



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA
ELENA**
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO:

**VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS
COMPETENCIAS DIGITALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar al título
de Licenciadas en Educación Inicial**

Autoras:

Parraga Chele Erika Geomar

Tomalá Pozo Daira Marisol

Tutor:

Blga. Laia Muñoz Abril, MSc.

La Libertad - Febrero – 2022



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA
ELENA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO:

**VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS
COMPETENCIAS DIGITALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar al título
de Licenciadas en Educación Inicial**

AUTORAS:

**Parraga Chele Erika Geomar
Tomalá Pozo Daira Marisol**

TUTOR:

Blga. Laia Muñoz Abril, MSc.

LA LIBERTAD

FEBRERO 2022

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, "VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS", elaborado por la Srta. PARRAGA CHELE ERIKA GEOMAR y la Srta. TOMALÁ POZO DAIRA MARISOL estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente,

LAIA JULIANA MUÑOZ ABRIL

Blga. Laia Muñoz Abril, MSc.

C.I. 1758429250

DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista del Trabajo de Integración Curricular, "VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS", elaborado por la Srta. PARRAGA CHELE ERIKA GEOMAR y la Srta. TOMALÁ POZO DAIRA MARISOL estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



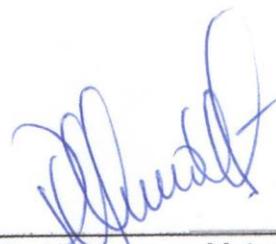
Psic. Pedro Marcano Molano, MSc.

C.I. 0928439595

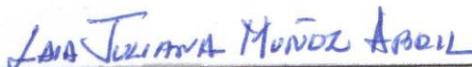
TRIBUNAL DE GRADO



Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.
DIRECTORA DE CARRERA EDUCACIÓN INICIAL



Psic. Pedro Marcano Molano, MSc.
DOCENTE-ESPECIALISTA



Blga. Laia Muñoz Abril, MSc.
DOCENTE TUTORA



Lic. Amarilis Laínez Quinde; MSc.
DOCENTE GUÍA-UIC

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

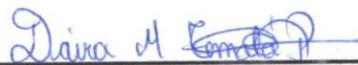
El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título "VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS", declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,



Srta. Parraga Chele Erika Geomar

C.I. 2450183021



Srta. Tomalá Pozo Daira Marisol

C.I. 2400257560

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

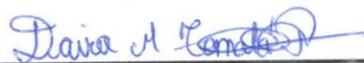
Quienes suscriben, Parraga Chele Erika Geomar con C.I: 2450183021 y Tomalá Pozo Daira Marisol con C.I: 2400257560, estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, declaramos que el Trabajo de Titulación presentado a la Unidad de Integración Curricular cuyo tema es "VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS." Corresponde y es de exclusiva responsabilidad de las autoras y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Srta. Parraga Chele Erika Geomar

C.I. 2450183021



Srta. Tomalá Pozo Daira Marisol

C.I. 2400257560

AGRADECIMIENTO

Expresamos agradecimiento a Dios por darnos la vida, salud y fortaleza en este proceso de estudio, por permitirnos llegar hasta este momento tan importante de nuestras vidas, por la sabiduría, inteligencia y entendimiento que nos brindó para ejecutar con éxito el Trabajo de Integración Curricular y metas propuestas. También, a nuestras familias por ser pilares fundamentales que nos dieron su apoyo incondicional para no rendirnos cuando todo parecía complicado e imposible.

Finalmente, queremos agradecer a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por brindarnos la oportunidad de formarnos profesionalmente y enriquecernos en conocimiento. A cada uno de los profesores por sus consejos, valores, principios y lo más valioso conocimientos para ser una gran profesional en Educación Inicial, muchas gracias.

Parraga Chele Erika Geomar
Tomalá Pozo Daira Marisol

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedicamos a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de nuestra formación profesional. A nuestras familias por apoyarnos en todo momento, por brindarnos su amor incondicional, por ser el ejemplo de perseverancia y constancia que los caracterizan.

Gracias a todos.

Parraga Chele Erika Geomar
Tomalá Pozo Daira Marisol

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	III
DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA	IV
TRIBUNAL DE GRADO	V
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	VI
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
DEDICATORIA	IX
RESUMEN	XIII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I SITUACIÓN OBJETO DE INVESTIGACIÓN	2
1. Contextualización de la situación objeto de investigación	2
2. Inquietudes del investigador	3
3. Propósitos u objetivos de la investigación	4
3.1. Objetivo general	4
3.2. Objetivos específicos	4
4. Razón o motivaciones del origen del estudio	5
5. Delimitación	6
CAPÍTULO II ABORDAJE O MOMENTO TEÓRICO	7
1. Estudios relacionados con la temática	7
2. Referentes teóricos	10
2.1. Competencias digitales	11
2.2. Competencias digitales del área de Comunicación y Colaboración	12
2.3. Videojuegos educativos	15
2.4. El uso del videojuego educativo como recurso didáctico	15
2.5. La incorporación de los videojuegos en la escuela	16
2.6. Finalidad de los videojuegos educativos	17
2.7. Videojuegos educativos en el desarrollo de las competencias digitales	18
2.8. Videojuego educativo Mobbyt	18
2.8.1. Características	19
2.8.2. Beneficios	19
2.8.3. Mecánicas de juego	19
2.8.4. Tipos de videojuegos educativos por materias	21

CAPÍTULO III ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO	22
1. Conceptualización ontológica y epistemológica del método	22
2. Naturaleza o paradigma de investigación	23
2.1. Método y sus fases	23
2.2. Técnicas de recolección de la información	24
2.3. Técnicas de interpretación de la información	25
2.4. Categorización y triangulación	26
CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS	28
1. Reflexiones críticas	28
REFLEXIONES FINALES	44
REFERENCIAS	46
ANEXOS	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Competencias digitales del área Comunicación y colaboración del proyecto DigCom.</i>	12
Tabla 2 <i>Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas.</i>	26
Tabla 3 <i>Pautas de observación para dos estamentos.</i>	27

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 <i>Red semántica de la entrevista aplicada a la docente</i>	34
Ilustración 2 <i>Nube de palabras de la entrevista aplicada a la docente</i>	35
Ilustración 3 <i>Red semántica de la ficha de observación</i>	41
Ilustración 4 <i>Nube de palabras de la ficha de observación</i>	41

RESUMEN

El presente trabajo de investigación muestra resultados acerca del uso del videojuego educativo Mobbyt, se convierte en escenario propicio en el desarrollo de las competencias digitales del área comunicación y colaboración, las cuales son: interactuar, compartir y colaborar a través de las tecnologías digitales, siendo fundamental implementar este recurso didáctico para la práctica educativa innovadora. El cual tiene por objetivo determinar cómo se desarrollan las competencias digitales del área de comunicación y colaboración, mediante el videojuego educativo Mobbyt en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica "Aurelio Carrera Calvo". La teoría que sustenta esta investigación es el conectivismo de George Siemens, debido a que trata de explicar el efecto que tiene actualmente la forma de aprender, comunicar y utilizar la tecnología en la era digital. El enfoque que se utilizó en la investigación fue cualitativo de tipo descriptivo, con modalidad de campo y diseño etnográfico que permitió acercarnos a la realidad de los niños, los instrumentos aplicados fueron la ficha de observación y la entrevista, donde se obtuvo datos importantes para la investigación. Concluyendo que, el videojuego educativo Mobbyt es un recurso didáctico innovador que genera conocimientos en el proceso de aprendizaje, demostrando que mediante esta herramienta se aprende – jugando a través de las actividades que emplea la docente en el aula virtual.

Palabras claves: Videojuego educativo, competencias digitales, recurso didáctico, Mobbyt.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad las tecnologías digitales se encuentran inmersas en la cotidianidad de las personas, que se percibe como una necesidad básica para diversos ámbitos de la vida, por ello, se considera cada vez importante desarrollar las competencias básicas y digitales para el uso adecuado y seguro de las potencialidades que las componen. En este sentido, los sistemas educativos juegan un rol protagónico en la promoción del desarrollo de las competencias digitales mediante programas interactivos empleados para enseñar contenidos, creando nuevos escenarios de aprendizaje en las aulas virtuales (Díaz-Arce & Loyola-Illescas, 2021).

En las Instituciones Educativas han implementado nuevas estrategias de enseñanza con la finalidad de facilitar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes, para que se enfrenten a los nuevos retos que impone hoy en día la sociedad. Una de estas estrategias son los videojuegos usados con un fin educativo debido al amplio potencial como herramienta de aprendizaje, ofrecen un ambiente propicio de innovación en las aulas de clase y favorece el desarrollo de diversos tipos de habilidades, incluida las competencias digitales.

En esta investigación surge el interés de estudiar cómo se desarrollan las competencias digitales del área comunicación y colaboración, mediante un videojuego educativo en la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo”, donde resulta importante dar a conocer las posibilidades del videojuego educativo Mobbyt en el aula virtual, como medio innovador que promueve beneficios educativos a los niños, sobre todo en el desarrollo de las competencias digitales que son consideradas importante adquirirlas actualmente para enfrentar diferentes adversidades o situaciones de su contexto.

CAPÍTULO I SITUACIÓN OBJETO DE INVESTIGACIÓN

1. Contextualización de la situación objeto de investigación

La pandemia por COVID-19 cambió la perspectiva de la educación en todo el mundo, puesto que, la educación presencial fue reemplazada por el aprendizaje virtual. Convirtiéndose esta nueva modalidad en un reto para la comunidad educativa, en especial para los docentes, los cuales, tuvieron que implementar nuevas herramientas, estrategias y recursos didácticos para enfrentarse a la situación actual.

Uno de los recursos didácticos que ejecutan los docentes para lograr sus clases virtuales más interactivas, innovadoras y llamativas son los videojuegos educativos, transformándose en una herramienta valiosa para complementar el aprendizaje de los niños. Además, el uso de los videojuegos educativos favorece la adquisición de competencias digitales para que tengan una mejor adaptación en la actualidad, siendo importantes desarrollarlas en los entornos educativos virtuales.

La presente investigación se desarrolló en la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo” del subnivel Inicial 2, a través de varias observaciones de manera directa con los niños en la plataforma virtual Microsoft Teams, donde se identificó el poco uso de los videojuegos educativos en el aula virtual, debido a que la docente en sus actividades no utilizaba frecuentemente este recurso educativo, pues las clases se impartían de forma tradicional. Por esta razón, los niños tenían poca manipulación de teclados, mouse o pantalla táctil y se evidenciaba una falta de experiencia con la tecnología.

Por tanto, surge la importancia de investigar el videojuego educativo Mobbyt como un recurso didáctico en el aula virtual, porque es otro medio que permite potenciar diversas competencias digitales en los niños, siendo algunas la creatividad, identidad del ciudadano digital, administración del tiempo frente a la pantalla, pensamiento crítico, empatía digital, colaboración y comunicación efectiva (Park, 2016).

Al respecto conviene decir que el uso más frecuente del videojuego educativo por parte de los docentes, suscita cambios en el aula virtual, lo que implica la incorporación de diversas tecnologías, herramientas y contenidos digitales como complemento de las actividades que orientan el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de forma individual o grupal. Es importante que los docentes aprovechen la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos sobre el uso de los videojuegos educativos y la implementación que permitirá desarrollar en los niños diversas competencias digitales (UNESCO, 2018).

2. Inquietudes del investigador

2.1. Pregunta principal

¿Cómo se desarrollan las competencias digitales del área de comunicación y colaboración mediante el uso del videojuego educativo Mobbyt en niños de 4 a 5 años?

2.2. Preguntas secundarias

¿Cuáles son las bases teóricas del desarrollo de las competencias digitales del área de comunicación - colaboración y del videojuego educativo Mobbyt en los niños de 4 a 5 años?

¿Cuáles son las competencias digitales del área de comunicación y colaboración que desarrolla el videojuego educativo Mobbyt en niños

de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo”?

¿Qué resultados se obtuvieron sobre el videojuego educativo Mobbyt en el desarrollo de las competencias digitales del área de comunicación y colaboración de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo”?

3. Propósitos u objetivos de la investigación

3.1. Objetivo general

Determinar cómo se desarrollan las competencias digitales del área de comunicación y colaboración mediante el videojuego educativo Mobbyt en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo”.

3.2. Objetivos específicos

Identificar las bases teóricas del desarrollo de las competencias digitales del área de comunicación – colaboración y el videojuego educativo Mobbyt en niños de 4 a 5 años.

Describir las competencias digitales del área de comunicación y colaboración que desarrolla el videojuego educativo Mobbyt en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo”.

Interpretar los resultados sobre las competencias digitales del área de comunicación y colaboración que desarrolla el videojuego educativo Mobbyt en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo”.

4. Razón o motivaciones del origen del estudio

Los videojuegos educativos son herramientas que aportan en el aprendizaje por su gran potencial en el ámbito educativo, favorecen la adquisición de habilidades, destrezas y competencias que incluyen las digitales, permite que los niños asimilen de una mejor manera contenidos que la docente enseña, mostrando un mayor interés y motivación al aplicar las actividades (Gros 2009).

Es importante tener en cuenta que los niños comienzan a incursionar en el mundo digital por medio del videojuego educativo, ofrece diversas aventuras para que los niños capten contenidos que imparte la docente de una forma más entretenida y divertida. Este recurso educativo ofrece beneficios en los niños, mejorar su capacidad en responder preguntas, estimular su creatividad, atención, concentración, pensamiento crítico, toma de decisiones y resolución de problemas, los cuales, servirán para que los niños comprendan, analicen y solucionen situaciones complejas que se presente en su vida futura.

En el presente trabajo de investigación se pretende demostrar que a través del videojuego educativo Mobbyt, los niños desarrollan las competencias digitales del área comunicación y colaboración, logrando una participación activa en las aulas virtuales, la construcción de sus conocimientos y la interacción con nuevas tecnologías, es importante considerar que en la actualidad las competencias digitales formen parte de su desarrollo infantil (Gutiérrez et al., 2017).

5. Delimitación

El presente trabajo de investigación se efectuó de la problemática detectada en las clases virtuales en la plataforma Microsoft Teams, en el subnivel Inicial 2 con niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo”, Cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena, período 2021 – 2022. La investigación se llevó a cabo, con un enfoque cualitativo, partiendo de la pregunta de investigación: **¿Cómo se desarrollan las competencias digitales del área de comunicación y colaboración mediante el uso del videojuego educativo Mobbyt en niños de 4 a 5 años?**

Para efectuarlo, primero se identificaron las bases teóricas del desarrollo de las competencias digitales, los videojuegos educativos y del videojuego educativo Mobbyt, posteriormente, se realizó una descripción de las competencias digitales del área comunicación y colaboración que desarrolla el videojuego educativo Mobbyt en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo, mediante, la ficha de observación y una entrevista a la docente, permitiendo conocer cuáles son las competencias digitales que desarrollan los niños a través del videojuego educativo Mobbyt.

CAPÍTULO II ABORDAJE O MOMENTO TEÓRICO

1. Estudios relacionados con la temática

El origen de los videojuegos se remonta en el siglo XX (1950 -1960), donde se desarrollaron diversos sistemas informáticos y se mostraron juegos de ordenadores que fueron implementados en las universidades (Gil, 2013). Después, en los años 80 aparece en Japón la creación de videojuegos con fines educativos, los cuales se efectuaron en las aulas de clase mejorando la participación de los estudiantes universitarios (Eguia et al., 2013).

La investigación propuesta por Gewerc et al., (2017) en su documento “Niños y adolescentes frente a la Competencia Digital. Entre el teléfono móvil, youtubers y videojuegos”, establece un diagnóstico de la situación de las competencias digitales de niños y jóvenes en contextos educativos, profundizaron no solo el entorno personal de aprendizaje, sino el entorno personal más cercano, analizaron en qué dirección se produce aprendizaje e identificaron la competencia digital que poseen y usan en su vida cotidiana los niños de Educación Primaria, aplicaron el enfoque cualitativo mediante entrevistas en profundidad, donde los resultados mostraron la importancia que los entrevistados les otorgan a los dispositivos móviles, asimismo que los videojuegos también toman una ventaja en el desarrollo de las competencias digitales.

Otro aporte es de Roncancio-Ortiz et al., (2017) en su artículo “El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: Una revisión del estado del tema”, menciona que los videojuegos no solamente se consideran un componente de distracción,

sino que se han convertido en herramientas que pueden ser usadas para desarrollar procesos educativos, donde presentó una revisión sobre diferentes experiencias donde se ha incorporado los videojuegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Aplicaron una metodología cualitativa, con el tipo de investigación documental mediante una revisión de literatura, obteniendo como resultado que las herramientas tecnológicas pueden ser usadas como recursos didácticos, permitiendo desarrollar la creatividad, resolución de problemas, habilidades motoras y cognitivas.

Montes et al., (2018) en su investigación “Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales”, identificaron posturas de investigaciones sobre el uso de los videojuegos en entornos educativos, los cuales fueron diferenciados en dos categorías, una fue para favorecer el desarrollo del pensamiento científico y otra la clasificación del tipo de representación que las investigaciones asumen al involucrar los videojuegos en educación. La metodología aplicada fue cualitativa, su tipo de investigación fue documental a través de una revisión de literatura, donde los autores concluyeron que es importante tener en cuenta bajo qué condiciones se debe usar un videojuego educativo, debido a que esto podría favorecer o no a la potencialidad como una herramienta para la educación.

Pineda (2019) en su estudio “El videojuego educativo como herramienta didáctica para la autorregulación en el aprendizaje de los niños de 5 a 6 años del Instituto Latinoamericano de Manizales Caldas”, buscó favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas, conductuales y sociales para obtener un aprendizaje significativo, teniendo como objetivo fortalecer la autorregulación para el aprendizaje en los niños, mediante la aplicación de un videojuego educativo. La metodología empleada fue cualitativo-descriptivo con un diseño

Expost-facto, utilizando como instrumento la “Escala de comportamiento preescolar y jardín infantil de Merrell” y la encuesta, permitiendo obtener como resultado que el videojuego educativo es una herramienta didáctica que refleja un mejoramiento en los ambientes de aprendizajes para el fortalecimiento y capacidad de autorregulación de los niños.

Fernández (2016) en su trabajo titulado “Videojuegos educativos para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en aulas de Educación Primaria”, demostró que los videojuegos educativos pueden contribuir al desarrollo de las inteligencias múltiples en las aulas de educación primaria, siendo utilizados como material didáctico para aprovechar su potencial motivador basado en la relación de contenidos curriculares para el desarrollo de competencias que componen las inteligencias múltiples, la metodología que utilizó fue mixta, aplicó la entrevista donde pudo obtener información de su estudio, teniendo como resultado que los videojuegos educativos son utilizados en las aulas para el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Caldas (2016) en su trabajo de investigación “Desarrollo de competencias por medio de videojuegos educativos”, señala que los Serious Games son videojuegos enfocados en el aprendizaje, con ambientes enriquecedores y con alto nivel de producción, por lo tanto, estas características despiertan el interés de la investigación para poder encontrar la relación que tiene los Serious Games con el desarrollo de competencias, donde exploró la relación de los Serious Games educativos con el desarrollo de competencias. Su metodología fue mixta, aplicaron la entrevista, para obtener información relevante de su estudio, donde se determinó que los Serious Games tienen un gran potencial como herramienta didáctica que permite acompañar los procesos educativos, tanto para el docente y estudiantes.

Las investigaciones antes mencionadas, tienen relación con los videojuegos educativos, se refleja el gran interés que genera esta herramienta para que los docentes empleen en las aulas de clases, sirve como un recurso de motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, permiten a los niños que desarrollen las destrezas, habilidades y competencias, preparándolos para la resolución de problemas que se presentan en su vida cotidiana.

2. Referentes teóricos

Las teorías de aprendizaje contemporáneas: conductismo, cognitivism y constructivismo no son las únicas que se usan actualmente. Para explicar el efecto que tiene la tecnología en la forma como se aprende, comunica y vive actualmente, aparece la teoría del conectivismo en el siglo XXI haciendo referencia al aprendizaje como un proceso que se desarrolla en la era digital (Siemens, 2004). El aprendizaje para esta teoría debe ser continua, estableciendo conexiones e innovando nuevos espacios o ambientes para su desarrollo, está orientada en conectar una colección de información donde la tecnología cumple un rol indispensable, porque permite al estudiante desenvolverse en diversas situaciones de acción obteniendo conocimientos actuales (Fenwick, 2001).

Convirtiéndose el conectivismo en una de las teorías que pretenderá explicar el uso de las tecnologías en el ámbito educativo, busca fundamentar de manera epistémica el nuevo espacio de enseñanza por el uso de recursos interactivos y redes de comunicación que cada día son más rigurosos para los docentes, pues, se han visto impulsados en la necesidad de asistir a cursos virtuales y capacitaciones de actualización sobre los recursos que pueden aplicar hoy en día en las aulas de clases.

2.1. Competencias digitales

Desde hace unos años se reconocían a las personas que desarrollaban competencias como nativos digitales, porque habían crecido en la era de las tecnologías (Acosta-Silva, 2017). Siendo así, se creía que entendían mejor el lenguaje digital y se consideraban personas con mayores competencias en este aspecto. Sin embargo, la experiencia se denota al estar inmersos en una sociedad digitalizada, donde no se aseguraba la adquisición de competencias básicas para el manejo ni uso adecuado de estas herramientas, se requerían que mediante la práctica puede ser desarrollada de la mejor manera para adquirir nuevos aprendizajes (Ocaña-Fernández et al., 2020).

La UNESCO (2018) indica que las competencias digitales se denominan como una aparición de las competencias que proporciona el uso de dispositivos, al igual que las aplicaciones que permiten comunicarse con las diferentes redes que facilitan el acceso a la información, para llevar a cabo una mejor administración de las mismas. A su vez, Marcano (2010) señala que la competencia digital es la unión de los conocimientos, habilidades y capacidades juntas con los valores y actitudes, logrando alcanzar la capacidad para producirlo y aplicarlo en un entorno con herramientas digitales.

Se debe fomentar y gestionar el conocimiento mediante el desarrollo de competencias con la finalidad de formar a niños más competitivos e impulsarlos a la lógica de planificar, crear, organizar, dirigir y controlar los medios de generación del conocimiento (Volpentesta, 2014). Es importante involucrarlos en el ámbito educativo con el propósito de fundamentar el modelo de desarrollo durante su proceso de enseñanza y aprendizaje. De la misma manera, García (2015) considera que las competencias digitales se apoyan en habilidades como usar ordenadores, almacenar y producir información facilitando la creación e intercambio de contenidos digitales, además, permite la

comunicación, cooperación, resolución de problemas logrando un desarrollo imaginativo y creativo en las actividades cotidianas.

2.2. Competencias digitales del área de Comunicación y Colaboración

Las competencias digitales son los conjuntos de diversas habilidades, aprendizajes y actitudes que se adquieren con aspectos relacionados con la tecnología, multimedia, comunicación e información, donde se obtiene una mejor comprensión de las diferentes maneras de informarnos en el medio digital (Gisbert et al., 2011).

En la actualidad existen varios estándares que acreditan a las competencias digitales. La Comisión Europea (2016) ha decretado un Marco de referencia para la competencia digital (DigComp), el cual presenta una lista de cinco áreas con respectivas competencias digitales; las cuales son: La solución de problemas, alfabetización informacional, seguridad, creación digital, comunicación y colaboración. La investigación se trabajó con las competencias digitales del área Comunicación y colaboración, las cuales se muestran en la siguiente en la tabla 1:

Tabla 1

Competencias digitales del área Comunicación y colaboración del proyecto DigCom.

Comunicación y colaboración
Interactuando a través de tecnologías digitales.
Compartir a través de tecnologías digitales.
Comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales.
Colaborando a través de tecnologías digitales.
Normas de conducta.
Gestión de la identidad digital.

Nota: Comisión Europea (2016).

Este proceso comunicativo desarrolla de manera directa e indirecta en el aprendizaje y el trabajo en grupo con otras personas en el ambiente educativo (Arroyo-Sagasta, 2017). El autor considera que es importante que exista profunda comprensión del área comunicación y colaboración, para que de esta manera se desarrollen las otras competencias digitales de la Comisión Europea. A continuación, De Pedro (2019) sustenta las seis competencias digitales para niños del área Comunicación y Colaboración en Internet.

Interactuando a través de tecnologías digitales: hace referencia a la relación mediante diversos dispositivos tecnológicos y herramientas digitales para comprender la distribución, presentación y gestión del intercambio de información, comprender la utilización adecuada de los espacios que generan comunicación, ajustar estrategias y formas de comunicar a los demás. Los niños interactúan mediante varias plataformas virtuales, es imprescindible que comprendan los medios de comunicación digitales que son apropiados para ellos, en especial en el contexto donde se encuentren. También deben aprender que las plataformas virtuales se pueden manejar de acuerdo con sus intereses y necesidades de una manera responsable (De Pedro, 2019).

Compartir a través de tecnologías digitales: compartir información, participar en contenidos y estrategias integrando nuevo conocimiento e interactuando con las personas, permite que los niños estén expuestos a la tecnología despertando la curiosidad de aprender, se considera dar un buen uso de los recursos tecnológicos, pues en muchas ocasiones no lo utilizan con fin educativo, sino como fuente de distracción. Es importante que desde temprana edad aprendan a compartir información de contenido digital de manera apropiada y segura, evitando los riesgos a los que se exponen en el medio (De Pedro, 2019).

Comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías

digitales: el Internet da apertura para que se utilice como fuente de información, permitiendo promover el aprendizaje en los niños a través de dispositivos digitales involucrándose con la sociedad. Actualmente, los niños deben comprometerse mediante las diversas estrategias y plataformas en línea, de manera que, su compromiso aumente a medida que se ofrecen diversas oportunidades para divertirse y aprender de manera interactiva (De Pedro, 2019).

Colaboración a través de tecnologías digitales: dar uso de las tecnologías traen grandes beneficios porque permite la participación y adquisición de conocimientos para compartir información a través de entornos digitales, ayuda al niño a tener una visión más amplia sobre diversos temas de aprendizajes. El docente debe utilizar nuevos recursos tecnológicos y educativos que serán de gran ayuda para que las actividades sean más dinámicas y colaborativas al momento de emplearlas, brindando agradable experiencia de aprendizaje (De Pedro, 2019).

Normas de conducta: el uso de la tecnología en espacios de trabajo en grupo fortalece las normas de conducta mediante la participación en el aula virtual, siendo capaz de protegerse solo y desarrollar acciones para identificar conductas inadecuadas. Desde la primera infancia los niños tienden a imitar el comportamiento y hábitos de las personas en todos los aspectos de la vida, incluida la relación e interacción con los dispositivos digitales. Por ende, para garantizar el uso responsable y seguro de Internet, los niños deben aprender las normas conductuales, es decir, las pautas que indican que acción deben y no deben hacer, promoviendo un ambiente seguro (De Pedro, 2019).

Gestión de la identidad digital: la identidad digital es el conjunto de información que existe en Internet sobre una persona, es importante que los niños controlen su propia identidad digital, protejan sus datos, gestionen su información en las diversas cuentas y aplicaciones que usan, debido a que, una mala identidad propia puede ser perjudicial. Es fundamental que los padres y docentes promuevan acciones que les enseñen a proteger sus datos que se producen mediante diversas herramientas, entornos virtuales o servicios digitales (De Pedro, 2019).

2.3. Videojuegos educativos

Los videojuegos educativos son recursos didácticos e interesantes que permite la resolución de problemas, ubicando a los niños en un espacio activo, donde el jugador tiene que aplicar acciones para cumplir las metas del juego (Fernández, 2016). De igual manera, Moreno-García (2005) señala que es un producto creativo que se puede emplear en un ambiente virtual, permite una actividad voluntaria con fines productivos, pueden ser un trabajo, una lectura, una tarea. Del mismo modo, Cabañes (2012) manifiesta que son herramientas donde se experimenta y existe una producción simbólica, favoreciendo una construcción colaborativa de significados culturales, políticos y sociales.

2.4. El uso del videojuego educativo como recurso didáctico

El uso del videojuego educativo se inició a partir de la década de los 80, donde varios investigadores consideran al videojuego como recurso educativo o didáctico, el cual se ha experimentado y aumentado al pasar de los años (García, 2009). Unos de los primeros estudios que se dio fue por parte de Lowery & Knirk (1982) a principios del mismo año, estos autores consideraron que a partir de los videojuegos se puede potenciar y desarrollar algunas habilidades espaciales en los niños.

Los videojuegos ofrecen un gran potencial educativo como recurso o estrategia didáctica, muestran un ambiente de aprendizaje donde se establecen a los niños en un universo concreto con normas que precisan entender y aprender con los demás, preparándolos para el mundo digital (Gros, 2009). Asimismo, porque existe la posibilidad de adquirir técnicas que permitirán comprender de una mejor manera contenidos y procesos complejos, aumentando el compromiso, la responsabilidad y motivación en su formación (Prensky, 2001).

Por otro lado, se considera que el videojuego educativo es un recurso que está a disposición para el docente, es importante que guíe y controle las actividades incluidas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. También, debe tener en cuenta las edades, intereses y necesidades en el momento de diseñar las actividades donde implementa al videojuego educativo (Morales, 2010).

2.5. La incorporación de los videojuegos en la escuela

Incorporar y utilizar los videojuegos educativos como recurso en las escuelas responden a una necesidad sobre su uso, pues la mayor parte de los niños participan de forma tradicional en las diferentes actividades (Morales, 2010). Asimismo, menciona que los videojuegos educativos en la actualidad permiten desarrollar diversos aspectos, tales como, las habilidades para la resolución de problemas, toma de decisiones, búsqueda de información, organización, etc. Desde una perspectiva del área afectiva, ofrece a los niños motivación, diversión y aspectos relacionados con la autoestima.

Los videojuegos diseñados para que los docentes puedan trabajar sus actividades presentan una variedad de contenidos y destrezas orientadas a las premisas que presentan los currículos académicos. Es importante tener claro

que los videojuegos se representan de manera micro–estados educativos, es decir que cada videojuego sigue reglas y principios particulares (Morales, 2010).

Por ende, en el contexto educativo es necesario que los videojuegos se incorporen en las actividades diarias porque proporcionan un ambiente enriquecedor e innovador, se debe tener en cuenta que no se trata de responder a contenidos curriculares, sino a la implementación y uso para desarrollar habilidades y destrezas. Es importante presentar este recurso en las Instituciones Educativas, porque permitirá acceder, profundizar o reforzar temas que se quieren trabajar en una clase (Sandford & Williamson, 2005).

2.6. Finalidad de los videojuegos educativos

Los videojuegos educativos están elaborados con la finalidad de desarrollar las capacidades en los niños para tener una formación de calidad. Los niños que juegan este tipo de videojuegos obtienen diversas estrategias en la resolución de los problemas, son capaces de reaccionar o responder alguna situación, también favorece la toma de decisiones, búsqueda de información necesaria para aprender, interiorizar y organizarla (Connolly et al., 2012). Asimismo, Ramos et al., (2017) señalan que la finalidad de los videojuegos educativos no se trata que los niños compitan por una puntuación, sino que el principal propósito sea que el jugador aprenda de forma entretenida, divertida y se sienta motivado con la actividad, mostrando una sonrisa, expresando sus sentimientos y emociones.

2.7. Videojuegos educativos en el desarrollo de las competencias digitales

El videojuego se entiende como un juego que se emplea mediante un espacio virtual, donde los niños pueden desarrollar destrezas, habilidades, competencias y el aumento del control psicomotriz, coordinación óculo manual, la resolución de problemas, etc., (Solano et al., 2013). Los niños que tengan acceso por primera vez al mundo digital mediante entornos tecnológicos estimularán las competencias digitales que servirán para crear e intercambiar contenidos, comunicar y colaborar, así como dar solución a los problemas alcanzando un desarrollo eficaz en el aula. Son herramientas que el docente debe aprovechar para adquirir nuevos conocimientos y aplicarlas con los niños en la educación actual (López, 2016). Asimismo, Eguia et al., (2013) manifiestan que los videojuegos educativos favorecen el desarrollo de las habilidades, tanto de atención, imaginación, concentración, creatividad, también, considera que desde el área cognitiva, brindan ayuda en el desarrollo de la percepción del pensamiento, los cuales deben tener relación con las áreas motoras, sociales y lingüísticas.

2.8. Videojuego educativo Mobbyt

Los autores Germán Lanfranco & Gerardo Berteá en el año 2016 elaboraron una plataforma educativa con temática de videojuegos educativos llamada Mobbyt, la cual tiene por objetivo crear juegos y compartirlos inmediatamente con todo el mundo a través de Internet para que la comunidad pueda aprender y divertirse al mismo tiempo. Además, puede ser utilizada con niños de Educación Inicial, Básica, Bachillerato y Universitarios.

Según sus creadores Lanfranco & Berteá (2016) Mobbyt es una plataforma en línea que contiene una serie de videojuegos educativos, permite al docente acceder y registrarse gratuitamente para elaborar sus propias

temáticas interactivas con los contenidos de aprendizaje, de manera sencilla y llamativa sin necesidad de programarlas, luego podrán compartirla y aplicarlas con sus estudiantes. Asimismo, la plataforma favorece la adquisición de habilidades y competencias que se dan mediante la ejecución del juego, permitiendo al niño experimentar, interactuar y aprender de una manera más divertida.

2.8.1. Características

Las principales *características* para Lanfranco & Berteá (2016) son las siguientes: Permite el acceso de manera gratuita y sencilla, se puede adaptar a cualquier temática que se quiera implementar en las actividades académicas, los videojuegos educativos de la plataforma se pueden crear y compartir siendo de gran utilidad para los docentes, otras temáticas de creación son tarjetas de memoria, trivias e historietas que pueden ser empleadas con niños de Educación Inicial.

2.8.2. Beneficios

Los *beneficios* son los siguientes: Permite que se aprenda mientras se divierte jugando, promueve que las personas tengan una superación mediante los retos y desafíos que ofrecen los videojuegos educativos brindando experiencias con varios intentos sin costos y riesgos, posibilita aprender procedimientos que sirven para la vida diaria, tales como protocolos de seguridad, emergencia, etc., (Lanfranco & Berteá, 2016).

2.8.3. Mecánicas de juego

Trivia: En esta mecánica el juego consta en establecer preguntas que pueden ser realizadas con imágenes, donde se agrega la respuesta junto con las opciones incorrectas, de esta manera logrando un máximo de cuatro

alternativas para elegir, el jugador debe elegir la respuesta correcta en un tiempo determinado a las preguntas que se plantean, logrando reforzar el aprendizaje del contenido.

Tarjetas de memorias: En esta mecánica, se puede crear juegos hasta de doce tarjetas de memoria usando diversas imágenes que deben estar en pares, las cuales van a estar ocultos en un tablero de tarjetas, donde el jugador debe voltear una tarjeta para ver la imagen y debe realizarlo por varias ocasiones hasta poder encontrar las imágenes iguales en un tiempo determinado, este juego es ideal para trabajar contenidos sencillos donde las imágenes tienen un papel relevante en el concepto de las actividades.

Conectar ideas: En esta mecánica, el jugador debe conectar dos conceptos que tienen relación mediante textos o imágenes, es ideal para trabajar contenidos sencillos donde las imágenes tienen un papel relevante en el concepto a trabajar. Para realizarla se debe tocar la tarjeta una vez para de esta manera activarla, luego tocar otra tarjeta para relacionarla con la anterior.

Para conectarlas y eliminarlas del tablero de juego se debe seleccionar correctamente y de forma sucesiva dos tarjetas. El jugador gana cuando elimina todas las tarjetas en el tiempo que se establece, de lo contrario pierde la partida.

Se pueden crear juegos de hasta seis pares de tarjetas, utilizando sus propias imágenes, donde cada tarjeta se asocia con el concepto para relacionarla con ambas ideas. Además, tiene la variante de agregar solo texto, solo imagen o ambas formas a cada tarjeta.

Historietas: Mobbyt permite transmitir conocimientos mediante historietas o viñetas simples, las cuales son creadas de forma sencilla. Donde se eligen escenarios y personajes que participan en tramas, también se pueden agregar imágenes que sube el usuario o videos de YouTube.

Juego multinivel: En esta mecánica se pueden combinar juegos simples o niveles de juego que han sido creados previamente en la plataforma para construir espectaculares juegos. Para acceder a esta opción es importante que se tenga creados al menos dos contenidos, los cuales pueden ser juegos simples o niveles de juegos.

2.8.4. Tipos de videojuegos educativos por materias

La plataforma Mobbyt ofrece una variedad de videojuegos educativos listos para ser implementados en línea, donde los contenidos están clasificados por materias o categorías, las cuales son: Artes, Biología, Ciencias, Deportes, Física, Geografía, Historia, Idiomas, Informática, Lengua, Literatura, Matemáticas, Medio Ambiente, Música, Química, Salud, Seguridad, Tecnología, Actualidad, Alimentación, Astronomía, Cine-TV-Teatro, Costumbres, Cultura General, Derecho, Economía, Empresariado, Festividades, Filosofía, Hobbies, Humanidades, Marcas, Ocio, Oficios, Personalidades, Política, Religión, Sociales, Viajes Y Turismo, donde cada uno de ellos indica el nivel de educación que se puede ejecutar.

CAPÍTULO III ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

1. Conceptualización ontológica y epistemológica del método

La investigación se basó en un enfoque cualitativo que permitió profundizar la realidad de los niños, su alcance fue de tipo descriptivo, tuvo como modalidad la investigación de campo, puesto que, se realizó dentro del contexto educativo, siendo está, la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo” del subnivel Inicial 2. Mediante, la técnica de observación directa se pudo evidenciar el poco uso de los videojuegos educativos en las aulas virtuales, mientras que, el instrumento empleado para la obtención de datos fue la ficha de observación y la entrevista.

Por su parte, López (2004) menciona que la población está compuesta por un conjunto de personas u objetos que se desea conocer en la investigación. Por otro lado, indica que la muestra es un subconjunto de una parte representativa de la población. En la presente investigación, la población estuvo conformada por el área de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo” integrada por 40 niños y 2 docentes, para la representación de nuestro estudio se utilizó como muestra 20 niños y 1 docente del subnivel Inicial 2, en cuanto al tipo de muestreo se escogió el no probabilístico informante clave, el cual permitió ser protagonista del fenómeno a estudiar.

Con respecto a la investigación, se sustenta a través del paradigma conectivista de George Siemens porque es una nueva tendencia en la era digital, la cual se caracteriza por estar inmersa con la tecnología en el ámbito

educativo, de la misma manera, es una propuesta pedagógica que favorece a las personas para que se conectan con otras personas mediante redes sociales o herramientas digitales (Siemens, 2004).

Mientras que la teoría fenomenológica pretendió describir y entender el fenómeno desde la perspectiva de cada persona, también se basó en el análisis del tema para la búsqueda de significados, para esto se utilizó la entrevista y la ficha de observación para la recolección de datos que dirigieron a encontrar temas relacionados con base de experiencias (Creswell, 1998).

2. Naturaleza o paradigma de investigación

2.1. Método y sus fases

En la investigación, el método que se utilizó fue el etnográfico; para Casilimas (2002) tiene relación sobre la cultura de la realidad del contexto de un grupo social que es sometido a un análisis. Se experimenta la realidad del objeto del estudio, a través, de la observación directa como herramienta y técnica de recolección de información.

Por otro lado, Goetz & LeCompte (1988), señalan que el diseño de investigación etnográfica se divide en dos planteamientos con cuatro fases; el primero tiene relación con el fin de la investigación y el segundo se refiere a la explicación del planteamiento teórico. Por consiguiente, Sandín (2003) plantea cuatro fases en la investigación etnográfica. A continuación, se explica cada uno de los pasos en relación con la investigación.

Un primer aspecto, es la demarcación del campo, en esta etapa se eligió la Institución Educativa en la que se realizó la investigación, en este caso la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo”, mediante un diagnóstico, descripción y análisis del problema donde se tomó como objeto del estudio los

niños de 4 a 5 años, se realizó un estado del arte de las categorías: videojuegos educativos y competencias digitales, además, una revisión de literatura sistemática que sirvió para buscar información sobre nuestro tema.

En segunda instancia, la etapa preparación y documentación; se refiere a la documentación bibliográfica, se realizó una búsqueda de la bibliografía en las bases de datos científicas. También, se elaboró una tabla donde se registró y organizó la información encontrada de las categorías.

La siguiente etapa es la investigación, aquí se realizó la obtención de los datos con las técnicas de recolección de información; mediante, la observación directa se realizó un registro en la ficha de observación sobre las experiencias que se presentaron en el aula virtual con 20 niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa. Asimismo, se ejecutó una entrevista a la docente a través de la plataforma virtual Zoom, donde las respuestas quedaron reflejadas en el cuestionario.

Para terminar, otra de las etapas es la conclusión, aquí se hizo la interpretación y análisis de la información obtenida, luego se discutió cada uno de los resultados; de esta manera, se realizó las reflexiones finales terminando con el abandono del campo del estudio, puesto que se llegó a la culminación del trabajo.

2.2. Técnicas de recolección de la información

En el estudio se utilizó la técnica de observación directa que permitió acercarnos a la realidad del sujeto y la entrevista para obtener datos importantes que facilitaron el alcance de los objetivos planteados.

Observación directa: Mediante esta técnica aplicada a 20 niños del subnivel Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo”, a través de la plataforma Microsoft Teams se logró identificar de manera clara y concisa información relevante para la investigación.

Entrevista: Con esta técnica permitió obtener datos importantes sobre la experiencia de la docente, en esta intervención fue partícipe una docente del subnivel Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo” que se dio mediante un cuestionario de 10 preguntas relacionadas con las categorías, el cual fue diseñado y aprobado para la aplicación.

2.3. Técnicas de interpretación de la información

El análisis de contenido es la técnica de investigación que se utilizó a partir de la información obtenida en la Institución Educativa, permitió la descripción objetiva y sistemática de los datos que se manifestaron con la entrevista y la observación directa. El procedimiento para analizar los datos consistieron en seleccionar la información extraída mediante los instrumentos aplicados, las cuales fueron codificadas en el programa ATLAS. ti 9, donde se conjugó palabras o frases que se recogieron en la interpretación de las citas determinadas. Posteriormente, se procedió a crear una red semántica como una representación gráfica en forma de red y arcos interconectados, donde se representó las relaciones entre las categorías o códigos, de las cuales se hizo explícitas las interpretaciones permitiendo llegar a un análisis.

2.4. Categorización y triangulación

Tabla 2

Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas.

Ámbito temático	Problema de investigación	Preguntas de investigación	Objetivo general	Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías
Videojuego educativo Mobyty y competencias digitales del área comunicación y colaboración	¿Cómo se desarrollan las competencias digitales del área Comunicación y Colaboración mediante el uso del videojuego educativo Mobyty en niños de 4 a 5 años?	¿Cuáles son las bases teóricas de las competencias digitales del área comunicación y el videojuego educativo Mobyty en los niños de 4 a 5 años?	Determinar cómo se desarrollan las competencias digitales del área Comunicación y Colaboración mediante el videojuego educativo Mobyty en niños de 4 a 5 años.	Identificar las bases teóricas de las competencias digitales del área Comunicación y el videojuego educativo Mobyty en niños de 4 a 5 años.	Bases teóricas de las competencias digitales y videojuegos educativos.	Conceptos teóricos.
		¿Cuáles son las competencias digitales del área comunicación que desarrolla el videojuego educativo Mobyty en niños 4 a 5 años?	Comunicación y Colaboración mediante el videojuego educativo Mobyty en niños de 4 a 5 años.	Describir las competencias digitales del área Comunicación y Colaboración que desarrolla el videojuego educativo Mobyty en los niños de 4 a 5 años.	Competencias digitales que desarrolla el videojuego educativo Mobyty.	Finalidad de los videojuegos educativos.
		¿Qué resultados se obtuvieron sobre el videojuego educativo Mobyty en el desarrollo de las competencias digitales del área de comunicación y colaboración de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica "Aurelio Carrera Calvo"?	Interpretar los resultados sobre las competencias digitales del área de comunicación y colaboración que desarrolla el videojuego educativo Mobyty en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica "Aurelio Carrera Calvo".	Resultados sobre las competencias digitales del área comunicación – colaboración que desarrolla el videojuego educativo Mobyty.	Competencias digitales que desarrolla el videojuego educativo Mobyty.	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3

Pautas de observación para dos estamentos.

Subcategorías	Preguntas a responder mediante la observación directa al estamento docentes de aula	Preguntas a responder mediante la observación pertenecientes al estamento niños
-Concepciones teóricas.	¿Considera usted que el videojuego educativo Mobbyt es un recurso didáctico? ¿Por qué?	¿Se ve reflejado en los niños el uso del videojuego educativo Mobbyt?
-Finalidad de los videojuegos educativos.	¿Cuál es la finalidad del videojuego educativo Mobbyt?	¿Qué finalidad tiene el videojuego educativo Mobbyt en los niños?
-Importancia de las competencias digitales.	¿Porque es importante desarrollar las competencias digitales del área comunicación y colaboración en los niños? ¿Por qué?	¿Los niños están adquiriendo competencias digitales del área comunicación y colaboración?
-Desarrollo de competencias digitales.	¿Cree usted que al utilizar los dispositivos digitales se desarrollan las competencias digitales del área comunicación y colaboración en los niños? ¿Por qué?	¿Qué competencias digitales del área comunicación y colaboración desarrollan los niños con el videojuego educativo Mobbyt?
-Competencias digitales que desarrollan los videojuegos educativos.	¿El videojuego educativo Mobbyt sirve como estrategia para la resolución de problemas en el aula? ¿Por qué?	¿Se observa el desarrollo de las competencias digitales con el uso del videojuego educativo Mobbyt?

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

1. Reflexiones críticas

Se desarrolló la entrevista a la docente del subnivel Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo” ubicada en el cantón Santa Elena, parroquia Colonche – Comuna Bambil Collao, en modalidad virtual mediante la plataforma Zoom. Para el análisis de información de la entrevista se llevó a cabo un proceso de codificación abierta en el programa ATLAS. ti 9, donde se construyó una red semántica y nube de palabras basadas en las relaciones establecidas en cada una de las categorías. A través de la representación gráfica se explican las ideas de nuestro trabajo de codificación y la relación de los códigos.

Entrevista

Codificación: *Videojuego educativo Mobbyt, recurso didáctico, clases dinámicas, atención y concentración, resolución de problemas, área afectiva, creatividad - participación - comunicación, herramienta tecnológica educativa, dispositivos digitales, competencias digitales.*

Preguntas:

¿Considera usted que el videojuego educativo Mobbyt es un recurso didáctico? ¿Por qué?

Considero que sí, es un recurso didáctico porque es una forma llamativa y entretenida de ofrecer un contenido a los niños, desarrollar su creatividad y la memoria, y así, ellos tengan la iniciativa de aprender lo que se está dando a conocer, mejorando el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas.

La respuesta indica que, la docente de la Institución Educativa afirma que el videojuego educativo Mobbyt es un recurso didáctico para los niños, pues desarrolla un nivel de pensamiento creativo, asimismo, la socialización en un entorno innovador mediante las diversas actividades empleadas con los videojuegos educativos. Así lo expresa el autor Fernández (2016) quien sustenta que los videojuegos educativos son un recurso didáctico que puede ser utilizado en las aulas de clase, pues ofrece una aventura que permite a los niños que ejecuten acciones de forma activa, aprendiendo de manera entretenida y respetando las reglas del juego.

¿Qué permite el videojuego educativo Mobbyt en un ambiente virtual?

Permite que las clases sean más dinámicas, incrementando la participación y motivación a seguir aprendiendo. También que los niños adquieran conocimientos de una manera más entretenida y atractiva, a su vez, contribuye al desarrollo de diversas competencias y habilidades.

Esta pregunta demuestra que la docente conoce para qué sirve el videojuego educativo Mobbyt, permite desarrollar a los niños el interés de aprender de una manera llamativa y divertida. Cabe destacar que Moreno-García (2005) indica que es importante que se empleen los videojuegos educativos en un espacio virtual en la actualidad porque permite que las actividades se realicen de forma interesante, logrando que los niños tengan interés en aprender de manera voluntaria y se logre desarrollar las competencias y habilidades.

¿Cuál cree usted que es la finalidad del videojuego educativo Mobbyt?

La finalidad del videojuego educativo Mobbyt es captar la atención y concentración del estudiante, favoreciendo su imaginación y creatividad, además, de lograr que los niños aprendan e interioricen lo que el docente le está enseñando e impartiendo, también para reforzar temas aprendidos.

La respuesta de la docente expresa que el videojuego educativo Mobbyt mejora la capacidad de atención y concentración, pues despierta el interés y curiosidad creando expectativas de seguir aprendiendo y explorando de una manera innovadora. Resaltando lo que indica Connolly (2011) en relación con la finalidad, expresa que están elaborados los videojuegos educativos para fortalecer las capacidades de los infantes logrando que aprendan, interioricen u organicen contenidos que son impartidos, mejorando su atención y concentración.

¿Considera usted que los niños mediante el videojuego educativo Mobbyt estimulan el área socio-afectiva?

Considero que los niños mediante el videojuego educativo Mobbyt si estimulan el área afectiva, debido a que, se sienten más motivados, se muestran seguros y alegres, están dispuestos a la clase impartida por la docente, con un gran interés y participando activamente. Asimismo, porque cuando se termina alguna sesión de un videojuego educativo en grupo, los niños comentan lo que más les gustó de la actividad a sus compañeros.

En esta respuesta, se evidencia que la docente estimula el desarrollo del área socio-efectiva mediante el videojuego educativo Mobbyt, fomentando el trabajo en equipo, mejorando la habilidad de relacionarse con sus compañeros, expresando libremente sus sentimientos y emociones de manera activa. El autor Morales (2010) sustenta esta respuesta, señalando que el desarrollo de

los videojuegos educativos vistos desde el área afectiva ofrece motivación para aprender, expresión de sus experiencias, ideas y sentimientos, además de mejorar la autoestima mediante los desafíos y fracasos, aceptando sus errores y volviéndolo a intentar.

¿Cree usted que los niños mediante el videojuego educativo Mobbyt aprenden a resolver problemas? ¿Por qué?

Yo creo que los niños si pueden aprender a resolver problemas mediante el videojuego educativo Mobbyt, porque este tipo de videojuego les ofrece a los niños un mundo virtual con espacios donde cada juego está basado en reglas que ofrecen a los jugadores para resolverlos con un sistema de retroalimentación y recompensa.

La docente de la Institución Educativa, mediante su respuesta demuestra que al momento de emplear el videojuego educativo Mobbyt como parte de su enseñanza, está permitiendo al niño seguir reglas que deben cumplir, completar tareas, superar obstáculos y encontrar soluciones para preguntas y desafíos. Según Fernández (2016) sustenta que el videojuego educativo permite la resolución de problemas, donde considera importante cumplir las reglas del juego para que el niño tenga claro las acciones que pueden ejecutar para llegar a la meta, sobre todo encontrar soluciones a las situaciones que se presentan.

¿Cree usted que al utilizar los dispositivos digitales se desarrollan las competencias digitales en los niños? ¿Por qué?

Sí, porque al utilizar los dispositivos digitales, le permitirá al niño tener una mejor adaptación con el mundo actual, donde podrán desarrollar las competencias al ser manipulados. Sin embargo, cabe recalcar que es indispensable que se inculque la responsabilidad y honestidad para el uso de las mismas.

Según la respuesta de la docente, las competencias digitales se desarrollan mediante el uso de dispositivos digitales, porque al utilizar los dispositivos generan en los niños curiosidad para explorar, aunque considera importante tomar en cuenta el seguimiento y acompañamiento, pues los infantes deben estar supervisados por un adulto para que puedan dar un buen manejo a los dispositivos y de esta manera lograr desarrollar las competencias. Por su parte, la UNESCO (2008) señala que dar uso de los dispositivos digitales en la educación en las aulas virtuales genera cambios en el aprendizaje de los niños, es necesario que la docente utilice este recurso tecnológico como creador de conocimientos para adquirir nuevos aprendizajes y desarrollar las competencias digitales.

¿Cuál cree usted que es la finalidad de desarrollar las competencias digitales del área comunicación y colaboración en los niños?

En tener niños competentes, creativos, participativos y comunicativos, que les permitan poder desenvolverse en un mundo digital, a través de las experiencias obtenidas mediante la práctica en las clases virtuales, utilizando ciertos dispositivos o plataformas en temprana edad.

La docente de la Institución Educativa, manifiesta que el propósito de desarrollar las competencias digitales del área comunicación y colaboración en los niños se puede dar mediante el uso de ciertos dispositivos y plataformas digitales, de esta manera los niños lograrán ser ingeniosos creyendo en sí mismo, asimismo, potenciarán ideas personales sobre cualquier situación que se presente en las clases virtuales impartidas por la docente. Destacando lo que señala Volpentesta (2014), en relación con la finalidad sustenta que al desarrollar las competencias digitales permiten que los niños sean más

competentes, sobre todo que mejoren la capacidad de crear, dirigir y organizar su propio conocimiento durante su proceso de enseñanza - aprendizaje.

¿Considera el uso crítico y seguro del videojuego educativo Mobbyt en los niños? ¿Por qué?

Sí, considero que el uso del videojuego educativo Mobbyt debe ser crítico, partiendo desde el contenido que se va a utilizar, porque en muchas ocasiones se convierte en un fin de entretenimiento que puede llegar a convertirse en una adicción y no como recurso donde se pueda obtener aprendizajes.

En esta respuesta, se evidencia la importancia de usar de manera segura el videojuego educativo Mobbyt, la docente señala que es fundamental iniciar desde el contenido que será impartido. Cabe recalcar, que se debe tomar en cuenta el límite de tiempo, pues el mal uso de los videojuegos se puede volver perjudicial. Es importante señalar lo que menciona De Pedro (2019), quien resalta que los videojuegos educativos se deben utilizar de manera responsable bajo la supervisión de un adulto, creando en los niños interacción y comunicación sobre todo en un ambiente seguro que le permita poder desenvolverse con su medio.

¿Cree usted que es fundamental comenzar a integrar las tecnologías desde la primera infancia? ¿Por qué?

Claro que sí, porque sabemos que hoy en día la tecnología es esencial y beneficiosa. Considerar el uso de herramientas tecnológicas para abrir paso a una educación innovadora permite la concentración, atención, creatividad y experiencias de aprendizajes que ayudarán a nuestros infantes a desenvolverse ante una sociedad digital.

En esta respuesta, se evidencia que es primordial ejecutar prácticas con tecnologías digitales desde temprana edad, pues permitirá que los niños tengan una relación directa con la tecnología de una manera innovadora y entretenida, mostrándose activos en sus clases interactivas. Resaltando lo que menciona López (2016) en relación con las tecnologías en la primera infancia, es importante que los niños a edades tempranas tengan acceso a la tecnología porque a través de este recurso empleado en el aula virtual, puedan brindarles aprendizajes mediante sus actividades.

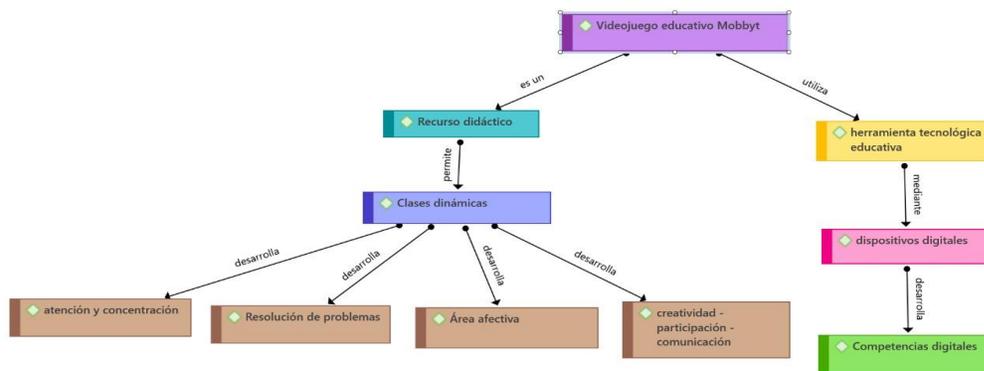
¿Considera que los niños desarrollan las competencias digitales del área comunicación y colaboración mediante la interacción con la tecnología?

Considero que a través de la interacción con tecnología, el niño desarrollará las competencias digitales, mediante su uso frecuente permitirá tener un pensamiento más crítico, los niños podrán analizar e interpretar y luego dar sus propias apreciaciones y aprender nuevos conocimientos.

La docente manifiesta que la interacción que tienen los niños con la tecnología, no solo permite desarrollar un pensamiento crítico, sino que da la oportunidad de tener un buen manejo de los dispositivos. A la docente le ofrece la oportunidad de innovar las actividades en sus clases. De Pedro (2019) quien resalta que al tener interacción con las tecnologías, los niños van a lograr en ellos el interés para aprender y que de esta manera su compromiso aumente permitiendo desarrollar las competencias digitales.

Ilustración 1

Red semántica de la entrevista aplicada a la docente.



Nota: Extraído de Atlas.ti 9. Elaboración propia.

Ficha de observación

Para el análisis de la ficha la observación que se realizó a los niños, se llevó a cabo un proceso de codificación abierta en el programa ATLAS. ti 9, donde se construyó una red semántica y nube de palabras basadas en las relaciones establecidas en cada una de las categorías.

Codificación: *Uso de videojuego educativo Mobbyt, interacción en el aula, disfrutan con actividades interactivas, comparten experiencias en el aula virtual, responsabilidad de usar el videojuego educativo Mobbyt, control del tiempo en el videojuego educativo Mobbyt, colaboración en las actividades, estimula el pensamiento crítico, interés en resolver problemas de su contexto, atención y concentración en las actividades.*

Indicadores:

Utilizan el videojuego educativo Mobbyt como parte de su aprendizaje.

Se observó que a veces los niños usan el videojuego educativo Mobbyt en sus actividades, puesto que la docente en su clase implementa otros programas para sus actividades.

Implementar diversos recursos y programas interactivos en las aulas virtuales se ha convertido en un desafío para muchos docentes. Mediante estrategias innovadoras el niño estará motivado a recibir un contenido de manera entretenida y divertida. Es importante que el docente aplique el videojuego educativo Mobbyt porque permite crear diversos tipos de juegos para desarrollar en los niños diversas habilidades y competencias.

Interactúan en las actividades que se establecen en el aula virtual mediante el videojuego educativo Mobbyt.

Los niños se mostraron activos en las clases, activaban el micrófono para responder las preguntas de la docente sobre la actividad que se estaba empleado. Mediante el videojuego educativo Mobbyt los niños se sintieron motivados y curiosos, además, la docente le brindó un clima de confianza para que ellos se sientan seguros y tranquilos al momento de su participación.

La interacción es parte de la socialización entre docente y niños, se demostró que interactuaban con las actividades mediante el videojuego educativo Mobbyt que permite una exploración en la enseñanza. Es importante que la docente aplique este recurso educativo porque favorece la relación y socialización para fortalecer las relaciones interpersonales.

Comparten experiencias sobre las actividades realizadas en el aula virtual con el videojuego educativo Mobbyt.

Es interesante observar que la docente plantea preguntas sobre la actividad: ¿Qué les pareció?, ¿Qué de nuevo observaron?, ¿Qué aprendieron? Además, los niños comparten información a través del diálogo cuando se termina la sesión de un videojuego educativo Mobbyt, expresando sus ideas con sus compañeros.

La comunicación se emplea en nuestro medio para que las personas se entiendan con los demás, se adquiere de forma natural entre las personas que están en su alrededor. Se demostró que los niños al terminar una actividad, comunican sus ideas con los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas de manera libre y voluntaria.

Los niños manejan su identidad digital cuando la docente emplea el videojuego educativo Mobbyt.

Se observó que los niños no gestionan sus datos, pues la docente es quien maneja su información cuando inicia sesión para ingresar a la plataforma Mobbyt, no permite que los niños usen información personal porque aún no controlan su propia identidad.

Se pudo evidenciar que los niños no desarrollan la competencia digital gestión de la identidad digital con el uso del videojuego educativo Mobbyt, debido a que, por la corta edad aun no pueden manejar información personal. Por eso, la docente es la encargada de manejar la plataforma para emplear las actividades con los niños.

Controlan el tiempo en las actividades que involucran el videojuego educativo Mobbyt.

Se observó que la docente aplica las actividades que involucra al videojuego educativo Mobbyt en un tiempo determinado, para que los niños aprendan a controlar el tiempo les da un límite para que interactúen con el recurso, además, les comenta que es importante controlar el tiempo cuando se usa un videojuego educativo porque se podría convertir en algo perjudicial para ellos, y es la razón por la que se supervisa el tiempo.

Controlar el tiempo cuando los niños juegan un videojuego educativo es importante, porque puede ocasionar un riesgo en ellos, la docente debe acompañar y supervisar las actividades. Siempre es fundamental tener una conversación con los niños sobre este tema, debido a que, el uso excesivo de los videojuegos también puede ocasionar un riesgo o se puede volver perjudicial para la salud.

Colaboran en las actividades y situaciones sencillas mediante el videojuego educativo Mobbyt.

Se evidenció que los niños siempre estaban prestos a colaborar en las actividades que empleaba la docente, donde daba órdenes sencillas orientándolos para que no se les dificulte y de esta manera se mostró una clase más dinámica, donde compartían los conocimientos que aprendían mediante el videojuego educativo.

En las actividades que la docente empleaba en su jornada diaria se evidenció la colaboración y acompañamiento en las actividades, permitiendo la participación mediante el videojuego educativo Mobbyt. Cabe recalcar que en la virtualidad también se debe tener la supervisión del padre de familia desde su hogar, ya que el trabajo en equipo permite obtener buenos resultados en el aprendizaje de los niños.

Los niños muestran normas de conducta cuando usan el videojuego educativo Mobbyt.

Se pudo evidenciar que al utilizar el videojuego educativo Mobbyt los niños se mostraban un poco inquietos queriendo participar, encendían sus micrófonos y esto ocasionaba desconcentración en la clase, por ende, no se estaba dando un buen comportamiento y un uso responsable en las actividades.

Mediante la observación se evidenció que los niños no desarrollan las normas de conducta, porque mostraban acciones inadecuadas cuando interactuaban con el videojuego educativo Mobbyt. Es necesario que se cumpla el buen uso y manejo, donde el docente debe guiar la actividad brindándole seguridad y confianza, esto le va a permitir que los niños las utilicen sin ningún

problema en la virtualidad, obteniendo conocimientos que le motiven seguir aprendiendo de una manera más divertida.

Fijan su atención y concentración en las actividades propuestas por la docente mediante el videojuego educativo Mobbyt.

Se observó que la docente mediante su actividad empleada con el videojuego educativo Mobbyt, pudo captar la atención y concentración en los niños, puesto que, le ofreció un recurso innovador e interesante para su clase.

Al emplear plataformas educativas en las clases; como el videojuego educativo Mobbyt se convierte enriquecedor, logrando a través de las actividades que los niños estén atentos y concentrados, asimismo, porque permite que las clases sean llamativas y sobre todo colaborativas con el grupo de clase.

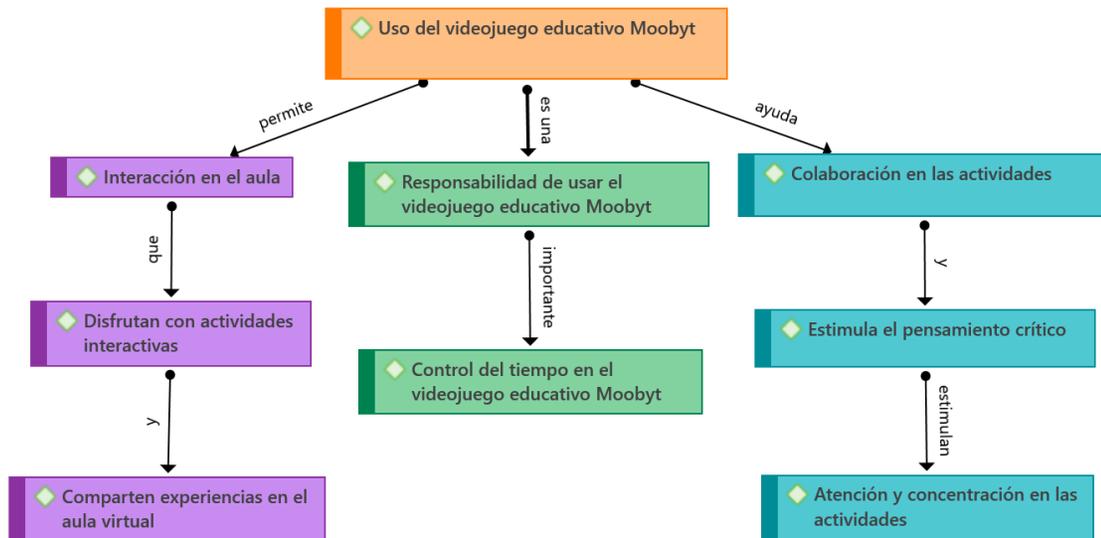
Los niños se comprometen con la ciudadanía mediante el videojuego educativo Mobbyt.

Mediante las actividades se pudo evidenciar que los niños no son consciente del potencial de las tecnologías y medios de comunicación para la participación, puesto que ellos lo usan como un recurso dinámico para aprender de una manera entretenida y divertida.

Se evidencia que los niños no desarrollan la competencia comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales, debido a que, al momento de ejecutar las actividades que se aplican con este recurso innovador en el aula virtual los niños no están siendo participes en la sociedad a través del uso de servicios digitales, tampoco buscan oportunidades para participar con la ciudadanía a través de tecnologías digitales apropiadas.

Ilustración 3

Red semántica de la ficha de observación.



Nota: Extraído de Atlas.ti 9. Elaboración propia.

El uso del videojuego educativo Mobbyt permite la interacción en el aula virtual, donde los niños comparten experiencias en el aula y disfrutan de las actividades interactivas empleadas por este recurso, además, ayuda en la colaboración de las actividades, estimula el pensamiento crítico y la atención y concentración en las actividades. Cabe recalcar, que es fundamental que se supervise por el adulto, teniendo una responsabilidad en su uso y controlando el tiempo.

Ilustración 4

Nube de palabras de la ficha de observación.



Nota: Extraído de Atlas.ti 9. Elaboración propia.

En la nube se observan las palabras que más resaltan, siendo estas: videojuego educativo, actividades, niños, docente, Mobbyt, recursos, competencias digitales, desarrollo, aprendizaje, virtualidad, experiencias, esto demuestra que hay relación con las categorías: videojuegos educativos y competencias digitales. Por otro lado, la docente al dar uso de la plataforma Mobbyt esto le permitió a los niños poder aprender de una forma más divertida y dinámica en sus clases virtuales, donde demostraban su interés por participar y expresarse a través de la comunicación, logrando en ellos adquirir experiencias y sobre todo aprendizaje.

Discusión de los resultados

A partir de los resultados obtenidos en la investigación se determinan que las competencias digitales del área de comunicación y colaboración en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Aurelio Carrera Calvo”, se desarrollan a través de las actividades interactivas que la docente emplea en el aula virtual con el videojuego educativo Mobbyt. Estos resultados coinciden con el artículo de Gewerc et al., (2017), quien señala que el desarrollo de las competencias digitales son orientadas mediante actividades empleadas por la docente, además, Morales (2010) indica que incorporar y utilizar los videojuegos educativos como recurso en las Instituciones Educativas responden a una necesidad sobre su uso, la mayor parte de los niños participan de forma tradicional en las diferentes actividades, por eso es importante incluir este recurso en las clases virtuales para lograr que los niños aprendan de forma entretenida y llamativa con las actividades que imparte el docente.

Es importante recalcar que pese a las actividades que son ejecutadas se demuestra que solo tres competencias del área comunicación y colaboración desarrolla el videojuego educativo Mobbyt en los niños de 4 a 5 años; siendo estas: *interactuando a través de las tecnologías digitales*, debido a que, los

niños mostraron una participación activa en las clases mediante el videojuego educativo Mobbyt; otra competencia que se muestra es, *compartiendo a través de tecnologías digitales*, donde los niños comunicaron sus ideas con los compañeros mediante la interacción social, construyendo su propio conocimiento, una relación libre y voluntaria al finalizar una actividad; y la competencia digital *colaborando a través de tecnologías digitales* porque los niños estaban dispuestos a colaborar y participar en las actividades que son empleadas por la docente mediante el videojuego educativo Mobbyt. Los niños que tienen acceso por primera vez al mundo digital mediante entornos tecnológicos estimularán las competencias digitales que servirán para intercambiar contenidos, compartir y colaborar, así como dar solución a los problemas alcanzando un desarrollo eficaz en el aula (López, 2016).

Mientras que las competencias del área comunicación y colaboración que no se evidenciaron en el desarrollo de los niños mediante el videojuego educativo Mobbyt son: *gestión de la identidad digital, normas de conducta y compromiso con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales*, debido a que, en esta edad los niños necesitan ayuda de sus mayores para desarrollar estas competencias, por eso, se considera importante tener en cuenta las edades, intereses y necesidades en el momento de diseñar las actividades que son implementadas a través del videojuego educativo, además, se debe guiar y controlar las actividades incluidas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Morales, 2010).

REFLEXIONES FINALES

Las competencias digitales del área de comunicación y colaboración que manifiestan su desarrollo mediante el uso del videojuego educativo Mobyt son, compartir, interactuar y colaborar a través de tecnologías digitales cuando participan en las actividades interactivas e innovadoras implementadas por la docente en el proceso de enseñanza – aprendizaje. De igual manera, se demuestra que las tres competencias digitales del área comunicación y colaboración se desarrolla mediante las diversas actividades empleadas por la docente logrando que los niños aprendan–jugando en el aula virtual.

Mediante las investigaciones indagadas se confirman que varios autores señalan la importancia de incorporar los videojuegos educativos como recurso didáctico en las Instituciones, porque permite acompañar los procesos educativos, tanto para el docente y niños, de esta manera desarrollar competencias digitales.

En definitiva, el videojuego educativo Mobyt promueve la superación de retos y desafíos cuando es implementada con un fin educativo, porque facilita el aprendizaje de contenidos y el niño aprende a partir de experiencia propia, es una buena estrategia y práctica innovadora que logra que aprendan e interioricen contenidos estimulando su capacidad de atención y concentración.

Se sugiere a los docentes capacitarse sobre el uso del videojuego educativo Mobyt, con la finalidad de utilizar este recurso con más frecuencia en el aula de clases, impulsando así; el desarrollo de las competencias digitales y la mejora de las capacidades individuales y colectivas de los estudiantes en el proceso académico.

Para la utilización del videojuego educativo Mobbyt en el aula virtual, se sugiere a los docentes, hacer uso de los recursos tecnológicos que se encuentran a su disposición, para adaptar las materias o categorías con los contenidos de la asignatura que ofrece Mobbyt, permitiendo que este recurso genere un verdadero interés en los estudiantes y aprendan - jugando.

REFERENCIAS

- Acosta-Silva, D. A. (2017). Tras las competencias de los nativos digitales: avances de una metasíntesis. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.*, 15(1), 471-489.
<https://doi.org/10.11600/1692715x.1513014062016>
- Arroyo-Sagasta, A. (2017). *Competencias en comunicación y colaboración en la formación de docentes.* 8, 277-285.
- Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de Estudios de Juventud*, 99, 61-76. <https://tinyurl.com/y9gao4y4>
- Caldas, C. (2016). *SERIOUS GAMES Y APRENDIZAJE : Desarrollo de competencias por medio de videojuegos educativos.* 69.
- Casilimas Sandoval, C. A. (2002). Investigación cualitativa. En *Pharmaceutical Care Espana* (Vol. 13, Número 6). <https://doi.org/10.2307/j.ctv1cfthrh.8>
- Comisión Europea. (2016). *The Digital Competence Framework Framework for Citizens.* <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686.
<https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2012.03.004>
- Creswell, J. W. (1998). Investigación cualitativa y diseño de investigación. En *Public Administration* (Vol. 77, Número 4). <https://doi.org/10.1111/1467-9299.00177>
- De Pedro, S. (s. f.). *Competencias digitales para niños: Comunicación y Colaboración en internet.* Recuperado 8 de enero de 2022, de <https://gaptain.com/blog/competencias-digitales-para-menores-comunicacion-y-colaboracion/>
- Díaz-Arce, D., & Loyola-Illescas, E. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Revista Innova*

- Educación*, 3(1), 120-150. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.006>
- Eguía Gómez, J., Contreras Espinosa, R., & Solano Albajes, L. (2013). Videojuegos. *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2(2), 4. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2013.22>.
- Fenwick, T. J. (2001). *Sociocultural perspectives on learning through work*. 100.
- Fernández, L. (2016). *Videojuegos educativos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en aulas de educación primaria*. 171. <http://156.35.2.127/dspace/handle/10651/40606>
- García, G. B. (2009). *Videojuegos: Medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. 1-537. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf
- García Valcárcel, A. (2015). Las competencias digitales en el ámbito educativo. *A Universidad de Salamanca España*, 5-17. [https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/130340/1/Las competencias digitales en el ambito eductivo.pdf](https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/130340/1/Las%20competencias%20digitales%20en%20el%20ambito%20educativo.pdf)
- Gewerc, A., Fraga, F., & Rodés, V. (2017). *Niños y adolescentes frente a la Competencia Digital. Entre el teléfono móvil, youtubers y videojuegos*.
- Gisbert Cervera, M., González Martínez, J., & Espuny Vidal, C. (2011). INCOTIC. UNA HERRAMIENTA PARA LA @UTOEVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EN LA UNIVERSIDAD. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 15(1), 179-194. <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/42143>
- Goetz, J. P., & LeCompte, M. D. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación cualitativa*.
- Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 251-264.

- Gutiérrez, K., García, V., & Aquino, S. (2017). El desarrollo de las competencias digitales de niños de quinto y sexto año en el marco del programa de MiCompu. Mx en Tabasco [The development of the digital skills of fifth and sixth year children within the framework of the MiCompu program. Mx in Tabasc. *Perspectivas Docentes*, 61, 46. <https://n9.cl/piu3>
- Lanfranco, G., & Berteza, G. (2016). Mobbyt - Plataforma de branding y entretenimiento educativo. <https://mobbyt.com/>
- Lopez, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura. Revista de innovación educativa*, 8(1), 1-15.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v8n1/2007-1094-apertura-8-01-00010.pdf>
- López, P. (2004). Población Muestra Y Muestreo. *Punto Cero*, 09(08), 69-74.
- Lowery, B. R., & Knirk, F. G. (1982). *Micro-Computer Video Games and Spatial Visualization Acquisition*. 11(2), 155-166. <https://doi.org/10.2190/3PAN-CHJM-RT0L-W6AC>
- Marcano, B. (2010). Competencias digitales y videojuegos online. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 0(19), 1-11.
- Montes, J., Ochoa, S., Baldeón, D., & Bonilla, M. (2018). *Videojuegos educativos y pensamiento científico : análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales*. 21, 388-408.
<https://doi.org/10.5294/edu.2018.21.3.2>
- Morales Corral, E. (2010). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunicación*, 80, 7.
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3719704&info=resumen&idioma=ENG>
- Moreno-García, L. (2005). Las posibilidades educativas de la televisión. *Comunicar*, 13(25). <https://doi.org/10.3916/25869>

- Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., & Morillo-Flores, J. (2020). *La competencia digital en el docente universitario*. 8(1), 455.
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.455>
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.455>
- Park, Y. (2016). *Las habilidades digitales que nuestros niños deberían aprender | Foro Económico Mundial*. <https://es.weforum.org/agenda/2016/09/las-habilidades-digitales-que-nuestros-ninos-deberian-aprender-9d4a9cf8-5d1c-480c-ac7e-9624eb5aa425/>
- Pineda, Y. (2019). *El videojuego educativo como herramienta didáctica para la autorregulación en el aprendizaje*. 8(5), 55.
- Prensky, M. (2001). The Games Generations: How Learners Have Changed. *Computers in Entertainment*, 1(1), 1-26.
<http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596>
- Ramos Ahijado, S., Botella Nicolás, A. M., & Jiménez Alonso, T. (2017). *El videojuego como recurso didáctico en el aula de música: Juegos educativos con E-Adventure y Muvizu*.
<https://www.redalyc.org/journal/874/87451466002/html/>
- Roncancio-Ortiz, A. P., Ortiz-Carrera, M. F., Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M. J., & Bocanegra-García, J. J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 17(2), 47.
<https://doi.org/10.19053/1900771x.v17.n2.2017.7184>
- Sandford, R., & Williamson, B. (2005). Games and learning: A handbook from Futurelab. *Futurelab*, 30.
- Sandín Estevan, M. P. (2003). La evaluación cualitativa en educación. *Aldaba*, 7, 47-60. <https://doi.org/10.5944/aldaba.7.1987.19626>
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Conectados en el ciberespacio*, 5, 1-10.
http://books.google.es/books?id=JCB0jleuU_oC

UNESCO. (2018). *Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social*. <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>

Volpentesta, J. R. (2014). *Sistemas e Información*. 183-241.

http://www.osmarbuyatti.com/Libros/ind_de_lib/2015/Sistemas_Volpentesta_3ra.pdf

ANEXOS

Ficha de observación



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Título: Videojuegos educativos en el desarrollo de las competencias digitales en niños de 4 a 5 años

Lugar: Curso:		Fecha:		
INDICADORES	Siempre	A veces	Nunca	Observaciones
VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS				
Utilizan el videojuego educativo Mobbyt como parte de su aprendizaje.				
Controlan el tiempo en las actividades que involucran el videojuego educativo Mobbyt.				
Fijan su atención y concentración en las actividades propuestas por la docente mediante el videojuego educativo Mobbyt.				
COMPETENCIAS DIGITALES				
Los niños muestran normas de conducta cuando usan el videojuego educativo Mobbyt.				
Los niños manejan su identidad digital cuando la docente emplea el videojuego educativo Mobbyt.				
Los niños se comprometen con la ciudadanía mediante el videojuego educativo Mobbyt.				
Comparten experiencias sobre las actividades realizadas en el aula virtual con el videojuego educativo Mobbyt.				
Interactúan en las actividades que se establece en el aula virtual mediante el juego educativo Mobbyt.				
Colaboran en las actividades y situaciones sencillas mediante el videojuego educativo Mobbyt.				

Entrevista



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Objetivo: Determinar cómo se desarrollan las competencias digitales del área de comunicación y colaboración mediante el videojuego educativo Mobbyt en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica "Aurelio Carrera Calvo".

Autores	Preguntas	Respuestas
Fernández (2016)	¿Considera usted que los videojuegos educativos Mobbyt es un recurso didáctico? ¿Por qué?	
Moreno-García (2005)	¿Qué permite el videojuego educativo Mobbyt en un ambiente virtual?	
Connolly et., al (2011)	¿Cuál es la finalidad de los videojuegos educativos Mobbyt?	
Corral (2010)	¿Considera usted que los niños mediante el videojuego educativo Mobbyt estimula el área afectiva?	
Fernández (2016)	¿Cree usted que los niños mediante el videojuego educativo Mobbyt aprenden a resolver problemas? ¿Por qué?	
UNESCO (2018)	¿Cree usted que al utilizar los dispositivos digitales se desarrollan las competencias digitales en los niños? ¿Por qué?	
Volpentesta (2014)	¿Cuál cree usted que es la finalidad de desarrollar las competencias digitales en los niños?	
De Pedro (2019)	¿Considera el uso crítico y seguro del videojuego educativo Mobbyt en los niños? ¿Por qué?	
López (2016)	¿Cree usted que es fundamental comenzar a integrar las tecnologías desde la primera infancia? ¿Por qué?	
De Pedro (2019)	¿Considera que los niños desarrollan las competencias digitales mediante la interacción con la tecnología?	

FECHA: 11/02/2022

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de tutor del Trabajo de Integración Curricular denominado **“VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”** elaborado por las estudiantes **ERIKA GEOMAR PARRAGA CHELE y DAIRA MARISOL TOMALÁ POZO** de la **CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas en **EDUCACIÓN INICIAL**, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio **URKUND**, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación ejecutado, se encuentra con **0%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Atentamente,**Blga. Laia Muñoz Abril, MSc.****C.I. 1758429250****Adjunto reporte de similitud.**

Resultados Herramienta Urkund

TITULO: VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS
COMPETENCIAS DIGITALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS



Document Information

Analyzed document	TIC - GRUPO 20 INICIAL.docx (D127611182)
Submitted	2022-02-11T04:40:00.0000000
Submitted by	Laia
Submitter email	lmuoz@upse.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	lmuoz.upse@analysis.orkund.com

Sources included in the report

Ouriginal
VIEW7.COMMON.LABELS.NEWURKUND | VIEW7.COMMON.TEXT.PERFIL ▼

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ANÁLISIS

↻ ⬇️ ?

0 PÁGINAS DE UN TOTAL DE 16 CONTIENEN HALLAZGOS

RECOMENDACIONES

0

TEXTO COINCIDENTE

Alta similitud de contenido.

0

ADVERTENCIAS

Uso inusual de personajes.

VER TODO EL DOCUMENTO

SEMEJANZA

DETALLES DE ENVÍO

REMITENTE
Laia

ARCHIVO
[TIC - GRUPO 20 INICIAL.docx](#)

ENVIADO EL
2022-02-11T04:40:00

IDENTIFICACIÓN DE ENVÍO
127611182

