

El juego como herramienta pedagógica para el uso adecuado de las tecnologías de la información
y la comunicación- TIC's.

María Janeth Castaño Aristizábal

Licenciada en Pedagogía Infantil.

Sandra Patricia Ceballos Vanegas

Licenciada en Pedagogía Infantil

Nazly Victoria Urzuriaga Obregón

Licenciada en Administración Educativa.

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., octubre de 2022.

Resumen

Las tecnologías de la información se encuentran difuminadas en nuestra sociedad, puesto que han permitido mejorar la comunicación entre las personas, sin importar la distancia, además que tienen una serie de beneficios a nivel social y cultural, puesto que permiten diseñar estrategias oportunas y adecuadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, realizar tareas de forma sencilla y optimizar los tiempos. No obstante, el uso de las tecnologías también ha traído consigo una serie de desventajas, así las cosas, entre los niños, niñas y adolescentes se ha visto el uso desmedido e inadecuado del internet, en especial de las redes sociales y videojuegos, lo cual ha ocasionado problemas de salud mental y físicos, así como desinterés y desmotivación en las aulas de clase, por ello, a través de esta investigación de tipo cualitativa y con un enfoque de Investigación Acción, se identificó el uso que dan a las tecnologías los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Rural Piedras Blancas del municipio de Guarne- Antioquia, diseñando una estrategia evitando patrones de adicción a las nuevas tecnologías, utilizando el juego como herramienta pedagógica para diseñar estrategias que enseñen el uso adecuado de las tecnologías, puesto que el juego permite que los estudiantes aprendan de forma divertida y motivadora facilitando la comprensión de los temas, puesto que son sujetos activos de su proceso, realizando conversatorio de saberes, rondas infantiles, juegos callejeros y las TIC's como elemento pedagógico e involucrando a los padres de familia como agentes educativos y figuras de autoridad.

Palabras claves: Tecnologías, redes sociales, juego, adicción.

Abstract

Information technologies are widespread in our society, since they have allowed to improve communication between people, regardless of distance, and have a number of benefits at social and cultural level, since they allow to design timely and appropriate strategies in the teaching and learning processes, perform tasks in a simple way and optimize time. However, the use of technologies has also brought with it a series of disadvantages. Thus, among children and adolescents there has been an excessive and inappropriate use of the Internet, especially social networks and video games, which has caused mental and physical health problems, Therefore, through this qualitative research and with an Action Research approach, the use of technologies by fifth grade students of the Piedras Blancas Rural Educational Institution of the municipality of Guarne-Antioquia was identified, designing a strategy to avoid patterns of addiction to new technologies, using the game as a pedagogical tool to design strategies that teach the proper use of technologies, since the game allows students to learn in a fun and motivating way, facilitating the understanding of the topics, since they are active subjects of their process, conducting knowledge discussions, children's rounds, street games and ICT's as a pedagogical element and involving parents as educational agents and authority figures.

Key words: Technologies, social networks, game, addiction.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	6
1.1 Planteamiento del problema.....	6
1.2 Formulación del problema	9
1.3 Objetivos	9
1.3.1 Objetivo general	9
1.3.2. Específicos	9
1.4. Justificación.....	9
2. Marco referencial.....	11
2.1 Antecedentes investigativos	11
2.2 Marco teórico	15
2.2.1. Referente contextual	15
2.2.2. Referente teórico.....	16
2.2.3. Referente pedagógico:	19
2.2.4. Referente legal.....	21
2.2.5. Referentes tecnológicos.....	21
3. Diseño de la investigación.....	22
3.1 Enfoque y tipo de investigación	22
3.2 Línea de investigación institucional.....	23
3.3 Población y muestra	24

3.4. Instrumentos de investigación.....	24
4. Estrategia de Intervención.....	26
5. Conclusiones y recomendaciones.....	37
Referencias.....	39
Anexos.....	44

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Es pertinente indicar que debido a la pandemia del Covid- 19, la cual produjo que las personas estuvieran largos periodos de tiempo en su casa, sin opciones de juego y sin poder socializar con las demás personas, así poco a poco como medio de distracción, con la angustia y presión que trajo consigo la pandemia, se fue desarrollando una dependencia a los aparatos electrónicos, teniéndose que utilizar los mismos cada vez más recurrentes, utilizando redes sociales, como Facebook, Instagram y Tik Tok, las cuales van generando problemas de salud, como déficit de atención, obesidad y problemas psicosociales, puesto que la sociabilidad es cada vez menor.

En este mismo sentido, lo indica (Carrilo, 2021), en su artículo Adicción a las nuevas tecnologías: síntomas, causas y tratamiento, en el cual señala que la adicción a las tecnologías, se expresa como una fuerte necesidad del sujeto por interactuar con dispositivos electrónicos en aplicaciones digitales de comunicación, además de la necesidad de estar constantemente conectado, el sujeto requiere que los aparatos electrónicos tengan una serie de características determinadas que le permitan mejor conexión y rapidez en la red, las principales adicciones que se han notado son el uso de los videojuegos y de las redes sociales.

El juego permite a las personas en general, más que todo a los niños, salirse de esa monotonía, de esa rutina la cual va aburriendo y desmotivando sus vidas, este mecanismo pedagógico permite generar nuevas posibilidades de diversión sana, interactuando con sus compañeros, de esta forma se van a sentir liberados de la presión académica y familiar y van aprender de una forma didáctica, fomentando la creatividad e imaginación de los estudiantes

para contribuir a dar soluciones oportunas y correctas ante los problemas que se le presenten en su vida cotidiana.

Es importante resaltar que los niños en estas edades están en incesante movimiento, exploración, lo que los lleva a generarse inquietudes, dudas, hipótesis, preguntas sobre lo observado, en este momento entra a jugar un papel significativo la familia, los docentes y la comunidad, porque estos agentes ayudan al niño siendo una guía en este proceso. Además a los infantes les encanta jugar, son demasiado curiosos y extrovertidos. Ante ello se plantean estrategias pedagógicas que involucren el juego para lograr reunir todos estos aspectos y competencias de los niños y niñas.

Es pertinente indicar que estas últimas generaciones han nacido en un ambiente lleno de tecnología y comunicaciones, tal y como plantea (Valera, 2020) , en su artículo La niñez ante la adicción a dispositivos electrónicos, los niños, niñas y adolescentes tienen contacto con la tecnología desde sus primeros años de vida, motivo por el cual tienen una serie de habilidades innatas con la tecnología, en relación con el manejo de esta y su conexión a la red, sin embargo, en vista de estar en constante conexión con los aparatos electrónicos, se han mermado otras competencias, como lo son las habilidades motrices, generando sedentarismo infantil, motivo por el cual se presentan problemas de socialización y familiares con las personas que los rodean.

En el grado quinto de la Institución Educativa Rural Piedras Blancas del municipio de Guarne- Antioquia una gran parte de los estudiantes presentan síntomas de adicción a los aparatos electrónicos, como celulares, tablets y computadores, lo cual les ha generado falta de interés frente a labores académicas, sumado al descuido de sus padres en su proceso formativo, ocasionando además algunos problemas de salud, como obesidad y otros desórdenes alimenticios.

El juego se debe utilizar como motor principal para implementar proyectos de aula y clases divertidas, dinámicas, que permitan disminuir la adicción de los niños y niñas del grado quinto a los aparatos electrónicos, motivo por el cual se pretende que los estudiantes en vez de pasar largos periodos de tiempo en los aparatos electrónicos jueguen con sus compañeros, donde el juego contribuya a los procesos tanto cognitivos como sociales de los educandos. Se quiere apuntar más a una mejor sociabilidad entre los estudiantes, donde ellos a través del juego compartan experiencias con sus pares, fomentando el trabajo.

Como se indicó anteriormente, la pandemia del Covid 19, incrementó dichas problemáticas, debido al aislamiento social, así se pudo evidenciar en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Rural Piedras Blancas del municipio de Guarne-Antioquia, puesto que al retornar a las clases presenciales, se identificó que algunos estudiantes habían subido de peso de forma desproporcionada, de igual forma, mostraban desinterés por recibir clases y jugar con sus compañeros en tiempos de ocio, por el contrario, estaban en constante interacción con su celular, evidenciándose que pasaban una gran cantidad de tiempo en redes sociales como Tik Tok, Facebook e Instagram, así mismo en las actividades programadas de recreación y lúdica se negaban a realizarlas, además que su alimentación se concentraba en alimentos de fácil preparación como comida chatarra, mecatos, entre otros similares, conductas que afectaron notablemente su proceso formativo, puesto que no se realizaban las actividades propuestas por los docentes, dificultándose aprender e interiorizar conceptos matemáticos, de ciencias sociales, naturales, de comprensión lectora.

También se han notado los problemas de socialización, puesto que cuando sus compañeros quieren socializar con uno de los niños y niñas que se ha identificado con un uso inadecuado de las tecnologías estos reaccionan en ocasiones de forma agresiva e indiferente.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo diseñar una estrategia pedagógica a través del juego para enseñar el uso adecuado de las tecnologías a los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Rural Piedras Blancas del municipio de Guarne-Antioquia?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

-Diseñar una estrategia pedagógica a través del juego para enseñar el uso adecuado de las tecnologías a los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Rural Piedras Blancas del municipio de Guarne-Antioquia

1.3.2. Específicos

- Identificar el uso que dan a las tecnologías como celulares, redes sociales y videojuegos los estudiantes del grado quinto.

-Crear una estrategia pedagógica para enseñar el uso adecuado de las tecnologías en los estudiantes del grado quinto.

1.4. Justificación

Es pertinente indicar que la pandemia del Covid-19, como enfermedad que afecto a todos los países a nivel mundial, la cual llegó a Colombia en marzo del año 2020 y ocasionó que el Gobierno Nacional dictará medidas de aislamiento social, entre ellos, confinamiento y restricciones de movilidad, esto generó que las personas pasarán largos tiempos dentro de sus casas, tanto así que sus trabajos y aulas de clase, fueron trasladados a sus hogares, así la educación se brindaba de manera virtual, por ello, las personas tenían más tiempo libre a su disposición y sin poder salir de sus casas, se refugiaron en el internet como mecanismo de

distracción, sumado a la tensión y estrés que se generó como consecuencia de la pandemia y las cifras mundiales de contagios y muertes, ante dicho panorama el uso de las redes sociales, como Instagram, Facebook, Tik Tok, WhatsApp se incrementó de manera desmedida, así los niños, niñas y adolescentes, utilizaban estas redes sociales la mayor parte del tiempo, generando que descuidaran sus labores escolares, no se interesaran por realizar ejercicio o compartir con sus familias.

Con el retorno de los estudiantes a las aulas de clases en el año 2021, en el cual se empezó con una alternancia que finalmente permitió volver a una presencialidad en su totalidad, los docentes, como es el caso de los de la Institución Educativa Piedras Blancas del municipio de Guarne-Antioquia, en especial, los del grado quinto, como los estudiantes tenían conductas de desinterés y poca socialización con sus compañeros, aunque el problema no se vio en la gran mayoría de los estudiantes, si hay un porcentaje considerable de estudiantes que se encuentran en constante interacción con sus aparatos electrónicos, generando una realidad virtual, por lo cual se han incrementado problemas de salud mental, puesto que estos estudiantes, son distraídos, retraídos y poco participativos, además de problemas físicos, se evidencia incremento de peso y desórdenes alimenticios, al igual que se ha evidenciado poco acompañamiento de la familia de estos estudiantes.

Por ello, es necesario, implementar estrategias lúdico-pedagógicas que permitan al estudiante interesarse por su proceso formativo, intentando dejar esa adicción a las tecnologías, trasformando el uso de estas de una forma adecuada y apropiada, para ello, es necesario que en esas estrategias se involucre a la familia como agente educativo esencial y primordial en cada niño, niña y adolescente.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Al iniciar el trabajo de grado, se tiene como antecedentes el retorno a las aulas de clases después del confinamiento generado a consecuencia de la pandemia del Covid-19, el aislamiento de los estudiantes generó en estos problemas de socialización, además de adicciones a las tecnologías, en especial a las redes sociales como Facebook, Instagram y Tik Tok, lo cual dificulta el proceso de aprendizaje y la importancia del juego como mecanismo de intervención para enseñar el uso adecuado de las tecnologías.

Desde el ámbito internacional, se encuentra el trabajo de grado Adolescencia, familias y Trabajo Social. Revisión teórica del fenómeno, según Rojas (2019), señala como las Tecnologías de la Información y Comunicación se encuentran inmersas en nuestras vidas cotidianas, toda vez que la mayoría de personas tienen acceso a un celular móvil o un computador, al igual que se destacan la importancia de estas dentro de la sociedad, puesto que permiten facilitar la comunicación e interacción entre las personas sin importar la distancia en la cual se encuentren, además que se puede adelantar trabajo en casa o teletrabajo, lo cual optimiza los tiempos de desplazamiento y genera una mayor productividad, de igual forma es un medio que permite conocer sobre los temas de actualidad y vincular a los ciudadanos en temas políticos y generar una mayor participación en política, no obstante, apareja consigo mismo una serie de desventajas, en gran medida en adolescente y niños, como lo son patrones de conducta nocivos y adictivos en relación con el uso de las TIC, lo cual dificulta las relaciones con la familia y amigos.

Por su parte, según Malander (2019) en su trabajo Adicciones, tecnológicas en adolescente: relación con la percepción de las prácticas parentales, indica que las adicciones tecnológicas constituyen procesos de dependencia similares a otras adicciones como al juego o al trabajo, el uso excesivo e inapropiado de celulares, videojuegos y redes sociales, las causas de esta adicción pueden generarse desde factores familiares, este trabajo analiza la incidencia de los padres en la adicción a las tecnologías, es claro que a pesar de que los niños, niñas y adolescentes se encuentran en constante relación con demás actores, como lo son los profesores, amigos, compañeros, sus padres marcan una pauta dentro de sus conductas, las actuaciones de sus padres inciden de alguna manera dentro de la formación y desarrollo de sus hijos, en este trabajo se explican los modelos de parentalidad definidos por Diana Baumrind, (Citado por Malander, 2019), en la que se definen como tipologías básicas, padres autoritarios, estos se caracterizan por ser exigentes, poco sensibles y no son receptivos, padres permisivos, los cuales dan una gran autonomía a los hijos, con poca autoridad y finalmente se encuentra los padres democráticos o autoritativos que utilizan el razonamiento y la negociación para lograr roles y conductas en sus hijos.

En la práctica es difícil señalar a los padres de familia en una de esas tipologías, puesto que índice la conducta y percepción de sus hijos, la problemáticas de las adicciones, se refleja tanto en síntomas psíquicos y físicos que presentan algunas personas que pasan un tiempo considerable conectadas a la red, puesto que las personas con adicción a las tecnologías, son incapaces de controlar su uso, así las cosas, después de desarrollar un muestreo con una serie de adolescentes en las cuales se concluyó que las practicas parentales negativas, control patológico y autonomía extrema son las que más predicen las adicciones a las tecnologías, así como la

indiferencia y abuso de los padres, lo cual genera un factor de mayor adicción al internet con el objetivo de huir de su realidad.

Ahora bien, en el ámbito nacional, según Rosero et al. (2022), en su trabajo Validación del Cuestionario de Adicción a las Redes Sociales (ARS) en una muestra de adolescentes colombianos, indican como el uso de las tecnologías ha generado cambios sustanciales en la sociedad, en su gran medida positivos, puesto que se ha mejorado los procesos relacionales, sin embargo, trae también impactos negativos para la salud mental y física de los niños y adolescentes, puesto que la interacción con las redes sociales, las compras virtuales y los videojuegos son acciones que se están realizando de forma habitual y continua, generando alteraciones y malestares físicos y psicológicos como adicción conductual. Señalan que en Colombia más del 98% de los jóvenes utilizan las redes sociales y más de la mitad de la población mantiene en ellas alrededor de tres horas al día, abandonando otras labores, para permanecer en las redes, así los adolescentes que utilizan en gran medida las redes sociales presentan síntomas como depresión, desordenes alimenticios, aislamiento, agresividad y problemas de salud mental, por un uso elevado e incontrolado uso de las aplicaciones online, lo cual genera alteraciones en sus ámbitos sociales, personal y profesional, para ello realizaron un cuestionario a varios adolescentes en edad escolar Colombianos, detectando de los encuestados cuales tienen mayor probabilidad de generar una adicción a las redes sociales.

Según, Arcos (2020), en el trabajo de investigación presentado a la Fundación Universitaria Los Libertadores *“Aprender jugando en aula y casa, estrategia lúdica pedagógica para estudiantes de cuarto grado del Centro Educativo Pueblo Viejo”*, en el cual señala que la práctica lúdico pedagógica permite diseñar estrategias en las cuales se tiene en cuenta los intereses y necesidades de los niños y niñas, en el cual el niño tiene un papel de sujeto activo,

con libertad y creatividad, por lo cual el papel del docente es el de guiar el aprendizaje con el apoyo de las familias, para optimizar el trabajo autónomo, favorece la creación y consolidación de sentimientos de autoconfianza, autonomía y formación de carácter y personalidad, a la vez que genera vínculos de socialización, por lo cual, la docencia debe replantear sus prácticas educativas y adaptar el sistema incluyendo las herramientas lúdico-pedagógicas, que desde un enfoque cualitativo produce y analiza datos descriptivos, con una Investigación-Acción, en el cual se concluye que el juego permite motivar a los estudiantes y aprender con alegría, además que es importante el tiempo en familia que enriquece su proceso formativo.

Finalmente, López (2020), en su trabajo de investigación presentado a la Fundación Universitaria Los Libertadores *“la Pandemia Virtual: El impacto de las fake news sobre la covid-19, en la red social Facebook”*, en el cual se indica que las redes sociales se han convertido en medios de comunicación, siendo un vehículo de información a la cara de la sociedad, pero con importancia del principio de la veracidad y el compromiso con la comunidad, puesto que es a través de las redes sociales que se está difundiendo información, por su permanente interconectividad e interacción, sin embargo, puede acontecer que la información que se comparta no sea verídica ni confiable, sin embargo, genera un efecto de réplica, llegándose a convertir una información equivocada en una verdad para diversos usuarios, conllevando que las personas repliquen alertas falsas y se tomen acciones sin ninguna conciencia, lo que incrementa las fake news y sobreinformación, como es el caso de la Red social Facebook, plataforma que permite diversas opciones para interactuar con los demás, a la vez que se permite la difusión de información falsa, puesto que tienen la posibilidad del anonimato y contribuyente a la distribución masiva de información, durante la pandemia del Covid-19, a raíz de los confinamientos se incrementaron las fake news, Facebook, permite

adecuarse a los intereses individuales y perfiles de cada usuario, permitiendo construir una identidad online, mientras se relacionan, comparten información y mantienen contacto con demás usuarios en tiempo real y asincrónico, el objetivo de la investigación, es cualitativo, en relación con la observación de las publicaciones de los usuarios en Facebook, pero a la vez exploratoria, para estudiar el problema para diseñar nuevas hipótesis.

Este último trabajo sirvió para este trabajo de grado para mostrar los peligros de las redes sociales y los escenarios a los que se enfrentan los niños, niñas y adolescentes, por los cuales se resalta la importancia de involucrar a su familia y generar un control en el uso del internet, además de una educación clara a los estudiantes del manejo de las tecnologías.

2.2 Marco teórico

2.2.1. Referente contextual

La Institución Educativa Rural Piedras Blancas se encuentra ubicada en la vereda Piedras Blancas del municipio de Guarne del departamento de Antioquia. Esta vereda se encuentra en límites entre los municipios de Guarne y Medellín, siendo un referente turístico del departamento, puesto que se encuentra cerca al parque Arvi, parque público con bosques nativos y plantaciones en el cual se pueden realizar actividades de senderismo y cuidado del medio ambiente, al corregimiento de Santa Elena, conocido por su belleza y silletas realizadas por campesinos nativos y al metro Cable ubicado en el Tambo que conecta a la vereda Piedras Blancas con el municipio de Medellín.

2.2.2. Referente teórico

El trabajo de investigación tiene como propósito utilizar el juego como herramienta pedagógica para el uso adecuado de las tecnologías. Por lo anterior la propuesta se basa en los siguientes ejes temáticos: La adicción a las tecnologías, el proceso de enseñanza y las herramientas pedagógicas y el juego.

- ***La adicción a las tecnologías.***

A medida que el mundo se ha desarrollado ha traído consigo una serie de inventos que ha permitido facilitar la vida, uno de ellos, son las tecnologías, los computadores, las tablets, los celulares y demás aparatos electrónicos, permiten realizar actividades de forma sencilla y rápido, como lo es trabajar, estudiar, comunicarse con familiares que se encuentran a largas distancias, flexibilizando tiempos, espacios y lugares, los estudiantes no han sido ajenos a dicho proceso de evolución, puesto que al nacer en una era digital, tienen mayores destrezas y habilidades en el manejo de las aplicaciones y plataformas.

En coherencia las Tecnologías de la Información y Comunicación, han traído grandes avances desde lo educativo, permitiendo intervenir los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera positiva, puesto que cautivan y motivan a los estudiantes, incluso las redes sociales como Facebook, Instagram, Tik Tok y WhatsApp, han permitido que las personas se apoderen y apersonen de los procesos de enseñanza, se interesen por investigar algunos temas, por participar en decisiones políticas y administrativas que influyen en su cotidianidad, sin embargo los largos periodos que se encuentran las personas en las plataformas digitales como las redes sociales, va generando adicción a las tecnologías, lo cual desencadena una serie de problemas desde los ámbitos sociales, emocionales, familiares, cognitivos, desórdenes alimenticios, de descanso y ocio, generando problemas psicológicos y de depresión tal y como lo indica Pinargote y Cevallos

(2020), en su artículo: *“El uso y abuso de las nuevas tecnologías en el área educativa* señala que se han detectado síntomas físicos como desnutrición, dolores de cabeza, cansancio, fatiga ocular, tensión, insomnio, sedentarismo, sobrepeso y obesidad, a la vez al nivel psicológico, se detectan, empobrecimiento afectivo, inestabilidad emocional, ansiedad, depresión, problemas de aprendizaje, dificultad para diferenciar el mundo real con la red y a nivel social, se evidencia pocas relaciones con sus familiares, incumplimiento de obligaciones académicas, sociales, conflictos con sus familiares e incluso problemas legales.

Es pertinente señalar que la adicción a las tecnologías se manifiesta de varias formas, como lo son la necesidad de estar tiempo conectado, no poderse desconectar de las redes sociales, uso de la mayor parte del tiempo en las redes, no hacer otras actividades por estar en conexión con la red, además de aparejar problemas de conducta, socialización, aprendizaje, tal y como se plantea Cebro et al. (2020), en el trabajo *“La adicción de los estudiantes a las redes sociales on-line: un estudio en el contexto latinoamericano”* quien indica que la adicción al internet se empezó a investigar desde 1996, observándose conductas en personas que presentaba adicción, 1. tolerancia, que significa necesidad de estar más tiempo conectado, 2. Abstinencia, molestia cuando no se puede estar conectado; 3. Utilización de mucho tiempo en el internet, 4. Deseo por dejar de usar las tecnologías, pero no se puede, 5. Dejar otras actividades por usar internet, 6. Utilización del internet así afecte su vida.

En este mismo sentido, se tiene que los niños, niñas y adolescentes pasan mucho tiempo en los aparatos electrónicos, utilizando las nuevas tecnologías como redes sociales, videojuegos, lo cual conlleva riesgos de la seguridad física y mental de los niños, niñas y adolescentes, puesto que permite cualquier persona ingrese a sus vidas, sin ningún filtro, abriendo las puertas a personas malintencionadas, así se ha planteado por Cebro et al. (2020), quien señala:

Apple (2012), señala como adolescentes y jóvenes pasan gran parte de su tiempo de ocio diario delante del ordenador, siendo sus actividades favoritas los chats en líneas, los sitios de redes sociales, los videojuegos onli-ne, entre otros; pudiendo, e incluso, perder la privacidad por el uso de información personal que exhiben (Sarrió y Soler, 2015). Se ha pasado de la presencialidad a la virtualidad, quedar con alguien para conversar o realizar actividades lúdicas han pasado a un segundo plano, ahora se “premia” relacionarse y vehicularse a través de la pantalla (Isidro y Moreno, 2018). Un “pasatiempo” que puede promover aprendizajes y brindar la oportunidad de estar conectados continuamente sujetos o profesorado-estudiantado; pero a su vez deteriorar las habilidades sociales, con actitudes “negativas” o de riesgo como pueden ser: tener una actitud agresiva extrapolada en a la vida real, problemas de atención, memoria y de comunicación, o posibles problemas de soledad y depresión que sintomatizan en la necesidad de estar “enganchados” a los dispositivos y redes sociales. (pág. 2)

Dado lo anterior, es necesario intervenir este tipo de problemáticas en el aula de clases con programas de prevención e intervención enseñando el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, potenciándolos comportamientos positivos en los niños, niñas y adolescentes, comprendiendo la importancia de dar un uso adecuado a las tecnologías, partiendo de la familia como base principal, como se indica por Soto et al. (2018), en el artículo:

“Abordaje de adicciones a nuevas tecnologías: Una propuesta de prevención en contexto escolar y tratamiento de rehabilitación” que señala como la familia debe considerar aspectos del individuo y si su entorno funciona bien, podría construirse una sana convivencia y desarrollo de la persona.

La mejor forma de intervenir de forma positiva en las adicciones que tienen los estudiantes con las tecnologías es a través del juego, como herramienta pedagógica puesto que permite cautivar la atención de los estudiantes y enseñar de una forma adecuada.

2.2.3. Referente pedagógico:

La pedagogía puede ser entendida como la forma de enseñar, relacionada de forma indecible con la educación, con el objetivo de encaminar las prácticas educativas, así como se plantea por Juliao (2013) en su libro una pedagogía praxeológica, indicando que la pedagógica es un campo disciplinar y profesional, siendo un espacio de producción de capital simbólico (saberes pedagógicos, teóricos y prácticos) sobre la educación, el campo se concreta en práctica educativas.

- ***El proceso de enseñanza y aprendizaje y las herramientas pedagógicas:***

El ser humano por naturaleza es pensante y curioso, de forma inconsciente se encuentra en constante aprendizaje, los primeros años de vida, son años cruciales para el aprendizaje y el proceso formativo de una persona, de ahí que el proceso de enseñanza está vinculado al aprendizaje, puesto que es proceso continuo en el cual se involucra a los docentes, a la familia y a la sociedad como agentes educativos y que forman parte de la formación integral, según Cortés y García (2017), la educación en los primeros años de vida es un proceso continuo e integral, que se conforman por las experiencias de la escuela, la familia y la sociedad, que son base de la formación del ser humano.

Desde este contexto es necesario en la escuela diseñar estrategias oportunas y adecuadas que permitan a los estudiantes comprender e interiorizar los conceptos de forma oportuna y adecuada, de ahí que los docentes deben procurar por buscar elementos con los cuales los niños,

niñas y adolescentes se sientan cómodos, incentivando el trabajo autónomo y creativo, como el juego.

- ***El juego.***

El juego es una forma de expresión que está presente en todas las etapas de la vida, con preponderancia en la edad infantil, puesto que los niños y niñas les gusta jugar, explorar y conocer nuevas cosas a través del juego, de ahí que es una herramienta que potencializa del aprendizaje, toda vez que el mismo permite que el estudiante disfrutar lo que aprende, comprender lo que hace y realizarlo de forma autónoma e independiente, de igual forma facilita la creatividad del sujeto, en la medida que permite crear, recrear escenarios y expresar sentimientos.

Según Del Toro (2013), ha indicado que el juego puede ser entendido desde una doble dimensión, donde se tiene en cuenta el aprendizaje y la comunicación, siendo una herramienta para la estimulación del desarrollo de los niños, tanto desde el ámbito psicomotor, comunicativo y afectivo social.

Así las cosas, el juego permite intervenir en todas las áreas del conocimiento desde el área cognitiva, social, psicomotriz, emocional, psicológica, que permite llevar conceptos matemáticos, mejorar la comprensión lectora, tratar enfermedades, involucrar el estudiante en su proceso formativo, puesto que este es el creador de su juego y es autónomo de definir cómo se realizar el juego, imaginar escenarios, intentar, ensayar, comprender, familiarizarse con conceptos, según Angarita et al. (2016)

Según Piaget (1945), "lo que predomina en el juego, particularmente en los juegos de imaginación de los niños pequeños es la asimilación". (Citado por Oerter 1975 p.34). Los

seres humanos en algún momento de nuestra vida sentimos la necesidad de jugar, ya sea para liberar energía, compartir o tan solo por diversión; como ya hemos podido observar jugar supone un aprendizaje intelectual y sensible; fuerte y emocionante, a veces lento y esto se puede lograr mediante la literatura, especialmente la lectura. (pág. 13)

De esta forma el juego es una herramienta pedagógica adecuada para enseñar a los estudiantes el uso adecuado y apropiado que deben dar a las tecnologías.

2.2.4. Referente legal

Como soportes legales se tiene en principio la Constitución Política de Colombia de 1991, que en los artículos 44 contempla los derechos de los niños, niñas, en los cuales se encuentra la educación, vida, integridad, salud, además que impone una obligación al Estado de protegerlos, el artículo 67 que plantea el derecho a la Educación como servicio público.

La ley general de Educación, Ley 115 de 1994, que regula el servicio público de la educación y como el Estado debe garantizarla, El Código de Infancia y Adolescencia, Ley 1098 de 2006, que plantea todos los derechos de los niños, niñas y adolescentes, como el Estado, docentes y sociedad debe proteger sus derechos y las medidas de restablecimiento de estos.

2.2.5. Referentes tecnológicos.

Las TICs son herramientas pedagógicas que permiten mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, puesto que permite de una manera diferente impartir los conocimientos, toda vez que cautivan su atención, pueden investigar de forma autónoma, adquirir conocimientos de una forma divertida y por ello el aula de clases tiene como reto implementarlas en las aulas de clases, permitiendo facilitar el proceso de enseñanza y acercar al docente con el estudiante, siendo este

el sujeto activo de su aprendizaje, según Granda et al. (2019), indicando que las TIC contribuyen a un nuevo entendimiento y visión de las escuelas, la cual no puede olvidar fundamentos tradicionales pero si se deben incorporar estas tecnologías como nuevas formas de conocimiento y aprendizaje.

En este trabajo se muestra la importancia de las TICs en el proceso educativo, resaltando la importancia de enseñar el uso adecuado de estas, toda vez que el uso excesivo o de forma indebida puede ocasionar problemas físicos, sociales y cognitivos.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque de esta investigación es cualitativo, según (Cauas, 2015) “La investigación cualitativa es aquella que utiliza preferente o exclusivamente información de tipo cualitativo y cuyo análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómenos estudiados” (pág. 2), puesto que su objetivo es describir, comprender y explicar las causas de la adicción a las tecnologías de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Rural Piedras Blancas, buscando formas de intervención, con técnicas de investigación como la entrevista, la observación y la encuesta. Finalmente los resultados serán analizados desde un ámbito cualitativo, describiéndose y explorándose los mismo.

Por su parte, el método es la Investigación Acción (I.A), según Vidal y Rivera (2007) “La *investigación-acción* es una forma de investigación que permite vincular el estudio de los problemas en un contexto determinado con programas de acción social, de manera que se logren de forma simultánea conocimientos y cambios sociales” puesto que se pretende identificar el uso que le dan los estudiantes a las tecnologías, así como crear una estrategia mediante el juego que pueda intervenir en el uso inadecuado de las tecnologías.

Fases de la Investigación

Dentro de este método se encuentran diferentes fases de investigación, que según (Teppa, 2008), hay 5 momentos:

1. **Inducción:** Es el momento de partida, con el objetivo de diagnosticar las necesidades, el cual se encuentra relacionado con el objetivo específico 1, puesto que con este se identificará el uso que le dan la población objeto de estudio a las tecnologías y como esté se articula con la problemática a desarrollar.

2. **Elaboración de un plan:** Es la planificación del programa a aplicar, está relacionado con el objetivo específico 2, toda vez que esta fase está encaminada a crear una estrategia pedagógica que permita a los estudiantes aprender el uso adecuado que deben dar a las tecnologías.

3. **Ejecución del plan:** Es la puesta en marcha de lo planeado, es la implementación de la estrategia diseñada.

4. **La producción:** Es la reflexión de las acciones realizadas, son los resultados que se obtienen de la implementación de la estrategia.

5. **La transformación:** Es el plan de acuerdo con los resultados de la reflexión, adecuando cambios de conformidad con el mismo, que es el resultado final de la investigación y como está se adecua a la población, con el objetivo de intervenirla.

3.2 Línea de investigación institucional

La Línea de Investigación determinada por la institución es la de “Evaluación, aprendizaje y docencia”, compuesta por esos 3 elementos estructurales, la cual pretende que el investigador tenga una responsabilidad de la propuesta formativa que está diseñando, con el objetivo que la misma sea pertinente en el proceso educativo.

3.3 Población y muestra

La población objeto de estudio son los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Rural Piedras Blancas conformado por 18 estudiantes de las edades 11 a 15 años y se desarrollará la muestra con 10 estudiantes, 5 mujeres y 5 hombres entre las edades de 11 a 15.

3.4. Instrumentos de investigación

Según (Abril, 2008), las técnicas de investigación son el camino y procedimiento para lograr la información, tienen el objetivo de recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de la investigación. En este trabajo Identificar el uso que daban los estudiantes a las nuevas tecnologías es uno de los objetivos de esta investigación, puesto que permite establecer las necesidades.

1. La observación: Por lo anterior el diagnóstico e identificación del uso de las tecnologías se realizará registros de observación participante (Ver anexo 1), tal y como lo indica Piñeiro (2015) la observación es el medio mediante el cual el observador analiza e interpreta la información participando activamente en interacción con el objeto de estudio, en el presente proyecto de investigación, se realiza observación a la población muestra, evidenciándose el uso que le daban los estudiantes a las tecnologías y la forma de intervenir, puesto que se detectan largos periodos de tiempo en los celulares, con poca socialización con sus compañeros, agresividad, desórdenes alimenticios como obesidad y desnutrición, falta de interés y motivación en las actividades académicas.

2. Cuestionario: Después se procederá a realizar un cuestionario, el cual según García (2003), es un conjunto de preguntas de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente en relación con los hechos a investigar, en este caso consta de preguntas

cerradas en las cuales se determina las conductas de los estudiantes y si pueden estar incurriendo en adicción a las tecnologías. (Ver anexo 2).

3. **Grupos focales:** Posterior al análisis, se procede a crear una estrategia que involucre el juego para enseñar el uso adecuado de las tecnologías, utilizando grupos focales, según Sutton y Valera (2013), señala que es un espacio de opinión para captar los sentimientos, pensamientos y vivencias de las personas, pudiendo obtener datos cualitativos, que permiten entender y comprender la información, para ello, se utilizará esta técnica, hablando con la muestra sobre los juegos de mayor agrado para estos (Ver anexo 3), que permitan realizar una planeación de clases recreativas y con juegos que permita interiorizar conceptos sobre el uso de estas tecnologías.

4. **Diarios de campo:** Esta última técnica es un registro de lo realizado en el plan, que según Holgado (2013), es una lectura para comprender el proceso de inmersión social y de contacto con la investigación, valores personales, profesionales que afectan y la propia construcción de la identidad del investigador, se registrará lo realizado en la estrategia de intervención.

4. Estrategia de Intervención

Mediante este proyecto se pretende diseñar una estrategia mediante la cual los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Rural Piedras Blancas aprendan el uso adecuado de las tecnologías, por esto, se utilizará el juego como un elemento pedagógico y motivador en el cual los estudiantes aprendan jugando y sean sujeto activo de su proceso de enseñanza, con el objetivo de comprender la importancia de las tecnologías, como han ayudado al desarrollo de la humanidad y como se deben utilizar estas para evitar las adicciones y los peligros a los que se encuentran expuestos los niños, niñas y adolescentes.

4.1. Tabla 1.

Aprendo a manejar las tecnologías jugando y divirtiéndome.

Nombre de la actividad	Descripción	Materiales o recursos	Evaluación de la actividad
Conversatorio de saberes.	<p>Momento inicio: En un día habitual de clases a las 9:00 a.m. se desarrollará un conversatorio de saberes con los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Rural Piedras Blancas.</p> <p>Desarrollo: Se iniciará la actividad con una clase magistral de las docentes en la cual se explique el nacimiento de la tecnología, su avance con el paso del tiempo, sus beneficios, usos y como nacieron las redes sociales, las cuales permiten interactuar con otras personas en todo el mundo, además de los videojuegos en línea, acto seguido se procederá a explicar cómo se puede desarrollar una adicción a las tecnologías, como la pueden identificar y la importancia de hablar con sus padres y docentes de lo que navegan en la red. Acto seguido se hará una charla en la que se converse con los niños y niñas acerca de la percepción que</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de clases. • T.V. • Grabadora. • Fichas e imágenes sobre las tecnologías.  <p>Fuente: Adaptado de Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=EFBQYzH</p>	<p>Esta actividad se evaluará de forma cualitativa por parte de la docente, evidenciándose los conceptos que hayan podido adquirir los estudiantes, así como su participación en el conversatorio, como sus opiniones, que quedará consignado</p>

	<p>tiene sobre las redes sociales, tiempo que emplean en estas, cuáles son las actividades que más les gusta realizar en la red.</p> <p>Cierre: Después del conversatorio con los niños, niñas y adolescentes, se procederá a realizar una conclusión de lo conversado y la importancia de adecuar hábitos apropiados de manejo de las tecnologías, como podemos aprovechar sus beneficios, investigar, descubrir, como las redes sociales permiten generar vínculos de amistad con personas de otras culturas y regiones, sin embargo la importancia de generar un límite a esos escenarios.</p>	<p>k6FE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videos de la historia de la tecnología <p>(Adaptado de Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=EFBQYzHk6FE).</p>	<p>en el anexo 4. Diario de campo.</p>
<p>Dialogo de saberes.</p>	<p>Momento inicio: 03:00 pm, en los días que se realiza la escuela de padres en la Institución Educativa Rural Piedras Blancas.</p> <p>Desarrollo: Se hace una reunión con los padres de familia para que entre todos construyamos una definición del problema, sus causas, que ellos expresen que piensa acerca de las tecnologías y el uso que les dan sus hijos a estas, como el juego influye en esta y en los procesos de socialización, se trata de escuchar las opiniones de los padres de familia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de clases. • T.V. • Grabadora. • Fichas sobre las adicciones a las tecnologías: 	<p>Será de tipo cualitativa, en el cual se interrogará a los padres de familia sobre su experiencia durante la realización de la</p>

para construir una solución al problema estudiado, además de recalcarles la importancia de la vigilancia del manejo que dan sus hijos a las redes sociales, poniéndoles de presente los riesgos de las mismas, la generación de adicciones y la importancia de la familia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Cierre: Después del dialogo con los padres de familia se procederá a realizar unas conclusiones del mismo, en el cual se les recalcará la importancia de su presencia en el proceso de formación de sus hijos, como estos son referentes y además como deben tener una estrecha relación con sus hijos, que se forje lazos de confianza, en el cual los niños, niñas, puedan contar lo que les pasa y sus problemáticas, a la vez tener claro que deben fijarse reglas y límites de uso de las tecnologías en la casa.



Fuente: Adaptado de SocialTres,
<https://www.fundaciont3.org/adiccion-infantil-nuevas-tecnologias/>



Fuente: Adaptado de Ocu Plus,
<https://www.ocu.org/salud/bienestar->

actividad,
 percepción e
 importancia de estos
 escenarios, así como
 la docente evaluará
 su actitud con la
 actividad, lo cual
 dejará registrado en
 el acápite de
 reflexión del anexo
 4. Diario de Campo.

		<p>prevencion/informe/adiccion-a-las-nuevas-tecnologias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videos. <p>Adaptado de Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=lOoLmGcnBfU</p>	
<p>Moviéndome me divierto.</p>	<p>Momento inicio: Se realizará en el primer trimestre del año 2023.</p> <p>Desarrollo: Se implementará rondas infantiles para incentivar a los educandos a socializar con sus compañeros, desarrollar habilidades de motricidad fina, comprender la importancia de compartir con sus amigos, mejorando a nivel socio afectivo, por ello se realizarán rondas infantiles como:</p> <p>1. Agua de limón: Se debe realizar la dinámica agua de limón, la cual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora. • Parlantes. • T.V. • Cancha. 	<p>Será de tipo cualitativa, teniendo diferentes aspectos a evaluar, como lo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes

	<p>se desarrollará en un círculo realizado por los estudiantes y se empieza a cantar por la líder la canción de la siguiente forma:</p> <p>“Agua de limón</p> <p>Vamos a jugar</p> <p>El que queda solo</p> <p>Solo quedará! Hey!</p> <p>Es una ronda en la que van interactuando y cantando en una sola voz, hasta que la voz guía o líder, dé la consigna de formar grupos de diferentes números de integrantes o participantes.</p> <p>Se parte de la posición inicial en un</p> <p>Círculo, tomados de la mano, cantan la canción, dando vueltas, y a la voz de! Hey!, empiezan a girar al lado contrario. Al terminar la canción se crean grupos del número que diga el que dirige la actividad, cuando ya se haya creado el grupo, el que quede solo deberá dirigir desde el comienzo la actividad</p>		<p>realizan los movimientos en debida forma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los participantes se integran de manera adecuada con sus compañeros. • Comportamiento y actitud de los estudiantes. • Espacialidad
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

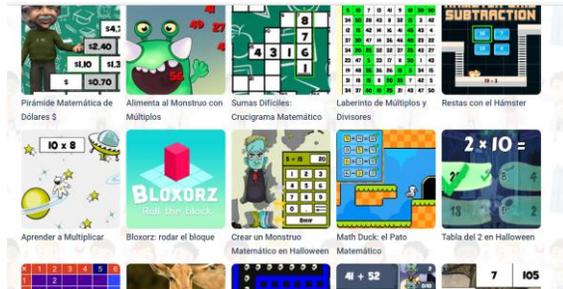
	<p>Agua de limón, vamos a jugar, el que queda solo, solo quedará! Hey! .” (Brainly, 2018)</p> <p>2. Chuchuwá: Se realizará la ronda infantil del Chuchuwá que consiste en realizar los movimientos indicados en la canción a la medida que se proyecta la misma. Fuente: Adaptado de Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=jVuPFUHbhOY</p> <p>Cierre: Después de realizar las rondas se hablará con los estudiantes de la importancia de compartir con sus compañeros, realizar actividad física, como mejora sus habilidades motrices y permite desarrollar competencias en las áreas psicosociales y emocional.</p>		<p>y temporalidad.</p> <p>La evaluación se registrará en el anexo 4 diario de campo.</p>
<p>Aprendo jugando.</p>	<p>Momento inicio: Primer periodo académico del año 2023.</p> <p>Desarrollo: Se realizará una serie de juegos callejeros, que son de gran agrado para los estudiantes con el objetivo de enseñar el uso adecuado de las tecnologías.</p> <p>1. Goloza: Este juego consiste en que en asfalto con el uso de una tiza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza. • Cancha. • Banderines. • Tablets. • Recursos tecnológicos. 	<p>Cualitativa, se evaluarán los siguientes criterios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajo en equipo. 2. Proceso de

	<p>se pinta se realiza una figura con 3 cuadros en fila derecha, luego dos cuadros en los lados, luego un cuadro en la mitad, nuevamente dos cuadros a los lados, seguido de un cuadro en la mitad y finalmente un punto de llegada que es un ovalo y es denominado cielo, así los participantes deben tirar una piedra para determinar el recorrido, deben empezar a saltar con un pie levantado, sin pisar las rayas, ni donde cayó la pierna, la cual debe ser recogida, así hasta que logré llegar al cielo, si pisa fuera de los cuadros o deja caer el otro pie debe volver a empezar, cada vez que un participante termine de realizar la goloza en la parte del cielo, deberá responder una pregunta alusiva a las tecnologías, ¿Para qué nos sirven las tecnologías?, ¿Qué uso se le deben dar a las tecnologías?, ¿Para qué sirven las redes sociales?, ¿Qué actividades debemos realizar en redes sociales? ¿Cuánto tiempo es recomendable estar en redes sociales o en videojuegos?, ¿A qué personas debemos aceptar en nuestras redes sociales?</p> <p>2. Juego de relevos: En equipos de 3 participantes, deberán realizar una</p>		<p>socialización.</p> <p>3. Motricidad gruesa.</p> <p>4. Equilibrio.</p> <p>5. Rapidez y agilidad.</p> <p>La evaluación se realizará por la docente que realice acompañamiento en la actividad y se registrará en el diario de campo.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>carrera que consta de tres etapas, en el punto de partida se realizará preguntas sobre el uso de la tecnología, ¿Cómo han cambiado las tecnologías nuestras vidas? ¿Qué contenido podemos ver en internet?, ¿Consultas tareas en el internet? ¿Ves videos de contenidos de la escuela en internet?, después se inicia la carrera deben llegar a una base, donde lo esperará otro compañero, el cual debe hacer otro recorrido y llega al tercero que finalmente hace el recorrido final, en el punto de llegada se encontraran unas tablets en las cuales se harán juegos interactivos con contenidos temáticos de matemáticas, con problemas sencillos, comprensión lectora y demás, el grupo que finalice en el menor tiempo será el ganador.</p> <p>Cierre: Se muestra a los estudiantes la importancia de las tecnologías y el uso que estas pueden dar en nuestras vidas y como se puede combinar con el juego.</p>		
<p>Interacción con la</p>	<p>Momento inicio: Primer periodo del año 2023.</p> <p>Desarrollo: Las nuevas tecnologías y la internet, nos permiten acceder</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadores. • Tablets. 	<p>Se entregará un cuestionario a los</p>

<p>tecnología.</p>	<p>al conocimiento de forma fácil, rápida y sencilla, toda vez que podemos aprender de una forma innovadora, diferente y con gran motivación para los estudiantes, por lo cual en la sala de computadores de la Institución Educativa se llevará a los estudiantes, para que interactúen con las tecnologías y sus ventajas, poniendo a su disposición libros digitales, permiten reforzar sus habilidades de comprensión lectora, juegos interactivos de contenidos temáticos como matemáticas, ciencias sociales y naturales, plataformas gratuitas de aprendizaje como del SENA, videojuegos interactivos que permitan aprender interactuando utilizando plataformas como https://www.cokitos.com/.</p>  <p>Fuente: Adaptado de Cokitos, https://www.cokitos.com/tag/juegos-de-</p>	<ul style="list-style-type: none"> Plataformas tecnológicas. 	<p>estudiantes en el cual deberán responder unas preguntas alusivas al uso adecuado de las tecnologías.</p> <p>Cuestionario Evaluativo.</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Para que nos sirven las tecnologías? ¿Qué uso debemos darle a las tecnologías? ¿Cuáles son
---------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ciencia/



Fuente: Adaptado de Cokitos, <https://www.cokitos.com/tag/juegos-de-matematicas/>

Cierre: Para culminar la docente indagara sobre la experiencia que vivieron, cómo se sintieron y el manejo que se debe dar a las tecnologías, como podemos aprender estando a la red y encontrar contenidos muy adecuados en nuestro proceso formativo.

las ventajas
de las
tecnologías?

4. ¿Cómo te sentiste en la actividad?
5. ¿Crees que aprendiste algo en la actividad?

5. Conclusiones y recomendaciones.

Mediante los mecanismos de investigación utilizados como la entrevista, la observación participante por parte de los investigadores y grupos focales, se pudo detectar que dentro del grado quinto de la Institución Educativa Rural Piedras Blancas, un gran número de sus estudiantes presentan síntomas de adicción a las tecnologías, toda vez que dan un uso excesivo a los aparatos electrónicos como el celular y el computador, centrándose de forma exclusiva a videojuegos y redes sociales, utilizando la gran mayoría de su tiempo libre en videojuegos y redes sociales, incluso prefiriendo utilizar estas tecnologías que salir a compartir con sus pares, lo cual ha ocasionado que muestren desinterés por las actividades académicas, desmotivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, problemas de salud.

Dado lo anterior, la estrategia propuesta en el presente proyecto de investigación logra cautivar la atención de los estudiantes y permitir mejorar sus procesos de socialización, motricidad gruesa, contribuyendo a un desarrollo armónico e integral, a través del juego se le enseña a los estudiantes el uso apropiado de las tecnologías, utilizando actividades didácticas y atractivas, en las cuales se reconoce la importancia y las ventajas de las nuevas tecnologías y como éstas han contribuido al desarrollo de la humanidad, facilitando la comunicación y la globalización, visibilizando problemáticas y buscando soluciones apropiadas a las mismas, además que facilitan el quehacer pedagógico, toda vez que las mismas permiten acceder a los contenidos y ejes temáticos con gran facilidad y de una forma atractiva por medio de videos y juegos interactivos, sin embargo, también muestran los peligros de las redes sociales y videojuegos cuando no se limita su uso y todo su tiempo se emplea de forma exclusiva para navegar en la red.

En el desarrollo del proyecto se brindan herramientas sobre los riesgos de las tecnologías y la forma de prevenirlos, a través de rondas y juegos callejeros, se motiva para interactuar con sus pares, aprender de una forma agradable y trabajar en equipo, habilidades necesarias para la vida, mejorando la convivencia y vida en comunidad, siendo el juego un elemento motivador que permite que el estudiante sea el sujeto activo de su proceso, interesándose por el mismo y explorando el mundo a través de experiencias enriquecedoras.

A modo de recomendación, se tiene que para implementar la estrategia diseñada es necesario integrar a los padres de familia dentro del proceso formativo de los estudiantes, puesto que son estos como figuras de autoridad y fijan a sus hijos pautas de comportamiento, para que los padres reconozcan la importancia de fijar reglas en relación con el tiempo y uso de las redes sociales, para evitar problemáticas como la adicción y demás peligros de las tecnologías.

Debido a que la problemática tratada se está volviendo cada vez más recurrente en nuestra sociedad es necesario articular a los demás agentes educativos, como profesores, rector y comunidad en general, puesto que estos deben trabajar de forma conjunta para procurar brindar herramientas a los estudiantes y que la estrategia planteada sea provechosa y pueda en demás integrantes de la comunidad y generen un acompañamiento real y óptimo.

Finalmente, la estrategia debe seguirse implementando de forma continua y permanente para evitar que se vuelva a presentar la problemática y evaluar los resultados de este proyecto en la población muestra, permitir evidencia que la articulación de los docentes, padres de familia, rector y toda la comunidad, generó un impacto positivo y pudo evitar y mitigar los efectos negativos de los patrones adictivos a las tecnologías, con el objetivo de seguir enriqueciendo la propuesta y diseñar mejores actividades oportunas y adecuadas.

Referencias

- Abril, V. H. (2008). *Técnicas e Instrumentos de la Investigación. Academia*. Recuperado el 28 de Octubre de 2022, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35704864/lec_37_lecturaseinstrumentos-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1667046302&Signature=K6xd1vOIL7wzIdhTh1opSgd68pfhXEqLdXZ4fMbgXVhP0paXA5rke0QuJntJC0SLsSFUS5pdIKI1IeGqPDxA91ryfA4xqiW8MJiGxG4nDTXSbxfJ0mZugACIyHt0qrY
- Angarita Rodríguez, A., Moreno Silva, D. M., & Vanegas Beltrán, G. M. (2016). *L JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL NIVEL LITERAL DE LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO TERCERO DE PRIMARIA DEL COLEGIO MONTEBELLO. Trabajo de grado como requisito parcial para optar el título de Licenciado Educación Básica con Énfasis en Lengua Castellana- Universidad del Tolima*. Bogotá D.C.
- Arcos Silva, A. (septiembre de 2020). Trabajo de grado. *Aprender jugando en aula y casa, estrategia lúdica pedagógica para estudiantes de cuarto grado del Centro Educativo Pueblo Viejo*. Bogotá, Cundinamarca, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores. Sede Bogotá. Recuperado el 24 de octubre de 2022, de <http://hdl.handle.net/11371/3301>
- Brainly. (13 de abril de 2018). *Brainly*. Recuperado el 05 de noviembre de 2022, de <https://brainly.lat/tarea/8678160>

- Cajal Flores, A. (25 de noviembre de 2019). *Lidefer*. Recuperado el 05 de Noviembre de 2022, de 10 rondas infantiles tradicionales y modernas.: <https://www.lifeder.com/rondas-infantiles/>
- Carrilo, A. (2021). *Psicología y Mente*. Recuperado el 01 de marzo de 2022, de Adicción a las nuevas tecnologías: síntomas, causas y tratamiento: <https://psicologiaymente.com/drogas/adiccion-nuevas-tecnologias>
- Cebro Almenara, J., Martínez Pérez, S., Valencia Ortiz, R., Leiva Nuñez, J., Orellana Hernández, M., & Harvey López, I. (2020). La adicción de los estudiantes a las redes sociales online: un estudio en el contexto latinoamericano. *Revista Complutense de Educación*, , 31(1), 1-12. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.5209/rced.61722>
- Citado por Malander, N. M. (Enero-Junio de 2019). Adicciones tecnológicas en adolescentes relación con la percepción de las prácticas parentales. *Durges Addic. Behav, Enero-Junio*, 25-45. doi:<https://doi.org/10.21501/24631779.2761>
- Cortes, A., & García, G. (Enero-Junio de 2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, , 10(1), 125-143.
- Daniel, C. (2015). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*, 2, 1-11. Bogotá: Biblioteca Electrónica de la Universidad Nacional de Colombia. . Obtenido de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/1-Variables-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1666991425&Signature=QbMabAxy0mdm7T--w6UTGDeOL-DoB2ZX51H8HI00JrlyyZWTaO6l~1M~mpVvBG~h->

rAvpMlkb7YvZkXsTgl3plP12fqZjvzAQL9enQbFg~9bCvEYNVLPLixlhFpQkxYpaT1Q
BgNHE-iYzRRe

del Toro Alonso, V. (Enero de 2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *RES Revista de Educación Social*.(16).

García Muñoz, T. (2003). El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación. *Centro Universitario Santa Ana*, 1-30. Recuperado el 28 de Octubre de 2022, de http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf

Granda Asencio, L. Y., Espinoza Freire, E. E., & Mayon Espinoza, S. E. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado vol.15 no.66 Cienfuegos ene.-mar. 2019 Epub 02-Mar-2019, 15(66)*. Recuperado el 27 de Octubre de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100104&lng=es&tlng=en

Hamui Sutton, A., & Valera Ruiz, M. (Ene-Mar de 2013). La técnica de grupos focales. *Investigación educ. médica, 2(5)*, 55-60. Recuperado el 29 de Octubre de 2022, de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000100009

Holgado Ramos, D. (Diciembre de 2013). Diario de campo. *REDES-Revista hispana para el análisis de redes sociales, 24(2)*, 193-195. Recuperado el 29. de Octubre de 2022, de https://ddd.uab.cat/pub/redes/redes_a2013m12v24n2/redes_a2013m12v24n2p193.pdf

Juliao Vargas, C. G. (2013). *Una pedagogía praxeológica*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO. Recuperado el 27 de Octubre de 2022

López Villalobos, N. (2020). Pandemia virtual: El impacto de las fake news sobre la covid-19, en la red social Facebook. *Trabajo de grado de la Fundación Universitaria Los Libertadores*. . Bogotá , Cundinamarca, Colombia. .

Malander, N. M. (Enero- Junio de 2019). Adicciones tecnológicas es adolescentes relación con la percepción de las prácticas parentales. *Durgs Addic. Behav, Enero-Junio, 4(1), 25-45*.
doi.: <https://doi.org/10.21501/24631779.2761>

Pinargote Baque, K., & Cevallos Cedeño, A. M. (Julio-Septiembre de 2020). El uso y abuso de las nuevas tecnologías en el área educativa. *Dm. Cien., 6(3), 517-532*.
doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1297>

Piñeiro Aguilar , E. (2015). Observación participante: una introducción. *Revista San Gregorio*, 80-89.
doi:<https://revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/article/view/116/72>

Roca Belijar, C. (26 de diciembre de 2019). Adolescencia, familias y Trabajo Social. Revisión teórica del fenómeno. *AZARBE, Revista Internacional de Trabajo Social y Bienestar*, (8),(8), 71-80. doi:<https://doi.org/10.6018/azarbe.395081>

Rosero Bolaños, A. D., Eraso Meléndez, J. S., Villalobos Galvis, F. H., & Herrera López, H. M. (Julio-Diciembre de 2022). Validación del Cuestionario de Adicción a las Redes Sociales (ARS) en una muestra de adolescentes colombianos. (U. P. Bolivariana., Ed.) *Informes Psicológicos*, 29-45. doi:<https://doi.org/10.18566/infpsic.v22n2a02>

Soto, A., De Miguel, N., & Pérez Díaz, V. (May-August. de 2018). Abordaje de adicciones a nuevas tecnologías una propuesta de prevención en contexto esolar y tratamiento de

rehabilitación. *Papeles del Psicólogo*, 39(2), 120-130. Recuperado el 25 de Octubre de 2022, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?>

Teppa, S. (Octubre de 2008). DESARROLLO DEL APRENDIZAJE CREATIVO Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN PARTICIPATIVA Y EL “CONTACTO CON LA COMUNIDAD”. *IV JORNADAS DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA*, “Creatividad e Innovación en Contextos Socioeducativos de Cambios” 30 y 31 de Octubre 2008. Recuperado el 28 de Octubre de 2022, de <https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=http%3A%2F%2Fwww.ucla.edu.ve%2FViacadem%2Fredine%2Fjornadas%2FMemorias%2520IV%2520Jornadas%2520de%2520Investigacion%25202008%2FR-004%2520Memorias.doc&wdOrigin=BROWSELINK>

Valera, J. M. (30 de abril de 2020). *Milenio*. Recuperado el 01 de marzo de 2022, de La niñez ante la adicción a dispositivos electrónicos: <https://www.milenio.com/estados/la-ninez-ante-la-adiccion-a-dispositivos-electronicos>

Vidal Ledo, M., & Rivera Michelena, N. (Oct-dic de 2007). Investigación-acción. *Educ Med Super v.21 n.4 Ciudad de la Habana* . Recuperado el 27 de Octubre de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412007000400012

Anexo 2.**Encuesta uso de las TIC's.**

Fecha:

Nombre:

Edad:

Sexo: Masculino:

Femenino:

La siguiente encuesta debe seleccionarse con una X la opción que sea correcta.

1. ¿Tienes computador en tu casa?

Si

No

2. ¿Tienes celular?

Si

No

3. ¿Cuánto tiempo utilizar tu celular al día?

A) Menos de 1 hora.

B) De 1 a 3 horas.

C) De 3 a 6 horas.

D) 6 o más horas.

4. ¿Traes tu celular a la Institución Educativa?

Si No

5. ¿Tienes correo electrónico?

Si No

6. ¿Consideras que las tecnologías son importantes en nuestras vidas?

A) Muy Poco.

B) Poco

C) Más o menos.

D) Mucho.

7. ¿Tienes redes sociales como Facebook, Instagram y Tik Tok?

Si No

8. ¿Cuál red social utilizas más?

A) Facebook

B) Instagram

C) Tik Tok.

9. ¿Cuántas veces al día revisas tus redes sociales?

Anexo 3.**Grupo Focal.**

Fecha:

Lugar:

Hora de Inicio.

Hora de terminación.

Nombre del Investigador:

Grado:

Personas asistentes:

Edades:

Desarrollo: (Indicar de manera clara y precisa lo realizado en el grupo focal).
Intervenciones de los asistentes: (Señalar las participaciones y opiniones de los asistentes).
Conclusiones:

Anexo 4:**Diario de campo.**

Institución:	
Fecha.	
Docente titular.	
Investigador.	
Grado	
Número de Estudiantes.	
Número de muestra.	
Edades.	
Hora de inicio.	
Hora de terminación.	
Objetivo:	
Planeación de la intervención:	
Descripción de la intervención:	
Reflexión.	

Anexo 5.**Registro de observación participante.**

Fecha: 27 de octubre de 2022.

Lugar: Institución Educativa Rural Piedras Blancas.

Hora de Inicio: 10:00 a.m.

Hora de terminación: 11: 00 a.m.

Nombre del Investigador: Sandra Patricia Ceballos Vanegas

Grado: Quinto

Personas: 10

Relato de lo observado: Se observa la población muestra que consta de 5 niños y 5 niñas entre las edades de 11 a 15 años, al momento del recreo y en el salón de clases, se evidencia que 4 de ellos, en sus clases tienen celulares y lo sacan frecuentemente para mirar algún tipo de notificación, interactuando con los mismos en redes sociales.

Por su parte, en el momento del descanso, se evidencia que 8 de los 10, están en constante interacción con sus aparatos electrónicos, en su gran mayoría jugando en línea, sin relacionarse con los demás compañeros, si no que se encuentran totalmente absorbidos en sus celulares y hablan y se estresan cuando están perdiendo el juego en línea, sin alimentarse o dejando los alimentos que fueron traídos desde su casa y cuando comen algo, es un alimento que se puedan ingerir fácilmente como mecato.

Comentarios del investigador: Se evidencia que en el grado quinto en la población muestra hay una identificación de una posible adicción a las tecnologías, puesto que en sus momentos de descanso, todo el tiempo lo utilizan para jugar en línea sin interesarse por relacionarse con sus demás compañeros y realizar juegos en tiempo real, por ello, es claro que el uso es desmedido y desproporcional, incluso ocasionando desórdenes alimenticios como comer a diferentes horas y con poco contenido nutricional.

Anexo 6.



Anexo 7.

Encuesta uso de las TIC's.

Fecha: 8/11/22
Nombre: Sofía Restrepo ortega
Edad: 11
Sexo: Masculino: Femenino:

La siguiente encuesta debe seleccionarse con una X la opción que sea correcta.

1. ¿Tienes computador en tu casa?
 Sí No
2. ¿Tienes celular?
 Sí No
3. ¿Cuánto tiempo utilizar tu celular al día?
A) Menos de 1 hora.
B) De 1 a 3 horas.
 C) De 3 a 6 horas.
D) 6 o más horas.
4. ¿Traes tu celular a la Institución Educativa?
 Sí No
5. ¿Tienes correo electrónico?
 Sí No
6. ¿Consideras que las tecnologías son importantes en nuestras vidas?
A) Muy Poco.
B) Poco
 C) Más o menos.
D) Mucho.
7. ¿Tienes redes sociales como Facebook, Instagram y Tik Tok?
 Sí No
8. ¿Cuál red social utilizas más?
 A) Facebook
B) Instagram
C) Tik Tok.
9. ¿Cuántas veces al día revisas tus redes sociales?

- A) Ninguna.
 B) 1 a 3 veces
 C) 3 a 6 veces
 D) 6 o más veces.
10. ¿Tienes muchos amigos en tus redes sociales?
 No
11. ¿Utilizas Videojuegos en tu computador o celular?
 No
12. ¿Cuántas veces al día utilizas videojuegos?
 A) Ninguna.
 B) 1 a 3 veces
 C) 3 a 6 veces
 D) 6 o más veces.
13. Prefieres utilizar videojuegos que salir a jugar con tus compañeros al parque.
 No

Encuesta uso de las TIC's.

Fecha: 11

Nombre: Mónica

Edad: 11

Sexo: Masculino: Femenino:

La siguiente encuesta debe seleccionarse con una X la opción que sea correcta.

- ¿Tienes computador en tu casa?
 Si No
- ¿Tienes celular?
 Si No
- ¿Cuánto tiempo utilizar tu celular al día?
 A) Menos de 1 hora.
 B) De 1 a 3 horas.
 C) De 3 a 6 horas.
 D) 6 o más horas.
- ¿Traes tu celular a la Institución Educativa?
 Si No
- ¿Tienes correo electrónico?
 Si No
- ¿Consideras que las tecnologías son importantes en nuestras vidas?
 A) Muy Poco.
 B) Poco
 C) Más o menos.
 D) Mucho.
- ¿Tienes redes sociales como Facebook, Instagram y Tik Tok?
 Si No
- ¿Cuál red social utilizas más?
 A) Facebook
 B) Instagram
 C) Tik Tok.
- ¿Cuántas veces al día revisas tus redes sociales?

- A) Ninguna.
- B) 1 a 3 veces
- C) 3 a 6 veces
- D) 6 o más veces.

10. ¿Tienes muchos amigos en tus redes sociales?

Si

No

11. ¿Utilizas Videojuegos en tu computador o celular?

Si

No

12. ¿Cuántas veces al día utilizas videojuegos?

- A) Ninguna.
- B) 1 a 3 veces
- C) 3 a 6 veces
- D) 6 o más veces.

13. Prefieres utilizar videojuegos que salir a jugar con tus compañeros al parque.

Si

No

Anexo 8.**Grupo Focal.**

Fecha: 08 de noviembre de 2022.

Lugar: Institución Educativa Rural Piedras Blancas.

Hora de Inicio: 02:00 p.m.

Hora de terminación. 02:30 p.m.

Nombre del Investigador: Sandra Patricia Ceballos Vanegas.

Grado: Quinto.

Personas asistentes: 10

Edades: 11 a 15 años.

Desarrollo: (Indicar de manera clara y precisa lo realizado en el grupo focal): Se inició realizando una charla con los estudiantes sobre cuáles juegos callejeros les gusta más, que juegos en equipo desean realizar y como se sienten cuando realizan estos juegos, cuál es la diferencia de estos juegos en equipo con los videojuegos y redes sociales.

Intervenciones de los asistentes: (Señalar las participaciones y opiniones de los asistentes): Los niños asistentes indicaron que les gustan los juegos como goloza, que les parece un juego muy divertido y que les permite expresarse y tener un nivel de competencia, igualmente les gustan los juegos donde tienen que trabajar en equipo y cada persona debe realizar un aporte, para que todos tengan dispuesta una meta a trabajar, así mismo, les gusta el canto, el baile, el futbol, el basquetbol y compartir con sus compañeros, sin embargo, encuentran en los videojuegos una

forma de divertirse sin necesidad de estar con sus compañeros y lo pueden hacer desde la comodidad de sus casas.

Conclusiones: Los juegos callejeros y rondas infantiles son de gran agrado para los estudiantes, llama su atención y se evidencia que al hablar de ellos se motivan e interesan, motivo por el cual es necesario acudir a estas herramientas, para evitar o mitigar patrones adictivos a las tecnologías.