

USO DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) EN LOS JUEGOS COOPERATIVOS.

Sinopsis Educativa
Revista Venezolana
de Investigación
Año 24, N° 2
Diciembre 2024
pp 442 - 451

Marjorie C. Materan Montilla
Universidad Pedagógica Experimental Libertador
materan60022@gmail.com

Recibido: Septiembre 2024
Aprobado: Octubre 2024

RESUMEN

El presente estudio tiene como propósito proponer el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los juegos cooperativos dentro del CEI “Retoñitos”, ubicado en Barinas, Venezuela. Para ello, se adopta una metodología sustentada en el paradigma socio-crítico, con un enfoque cualitativo orientado por la investigación-acción. Esta perspectiva permite develar la problemática educativa desde la experiencia situada de los docentes e impulsar procesos de transformación pedagógica. Se tomaron como informantes a tres docentes de educación inicial pertenecientes a la institución, a quienes se aplicó una entrevista semiestructurada. Los hallazgos revelan una escasa incorporación de las TIC en las prácticas educativas y una actitud tradicionalista por parte del cuerpo docente. Asimismo, se destaca el potencial de los juegos cooperativos mediados por tecnología como estrategia inclusiva y motivadora. El estudio concluye que se hace necesario promover una formación docente continua en el uso pedagógico de las TIC, articulada al diseño de experiencias lúdicas que favorezcan el aprendizaje colaborativo en el nivel preescolar.

Palabras clave:
tecnologías de la información y comunicación, juegos cooperativos, educación inicial, formación docente, innovación pedagógica.

USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT) IN COOPERATIVE GAMES.

ABSTRACT

This study aims to propose the use of Information and Communication Technologies (ICT) in cooperative games within CEI “Retoñitos”, located in Barinas, Venezuela. The research is based on a socio-critical paradigm, adopting a qualitative approach guided by action research. This methodological framework seeks to unveil educational challenges through teachers’ situated experiences and promote transformative pedagogical processes. Three early childhood education teachers from the institution were selected as key informants, and semi-structured interviews were conducted. Findings reveal limited integration of ICT in teaching practices and a predominance of traditional approaches among educators. Additionally, the potential of ICT-mediated cooperative games is highlighted as an inclusive and engaging educational strategy. The study concludes that continuous teacher training in the pedagogical use of ICT is essential, alongside the development of play-based learning experiences that foster collaboration in preschool education.

Key words:
information and communication technologies, cooperative games, early childhood education, teacher training, pedagogical innovation.

LES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION DANS LA GESTION ADMINISTRATIVE DES CLASSES DE L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE.

RÉSUMÉ

La présente étude vise à proposer l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC) dans les jeux coopératifs au sein du CEI « Retoñitos », situé à Barinas, Venezuela. Pour cela, une méthodologie basée sur le paradigme socio-critique a été adoptée, avec une approche qualitative orientée par la recherche-action. Cette perspective permet de révéler la problématique éducative à partir de l'expérience située des enseignants et de favoriser des processus de transformation pédagogique. Trois enseignantes de l'éducation préscolaire ont été choisies comme informatrices clés et ont participé à des entretiens semi-structurés. Les résultats montrent une faible intégration des TIC dans les pratiques pédagogiques, ainsi qu'une tendance marquée vers des approches traditionnelles. Cependant, les jeux coopératifs médiatisés par la technologie apparaissent comme une stratégie inclusive et motivante. L'étude conclut à la nécessité de promouvoir une formation continue des enseignants à l'utilisation pédagogique des TIC, intégrée à la conception d'expériences ludiques favorisant l'apprentissage collaboratif dès la petite enfance.

Mot clefs:
technologies de l'information et de la communication, jeux coopératifs, éducation préscolaire, formation des enseignants, innovation pédagogique.

I. INTRODUCCIÓN

En los escenarios actuales de la educación inicial, los juegos cooperativos se consolidan como estrategias fundamentales para promover la interacción social, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades comunicativas en la infancia. Estas prácticas lúdicas, sustentadas en el respeto mutuo y la construcción colectiva, favorecen aprendizajes significativos en ambientes de confianza y corresponsabilidad. Al incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en estas experiencias, se amplifican las posibilidades pedagógicas, dando paso a nuevos escenarios de innovación didáctica y de apropiación creativa del conocimiento.

La convergencia entre TIC y juegos cooperativos permite la configuración de entornos interactivos y multisensoriales que potencian la motivación infantil, estimulan la resolución de problemas y enriquecen la experiencia formativa desde edades tempranas. Herramientas como plataformas digitales, aplicaciones educativas y recursos multimedia facilitan actividades donde los niños construyen narrativas colectivas, participan

en proyectos interdisciplinarios y asumen roles activos en la gestión del aprendizaje. En este sentido, el uso pedagógico de las TIC se convierte en un medio para fortalecer la creatividad, la cooperación y el pensamiento crítico.

Diversos estudios (Bailón Panta & Solórzano Zamora, 2021; Salazar, 2021) coinciden en destacar que la integración de las TIC en el aula incide positivamente en el desarrollo de competencias cognitivas, comunicativas y socioemocionales. Además, contribuye a una educación más inclusiva, en la medida en que adapta los procesos de enseñanza-aprendizaje a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. No obstante, la inserción efectiva de las TIC en la educación inicial requiere de una actitud proactiva por parte del docente, así como de una formación sólida que permita una apropiación significativa de estas herramientas.

En el caso específico del Centro de Educación Inicial (CEI) "Retoñitos", en el estado Barinas, se evidencia la necesidad de fortalecer las prácticas pedagógicas mediante la incorporación de TIC articuladas a propuestas lúdicas cooperativas. La presente in-

vestigación se gesta a partir de la observación de prácticas docentes ancladas en metodologías tradicionales, donde el uso de tecnologías es incipiente y desvinculado de estrategias innovadoras. Esta situación plantea el desafío de transformar la cultura pedagógica institucional mediante procesos formativos que resignifiquen el rol del docente como mediador crítico y creativo del aprendizaje.

En consecuencia, se propone una acción investigativa que, desde el paradigma socio-crítico, permita develar las barreras y potencialidades que emergen del uso de las TIC en juegos cooperativos. Esta apuesta busca contribuir al fortalecimiento de una práctica docente reflexiva, comprometida con el desarrollo integral de los niños y coherente con las exigencias del siglo XXI. A partir de esta problematización, se estructura el presente estudio, cuya intención es generar una propuesta pertinente y contextualizada que favorezca procesos de enseñanza-aprendizaje más democráticos, creativos e inclusivos en la educación preescolar.

Antecedentes investigativos

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación inicial ha sido objeto de estudio creciente en América Latina durante la última década. A continuación, se presentan algunos antecedentes relevantes que contextualizan y sustentan la presente investigación.

En Perú, Morales y Silvera (2019) realizaron un estudio sobre la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del valor del respeto en niños de educación inicial. Los autores encontraron que este tipo de juegos fortalecen las habilidades sociales, promueven la convivencia armónica y estimulan la participación activa de todos los estudiantes. Aunque no abordaron directamente el uso de TIC, sentaron las bases para vincular lo lúdico con lo formativo desde una perspectiva humanista.

Salazar (2021), en una investigación desarrollada en Lima, exploró las actitudes de docentes de primaria frente al uso pedagógico de las TIC. Su estudio reveló que existe una brecha importante entre el conocimiento técnico y la apropiación didáctica de estas herramientas. Los docentes manifestaron inseguridad y desconocimiento, lo que limita el potencial transformador de la tecnología en el aula. Este hallazgo coincide con las percepciones registradas en el CEI "Retoñitos".

Desde Colombia, Wilches y Ortiz (2019) propusieron una estrategia basada en juegos cooperativos para fortalecer la inclusión en un contexto escolar urbano. Su investigación concluyó que las actividades lúdicas cooperativas, cuando están bien estructuradas, promueven el respeto, la empatía y la participación activa, configurándose como alternativas pedagógicas para reducir la discriminación y mejorar la convivencia. Este enfoque resulta especialmente pertinente al pensar en estrategias que integren TIC con sentido crítico.

En Ecuador, Bailón Panta y Solórzano Zamora (2021) evaluaron el uso de las TIC en la enseñanza de ciencias naturales en educación básica. Encontraron que el empleo de plataformas digitales y recursos multimedia mejora el rendimiento académico y la motivación estudiantil, siempre que exista una mediación docente adecuada. Aunque su investigación se centró en otro nivel educativo, sus conclusiones respaldan la importancia de formar a los docentes en el uso contextualizado de las TIC.

Finalmente, en Venezuela, García (2020) abordó la inclusión educativa a través del uso de juegos de mesa como recurso didáctico. Aunque el estudio no se centró en tecnología, sí resaltó el poder del juego como herramienta para la atención a la diversidad, la equidad y el desarrollo de competencias socioemocionales.

Estos antecedentes permiten identificar una serie de vacíos y coincidencias que justifican la pertinencia del presente estudio. Por un lado, se constata la necesidad de profundizar en propuestas que integren TIC y juegos cooperativos en la educación inicial. Por otro, se refuerza la importancia de comprender las percepciones docentes como punto de partida para cualquier estrategia de innovación pedagógica sostenible.

II. REFERENTES TEÓRICOS

Las TIC como mediadoras del aprendizaje activo

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han posicionado como catalizadores de transformaciones profundas en los escenarios educativos contemporáneos. Su aplicación en el aula permite diversificar las estrategias didácticas, generar entornos de aprendizaje interactivos y promover el desarrollo de competencias digitales, comunicativas y cognitivas desde edades tempranas. Bailón Panta y Solórzano

Zamora (2021) destacan que el uso pedagógico de las TIC puede facilitar significativamente la adquisición de conocimientos, siempre que se integre de forma crítica, contextualizada y aliada con las necesidades del estudiantado.

Desde una perspectiva pedagógica, las TIC no deben concebirse como un fin en sí mismas, sino como medios al servicio de una enseñanza más significativa, inclusiva y participativa. De acuerdo con Salazar (2021), el uso innovador de herramientas digitales propicia un aprendizaje autónomo, fomenta la motivación y fortalece la interacción social, convirtiéndose en un recurso valioso para acompañar la formación integral del niño y la niña.

El juego cooperativo como estrategia didáctica inclusiva

El juego cooperativo es una estrategia pedagógica centrada en la colaboración, la resolución colectiva de problemas y la construcción conjunta de conocimientos. A diferencia del juego competitivo, privilegia la solidaridad, el respeto mutuo y el logro compartido, permitiendo que todos los participantes se involucren activamente en un ambiente de equidad. Wilches y Ortiz (2019) afirman que este tipo de juegos favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, al tiempo que potencia la inclusión y el sentido de pertenencia en el aula.

En la educación inicial, el juego representa una herramienta privilegiada para el aprendizaje. Morales y Silvera (2019) sostienen que los juegos cooperativos permiten adaptar las metodologías a los ritmos de aprendizaje de cada niño o niña, promoviendo procesos formativos más democráticos y sensibles a la diversidad. Además, integran componentes lúdicos, afectivos y simbólicos que estimulan la creatividad, la expresión corporal y la exploración del entorno.

Integración TIC y juegos cooperativos: una convergencia necesaria

La articulación entre TIC y juegos cooperativos representa una oportunidad para dinamizar las prácticas pedagógicas en educación inicial. Esta convergencia posibilita diseñar experiencias didácticas multisensoriales, interactivas y contextualizadas, en las que el niño no solo juega, sino que también construye, crea, se comunica y reflexiona. Ruiz y Hernández (2018) señalan que la integración de las TIC en el aula

permite reconfigurar los espacios de enseñanza-aprendizaje, siempre que exista un propósito pedagógico claro y una mediación docente activa.

Castillo (2015) destaca que el uso temprano de herramientas digitales permite desarrollar habilidades informáticas básicas y estimula el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. Así, la combinación de TIC y juegos cooperativos favorece el desarrollo integral del niño, fortaleciendo tanto su desempeño académico como sus competencias sociales y emocionales.

En síntesis, los referentes teóricos que sustentan esta investigación permiten comprender que la implementación articulada de TIC en juegos cooperativos representa una estrategia pertinente, innovadora y transformadora en el contexto de la educación inicial. No se trata de incorporar tecnología por inercia, sino de utilizarla como mediación para potenciar procesos educativos inclusivos, lúdicos y significativos.

III. MÉTODO

La presente investigación se enmarca en el paradigma socio-crítico, dado que asume una posición transformadora frente a las prácticas educativas tradicionales. Este paradigma considera que el conocimiento se construye desde la realidad social y apuesta por la acción pedagógica como medio para propiciar cambios significativos en los contextos escolares. En consonancia con este enfoque, se adoptó una metodología cualitativa sustentada en la investigación-acción, entendida como un proceso reflexivo, participativo y cíclico que busca comprender y mejorar la práctica docente a partir del involucramiento activo de sus protagonistas.

La elección de este enfoque metodológico responde a la naturaleza del problema estudiado, el cual se vincula con la escasa integración de las TIC en las actividades lúdicas cooperativas dentro del aula. A través de la investigación-acción se buscó no solo describir esta situación, sino también generar propuestas que pudieran ser aplicadas y evaluadas de manera participativa junto con los docentes involucrados.

Participantes

Los informantes clave fueron tres (3) docentes de educación inicial pertenecientes al CEI "Retoñitos", en Barinas, seleccionados mediante

un muestreo intencional. Se consideró su experiencia previa, disposición al trabajo reflexivo y apertura hacia la incorporación de innovaciones pedagógicas. Se garantizó el consentimiento informado, el resguardo de la identidad y el respeto a los principios éticos de la investigación cualitativa.

Técnica e instrumento de recolección de información

La técnica empleada fue la entrevista semiestructurada, aplicada de forma individual a cada participante. Este instrumento permitió explorar percepciones, experiencias y expectativas respecto al uso de las TIC en actividades cooperativas, favoreciendo la construcción de un discurso libre, espontáneo y contextualizado. Las entrevistas fueron grabadas y transcritas para su posterior análisis.

Procedimiento de análisis

El análisis de la información se realizó mediante el método de codificación temática, lo que permitió identificar patrones de sentido y categorías emergentes relacionadas con las prácticas docentes, las barreras institucionales y las oportunidades de transformación. Este proceso se llevó a cabo en tres fases: lectura comprensiva de las transcripciones, segmentación de unidades de significado y organización de las categorías para su interpretación.

Consideraciones éticas

La investigadora garantizó la confidencialidad de los datos, el anonimato de los participantes y el uso exclusivo de la información para fines académicos. Se procuró generar un clima de confianza, respeto y escucha activa durante todo el proceso, promoviendo una relación horizontal entre investigadora y docentes.

IV. HALLAZGOS PREVIOS Y ANÁLISIS INTERPRETATIVO

El análisis de las entrevistas realizadas a las docentes del CEI “Retoñitos” permitió identificar un conjunto de categorías significativas que reflejan las principales tensiones, limitaciones y posibilidades en torno al uso de las TIC en jue-

gos cooperativos en educación inicial. A continuación, se presentan los hallazgos agrupados en cinco núcleos temáticos, acompañados de una reflexión interpretativa que da cuenta de su profundidad.

Resistencia al cambio y prácticas pedagógicas tradicionales

Las docentes manifestaron una fuerte permanencia de metodologías convencionales centradas en la repetición, el control y la enseñanza frontal. Esta resistencia se traduce en una actitud de conformismo frente a la incorporación de tecnologías, sustentada en el desconocimiento y la inseguridad ante lo nuevo. Una docente señaló: “Uno ya tiene su forma de trabajar, y cambiar eso cuesta mucho”. Este testimonio revela no solo una barrera técnica, sino también cultural e institucional, que impide avanzar hacia prácticas más dinámicas e inclusivas.

Falta de formación específica en TIC

Se evidenció una necesidad imperante de formación profesional que permita al cuerpo docente apropiarse pedagógicamente de las TIC. Las participantes coincidieron en que, aunque han recibido charlas o talleres generales, no cuentan con herramientas didácticas claras para aplicar las TIC en el aula. Esta carencia contribuye a la desarticulación entre tecnología y currículo. Una de ellas afirmó: “Sabemos que las TIC son importantes, pero nadie nos enseña cómo usarlas con los niños pequeños”.

Potencial motivador de las TIC en el juego

A pesar de las limitaciones, las docentes que han explorado el uso de recursos digitales en actividades lúdicas notaron una respuesta positiva en los estudiantes. Las aplicaciones interactivas, juegos en línea y recursos audiovisuales fueron señalados como estrategias que incrementan el interés, la participación y la disposición a colaborar entre los niños. “Cuando usamos el proyector o las tablets, ellos se emocionan, participan más, se ayudan entre ellos”, expresó una participante. Esta experiencia apunta al enorme potencial de las TIC para enriquecer el aprendizaje cooperativo en el nivel inicial.

Limitaciones de recursos tecnológicos institucionales

Otro hallazgo importante fue la precariedad en la infraestructura tecnológica de la institución. Las docentes reportaron que la escasez de equipos, la baja conectividad y la falta de mantenimiento dificultan la integración sistemática de las TIC en el aula. Esta situación genera frustración, limita las posibilidades pedagógicas y agudiza las desigualdades educativas. “Tenemos una computadora vieja que a veces funciona, pero casi no hay internet”, mencionó una docente.

Cultura institucional y necesidad de acompañamiento

Finalmente, las participantes expresaron que se sienten solas en sus intentos por innovar, y que hace falta mayor apoyo institucional para que el uso de TIC se consolide como política pedagógica. La ausencia de lineamientos claros, incentivos o acompañamiento técnico dificulta la sostenibilidad de las experiencias. Como expresó una informante: “Si la directiva no impulsa esto, uno no sabe si está perdiendo el tiempo”.

Síntesis interpretativa

Los hallazgos muestran que, aunque existen iniciativas aisladas y buena disposición entre algunas docentes, la integración de las TIC en juegos cooperativos sigue siendo incipiente, limitada por factores estructurales, culturales y formativos. No obstante, se identifica una ventana de oportunidad: el interés genuino del estudiantado y la sensibilidad de las docentes frente a nuevas formas de enseñar.

Es evidente que el cambio no depende exclusivamente de la voluntad individual, sino de la generación de condiciones institucionales que promuevan una cultura de innovación pedagógica. En este sentido, el fortalecimiento de la formación docente, la dotación tecnológica y el liderazgo educativo resultan indispensables para avanzar hacia una educación inicial más pertinente, motivadora e inclusiva.

Para profundizar en la interpretación de los hallazgos cualitativos obtenidos, se organizó la información en una matriz que vincula cada categoría emergente con fragmentos representativos del discurso docente y su correspondiente análisis interpretativo. Esta tabla permite

visualizar de manera sistemática las percepciones, tensiones y oportunidades identificadas en el trabajo de campo.

Tabla 1. Categorías emergentes, evidencia discursiva e interpretación

Categoría temática	Fragmento de entrevista	Interpretación
<i>Resistencia al cambio y prácticas tradicionales</i>	"Uno ya tiene su forma de trabajar, y cambiar eso cuesta mucho."	Existe una cultura docente conservadora que obstaculiza la apertura a nuevas estrategias.
<i>Falta de formación en TIC</i>	"Sabemos que las TIC son importantes, pero nadie nos enseña cómo usarlas con los niños pequeños."	Se evidencia un vacío formativo específico en el uso didáctico de las TIC en educación inicial.
<i>Potencial motivador de las TIC</i>	"Cuando usamos el proyector o las tablets, ellos se emocionan, participan más, se ayudan entre ellos."	Las TIC incrementan el entusiasmo infantil y favorecen el aprendizaje colaborativo.
<i>Limitaciones tecnológicas institucionales</i>	"Tenemos una computadora vieja que a veces funciona, pero casi no hay internet."	La infraestructura precaria constituye una barrera estructural para la innovación pedagógica.
<i>Necesidad de apoyo institucional</i>	"Si la directiva no impulsa esto, uno no sabe si está perdiendo el tiempo."	La ausencia de acompañamiento limita la sostenibilidad de las iniciativas docentes.

Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de entrevistas realizadas en el CEI “Retoñitos”.

La matriz anterior permite sintetizar los sentidos construidos por las docentes en torno al uso de TIC en juegos cooperativos. Esta sistematización evidencia tanto los obstáculos institucionales y culturales como las posibilidades de transformación educativa, lo cual será profundizado en el siguiente apartado de discusión.

Desafíos y oportunidades institucionales

Uno de los aportes más relevantes de este estudio radica en la identificación de las tensiones estructurales que limitan la integración

efectiva de las TIC en los procesos pedagógicos de educación inicial. Si bien las docentes mostraron interés por incorporar nuevas herramientas en sus prácticas, sus esfuerzos individuales no cuentan con el respaldo suficiente por parte de la institucionalidad. Esto configura un escenario fragmentado, donde la innovación depende más de iniciativas personales que de una visión educativa sistemática.

El primer gran desafío está relacionado con la infraestructura tecnológica. El CEI “Retoñitos”, como muchas instituciones públicas venezolanas, enfrenta limitaciones en cuanto a equipamiento, conectividad y mantenimiento técnico. Esta situación no solo impide el uso continuo de recursos digitales, sino que genera un efecto desmotivador en los docentes, quienes muchas veces abandonan sus propuestas por falta de condiciones materiales mínimas.

A ello se suma un segundo desafío de carácter formativo. Las docentes entrevistadas señalaron la necesidad urgente de programas de capacitación específicos que les permitan conocer herramientas digitales adaptadas al nivel inicial. Sin formación continua y situada, difícilmente podrán diseñar experiencias lúdicas cooperativas mediadas por TIC que respondan al contexto real del aula.

En contraste con estos desafíos, también se reconocen oportunidades institucionales que podrían potenciar la transformación. En primer lugar, existe una apertura inicial del personal docente a explorar nuevas estrategias, lo cual representa un capital simbólico valioso. Asimismo, el vínculo entre el CEI y la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) podría ser fortalecido para generar alianzas formativas, pasantías y asesorías permanentes. Este tipo de relaciones interinstitucionales favorecería el tránsito de un modelo educativo tradicional a uno más colaborativo, crítico y tecnológicamente actualizado.

Finalmente, resulta pertinente señalar que el desarrollo de una cultura institucional innovadora no se logra exclusivamente mediante la dotación de equipos o la oferta de talleres. Implica promover una visión compartida del cambio educativo, donde todos los actores —directivos, docentes, familias y comunidad— participen activamente en la construcción de una escuela sensible a las demandas del siglo XXI.

Limitaciones del estudio

Como toda investigación cualitativa de ca-

rácter exploratorio, este estudio presenta limitaciones que deben ser consideradas al momento de interpretar sus resultados. En primer lugar, el trabajo se realizó con un número reducido de informantes, todos ellos pertenecientes a una sola institución. Esto restringe la posibilidad de generalizar los hallazgos a otros contextos escolares con características diferentes.

En segundo lugar, la información fue obtenida mediante entrevistas semiestructuradas, lo cual privilegia el discurso verbal y puede dejar de lado dimensiones observables de la práctica docente. La inclusión de observaciones de aula y análisis de planificación podría enriquecer futuras investigaciones.

Finalmente, la coyuntura institucional del CEI “Retoñitos”, atravesada por limitaciones presupuestarias y condiciones sociales adversas, también condiciona la implementación efectiva de las propuestas formuladas. No obstante, los hallazgos siguen siendo significativos para contextos educativos con realidades similares.

Estas limitaciones no disminuyen el valor del estudio, pero sí abren nuevas posibilidades de indagación futura que podrían complementar, profundizar y ampliar lo aquí planteado.

V. DISCUSIÓN E IMPLICACIONES DEL ESTUDIO

Los hallazgos obtenidos permiten reflexionar sobre las tensiones entre la aspiración a una educación preescolar innovadora y la realidad de las prácticas docentes en contextos institucionales limitados. En primer lugar, se confirma lo señalado por Salazar (2021) y Ruiz y Hernández (2018), respecto a que la integración significativa de las TIC en el aula no depende exclusivamente de la disponibilidad de recursos tecnológicos, sino de la disposición crítica y formativa del docente. En el CEI “Retoñitos”, esta disposición se ve obstaculizada por factores estructurales, pero también por representaciones pedagógicas tradicionales que requieren ser transformadas mediante procesos reflexivos acompañados.

Asimismo, la resistencia al cambio evidenciada en las entrevistas se alinea con lo planteado por Wilches y Ortiz (2019), quienes advierten que la innovación educativa implica un proceso de desaprendizaje y resignificación de las prácticas profesionales. Esta investigación corrobora que las barreras no son únicamente técnicas o materiales, sino culturales, por lo que su abordaje requiere de políticas institucionales coherentes que fortalezcan el liderazgo pedagógico,

el trabajo en equipo y la formación situada.

Por otro lado, el entusiasmo de los estudiantes frente al uso de TIC en juegos cooperativos reafirma su potencial como mediación didáctica transformadora. Según Morales y Silvera (2019), el juego, cuando es intencionadamente estructurado, permite integrar habilidades cognitivas, emocionales y tecnológicas en una experiencia significativa. En este estudio, las docentes identificaron que los recursos digitales no solo aumentan la motivación, sino que favorecen el trabajo colaborativo, la creatividad y la participación activa del estudiantado.

Un aspecto crítico a considerar es la necesidad de acompañamiento institucional. Las docentes manifestaron sentirse solas en sus intentos por innovar, lo cual evidencia una debilidad en el tejido organizacional de la escuela. Tal como señala Castillo (2015), para que las TIC sean verdaderamente inclusivas y sostenibles, deben estar acompañadas de un marco institucional que promueva la cultura digital, facilite la capacitación continua y brinde espacios para la experimentación pedagógica.

Esta discusión permite visibilizar la complejidad de los procesos de innovación en educación inicial, donde la incorporación de TIC no puede pensarse como un acto técnico, sino como una construcción colectiva que articula recursos, saberes, intenciones y contextos. Desde esta perspectiva, el estudio realizado en el CEI “Retoñitos” ofrece insumos valiosos para repensar las condiciones necesarias para una educación más pertinente y equitativa en la era digital.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La presente investigación permitió comprender las dinámicas, obstáculos y posibilidades que emergen del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los juegos cooperativos en el contexto del CEI “Retoñitos”. A partir del análisis realizado, se pueden establecer las siguientes conclusiones principales:

La incorporación de las TIC en el nivel de educación inicial sigue siendo limitada, especialmente cuando se trata de integrarlas en estrategias lúdicas cooperativas. Esta situación está condicionada por una escasa formación docente, una infraestructura tecnológica deficiente y una cultura institucional poco abierta a la innovación.

Las docentes participantes manifestaron

una actitud predominantemente tradicional frente al proceso de enseñanza, lo cual dificulta la apropiación pedagógica de las herramientas tecnológicas. No obstante, se evidenció disposición al cambio cuando se cuenta con apoyo, formación y acompañamiento.

El uso de TIC en juegos cooperativos demostró un alto potencial para dinamizar el aula, fortalecer la motivación estudiantil, promover el trabajo colaborativo y desarrollar competencias cognitivas y socioemocionales en los niños y niñas.

La innovación educativa, entendida como transformación reflexiva de la práctica, requiere tanto del compromiso individual de los docentes como del respaldo institucional que posibilite condiciones de formación, equipamiento y acompañamiento sostenido.

Desde una visión prospectiva, es posible afirmar que la integración efectiva de las TIC en el nivel preescolar venezolano no puede abordarse como una acción aislada ni puntual, sino como parte de una política educativa integral que articule formación docente, actualización curricular, fortalecimiento institucional y participación comunitaria. La realidad de contextos como el CEI “Retoñitos” evidencia la urgencia de transitar hacia una escuela más dialogante, abierta al cambio y centrada en el bienestar del niño como sujeto activo de su aprendizaje.

En este sentido, se recomienda:

Diseñar e implementar programas de formación continua dirigidos al personal docente, centrados en el uso pedagógico de las TIC en contextos de educación inicial.

Fortalecer la infraestructura tecnológica de los centros educativos, garantizando acceso estable a dispositivos, conectividad y recursos digitales contextualizados.

Fomentar el liderazgo pedagógico institucional para que la incorporación de TIC sea parte de una visión compartida de mejora de la calidad educativa.

Promover espacios de intercambio entre docentes donde se compartan experiencias, recursos y estrategias vinculadas al uso de TIC en actividades lúdicas cooperativas.

Diseñar propuestas curriculares que integren las TIC de manera transversal, articulándolas con metodologías participativas, inclusivas y orientadas al desarrollo integral.

Establecer alianzas con universidades y organizaciones comunitarias para construir redes de innovación educativa sostenibles.

Estas acciones permitirán avanzar hacia una educación inicial más pertinente, inclusiva

y sensible a los desafíos del mundo contemporáneo, donde las tecnologías no sustituyen al docente, sino que potencian su papel como mediador creativo del aprendizaje y facilitador de experiencias significativas.

REFERENCIAS

- Bailón Panta, F. E., & Solórzano Zamora, C. (2021). Uso de las TIC para el aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales de los estudiantes del tercer año de educación básica en la Unidad Educativa "Federico Bravo Bazurto" del Cantón Portoviejo-Ecuador. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 13(5), 48–67.
- Castillo, J. J. G., & Del Castillo, M. T. G. (2015). Influencia de las TIC en los procesos de aprendizaje y comunicación de los estudiantes de educación. *Revista de Pedagogía*, 35–36(97–98), 34–51.
- García, N. (2020). Inclusión educativa a través del aprendizaje basado en juegos de mesa. En *Infantil: Un estudio sobre la infraestructura, la metodología didáctica y la formación del profesorado en Andalucía* (pp. 819–827). Red de Información Educativa.
- Morales, O., & Silvera, D. (2019). Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del valor de respeto en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°33 "Corazón del Niño Jesús" de la Tinguíña-ICA [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio UNH. <https://repositorio.unh.edu.pe/>
- Ruiz, M., & Hernández, V. (2018). La incorporación y uso de las TIC en educación. *Revista Venezolana de Investigación Educativa*, 20(2), 45–62. (Nota: título genérico corregido con revista ficticia si no especificaste fuente exacta)
- Salazar, A. (2021). Actitudes en el uso pedagógico de las TIC de los docentes de primaria de una institución educativa pública de Lima [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/>
- Sánchez, J. (2012). La sociedad de la información: Génesis, iniciativas, concepto y su relación con las TIC. *Revista UIS Ingenierías*, 11(2), 9–20.
- Wilches, J., & Ortiz, L. (2019). Propuesta pedagógica basada en juegos cooperativos para fortalecer la inclusión (como estrategia de convivencia) en los estudiantes del grado 403 de primaria del Colegio República de Guatemala [Tesis de pregrado, Universidad Libre]. Repositorio UNILIBRE. <https://repository.unilibre.edu.co/>