

MULTIMEDIA EDUCATIVA.
PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA

LUZ MARINA NARANJO QUINTERO

UNIVERSIDAD DE MANIZALES
FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERIA
PROGRAMA ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA EDUCATIVA
MANIZALES

2017

MULTIMEDIA EDUCATIVA.

PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA

LUZ MARINA NARANJO QUINTERO

Trabajo de Grado presentado para optar al título de
Especialista en Informática Educativa

UNIVERSIDAD DE MANIZALES

FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERIA

PROGRAMA ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

MANIZALES

2017

2

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a quienes hoy en el futuro se educan en la cuna de la pedagogía, como es la escuela, infantes que inician la construcción de su proyecto de vida.

También a los formadores que día a día, con su dedicación y profesionalismo, acompañan el crecimiento integral de los párvulos confiados a su especial cuidado, teniendo como apoyo esta herramienta educativa, aporte pedagógico a su responsable labor.

AGRADECIMIENTOS

La autora expresa su agradecimiento:

A mi familia por su apoyo y acompañamiento incondicional en todo momento.

A la Universidad de Manizales por abrir las puertas del conocimiento y la sabiduría para encausar mi interés de investigación.

A los infantes, por ser los motivadores para profundizar mi interés por enriquecer los ambientes de enseñanza y aprendizaje a través de la tecnología y la informática.

A los asesores de éste pedagógico y didáctico trabajo: PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA.

Contenido

INTRODUCCIÓN	10
1. AREA PROBLEMÁTICA.....	133
2. OBJETIVOS	155
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	155
2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	155
3. JUSTIFICACIÓN	188
4. MARCO TEÓRICO.....	20
4.1. CAMBIOS SOCIALES, EDUCACIÓN Y TECNOLOGIA.	20
4.2 APRENDIZAJE POR MEDIO DE JUEGOS MULTIMEDIALES	23
4.2.1 Multimedia educativa.....	255
4.3. EL NIÑO COMO SUJETO EDUCABLE.	266
4.3.1. Desarrollo del niño.....	266
4.3.2. Formación humana.....	277
4.3.3. Desarrollo de habilidades de pensamiento básicas	29
4.3.3.1 Identificar	30
4.3.3.2. Secuenciar.....	30
4.3.3.3 Clasificar	30
4.3.3.4 Categorizar.....	30
4.3.3.5 Describir.....	30

4.3.3.6 Comparar.....	30
4.3.3.7 Generalizar.....	31
4.3.3.8 Argumentar.....	31
4.4. EL JUEGO.....	31
El juego en el desarrollo del niño.....	31
5. METODOLOGIA.....	35
5.1 TIPO DE TRABAJO.....	35
PROCEDIMIENTO.....	37
Escena 1. Ordenar la habitación.....	40
Escena 2. De compras en el supermercado.....	41
Escena 3. El jardín.....	41
Escena 4. Todo en su lugar.....	42
Escena 5. Sembrando plantas.....	42
Escena 6. ¡Que golazo!.....	43
Escena 6. Hora del cuento.....	43
RESULTADOS.....	44
DESCRIPCION DE RESULTADOS.....	44
CONCLUSIONES.....	45
RECOMENDACIONES:.....	48
Bibliografía.....	49
ANEXOS.....	51
Cronograma.....	51

RESUMEN

El juego educativo multimedia **“PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”**, le da la posibilidad al niño de interactuar con el saber, de navegar de manera lúdica y motivacional por el mundo de la tecnología, a la vez que aprende de manera autónoma sobre hábitos saludables y convivencia ciudadana, que le servirán como aprendizaje para la vida, al tiempo que desarrolla las habilidades básicas del pensamiento y su desarrollo integral y dimensional.

CATEGORIAS:

- Informática educativa
- Paz y sana convivencia
- Juego multimedia educativa
- Hábitos saludables
- Habilidades básicas del pensamiento
- Educación, Sociedad y Formación
- Desarrollo integral del niño

REFLEXIONES

“Nadie niega la necesidad de aprender a leer y leer críticamente; ¿Por qué ignorar entonces la necesidad de aprender a mirar y escuchar con el espíritu igualmente alerta?. La formación del intelecto debe completarse por lo tanto con la educación de la imaginación. Y la mejor manera de formar a los niños en este nuevo modo de comunicación es enseñarles a manejar su lenguaje, a leerlo y escribirlo. Cabe por lo tanto educar a los niños en el buen uso de la comunicación y de los medios de comunicación de masas”

(UNESCO, 1984)

“La educación es un perfeccionamiento y no hay perfeccionamiento posible sin comunicación. La comunicación en su aspecto relacional, constituye el problema central de toda pedagogía. Resultaría imposible promover la formación integral, armónica y permanente del hombre con orientación humanística, democrática, racional, crítica y creadora, abierta a todas las corrientes del pensamiento universal si el hombre no fuera visto como un ser relacional, con capacidad para expresarse, para crear símbolos, para comunicarse”

Emilio Redondo

En “Educación y Comunicación”

“Revisemos nuestras ideas sobre educación, redefinamos lo que estamos haciendo, no para efectuar una incorporación de tipo auditivo (como ha sucedido hasta ahora con los medios audiovisuales) sino para, con ellos, inventar, ensayar, construir un nuevo modo de pronunciar la realidad”

Francisco Gutiérrez

En “Pedagogía de la comunicación en la educación popular

INTRODUCCIÓN

“La ciencia y la tecnología, en la sociedad revolucionaria, deben estar al servicio de la liberación permanente de la Humanización del hombre.”

Paulo Freire

Respondiendo a las necesidades actuales de comprender los constantes cambios educativos y la manera de trabajarlos en los ambientes de aula, surge la necesidad de involucrar la tecnología y la informática en los procesos formativos de los niños en edades comprendidas entre cuatro y siete años en este caso particular. También da respuesta a la necesidad de implementar la cátedra para la paz y la adquisición de hábitos saludables en el contexto del niño.

Este trabajo está organizado en cuatro capítulos precedidos por la introducción. El primero de ellos se refiere al planteamiento del problema y las inquietudes que se pretenden abordar desde la teorización del trabajo, los objetivos y la justificación de la propuesta materializada en el juego educativo multimedia **“PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”**

A continuación se desarrolla el marco teórico correspondiente al segundo capítulo compuesto por cuatro momentos, en el primero se plantea como objetivo, comprender la relación entre la triada sociedad, educación y tecnología en tiempos de ruptura de paradigmas y cambios sociales, donde la voz de Edgar Morín y Jaime Yáñez Guzmán permiten tejer la emergencia de los cambios que se requieren en los procesos de enseñanza y aprendizaje para la comprensión y transformación del entorno.

El segundo momento permite vislumbrar la formación humana en tiempos presentes y la importancia de considerar al niño como sujeto político, educable, autónomo, consecuente con el contexto y en construcción permanente de ciudadanía a través del proceso natural de desarrollo de habilidades de pensamiento básicas y adquisición de hábitos sanos que llevan a incorporar conductas adecuadas.

El tercer momento lleva a la comprensión del aprendizaje por medio de los juegos educativos multimediales como estrategia pedagógica facilitadora para desarrollar procesos formativos en el niño como la paz y la sana convivencia.

El tercer capítulo considera la metodología activa participativa, dando la posibilidad al niño de construir su conocimiento de manera guiada por el docente y padres de familia, en donde el proceso de enseñanza y aprendizaje está concebido desde los intereses de los niños y su interacción con el entorno, dando como resultado la realización del juego multimedia

“PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”, dirigido a niños entre edades de 4 a 7 años.

Finalmente, se encuentran las conclusiones y recomendaciones donde se sustenta la tecnología como mediadora para el aprendizaje “...desde las relaciones que establecen los seres humanos para enfrentar sus problemas y desde su capacidad de solucionarlos a través de la invención, con el fin de estimular sus capacidades creativas”¹ es cómo podemos llegar a impactar la educación y la formación humana, generando espacios, estrategias cercanas a las motivaciones de los estudiantes para que consideren que a través de la comunicación, la información y la tecnología se logre reconocer al hombre como un ser humano complejo, potenciado y con capacidad de leer su realidad para participar políticamente de dicha realidad, y de la sociedad donde ellos quieren vivir.

Es entonces que surge la inquietud e interrogante como educadores o padres: ¿cómo podemos fortalecer la participación democrática de los niños desde la construcción ciudadana o de saberes?. Esta pregunta permite pensar en el fortalecimiento del yo, del auto concepto, de su auto imagen que como ser potenciado tiene para actuar en el entorno y la manera de hacerlo, es sin duda desde la educación integral y dimensional del ser² ya que permite enriquecer progresivamente el desarrollo del niño desde su integralidad

¹ MEN. Serie guía NI 30. (2008). Ser competente en tecnología: ¡Una necesidad para el desarrollo!, Orientaciones generales para la educación en tecnología. Bogotá. Ministerio de Educación Nacional.

² MEN. (2003). LA formación integral y sus dimensiones, grupo ACODESI. Editorial Kimpres. Bogotá.

1. AREA PROBLEMÁTICA

Para el desarrollo del juego infantil educativo **“PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”**, surgen varias inquietudes como el fomentar hábitos sanos de auto cuidado, higiene, aseo, preservación del medio ambiente, hábitos lectores y práctica del deporte que todo niño en proceso de formación integral debe tener para crecer saludable, hacer buen uso del tiempo libre, y utilizar el computador como mediación pedagógica de formación, al tiempo que se desarrollan sus habilidades de pensamiento, la concentración, atención, percepción y para la construcción de ciudadanía.

La pregunta central que surge de esta situación es: ¿Cómo se dan los procesos de enseñanza y aprendizaje de hábitos sanos para la construcción de ciudadanía a través del juego educativo multimedial **“PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”** como herramienta pedagógica y formativa en los niños entre los 4 y 7 años de edad?. Este cuestionamiento se aborda desde la posibilidad de un acercamiento constante y directo con el propósito de entrar en acción, participando y aportando a esta metodología, se caminará a la par con los avances y procesos de los niños.

De ahí que también sea oportuno preguntarse lo siguiente:

¿Cómo generar prácticas pedagógicas dinámicas que permitan la apropiación de competencias en los niños donde incorporen en su cotidianidad los derechos básicos para la paz y la convivencia?.

¿De qué manera se refleja en el día a día de los niños la adquisición de hábitos sanos para la construcción de ciudadanía a través del juego interactivo?.

¿Cuál es la implicación de la escuela, como cuna de la pedagogía, y los padres frente al uso de las tecnologías para formar integralmente al niño en la actualidad?.

Si el juego interactivo se encuentra direccionado para apoyar el aprendizaje y por ende la formación de los seres humanos, ¿cómo podemos lograr que los niños transcriban positivamente los mensajes influenciados por estos?.

2. OBJETIVOS

En relación a los objetivos que se pretendieron alcanzar con el juego educativo multimedia, se planteó uno general, que orienta el trabajo a partir del cual se precisaron los objetivos particulares.

2.1 OBJETIVO GENERAL

Construir un juego educativo multimedia **“PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”**, que genere y fortalezca hábitos sanos para la construcción de ciudadanía, dirigido a niños entre los 4 y 7 años de edad.

2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Reconocer la importancia de la tecnología en el aprendizaje, representada en la interacción con juegos y material educativo computarizado.
- Estimular la atención, la coordinación y la socialización de los infantes entre los 4 y 7 años de edad.

- Desarrollar las habilidades de pensamiento básicas de manera lúdica y divertida.
- Incentivar en los niños la correcta utilización de la tecnología de forma consciente y apropiada para su edad de desarrollo, a fin de poder usarla y fomentando su interés en afianzamiento de hábitos sanos que estimule y nutra su formación a través del trabajo autónomo y el acompañamiento de los formadores que con una actitud crítica frente a la influencia de este medio, aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje y a la formación integral del niño.
- Interiorizar, reflexionar y fomentar en la escuela y la familia la incidencia e impacto que tiene la tecnología educativa en la formación del ser humano.
- Aplicar el material educativo multimedia **“PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”** en los procesos curriculares direccionados al niño para hacer de los educandos receptores activos y con capacidad de selección de contenidos.
- Incorporar el material educativo interactivo como recurso de aprovechamiento del tiempo --libre y ejercitación continua para la fijación de hábitos que posteriormente lo llevan a la adquisición de conductas adecuadas para la sana convivencia y su desarrollo integral.

- Sensibilizar al niño sobre la importancia de adquirir hábitos sanos de higiene y alimentación saludable para el adecuado desarrollo personal.
- Motivar la lectura inicial de los niños a través del juego interactivo que facilite la percepción auditiva y visual de modo que permita el acercamiento al proceso lecto-escritor.

3. JUSTIFICACIÓN

Comprender las necesidades del sujeto y del contexto actual desde las rupturas de paradigmas educativos y además dar respuesta a las transformaciones del mundo es ubicar a los entes formadores del ser humano en otro plano, es pensar también la educación como posibilitadora de cambios que le aporten la opción de pensarse para modificar el contexto en términos de habitancia con el otro y con lo otro en términos de civilidad.

Cuando se habla de cambios, tenemos como referencia el impacto que la tecnología y la informática han dejado a través de los años y la relación que se maneja ahora entre los seres humanos con esta, es pensar en ella como la posibilitadora del acercamiento entre la educación y el aprendizaje para los niños de hoy en el contexto actual por el medio que ellos reconocen, con el lenguaje que los motiva y les permite adquirir el conocimiento, adaptarlo, aplicarlo en el medio y transformarlo. Esa es la diferencia entre los ambientes de aprendizajes tradicionales y los multimediales o virtuales.

Pensar entonces en la tecnología y la informática a través de los juegos multimediales educativos, es apostar una estrategia que permite ambientar escenarios para adquirir hábitos sanos de auto cuidado y autonomía desde diferentes dimensiones del ser, al tiempo que desarrollan habilidades básicas del pensamiento y fortalecimiento del conocimiento de una sana

convivencia, es aprender el manejo de la herramienta computacional de manera lúdica y en construcción participativa con sus compañeros.

Con el juego educativo multimedia **“PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”**, se benefician tanto los niños como los formadores, los primeros porque tienen la posibilidad de un aprendizaje autónomo, dinámico, multisensorial, movilizándolo sus esquemas mentales a través del ensayo error, con respuestas inmediatas que les da la posibilidad de realimentar su proceso, además pueden aprender hábitos trascendentales para la vida como el cuidado del medio ambiente, enriquecimiento del lenguaje por medio de la motivación a la lectura, alimentación sana y adecuada para su edad, conductas ecológicas sobre el reciclaje, la importancia del orden y el aseo en el espacio personal y comunitario, es así como el conocimiento, adquisición y posterior aplicación en su contexto de dichos hábitos permiten desarrollar comportamientos y estos trascienden en la vida y formación en humanidad.

Para los formadores, el material educativo es una importante herramienta que acerca al niño a la formación integral y la adquisición de hábitos sanos que mejoran la convivencia en el entorno escolar, familiar y social.

Se espera entonces que con la implementación del juego se afiancen los procesos de enseñanza y aprendizaje de hábitos sanos para la construcción de ciudadanía como herramienta pedagógica y formativa en los niños entre los 4 y 7 años de edad, desde la posibilidad de un acercamiento constante, directo, con el propósito de avanzar en su formación integral.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. CAMBIOS SOCIALES, EDUCACIÓN Y TECNOLOGIA.

“Hay que aprender a enfrentar la incertidumbre puesto que vivimos una época cambiante donde los valores son ambivalentes, donde todo está ligado. Es por eso que la educación del futuro debe volver sobre las incertidumbres ligadas al conocimiento”

EDGAR MORIN

El mundo actual está inmerso en constantes cambios, muchos de ellos directamente relacionados con la tecnología, siendo esta la promotora de pensar en una sociedad del conocimiento y todos los medios que lleven al hombre a reflexionar en su habitancia en el planeta desde la construcción colectiva de la sociedad, el compartir, convivir con el otro y en palabras de Morín con lo otro, haciendo referencia al contexto donde se desenvuelve el hombre y la responsabilidad que tiene desde la coexistencia.

Es por esto que hablar de constante transformación, transformación no planificada pero que si moviliza todas las esferas del ser, estos cambios no son vistos solo para la tecnología como ciencia a nivel operativo o medios computacionales, los cambios se están dando de manera sistémica y estructural en la sociedad, en donde están involucrados todos los estamentos relacionados con el hombre, uno de ellos la educación.

Hasta hace unas décadas se podía pensar en la escuela como único medio de conocimiento y con ella los textos y el docente como jalonadores de dicho proceso; hoy en día el acceso a la información va más allá de la escuela; la sociedad, el contexto, la familia, los pares, los medios de comunicación le están dando forma a los seres que se educan en un sistema concebido a finales del siglo XIX, con maestros del siglo XX, para estudiantes del siglo XXI.

Pero, ¿Cómo favorecer la adquisición de conocimientos en época de continuos cambios?, la llamada a ser parte de este proceso es la tecnología, la vinculación de esta ciencia lleva a poner en tiempo real la adquisición y aplicación del conocimiento no solo como responsabilidad de la escuela únicamente, sino compartida con la sociedad donde se desenvuelve el sujeto, es así que se habla entonces de una alfabetización tecnológica y adaptabilidad de conocimientos.

Pensar entonces en educar en una sociedad cambiante, debe vincular el desarrollo de competencias que le permitan al hombre mantener la mente abierta al cambio, adquirir capacidad de movilidad, de formación y aprendizaje, con adaptabilidad flexible al contexto, es decir, no basta solo adquirir un cúmulo de conocimientos como base, es necesario profundizarlo, debatirlo, aplicarlo en el medio, adaptarlo a las transformaciones sociales y finalmente generar nuevos cambios que beneficien el contexto de modo que favorezcan, no solo sus expectativas personales, sino también al otro y a lo otro desde la globalidad.

Ahora, ¿cómo afectan estos cambios a los formadores, entendidos como familia y docentes?, pensar en esto, solo como transmisores de información o modelos de vida, es limitar las expectativas de cambio a los que están sometidos hoy en día los sujetos, las exigencias del medio los llevan a abrir su espectro a otros patrones de enseñanza pertinentes o no para la formación humana desde ambientes de aprendizaje más complejos; es necesario entonces repensar el acto

educativo donde el estudiante pueda construir su propia comprensión de competencias trabajando en cooperación mutua en la construcción de los saberes.

Lo anterior nos puede llevar a la interpretación de una construcción de conocimiento compartido, a pensar que todos podemos aprender y que el conocimiento no es solo aprendizaje formal intencionado, que el aprendizaje pasa de ser pasivo a ser autónomo y autocontrolado.

Dichos espacios de formación autónoma se van abriendo camino a través de la tecnología, donde el trabajo y aprendizaje en red, en tiempo real no da lugar solo a la transmisión del saber permitiendo que el estudiante construya el conocimiento a base de ensayo error y le da la posibilidad de hacer lectura no solo de su contexto inmediato, sino que abre las expectativas hacia la comprensión de una cultura global, en donde el punto de encuentro es la condición humana (este acercamiento con lo global le permite al sujeto darse cuenta que su realidad puede ser la misma que la de otro sujeto en otro espacio físico como la importancia de preservar el medio ambiente, de adquirir hábitos sanos y como la de poner en práctica los valores es importante en su entorno, como en cualquier lugar del mundo. Cuando esto ocurre, hablamos de competencias para la vida).

La formulación de ambientes de aprendizaje, como un escenario donde ocurre el aprendizaje, puede ser real (en la escuela), o virtual, atiende la necesidad de generar un campo de **interacción**, conocimiento y resolución de problemas para lograr aprendizajes significativos, en donde el sujeto se implica en las actividades llevándolo a indagar, cuestionar, reflexionar; esto permite llegar a la **construcción** de nuevos esquemas mentales a través de las habilidades del pensamiento relacionando las primeras con las nuevas experiencias, también es necesario tener clara la **intencionalidad** del aprendizaje, es decir la meta de la actividad a desarrollar y en **cooperación** con los otros y con el medio. Todo este proceso vinculado a la pertinencia y

aplicabilidad de lo que se está aprendiendo llevan a pensar en un ambiente constructivista, creando tareas realistas, similares a las vivencias de los estudiantes.

El cambio de paradigma en esta nueva forma de enseñanza no está en el uso de los aparatos electrónicos, ni en la incorporación de la tecnología en el sistema educativo simplemente, sino en el compromiso, respeto por el derecho a aprender equitativamente, para la transformación del contexto y participando de los cambios globales y del entorno. Dicho de otra manera, no es solo aprender a manejar el computador, el cambio estructural de la educación es pensar en la tecnología como catalizadora del conocimiento a favor de la transformación de la sociedad.

4.2 APRENDIZAJE POR MEDIO DE JUEGOS MULTIMEDIALES

“...El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios...”³

La multimedia es utilizada desde que el hombre ha manifestado su interés de comunicar sus ideas, de expresar sus sentimientos y es a través de la palabra, los gestos, las actuaciones que él exterioriza, sus representaciones mentales de la realidad. Dichas manifestaciones también son abordadas desde los libros, los sonidos, las imágenes y actualmente los medios electrónicos, multimediales o digitales.

³<https://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Hay diferentes tipos de información multimedial representada a través de textos, de audio, gráficos, animaciones, y esta debe tener en cuenta la claridad del mensaje, a quien está dirigido y la estructura del programa o del juego.

La navegación por los juegos multimediales se han abierto camino en el mundo de la enseñanza y el aprendizaje, dando la posibilidad al niño de asumir el control del juego para interactuar, direccionar el contenido del programa y elegir la ruta que quiere seguir, esto le da un gran potencial educativo ya que maneja la motivación permanente del infante por los nuevos conocimientos, incentiva la capacidad de búsqueda, de asombro, la estimulación sensorial, la conexión del niño con el conocimiento por más tiempo y por aprender mediante la interacción con el computador, a través del ensayo error como proceso natural de aprendizaje.

Los niños de hoy son nativos digitales, les gusta la tecnología y está incorporada en sus contextos, parece que solo requieren la exploración para saber cómo navegar en la era de la información y la comunicación, aprenden a reaccionar frente a los eventos que encuentran en los juegos y traspolan ese conocimiento a sus vidas, aprenden a procesar información multimedia en ambientes donde no hay instrucciones pero si una interfaz intuitiva. (GALVIZ, 2004).

La familiarización del niño con los medios electrónicos desde temprana edad, en este caso el computador, le permite entrar en contacto con una de las herramientas dominantes de la comunicación de ideas.

El determinar si los juegos interactivos son adecuados o no en el proceso de aprendizaje de los niños, es labor de los formadores, porque como en otros medios y estrategias de enseñanza hay que filtrar el material para determinar el objetivo educativo utilizando el medio interactivo

4.2.1 Multimedia educativa.

“...habrá que hallar medios innovadores para introducir las tecnologías informáticas e industriales con fines educativos e igualmente y acaso, sobre todo, para garantizar la calidad de la formación pedagógica...”

(Unesco, 1996: 146).

Hoy las nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información hacen parte de la vida institucional con un rol protagónico para definir las rutas de mejoramiento de los sistemas educativos hacia la calidad de la educación.

El niño de ahora no es el mismo de hace una o dos décadas, tampoco la sociedad y las dinámicas culturales exigen cambios a los entes encargados de educar para transformar el contexto y para promover, desarrollar y fomentar el uso educativo de las TICs y así fortalecer la capacidad de Innovación Educativa en el país.

“La tecnología también cumple la función de expandir las posibilidades de acceso, uso y expansión del conocimiento y la participación social y cultural”, permitiendo equidad e igualdad de oportunidades a todos los sectores de la sociedad, solo se requiere acercar los grupos sociales

a este medio para garantizar el derecho a la educación, pero no basta con brindar conectividad y computadores a todos los sectores, también se requiere tener presente los contenidos o programas que den forma y soporte a los conocimientos del sujeto según las necesidades del contexto para que la inclusión digital contribuya a la inclusión social. Esto es pensar en equidad y ciudadanía. (Camacho 2005)

4.3. EL NIÑO COMO SUJETO EDUCABLE.

4.3.1. Desarrollo del niño.

Cuando se hace referencia niño hay que hacerlo desde la integralidad y el desarrollo potenciado de todas sus dimensiones, como lo menciona el documento N° 25 del Ministerio de Educación Nacional, que trata sobre el desarrollo integral de los niños y niñas en la educación inicial, donde se tiene en cuenta cada uno de los contextos, sus características y particularidades, favoreciendo las experiencias pedagógicas que motiven el aprendizaje y el adecuado desenvolvimiento del infante en el medio.

Las dimensiones cognitiva, socio afectiva, ética, estética, espiritual, corporal, comunicativa o del lenguaje, deben tenerlas presentes las personas encargadas de formar a los niños y a las niñas, pues todo aprendizaje para que sea significativo y relevante debe pasar por cada uno de estos ámbitos.

4.3.2. Formación humana.

La formación humana desempeña un papel fundamental en el desarrollo del niño, en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, autoconcepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones.

La emocionalidad en el niño es intensa, domina parte de sus acciones, pero es igualmente cambiante: de estados de retraimiento y tristeza, puede pasar a la alegría y el bullicio, olvidando rápidamente las causas que provocaron la situación anterior. El control sobre sus emociones es débil, no pone distancia entre él y sus sentimientos y difícilmente llega a criticarlos, juzgarlos o corregirlos; es impulsivo y vive con profundidad sus penas y alegrías, haciendo a veces que sus temores sean intensos. El niño pone emoción y sentimiento en todo lo que hace, y mucho más aún cuando la actividad es lúdica, por ello las hace con entusiasmo o por el contrario se niega con gran resistencia a realizarlas.

El niño va logrando su desarrollo afectivo a través de esta emotividad y sus diferentes manifestaciones, de la misma forma como las otras personas, especialmente los más cercanos y significativos para él, como docentes, adultos, amigos, las asumen y le ayudan a vivirlas. Una

relación positiva con ellos es estimulante y eficaz, así como una negativa malogra los esfuerzos de los niños y crea riesgo de desarrollar cualquier tipo de conductas frustradas o sentimientos de fracaso.

Procurar una adecuada formación del niño implica facilitar la expresión de sus emociones, tanto de ira, rabia, temor, llanto, como también de bienestar, alegría, gozo, amor, entusiasmo, darle seguridad en sus acciones, facilitando la oportunidad de escoger, decidir y valorar dentro de una relación de respeto mutuo, de aceptación, de cooperación voluntaria, de libertad de expresión, de apreciación de sus propios valores y de solidaridad y participación, hace parte de la formación para la vida, por cuanto permite a los niños ir creando su propio esquema de convicciones morales y de formas de relacionarse con los demás.

La hermenéusis del comportamiento social de los infantes es un requisito para nuestra actuación frente a ellos en los procesos de enseñanza, la naturaleza psicológica de los niños son factores que determinan la reacción a las circunstancias de adversidad de la vida común no solo en la etapa de la niñez, sino también en el desarrollo de la adolescencia y la madurez.

Una persona es un ser que aunque comparte su condición universal de ser humano, es independiente, separable de otro y distinguible, con propiedades biológicas que conforman un sistema abierto, único e irrepetible en permanente transformación y unido inseparablemente al medio, con el cual mantiene un proceso continuo y simultáneo de interacción recíproca, cuyo resultado se manifiesta en forma de conducta; que se crea, crece, se desarrolla y constituye a sí

mismo, en forma característica y necesariamente en el seno de relaciones establecidas dentro de un grupo de su misma especie, a lo largo de un ciclo vital, y que así expresa sus potenciales inherentes y reflejan el ambiente habitado; que, aunque permanece en cambio continuo, mantiene en todo momento su constancia y unidad, y que es, a la vez, resistente y flexible, simultáneamente orientado en la continuidad y en el cambio. La condición de persona es una característica propia de nuestro concepto de educación y de la propuesta de crecimiento humano sembrado en la sociedad.

4.3.3. Desarrollo de habilidades de pensamiento básicas

El desarrollo de las habilidades del pensamiento en todo sujeto educable le da la posibilidad de analizar toda la información que llega del medio, le permite procesarla y aplicarla en la resolución de problemas cotidianos. Entre las habilidades de pensamiento encontramos unas básicas que se aprenden desde pequeños como son observar, clasificar, describir, comparar, relacionar, el fortalecimiento de estas habilidades posibilitan alcanzar las de nivel superior que llevan al pensamiento crítico, lógico y creativo, esto en voz de Sanchez (1995), cuando hace referencia a las habilidades básicas y se toma textualmente la referencia de las categorías aquí en mención de la siguiente manera⁴:

⁴<http://www.monografias.com/trabajos28/procesos-pensamiento/procesos-pensamiento.shtml>

4.3.3.1 Identificar: *Es el procedimiento que permite concluir si un objeto, relación o hecho pertenece o no a un concepto. Para identificar se debe recordar rasgos del concepto (propiedades que poseen los objetos que pertenecen al concepto) y reconocer si el objeto dado posee o no esas propiedades.*

4.3.3.2. Secuenciar: Contribuye al reconocimiento de patrones, elementos comunes, semejanzas y diferencias en una situación concreta; facilita el acceso a información relevante y significativa para enfrentar desafíos; permite acceder de manera ágil y efectiva a los conocimientos requeridos para resolver los problemas concretos o enfrentar situaciones específicas en forma productiva y competente.

4.3.3.3 Clasificar: Implica la acción de agrupar cosas, ideas o eventos en categorías o jerarquías que comparten características o atributos comunes. Se entiende la clasificación como el resultado de este proceso de agrupamiento.

4.3.3.4 Categorizar: Capacidad que consiste en agrupar ideas u objetos con base en un criterio determinado.

4.3.3.5 Describir: Capacidad que consiste en enumerar las características de un objeto, hecho o persona. Para describir algo podemos valernos de palabras o de imágenes.

4.3.3.6 Comparar: Capacidad que consiste en examinar los objetos con la finalidad de reconocer los atributos que los hacen tanto semejantes como diferentes. Contrastar es oponer

entre sí los objetos o compararlos haciendo hincapié en sus diferencias.

4.3.3.7 Generalizar: Una generalización es básicamente una idea que nace al relacionar dos o más conceptos con el propósito de expresar algo sobre un objeto, situación o fenómeno particular. Capacidad de aplicar una regla, principio o fórmula en distintas situaciones. Una vez que la regla ha sido cabalmente entendida, es posible utilizarla y aplicarla a nuevas situaciones, de manera que no es necesario aprender una regla para cada ocasión.

4.3.3.8 Argumentar: Siempre se refiere a una exposición o declaración dada y consiste en dar una razón para reafirmar lo dicho.

4.4. EL JUEGO

El juego en el desarrollo del niño

"El niño no juega para aprender pero aprende cuando juega"

*Martha Glanzer*⁵

Finalizando el siglo XX y adentrándonos en el XXI, la sociedad está inmersa en profundos y estructurados cambios pensados y diseñados desde los intereses globales, pues vivimos y actuamos en la aldea global; el hombre y la educación no son ajenos a estas modificaciones, volviendo la sociedad mediática y tratando de adaptarse constantemente a dichos cambios.

⁵Glanzer, Martha. (2000) "El juego en la niñez", , Editorial Aique, Bs. As.

Pero ese proceso no es fácil de asumir, son años en los que la sociedad y especialmente la educación actúa casi de la misma manera y es por eso que pensar en romper estos paradigmas es complejo por la manifestación constante del miedo al cambio y el desarraigo de antiguas costumbres como es el caso de la educación tradicional.

Hacer que los maestros, orientadores, padres de familia y hasta el mismo sistema educativo se cuestionen sobre estos paradigmas, es el primer paso para crear grandes cambios no solo desde las dinámicas sociales, sino en la misma concepción de la escuela, que le abre las puertas a la imaginación, a la creatividad y a la tecnología que hace presencia en la cotidianidad del niño y esto afecta directamente nuestra realidad como seres humanos.

Avasallar estos paradigmas y la incorporación de nuevas costumbres y hábitos, con el tiempo se convierte en estructuras que vemos a futuro como la construcción y transformación de estos y la reconstrucción de nuevos prototipos de carácter paradigmático.

Tanto los docentes como los niños, tienen una capacidad innata de analizar, hacer lectura de sus contextos y de su realidad, al tiempo que crean posibles y creativas soluciones que ejercen cambios innovadores y significativos en donde el mismo hombre está construyendo, a través de su experiencia con el medio y como reto, a la inteligencia humana.

Es por eso que este trabajo trata el hecho de romper los paradigmas impuestos socialmente durante décadas, donde el estudiante es un simple receptor de información para atreverse a ser constructor del mismo, incorporando las herramientas que el mismo contexto le da como la tecnología y la informática; de este modo se logra quebrantar este paradigma, implementando y mostrando la adquisición de hábitos sanos y el aprovechamiento del tiempo libre, a través de la lúdica desde una nueva dinámica que sin darnos cuenta tiene el impacto suficiente en el

aprendizaje de los niños como para fijar de manera motivacional la autorregulación, el cuidado propio, del otro y de lo otro ⁶, a través de los computadores.

La adaptación al cambio que se da en el medio cultural y educativo es uno de los fines que se logra a través de la lúdica cambios particulares de socialización donde el jugara un papel fundamental para la transformación de estos. El juego como recurso didáctico innato que tiene el niño es una de las dimensiones indispensables a desarrollar en el ser humano, donde potencia cada una de sus destrezas, capacidades y competencias a nivel individual y colectivo; por medio del juego ellos pueden comprender las normas y reglas, aceptarlas e implementarlas en su vida diaria.

Otro factor importante sobre la lúdica es el apoyo profundo que da en el desarrollo del lenguaje y la comunicación del niño; fortalece cada una de las habilidades básicas de este, así como las del pensamiento, usando herramientas multimediales y la capacidad de participación y transformación en el contexto por medio de estas, formándose así hombres y mujeres totalmente lúdicos, creativos, saludables y con buenos hábitos; por medio de esto se crean asimismo espacios motivacionales, placenteros y divertidos, donde el niño se ve reflejado de forma creativa en el otro como un ser humano cultural y social por naturaleza. Esta dimensión lúdica le permite al niño abrir puertas hacia el desenvolvimiento en situaciones reales y cotidianas.

⁶ Morín, Edgar. (2000). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. UNESCO. Bogotá, D.C.

Es importante resaltar el valor de la lúdica en la realidad social del niño, como nos dice Zapata O, “El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño; en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. Por ello en los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y construir el eje organizador de toda la actividad educadora”⁷. Esto supone que la calidad de vida de los infantes entre los 4 y 7 años puede ser mejorado, por medio de la lúdica y una de sus expresiones como el juego, es en cada una de estas interacciones, donde los estudiantes demuestran su capacidad de socialización y convivencia con los demás; la vida social del ser humano está condicionada por la calidad de vida en sociedad que este construye con el paso del tiempo y en diferentes escenarios de esta.

Es necesario también considerar la lúdica pensada desde el desarrollo del pensamiento tecnológico del niño, ya que logra aumentar su capacidad intelectual al resolver los retos de las aplicaciones trabajadas; así como a tener más acercamiento a las tareas más elaboradas que implica el análisis y contextualización del juego con la vida real.

⁷ Zapata, O. (1990). El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar. México. D.F.: Paz México.

5. METODOLOGIA

5.1 TIPO DE TRABAJO

La metodología aplicada es activa participativa, dando la posibilidad al niño de construir su conocimiento de manera guiada por los formadores, en donde el proceso de enseñanza y aprendizaje está concebido desde los intereses de los niños y su interacción con el contexto.

La didáctica empleada está fundamentada en el análisis de casos y la resolución de problemas acordes a la edad del niño, ya que se pretende que sean aprendices activos, enfrentándolos a situaciones fundadas en problemas del mundo real y responsabilizándolos de su propio aprendizaje, guiados por procesos activos, secuenciales y constructivos que toman lugar en contextos específicos, permitiendo que el estudiante aprenda a pensar y a actuar por sí mismo, siempre resaltando la importancia de la experiencia (aprender haciendo).

Esta metodología pretende activar procesos de pensamiento de orden superior, pasando por el desarrollo de habilidades básicas del pensamiento, para lo cual plantean situaciones en la que el proceso de indagación y de búsqueda de posibles alternativas a los casos o problemas planteados en el juego infantil de multimedia educativa **“PAQUITO Y PAQUIRA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”**, estructuren hábitos sanos, saludables y ecológicos.

Desde esta perspectiva, se pone al niño en situación de evocar, seleccionar y usar sus conocimientos previos, de desarrollar progresivamente procesos de aprendizaje auto regulados y conscientes de transferir y probar la funcionalidad del conocimiento. (MONEREO. 2008).

Las estrategias empleadas en esta multimedia diseñada para niños, son motivadoras, lúdicas, creativas y pertinentes para la formación dimensional propuestas para los infantes en edad escolar inicial y los primeros grados de la básica primaria, llevando a la transformación personal y el cambio cultural y ambiental a través del juego y la mediación tecnológica.

Se trata de una mediación tecnológica donde con la guía de los padres, educadores y la correcta administración de los recursos, desarrollen diferentes modelos de sociedades y así permitir a los estudiantes construir sus roles, inicialmente en el mundo virtual, para que luego puedan aplicar sus experiencias en la vida cotidiana.

¿Pero qué papel juega la lúdica en el proceso de aprendizaje y como característica movilizadora y motivadora de la metodología activa – participativa?.

La lúdica posibilita el sano esparcimiento y el disfrute por el aprendizaje ante nuevas situaciones de la vida cotidiana, el juego hace parte de la naturaleza del niño, como está contemplado en una de las actividades rectoras⁸ propuestas para la primera infancia y la educación inicial⁹ ya que permite potencializar las esferas cognitivas, afectivas y emocionales de los niños, sensibilizarlos sobre la importancia que tiene la convivencia e interacción con los demás en su educación, formación personal y compromiso con la transformación cultural.

El juego multimedial también promueve la confrontación constante e interactiva entre los saberes previos de los niños, sus ideas, creencias, en un ambiente seguro basado en el respeto, incentivando la creatividad y el vínculo entre teoría – practica en la realidad cotidiana.

PROCEDIMIENTO

Para el desarrollo del programa lúdico se tuvieron en cuenta varias etapas, como son:

⁸ MEN. (2013) Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial .Ministerio de Educación Nacional.

⁹ EL JUEGO EN LA EDUCACION INICIAL. DOCUMENTO N° 22. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Ministerio de Educación Nacional. Panamericana. Bogotá Colombia 2014

La fundamentación conceptual de la lúdica en el desarrollo de los niños está basada en la educación inicial pero la pertinencia de contemplar el juego para los niños de 6 a 8 años también es relevante y en este escrito aplica para ambas.

La primera es la etapa de desarrollo de la idea donde se conceptualizó de qué trataría, cómo se haría, cuáles serían los personajes, cuántos niveles tendría.

En ella se analizó la metodología de aprendizaje que se aplicaría y que se enseñaría en cada nivel, junto con la operatividad del juego.

Se creó un guión de los personajes y de la historia.

Luego teniendo la idea clara de los personajes y de las actividades, se continuó con el proceso de bocetación donde se planearon los niveles, se hicieron en hojas para ver cómo va a hacer el resultado final.

Al tener los bocetos, se pasó al proceso de graficación, donde en el software ilustrador y Photoshop se crearon todas las piezas para que interactúen con el usuario. También se crearon los personajes y escenarios.

Ya teniendo los personajes y basados en el guión, se grabaron las voces que fueron utilizadas en la animación y éstas fueron editadas con el software de edición de audio Audition.

Para el videojuego, fue necesario música de fondo y efectos especiales de sonido. Para ello se buscó en un banco de audios, sin derechos de autor, para libre distribución.

Ya con las voces y los personajes, se procedió a crear la animación del intro y del final apoyado con el software de video AfterEffects y se exportó la animación en un formato mp4.

Lista la idea, el guión, las piezas, los diseños y mecánica de juego de los niveles, se procedió a crear el videojuego por medio del lenguaje de programación javascript, junto con html5 y css3, apoyado con el framework construt2; donde se exportaron todas las piezas gráficas y las animaciones.

Hechas toda la parte de la mecánica y el juego, se paso al proceso de pruebas donde se validó el correcto funcionamiento de la música, los objetos y la operatividad en general.

Luego de la etapa de pruebas, se reañizaron las correcciones necesarias y se exportó el juego en los diferentes formatos, para ejecutar en varios sistemas operativos, como .exe en el caso de Windows, donde se ejecuta el juego acertadamente.

El juego multimedia **“PAQUITO Y PAQUITA. GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”**, son dos hermanos representados en un niño y una niña de 5 años, quienes realizan las actividades ordenadas por los niños que están haciendo uso del programa.

La multimedia cuenta con ocho escenarios donde aparecen los mini juegos con los respectivos hábitos a practicar cada día de la semana.

Al realizar una acción exitosamente se incentiva al niño con medallas doradas que reflejan el logro al finalizar las actividades. Al terminar la semana de interacción con el juego y recaudar siete medallas podrá acceder al premio que es un perrito como mascota.

De la escena principal, se desglosara el resto de las escenas. Es decir, Paquito y Paquita se paran en frente de la cama, saludan, se presentan y explican la dinámica del juego, luego se quedan estáticos mientras salen las opciones de las actividades de la semana y el usuario ingresa a la opción correcta de ese día, que lo enviara a la escena de la actividad a realizar.

Escena 1. Ordenar la habitación

Instrucción: el jugador debe depositar la basura en el contenedor correspondiente, bien sea orgánico (verde), plástico (azul) o cartón (gris), además de apagar la luz y cerrar la llave del agua del baño para poder finalizar el nivel y obtener su medalla dorada.

Desarrollo de habilidad de pensamiento: identificar, clasificar, categorizar, comparar, ubicar.

Escena 2. De compras en el supermercado

Instrucciones: En este nivel Paquito deberá escoger la comida saludable, (verduras, frutas y otros) en vez de hamburguesas, perros calientes u otras comidas poco sanas y arrastrarlas con un clic hasta el carrito de compras.

Después de las compras saludables acertadamente Paquito obtendrá su medalla dorada.

Desarrollo de habilidad de pensamiento: identificar, clasificar, categorizar, describir.

Escena 3. El jardín.

Instrucciones: Paquito y Paquita deben ayudar a su mamá a colgar la ropa mojada en el jardín, arrastrando las prendas desde la canasta de ropa hasta el alambre que hay colgado con ganchos.

Después de colgar toda la ropa acertadamente, Paquito y Paquita obtendrán su medalla dorada.

Desarrollo de habilidad de pensamiento: identificar, clasificar, ubicar, categorizar, generalizar.

Escena 4. Todo en su lugar.

Instrucciones: Se debe arrastrar con el puntero del mouse todas las prendas y artículos al lugar donde corresponden en la habitación, las prendas de vestir limpias al armario, las sucias a la canasta de la ropa sucia, los juguetes a la repisa o al cajón de juguetes, hasta poner todo en su lugar para culminar el nivel y obtener la medalla dorada.

Desarrollo de habilidad de pensamiento: identificar, clasificar, categorizar, comparar, generalizar, argumentar, ubicar.

Escena 5. Sembrando plantas.

Instrucciones: Inicialmente en esta escena se debe cavar un hueco en la tierra donde está señalado con una X, allí se deben plantar las semillas, regar con agua varias veces hasta que florezcan las plantas y obtener la medalla dorada.

Desarrollo de habilidad de pensamiento: identificar, categorizar, comparar, generalizar, argumentar.

Escena 6. ¡Que golazo!

Instrucciones: En esta escena Paquita debe cobrar tiros al arco introduciendo el balón en cada uno de los agujeros de color azul, si logra anotar se pondrá de color negro el agujero. Paquita debe evitar que Paquito rechace el balón, puesto que si lo toca no será gol. Si Paquita anota obtendrá la medalla dorada.

Desarrollo de habilidad de pensamiento: identificar, comparar, concentrar, precisar.

Escena 6. Hora del cuento

Instrucciones: en esta escena aparece un libro y se escucha la narración del cuento “Patito feo”. El jugador deberá comenzar a escucharlo y hacer clic con el mouse, presionando la flecha azul para que el audio continúe, así hasta concluirlo y obtener la medalla dorada.

Desarrollo de habilidad de pensamiento: identificar, clasificar, categorizar, describir comparar, generalizar, argumentar, concentrar.

RESULTADO

DESCRIPCION DE RESULTADO

El resultado obtenido fue la elaboración y estructuración de un juego educativo multimedia llamado **“PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”**, que estimula en el niño la capacidad de adquirir habilidades básicas del pensamiento, fortalecimiento de hábitos sanos de auto cuidado, higiene, aseo, preservación del medio ambiente, hábitos lectores y práctica del deporte que todo niño en proceso de formación integral debe tener para crecer saludable, hacer buen uso del tiempo libre, y ubicar el computador como mediación pedagógica de formación, al tiempo que se desarrollan sus habilidades de pensamiento, la concentración, atención, percepción y la construcción de ciudadanía, paz y sana convivencia.

Considerar la Tecnología y la Informática como mediadora y catalizadora del aprendizaje de los estudiantes, a través de ambientes de aula diseñados para la interacción del sujeto con el conocimiento y la herramienta tecnológica. De esta manera se pretende que posterior a su implementación se aplique y se practique lo aprendido en el contexto.

El juego interactivo educativo es el punto de partida para una serie de juegos que permitan promover la sana convivencia entre los estudiantes, ya que se observa mejoría en el comportamiento de los mismos después de interactuar ellos.

CONCLUSIONES

A continuación se describen algunas de las principales conclusiones derivadas durante el desarrollo del proyecto:

La lúdica y la tecnología son dinamizadoras de competencias ciudadanas, fundamentales para el desarrollo integral de la persona.

La lúdica y la tecnología permiten la construcción y comunicación colectiva de nuevos aprendizajes con el otro.

Los juegos educativos infantiles Multimedia, **“PAQUITO Y PAQUITA, GUARDIANES DE PAZ Y SANA CONVIVENCIA”**, modifican los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la medida en que los formadores los emplean, es decir, a través de la implementación de los juegos, como estrategia de aula novedosa para los niños, los motiva hacia los nuevos conocimientos, rompiendo los paradigmas tradicionales de la educación y fomenta el auto control y la autonomía.

La transformación continua, la adaptación a los cambios y los mayores retos los asumen los formadores, por lo tanto cuando estos emplean herramientas como los Juegos multimediales y

cuando le proponen a los niños y a las niñas que realicen cada una de las escenas, indaguen y apliquen en sus contextos, está convirtiendo esta herramienta pedagógica en la forma de facilitar y modificar desde los procesos de enseñanza, los procesos de aprendizaje.

Los niños y las niñas, desarrollan habilidades de pensamiento básicas como la identificación, secuenciación, clasificación, ubicación, concentración, comparación, descripción, generalización y argumentación, apoyando los procesos de aprendizajes adquiridos tanto en el aula, como en su contexto.

Gracias al hecho de interactuar con el juego a través de los escenarios, los niños tienen la posibilidad de adquirir conocimientos sobre hábitos saludables de orden y aseo, alimentación, práctica de deporte, adecuada convivencia con el otro y lo otro, a través de la colaboración constante y el cuidado del medio ambiente.

El juego permite incentivar constantemente la lectura en los niños y este proceso facilitara el mágico camino hacia el aprendizaje de la posterior lectura comprensiva y escritura.

Permiten afinar la coordinación ojo – mano necesaria para el acercamiento al proceso escritural, entre otros.

Potencian el razonamiento lógico ya que ponen en práctica la capacidad para razonar y la habilidad para resolver problemas que se evidenciaran posteriormente en la Básica Primaria.

RECOMENDACIONES

Incorporar la tecnología y la informática en la formación integral en los infantes, representada en los juegos multimedia educativos con el propósito de desarrollar en los niños y las niñas adquisición de buenos hábitos, estimulación del pensamiento, y así fortalecer habilidades para la vida y la sana convivencia.

Permitir la estimulación del pensamiento, a través del desarrollo de las habilidades básicas como medio para enriquecer el aprendizaje a través de la tecnología, ya que esta brinda el estímulo necesario para motivar constantemente al niño.

Tener en cuenta que cada vez que un niño desarrolla su pensamiento tecnológico, él está aumentando su capacidad intelectual al resolver los retos de las aplicaciones trabajadas, así como a tener más acercamiento a las tareas más elaboradas que implica el análisis y contextualización del juego con la vida real.

Se activa la parte del cerebro que libera las endorfinas, las encargadas de producir el placer, la risa y el disfrute por el aprendizaje.

Bibliografía

CAMACHO, K. (2005) La brecha digital. En: Ambrosi, A, Peugeot, V., Y Pimienta, D. Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información. París: CF Editions.

CASTELLS, M. (1996): La era de la información, 3 vols., Madrid.

Derechos de los niños. HYPERLINK

"http://es.wikipedia.org/wiki/Organizaci%C3%B3n_de_las_Naciones_Unidas" lo "Organización de las Naciones Unidas" Organización de las Naciones Unidas adoptó una versión ligeramente enmendada en HYPERLINK "<http://es.wikipedia.org/wiki/1946>" lo "1946" 1946 y el HYPERLINK "http://es.wikipedia.org/wiki/20_de_noviembre" lo "20 de noviembre" 20 de noviembre de HYPERLINK "<http://es.wikipedia.org/wiki/1959>" lo "1959" 1959 la HYPERLINK "http://es.wikipedia.org/wiki/Asamblea_General_de_las_Naciones_Unidas" lo "Asamblea General de las Naciones Unidas" Asamblea General de las Naciones Unidas .

BIBLIOGRAPHY IVON, Haden Herbert y M. King Jean.(1974) Innovaciones en Educación. Editorial Paidós. Primera Edición, Buenos Aires.

Glanzer, Martha. (2000) "El juego en la niñez", Editorial Aique, Bs. As.

MEN. Serie guía N° 30. (2008). Ser competente en tecnología: ¡Una necesidad para el desarrollo!, Orientaciones generales para la educación en tecnología. Bogotá. Ministerio de Educación Nacional.

MEN. Serie guía N° 25. (2014) Seguimiento al desarrollo integral de las niñas y los niños en la educación inicial.

MEN. (2003). LA formación integral y sus dimensiones, grupo ACODESI. Editorial Kimpres. Bogotá.

MEN. (2013) Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial. Ministerio de Educación Nacional

MEN. (2014) Documento N° 22, El juego y la educación inicial. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Ministerio de Educación Nacional. Panamericana. Bogotá-Colombia

MONEREO, CC. (2008). Psicología de la educación virtual. Madrid: Ediciones Morata S.L.

Morín, Edgar. (2000). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. UNESCO. Bogotá, D.C

De Sánchez, M. A. (1995), Desarrollo de Habilidades de Pensamiento; procesos básicos del pensamiento, (p. 29).

México: 2ªEd. Trillas, ITESM.

Derechos de los niños. [HYPERLINK](#)

"http://es.wikipedia.org/wiki/Organizaci%C3%B3n_de_las_Naciones_Unidas" \o "Organización de las Naciones Unidas" Organización de las Naciones Unidas adoptó una versión ligeramente enmendada en [HYPERLINK "http://es.wikipedia.org/wiki/1946"](http://es.wikipedia.org/wiki/1946) \o "1946" 1946 y el [HYPERLINK "http://es.wikipedia.org/wiki/20_de_noviembre"](http://es.wikipedia.org/wiki/20_de_noviembre) \o "20 de noviembre" 20 de noviembre de [HYPERLINK "http://es.wikipedia.org/wiki/1959"](http://es.wikipedia.org/wiki/1959) \o "1959" 1959 la [HYPERLINK "http://es.wikipedia.org/wiki/Asamblea_General_de_las_Naciones_Unidas"](http://es.wikipedia.org/wiki/Asamblea_General_de_las_Naciones_Unidas) \o "Asamblea General de las Naciones Unidas" Asamblea General de las Naciones Unidas .

UNESCO (1996): La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el s. XXI. Madrid, Santillana/Unesco

Desarrollo de procesos del pensamiento, algunas habilidades logicas o intelectuales generales a todas las ciencias. www.monografias.com/trabajos28/procesos-pensamiento/procesos-pensamiento.shtml

ANEXOS

Cronograma

ACTIVIDADES	AGOSTO- DICIEMBRE 2014	ENERO ABRIL 2015	MAYO JULIO 2015	AGOSTO NOVIEMBRE 2015	OCTUBRE. 2015 NOVIEMBRE 2016	NOVIEMBRE 2016
Recopilación de información para la Propuesta de Investigación						
Construcción y Planteamiento del problema, objetivos y justificación						
Revisión de bibliografía. Construcción de marco teórico y conceptual.						
Diseño de metodología						
Elaboración del juego multimedia						
Conclusiones y recomendaciones						

Juegos multimediales : Siete (7)