulos que genera” (Pinos, et al, 2018).

La obligación de contar con un teléfono celular, un ordenador, Tablet, video-juego y cualquier medio tecnológico que sirve para la interconexión con el mundo exterior, sea para trabajo, educación, para actividades sociales, mercantiles, publicidad, etc., está causando gran impacto en la juventud y niñez. Su uso excesivo ha capturado su atención y concentración como consecuencia del uso indiscriminado, prolongado y sin control debido a la falta de apoyo de los miembros de la familia (quienes pasan la mayor parte del tiempo en su trabajo), la permisividad del uso libre y a su voluntad, la supuesta necesidad de comunicarnos de forma inmediata y la poca conciencia que se tiene sobre las desventajas que provoca, tal es el caso de la adicción tecnológica, se ha convertido en el mayor peligro para la sociedad.

La distracción que provocan los medios tecnológicos en los niños del nivel inicial, tiene que ver con el desarrollo de las capacidades cognitivas que se limitan cuando un niño no juega ni comparte espacios de juegos con otros pares, eliminando la posibilidad de aprender mientras se participa en actividades lúdicas acordes a los objetivos de aprendizaje que se programan como parte de su desarrollo cognitivo.

Ahora bien, cómo lidiar con este escenario, por un lado, los distractores tecnológicos convirtiéndose en opositores de un proceso pedagógico positivo, y por el otro, la lúdica como mejor estrategia pedagógica para alejarlos de las pantallas. La ejecución de un plan interventor para preescolar fundamentado en la lúdica como estrategia pedagógica es el paso ulterior, en donde la intervención educativa participa en una situación o problemática a fin de entenderla y ofrecer respuestas a posibles soluciones. La intervención es en otras palabras, es un compendio de acciones precedidas de una intención o propósito educativo, que cuando se apoya de la lúdica pedagógica se convierte en la propuesta manifiesta de la presente investigación como interposición al uso de distractores tecnológicos en escolares de tres años.

5.1.3.1. Celular y el comportamiento del alumno

El uso de los celulares y demás dispositivos tecnológicos por los estudiantes ha sido mucho más frecuente y necesario hasta cierto punto en estos últimos dos años, ya que como consecuencia de la pandemia todas las actividades escolares se vincularon a uso de estas herramientas. Al respecto Carrasco, et al (2017), opinan que:

Su uso y control siempre ha estado bajo las normas que establecen los padres, aunque en algunos casos son los niños quienes pone sus reglas frente a una autoridad poco empoderada de la problemática. El pedir prestado el celular de sus padres limita la interacción con ellos, utilizarlo en horarios de comida, cena o interacción familia, evade todo tipo de conversación. Los límites cambian con la edad, mientras más grandes son mayor acceso al celular tienen, por lo tanto, menos control y más ausencia las actividades cotidianas y escolares por su puesto (p.122).

En las aulas, pese a la prohibición de traer celulares porque no son necesarios para utilizarlos, estos son parte innegable del uso frecuente de muchos jóvenes, no así de los niños, a quienes, por ahora, es más fácil evitar que los traigan. Sin embargo, el comportamiento que ellos demuestran en las clases es clara

evidencia que son influenciados por los personajes de fantasía, superhéroes, personajes de video juegos o los Youtubers que siguen, demostrando que el uso de dichos dispositivos se ha constituido en una carga social con adicciones para la juventud y niñez difícil de tratar.

Según Gang, 2021, citado por Chérrez (2021),

Las innovaciones tecnológicas, como la introducción de la televisión y la alienación son también consecuencia del desmoronamiento de la sociedad y los valores sociales por la sustitución de otros cuyos efectos a largo plazo se desconocen. Cuando la sociedad persigue cada vez más el placer privado sacrificando sus obligaciones del bien común por el banal y superfluo, invita a que las tensiones y agentes estresantes se aniden en sus vidas (p. 31).

La sociedad es la muestra de las actitudes grupales y colectivas que se van desarrollando a través de la historia, sin negar que la evolución social de su población en distintos géneros es más visible cuando los niños y jóvenes son los actores de dichos cambios.

5.1.3.2. Las Tablets y su interferencia en la atención

La atención es definida por James (1980), citado por Prieto (2016), como “la toma de posesión por parte de la mente de uno entre muchos posibles objetos o series de pensamientos a través de la focalización, concentración y consciencia que construye su esencia” (p. 25). Esta capacidad de concentración se la va adquiriendo a través de la práctica y ejercicios mentales que se practica durante el proceso educativo. Para ello, la educación inicial cumple un rol fundamental.

“Desde el principio de la escolarización de los niños, hay que sentar las bases de su desarrollo contribuyendo a su desarrollo integral, el niño realiza un aprendizaje funciona y significativo a través del juego” (Prieto (2016, p. 29). Por tal motivo las estrategias pedagógicas que se aplican deben sustentarse sobre los principios de la lúdica ya expuestos anteriormente.

Según Chérrez (2021), el uso de los medios tecnológicos es indispensable en la educación, y su impacto positivo o negativo dependerá de cómo se los utiliza. Los ordenadores portátiles pueden servir de apoyo a la enseñanza de los profesores al ofrecer una instrucción individualizada, proporcionando oportunidades de aprendizaje fuera del aula y complementando otras aportaciones del proceso educativo (pp. 26-27).

Asegurar que las Tablets son buenas o malas para el proceso de enseñanza aprendizaje es imposible, porque siempre se encontrarán aspectos positivas y negativas para el desarrollo de competencias y habilidades como consecuencia de su uso, pero la forma cómo se las utiliza determina su utilidad, entonces, lo que conviene al docente es involucrar estrategias adecuadas para el uso de dichos dispositivos de forma controlada, con fines educativos, concientizando a los usuarios de los peligros que representa el uso prolongado, el acceder a programas, videos o contenidos no aptos para su edad y otros que perjudican los niveles de atención, memoria, concentración o provocar comportamiento disruptivos y adicciones.

5.1.3.3. El Facebook

Según Carrasco, et al, (2017), el uso de los dispositivos tecnológicos por los niños está ligado también al gusto que han desarrollado sus padres por ellos.

Cuando individuos y grupos sociales crean o utilizan tecnologías, esa relación con los objetos técnicos no depende únicamente del capitalismo, sino de una serie de estructuras que organizan las relaciones sociales en torno a formas de poder, regulación social y generación de conocimiento muy diversos. El carácter social de la tecnología descansa no en la lógica de su funcionamiento interno, sino en la relación de esa lógica con un contexto social (p. 111-112).

El uso de un dispositivo tecnológico está asociado a intereses socialmente contruidos por los intereses sociales que pueden ser coherentes entre sí y

reafirmarse unos en otros o pueden ser contradictorios y eventualmente entrar en conflicto. Los intereses que se vuelven dominantes en la experiencia de los niños se originan en la influencia de diversas instituciones sociales, como la propia familia, la escuela o el mercado (Carrasco, et al, 2017, p.120).

Los dispositivos tecnológicos abren las posibilidades de acceder a contenidos sociales virtuales, comentarios, chats, videos, publicidad y otros servicios que sirven a los intereses del distinto grupo de usuarios, pero las condiciones para acceder a ellos es variada según los países en donde se utilizan o registran las licencias para su servicio, pero en ninguno de ellos se permite el acceso de menos de 13 años. Para acceder a las plataformas de Facebook, Twitter, etc., lo hacen por medio de las cuentas de sus padres. Por tanto, son ellos quienes deben controlar, impedir o limitar el uso de dichas plataformas en los niños, estableciendo normas y reglas desde edades tempranas para evitar su uso indiscriminado y las consecuencias negativas en los infantes.

5.2. Teoría Legal

Las bases legales del presente trabajo de investigación se sustentan en primera instancia en la constitución de la República del Ecuador (2008), que establece el carácter de prioritario e integral de la educación infantil, en este sentido en su capítulo tercero, sección quinta, sobre los niños, niñas y adolescentes, se resalta:

Art. 44.- “El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, entendido como el proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones” (Asamblea Nacional, 2018).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), establece las consideraciones fundamentales para la educación inicial y garantiza además los derechos de los niños de 3 a 5 años de edad durante su formación escolar:

Art. 40.- Nivel de educación inicial.- “El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas” (Asamblea Nacional, 2018)

El Código de la niñez y la adolescencia en su artículo 8 coincide en la corresponsabilidad del estado, sociedad y familia, cada uno en sus propios ámbitos, para adoptar las medidas necesarias a fin de garantizar el derecho a la educación integral de los niños prevista en la constitución.

El potencial peligro que tiene el uso de los distractores tecnológicos especialmente a edades tempranas, al ser un medio por el cual se puede lacerar la integridad psicológica o emocional de los niños niñas y adolescentes, es abordado en el mismo capítulo 3 de la constitución de la república en el artículo 46, que manifiesta las medidas que el estado adoptará frente a este posible escenario:

Inc. 7.- “Protección frente a la influencia de programas o mensajes, difundidos a través de cualquier medio, que promuevan la violencia, o la discriminación racial o de género” (Asamblea Constituyente del Ecuador, 2008).

6. Metodología de la investigación

En este caso, la metodología de la presente investigación permitió que los supuestos del fenómeno estudiado puedan ser sistemáticos, exhaustivamente examinados y evaluados para determinar si son válidos o no.

6.1. Enfoque de la investigación

El enfoque de la investigación que se planteó ha sido el cualitativo y cuantitativo.

6.1.1. Investigación Cualitativa

La investigación cualitativa permitió obtener respuestas narrativas sobre el fenómeno estudiado a partir de criterios, ideas o percepciones obtenidas frente a la realidad que ha sido motivo de análisis.

En este caso, se describió la situación por la que atraviesan muchas familias que tienen a sus niños recibiendo las clases virtuales, y que, por uno u otro motivo, los dispositivos tecnológicos se han convertido en un distractor y limitante para sus actividades normales.

6.1.2. Investigación Cuantitativa

A través de este tipo de investigación ha sido posible cuantificar la información obtenida a través de las encuestas, en donde se han organizado los datos en escalas, lo que ha permitido medir numéricamente la incidencia de las variables estudiadas.

6.2. Diseño o tipo de estudio

Dado que el objetivo de estudio será analizar la percepción de los padres de familia acerca del uso prolongado de los distractores tecnológicos en los niños de

inicial de la escuela Manuelita Sáenz y la incidencia que la intervención educativa basada en la lúdica puede tener para evitar el uso excesivo de estos dispositivos, se recurre a la investigación básica, descriptiva y analítica.

6.2.1. Investigación básica

Al ser un tema de estudio novedoso, que busca comprender las causas y consecuencias a largo tiempo del problema descrito, es preciso partir con este tipo de investigación para identificar los factores que lo provocan y al mismo tiempo determinar las mejores estrategias de intervención educativa para disminuir las consecuencias negativas en los estudiantes y sus familias.

6.2.2. Investigación descriptiva

En la presente investigación se han involucrado hechos que requieren un estudio particular y sobre los supuestos, las observaciones realizadas a través de las pantallas de la computadora, y los comentarios realizados por los docentes como resultado del proceso de intervención educativa.

6.2.3. Investigación analítica

A partir de ello, en la investigación ha sido posible inferir criterios sobre una realidad que viven el grupo de padres que han participado en la toma de datos, determinando las causas y consecuencias del uso de los dispositivos tecnológicos por los niños como una necesidad de acceder a las clases virtuales y las consecuencias que esto ha traído a nivel escolar y familiar. Se plantea entender fenómenos al describir y medir relaciones causales a través de las habilidades críticas del investigador para valorar, entender y extraer detalles de cada escenario o suceso

6.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En tal función, la técnica escogida para la recolección de la información o datos en la presente investigación fue la encuesta.

El instrumento que se utilizó para la recolección de datos fue un cuestionario diseñado con preguntas cerradas que han sido diseñado en función de las variables de estudio: la lúdica pedagógica y la intervención educativa en la interposición de los distractores tecnológicos.

El procedimiento seguido consistió en la aplicación de la encuesta a los padres de familia con la finalidad de obtener los datos sobre el tiempo que sus hijos hacen uso de los distractores tecnológicos, la frecuencia y finalidad de uso por parte de los infantes y la regulación de los padres.

6.4. Universo y muestra

La población que se definió para la aplicación de las encuestas se detalla en el siguiente cuadro:

Tabla 17: Población de estudio

Descripción	Población	Porcentaje	Técnica
Padres de familia	12	100%	Encuesta
Total	12	100%	

Fuente: Registro de matrículas en el nivel inicial, período 2021 – 2022

Al ser la población una cantidad manejable no fue necesaria la extracción de una muestra, entonces se consideró el 100 % de la población de estudio.

6.5. Procesamiento de información

Una vez obtenidos los datos de la encuesta, se procedió a procesarlos siguiendo los siguientes pasos:

- Tabulación de datos.
- Procesamiento y análisis de resultados a través del programa de Excel.
- Presentación de resultados a través de tablas y gráficos de frecuencia.
- Análisis de los mismos, utilizando criterios analíticos e inferenciales para su interpretación.

7. Seguimiento y evaluación

Objetivo	Actividades	Metodología	Responsables	Recursos	Tiempo	Fuente de verificación
Identificar las características del proceso de mediación de los actores pedagógicos y sociales en la interposición de los distractores tecnológicos durante el proceso de intervención educativa	<p>Compilación de información.</p> <p>Diseño de instrumentos de diagnóstico.</p> <p>Aplicación de la técnica de recolección de datos</p>	<p>Investigación Bibliográfica</p> <p>Técnica de investigación, la encuesta</p>	La estudiante - maestra	<p>Internet</p> <p>Computadora</p> <p>Hojas de papel bond</p> <p>Impresora</p> <p>Tablero de campo</p>	Enero a marzo del 2022	<p>Marco Teórico Científico</p> <p>Análisis e interpretación de resultados</p>
Construir un estado del arte de la lúdica pedagógica, durante el proceso de intervención educativa y la interposición de distractores tecnológicos en los niños de 3 años.	<p>Conocer las necesidades de aprendizaje de los niños y el entorno en el cual se están desarrollando las actividades de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Diseño de actividades lúdicas pedagógicas para niños.</p> <p>Estructuración de un proceso de capacitación a padres de familia y docentes sobre el uso de dispositivos tecnológicos.</p>	<p>Análisis e interpretación de resultados</p> <p>Conferencias, talleres, lluvia de ideas, boletines,</p>	La estudiante – maestra Docente del nivel inicial	<p>Internet</p> <p>Computadora</p> <p>Hojas de papel bond</p> <p>Impresora</p> <p>Boletines o trípticos</p> <p>Cartel didáctico</p> <p>Pizarrón</p> <p>Tiza líquida</p> <p>Memoria impresa</p>	De abril a mayo del 2022	<p>Certificados</p> <p>Registros de asistencia</p> <p>Plan operativo</p>
Identificar el impacto generado a través de la lúdica pedagógica en el	Diseño de una encuesta para la evaluación post facto	Técnica: Encuesta	La estudiante - maestra	<p>Internet</p> <p>Computadora</p>	Mayo a junio del 2022	Informe final

proceso de intervención educativa para evitar la interposición de los distractores tecnológicos en los niños de 3 años.	Análisis de resultados			Hojas de papel bond Impresora		
--	------------------------	--	--	-------------------------------------	--	--

8. Bibliografía

- Alarcón, E., & Guzmán, M. (2016). *Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas*. Obtenido de Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1112/Guzm%c3%a1nGrijalvaMartaLucia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Aquino, R. (01 de 01 de 2014). *Cyberbullying: acoso utilizando medios electrónicos*. Obtenido de Revista Digital universitaria, Vol. 15, Núm. 1, pp. 1-8: <http://www.revista.unam.mx/vol.15/num1/art04/art04.pdf>
- Argandoña, F., Ayón, E., García, R., Zambrano, Y., & Barcia, M. (19 de 06 de 2020). *La educación en tiempos de pandemua. Un reto Psicopedagógico para el docente*. Obtenido de Polo del conocimiento. N. 47. Vol. 5, pp. 815 - 848: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1553/2911>
- Asamblea Constituyente del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj_56ay9q3uAhXzTDABHXIXCTEQFjABegQIBBAC&url=http%3A%2F%2Fwww.acnur.org%2Ffileadmin%2FDocumentos%2FBDL%2F2008%2F6716.pdf&usg=AOvVaw2peXrR-SzIdkn6xV3FOcjz
- Asamblea Nacional. (14 de 03 de 2018). *Ley Orgánica de Educación Intercultural - LOEI*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/06/LOEI.pdf>
- Ballesteros, C. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús*. Obtenido de Academia. Universidad de Tolima: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/46660667/RIUT-JCDA-spa-2015-La_actividad_ludica_como_estrategia_pedagogica_para_fortalecer_el_aprendizaje-with-cover-page-

v2.pdf?Expires=1651437010&Signature=AuMs-keG3a5DC0UzQOAILNs0bE1I1Q1A0LKymbyAJaK1PY~ylfMGhEEYX
E2

Campos, J. (08 de 09 de 2021). *Principios básicos del uso del juego como estrategia pedagógica*. Obtenido de Sv deportes - El Salvador: <http://www.svdeportes.net/principios-basicos-del-uso-del-juego-como-estrategia-pedagogica/>

Carrasco, F., Droguett, D., Navarrete, A., Quiroz, M., & Espinoza, H. (08 de 2017). *El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar*. Obtenido de Revista Cultura, Hombre y Sociedad. Universidad Católica de Temuco - Chile, N. 1, Vol. 27, pp. 108 - 137: <https://portalrevistas.uct.cl/index.php/cuhso/article/view/1191/pdf>

Chérrez, I. (2021). *Distractores tecnológicos y niveles de actividad física en escolares*. Obtenido de Trabajo de Integración Curricular. Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33352/1/TESIS%20FINAL%20CHERREZ%20MICHELLE-signed-signed-signed.pdf>

Domínguez, C. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Obtenido de Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Revista Educación, Vol. 27, pp. 1-25: <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20lúdica.pdf>

Eusse, E. (1980). *El juego : ¿ un comportamiento exclusivo de la conducta humana?* Obtenido de Universidad de Antioquía, Revista Educación Física y deportes. Vol. 18, N. 1, pp. 15-21: http://tesis.udea.edu.co/bitstream/10495/9935/1/EusseCastroEdgarDanilo_1996_JuegoComportamientoConductaHumana.pdf

Ferreiro, R., & Vizoso, E. (09 de 2008). *Una Condición Necesaria en el Empleo de las TICs en el Salón de clases: La mediación Pedagógica*. Obtenido de Revista Posgrado y sociedad, Costa Rica. Vol. 8, N. 2, pp. 72-88: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet->

UnaCondicionNecesariaEnElEmpleoDeLasTICsEnElSalonD-3662711.pdf

- García, G. (2020). *Compendio de pedagogía*. Obtenido de Ministerio de Educación, Editorial Pueblo y Educación, Segunda edición, La Habana - Cuba: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-rcXEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA133&dq=que+es+la+ense%C3%B1anza&ots=CPfWs9JCJY&sig=BrwDh97orGHue4dJnZK4zeZ_bA8#v=onepage&q=que%20es%20la%20ense%C3%B1anza&f=false
- García, M.-D. (06 de 2010). *El educador como agente de formación*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de México, Revista Tiempo de Educar, Vol. 11, N. 21, pp. 107-133: <https://www.redalyc.org/pdf/311/31116163006.pdf>
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Obtenido de Trabajo de grado, Unoversidad de Tolima - España: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%c3%93MEZ%20RODR%c3%8dGUEZ.pdf>
- Gutiérrez, F., & Prieto, D. (09 de 2009). *La mediación pedagógica*. Obtenido de Biblioteca, Buenos Aires, Editorial La Crujía, sexta edición, N. 5, pp. 175-180: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/22336-Texto%20del%20art%C3%ADculo-22355-1-10-20110607.PDF>
- Hermida, P., Barragán, S., & Rodríguez, J. (2017). *La educaci´on inicial en el Ecuador: margen extensivo e intensivo*. Obtenido de Analítica, Revista de análisis estadístico, N. 2, Vol. 14, pp. 7-46: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Revistas/Analitika/Anexos_pdf/Analit_14/1a.pdf
- Hernández, S. (26 de 2021). *Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia*. Obtenido de Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Universidad de Murcia - España, N. 76, pp. 22-35: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2067/849>

- Luengo, Á. (04 de 2014). *Cómo intervenir en los problemas de conductas infantiles*. Obtenido de Padres y maestros, N. 356, pp. 37-43: https://web.teaediciones.com/ejemplos/articulo_pym_empecemos.pdf
- Mejías, C., & Lazo, P. (20118). *Estilos de mediación parental en el uso de TIC que hacen los niños(as) de cuarto básico de un colegio particular de la Comuna de Colina*. Obtenido de Trabajo de Post grado, de la Universidad Finis Terrae. Santiago de Chile, p. 1 - 140: <https://repositorio.uft.cl/xmlui/bitstream/handle/20.500.12254/758/mejias-lazo%202018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación - ME. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Obtenido de file:///C:/Users/USUARIO/Documents/CURRICULOS/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf
- Navarro, M. (06 de 2013). *El M-Learning y los usos de tablets y celulares en el aula de clase, ¿Distractores o dinamizadores del aprendizaje?* Obtenido de Revista Electrónica Praxis Investigativa ReDIE. Vol 5. N. 8, pp. 94-101: file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ELMlearningYLosUsosDeTabletsYCelularesEnElAulaDeCl-6552335.pdf
- Nunes, P. (2002). *Educación Lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos*. Obtenido de Editorial San Pablo. Tercera edición, Bogotá - Colombia: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=AHi_OJSXRGAC&oi=fnd&pg=PA5&dq=pedag%C3%B3gica+l%C3%BAdica&ots=F7VK2Yf7e2&sig=-4D-RT1oRRLtYpuYwoJ9iZWiebU#v=onepage&q=pedag%C3%B3gica%20%C3%BAdica&f=false
- Passo, P., Sepúlveda, M., Navarro, N., & Laguna, C. (20 de 03 de 2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar*. Obtenido de Revista Investigación y desarrollo. N. 21, pp. 163-174: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/3331/2894>
- Pinos, N., Hurtado, S., & Rebolledo, D. (28 de 02 de 2018). *Uso del teléfono celular como distractor del proceso enseñanza –aprendizaje*. Obtenido de Enfermería Investiga. Vol. 3, N. 4, pp. 166 - 171: <https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/enfi/article/view/381/210>

- Polanco, F. (04 de 04 de 2016). *El concepto de conducta en psicología: un análisis socio - histórico - cultural*. Obtenido de Interacciones. Vol. 2, N. 1, pp. 43-51: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElConceptoDeConductaEnPsicologia-5759444.pdf>
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Obtenido de Universidad Nacional de Colombia: <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Prieto, J. (05 de 2016). *Relaciones entre el uso de las tablets y el nivel de memoria y atención en niños de infantil*. Obtenido de Universidad Internacional de La Rioja - España: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3957/PRIETO%20TAFALLA%2c%20JUAN%20IGNACIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Remolina, L. (2021). *Implementación del juego y la lúdica como estrategia para implementar y fomentar las habilidades sociales en los niños de primer grado de la Institución Educativa Instituto Técnico Superior Industrial sede B Santa Ana*. Obtenido de Tesis de titulación de la Universidad Nacional Abierta a Distancia UNAD: <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/44139/lvremolinas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, P., Medina, R., & Pérez, H. (1983). *La conducta lúdica y los nuevos juegos electrónicos. Comunicación preliminar*. Obtenido de Revista Salud Mental. Facultad de Medicina, UNAM, Vol. 6, N. 3, pp. 22-34: <http://www.inprf-cd.gob.mx/pdf/sm0603/sm060322.pdf>
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (04 de 2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. Obtenido de Revista Digital Efdeportes, Buenos Aires. N. 14, Vol, 131: <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Salvador, Y., & León, E. (2017). *Programa de intervención educativa y la construcción de una cultura de paz en los niños de educación inicial de la institución educativa N. 184 loma Blanca - Huánuco 2017*. Obtenido de

Tesis de grado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Perú:
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5171/2ED.EI057S18.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Segura, G. (18 de 11 de 2021). *Percepciones de madres de familia y docentes sobre el uso prolongado de las TICs y el internet en estudiantes de escuelas primarias*. Obtenido de Revista de Educación. N. 25, Vol. 1, pp.417 - 439:
http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/5866/6044

Valiante, C. (04 de 2007). *El constructivismo en la práctica*. Obtenido de Editorial Laboratorio Educativo, Madrid - España:
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/48810451/El_constructivismo_en_la_practica_AAVV-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1651452666&Signature=eKiCJJqpS~6qzswJuxMcr~fBACq1FfkO9ZkKkPysBw2A2Os4QgXuFRglLYzLyof5WkUcTWxRWSAxiR1pQ6sVyjEr4SjaSD4mgjo5Mq6374BKj4fl2bJXu

Zambrano, E. (23 de 05 de 2018). *Prácticas pedagógicas para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Obtenido de Revista electrónica de investigación educativa, Universidad de Magdalena. Vol. 20, N. 1:
<http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v20n1/1607-4041-redie-20-01-69.pdf>

9. Anexos

Anexo 9.1: Modelo de encuesta a padres de familia de la Escuela Manuelita Sáenz

Encuesta dirigida para padres de familia

Objetivo: conocer la influencia de La lúdica pedagógica durante el proceso de intervención educativa en la interposición de los distractores tecnológicos en los niños de 3 años.

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y elija la opción que estime se acerca a su realidad.

Cuestionario

1 ¿Qué tipo de dispositivos electrónicos dispone en su casa?

Computador () celulares () Tablet () televisión ()

2 ¿Permite que su hijo o hija utilice el celular cuando está en clases virtuales?

Rara vez () Casi siempre () Solo para investigar sobre algún tema ()
Nunca ()

3 ¿Controla usted de manera frecuente que su hijo o hija esté conectado en clase y no navegando por internet?

Ocasionalmente () Periódicamente () Algunas Veces () Nunca ()

4 ¿A Interrumpido su hijo o hija Alguna de estas Actividades para navegar por el celular?

Las comidas () El estudio () Momentos de convivencia ()

5 ¿Piensa usted que el uso del internet (celular, Tablet, video juegos, etc.) ha cambiado el comportamiento de su hijo o hija?

a) Responde de forma inadecuada cuando usted le interrumpe si está conectado.

A veces () Nunca () Casi siempre () No lo sé () Con frecuencia ()

b) Deja cosas que tiene que hacer para estar más tiempo conectado, incluidas las obligaciones de casa.

A veces () Nunca () Casi siempre () No lo sé () Con frecuencia ()

c) Piensa que su rendimiento académico ha bajado debido a que pasa más tiempo conectado que estudiando.

A veces () Nunca () Casi siempre () No lo sé () Con frecuencia ()

d) Prefiere pasar más tiempo con las TIC a estar con amigos o familia.

A veces () Nunca () Casi siempre () No lo sé () Con frecuencia ()

e) Teme usted interrumpir la conexión de su hijo o hija por miedo a sus reacciones de enfado, agresiones u otras.

A veces () Nunca () Casi siempre () No lo sé () Con frecuencia ()

6 ¿Como califica la importancia y necesidad de las TIC en la escuela?

Nula () Normal () Necesaria () Imprescindible ()

7 ¿A qué edad ya su hijo o hija utilizaba un dispositivo electrónico (celular, Tablet, computador)

1 año de edad () 2 años de edad () 3 años de edad ()

8 ¿Qué importancia le da usted al aprendizaje y manejo de su hijo o hija de las TIC?

Nula () Media () Bastante () Completamente necesaria ()

9 ¿Como califica el desempeño que a tenido su hijo o hija en las clases virtuales?

Bueno () Bajo () Nulo () Medio () Alto ()

10 ¿Duerme su hijo o hija con el celular cerca de la cama o conectado?

A veces () Casi siempre () Nunca () Frecuentemente ()

Anexo 2: Aprobación de Consejo Universitario



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 21 de enero de 2022
RCD-FCESFH-UEB-07.2.15- 2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Ordinaria (02), realizada el 19 de enero de 2022.

EN RELACIÓN AL SEPTIMO PUNTO DE CONSEJO DIRECTIVO.- Análisis y resolución de los temas presentados por los tutores de la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Intercultural Bilingüe y Pedagogía de las Ciencias Experimentales- Informática.

EL CONSEJO DIRECTIVO

CONSIDERANDO:

Que, la Constitución de la República del Ecuador, en su Art. 350, dispone: "El Sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo";

Que, el Art. 355, Ibidem, en concordancia con los Art.s 17 Y 18 de la Ley Orgánica de Educación Superior, determinan que el Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución recalando que uno de los mecanismos para ejercer esta autonomía, es la gestión de los procesos internos."

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 5, establece que, "Son derechos de las y los estudiantes los siguientes: a) Acceder, movilizarse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación conforme sus méritos académicos (...);"

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 87 establece que, "*Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías preprofesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad (...);*"

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 144, establece que, "*Todas las instituciones de educación superior estarán obligadas a entregar los trabajos de titulación que se elaboren para la obtención de títulos académicos de grado y posgrado en formato digital para ser integradas al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor*";

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 31, establece que, "*Las unidades de organización curricular de las carreras de tercer nivel son el conjunto de asignaturas, cursos o sus equivalentes y actividades que conducen al desarrollo de las competencias profesionales de la carrera a lo largo de la misma; y podrán ser estructuradas conforme al modelo educativo de cada IES.*"

Las unidades de organización curricular son (...):

c) Unidad de integración curricular. - Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional (...);"

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 32, establece que, "Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

CONSEJO DIRECTIVO

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 33, establece que, "Un estudiante podrá reprobado hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos definidos por la IES.

En caso que la IES ofrezca las dos (2) opciones de aprobación de la unidad de integración curricular, establecidos en el Art. precedente, podrá cambiarse una única vez de opción mediante el proceso que establezca

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en 2 En oficio No. 021-CEI-FCESFH-2022, de fecha 18 de enero de 2022, firmado por la Lcda. María de los Ángeles Bonilla, Msc, Coordinadora de la Carrera en el que hace la entrega los temas a desarrollarse en los Proyectos de Intervención Educativa con los estudiantes de los octavos ciclos paralelos "A, B y C" de la Carrera de Educación Inicial para el periodo académico noviembre 2021 – marzo 2022, remitido por el Lcdo. José Luis Vásconez Coordinador de la Unidad e Integración Curricular.

RESUELVE: "Aprobar el tema del Trabajo de Integración Curricular, titulado: "LA LÚDICA PEDAGÓGICA, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA Y LOS DISTRACTORES TECNOLÓGICO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS, DE LA ESCUELA MANUELITA SÁENZ, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2021 - 2022", presentado por ALEJANDRA ESTEFANIA CAICEDO SALAZAR, estudiante de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Parvularia y Básica Inicial, revisado y aprobado por el tutor/a: Dra. AMARILIS LUCIO QUINTANA, Msc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese. -

Atentamente,

 Firmado electrónicamente por:
GUIDO FRANCISCO
MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.



Anexo 3: Documentos Entregados en la Escuela Manuelita Sáenz

UEB
UNIVERSIDAD
ESTATAL DE BOLIVAR

EDUCACIÓN INICIAL

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

Oficio No. 007-CEI-FCESFH-2022
Guaranda, enero 10 de 2022

Licenciado
Omar Morales
RECTOR DE LA ESCUELA "MANUELITA SAENZ"
Presente

De mi consideración,

Con un cordial y atento saludo, me dirijo a usted deseándole éxitos en las funciones que vienen desempeñando de manera acertada. Por medio de la presente me permito solicitarle de la manera más comedida la autorización para que la estudiante: Alejandra Estefanía Caicedo Salazar con cédula de identidad #1720406378, de la carrera de Educación Inicial, realicen la aplicación de su proyecto de intervención previo a su titulación en la institución que tan acertadamente usted dirige.

Cabe informar que las estudiantes respetarán los horarios dispuestos en la Institución.

Por la atención a la presente anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,

 MARIA DE LOS ANGELES BONILLA ROLDAN

Lcda. María de los Ángeles Bonilla
**COORDINADORA DE LA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



Recibido 14-01-2022

rección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
uaranda-Ecuador
léfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Anexo 4: Evidencias fotográficas



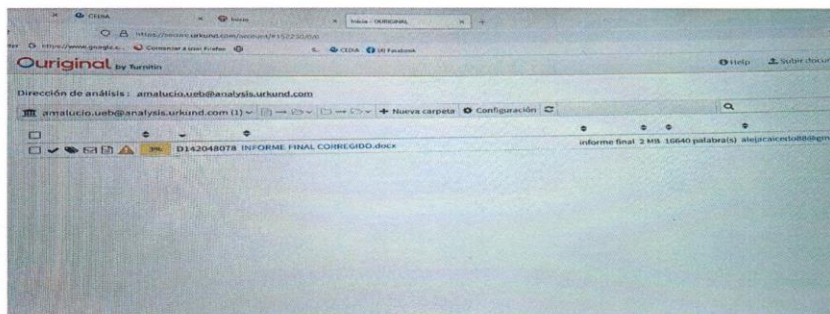
Anexo 5: Certificado de análisis Urkund

 UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR	UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
---	---


MEMORANDUM

PARA: Lic. José Luis Vásquez, MSc.
CC: Dra. Amarilis del Pilar Lucio Quintana.
DE: Dra. Amarilis del Pilar Lucio Quintana.
ASUNTO: Informe de URKUND
FECHA: 14 de julio de 2022

Adjunto al presente, sírvase encontrar el documento final del Trabajo de Integración Curricular – Proyecto De Intervención Educativa: **“La Lúdica pedagógica, durante el proceso de intervención educativa y los distractores tecnológico en los niños de 3 años, de la escuela manuelita Sáenz, de la ciudad de Guaranda, provincia de bolívar, estudio realizado durante los meses de enero a marzo del 2021 - 2022 ”**, elaborado por la Srta. **Alejandra Estefanía Caicedo Salazar**, bajo mi dirección, previa a la obtención del título de **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PARVULARIA Y BASICA INICIAL**, la misma que cumple con los componentes que exige la reglamentación de la Unidad de la Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar e incluye el informe de la herramienta URKUND, el cual avala los niveles del 3% de similitud y el 97% de originalidad del trabajo investigativo.



Atentamente,


Dra. Amarilis del Pilar Lucio Quintana.
TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN