

## **La importancia del juego en la primera infancia**

Natalia Fernanda Rodríguez Numa

Asesor

Lucy Catalina Rozo

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa desarrollado como opción de grado. A través de este proceso fue posible reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se realizó en el barrio La Primavera, en Ocaña, Norte de Santander. La unidad de análisis contó con la participación de niños y niñas entre los 4 y 9 años de edad. Entre ellos, dos tenían 7 años, uno tenía 9 años y una niña tenía 4 años. El objetivo general fue fomentar el uso correcto de la tecnología en los niños y niñas de primaria del barrio La Primavera en Ocaña, Norte de Santander mediante juegos interactivos durante el primer semestre del 2025, se empleó un enfoque cualitativo y experimental para explorar la implementación de estrategias mediante juegos interactivos, con el fin de fortalecer el uso adecuado de la tecnología en los contextos familiar y educativo. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el uso responsable de la tecnología contribuye significativamente al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en niños y niñas, fomentando el juego interactivo, el desarrollo de habilidades creativas y sociales, así como el fortalecimiento de los vínculos familiares a través de una dinámica saludable con la tecnología.

***Palabras clave:*** Tecnología, juegos, creatividad, aprendizaje, familia.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise developed as a degree option. Through this process it was possible to reflect on pedagogical practice and educational research. The study was carried out in the La Primavera neighborhood, in Ocaña, Norte de Santander. The unit of analysis included the participation of boys and girls between 4 and 9 years of age. Among them, two were 7 years old, one was 9 years old and one girl was 4 years old. The general objective was to encourage the correct use of technology in primary school children of the La Primavera neighborhood in Ocaña, Norte de Santander through interactive games during the first semester of 2025, a qualitative and experimental approach was used to explore the implementation of strategies through interactive games, in order to strengthen the proper use of technology in the family and educational contexts. From this research exercise, it was concluded that the responsible use of technology contributes significantly to the strengthening of learning processes in children, encouraging interactive play, the development of creative and social skills, as well as the strengthening of family ties through a healthy dynamic with technology.

***Keywords:*** Technology, games, creativity, learning, family.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	13
Objetivos .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia .....	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos .....	15
Referentes Técnicos .....	21
Referentes Legales .....	22
Referentes Éticos .....	24
Herramientas y Métodos .....	25
Enfoque y Tipo de Estudio .....	25
Unidad de Análisis .....	25
Técnicas para la Recolección de Datos.....	25
Categorías para el Análisis de Datos .....	26
Resultados .....	28
Acercamiento de la Población a la Variable .....	28
Experimentación .....	28
Identificación de Variaciones .....	29

Análisis y Discusión .....	31
Conclusiones y Recomendaciones .....	35
Referencias Bibliográficas .....	38
Apéndices.....	41

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	41
--	----

## Introducción

El uso de herramientas innovadoras para fortalecer los procesos de aprendizaje está relacionado con los avances que los niños y niñas pueden lograr en su desarrollo académico. Una de estas herramientas es la integración de la tecnología como estrategia aliada para promover un aprendizaje significativo en los contextos educativos y familiares.

Surge la necesidad de fortalecer la relación que los niños y niñas tienen con las nuevas tecnologías, ya que actualmente dedican un tiempo excesivo al uso de dispositivos tecnológicos únicamente para jugar y entretenerse. Esto afecta sus habilidades creativas, sociales y sus vínculos familiares. En este contexto, surge la necesidad de implementar estrategias que promuevan un uso adecuado de la tecnología. Trucco, D., & Palma, A. (2020) afirma:

Internet puede ser una oportunidad para nivelar ciertas brechas, así como una herramienta democratizadora que sienta las bases para el surgimiento de talentos y para cultivar aspectos ligados con el conocimiento, el desarrollo y la entretención, factores tan propios de una infancia en derechos. Pero se convierte también en un requisito para estar dentro de esta cultura digital, pues no se trata solo de un espacio educativo o para desarrollar el conocimiento, sino un lugar donde el juego, el compartir con otros y el cultivar los intereses es necesario. (p.19).

En este sentido, el rol de los adultos es fundamental, los padres y docentes deben actuar como mediadores activos que orienten a los niños hacia experiencias digitales creativas, formativas y lúdicas. Estrategias como la enseñanza de juegos digitales que fomenten no solo el aprendizaje, si no las habilidades esenciales para el desarrollo integral de la infancia.

Así, que no se trata de restringir o prohibir el uso de la tecnología, sino de lograr un equilibrio que permita a los niños y niñas explorar su creatividad, compartir intereses con otros y fortalecer sus vínculos familiares a través de un uso responsable, enriquecedor y consciente de estas herramientas.

El objetivo general de esta investigación fue el fomentar el uso correcto de la tecnología en los niños y niñas de primaria del barrio La Primavera en Ocaña, Norte de Santander mediante juegos interactivos durante el primer semestre del 2025. Para ello se diseñó una intervención pedagógica que incluyó observación participante, implementación de actividades lúdicas, cuestionarios mixtos, entrevista abierta a padres de Familia y el análisis de los resultados con un enfoque cualitativo. La recolección de datos se organizó en tres fases: una fase inicial, seguida de una fase de experimentación, y finalmente una fase de evaluación para analizar los cambios generados a partir de la investigación en los niños y niñas.

Uno de los hallazgos más relevantes de la investigación fue observar los cambios en los niños y niñas, quienes mostraron interés por juegos educativos y otras herramientas digitales que les permitirán aprender y divertirse al mismo tiempo. En este trabajo se presentan los fundamentos teóricos y la metodología utilizada para obtener resultados favorables en el contexto estudiado, con el objetivo de invitar al lector a conocer una investigación educativa que podría aportar significativamente a otras prácticas pedagógicas en diferentes contextos. Este estudio también busca incentivar la reflexión sobre el papel de la tecnología y su integración de manera constructiva en los procesos educativos y familiares.

## Caracterización

El estudio se lleva a cabo en el barrio "La Primavera", ubicado en la ciudad de Ocaña, municipio de Norte de Santander. Esta ciudad tiene una población aproximada de 135,344 habitantes, cifra que ha aumentado durante el transcurso del año 2025 debido a los conflictos armados en la región del Catatumbo, lo cual ha provocado desplazamientos forzados. El sector cuenta con una buena infraestructura y acceso a los servicios básicos, aunque presenta una escasez de espacios para la recreación y el juego de los niños y niñas de la comunidad.

El grupo de estudio está compuesto por cuatro niños y niñas, con edades entre 4 y 9 años; dos de ellos tienen 7 años, uno tiene 9 años y una niña tiene 4 años. Todos cursan de manera satisfactoria los grados escolares correspondientes a su edad. Pertenecen a un estrato socioeconómico de nivel 4 y asisten a instituciones educativas en jornadas de mañana y tarde. La mayoría no participa en actividades extracurriculares ni recreativas que fomenten las actividades rectoras, como el juego, el cual es fundamental para el aprendizaje durante el desarrollo de la primera infancia.

Debido a la falta de espacios adecuados para la recreación y el juego, y a la escasa participación de los padres en la crianza activa de sus hijos, los niños del sector hacen un uso excesivo de los dispositivos tecnológicos. Esta situación ha afectado negativamente el desarrollo de sus habilidades sociales, creativas y su capacidad para resolver problemas con sus pares. Para dar respuesta a estas necesidades, es fundamental diseñar espacios de recreación y juego que integren el uso de la tecnología de manera positiva y lúdica, promoviendo así el fortalecimiento de las habilidades sociales y creativas de los niños y niñas.

El desarrollo de las habilidades sociales y creativas de los niños y niñas del sector se ve afectado por la falta de espacios públicos, como parques y lugares recreativos familiares. Además, las condiciones familiares, donde los padres no dedican tiempo suficiente para crear vínculos afectivos a través del juego, lo que impacta de manera negativa su desarrollo integral. Esta situación no solo limita su capacidad de interactuar y resolver conflictos, sino que también puede generar sentimientos de aislamiento, baja autoestima y dificultades en su desempeño en el colegio. Por esta razón, se debe promover la creación de espacios seguros y accesibles para el esparcimiento y el juego, así como fomentar prácticas de crianza que fortalezcan los vínculos familiares y el desarrollo de habilidades esenciales para la vida, integrando de manera positiva el uso de las nuevas tecnologías en el ambiente educativo y familiar. Grané (2015) afirma:

Hacer un uso adecuado de las tecnologías en casa implica no utilizarlas solo como niñera para tener a los niños entretenidos, sino en tener una actitud proactiva de cómo y qué manera las podemos utilizar. Jugar, aprender, expresarse, comunicar y crear son las potencialidades de estos recursos. Tanto si hablamos de ordenadores, como de audiovisuales, tabletas, móviles o consolas de videojuegos. ( p. 49).

## Planteamiento del Problema

Los niños y niñas del sector demuestran una gran habilidad en el uso de las nuevas tecnologías, conocidas como TIC, que incluyen aplicaciones móviles, juegos interactivos, pizarras digitales, televisión y otros dispositivos electrónicos. Roblizo y Cózar (citado en Vázquez, 2023) afirman que las nuevas tecnologías representan un "fenómeno revolucionario, impactante y cambiante, que abarca tanto lo técnico como lo social, y está presente en las actividades humanas, laborales, formativas, académicas, de ocio y de consumo" ( p. 2). Sin embargo, el uso excesivo de estos dispositivos puede llevar a los niños a desconectarse de su entorno y de su realidad cotidiana.

El uso de las nuevas tecnologías en la primera infancia representa un beneficio para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Durante las tardes recreativas, se emplean diversos medios tecnológicos para reproducir canciones y videos que estimulan el aprendizaje. Sin embargo, el uso excesivo de estas tecnologías en la comunidad está afectando el desarrollo integral de los niños en su entorno. Por esto, es fundamental que el uso de las tecnologías esté acompañado de una adecuada orientación por parte de los adultos en el hogar, estableciendo límites y promoviendo actividades tecnológicas que favorezcan el desarrollo físico, social y emocional de los niños y niñas.

Se sugiere incorporar juegos interactivos durante las tardes recreativas. Ruiz y Vélez (2022) destacan que los juegos interactivos "son aquellos que permiten al niño aprender mientras comparte con sus compañeros y docentes, a través de la manipulación de materiales, ya sea de forma física o mediante el uso de computadoras" (p. 402). La implementación de este tipo de actividades permitirá regular el uso de las TIC y fortalecer las habilidades de aprendizaje de los niños y niñas.

Actualmente existe una brecha relacionada con el tiempo excesivo que niños y niñas dedican al uso de la tecnología, lo cual afecta negativamente sus habilidades sociales, creativas y su capacidad para resolver problemas con sus pares. Vázquez - Carrión S,( 2023) afirma:

pese a que los padres son conscientes de los riesgos que emana el uso de las tics por parte de los niños no les impiden hacer uso de las mismas, ya que ellos mismos están inmersos en este mundo digital, siendo por tanto inevitable que los pequeños tiendan a imitarles dado que son sus figuras de referencias, además de que las conciben como una herramienta escolar, un medio de negociación, de entretenimiento, incluyendo en edades más avanzadas una extensión del hogar y contacto continuo y directo fuera del ámbito familiar (p.10).

Por esto, es necesario la implementación de estrategias para fomentar una buena relación con las nuevas tecnologías en los diferentes contextos.

La inclusión de juegos interactivos durante las tardes recreativas podría contribuir a fortalecer estas habilidades y facilitar su proceso de aprendizaje. Hoy en día, es fundamental reconocer que vivimos en la era digital, en una sociedad de la información donde gran parte de las actividades se realizan a través de conexiones con la tecnología. Es importante integrar las TIC en los contextos institucionales y comunitarios mediante el uso de recursos y herramientas como ordenadores, proyectores, cámaras digitales, webcams, portales educativos, periódicos digitales, pizarras interactivas y tabletas. El potencial de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje radica en su capacidad para ofrecer experiencias educativas innovadoras, creativas y adaptadas a las necesidades de los niños y niñas. Es necesario promover un uso crítico, seguro y responsable de las TIC, fomentando en los niños y niñas habilidades como la autonomía, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en su comunidad.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fomentar el uso correcto de la tecnología en niños y niñas de primaria del barrio La Primavera en Ocaña, Norte de Santander, mediante juegos interactivos durante el primer semestre del 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fomentar el uso correcto de la tecnología en los niños y niñas de primaria del barrio La Primavera en Ocaña, Norte de Santander mediante juegos interactivos durante el primer semestre del 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar cómo los niños y niñas de primaria del barrio La Primavera en Ocaña, Norte de Santander, interactúan con los juegos interactivos para el uso correcto de la tecnología.

Implementar juegos interactivos para promover el uso correcto de la tecnología en niños y niñas de primaria del barrio La Primavera en Ocaña, Norte de Santander.

Analizar los cambios en el uso de la tecnología en niños y niñas de primaria del barrio La Primavera en Ocaña, Norte de Santander, tras la implementación de juegos interactivos.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

#### ***Juegos Interactivos***

Los juegos interactivos apoyados en las Tics representan una forma de motivar a los niños y niñas a utilizar de manera correcta los aparatos tecnológicos, favoreciendo así un aprendizaje más dinámico y lúdico. Grané (2015) afirma “un uso responsable, educativo, creativo y supervisado de las tecnologías puede ser muy beneficioso para el desarrollo cognitivo en la primera infancia ” (p. 48). Es decir cuando el adulto es un mediador entre la tecnología y los niños, se pueden estimular habilidades como la atención, la memoria y el lenguaje, lo cuál favorece su proceso de aprendizaje.

Entre los juegos interactivos están los videojuegos, los cuáles pueden jugarse en equipo y en diferentes entornos. Cuando se utilizan de manera adecuada, tienen el potencial de desarrollar distintas habilidades en los niños y niñas. Grané (2015) afirma:

los videojuegos nos obligan a tomar decisiones, a veces rápidamente, otras veces con tiempo para pensar, predecir lo que pasará, a plantear hipótesis antes de decidimos por una acción, a controlar diferentes variables al mismo tiempo para superar los retos, a elaborar estrategias adecuadas para alcanzar objetivos, modificar, rectificar, cambiar y probar de nuevo, a aprender de los errores, a extraer generalizaciones y aplicaciones, etc (p.53).

#### ***Habilidades Sociales***

Las habilidades sociales se desarrollan desde los primeros años de vida y se fortalecen por medio de las interacciones con las personas que forman parte del entorno cercano.

Moyolema-Ramírez, P. ., Freire-Ruiz , A. ., Mayorga-Mayorga , D. ., & Cosquillo-Chida , J. . (2024). afirman:

las habilidades sociales se refieren a las conductas que permiten a una persona expresar sus sentimientos, necesidades y opiniones en diversas situaciones. Cada persona desarrolla sus habilidades a través de una combinación de factores, incluyendo su crianza, entorno social y cultural, y experiencias personales (p. 150).

Cuando se brindan espacios seguros, los niños y niñas tienen la oportunidad de desarrollar una identidad como personas, aprender a resolver conflictos, establecer vínculos y desenvolverse en los diferentes entornos.

El desarrollo de las tics en los entornos comunitarios y familiares favorecen el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños y niñas, ya que promueven ambientes cooperativos en donde se aprende a trabajar en grupo, a respetar turnos y a resolver diferentes problemas. Así mismo, el uso de herramientas digitales permite que los niños y niñas interactúen, fortaleciendo su capacidad para comunicarse y expresar sus emociones de forma adecuada. Esta experiencia con las nuevas tecnologías incentivan el pensamiento crítico, creativo y la capacidad para resolver problemas, permitiendo integrar la tecnología de forma más pedagógica, fortaleciendo los procesos de aprendizaje de acuerdo con el ritmo de cada uno de los niños y niñas.

### ***Habilidades Creativas***

Las habilidades creativas son las habilidades que permiten a los niños y niñas explorar, indagar y generar ideas originales en relación a su entorno. Astudillo (2021) afirma la creatividad como “una capacidad cognitivo-afectivo que permite a una persona organizar un proceso psicológico que le lleva a exhibir una conducta nueva u original, flexible, fluida y organizada, orientada a la búsqueda, el descubrimiento y la solución de un problema” (p. 16). Además de la capacidad cognitivo-afectivo, la creatividad lleva a los niños y niñas a tener un equilibrio entre el pensamiento divergente y convergente, en el pensamiento divergente es donde pueden generar muchas ideas a partir de un problema, y el pensamiento convergente es la

capacidad de analizar todas esas ideas para elegir la que más se adapte a la solución del problema.

La creatividad no se limita a solo el arte, si no que esta presente en la vida cotidiana, en la resolución de conflictos, toma de decisiones, el aprendizaje y la adaptación a nuevos entornos.

Para Altamirano y Serrano (2022) afirma:

la creatividad es un proceso que sensibiliza a la persona ante problemas, deficiencias, fisuras o lagunas en el conocimiento y la motiva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer conjeturas o formular hipótesis, afirmar y probar estas hipótesis y, si es necesario, modificarlas además de comunicar los resultados (p. 49).

Las TIC estimulan las habilidades creativas de los niños y niñas a través de herramientas interactivas, ya que les dan la oportunidad de ser protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Grané (2015) afirma:

cuando hablamos de creación y de creatividad no estamos hablando solo del ámbito puramente artístico, sino también de crear, mediante las TIC, recursos que nos permiten idear, pensar, proyectar soluciones innovadoras, originales y distintas a los problemas. Y crear significa que podemos utilizar las herramientas para escribir y construir historias, cuentos, preguntas, listas, imágenes, y un abanico de opciones muy amplio ( p.54).

A través de la tecnología los niños y niñas pueden expresar ideas, experimentar nuevas formas de comunicación y desarrollar soluciones a problemas cotidianos utilizando cada una de las herramientas digitales que están disponibles.

### ***Crianza Responsable***

Los padres deben ofrecer una crianza amorosa y responsable, orientada al desarrollo integral de los niños y niñas. En la actualidad la tecnología forma parte de las actividades cotidianas en los entornos familiares, y cuando se utiliza de manera responsable pueden aportar muchos beneficios a la dinámica familiar. Grané (2015) afirma “lo que nosotros como padres hacemos con la tecnología y cómo gestionamos su uso en los niños, determinará también su visión y su uso” ( p. 49). Por esto, es importante que los adultos tengan una relación sana y crítica con la tecnología, ya que su ejemplo influye en los hábitos digitales que tengan sus hijos. Las familias deben trabajar adecuadamente el tiempo que pasan frente a las pantallas, promover contenidos infantiles y familiares, y acompañar activamente el uso de dispositivos digitales, ya que son claves para que los niños y niñas desarrollen una relación positiva y funcional con las nuevas tecnologías.

### **Referentes Teóricos**

Las TIC son herramientas tecnológicas que facilitan el aprendizaje en niños y niñas, ya que favorecen el desarrollo de sus habilidades cognitivas, su pensamiento crítico, sus competencias sociales y creativas, así como de competencias transversales, fortaleciendo su desarrollo integral. Camacho, F. E. L., & Carrión, E. L. G. (2024) afirman:

las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son una realidad cada vez más presentes, y se evidencian a través de recursos y herramientas que optimizan, aceleran y aportan en las actividades diarias de las personas. Estas toman mayor influencia con la llegada de Internet y lo que comprende el ecosistema digital, vinculándose en diferentes campos de desarrollo, entre los que se destaca la educación; en la que genera importantes cambios, dando paso a un modelo bidireccional de formación y con oportunidad de ampliar el conocimiento (p.5888).

Las nuevas tecnologías forman parte de la vida actual, por lo que es fundamental que los niños y niñas se familiaricen con ellas desde una edad temprana.

Los juegos interactivos, especialmente los videojuegos, pueden aportar beneficios a niños y niñas cuando se utilizan de manera adecuada, fortaleciendo diversas habilidades en su proceso de desarrollo. Grané (2015) afirma que,

cuando se le pide a un niño o a un joven que haga una lista de los mejores juegos que conoce, es muy probable que la mayoría de ellos sean videojuegos. Estos juegos están presentes en casi todos los hogares y en nuestros teléfonos móviles. Sin embargo, aunque parezca contradictorio, en muchos casos los adultos desconocen sus posibilidades e incluso los perciben como una amenaza (p. 63).

Es fundamental reconocer la enseñanza educativa que puede tener un videojuego para un niño cuando su uso es acompañado y guiado por un adulto responsable.

El acompañamiento y la orientación de los adultos resultan esenciales para garantizar que los contenidos sean apropiados para la edad de los niños, fomentar el tiempo de juego equilibrado y evitar riesgos como la adicción o el aislamiento social en el contexto familiar o educativo. El juego es una de las principales herramientas para promover un aprendizaje significativo en los niños y niñas, permitiéndoles relacionar lo que aprenden con su realidad. El juego está presente en todas sus actividades diarias. Chacon Sottec, M. (2022) afirman:

la organización y secuenciación de los contenidos educativos debe tener en cuenta los conocimientos previos de los alumnos. El aporte fundamental de Ausubel es que el concepto de aprendizaje debe ser una actividad importante para que las personas aprendan, y este significado está directamente relacionado con la necesidad de la relación entre el conocimiento nuevo y el conocimiento existente de los estudiantes (p.12).

Mediante el uso de herramientas digitales, los niños y niñas pueden conectar sus conocimientos previos con los nuevos aprendizajes adquiridos a través de juegos interactivos, favoreciendo así un aprendizaje significativo por medio de las nuevas tecnologías.

La teoría sociocultural de Vygotsky sostiene que la interacción social es fundamental en el desarrollo del ser humano, ya que el aprendizaje no ocurre de manera aislada, sino en relación con el entorno que los rodea, el proceso de adquisición de conocimientos está relacionado por el contexto sociocultural de cada persona. Es a través del diálogo, la interacción con otras personas y la participación en actividades significativas con otros, que el individuo construye su pensamiento y fortalece su desarrollo cognitivo.

Junco Chávez , L. M., García Arellano, K. E., Ordoñez Vivero , R. E., & Reigosa Lara , A. (2024). afirman:

no se puede indicar que, porque actualmente los niños tienen facilidades con los dispositivos electrónicos, esto sea una situación aplicable a todos los niños. Se debe tomar en cuenta el desarrollo y ambiente sociocultural donde se encuentran estos niños. Si son niños que en su entorno hay un libre acceso a dispositivos electrónicos, y crecen manejándolos, es muy seguro que pronto serán muy ágiles en el manejo de los mismos, mientras que niños que no tienen en su entorno el acceso a este tipo de tecnologías, al crecer no serán tan hábiles para manejar los dispositivos (p. 9).

Por esto, es fundamental implementar estrategias adecuadas en cada contexto, tanto escolar como familiar, que permitan a los niños y niñas familiarizarse y relacionarse de manera activa con las nuevas tecnologías, favoreciendo así su integración y actualización en un mundo cada vez más digitalizado y tecnológico. Grané (2015) afirma:

los videojuegos son, ante todo, juegos. Y además de una función de mero placer, también tienen sentido cuando se incluyen dentro de un sistema educativo, formal o informal. Esta vinculación entre juego y desarrollo de las personas no es nueva. El juego forma parte del sistema educativo de la humanidad desde hace miles de años. Cada pueblo ha buscado juegos que sirvan para alguna finalidad: que los jugadores obtengan los recursos necesarios para sobrevivir en un entorno determinado. Este es el último sentido de juegos de correr, esconderse, saltar o de otros más evidentes relacionados con un entorno laboral determinado ( p.64).

Los juegos interactivos ayudan a mejorar las habilidades sociales, creativas, a fortalecer la atención, la autonomía, la memoria, coordinación y capacidad para resolver problemas. Ruiz & Velez (2022) enfatizan que los juegos interactivos “son aquellos que le permiten al niño aprender mientras comparten con sus compañeros y docentes, en la medida en que manipulan el material, a estos se les puede conseguir de manera física o a través de la computadora” (p. 402). Estos juegos pueden incluir desde rompecabezas colaborativos, juegos de mesa, etc; a través de aplicaciones digitales diseñadas para estimular el razonamiento lógico o el trabajo en equipo.

### **Referentes Técnicos**

El uso de las nuevas tecnologías debe ser regulado por un adulto responsable para prevenir adicciones y posibles problemas de conducta en los niños y niñas. Hernández, S. F. (2021) afirma:

en relación con esta necesidad de mediación de las familias en los hábitos de uso de las tecnologías digitales de sus hijos y de la demanda de enseñar a desenvolverse con las tecnologías atendiendo también a aspectos de ciudadanía, diferentes autores (UNESCO, 2012) advierten sobre los riesgos y peligros del uso de las tecnologías, gran parte de las veces, vistas desde el momento en que un niño las utiliza en solitario. Por eso es importante que su uso se realice a través de la mediación de un adulto y que existan unos criterios generales para determinar la idoneidad de las herramientas TIC utilizadas por el menor, que cada vez es más joven, lo que implica que se han de usar unas estrategias diferentes a las utilizadas con niños con edades superiores a 6 años (p. 25).

Además de la mediación, es importante establecer normas claras sobre el tiempo de uso, los contenidos apropiados y los momentos del día en que la tecnología está permitida. La participación activa del adulto no debe limitarse a la vigilancia, sino incluir también el acompañamiento, la interacción, el diálogo y el fomentar un uso crítico y responsable de las nuevas tecnologías. De igual manera, es necesario diferenciar entre un uso pasivo, como el

consumo de solo videos o juegos sin un propósito educativo, y un uso activo, que involucre la creación, la investigación y el juego a través del aprendizaje, favoreciendo así un desarrollo más integral. Estas estrategias puede convertirse en una herramienta valiosa para potenciar habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños y niñas en la población de estudio.

Trucco, D., & Palma, A.(2020), afirman que UNICEF presentó en el año 2004 un decálogo de e-derechos, entre los cuales están el derecho a la libre expresión en Internet, al esparcimiento y al juego en Internet, y a las oportunidades educativas que este ambiente ofrece. Desde esta perspectiva, Trucco, D & Palma, A (2020) plantean que “los niños no conectados se están perdiendo recursos educativos y acceso a la información general, así como a las oportunidades para aprender aptitudes digitales, explorar amistades y establecer nuevas formas de autoexpresión” (p. 17).

A través de esta investigación se busca garantizar el cumplimiento de estos derechos digitales para todos los niños y niñas fomentando una educación inclusiva y de calidad, con entornos virtuales seguros y protegidos, que faciliten el acceso a estas oportunidades educativas.

### **Referentes Legales**

Naciones Unidas (2012) afirma “exhorta a los Estados a que promuevan y faciliten el acceso a Internet y la cooperación internacional encaminada al desarrollo de los medios de comunicación y los servicios de información y comunicación en todos los países” (p.2).

Ley 2170 de 2021 Congreso de la República afirman por medio de la cual se dictan disposiciones frente al uso de herramientas tecnológicas en los establecimientos educativos.

Artículo 1°. *Objeto*. Esta ley tiene por objeto contribuir a la existencia de entornos seguros de aprendizaje para los niños, niñas y adolescentes, mediante la regulación de las

responsabilidades del Estado, las instituciones educativas y las familias, respecto al uso de las herramientas que ofrecen las tecnologías de la información y las comunicaciones.

En el Artículo 2º. De la responsabilidad del Estado. Corresponde al Ministerio de Educación Nacional, formular, implementar, hacer seguimiento y evaluar las orientaciones técnicas para el uso de las herramientas de tecnologías de información y comunicaciones por parte de los niños, niñas y adolescentes en los entornos escolares, para los niveles de preescolar, básica y media.

El Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006) reconoce y garantiza el derecho de todos los niños y niñas con una educación inclusiva, innovadora y de calidad. También, establece el derecho a la información, permitiendo que los menores puedan buscar y recibir contenidos a través de los distintos medios de comunicación, incluidos los entornos digitales. La ley también protege el derecho a la intimidad, cuidando la seguridad y la dignidad de los niños y niñas, incluso en espacios tecnológicos.

Además, resalta la corresponsabilidad en la protección de sus derechos, estableciendo que el Estado, la sociedad y la familia tienen la obligación de garantizar estos derechos en todos los contextos.

Artículo 10. Corresponsabilidad. Para los efectos de este Código, se entiende por corresponsabilidad, la concurrencia de actores y acciones conducentes a garantizar el ejercicio de los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes. La familia, la sociedad y el Estado son corresponsables en su atención, cuidado y protección.

Artículo 34. Derecho a la información. Sujeto a las restricciones necesarias para asegurar el respeto de sus derechos y el de los demás y para proteger la seguridad, la salud y la moral, los

niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a buscar, recibir y difundir información e ideas a través de los distintos medios de comunicación de que dispongan.

## **Referentes Éticos**

### ***Respeto a los Derechos de los Participantes***

La investigación fomentará la participación activa de los niños y niñas en cada una de las actividades implementadas, teniendo en cuenta sus intereses y necesidades de aprendizaje a lo largo del proceso educativo en el contexto estudiado.

### ***Honestidad Durante la Investigación***

Durante el proceso, se trabajará con base en la honestidad en el desarrollo de las actividades, los objetivos y la variable propuesta, respetando siempre la integridad de todos los participantes involucrados en la investigación.

### ***Justicia para Dar Igualdad de Oportunidades***

Los participantes tendrán igualdad de oportunidades para participar y expresarse libremente, considerando siempre la opinión de los niños y niñas, en un entorno seguro que les permita compartir sus ideas, pensamientos y que garantice la libertad de expresión.

### ***Consentimientos Informados***

Se protegerá la imagen de los niños y niñas en todos los registros de evidencia, utilizándolos exclusivamente para fines educativos dentro de la plataforma de la UNAD. Además, se garantizará que estos registros sean tratados con confidencialidad, aplicando medidas para proteger la privacidad de los niños y niñas, asegurando que solo las personas autorizadas tengan acceso a ellos.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

El enfoque y el tipo de estudio de esta investigación son cualitativos y experimentales, ya que se examina un problema específico, trabajando una variable que se pone en experimentación en relación a un aspecto ontológico. Esta investigación es flexible y abierta, lo que permite que pueda iniciarse a partir de un estudio base o dar lugar a nuevas investigaciones durante el proceso, con la incorporación de diferentes datos. En este tipo de investigación, el investigador se involucra directamente, facilitando la participación activa en cada experiencia implementada. Según de la Roche, M. M., Estupiñán, A. M. V., & Pulido, M. A. (2021) afirma:

La metodología cualitativa sirve para comprender de manera científica las experiencias y las culturas humanas. La investigación cualitativa trata de comprender lo que las personas dicen. Busca darle una respuesta subjetiva, descriptiva a todo aquello que guarda relación con el ser humano (p. 19).

### **Unidad de Análisis**

El grupo de estudio está conformado por cuatro niños, cuyas edades van entre los 4 y 9 años. De ellos, dos tienen 7 años, uno tiene 9 años y una niña tiene 4 años. Todos se encuentran cursando de manera satisfactoria los grados escolares correspondientes a su edad. Pertenecen a un estrato socioeconómico nivel 4 y asisten a instituciones educativas en las jornadas de la mañana y la tarde. La mayoría de estos niños no participan en actividades extracurriculares o recreativas que fomentan las actividades rectoras, como el juego, el cual es esencial para el aprendizaje y el desarrollo integral durante la primera infancia.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

En el objetivo uno se llevará a cabo una observación participante de los niños y niñas, con el fin de conocer al grupo, sus intereses y la relación que mantienen con las nuevas

tecnologías. En este proceso, se realizará una participación activa en cada una de las actividades diseñadas, lo que le permitirá establecer una conexión más cercana con la población de estudio y se implementará un cuestionario politómico utilizando una escala Likert con emojis, con el objetivo de conocer el nivel de interés de los niños y niñas por las nuevas tecnologías, así como la cantidad de tiempo que dedican a su uso diario en el contexto familiar y educativo.

En el objetivo dos se trabajará la movilización donde se elaborarán planeaciones de las actividades a implementar, con el fin de complementar el proceso investigativo y ajustar la enseñanza según las necesidades de aprendizaje. Se recolectará evidencia fotográfica y de video de todas las actividades implementadas para analizar cada una de las planeaciones.

En el objetivo tres se aplicará un cuestionario politómico con escala Likert, utilizando emojis, para evaluar las actividades implementadas y la relación de los niños y niñas con los juegos interactivos enseñados. Las respuestas de los niños y niñas se utilizarán para analizar los cambios con el planteamiento del problema y la pregunta de investigación durante todo el proceso.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

Las categorías se trabajaran en base a las necesidades de la población de estudio teniendo en cuenta el objetivo general de la investigación.

#### ***Intereses de los Niños y Niñas en las Nuevas Tecnologías***

Analizar el interés de los niños y niñas por ver televisión, jugar videojuegos o pasar tiempo en el celular, e identificar los contenidos que consumen.

#### ***Tiempo Dedicado a las Nuevas Tecnologías***

Identificar los momentos del día en los que los niños y niñas utilizan las nuevas tecnologías y la duración del uso que le dan a estas herramientas.

***Estrategias para Fomentar un Aprendizaje Significativo Mediante los Juegos Interactivos***

Desarrollar estrategias de aprendizaje que conviertan las nuevas tecnologías en un facilitador del proceso educativo en los diferentes contextos.

***Cambios en los Niños y Niñas en su Relación con las Nuevas Tecnologías***

Evaluar los cambios en la interacción de los niños y niñas con la tecnología y los avances en su proceso de aprendizaje en la investigación.

## **Resultados**

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Los participantes se relacionaron inicialmente con la variable de estudio a través de las técnicas exploratorias, en la fase de inicio se utilizó una planeación de una actividad inicial y un cuestionario mixto como actividad diagnóstica, y así poder crear un diario de campo del análisis de las categorías observadas en esta fase, donde se pudo observar que el interés y el tiempo que los niños y niñas están relacionados con las nuevas tecnologías era considerable, debido a que expresaron con bastante emoción que la mayoría de actividades que les gustan hacer era relacionado a la tecnología, como ver películas o entretenerse con juegos en el celular como FIFA, Minecraft, entre otros.

Durante la actividad, los niños y niñas debían colorear dibujos. En ese momento, uno de los niños expresó que necesitaba el celular para ver cómo colorear el dibujo, por lo que se le permitió utilizarlo para continuar con la actividad propuesta. Al principio, se mostró concentrado, pero luego abrió un juego en el celular y se desvió de la indicación dada. Se le animó a seguir con el dibujo, pero él comentó que se había aburrido. Como conclusión de esta fase, se puede observar una dependencia hacia el celular por parte de los participantes, lo que genera dificultades para concentrarse y atender a las indicaciones dadas.

### **Experimentación**

Durante la etapa de experimentación, los participantes interactuaron con la variable y el aspecto ontológico, crearon estrategias para generar un aprendizaje significativo a través de los juegos interactivos. Disfrutaron de cada una de las actividades, las cuales fueron registradas en el enlace de Drive en el apartado de Apéndices. Entre las actividades, los niños y niñas pudieron bailar imitando los movimientos de un video en YouTube, adivinar canciones de diferentes

personajes y explorar juegos en línea, como armar un rompecabezas con la forma de un gato en la computadora. Estas actividades contribuyeron al fortalecimiento de su desarrollo cognitivo y memoria. También jugaron al ahorcado, lo que potenció su imaginación y vocabulario, y participaron en juegos de sumas, lo que favoreció su pensamiento matemático y lógico. Los niños y niñas se mostraron emocionados al participar en los juegos implementados y descubrieron que el mundo de la tecnología va mucho más allá de juegos como FIFA o Minecraft.

Además, los participantes tuvieron la oportunidad de explorar la animación de dibujos, donde cada uno coloreó un dibujo para luego darle vida a través de la aplicación Animated Drawings. Los niños y niñas aprendieron mucho durante esta etapa y expresaron su deseo de volver a utilizar estas herramientas. Como conclusión de esta fase, podemos analizar que el uso adecuado de la tecnología por parte de los niños y niñas depende en gran medida del adulto o cuidador, quien actúa como mediador entre la tecnología y el niño. Es importante establecer límites y acompañar a los niños en sus interacciones con internet y las nuevas tecnologías, asegurándose de que el contenido que consumen sea apropiado para su edad y desarrollo.

Aunque los niños y niñas pueden disfrutar de juegos de fútbol, autos, carreras y otros, también es posible aprovechar los beneficios de la tecnología para fortalecer su proceso de aprendizaje, utilizando diversas alternativas como juegos interactivos, videos educativos, juegos en línea y herramientas tecnológicas que puedan captar su atención y ayudarles a fortalecer sus habilidades digitales.

### **Identificación de Variaciones**

Los cambios observados en los niños y niñas en relación con las nuevas tecnologías fueron muy significativos. En la fase inicial, solo mostraban interés por entretenerse con juegos

en el celular, pero a medida que avanzaban en las actividades, descubrieron una variedad de herramientas con las que también podían divertirse y aprender al mismo tiempo, ya sea utilizando el celular, la computadora o el televisor. Estas variaciones se identificaron a través de un cuestionario mixto, en el que los niños y niñas expresaron su deseo de disfrutar de más juegos interactivos en línea que les permitieran seguir jugando, aprendiendo y fortaleciendo sus conocimientos. En una entrevista realizada con los padres, estos manifestaron su interés en continuar realizando este tipo de actividades que fomentan el aprendizaje a través de la tecnología, reconociendo la importancia de recibir orientación para evitar adicciones tempranas al celular o al televisor.

## **Análisis y Discusión**

Los resultados obtenidos evidencian una mejora en la relación de los niños y niñas del barrio la primavera en Ocaña, Norte de Santander, con el uso de las nuevas tecnologías. Al trabajar a partir de los diferentes juegos en línea, se observaron cambios en los contenidos con los que los niños se entretienen, y así como un mayor interés por una interacción más educativa con los aparatos tecnológicos. Este análisis se enfocará en como los hallazgos se relacionan con la variable que en esta investigación serán los juegos interactivos desde una perspectiva ontológica que promueve el uso adecuado y responsable de la tecnología.

Se busca demostrar los beneficios en el proceso de aprendizaje cuando hay un uso correcto de las nuevas tecnologías en la infancia, estimulando el aprendizaje interactivo que respeta los ritmos de aprendizaje de cada niño. Esto fomenta el pensamiento crítico y científico, el desarrollo de la capacidad para resolver problemas, la interacción social, las habilidades creativas y digitales, así como nuevas formas para aprender a través de una enseñanza significativa, inclusiva e innovadora.

Al inicio de esta investigación, se evidencia que los niños y niñas mostraron poco interés en actividades como dibujar o colorear un libro, manifestando que preferían jugar o entretenerse con el celular, estas actitudes nos confirmaron una dependencia hacia los aparatos tecnológicos en vez de las actividades tradicionales de la infancia. También se observó que se les dificulta mantener la atención en una actividad específica, distrayéndose con facilidad con los dispositivos tecnológicos.

Debido a estos compartimientos se planteó el diseño de estrategias significativas para integrar la tecnología de manera positiva en su proceso de aprendizaje, buscando promover un cambio en las dinámicas educativas del hogar en relación a la tecnología. Estas estrategias tienen

como objetivo fomentar un uso adecuado de la tecnología en cada hogar, promoviendo espacios donde los niños y niñas puedan aprender y divertirse al mismo tiempo, favoreciendo así un uso responsable y consciente de las nuevas tecnologías. Durante esta investigación los niños y niñas fueron participantes activos involucrándose de manera directa en cada una de las actividades implementadas, observándose un mayor interés y mejor concentración en las actividades relacionadas con el uso educativo de la tecnología.

Durante la implementación de los diferentes juegos interactivos en línea, como armar un rompecabezas o jugar al ahorcado, se generaron espacios de entretenimiento educativo donde se logró captar la atención de los niños y niñas. A través de esta experiencia, descubrieron que la tecnología va mucho más allá de solo jugar en el celular. Estas acciones promovieron la tecnología como una herramienta que puede ofrecer múltiples programas para jugar, divertirse y aprender, reforzando los postulados de Ruiz & Vélez (2022) que afirma que a través de los juegos interactivos se aprende y se comparte, y así como lo planteado por Mariona Grané (2015) que los videojuegos ofrecen un sinnúmero de oportunidades para aprender y divertirse.

El proceso creativo generó un entorno en el que se despertó la curiosidad de los niños y niñas por descubrir que más juegos podrían jugar en línea que les permitieran aprender y divertirse al mismo tiempo, también en medio de las actividades los padres de familia pudieron reconocer la tecnología como una herramienta educativa, estratégica, formativa e incluso que les permite fortalecer el vínculo emocional con sus hijos.

Se observaron mejoras significativas en los niños y niñas, quienes demostraron un mayor control en el uso del celular y una mejor elección en el contenido en que estaban interesados. El impacto del proyecto logró extenderse al entorno familiar, promoviendo un uso adecuado de la tecnología para disfrutar su contenido de una manera responsable y creativa. Esta investigación

les permitió a los padres el saber con que juegos se entretienen sus hijos y así comprender cómo acompañarlos en el proceso, fomentando una participación activa en su desarrollo y aprendizaje.

Se evidenció un mayor interés por parte de las familias en participar en actividades educativas apoyadas en herramientas digitales, brindando apoyo al proceso académico de los niños y niñas, especialmente en las áreas que les resultaban más difíciles. A través de estas dinámicas, lograron interactuar con juegos enfocados en matemáticas, lenguaje, lógica, resolución de problemas y otras actividades lúdicas que les permitía lograr un aprendizaje y diversión al mismo tiempo. Este proyecto permitió que las familias descubrieran nuevas formas en las que sus hijos aprenden y así transformar una herramienta digital en algo positivo para adquirir más conocimientos.

Los resultados concuerdan con investigaciones como Olivas Ripoll, C. (2022) donde destacan los beneficios de los video juegos como herramienta de aprendizaje y comunicación en el proceso de enseñanza de los niños y niñas. Se destaca el potencial de los videojuegos no solo como medio de entretenimiento si no como una herramienta para fortalecer los procesos de desarrollo y aprendizaje en la infancia.

Este proyecto muestra como la tecnología puede favorecer el desarrollo de diferentes habilidades en la primera infancia tales como el pensamiento lógico y crítico, la creatividad, el desarrollo socioemocional, la atención y la resolución de problemas. Además, promueve una participación activa por parte de los niños y niñas favoreciendo el vínculo familiar a través de una conexión tecnológica.

Una de las limitaciones del estudio fue la falta de tiempo para implementar más experiencias significativas en este contexto. Esto impidió mostrar a los padres de familia todas las herramientas que puede ofrecer la tecnología, no solo como medio de entretenimiento si no

de aprendizaje. A futuro se podría continuar con la investigación y así implementar talleres dirigidos a las familias, que les permitan explorar todos los recursos de aprendizaje que ofrece la tecnología y convertirla como una herramienta aliada en cada hogar.

Los resultados contribuyen a una integración de la tecnología de manera más responsable en el hogar y en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas . Se evidenció también la importancia del acompañamiento por parte de los adultos en uso correcto del mundo tecnológico, orientando su aprovechamiento con fines educativos . Esta experiencia permitió transformar la percepción que muchas familias tenían sobre la tecnología, pasando de verla como un distractor a reconocerla como una herramienta valiosa en el proceso de los niños y niñas.

Finalmente, el proyecto deja abierta la posibilidad de seguir implementando este tipo de estrategias, fomentando entornos de aprendizaje más tecnológicos y significativos que fomenten el juego y la interacción con las familias, a pesar de las limitaciones en espacios destinados a la recreación y el juego en el sector.

Como conclusión de esta investigación, se destaca el valor de la tecnología como herramienta de aprendizaje. Para futuras investigaciones, sería interesante estudiar cómo se desarrolla el proceso de aprendizaje y los avances de los niños si esta herramienta se integrara al 100 % tanto en las escuelas como en el hogar. También se podría estudiar con más profundidad el rol que tiene el adulto para lograr una integración y mediación correcta de la tecnología en los procesos de aprendizaje, y como superar los desafíos en los contextos que tengan acceso ilimitado a la tecnología, y así poder seguir creando estrategias inclusivas con la tecnología en cada uno de los procesos de aprendizaje de los niños y niñas.

## Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió constatar que la estrategia “Aprender y jugar a través de la tecnología”, basada en el uso de juegos interactivos, fomentó un uso adecuado y responsable de las herramientas tecnológicas en los niños y niñas de primaria del barrio La Primavera, en Ocaña, Norte de Santander.

Se cumplieron los objetivos específicos planteados, se logró un acercamiento positivo de los niños y niñas hacia la estrategia, se integraron juegos interactivos que promovieron una relación sana con las nuevas tecnologías, y se observaron cambios en las actividades cotidianas, en las que se incorporó el uso de estas herramientas de manera consciente y educativa. Estos hallazgos responden a la pregunta de investigación, que buscaba promover el uso correcto de la tecnología mediante la implementación de juegos interactivos. Los resultados evidencian que esta estrategia es efectiva para generar un aprendizaje significativo en los niños y niñas a través del correcto uso de las tecnologías.

El proceso investigativo permitió movilizar el aspecto ontológico de los niños y niñas a través de la variable propuesta. A medida que se implementaron las actividades planificadas, se evidenció un cambio significativo en su comportamiento frente al uso de dispositivos móviles, al iniciar existía una dependencia constante del celular, principalmente para jugar FIFA u otros videojuegos, a desarrollar una mayor autorregulación en el uso de estos aparatos.

En la fase inicial, su interés se concentraba únicamente en los juegos tradicionales de entretenimiento en el celular; Sin embargo, con el avance de la intervención, comenzaron a mostrar curiosidad por juegos educativos y otras herramientas digitales que les permitirán aprender y divertirse al mismo tiempo en cada una de las actividades.

El impacto trascendió el ámbito familiar, ya que los aprendizajes se reflejaron también en sus hogares, donde empezaron a implementar cambios orientados a fomentar una cultura digital sana, fortaleciendo así los vínculos familiares. Esta intervención demuestra que la tecnología, cuando se utiliza de manera adecuada, puede ser una aliada en el fortalecimiento del proceso de aprendizaje en la infancia. Los juegos interactivos, como variable principal del estudio, tuvieron un efecto muy positivo en los niños y niñas. A través de las actividades planificadas, se creó un entorno que les permitió utilizar la tecnología de manera adecuada en su vida cotidiana, reconociéndola como una herramienta creativa para el aprendizaje.

Las actividades basadas en juegos interactivos fomentaron una mayor autorregulación en el tiempo de uso de dispositivos, fortaleciendo habilidades como la atención y promoviendo un cambio en la forma en que seleccionan el contenido digital. Los niños y niñas comenzaron a tomar decisiones más responsables, escogiendo juegos y herramientas educativas, lo cual evidencia un avance hacia un aprendizaje autónomo y crítico en el uso de las nuevas tecnologías.

Además, se observará una participación activa de los padres de familia, quienes empezaron a involucrarse en las actividades digitales de sus hijos, acompañándolos y fortaleciendo el vínculo familiar. Si bien la estrategia fue efectiva, una de sus principales limitantes fue el tiempo, lo cual impidió continuar con la implementación de más actividades significativas que permitieran explorar todas las herramientas que la tecnología puede ofrecer como fuente de aprendizaje.

Los resultados de este estudio evidencian la efectividad de los juegos interactivos para fomentar el uso responsable de la tecnología en la infancia. Estos hallazgos se alinean con la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), quien resalta la importancia del aprendizaje a través de la interacción social en el entorno, así como con los planteamientos de Mariona Grané (2015),

quien promueve el uso de la tecnología como una herramienta educativa a partir de diversas formas de interacción en el entorno. Desde el enfoque metodológico, se destaca la implementación de juegos interactivos como una estrategia innovadora para integrar la tecnología en los contenidos educativos, promoviendo así nuevas y significativas formas de aprendizaje. Esta investigación ofrece una base sólida para futuros estudios que deseen incorporar la tecnología como herramienta pedagógica tanto en los currículos escolares como en los entornos comunitarios, fortaleciendo su papel como aliado en los procesos educativos.

Se recomienda integrar en los currículos educativos el uso de juegos interactivos que promuevan un uso adecuado de la tecnología y fortalezcan los procesos de aprendizaje de los niños y niñas. Actividades como rompecabezas digitales, el juego del ahorcado o juegos de sumas y operaciones básicas, utilizando la tecnología como herramienta, pueden convertirse en una fuente de motivación para el proceso de aprendizaje, apoyando el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas y matemáticas en los distintos procesos formativos de los estudiantes.

Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el tiempo de estudio con el fin de implementar un mayor número de actividades y analizar de manera más profunda los cambios en los niños y niñas, especialmente en relación con el aspecto ontológico. También sería relevante la inclusión de nuevas variables que permitan explorar, una de estas variables podría ser el uso de la tecnología como medio de estudio y observar los avances que tengan los estudiantes durante este proceso.

### Referencias Bibliográficas

- Altamirano L., Serrano J. (2022). *Juegos simbólicos en contextos rurales y desarrollo de la creatividad en niños*. Lima-Perú. [Tesis pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]  
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/12234>
- Astudillo A. (2021). *Estrategias innovadoras basadas en técnicas grafo-plásticas para estimular la creatividad*. Cuenca-Ecuador. [Tesis pregrado, Universidad Politécnica Salesiana].  
<http://dspace.ups.edu.ec//handle/123456789/20120>
- Camacho, F. E. L., & Carrión, E. L. G. (2024). Innovación educativa: Integrando las TIC en la educación superior. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(1), 5886-5901.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.9935](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9935)
- Chacon Sottec, M. (2022). *Teoría del aprendizaje significativo y por descubrimiento de David Ausubel*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación]  
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/9402>
- De la Roche, M. M., Estupiñán, A. M. V., & Pulido, M. A. (2021). Características e importancia de la metodología cualitativa en la investigación científica. *Revista Semillas del Saber*, 1(1), 18-27.  
<https://revistas.unicatolica.edu.co/revista/index.php/semillas/article/view/314/178>
- Grané, M. (2015). Infancia y pantallas, crecer con las TIC. *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*, 47-60.  
[https://www.researchgate.net/profile/Daniel-Aranda-3/publication/278017110\\_El\\_impacto\\_de\\_lo\\_digital\\_en\\_la\\_comunicacion\\_y\\_las\\_relaciones\\_de\\_los\\_adolescentes/links/5578538a08aeacff200280be/El-impacto-de-lo-digital-en-la-comunicacion-y-las-relaciones-de-los-adolescentes.pdf#page=47](https://www.researchgate.net/profile/Daniel-Aranda-3/publication/278017110_El_impacto_de_lo_digital_en_la_comunicacion_y_las_relaciones_de_los_adolescentes/links/5578538a08aeacff200280be/El-impacto-de-lo-digital-en-la-comunicacion-y-las-relaciones-de-los-adolescentes.pdf#page=47)

- Hernández, S. F. (2021). Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia. *EDUTECH, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (76), 22-35  
<https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2067>
- Junco Chávez , L. M., García Arellano, K. E., Ordoñez Vivero , R. E., & Reigosa Lara , A. (2024). Aplicación de la teoría sociocultural de Vygotsky y el rendimiento académico de los estudiantes de segundo bachillerato: English. *Magazine De Las Ciencias: Revista De Investigación E Innovación*, 9(4), 86–113.<https://doi.org/10.33262/rmc.v9i4.3242>
- Ley 1098 de 2006. ( 2006, 8 de Noviembre). Congreso de la República en Colombia. Diario oficial No 46.446 .  
<https://www.suin-juriscal.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1673639>
- Ley 2170 de 2021 ( 2021, 29 de diciembre ). Congreso de la República. Diario oficial No 51.902.  
[http://www.secretariassenado.gov.co/senado//basedoc/ley\\_2170\\_2021.html](http://www.secretariassenado.gov.co/senado//basedoc/ley_2170_2021.html)
- Moyolema-Ramírez, P. ., Freire-Ruiz , A. ., Mayorga-Mayorga , D. ., & Cosquillo-Chida , J. . (2024). Habilidades sociales como clave en el éxito académico. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 148-162. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2268>
- Olivas Ripoll, C. (2022). Videojuegos comerciales como herramienta de aprendizaje y comunicación: una revisión bibliográfica sobre sus beneficios para el desarrollo de competencias en los niños y niñas. *Communication Papers. Media Literacy and Gender Studies.*, 11(22), 51–60. [https://doi.org/10.33115/udg\\_bib/cp.v11i22.22766](https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v11i22.22766)
- Organización de las Naciones Unidas. Resolución A/HRC/20/L.13 del (2012). *Promoción, protección y disfrute de los derechos humanos en Internet*.  
[https://ap.ohchr.org/documents/S/HRC/d\\_res\\_dec/A\\_HRC\\_20\\_L13.pdf](https://ap.ohchr.org/documents/S/HRC/d_res_dec/A_HRC_20_L13.pdf)

Ruiz Santana, M., & Vélez Loor, J. (2022). Juegos interactivos y su importancia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años. *Revista Educare Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(1), 393–417.

<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1694>

Trucco, D., & Palma, A. (2020). *Infancia y adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay* (No. 45212). Naciones Unidas Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). <http://repositorio.cepal.org/handle/11362/45212>

Vázquez - Carrión S, 2023, Impacto de las tics en el desarrollo infantil ( 0 – 6 ) *Revista internacional interdisciplinar de divulgación científica* 2(1). 1-15

<https://riidici.com/index.php/home/article/view/20>

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de investigación*

[https://drive.google.com/drive/folders/1J6auMquwWjlWc7zMAozFQnDp3Uf8rHl?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1J6auMquwWjlWc7zMAozFQnDp3Uf8rHl?usp=drive_link)