



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

LOS VIDEOS JUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO JARDÍN DE INFANTES
BILINGÜE LA RONDA

TUTORA:

Msc. Maria Fernanda Mera Castro

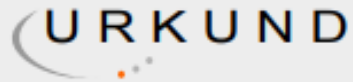
AUTORA:

Lady Stephanie Saavedra Peña

Guayaquil, 2019

| REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA | | |
|--|---|---|
| FICHA DE REGISTRO DE TESIS | | |
| TÍTULO Y SUBTÍTULO: Los videos juegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años del Centro Educativo Jardín de Infantes Bilingüe La Ronda. | | |
| Talleres formativos “ <i>El misterioso mundo de los videos juegos</i> ” para Docentes y Padres de Familia, sobre su aporte en el desarrollo cognitivo. | | |
| AUTOR/ES: Lady Stephanie Saavedra Peña | REVISORES: Msc: María Fernanda Mera Cantos | |
| INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL | FACULTAD: EDUCACIÓN | |
| CARRERA: EDUCADORAS DE PÁRVULOS | | |
| FECHA DE PUBLICACIÓN: 2019 | N. DE PAGS: 110 | |
| ÁREAS TEMÁTICAS: FORMACIÓN DEL PERSONAL DOCENTE Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN | | |
| PALABRAS CLAVE: Videos juegos, Desarrollo cognitivo, Niños | | |
| RESUMEN: En el presente trabajo de investigación es producto de la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, mediante el uso de los videos juegos mismo que permitirán que los docentes, estudiantes y padres de familia concienticen acerca de la implementación de los videos juegos como un mejor proceso de aprendizaje, con la finalidad que sea fácil la labor del docente y la integración de los padres en el ámbito educativo del niño/a teniendo este proceso más ameno para el estudiante. Es importante que toda la comunidad educativa confié y se adapte a esta nueva metodología que fue creada como una estrategia para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje para que los estudiantes disfruten del proceso convirtiéndose en un apoyo para facilitar en nuevo conocimiento que puede ser reforzado en casa con la supervisión del padre de familia. Para ello esta investigación se realizó bajo una investigación descriptiva y de campo con las técnicas de observación, entrevista y encuestas. | | |
| N. DE REGISTRO (en base de datos): | N. DE CLASIFICACIÓN: | |
| DIRECCIÓN URL (tesis en la web): | | |
| ADJUNTO URL (tesis en la web): | | |
| ADJUNTO PDF: | SI <input checked="" type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| CONTACTO CON AUTORES/ES: Lady Stephanie Saavedra Peña | Teléfono: 0984049398 | E-mail: Stephanie_saa_21@hotmail.com |
| CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN: | Msc. Georgina Hinojosa Dazza, DECANA Teléfono: 2596500 EXT. DECANATO E-mail: gchinojosad@ulvr.edu.ec Msc. Norma Hinojosa Garcés Teléfono: 2596500 EXT. XXX Correo electrónico: nhinojosag@ulvr.edu.ec | |

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO



Urkund Analysis Result

Analysed Document: TESIS LADY SAAVEDRA.docx (D44630567)
Submitted: 11/27/2018 4:49:00 PM
Submitted By: mmerac@ulvr.edu.ec
Significance: 2 %

Sources included in the report:

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN TICS Y DESAROLLO INTELECTUAL.docx (D41113335)
MERINO BOHORQUEZ NARCISA.docx (D41121198)
Tesis-Paola-Inca-Final SI.docx (D40645220)
TESIS corregida 2000445.docx (D10770633)
proyecto lopez rodriguez.doc (D14427133)
<http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/3608/12750.pdf?sequence=3>

Instances where selected sources appear:

20



MSc. Ma. Fernanda Mera Cantos

Tutor

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

El estudiante egresado Lady Stephanie Saavedra Peña declara bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, Los videos juegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años del Centro Educativo Jardín de Infantes Bilingüe La Ronda, durante el periodo lectivo 2018 – 2019, corresponde totalmente a el suscrito y me responsabilizo con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedo los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autor



Firma:

Lady Stephanie Saavedra Peña

0950025288

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación Los videos juegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años del Centro Educativo Jardín de Infantes Bilingüe La Ronda, designado por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: Los videos juegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años del Centro Educativo Jardín de Infantes Bilingüe La Ronda, presentado por la estudiante Lady Stephanie Saavedra Peña como requisito previo, para optar al Título de Licenciada en Educación Parvularia, encontrándose apto para su sustentación.

Firma:


MSc. Ma. Fernanda Mera Cantos

AGRADECIMIENTO

En primera instancia agradezco a Dios quien es mi guía y mi fortaleza, a mis padres por brindarme ese apoyo incondicional en cada una de mis decisiones realizadas hasta el día de hoy ya que sin su pilar el camino hasta esta meta se hubiese tornado difícil. A mi esposo por sus palabras de motivación su apoyo incondicional en los momentos complicados levantándome para llegar al final. Por ultimo a mi tutora MSc. Maria Fernanda Mera Castro por guiarme en todo este camino, por apoyarme y brindarme todo su sabiduría y paciencia para poder culminar esta meta tan importante en mi vida, profesional y personal.

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada principalmente a Dios y a mis padres por el apoyo incondicional y económico. A mi esposo le agradezco por su apoyo moral y sus palabras de confianza al ver que decaía, y por ultimo a mis amigas Alicia y Maruixi por acompañarme en todos estos años ayudándome a seguir adelante.

ÍNDICE GENERAL

| | |
|---|----------|
| Contenido | |
| REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA | II |
| CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO | III |
| DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES | IV |
| CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR | V |
| AGRADECIMIENTO..... | VI |
| DEDICATORIA | VII |
| ÍNDICE GENERAL..... | VIII |
| ÍNDICE DE TABLAS | XI |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS | XII |
| ÍNDICE DE IMÁGENES | XIV |
| ÍNDICE DE ANEXOS..... | XIV |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| CAPÍTULO I..... | 3 |
| DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN | 3 |
| 1.1 TEMA | 3 |
| 1.2 PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO | 3 |
| 1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | 4 |
| 1.4 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA | 4 |
| 1.5 OBJETIVO GENERAL | 5 |
| 1.6 OBJETIVO ESPECÍFICOS | 5 |
| 1.7 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN | 5 |
| 1.8 DELIMITACIÓN O ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN | 6 |
| 1.9 IDEA A DEFENDER..... | 6 |
| 1.10 IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES | 7 |
| 1.11 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES | 8 |
| CAPÍTULO II | 9 |
| MARCO TEÓRICO..... | 9 |
| 2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN | 9 |
| 2.2 MARCO TEÓRICO REFERENCIAL..... | 9 |
| 2.2.1 La historia de los videojuegos..... | 9 |
| 2.2.2 Video juegos..... | 10 |
| 2.2.3 Importancia | 11 |
| 2.2.4 Objetivos | 11 |

| | |
|---|----|
| 2.2.5 Tipos de plataformas de videojuegos | 12 |
| 2.2.6 Los efectos positivos y negativos de los videos juegos..... | 12 |
| 2.2.7 Recomendaciones para los padres del uso de los videojuegos..... | 14 |
| 2.2.8 Características | 15 |
| 2.2.9 Los videos juegos y los niños..... | 15 |
| 2.2.10 Los procesos de aprendizaje y los videos juegos | 16 |
| 2.2.11 Impacto de los videojuegos en el cerebro de los niños. | 17 |
| 2.2.12 Ámbitos que se desarrollan los videos juegos..... | 18 |
| 2.2.13 ¿La tecnología juega un papel en el aprendizaje infantil?..... | 19 |
| 2.2.14 Tipos de juegos | 20 |
| 2.2.15 Clasificación de videojuegos – juegos | 21 |
| 2.2.16 El docente y los videos juegos | 22 |
| 2.2.17 Valores básicos para implementar en los videojuegos..... | 23 |
| 2.2.18 Desarrollo cognitivo..... | 23 |
| 2.2.19 La cognición..... | 24 |
| 2.2.20 Procesos cognitivos..... | 24 |
| 2.2.21 Función del cerebro en los procesos cognitivos..... | 25 |
| 2.2.22 Teoría cognitiva..... | 26 |
| 2.2.23 Estadios del desarrollo cognitivo | 27 |
| 2.2.24 Las etapas o estadios: | 27 |
| 2.2.25 Habilidades cognitivas | 28 |
| 2.2.26 Desarrollo..... | 29 |
| 2.2.27 Filosofías sobre el origen y el desarrollo del conocimiento..... | 29 |
| 2.2.28 El aprendizaje..... | 30 |
| 2.2.29 Características del aprendizaje:..... | 30 |
| 2.2.30 Áreas del desarrollo cognitivo..... | 31 |
| 2.2.31 Como ayudar a favorecer el desarrollo cognitivo en los niños | 32 |
| 2.3 MARCO LEGAL | 33 |
| 2.4 MARCO CONCEPTUAL..... | 36 |
| CAPÍTULO III..... | 38 |
| METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN..... | 38 |
| 3.1 FUNDAMENTACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN | 38 |
| 3.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN | 39 |
| 3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN..... | 39 |
| 3.4 DATOS DE POBLACIÓN Y MUESTRA | 41 |
| 3.5 FUENTES, RECURSOS Y CRONOGRAMA | 42 |

| | |
|---|----|
| 3.6 PROCESAMIENTOS, PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS | 43 |
| 3.7 CONCLUSIONES PRELIMINARES | 67 |
| CAPÍTULO IV | 69 |
| PROPUESTA | 69 |
| 4.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA | 69 |
| 4.2 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA | 69 |
| 4.3 OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA..... | 70 |
| 4.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA | 70 |
| 4.5 LISTADO DE LOS CONTENIDOS Y ESQUEMA DE LA PROPUESTA..... | 70 |
| 4.6 IMPACTO / BENEFICIO / RESULTADOS..... | 83 |
| 4.7 CONCLUSIONES | 84 |
| 4.8 RECOMENDACIONES | 85 |
| Anexos..... | 86 |
| Referencias Bibliográficas | 96 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla de contenido | |
| Tabla 1 : Operacionalización de las variables | 8 |
| Tabla 2. : Tabla de contenido y clasificación de los videojuegos en Latinoamérica. | 21 |
| Tabla 3: Esquema de los tipos de habilidades, adquisición e instrucción | 28 |
| Tabla 4: La población | 41 |
| Tabla 5: Distribución de la población. | 42 |
| Tabla 6: fuentes de recolección de datos. | 42 |
| Tabla 7: ¿Tiene conocimientos si los videos juegos influyen en el desarrollo cognitivo de los niños en etapa Inicial? | 47 |
| Tabla 8: ¿Está de acuerdo que los videos juegos deben ser usados en las aulas de clases como herramienta de aprendizaje? | 48 |
| Tabla 9: ¿Usted cree que los videos juegos influyen en el bajo rendimiento académico de los niños? | 49 |
| Tabla 10: ¿De qué manera influyen los videos juegos en la conducta de los niños? | 50 |
| Tabla 11: ¿Considera usted que los videos juegos influyen en la capacidad de concentración en los niños? | 51 |
| Tabla 12: ¿Cree usted que los videos juegos afectan en la disciplina dentro o fuera del salón de clases? | 52 |
| Tabla 13: ¿El uso excesivo de los videos juegos en que área cree usted que afecta más a los niños? | 53 |
| Tabla 14: ¿Considera usted que el uso inadecuado de los videos juegos afectan al niño en su? | 54 |
| Tabla 15: ¿Considera usted que el aprendizaje puede ser adquirido por medio de los videos juegos? | 55 |
| Tabla 16: ¿Si utilizaría los videos juegos como herramienta pedagógica que actividades realizaría con los niños? | 56 |
| Tabla 17: ¿Utiliza su hijo videos juegos? | 57 |

| | |
|---|----|
| Tabla 18: ¿Cuál es la plataforma que más usa su hijo al momento de jugar? | 58 |
| Tabla 19: ¿Qué tiempo le dedica su hijo a los videos juegos en el hogar? | 59 |
| Tabla 20: ¿Cuál es la reacción de su hijo cuando le niega el uso de los videos juegos antes de iniciar una tarea escolar? | 60 |
| Tabla 21: ¿En el transcurso de que su hijo utiliza los videos juegos usted? | 61 |
| Tabla 22: ¿Cuál es la edad que usted considera adecuada para que los niños empiezan a usar los videos juegos? | 62 |
| Tabla 23: ¿Ha notado algún cambio en la conducta del niño por el uso excesivo de los videos juegos? | 63 |
| Tabla 24: ¿Supervisa usted los videos juegos que su hijo utiliza? | 64 |
| Tabla 25: ¿Cree usted que el uso de los videos juegos en el hogar sirve para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños? | 65 |
| Tabla 26: ¿Cómo padre de familia, qué habilidades cree usted que pueden desarrollar los videos juegos en su hijo? | 66 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Tabla de contenido | |
| Gráfico 1: ¿Tiene conocimientos si los videos juegos influyen en el desarrollo cognitivo de los niños en etapa Inicial? | 47 |
| Gráfico 2: ¿Está de acuerdo que los videos juegos deben ser usados en las aulas de clases como herramienta de aprendizaje? | 48 |
| Gráfico 3: ¿Usted cree que los videos juegos influyen en el bajo rendimiento académico de los niños? | 49 |
| Gráfico 4: ¿De qué manera influyen los videos juegos en la conducta de los niños? | 50 |
| Gráfico 5: ¿Considera usted que los videos juegos influyen en la capacidad de concentración en los niños? | 51 |

| | |
|---|----|
| Gráfico 6: ¿Cree usted que los videos juegos afectan en la disciplina dentro o fuera del salón de clases? | 52 |
| Gráfico 7: ¿El uso excesivo de los videos juegos en que área cree usted que afecta más a los niños? | 53 |
| Gráfico 8: ¿Considera usted que el uso inadecuado de los videos juegos afectan al niño en su? | 54 |
| Gráfico 9: ¿Considera usted que el aprendizaje puede ser adquirido por medio de los videos juegos? | 55 |
| Gráfico 10: ¿Si utilizaría los videos juegos como herramienta pedagógica que actividades realizaría con los niños? | 56 |
| Gráfico 11: ¿Utiliza su hijo videos juegos? | 57 |
| Gráfico 12: ¿Cuál es la plataforma que más usa su hijo al momento de jugar? | 58 |
| Gráfico 13: ¿Qué tiempo le dedica su hijo a los videos juegos en el hogar? | 59 |
| Gráfico 14: ¿Cuál es la reacción de su hijo cuando le niega el uso de los videos juegos antes de iniciar una tarea escolar? | 60 |
| Gráfico 15: ¿En el transcurso de que su hijo utiliza los videos juegos usted? | 61 |
| Gráfico 16: ¿Cuál es la edad que usted considera adecuada para que los niños empiezan a usar los videos juegos? | 62 |
| Gráfico 17: ¿Ha notado algún cambio en la conducta del niño por el uso excesivo de los videos juegos? | 63 |
| Gráfico 18: ¿Supervisa usted los videos juegos que su hijo utiliza? | 64 |
| Gráfico 19: ¿Cree usted que el uso de los videos juegos en el hogar sirve para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños? | 65 |
| Gráfico 20: ¿Cómo padre de familia, qué habilidades cree usted que pueden desarrollar los videos juegos en su hijo? | 66 |

ÍNDICE DE IMÁGENES

Tabla de contenido

| | |
|---|----|
| Imagen 1: Ámbitos que se desarrollan con los videos juegos | 18 |
| Imagen 2: Conferencia Iberoamericana de Educación “Luces para crecer” | 19 |
| Imagen 3: conocimientos y las habilidades tecnológicas. | 22 |
| Imagen 4: Procesos cognitivos básicos | 25 |
| Imagen 5: Funciones del cerebro. | 26 |
| Imagen 6: Áreas del desarrollo cognitivo | 31 |
| Imagen 7: esquema de la propuesta | 72 |
| Imagen 8: Niño llorando. | 75 |
| Imagen 9: Video Adicto a los videojuegos | 77 |
| Imagen 10: Mundo Primario | 79 |
| Imagen 11: Smartick | 79 |
| Imagen 12: Padre eh hijo jugando. | 81 |

ÍNDICE DE ANEXOS

| | |
|--|----|
| Anexo 1: Evidencias fotográficas | 86 |
| Anexo 2: Instrumentos de investigación | 87 |
| Anexo 3: Instrumento de validación de la propuesta | 93 |

INTRODUCCIÓN

Los videos juegos son juegos electrónicos que desde sus inicios fueron catalogados como juegos netamente de ocio que se crea como una alternativa más a las existentes para distraerse y disfrutar con él, convirtiéndose es una herramienta indispensable en el hogar y en su constate evolución llegando hasta sus distintas plataformas como los teléfonos móviles, consolas portátiles, Tablet, etc.

Hoy en día los videos juegos están introduciéndose en la educación cambiando así el formato en el que fueron creados, pero el abuso de los videos juegos ha tenido repercusiones en las nuevas generaciones, creando dudas en los padres de familia si le debe negar o permitir la utilización de los videos juegos y peor aún utilizarla como una herramienta pedagógica debido al empleo que hoy en día se hace de este dispositivo. El uso inadecuado, la falta de atención sobre el video juego deja a los niños expuestos a innegables riesgos. Por eso los padres de familia deben aprender a utilizarlos adecuadamente para así crear un hábito de su uso.

Estudios como los realizados por Espinar y López (2009) afirman que cada día aumenta el número de personas a tempranas edades, debido a eso los niños hacen un uso inadecuado de los videos juegos sin control de los padres

El uso incorrecto de los videos juegos repercuten en el desarrollo integral en especial en el área cognitiva de los niños, por esta razón este proyecto pretende brindar las herramientas necesarias para que los padres puedan utilizar los videos juegos a su favor aprovechando la dinámica y atracción que él tiene con el niño.

Este proyecto se desarrolla en cuatro capítulos que serán descriptos a continuación.

Capítulo I

En él se analizara el planteamiento, la formulación del problema, explicando de forma clara y concreta la justificación y sistematización, incluyendo además los objetivos tanto como general y específicos adjuntando la hipótesis y la idea a defender con la Operacionalización de las variables.

Capítulo II

Está abordado por la fundamentación teórica como el marco teórico, antecedente y referente de los fundamentos de la investigación, es decir los conceptos básicos del tema.

Capítulo III

En él se describe la metodología de la investigación adjuntando los análisis de los instrumentos aplicados, en donde se tabulan los resultados de las encuestas. Esta información es crucial para la investigación arrojando conclusiones preliminares que determinan las pautas para orientar la propuesta.

Capítulo IV

Se encontrará el proceso y el paso a paso del desarrollo de la propuesta que se basa en las imparticiones de talleres formativos dirigidas a padres de familia y docentes titulado “*El misterioso mundo de los videos juegos*”. La cual fue elaborada con la finalidad de concientizar y controlar el uso de los videos juegos dentro o fuera del hogar.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 TEMA

Los videos juegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años del Centro Educativo Jardín de Infantes Bilingüe La Ronda, durante el periodo lectivo 2018 – 2019.

1.2 PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO

Los padres de familia del siglo XXI por motivos de trabajo tienen poca interacción con sus hijos y debido a ese escaso tiempo con ellos se les complica mantener el orden, conduciendo a ofrecerles un aparato tecnológico para mantenerlos tranquilos y sentados.

El grupo familiar que rodea al niño cumple un papel fundamental al cuidarlos y para que estén quietos los distraen con varios tipos de aparatos tecnológicos y así logran mantenerlos tranquilos y sin molestar. Es necesario cambiar esa rutina establecida por un mejor manejo de tiempo manteniendo al niño ocupado y distraído inmerso en su creatividad.

La problemática que presentan los docentes del Centro Educativo Jardín De Infantes Bilingüe La Ronda en el momento de impartir sus clases es que tienen dificultad para mantener a los niños tranquilos al momento de impartir un conocimiento, ya que la falta de creatividad, iniciativa, motivación hacen que los niños tengan carencias para retener información lo que les genera ansiedad y les provoca inconvenientes al momento de formular oraciones coherentes.

El objetivo principal de esta investigación es dar a conocer a los padres de familia y a los docentes, estrategias y pautas para mejorar el tiempo de calidad de Padres e hijos, mediante actividades lúdicas que pueden ser juegos al aire libre, que permitan al niño desarrollar todas sus habilidades cognitivas acorde a su edad cronológica y por ende desarrollarse de manera integral y social.

Esta investigación quiere que los padres de familia se comprometan a fortalecer el vínculo de padre e hijo para mejorar ese tiempo de calidad y calidez que requieren para observar los cambios en su rendimiento escolar tanto en el área cognitiva y su comportamiento.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influyen los videos juegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años del centro educativo Jardín de infantes bilingüe de la ronda?

1.4 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

¿Por qué los padres recurren al celular como distractor para los niños?

¿Cuáles son las consecuencias del uso excesivo de los videos juegos en el desarrollo cognitivo del niño?

¿Cuáles son los problemas de uso excesivo de los videojuegos?

¿Cuáles son los factores que influyen en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años de edad?

¿Los docentes del siglo XXI están capacitados para atraer la atención del niño mediante la metodología juego-trabajo?

¿Los padres de familia están conscientes del daño que produce el excesivo uso de los videojuegos?

1.5 OBJETIVO GENERAL

Analizar la influencia del uso de los videos juegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años del Centro Educativo Jardín de Infantes Bilingüe de La Ronda.

1.6 OBJETIVO ESPECÍFICOS

- Determinar los referentes teóricos en el uso de los videojuegos y su influencia en el desarrollo cognitivo.
- Detectar el grado de influencia de los videos juegos en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años.
- Elaborar talleres para padres de familia y docentes con estrategias innovadoras para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas.

1.7 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación se realizó con el fin de recalcar la importancia que tiene el desarrollo en el área cognitiva de los niños de 5 años de edad y de qué manera los docentes y los padres pueden motivar al niño a realizar distintas actividades.

Detallando así que los niños del siglo XXI son expuestos a la tecnología de una manera prematura, alterando así su desarrollo del niño al no integrarse con sus semejantes y jugar al aire libre sino que prefieren estar pendientes de aparatos tecnológicos de sus padres que tengan juegos, al hacerlo de esta manera los niños se vuelven agresivos y pierden el interés en el salón por la falta de estímulos que les proporcionan los videos juegos.

Lo que se quiere lograr con esta investigación es proporcionar al docente y al padre de familia un manual en el cual tener pautas y guías de como disminuir el uso de los videojuegos casi por totalidad logrando integrar al niño al mundo real.

Los beneficiados de este trabajo de investigación serán los estudiantes al poder desarrollar su área cognitiva de una manera eficaz acorde a su edad, los docentes al momento de impartir sus clases teniendo niños concentrados en sus actividades y los padres de familia al realizar actividades de integración familiar y así poder distribuir sus horas a conveniencia del niño.

La institución será beneficiada al implementar estas estrategias con las que mejoraran el proceso cognitivo básico fundamental en el proceso de aprendizaje y en el comportamiento. Siendo necesario despertar su atención memoria y percepción para fortalecer las capacidades intelectivas.

Este proyecto deja en claro que se utilizó la línea de investigación desempeño y profesionalismo del docente, sublíneas de investigación entornos virtuales y ambientes de aprendizaje.

1.8 DELIMITACIÓN O ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Unidad responsable: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

Persona responsable: Lady Saavedra Peña

Campo: Educación.

Área: Educación Inicial.

Población: Niños de 5 años del Centro Educativo jardín de infantes bilingüe La Ronda.

Periodo de ejecución: 2018-2019

1.9 IDEA A DEFENDER

El uso de los videos juegos de forma excesiva de qué manera influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años del Centro Educativo Jardín De Infantes Bilingüe La Ronda ubicada en la ciudadela la FAE de la ciudad de Guayaquil

1.10 IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable Independiente: Los Videos Juegos

Variable Dependiente: Desarrollo Cognitivo

1.11 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Tabla 1: Operacionalización de las variables

| VARIABLES | CONCEPTUALIZACIÓN | DIMENSIONES | INDICADORES |
|--|--|--|---|
| V. Independiente Videos juegos | Los videojuegos son aparatos tecnológicos orientados al entretenimiento que permite simular experiencias virtuales en distintas pantallas. | Preferencia por un tipo de video juego Cantidad de tiempo empleado en un video juego. Frecuencia del uso del tiempo en video juego. Cambios de actitudes y comportamiento | Deficiencia en habilidades perceptibles Bajo nivel de atención Limitar el uso de video juegos |
| V. Dependiente Desarrollo cognitivo | Son las diferentes etapas que tiene el niño en su desarrollo intelectual, social, afectivo y biológico. | Destrezas cognitivas Percepción Atención Memoria Pensamiento Lenguaje | Niveles de atención. Respuesta a estímulos. Formas de comunicación |

Elaborado por: Lady Stephanie Saavedra Peña

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Pazmiño & Sánchez (2015) Las autoras de esta investigación dieron a conocer que las estrategias educativas del uso de las TICS sirven como apoyo didáctico, pedagógico y tecnológico facilitando así el proceso de enseñanza proponiendo la aplicación de guías metodológicas orientadas a la familia con programas tecnológicos educativos para el uso adecuado de las TICS para así potenciar el aprendizaje de los niños de 4 años.

Ponce (2016). Con el tema El juego en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Gregoriano.

Hilde (2012) Los autores son expertos en el diseño de test para medir la incidencia de la permanecía de los niños frente al computador en actividades que no comprenden tareas ni labores escolares.

La autora de esta investigación dio a conocer que es de suma importancia que los niños realicen actividades lúdicas acorde su edad con el objetivo de lograr el desarrollo del área cognitiva de los niños.

2.2 MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.2.1 La historia de los videojuegos.

Desde sus inicios en la década de los 50 hasta nuestros días los videojuegos han pasado de ser un pasatiempo para jóvenes estudiantes de ingeniería a convertirse en la industria del ocio más poderosa.

Empezaron a surgir en 1973, con una variedad de juegos como:

- ✓ “Pong” que hizo posible jugar tenis de manera virtual, después crearon
- ✓ “Space Invaders” (mata marcianos)
- ✓ “Pac-Man” (come cocos), posterior a esto fueron apareciendo videojuegos de guerra o carrera armamentística con objetivo de violencia.

En el año 1977, Atari lanzó el primer sistema de videojuegos en consola (cartucho) de gran éxito en algunos países y a raíz de estos juegos algunos especialistas se centraron en estudiar los posibles efectos de los juegos en la conducta de los niños.

Desde entonces los videojuegos se han catalogado como promotores de conductas agresivas y adictivas, sin embargo esta tecnología no se ha detenido al contrario ha tenido una continua evolución a través de los años.

2.2.2 Video juegos

El video juego es un programa informático orientado al entretenimiento a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Las máquinas creadas específicamente para alojar video juegos se conocen como arcade. Hasta hace pocos años, era posible encontrarlas en muchos establecimientos de ocio. Según García (2017) “Con el avance de la tecnología, los video juegos pasaron a ser más usuales en videoconsolas (un dispositivo que se conecta al televisor) y en ordenadores”. (P. 16) Por esta razón, el concepto de video juegos se utiliza para referirse a cualquier juego digital interactivo, independientemente de su soporte físico.

2.2.3 Importancia

Los videos juegos y las empresas que los fabrican influyen de una gran manera al comportamiento o de forma directa a la vida de los infantes, incluso ni los padres están conscientes de lo importante que son para su rutina diaria de los niños.

En la interacción social los videojuegos han logrado destacarse de una gran forma, anterior mente los infantes interactúan en los parques pero hoy en día los patios de juegos se transformaron en salas de juegos y si los niños no tiene una consola pueden quedar aislados de sus semejantes.

Al pasar de los años los videojuegos han tenido cambios en sus programaciones para poder llegar a la industria de la educación, para facilitar el proceso de enseñanza como son el conocimiento, trabajo de memoria, principios básicos de la causa y el efecto y resolución de problemas o implementar conceptos y reglas que pueden ser difíciles de proyectar en el mundo real.

2.2.4 Objetivos

El objetivo claro de los videojuegos es entretener a la gente sorprendiéndoles con nuevas experiencias. – Miyamoto (2012)

El objetivo primordial de los videojuegos es el entretenimiento universal, para grandes y pequeños, mediante retos para superarlos con destrezas, sacando de la rutina, quitar el estrés que puede generar la vida diaria.

Dentro de la tecnología, el objetivo de los videojuegos es convertirse en una herramienta didáctica para el aprendizaje en el salón de clases , ya que ayuda a desarrollar de manera gradual el descubrimiento de la exploración propia del niño, a

través de actividades en donde demuestran habilidades innatas o adquiridas con este material.

2.2.5 Tipos de plataformas de videojuegos

Reyes (2016) menciona que en el 2015 se publicó un estudio de VTR Internet segura que indicó que: por lo menos 1 de cada 3 niños han tenido en algún momento un aparato tecnológico, así también 1 de cada 2 de menores de 5 años tiene en propiedad un aparato de estos, por último indica que el 40% de los niños tienen un celular. Los videojuegos son programas informáticos que dependen de una plataforma para que el usuario pueda interactuar a través de un controlador.

Las plataformas son los distintos tipos de dispositivos en los que se pueden ejecutar los videojuegos:

Las distintas plataformas son:

- **Videoconsolas portátiles:** son los teléfonos móviles o Tablet que cada día van adquiriendo mejoras en su calidad visual.
- **Las PC:** en esta plataforma nos solo se puede reproducir el CD, sino que también se puede jugar de una manera online.
- **Máquinas recreativas:** estos dispositivos son las primeras máquinas en las que se podían jugar introduciendo una moneda y se las encontraba en lugares públicos.
- **Videoconsolas:** Estos dispositivos son los más populares y son de uso doméstico y sirven netamente para reproducir videojuegos.

2.2.6 Los efectos positivos y negativos de los videos juegos

2.2.6.1 Efectos positivos de los videojuegos

Salomon (2004) Desarrollar las habilidades abarca que las operaciones mentales utilizadas a partir del aprendizaje mejorarán cuando el individuo las ponga en práctica,

indica: que los seres humanos no desconocemos del todo estos procedimientos lo que se hace a partir de la práctica es poder dominarlos y aumentarlos.

Los videos juegos pueden desarrollar las diferentes habilidades con el debido control y supervisión de los padres.

- ✓ Motivación en el aprendizaje
- ✓ Adquirir conocimientos de manera atractiva
- ✓ Contribuye a desarrollar competencias
- ✓ Desarrollar la capacidad deductiva
- ✓ Estimulando la lógica
- ✓ Discriminar objetos
- ✓ Agilidad en los actos reflejos
- ✓ Sensación motivadora para continuar

Convirtiéndose en un aprendizaje significativo para los niños, y tomando en cuenta lo anteriormente dicho, todos los aspectos se pueden conseguir siempre y cuando se use de una manera controlada los aparatos electrónicos, sobre todo de coordinación ojo mano, de razonamiento lógico y de capacidad de decisión, bases que van realizando en su desarrollo.

2.2.6.2 Efectos negativos de los videos juegos

Dominick (1984) “estableció que jugar videos juegos agresivos podría tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional del jugador. Además los cambios afectivos dependieron del tipo de videojuego empleado, es decir, el videojuego más agresivo condujo a incrementar la hostilidad y la ansiedad, en relación a aquellos sujetos que no jugaron videojuegos”

Esto quiere decir que sin un debido control de los padres hacia los videos juegos pueden conllevar repercusiones en los más pequeños de la casa y adquiriendo las siguientes acciones.

- Obsesión para dominar, recurre a las mentiras para seguir jugando.
- Aislamiento de todo grupo tanto familiar como social.
- Pérdida de la realidad se introduce en un mundo imaginario
- Depresión y ansiedad se agota con facilidad provocando una alteración del sistema nervioso.
- Agresividad perder el control de sí mismo y de todo
- Sobrepeso es propenso con alto riesgo de desarrollar sedentarismo.
- Irritación de ojos
- Dolores de cabeza, dolores musculares y hasta tendinitis.

Los niños de primaria que juegan videojuegos más de dos horas al día tienen 67% más probabilidades de desarrollar problemas de atención, según estudios publicados en American Academy of Pediatrics 01 de Noviembre del 2014 volumen 134. La relación entre los videojuegos y la atención es, probablemente, una vía de dos sentidos, los niños con problemas de atención se verán más atraídos a esos medios, y estos medios aumentan los problemas de atención

2.2.7 Recomendaciones para los padres del uso de los videojuegos

La idea fundamental para poder entender si los videojuegos causan efectos positivos o negativos en los niños, dependerá como se emplee, por ello se recomienda lo siguiente:

- Controlar el tiempo que se le da a los niños solo 2 a 3 horas a la semana.
- Que el videojuego se convierta en un premio por algo bueno que ha realizado el niño.
- Estar pendiente sobre lo que contiene el juego, ya que debe ser acorde a la edad de los niños.

- Que se conviertan como un elemento de integración familiar donde exista contacto, participación y comunicación entre todos sus miembros.
- Y que sea parte de un compromiso que ayude a su formación educativa para que se complemente con otras actividades como pintura o dibujo.

2.2.8 Características

En el proceso de aprendizaje de los niños, los videos juegos se convierten en un elemento atractivo y efectivo, y presentan las siguientes características:

- Posibilita el uso de la fantasía, sin barrera espacial, de tiempo o de gravedad.
- Facilitan el acceso a "otros mundos" y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas.
- Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro.
- Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
- Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
- Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega saben que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
- Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual.

2.2.9 Los videos juegos y los niños

Las grandes empresas dedicadas a la innovación tecnología diseñan nuevos modelos de videojuegos dirigidos a los más pequeños de la casa, con el objetivo de entretener, educar e introducir al mundo de la tecnología virtual.

Aunque los videojuegos al igual que otros aparatos tecnológicos pueden perjudicar la salud de los infantes al provocarles propiedades adictivas, aunque aún no cuenten con la edad cronológica para entender y analizar los contenidos que transmiten estos dispositivos.

(Alarcón, 2015)(P.2) menciona que “el uso excesivo de los dispositivos tecnológicos y las redes sociales es una situación que origina mucha preocupación porque genera efectos negativos en los más pequeños del hogar”, Por ello, muchos padres de familia utilizan estos juegos como mecanismo para mantener a los niños ocupados, lo que provoca que ellos pasen muchas horas sentados, provocando una serie de situaciones que atenta contra la falta de la socialización, postura más inadecuadas para colocarle frente al videojuego, pérdida de apetito, entre otras.

2.2.10 Los procesos de aprendizaje y los videos juegos

El uso de la tecnología en el salón de clases y sobre todos de los videojuegos, se puede utilizar como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje, porque ayuda a desarrollar de manera gradual las experiencias nuevas que el niño puede adquirir mediante la realización de sus habilidades, competencias colaboración en grupo. Este tipo de trabajo en el aula se le conoce como mecánica de jugabilidad que describe la calidad del juego en términos reglas, funcionamiento y diseño.

Dada la afinidad que los niños poseen frente a los videojuegos, se puede aprovechar su interés por la tecnología explotando los beneficios que se pueden lograr con estas herramientas en el ámbito educativo y social, en la interrelación con los demás.

Así mimos los padres de familia en casa pueden realizar varias actividades tecnológicas con varios tipos de juegos que favorecerá el aprendizaje, además de lograr una mejor coordinación y orientación espacial.

Los niños de primaria que juegan videojuegos más de dos horas al día tienen 67% más probabilidades de desarrollar problemas de atención, según estudios publicados en American Academy of Pediatrics 01 de Noviembre del 2014 volumen 134. La relación entre los videos juegos y la atención es, probablemente, una vía de dos sentidos, los niños con problemas de atención se vean más atraídos a esos medios, y estos medios aumentan los problemas de atención, por el alto tiempo invertido en los videojuegos los niños pueden borrar esa línea que divide la ficción con la realidad provocando que el niño lleve esa ficción a su vida cotidiana teniendo problemas con la distinción de su realidad.

2.2.11 Impacto de los videojuegos en el cerebro de los niños.

Hoy en día se puede evidenciar que en muchos hogares los videos juegos se han convertido en actividades cotidianas, por ello es necesario que antes de hacer el uso de los mismos se debe informar sobre el contenido que estos tienen, que no afecte al desarrollo de los niños, implementando un control y utilizando las reglas apropiadas. Los niños ya nacen adaptados para el cambio, su cerebro es más plástico precisamente para aprender. Pero primero debemos considerar la edad del niño asociando con su capacidad de elección y responsabilidad.

- **En niños de hasta 3 años.**

A partir del segundo año de vida, los niños pueden interactuar algo con los dispositivos en juegos básicos tipo ¿Cómo hace la vaca? Son, esencialmente espectadores pasivos que no interactúan con el dispositivo. Con los juegos simples no dura más de 5 minutos porque requiere atención sostenida y proactiva que no puede durar mucho tiempo.

- **En niños de 3 a 6 años.**

A esta edad siguen viendo contenidos musicales, dibujos animados y películas. Los ven una y otra vez sin cansarse aunque ya se sepan el dialogo de memoria.

Por otro lado empiezan a jugar con juegos sencillos ya que no tienen habilidades cognitivas plenamente desarrolladas para avanzados. Ciertas habilidades cognitivas como

el análisis, planificación y ejecución no están maduras en su cerebro. Aparte de que se está consolidando la lectoescritura necesaria para algunos juegos.

2.2.12 Ámbitos que se desarrollan los videos juegos



Imagen 1: Ámbitos que se desarrollan con los videos juegos

Fuente: <http://www.teacherspro.com/es/desafios-de-aprendizaje-docente/inteligencias-multiples/>

En el ámbito

- **Motor:** Implican movimientos, precisión, fuerza, velocidad.
- **Intelectual:** Comprender cómo funciona, soluciona situaciones, elaborar estrategias.
- **Desarrollo afectivo:** Identificar y comprender situaciones, implica confianza, actuar como sí.
- **Desarrollo social:** Es una forma de relación, de respetar o consensuar normas de usar el lenguaje, de realizar aportaciones creativas a partir de la actuación del otro, de transmisión de valores.

Se puede considerar entonces que los videos juegos ayuda a los niños a desarrollar una serie de movimientos, que le orientará a resolver problemas mediante la identificación de cada uno de ellos, relacionándolo a la vez con el grupo social que le rodea.

2.2.13 ¿La tecnología juega un papel en el aprendizaje infantil?

En la actualidad se puede fundamentar que la tecnología es la clave para toda actividad, porque la innovación está ocupando grandes áreas, sobre todo en el ámbito educativo, lo que provoca que los niños desde muy temprana edad tengan acceso a variados aparatos tecnológicos para la diversión, el entretenimiento y la estimulación en el desarrollo intelectual, convirtiéndose a la vez en una herramienta de aprendizaje.

En 2011, en el marco de la XXI Conferencia Iberoamericana de Educación, los ministros iberoamericanos reunidos en Asunción, República del Paraguay, el 26 de septiembre de 2011, reiteraron la importancia del uso de las tecnologías para el aprendizaje infantil con la iniciativa “Luces para aprender” que es un programa que tiene como objetivo mejorar la calidad educativa de niños de escuelas rurales de Latinoamérica. (Iberoamericanos, S.I.)



Imagen 2: Conferencia Iberoamericana de Educación “Luces para crecer”
<https://www.google.com.ec/search?q=luces+de+aprender&source=lnms&tbm=isch&sa>

Por ello, se puede observar un aumento progresivo en los últimos 10 años a los que pertenece este estudio. Los niños y niñas no son indiferentes a estas situaciones para las nuevas generaciones quienes son denominados como “nativos digitales” quienes tienen una adjudicación tecnológica más avanzada y dinámica que sus padres y madres. Este grupo de niños que comparte una cultura global que les permite familiarizarse de manera

rápida y sencilla con las TIC, aunque existe un desbalance entre países que exige prudencia al llamarlos a todos nativos digitales, si es posible afirmar que en estas nuevas generaciones se encuentra de forma cotidiana. Unicef (2014)

2.2.14 Tipos de juegos

Existen distintos tipos de videojuegos que tienen sus ventajas y desventajas que dependen de los diversos factores como la forma del juego, la personalidad del niño, la interacción que requiere el juego y el tiempo.

- **Videojuegos de plataforma**

Los juegos de plataforma ofrecen al niño un tipo de experiencia distinta a su entorno natural por sus campos visuales y precisión al destruir al enemigo.

- **Simuladores**

Los videojuegos son los juegos de autos de carrera que ayudan a la coordinación mano ojo, punto negativo es que en el juego se invierte mucho tiempo, por lo tanto se reduce el tiempo para otras actividades

- **Juegos de práctica o estrategia deportiva**

Este tipo de juego deportivo permite al niño conocer diversos deportes aprendiendo las reglas básicas que implica de cada deporte.

- **Videos juegos estrategias no deportivas**

Los juegos de estrategias son todos aquellos que se fusiona de agilidad mental para resolver problemas

- **Juegos de disparo o lucha**

Son los juegos que tienen una combinación de pelea y armas de combate, estos juegos suelen ser violentos y pueden aumentar su agresividad.








- **Juegos de rol**

Los juegos de rol los niños pueden crear un avatar semejante a su persona y vivir aventuras sin correr peligro, un punto negativo del juego es que el niño puede perder el sentido de la realidad.

2.2.15 Clasificación de videojuegos – juegos

El sistema de clasificación de videojuegos (ESRB) para Latinoamérica los dividió en categorías para que los compradores puedan entender y elegir uno apto con el contenido y la edad dirigida de dicho juego.

Tabla 2: Tabla de contenido y clasificación de los videojuegos en Latinoamérica

| Clasificación | Descripción | Ejemplos |
|---|--|--|
|  | Contenido apropiado para niños | Plaza sésamo, etc. |
|  | Su contenido es apto para todas las edades, en algunas ocasiones incluye cantidad mínima de violencia o lenguaje moderado. | Fifa, La saga Mario Party y Mario Kart, Viva piñata, etc. |
|  | El contenido es para personas con 10 años o más, ya que incluye un poco de violencia de caricatura o fantasía. | LEGO, PyZ Garden Warfare, La saga Super Smash Bros, etc. |
|  | Su contenido es generalmente para adolescentes de 13 años en adelante, incluye más lenguaje moderado y violencia. | La saga de Guitar Hero, Need for Speed, Paragon y algunos juegos de lucha libre como: Lucha libre AAA, Samck Down vs Raw, etc. |
|  | El contenido es apto para personas mayores de 17 años, en su mayoría contienen violencia intensa, lenguaje fuerte y contenido sexual. | La saga de Gears of War, la saga de Halo, la saga de Battlefield, algunos COD, Tom Clancy's The Division, GTA, etc. |
|  | Contenido sólo para adultos mayores de 18 años, escenas prolongadas de violencia, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real. | Bully, The guy game, Playboy the mansion: Private party, etc. |
|  | Aún no se le asigna clasificación, aparece en material de publicidad, comercialización y promocional. | Gears of War 4, Battleborn, Uncharted 4, Doom, etc. |

Fuente: <https://tecnotas.wordpress.com/2016/04/17/clasificacion-de-contenido-de-videojuegos/>

2.2.16 El docente y los videos juegos

El docente del siglo XXI tiene que tener presente que los estudiantes se han convertido en seres tecnológicos, por ello tienen que estar a la vanguardia y en una innovación constante de los conocimientos necesarios de esta herramienta indispensable, para poder utilizar este recurso como un aliado en las actividades diarias en el salón de clase.

Por su parte, Loftus (2013) afirma que teniendo los conocimientos y las habilidades tecnológicas, podrá llegar al niño creando unos vínculos de cercanía entre ambos, motivándolo a aprender de una manera más divertida.



Imagen 3: conocimientos y las habilidades tecnológicas.

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=docente+del+siglo>

2.2.17 Valores básicos para implementar en los videojuegos

La adquisición de los valores es un punto primordial en el núcleo familiar, porque son los padres los primeros educadores que enseñan los valores necesarios e importantes para ser personas de bien y así integrarlos a la sociedad.

Partiendo de este punto, tanto en el área familiar, educativo y social, se puede decir que al momento de implementar métodos que involucre a los videos juegos como un instrumento de aprendizaje, es el mejor momento para que aplicar los valores más significativos que ayudarán a los niños a convivir de mejor manera y sentirse bien en el ambiente que se encuentra.

Entonces podemos mencionar los valores que se pueden implementar son los siguientes:

- Aceptación
- Respeto
- Libertad
- Compañerismo
- Responsabilidad
- Nobleza

2.2.18 Desarrollo cognitivo

Villarroel (2010) El modelo Cognoscitivo o Cognitivo explica el aprendizaje en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona y la forma como ésta las integra, organiza y reorganiza”. (Pág. 116) Es decir, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos, debido a la reorganización de las experiencias pasadas, cuanto a la información nueva que se va adquiriendo. Cuando una persona aprende, sus esquemas mentales, sus reacciones emotivas y motoras entran en juego para captar un conocimiento, procesarlo y asimilarlo. El conocimiento no es una copia figurativa de lo real, es una elaboración subjetiva que desemboca en la adquisición de representaciones mentales.

El autor hace referencia que todo lo que conozca, aprenda a cerca de la realidad el cerebro lo almacenará de forma permanente si se lo ha hecho mediante procesos significativos que conllevan a un desarrollo integral y duradero.

2.2.19 La cognición.

Capacidad que tiene el ser humano para recibir la información, se procesa y se canaliza para transmitirla en forma de respuesta

Por su parte, Vygotsky amplía este enunciado cuando afirma que la construcción del conocimiento se genera a través de la interacción entre las personas, el entorno y la cultura.

2.2.20 Procesos cognitivos.

Conjuntos de habilidades que se relacionan básicamente con el proceso de adquisición de ideas, que permite retener los conocimientos para poderlos transmitir, para convertirse en capacidades que pueden ser innatas o que se pueden desarrollar mediante las prácticas constantes.

Procesos cognitivos básicos

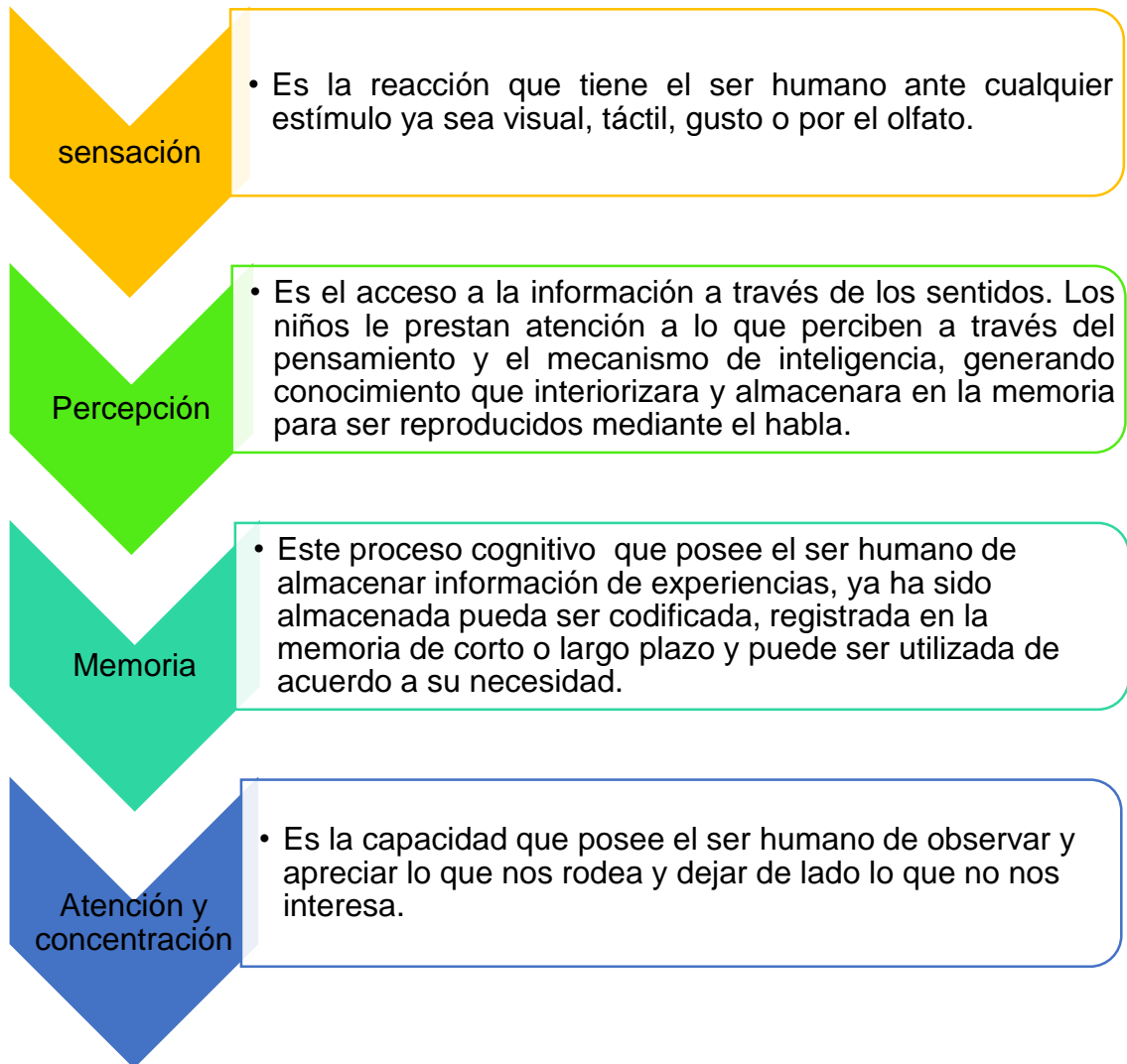


Imagen 4: Procesos cognitivos básicos

Elaborado por: Saavedra Peña Lady Stephanie

2.2.21 Función del cerebro en los procesos cognitivos

Se denomina funciones cognitivas a aquellos procesos mentales que permiten llevar a cabo cualquier tarea. Hacen posible que el niño tenga un papel activo en los procesos de recepción, selección, transformación, almacenamiento, elaboración y recuperación de la información, lo que le permite desenvolverse en el mundo que le rodea.

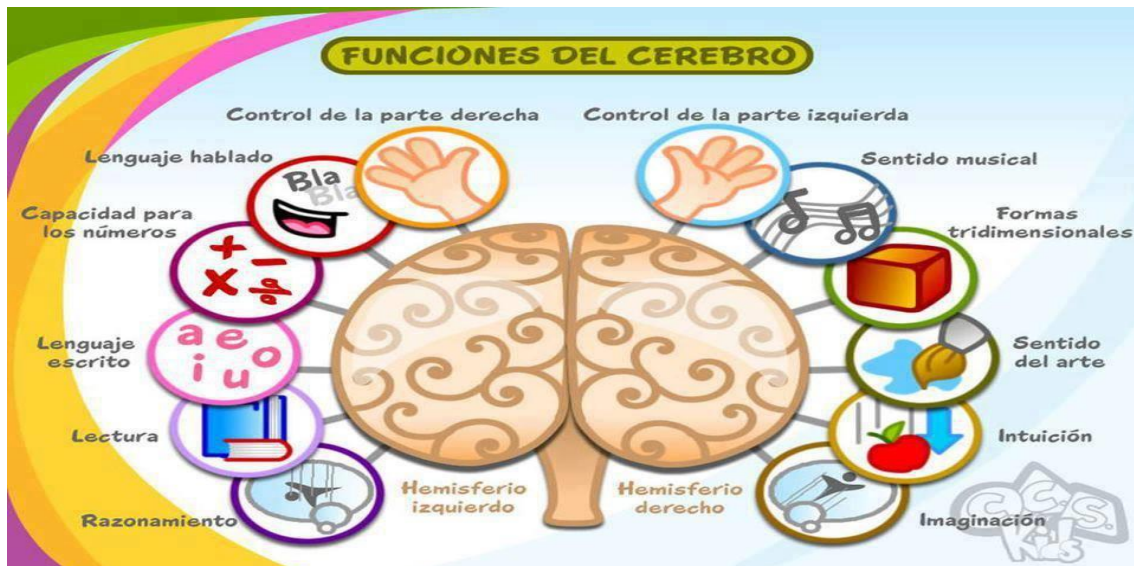


Imagen 5: Funciones del cerebro.

Fuente: <http://www.michelleoquendo.com/actualidad-entrevista-con-maria-isabel-perez-y->

Es importante respetar que las funciones del cerebro se realiza en base a sus dos hemisferios (Derecho e Izquierdo) desde el punto de vista de su funcionamiento.

El hemisferio derecho recibe, elabora y expresa toda la información sensorial y espacial, lo visual, lo no racional y la creatividad de cada persona, en cuanto al hemisferio izquierdo recibe, elabora y expresa toda la información conceptual, es el hemisferio lógico matemático, analítico y verbal, es relacionado a la ciencia, aprestamiento, contenidos conceptuales, el cerebro maneja la conexión entre el macro y el micro universo, es donde se produce la personalidad de cada individuo.

2.2.22 Teoría cognitiva

Teoría que se basa sobre la naturaleza y el desarrollo tanto físico como intelectual del ser humano. Más reconocida y citada es la de Piaget (1896-1980) según esta teoría los niños pasan por diversas etapas específicas que atraviesan en su proceso evolutivo, madurativo con intelecto y su capacidad para percibir las relaciones de todo tipo.

2.2.23 Estadios del desarrollo cognitivo

Las etapas o estadios de desarrollo cognitivo siguen un orden específico en todos los niños aunque pueden variar según el proceso madurativo o que se obtienen de manera natural cuando desarrollan actividades que les ayuda a aprender a pensar y procesar información según en la etapa que se encuentren. Existen cuatro periodos de desarrollo que se vinculan y van en forma secuencial llamados “epistemológicos” pero más reconocidos con el nombre de Cognitivos.

2.2.24 Las etapas o estadios:

Los estadios son la secuencia evolutiva propia de cada individuo, que se refuerzan una a la otra actuando como un engranaje, al fortalecer cada etapa con la retroalimentación con el conocimiento previo con el que se va a adquirir.

- **Etapa sensoriomotora (del nacimiento a 2 años):** Aquí empiezan a comprender la información según sus sentidos, manipular básicamente todo lo de su entorno, siempre y cuando esté al alcance de sus sentidos.
- **Etapa pre-operacional (de 2 a 7 años):** En este proceso comienzan a interactuar con todo lo que le rodea al asimilar la permanencia de los objetos, volviéndose egocentristas centrándose en el medio de sus semejantes.
- **Etapa operacional completa (6 a 12 años):** Fase están más consientes con el razonamiento con sus semejantes, asimilando una serie de actividades de tiempo y espacio, habilidades que va adquiriendo y le permite tener la capacidad de resolver los problemas cotidianos.
- **Etapa operacional formal abstracto (12 años en adelante):** Fase en donde ya tiene desarrollado el pensamiento inductivo y el deductivo se convierten en las dos herramientas intelectuales para captar la realidad, al afianzar los conceptos morales y el sentimiento idealista.

2.2.25 Habilidades cognitivas

Son un conjunto de operaciones mentales que permite integrar la información adquirida a través de los sentidos cuyo objetivo es estructurar conocimientos que tengan sentido para el individuo. Raquel (2003) Elaboró un esquema en donde presenta los tipos de habilidades, fases de adquisición y aspectos instruccionales ligados a su aprendizaje.

Tabla 3: Esquema de los tipos de habilidades, adquisición e instrucción

| Tipo de habilidad | Fases de adquisición | Aspectos instruccionales |
|--|---|--|
| Habilidades cognitivas generales | Inicial <ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de información. • Comprensión situada en el contexto específico. • Imagen holística de un concepto en raizado en la realidad que experimenta. | Explicación y discusión para la comprensión. |
| | Intermedia <ul style="list-style-type: none"> • Formación de redes de conocimiento interrelacionado e integrado, Esquematización de imágenes. • Aplicación de conocimientos a nuevas situaciones. • Aplicación de 1 principio. • Aplicación de múltiples principios. • Generalización y descontextualización del conocimiento. • Modelos mentales flexibles. | Uso de ejemplos y solución analógica de problemas Autoexplicaciones. |
| | Final <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación autónoma y automatizada. • Aplicación correcta de las operaciones en nuevos contextos. • Se construye la teoría en relación al esquema. | Practica independiente transferencia |
| Habilidades cognitivas relacionadas con un Dominio: Matemáticas, Física, Históricas, Ciencias, Lenguaje | | Análisis de los conocimientos previos. Cambio conceptual. Conocimiento procedimental. Representación del problema. Causación histórica. Razonamiento formal e informal. Comprensión y escritura de textos. Contexto social y adquisición de habilidades cognitivas: El aprendizaje situado. |

Fuente: <file:///C:/Users/User/Downloads/adquisicion-de-habilidades-cognitivas>

2.2.26 Desarrollo.

El proceso de desarrollo que tiene el ser humano de crecer tanto física y mentalmente, adquirir conocimientos de manera intuitiva o explorar y manipular los objetos que le rodean y así poder crear conceptos propios que pueden ser usados en la vida real.

karmiloff & Smith, (1992-1994) afirma que la perspectiva del desarrollo es esencial para el análisis del conocimiento humano porque el hecho de comprender la estructura preestablecida de la mente humana, las restricciones del aprendizaje y cómo cambia el conocimiento progresivamente a lo largo del tiempo puede propiciar pistas sutiles acerca de su formato final de representación en la mente del adulto” (P. 46 de la traducción castellana).

2.2.27 Filosofías sobre el origen y el desarrollo del conocimiento.

Los hechos y las teorías científicas van cogidas de la mano, no pueden ser separadas ya que los hechos son conceptos bases para la formulación de problemas y con eso se puede verificar las hipótesis o teorías científicas.

- **Racionalismo:** (Del latín “rationalis”: racional.) En la teoría del conocimiento, el racionalismo es la primera fuente de conocimiento auténtico, por motivo de que la única forma de generar conocimiento es por medio de la experiencia sensorial y por medio del descarte.
- **Empirismo:** Doctrina psicológica y epistemológica que, frente al racionalismo, El empirismo es todo el conocimiento que se deriva de las experiencias sensibles, en las ciencias naturales y en las de observación.
- **Constructivismo:** Este enfoque indica que tanto en los aspectos de cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, es la persona quien crea sus conocimientos de manera vivencial de una construcción propia del día a día con la interacción de los demás.

2.2.28 El aprendizaje

Fairstein & Gissels (2008) afirma que desde el punto cognitivo, el aprendizaje no consiste en incorporar conocimientos al vacío, sino en modificar conocimientos anteriores. Ante cada nuevo aprendizaje la mente no funciona como una hoja en blanco en la que se inscriben los nuevos conocimientos, sino más bien como un organismo vivo, en el cual toda nueva incorporación va a entremezclarse con los conocimientos anteriores. El proceso cognitivo del aprendizaje consiste en proceso de cambio. (P.20)

El aprendizaje es la adquisición de nuevos conocimientos por medio del estudio o la experiencia que tienen procesos que a través del cual se modifica y adquieren habilidades, conductas, conocimientos y valores. Con resultados del estudio, la experiencia, el razonamiento y la observación

El aprendizaje es la función mental más importante para el ser humano ya que se relaciona en la educación y el desarrollo personal, en el cual intervienen diversos factores como que van desde el medio en el que le rodea y se desenvuelve, tales como los valores y los principios morales que aprende de la familia.

2.2.29 Características del aprendizaje:

El aprendizaje se reconoce a través de las siguientes características:

1. El aprendizaje requiere de la presencia de objetos de conocimientos y personas dispuestas a conocerlo, motivándolo de manera que le permita participar en actividades que incorporan contenidos, tomando en cuenta que nadie aprende si no quiere.
2. Depende de su capacidad mental para conocer, observar, analizar, sintetizar a través de las condiciones que ofrezca el entorno, evitando los distractores como el ruido, y la poca iluminación, entre otros.
3. El proceso y el tiempo que necesita cada individuo en adquirir o generar el conocimiento dependerá de cada individuo.

4. El nuevo conocimiento sea aprendido si se respetan los diferentes estilos cognitivos de cada persona, al considerar la inteligencia predominante, respetando siempre el tiempo y el proceso de aprendizaje.
5. Se necesita a una o varias personas para contribuir en el aprendizaje, guiando al niño y brindándole las herramientas que este necesite, para que en un futuro logre realizar un aprendizaje autónomo.
6. Ese objeto conocido y aprehendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo.
7. El nuevo conocimiento adquirido permanece en la memoria a largo plazo, es capaz de ser recuperado para luego ser usado en la resolución de situaciones problemáticas, iguales, similares o diferentes a las que motivaron el aprendizaje.
8. El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió (metacognición) para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento o éste ya se ha arraigado en forma suficiente.

2.2.30 Áreas del desarrollo cognitivo

“El conocimiento no puede ser una copia, ya que siempre es una relación entre sujeto y objeto”. Piaget (1896-1980) los seres humanos realizan una serie de actividades que involucra diferentes áreas, como motriz, cognitiva, socio-emocional y del lenguaje. Todas estas áreas están relacionadas unas con las otras en un proceso global, tanto del crecimiento en la cual se van desarrollando de forma conjunta, interviniendo unas con las otras.



Imagen 6: Áreas del desarrollo cognitivo

Fuente: <http://babyworldkinder.blogspot.com/2016/02/que-areas-comprende-la-estimulacion>.

2.2.31 Como ayudar a favorecer el desarrollo cognitivo en los niños

Vygotsky amplía este enunciado cuando afirma que la construcción del conocimiento se genera a través de la interacción entre las personas, el entorno y la cultura. La idea fundamental para poder entender el desarrollo cognitivo del niño es tener en claro que cada niño tiene su propio proceso, unos aprenden rápido otros necesitan repetir los procesos para interiorizarlos, por ello se recomienda lo siguiente:

- **Del nacimiento hasta los 2 años:**

En esta etapa sensorio motora es necesario la estabilidad del núcleo familiar, para enriquecer el vínculo existente entre los padres y los hijos para afianzar esa conexión que el niño necesita.

Dejar que experimente con todo lo que le rodea así sus sentidos serán más activos al favorecer así el aprendizaje por ensayo y error, utilizando así todos los juguetes u objetos que le llamen la atención.

- **De los 2 años hasta los 7 años:**

Pasando a la etapa pre-operacional y tomando en cuenta que está en su etapa del egocentrismo y los juegos simbólicos serán de mucha ayuda porque con estos instrumentos se le puede enseñar los valores y el respeto que tiene que tener con los demás.

También se le puede motivar a que realice exploraciones y experimentos al fomentar su imaginación y su creatividad.

También en esta etapa ya se le puede inculcar responsabilidades como mantener sus juguetes en orden, si tiene una mascota alimentarla sacarla a pasear bajo la supervisión del adulto.

- **De los 7 hasta los 12 años:**

En la etapa operacional completa los niños ya han adquirido mayores nociones sobre lo que es real o no, se lo puede ayudar a pasar esta transición haciéndole preguntas más concretas para que el responda y de esa forma su pensamiento se convierte en lógico, explicándole o preguntándole el ¿Por qué crees que ocurre esto? ¿Con que crees que está relacionado?

- **Delos 12 años en adelante.**

En la Etapa operacional del pensamiento formal, pensamiento lógico, pero limitado a la realidad física o concreta. Se le puede dar problemas con más dificultad para que puede resolver con más facilidad.

2.3 MARCO LEGAL

LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

(Constituyente)

Título II, Derechos

Sección tercera, Comunicación e Información

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

Sección Quinta, Educación.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Capítulo VII, Régimen del Buen Vivir

Capítulo primero, inclusión y equidad.

Art. 340.- El sistema nacional de inclusión y equidad social es el conjunto articulado y coordinado de sistemas, instituciones, políticas, normas, programas y servicios que aseguran el ejercicio, garantía y exigibilidad de los derechos reconocidos en la Constitución y el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo. El sistema se articulará al Plan Nacional de Desarrollo y al sistema nacional descentralizado de planificación participativa; se guiará por los principios de universalidad, igualdad, equidad, progresividad, interculturalidad, solidaridad y no discriminación; y funcionará bajo los criterios de calidad, eficiencia, eficacia, transparencia, responsabilidad y participación. El sistema se compone de los ámbitos de la educación, salud, seguridad social, gestión de riesgos, cultura física y deporte, hábitat y vivienda, cultura, comunicación e información, disfrute del tiempo libre, ciencia y tecnología, población, seguridad humana y transporte.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Título I, de los principios generales, capítulo único, Del ámbito, principios y fines.

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

f. Desarrollo de procesos.- Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República;

g) Aprendizaje permanente.- La concepción de educación como un aprendizaje permanente que se desarrolla a lo largo de toda la vida.

n) Comunidad de aprendizaje.- La educación tiene entre sus conceptos aquel que reconoce a la sociedad como un ente que aprende y enseña y se fundamenta en la comunidad de aprendizaje entre docentes y educandos, considerada como espacios de diálogo social e intercultural e intercambio de aprendizajes y saberes.

x) Integralidad.- La integralidad reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento e interacción de estas dimensiones.

Capítulo quinto, estructura del sistema nacional de educación

Art. 40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

Código de la niñez y adolescencia

Título I

Definiciones

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos;

(Concordancias: CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR, Arts. 26, 28, 45, 66)

2.4 MARCO CONCEPTUAL

Términos que se vinculan con el uso de los videos juegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de cinco años son mencionados a continuación

- **Los videojuegos.-** Sistemas operativos que permiten simular experiencias virtual por medios de consolas.

- **Educación inicial.-** El Ministerio de Educación añade que: “ La Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros”. (p. 18)
- **TICS.-** Cobo, J. (2009, p. 305) define que: “Las TICS(Tecnologías de la Información y Comunicaciones) Las técnicas de la información y la comunicación. Son dispositivos avanzados o herramientas que nos permite llegar con más claridad a los niños como los videos musicales.
- **Tecnología.-** Según el autor Cegarra. J (2011) “El conjunto de conocimientos propios de un arte industrial, que permite la creación de artefacto o procesos para producirlos”
- **Aprendizaje.-** Heredia, Y. (2012, p 3). “Es una capacidad del ser humano en la que se ven involucrados innumerables procesos tanto como cognitivos, afectivos y sociales. La adquisición de conocimientos por mérito propio, con los ejercicios o experiencias del diario vivir.
- **Conducta.-** El diccionario de la Real Academia Española (RAE) a conducta está relacionada a la modalidad que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Es la manera en que una persona se comporta en determinadas ocasiones ante la sociedad.
- **Dispositivos o aparatos tecnológicos.-** son combinaciones de diversos elementos de circuitos, destinados a controlar y aprovechar el flujo de corriente.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

(G., 2010) Expresa que “El diseño metodológico tiene como fin establecer cómo se llevará a cabo la investigación, se diseña también la estrategia para obtener la información y se detallan las actividades, para darles respuestas a los objetivos planteados.”(p. 63)

La metodología de la investigación es un conjunto de procedimientos y técnicas para realizar un trabajo, donde el investigador los aplica de manera ordenada y sistemáticamente en la realización de un estudio.

3.1 FUNDAMENTACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación descriptiva: Permite conocer las características o rasgos de los hechos o fenómenos que surgen en la investigación.

Arias, F. (2012), define: la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (p. 24)

Investigación de campo: Permite el estudio directo de los hechos o fenómenos a investigar donde se aplica la propuesta, es importante no descartar ningún dato para optimizar la investigación.

Arias, F. (2012) La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental. (p. 31)

Investigación Documental – Bibliográfica: Es el proceso de recolección de información para la construcción de la investigación, ocupando un lugar importante en la cual podemos validar y garantizar los fundamentos teóricos de la investigación.

Arias, F. (2012), define: la investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos (p. 27)

3.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

En la presente investigación se utilizan diferentes técnicas e instrumentos de investigación.

Según Arias, F (2012) Se entenderá por técnica de investigación, el procedimiento o forma particular de obtener datos o información. (p. 67)

Esto quiere decir que los métodos son pasos que se deben seguir de manera ordenada para llegar al problema o propósito de esta investigación.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Observación: esta técnica es primordial para acercarse a la problemática de esta investigación la cual nos permitirá realizar un diagnóstico consistente.

Hurtado de Barrera (2008), indica que “Consiste en captar directamente lo que está ocurriendo con el evento. El investigador debe ser testigo de la ocurrencia del evento y percibirlo a través de los sentidos. No sirve cuando se trata de eventos que ya ocurrieron.”(p. 40)

La observación es el proceso de observar y mirar detenidamente, de manera que el investigador está en contacto con los hechos o fenómenos que trata de investigar para obtener resultados exactos.

INSTRUMENTOS:

Entrevista: Es un diálogo entre dos personas donde el entrevistador “investigador” realiza una serie de preguntas al entrevistado, para obtener información sobre determinado tema.

La entrevista, según Buendía, Colás y Hernández citado por González (2009), es “la recogida de información a través de un proceso de comunicación, en el transcurso del cual el entrevistado responde a cuestiones previamente diseñadas en función de las dimensiones que se pretenden estudiar planteadas por el entrevistador” (p.83).

Con la entrevista permitirá recopilar información de primera instancia siendo concisa y exacta para esta investigación.

Encuesta: La encuesta es un instrumento que nos permite recolectar información de varias personal a través de un cuestionario donde responden distintas preguntas escritas, sin exponer a la persona ya que dicha encuesta no lleva información personal.

Grasso (2006) “La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, así por ejemplo: Permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas”. (p. 13).

3.4 DATOS DE POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

Es un conjunto de individuos u objetos, que poseen características similares que son observables, para llevar a cabo la investigación.

Prof. N. Tomás Atauje Calderón (2014) asegura que el grupo del cual se desea algo, parte del universo en la cual se va a basar el estudio según las características de la investigación, es importante determinar quiénes van a ser medidos, siendo necesario precisar el problema a investigar y los objetivos de la investigación, además se determina como el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. (p. 6)

Está conformada por: padres de familia, directivos y docentes encuestados en el Centro Educativo Jardín de Infantes Bilingüe La Ronda en la ciudad de Guayaquil.

Tabla 4: La población

| N° | DETALLE | POBLACIÓN |
|----|------------------------|------------|
| 1 | Director | 2 |
| 2 | Docentes | 6 |
| 3 | Niños | 78 |
| 4 | Representantes Legales | 78 |
| 5 | TOTAL | 163 |

Fuente: Jardín de Infantes “La Ronda”

Elaborada por: Saavedra Peña Lady Stephanie

3.4.2 Muestra

La muestra es un pequeño grupo de personas que representan a la población.

Ponce. V (2002) “Es un análisis o subconjunto representado y suficiente de la población que será objeto de las observaciones, entrevistas y aplicación de encuestas”. (p. 62)

Distribución de la muestra del Centro Educativo Jardín de Infantes Bilingüe La Ronda

Tabla 5: Distribución de la población.

| N° | DETALLE | MUESTRA |
|----|------------------------|---------|
| 1 | Director | 1 |
| 2 | Docentes | 2 |
| 3 | Niños | 26 |
| 4 | Representantes Legales | 26 |
| 5 | TOTAL | 55 |

Fuente: Jardín de Infantes “La Ronda”

Elaborada por: Saavedra Peña Lady Stephanie

3.5 FUENTES, RECURSOS Y CRONOGRAMA

Tabla 6: Fuentes de recolección de datos.

| FUENTES DE RECOLECCIÓN DE DATOS | |
|--|---|
| FUENTE | TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN |
| Director Docentes Representantes legales | Entrevista Encuesta Observación Directa |

Fuente: Jardín de Infantes “La Ronda”

Elaborada por: Saavedra Peña Lady Stephanie

3.6 PROCESAMIENTOS, PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Encuestas dirigidas a los padres de familia, docentes y entrevista realizada a la rectora del centro educativo Jardín de infantes bilingüe de la ronda.

ENTREVISTA A LA DIRECTORA

OBJETIVO: Analizar la influencia que tienen los videojuegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

1. ¿La institución educativa que usted a bien dirige, cuenta con algún modelo pedagógico específico para el aprendizaje?

Si, el modelo pedagógico será el constructivista en el cual nosotros desarrollamos la creatividad del niño con el cual nosotros vamos creando en su propio estilo y en su propio ritmo de aprendizaje creando nuevas experiencias a partir de lo que es la educación significativa, el aprendizaje significativo para ellos para que puedan desenvolverse y desarrollar correctamente en su aprendizaje.

2. ¿Está usted de acuerdo que en la institución que usted dirige se utilicen los videos juegos para desarrollar el aprendizaje de los niños?

Si, si nosotros realmente como docentes nos preparamos y elaboramos un excelente planificación podríamos utilizar los videos juegos llevándolo al ámbito educativo para que realmente ellos tengas una capacidad cognitiva lleve un mundo mágico de nuevas experiencias y nuevos aprendizajes, pero siempre y cuando este bien enfocado para nosotros poder desarrollar un aprendizaje significativo en ellos. Si la tecnología no está bien enfocada a un medio, a un ámbito educativo no nos sirve, más bien sería algo negativo que influiría en nuestros estudiantes.

3. ¿Usted cree que los videos juegos influyen de manera positiva o negativa en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años?

Sí, siempre y cuando estén bien enfocados, nosotros como docentes tenemos que estar conscientes de que cuando nosotros vamos a enseñar a nuestros niños con videos juegos debemos ser más cautelosos realmente ver cuál es el material que le vamos a proyectar, cual es el transformo de ese material, para que ellos no se confundan porque tengo que ver que contenido tiene ese videos juegos, hacia donde los va a llevar si realmente va a generar un aprendizaje en ellos o si ese videos juegos va a traer consecuencias negativas, enfocados en no violencia, que el videos juego esté relacionado con la clase con lo que tengo preparado para enseñar y que ellos realmente estén atentos a lo que dicen y a lo que hacen porque nosotros tendríamos que empezar en la lecto-escritura para ellos, entonces esos videos juegos tienen que estar enfocados para desarrollar el pensamiento cognitivo

4. ¿Conoce usted si los niños de inicial 2, presentan dificultades en el área cognitiva al realizar sus actividades en la escuela?

Cuan ellos recién empiezan su etapa de inicial, ellos todavía no tienen arraigado los problemas de aprendizaje, cognitivamente ellos todavía aprenden mediante juegos lúdicos se les desarrolla la memoria realmente tenemos la meta cognición, entonces en ellos se trabaja de otra manera.

Todavía nosotros no podemos decir que tenemos cognitivamente problemas o dificultades, eso de pronto se desarrollan más adelante en una edad muy avanzada ya cuando ellos empiezan una etapa escolarizada, al momento lo que nosotros trabajamos son con muchos juegos lúdicos para que ellos desarrollen sus destrezas y pensamientos

5. ¿Usted cree que el uso de videos juegos afectan las habilidades cognitivas de los niños de 5 años?

No, el uso de los videos juegos no, porque los hacen más creativos, porque ellos nos ponen muchas veces a pensar, pero siempre y cuando esos videos juegos estén realmente estén enfocados y basados en algo educativo.

Por ejemplo los videos juegos cuando recién empezamos con los trazos, las vocales como se comienzan hacer los dibujos con dos líneas, tres líneas entonces esos videos juegos nos van a ayudar a que ellos desarrollen cognitivamente su memoria, pero si nosotros bajamos videos juegos que destaquen violencia eso no nos va a influir positivamente sino más bien negativamente

6. ¿Considera usted apropiado que los niños de 5 años reciban como regalo cualquier dispositivo tecnológico en la cual pueda jugar videos juegos?

No, ellos todavía no están preparados siempre tienen que estar con guía y la ayuda sea de una persona adulta, del docente, la mamá o el papá. No los niños de 5 años no están preparados para recibir un dispositivo electrónico

7. ¿Usted tiene conocimiento acerca de la influencia que tienen los videos juegos en la actualidad que presentan los niños?

Si, por ejemplo hay videos juegos en donde solo se puede percibir mucha violencia, competitividad de forma negativa los chicos en los videos juegos lo que más hacen es competir, quien te da más golpe, quien corre más rápido, pero la competencia no es mala, es bueno si nosotros lo enfocamos de otra manera, no denigrando ni humillando al perdedor, más bien hacerlo entender que cada día se puede superar, entonces si nosotros el videos juegos lo enfocamos en nuestros niños en que ellos si pueden estar compitiendo con su compañero pero de una manera positiva quien lo puede hacer más rápido, quien trabaja más rápido quien se desarrolla en las actividades más rápido pero de una forma positiva.

8. ¿Usted tiene conocimientos si los docentes utilizan estrategias o metodologías para desarrollar el área cognitiva en los niños de 5 años?

Cada uno de los docentes trabaja dentro de sus áreas en sus planificaciones para desarrollar las destrezas de cada uno de sus estudiantes, trabajando con sus indicadores de logro, muchas veces nosotros como docentes tendremos que analizar cuál es el ritmo, cual es el estilo de aprendizaje de cada grupo de ser humanos con la cual nosotros trabajamos y poder adaptarnos a ese ritmo y poder trabajar con ellos lo que es memoria, concentración y más que todos porque esa edad de los 5 años ellos recién están adquiriendo responsabilidades.

9. ¿Considera usted que los videos juegos pueden ser utilizados en el hogar como herramienta de aprendizaje?

Si podrían ser siempre y cuando el videos juego tenga algo educativo para realmente ayudar al niño a desarrollar sus destrezas y motricidad.

10. ¿Estaría usted de acuerdo que en la institución se realicen charlas formativas para Docentes y Padres de familia con el fin de que adquieran conocimientos relacionados con el uso adecuado de los videos juegos?

Si, debería de darse a nivel país porque todavía no estamos preparados como sociedad a introducir la tecnología a nuestro ámbito educativo y pensamos que estos videos juegos o todos los dispositivos tecnológicos que existen es para tener distraídos a los chicos, es para que no nos molesten, y es para que realmente ellos desarrollen su creatividad pero solo y eso no es bueno tienen que estar con una guía para que realmente ellos sepan hacia donde van con su tecnología para poder desarrollarse cognitivamente de una manera positiva.

Análisis: La directora menciona lo importante que puede llegar a tener los videos juegos en escuela mencionando los puntos favorables al usarlos pero que siempre y cuando estos estén enfocados dentro del ámbito educativo en la cual se pueda estimular el conocimiento en los niños de forma creativa e innovadora, en cuanto al uso dentro del hogar destaca que los padres tienen que supervisar y controlar para tener que se pueda desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

OBJETIVO: Analizar la influencia que tienen los videojuegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

1. ¿Tiene conocimientos si los videos juegos influyen en el desarrollo cognitivo de los niños en etapa Inicial?

Tabla 7: ¿Tiene conocimientos si los videos juegos influyen en el desarrollo cognitivo de los niños en etapa Inicial?

| Variable | Frecuencia | Porcentaje |
|----------|------------|------------|
| Si | 4 | 67% |
| No | 2 | 33% |
| Tal vez | 0 | 0% |
| Total | | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña



Gráfico 1: ¿Tiene conocimientos si los videos juegos influyen en el desarrollo cognitivo de los niños en etapa Inicial?

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

ANALISIS:

Los docentes encuestados indicaron que si tienen el conocimiento que los videos juegos influyen en el desarrollo cognitivo de los niños en etapa inicial aunque no todos tenía conocimiento sobre lo mencionado.

2. ¿Está de acuerdo que los videos juegos deben ser usados en las aulas de clases como herramienta de aprendizaje?

Tabla 8: ¿Está de acuerdo que los videos juegos deben ser usados en las aulas de clases como herramienta de aprendizaje?

| variable | Frecuencia | Porcentaje |
|----------|------------|------------|
| SI | 4 | 67% |
| NO | 2 | 33% |
| TAL VEZ | 0 | 0% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

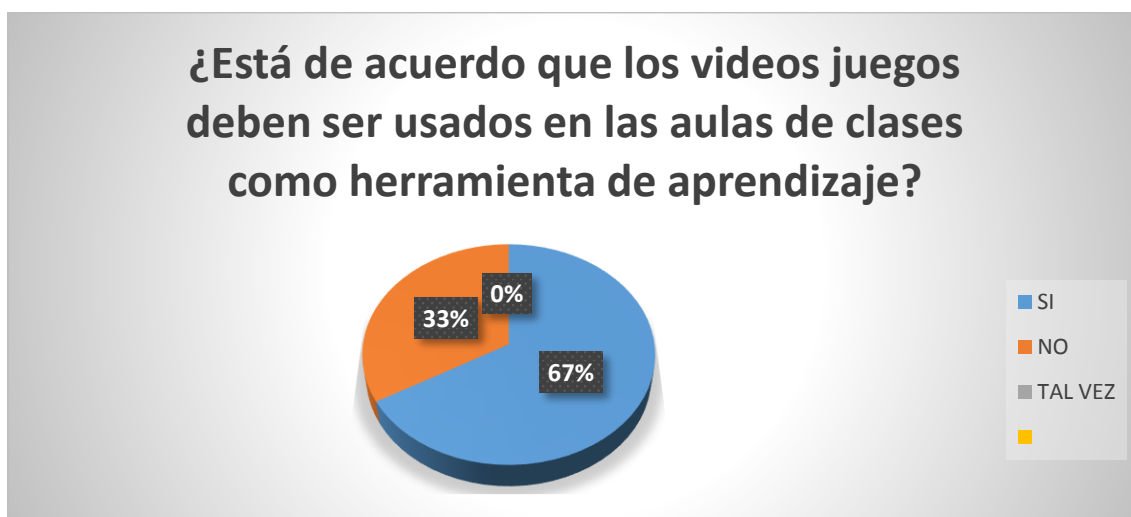


Gráfico 2: ¿Está de acuerdo que los videos juegos deben ser usados en las aulas de clases como herramienta de aprendizaje?

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Según los docentes encuestados el sí están de acuerdo que los videos juegos deben ser usados dentro del aula de clases aunque la minoría no está a gusto con la idea.

3. ¿Usted cree que los videos juegos influyen en el bajo rendimiento académico de los niños?

Tabla 9: ¿Usted cree que los videos juegos influyen en el bajo rendimiento académico de los niños?

| variable | frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|-------------|
| SI | 6 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TAL VEZ | 0 | 0% |

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

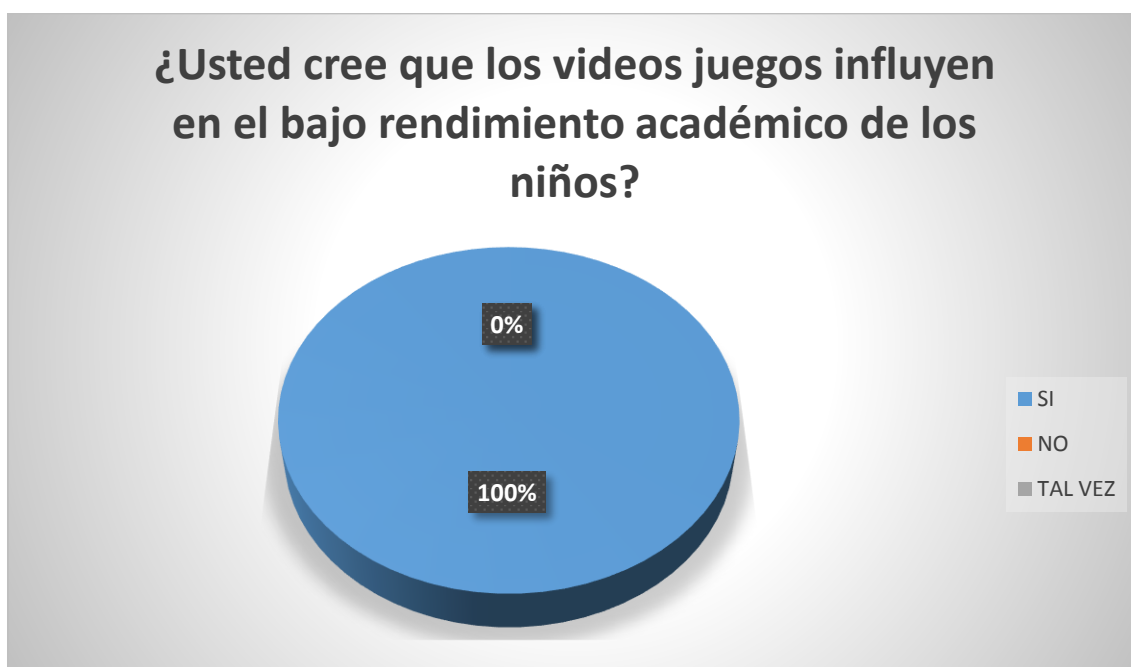


Gráfico 3: ¿Usted cree que los videos juegos influyen en el bajo rendimiento académico de los niños?
Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

De acuerdo con los datos proporcionados por la encuesta refleja que los docentes están de acuerdo que los videos juegos influyen en el bajo rendimiento académico de los niños.

4. ¿De qué manera influyen los videos juegos en la conducta de los niños?

Tabla 10: ¿De qué manera influyen los videos juegos en la conducta de los niños?

| variable | frecuencia | Porcentaje |
|-----------------|------------|-------------|
| POSITIVA | 1 | 17% |
| NEGATIVA | 5 | 83% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

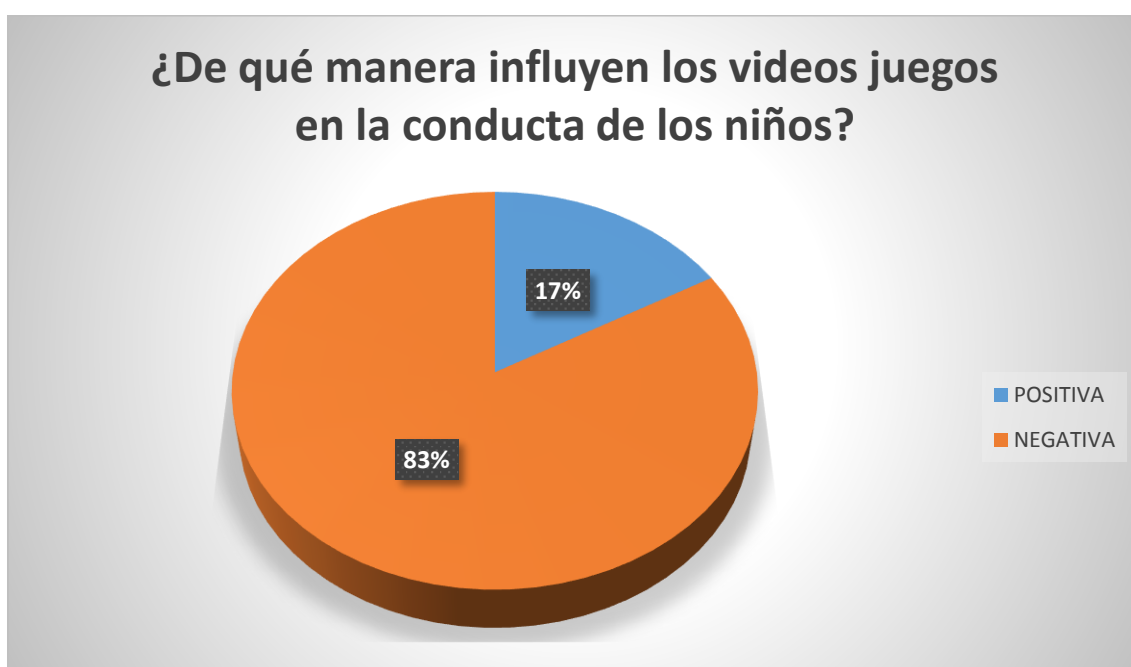


Gráfico 4: ¿De qué manera influyen los videos juegos en la conducta de los niños?

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Los docentes encuestados indicaron que los videos juegos influyen de manera negativa en la conducta de los niños a un que unos docentes afirman que los videos juegos son positivos en la conducta de los niños.

5. ¿Considera usted que los videos juegos influyen en la capacidad de concentración en los niños?

Tabla 11: ¿Considera usted que los videos juegos influyen en la capacidad de concentración en los niños?

| Variable | frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|-------------|
| SI | 6 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TAL VEZ | 0 | 0% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

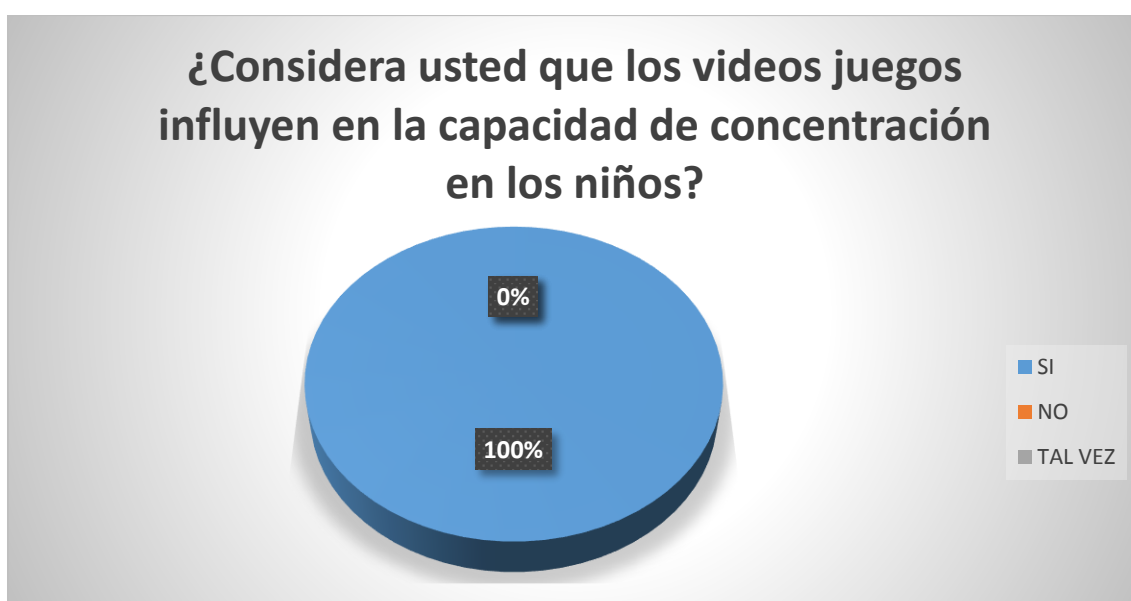


Gráfico 5: ¿Considera usted que los videos juegos influyen en la capacidad de concentración en los niños?

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

De acuerdo con los datos proporcionados los docentes consideran que los videos juegos influyen en la capacidad de concentración en los niños.

6. ¿Cree usted que los videos juegos afectan en la disciplina dentro o fuera del salón de clases?

Tabla 12: ¿Cree usted que los videos juegos afectan en la disciplina dentro o fuera del salón de clases?

| variable | frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|-------------|
| SI | 5 | 83% |
| NO | 1 | 17% |
| TAL VEZ | 0 | 0% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

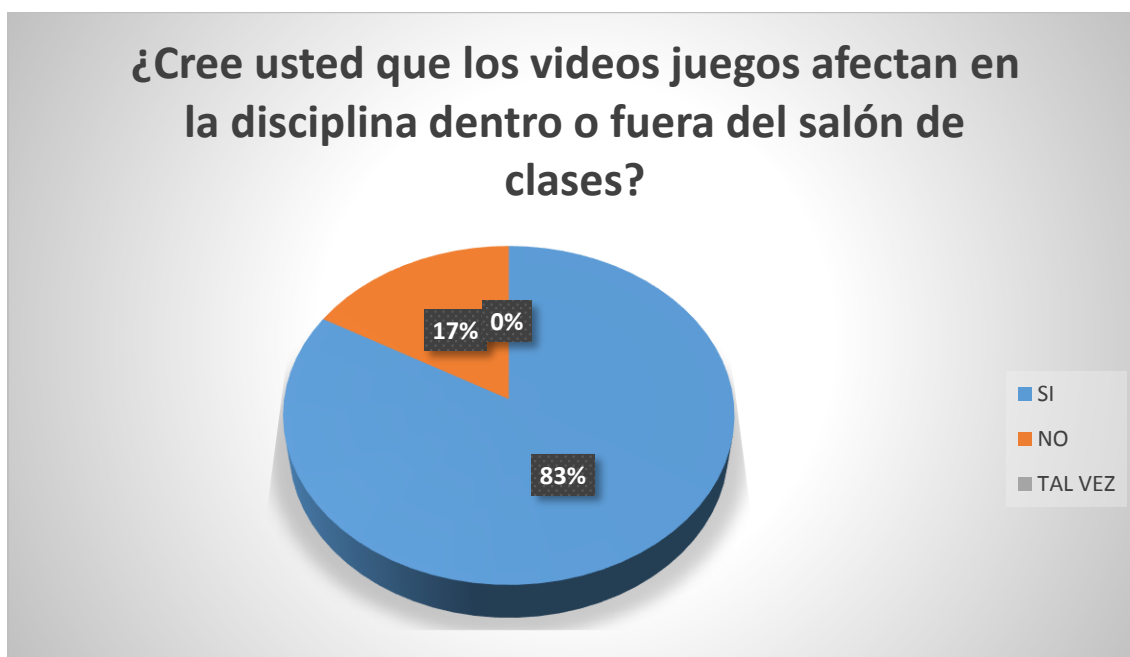


Gráfico 6: ¿Cree usted que los videos juegos afectan en la disciplina dentro o fuera del salón de clases?

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Los docentes afirman que los videos juegos si afectan en la disciplina fuera y dentro del salón en cuanto a la minoría indican que no afectan en la disciplina de los niños.

7. ¿El uso excesivo de los videos juegos en que área cree usted que afecta más a los niños?

Tabla 13: ¿El uso excesivo de los videos juegos en que área cree usted que afecta más a los niños?

| Variable | frecuencia | Porcentaje |
|------------------|------------|-------------|
| LENGUAJE | 2 | 22% |
| SOCIAL | 3 | 33% |
| COGNITIVA | 4 | 45% |
| MOTRIZ | 0 | 0% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña



Gráfico 7: ¿El uso excesivo de los videos juegos en que área cree usted que afecta más a los niños?
Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Los docentes encuestados manifiestan que el uso excesivo de los videos juegos si pueden afectar el área cognitiva mientras que la minoría menciona que pueden afectar el área social.

8. ¿Considera usted que el uso inadecuado de los videos juegos afectan al niño en su desarrollo?

Tabla 14: ¿Considera usted que el uso inadecuado de los videos juegos afectan al niño en su desarrollo?

| Variable | frecuencia | Porcentaje |
|----------------------------------|------------|-------------|
| MOTRICIDAD | 0 | 0% |
| ATENCION | 6 | 86% |
| REGLAS SOCIO-LINGUISTICAS | 1 | 14% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

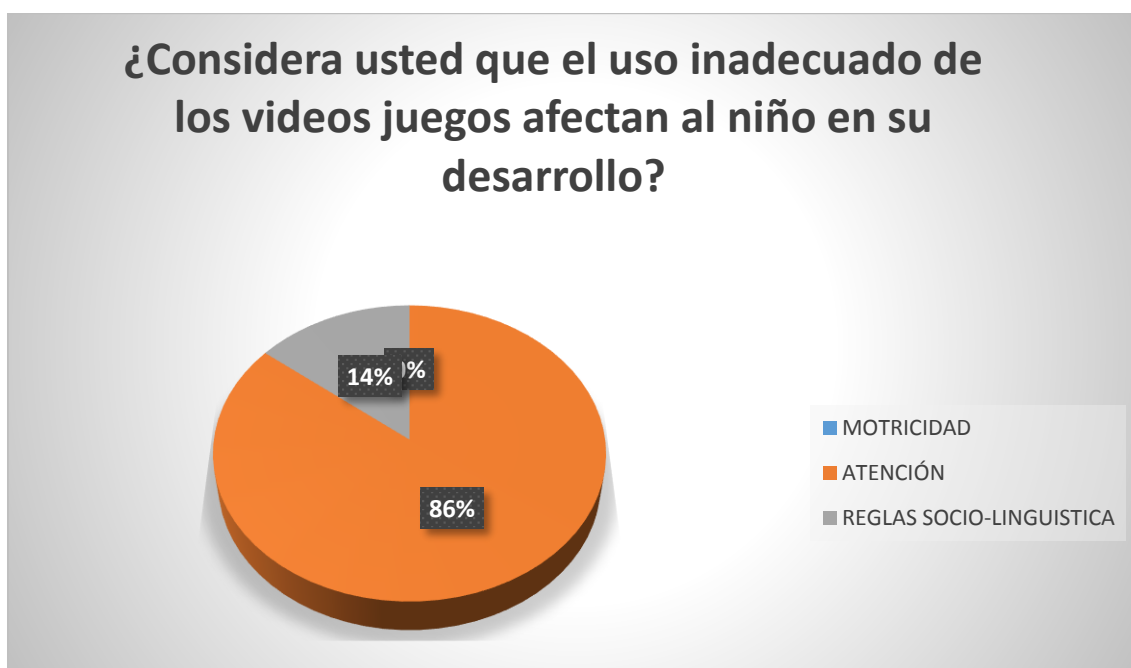


Gráfico 8: ¿Considera usted que el uso inadecuado de los videos juegos afectan al niño en su desarrollo?

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Los datos recopilados a los docentes indican que el uso inadecuado de los videos juegos afecta mayormente a la atención de los niños mientras que la minoría considera que se afecta sus reglas socio-lingüística.

9. ¿Considera usted que el aprendizaje puede ser adquirido por medio de los videos juegos?

Tabla 15: ¿Considera usted que el aprendizaje puede ser adquirido por medio de los videos juegos?

| variable | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|-------------|
| SI | 1 | 83% |
| NO | 5 | 17% |
| TAL VEZ | 0 | 0% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

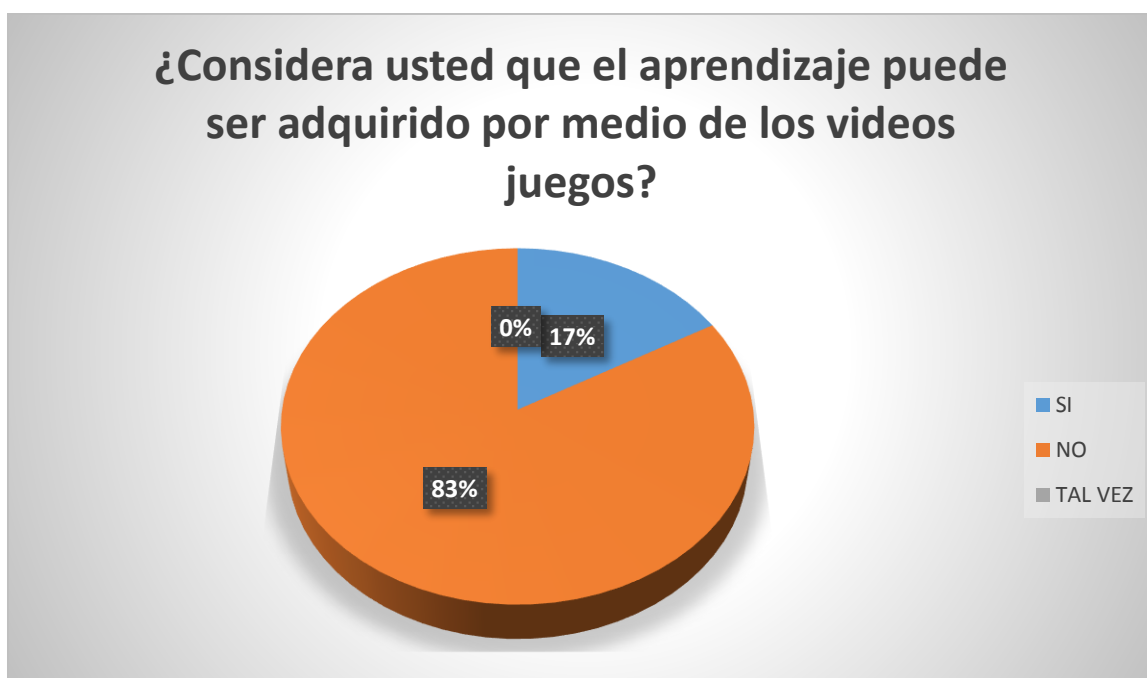


Gráfico 9: ¿Considera usted que el aprendizaje puede ser adquirido por medio de los videos juegos?

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Según los docentes considera que el aprendizaje si puede ser adquirido por medio de los videos juegos aunque la minoría considera que no es factible.

10. ¿Si utilizara los videos juegos como herramienta pedagógica que actividades realizaría con los niños?

Tabla 16: ¿Si utilizara los videos juegos como herramienta pedagógica que actividades realizaría con los niños?

| Variable | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------------|------------|-------------|
| ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE | 1 | 12% |
| ACTIVIDADES LÚDICAS | 3 | 37% |
| EJERCICIOS DE CONCENTRACIÓN | 3 | 38% |
| MOMENTO DE OCIO | 1 | 13% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña



Gráfico 10: ¿Si utilizaría los videos juegos como herramienta pedagógica que actividades realizaría con los niños?

Fuente: Encuesta a docentes
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Los docentes encuestados afirman que utilizarían los videojuegos como herramientas de aprendizaje para realizar actividades como ejercicios de concentración y actividades lúdicas.

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO: Analizar la influencia que tienen los videojuegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

1. ¿Utiliza su hijo videos juegos?

Tabla 17: ¿Utiliza su hijo videos juegos?

| VARIABLE | FRECUENCIA | PORSENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SI | 15 | 58% |
| NO | 4 | 15% |
| A VECES | 7 | 27% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña



Gráfico 11: ¿Utiliza su hijo videos juegos?

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

De acuerdo al número de padres de familia encuestados los niños si utilizan los videos juegos.

2. ¿Cuál es la plataforma que más usa su hijo al momento de jugar?

Tabla 18: ¿Cuál es la plataforma que más usa su hijo al momento de jugar?

| VARIABLE | FRECUENCIA | PORSENTAJE |
|------------------|------------|------------|
| CONSOLA | 4 | 29% |
| TELEFONO CELULAR | 14 | 50% |
| TABLET | 6 | 21% |
| COMPUTADORA | 0 | 0% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

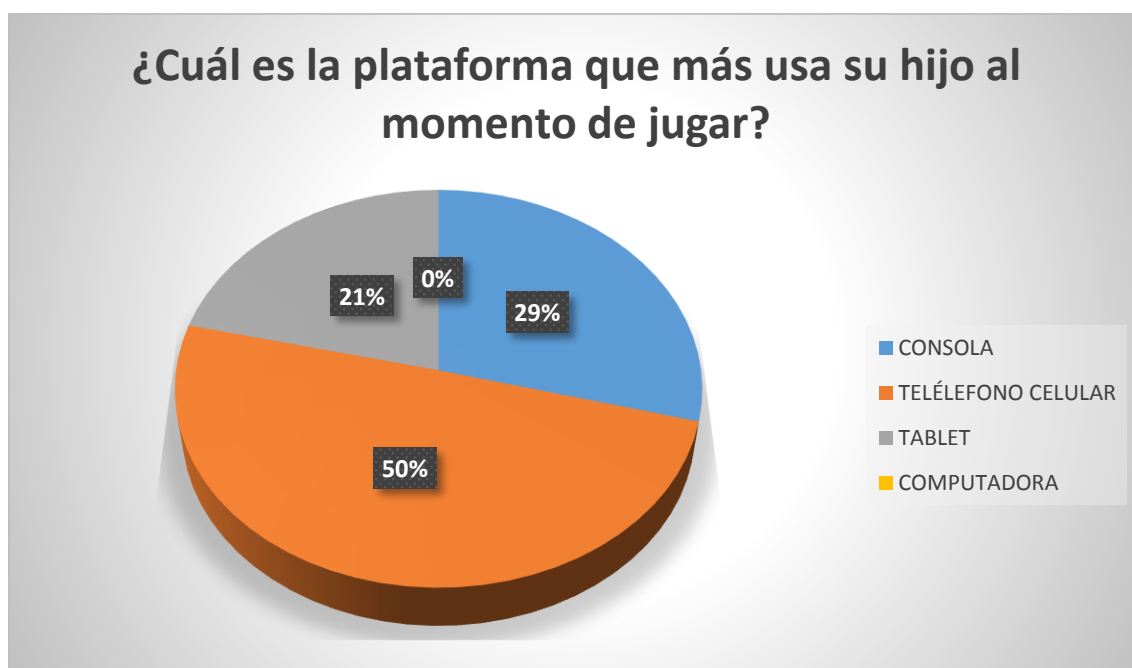


Gráfico 12: ¿Cuál es la plataforma que más usa su hijo al momento de jugar?

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Según los datos de la encuesta realizada a los padres de familia los niños usan con más frecuencia el teléfono celular para jugar videos juegos.

3. ¿Qué tiempo le dedica su hijo a los videos juegos en el hogar?

Tabla 19: ¿Qué tiempo le dedica su hijo a los videos juegos en el hogar?

| VARIABLE | FRECUENCIA | PORSENTAJE |
|-----------------|------------|------------|
| 30 MINUTOS | 13 | 59% |
| 1 HORA | 6 | 27% |
| MAS DE UNA HORA | 3 | 14% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

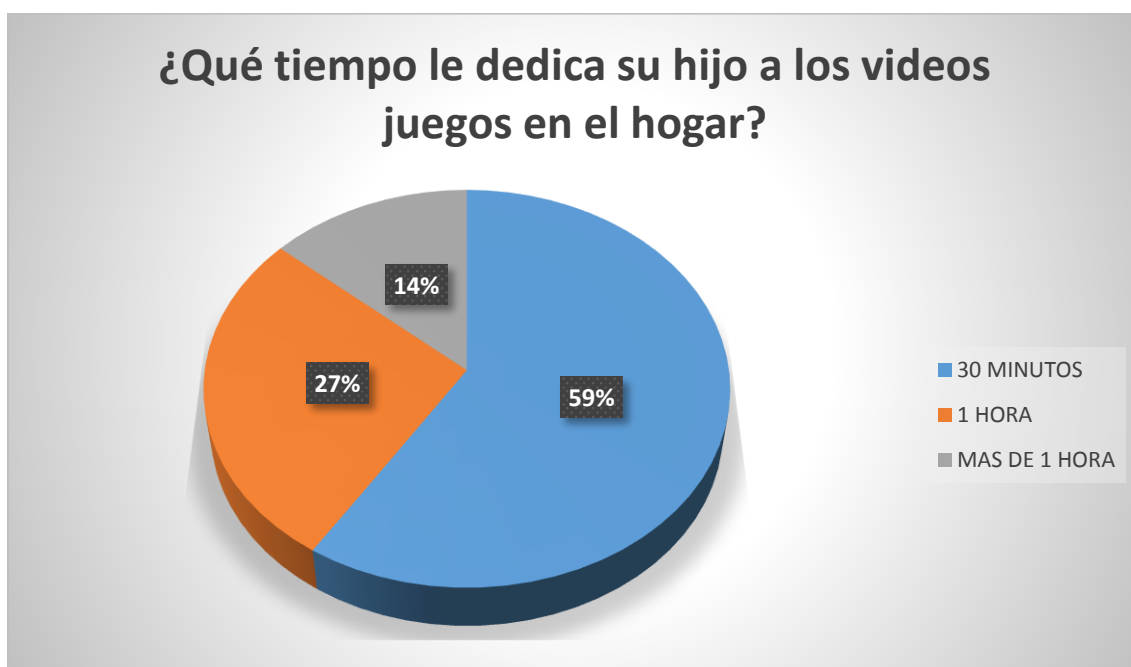


Gráfico 13: ¿Qué tiempo le dedica su hijo a los videos juegos en el hogar?

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Los padres de familia indicaron que los niños utilizan alrededor de treinta minutos al día los videos juegos

4. ¿Cuál es la reacción de su hijo cuando le niega el uso de los videos juegos antes de iniciar una tarea escolar?

Tabla 20: ¿Cuál es la reacción de su hijo cuando le niega el uso de los videos juegos antes de iniciar una tarea escolar?

| VARIABLE | FRECUENCIA | PORSENTAJE |
|-------------------------------|------------|------------|
| RABIETAS | 4 | 31% |
| LLORA | 8 | 31% |
| SE MUESTRA INDIFERENTE | 3 | 11% |
| LO ACEPTA FÁCILMENTE | 7 | 27% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaboración: Lady Saavedra Peña

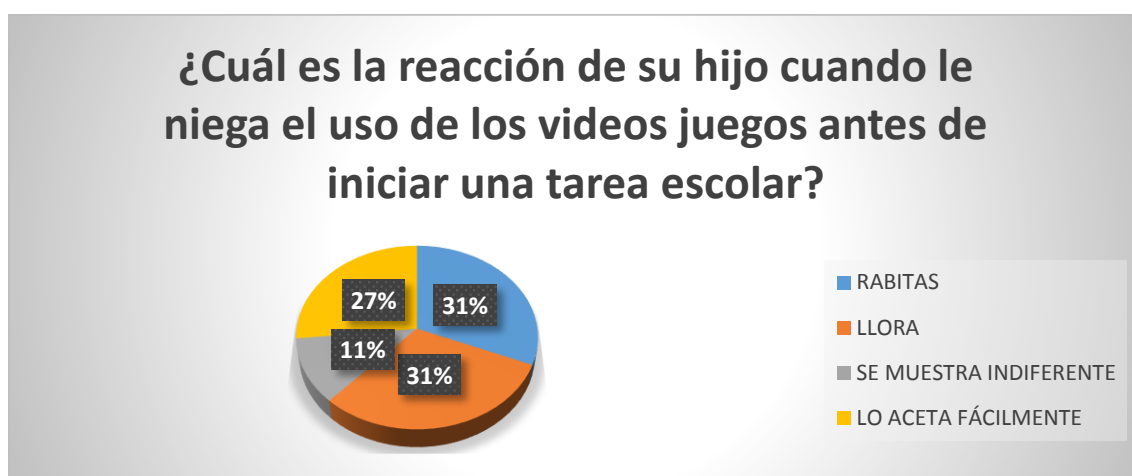


Gráfico 14: ¿Cuál es la reacción de su hijo cuando le niega el uso de los videos juegos antes de iniciar una tarea escolar?

Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Según los datos proporcionados por la encuesta a los padres de familia que los niños tienen la reacción de rabieta y llorar al no proporcionarles los dispositivos para jugar.

5. ¿En el transcurso de que su hijo utiliza los videos juegos usted?

Tabla 21: ¿En el transcurso de que su hijo utiliza los videos juegos usted?

| VARIABLE | FRECIENCIA | PORSENTAJE |
|------------------------|------------|------------|
| JUEGA CON ÉL | 3 | 14% |
| LO SUPERVISA POR RATOS | 13 | 59% |
| LO DEJA SOLO | 6 | 27% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

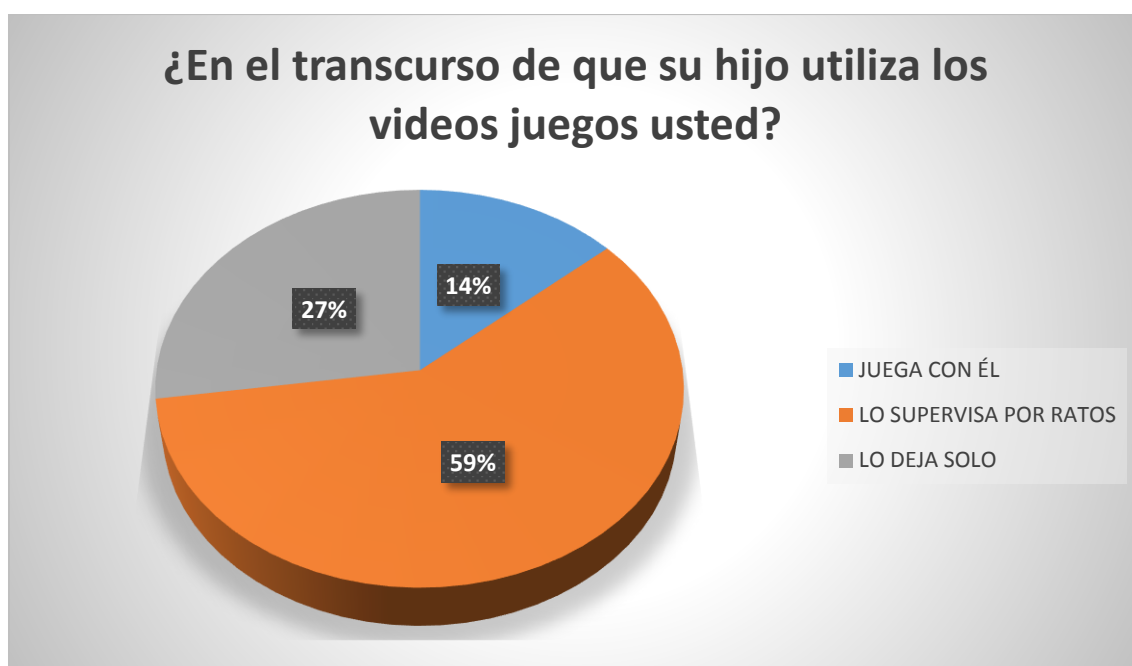


Gráfico 15: ¿En el transcurso de que su hijo utiliza los videos juegos usted?

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

De acuerdo a los datos obtenidos la encuesta indica que la mayoría sí lo supervisa al momento de jugar los videos juegos mientras que la minoría los dejan jugar solo.

6. ¿Cuál es la edad que usted considera adecuada para que los niños empiecen a usar los videos juegos?

Tabla 22: ¿Cuál es la edad que usted considera adecuada para que los niños empiecen a usar los videos juegos?

| VARIABLE | FRECUENCIA | PORSENTAJE |
|----------|------------|------------|
| 5 AÑOS | 14 | 54% |
| 7 AÑOS | 7 | 27% |
| 9 AÑOS | 2 | 8% |
| 12 AÑOS | 3 | 11% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

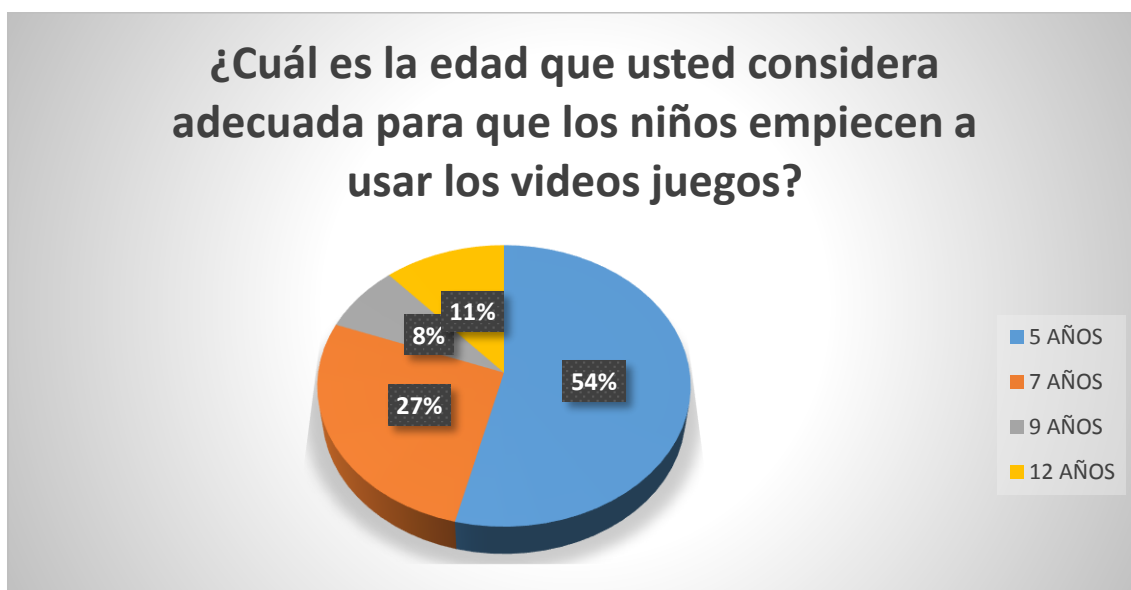


Gráfico 16: ¿Cuál es la edad que usted considera adecuada para que los niños empiecen a usar los videos juegos?

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Según los datos obtenidos de la encuesta a los padres de familia consideran que los cinco años es la edad apropiada para jugar videos juegos en cuanto a la minoría afirma que 9 es la edad apropiada.

7. ¿Ha notado algún cambio en la conducta del niño por el uso excesivo de los videos juegos?

Tabla 23: ¿Ha notado algún cambio en la conducta del niño por el uso excesivo de los videos juegos?

| VARIABLE | FRECUENCIA | PORSENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SI | 13 | 59% |
| NO | 9 | 41% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

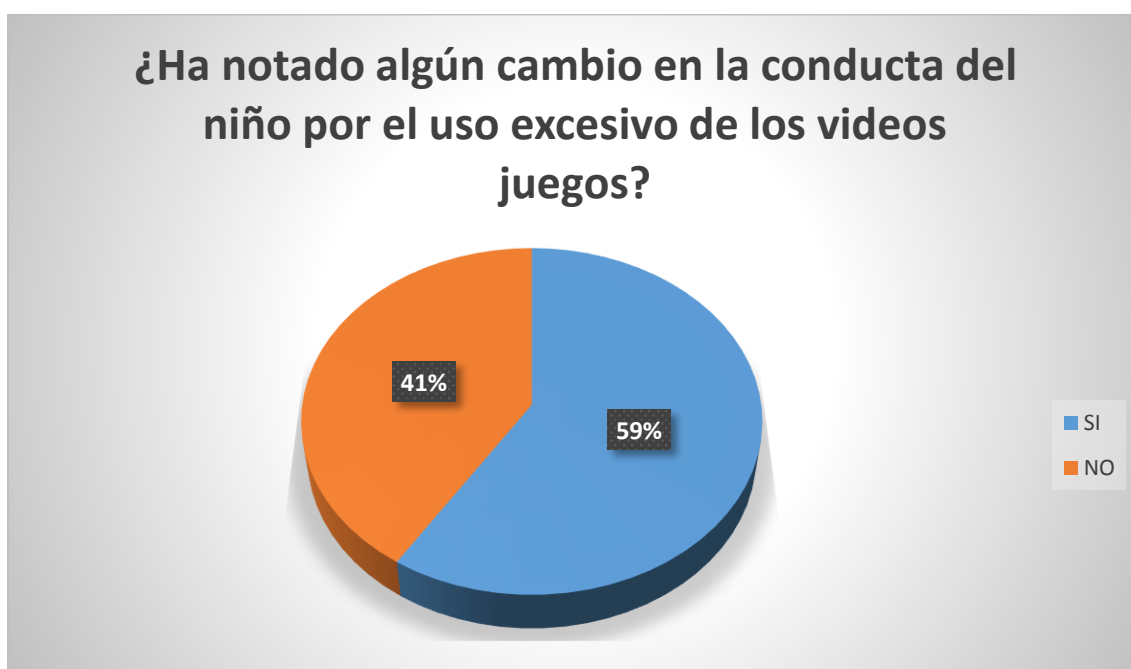


Gráfico 17: ¿Ha notado algún cambio en la conducta del niño por el uso excesivo de los videos juegos?

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

ANALISIS:

Del grupo de padres de familia encuestados se pudo afirmar que han notado un cambio en la conducta por el uso de los videos juegos y la minoría reconoce que no ha notado ningún cambio en la conducta del niño.

8. ¿Supervisa usted los videos juegos que su hijo utiliza?

Tabla 24: ¿Supervisa usted los videos juegos que su hijo utiliza?

| VARIABLE | FRECUENCIA | PORSENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SI | 9 | 41% |
| NO | 4 | 18% |
| A VECES | 9 | 41% |
| TOTAL | | 100% |

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña



Gráfico 18: ¿Supervisa usted los videos juegos que su hijo utiliza?

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

ANALISIS:

Según los datos obtenidos en la encuesta de los padres de familia asegura que si supervisan al niño en el momento que juega con los videos juegos en cuanto a la minoría asegura que no lo supervisa.

9. ¿Cree usted que el uso de los videos juegos en el hogar sirve para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños?

Tabla 25: ¿Cree usted que el uso de los videos juegos en el hogar sirve para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños?

| variable | Frecuencia | Porcentaje |
|----------|------------|------------|
| Si | 12 | 73% |
| No | 3 | 18% |
| Tal vez | 11 | 9% |
| Total | | 100% |

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

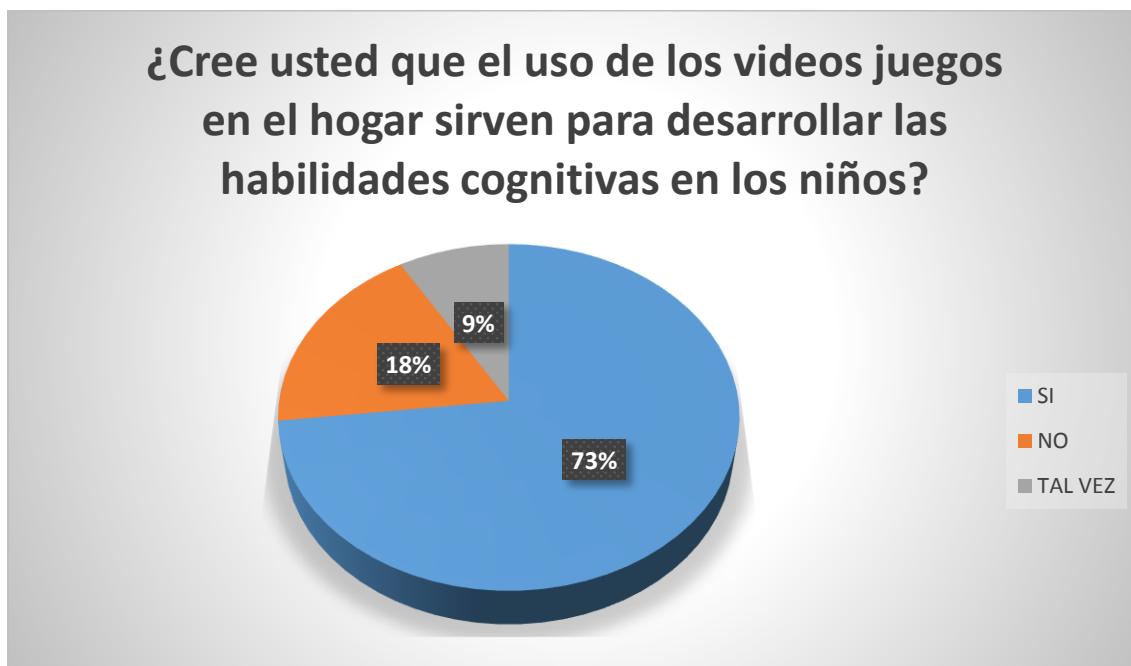


Gráfico 19: ¿Cree usted que el uso de los videos juegos en el hogar sirve para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños?

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

Análisis:

Según los datos de la encuesta realizada a los padres de familia aseguran que los videos juegos ayudan al desarrollo de las habilidades cognitivas a un que la minoría sostiene que tiene dudas al respecto.

10. ¿Cómo padre de familia, qué habilidades cree usted que pueden desarrollar los videos juegos en su hijo?

Tabla 26: ¿Cómo padre de familia, qué habilidades cree usted que pueden desarrollar los videos juegos en su hijo?

| variable | frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------------------|------------|------------|
| Habilidades Cognitivas | 17 | 79% |
| Habilidades Sociales | 3 | 14% |
| Capacidades para resolver problemas | 10 | 7% |
| Total | | 100% |

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña



Gráfico 20: ¿Cómo padre de familia, qué habilidades cree usted que pueden desarrollar los videos juegos en su hijo?

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaboración: Lady Saavedra Peña

ANALISIS:

Según los datos recopilados de la encuesta los padres de familia afirman que los videos juegos si desarrollan las habilidades cognitivas y la minoría sostienen que los videos juegos pueden desarrollar la capacidad de resolver problemas para resolver problemas.

3.7 CONCLUSIONES PRELIMINARES

En las encuestas realizadas sobre la investigación se han obtenido resultados específicos para la investigación que se está actualmente realizado. La entrevista realizada a la directora dio a conocer datos fundamentales y verdaderas para la investigación, al mostrar interés y apoyo en el tema de la investigación.

Las encuestas realizadas a los docentes reflejaron que los videos juegos son contraproducentes si no tienen supervisión ya que la parte más afectada es la cognitiva aunque si estarían dispuestos a redirigir los videos juegos al ámbito educativo.

Al recopilar la información de las encuestas a los padres de familia se pudo ratificar que muchos de los padres piensan que los videos juegos pueden afectar a los niños en el área cognitivo de sus hijos más sin embargo a pesar de la supervisión de ellos al utilizar los videos juegos, aun piensan que estos dispositivos aún están dirigidos al entretenimiento al generar así un malestar que se desencadena en la escuela con un rendimiento académico bajo.

Toda la información recopilada fue de utilidad para entender en mejor la problemática de esta investigación, al afirmar la idea que los videos juegos influyen de manera negativa en los niños ya que debido a la falta de conocimientos sobre el correcto uso de esta tecnología que no está siendo bien encaminada para beneficios de ellos.

Lo primordial es desarrollar la imaginación y su intelecto en un mundo de videos jugos de tal manera que se pueda aprovechar para el aprendizaje cognitivo. Por lo cual se necesita el apoyo en la casa y en la escuela al mantener la comunicación para poder enfrentar la problemática que presentan los niños del inicial 2C.

Si bien es cierto que muchos de los docentes aún no están seguros para implementar esta nueva tecnología que son los videos juegos en sus planificaciones debido a que no tienen

el conocimiento de cómo redirigirla y usarla de una manera pedagógica y muchos de los padres no sabe cómo utilizarla de una manera que sea beneficiaria para el niño. Por otra parte tanto como la directora y los docentes de esta institución están interesados en la implementación de las charlas formativas sobre tanto para docentes y padres de familia sobre los videos juegos y la influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

“El misterioso mundo de los videos juegos”

Talleres formativos para Docentes y Padres de Familia, sobre los videos juegos y su aporte en el desarrollo cognitivo.

4.2 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Debido a la gran acogida y el interés de este trabajo acerca de los videos juegos y la influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años en el Centro Educativo Jardín de Infantes bilingüe de la Ronda, debe facilitar a los docentes y los padres de familia charlas formativas, en donde se puedan implementar los videos juegos de manera positiva, para obtener resultados favorecedores para el desarrollo cognitivo en los niños.

Se pretende contribuir de esta manera a la problemática que se presenta en el salón de clases y que afecta de manera directa en el área cognitiva de los niños, porque en la actualidad los docentes necesitan técnicas innovadoras en la cual puedan impartir conocimientos y desarrollar habilidades y destrezas cognitivas acorde a la edad de ellos, para que puedan alcanzar sus logros por cuenta propia.

El apoyo de los padres es indispensable para este proyecto, ellos son el pilar fundamental del niño en el hogar, en donde tendrá que establecer reglas y rutinas que le permitan realizar este tipo de actividades con videos juegos de forma segura y controlada, más no libre y peor aún, sin la supervisión en sí del dispositivo.

Por este motivo se sugiere la necesidad de crear e impartir charlas formativas en la cual se ayude a los docentes y a los padres de familia a redirigir el uso de los videos juegos para desarrollar su máximo potencial en el área cognitiva.

4.3 OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA

Implementar talleres formativos para docentes y padres de familia sobre el uso adecuado de los videos juegos para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años de edad.

4.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA

- ❖ Facilitar información sobre el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años a los padres de familia.
- ❖ Emplear los videos juegos como plano de acceso para los docentes y los padres de familia.
- ❖ Sensibilizar a los padres de familia sobre el uso adecuado de los videos juegos.

4.5 LISTADO DE LOS CONTENIDOS Y ESQUEMA DE LA PROPUESTA

4.5.1 Listado de los contenidos

Taller 1

- **Los videos juegos y el desarrollo cognitivo.**

¿Qué son los videos juegos?

Importancia

¿En dónde podemos encontrar los videos juegos?

¿Tipos de videos juegos podemos encontrar y su clasificación?

Desarrollo cognitivo.

Proceso del desarrollo cognitivo de los niños acorde a su edad.

Ventajas de los videos jugos educativos.

Taller 2

- **El impacto de los videos juegos en los niños y niñas.**

¿Por qué cautivan los videos juegos a los niños?

Problemas médicos.

Causas de los problemas

Consecuencias positivas y negativas del uso de los videos juegos.

Taller 3

- **Educación con los videos juegos.**

Redirigir los videos juegos como actividades de aprendizaje.

Lista de videos jugos en las diferentes plataformas que se pueden usar en el aula.

Lista de videos juegos para interactuar con los niños y los padres.

Claves para el uso de los videos juegos educativos en el aula.

Taller 4

- **Los videos juegos no son niñeras.**

Consejos para padres sobre el uso adecuado de los videos juegos.

Que hacer en los tiempos libres. (Con o sin videos juegos)

Un niño educado y formado es el mejor filtro.

Taller 5

- **Firmando un contrato**

En la educación usted es el ejemplo más importante para su hijo.

Consejos sobre el adecuado uso de los videos juegos.

Cuadro de nuestro contrato.

Reglas y normas.

4.5.2 Esquema de la propuesta

La imagen a continuación pretende dar a conocer a los participantes la relación de los ejes principales de la presente propuesta: que son los videos juegos y el desarrollo cognitivo, el impacto que causa en los niños y niñas, ventajas y desventajas de los mismos en la educación.

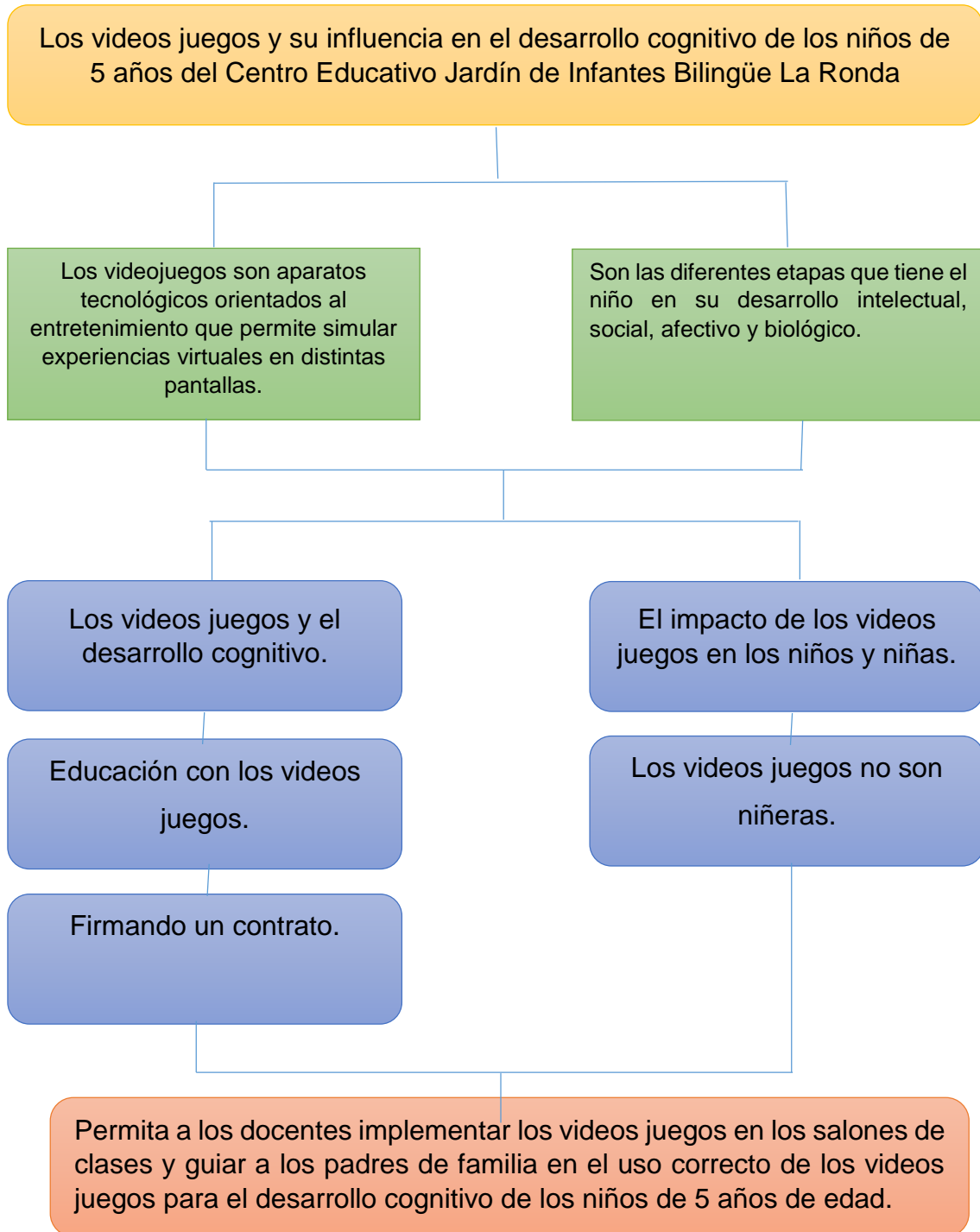
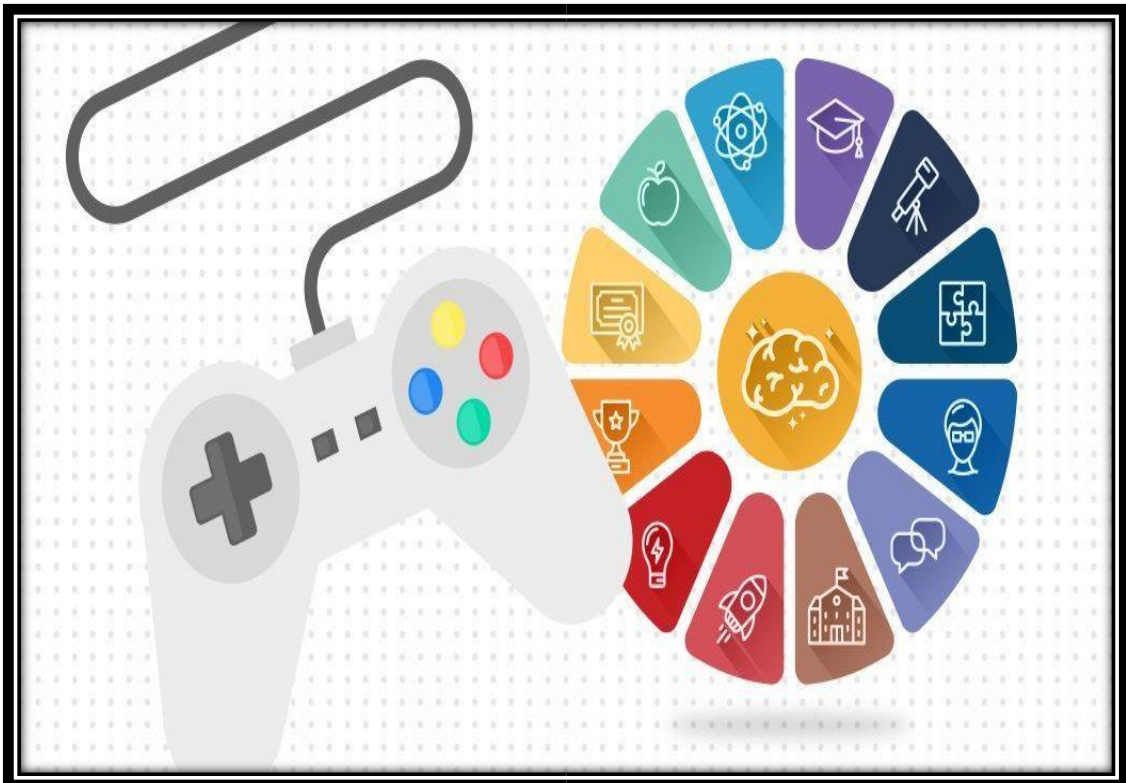
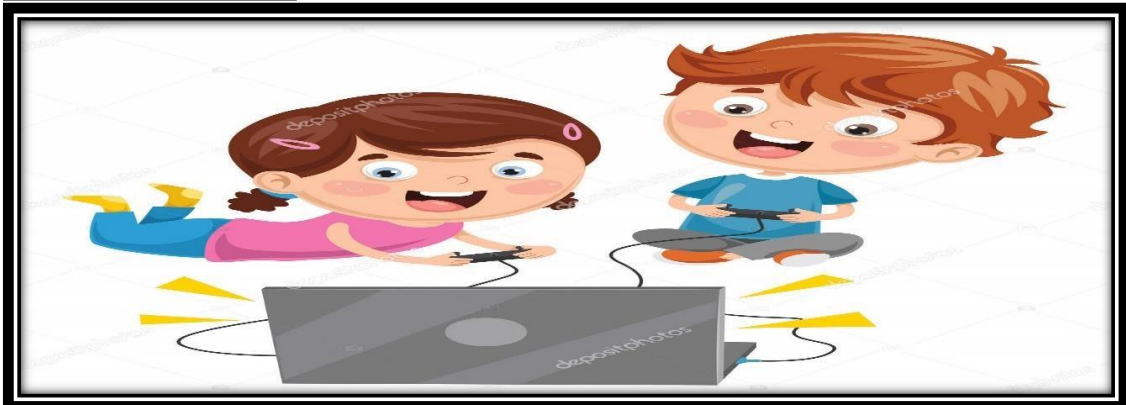


Imagen 7: esquema de la propuesta
Elaboración: Lady Saavedra Peña



“El misterioso mundo de los videos juegos”



Fuente: www.google.com
Elaboración: Lady Saavedra

Taller 1

Tema:

Los videos juegos y el desarrollo cognitivo.

Objetivo:

Mostrar los beneficios de los videos juegos dentro del aprendizaje cognitivo.

Actividad de Inicio:

“Pásame la bola”

Todo el grupo se sienta en sillas formando un círculo. La persona que tenga el balón en las manos comienza presentándose (nombre y aficiones), al finalizar le pasará la pelota a otra persona que realizará la misma acción anteponiendo el nombre del que se presentó primero. La dinámica finaliza cuando se haya presentado la última persona del grupo repitiendo todos los nombres que se presentaron primero.

Desarrollo:

- Charla informativa sobre los videos juegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.
- Recibimiento de tríptico con la información respectiva.
- Sociabilizar con los Padres y Docentes sobre: los siguientes temas:
 - Analizar el concepto de los videos juegos
 - Realizar un collage en donde podemos encontrar los videos juegos.
 - Realizar un collage que explique cuál es el desarrollo cognitivo.
 - Analizar el proceso del desarrollo cognitivo de los niños acorde a su edad.
 - Analizar cual serían las ventajas de los videos jugos educativos.

Recursos:

- Diapositivas.
- Micrófono.
- Goma.
- Tijeras
- Hojas.
- Parlantes.
- Laptop.
- Pelota.

Tiempo:

Sábados de cada semana (durante 5 semanas)

9h30 a 10h30 am (60 minutos)

Evaluación:

¿Qué son los videos juegos para usted?

¿Qué cree usted que es el desarrollo cognitivo?

¿Conocía usted los diversos dispositivos para jugar videos juegos?

¿Qué tema de la charle le pareció más interesante?



Imagen 8: Niño llorando.

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?biw=764&bih=687&tbm=isch&sa=1&ei=mKXgW8qfKo18.0.9924.17.17.0.0.0.479.1402.0j5j1j0j1.7.0....0...>

Taller .2

Tema:

El impacto de los videos juegos en los niños y niñas.

Objetivo:

Analizar las consecuencias del uso inapropiado de los videos juegos.

Actividad de Inicio:

Teléfono descompuesto:

Se forman dos grupos de padres y docentes en la cual cada grupo se le dará una frase y dicha frase tiene que llegar completa y sin alteraciones hasta el que al principio.

Desarrollo:

- Charla informativa sobre los videos juegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.
- Recibimiento de tríptico con la información respectiva
- Observación del video. “glued-adicto a los videos juegos”
- Sociabilizar con los presentes sobre la presentación del video.
- Sociabilizar con los Padres y Docentes sobre por qué les cautivan los videos juegos a los niños con las respectivas consecuencias positivas o negativas del uso de los videos juegos.

Recursos:

- Diapositivas.
- Micrófono.
- Video.
- Parlantes.
- Laptop.

Tiempo:

Sábados de cada semana (durante 5 semanas)

9h30 a 10h30 am (60 minutos)

Evaluación:

¿Conocía usted cuales son los problemas médicos que ocasionan los videos juegos?

¿Examinando el video que opinión nos podía dar sobre el video?

¿Con los temas expuestos qué opinión tiene usted?



Imagen 9: Video Adicto a los videojuegos

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=mGpIBTvIicE&index=2&list=LLvwiSq0B2o9Jcp9ynseIwcg>

Taller .3

Tema:

Educación con los videos juegos.

Objetivo:

Mostrar los beneficios de los videos juegos dentro del aprendizaje cognitivo.

Actividad de Inicio:

El baile de los frutas:

Primero formar dos grupos segundo el primer grupo tiene que pensar en una fruta y tocar una parte del cuerpo. El segundo grupo tiene que repetir lo del primer grupo tocando la misma parte del cuerpo, al terminar se debe agregar una fruta tocando otra parte del cuerpo y así hasta que uno de los dos grupos pierda

Desarrollo:

- Charla informativa sobre los videos juegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.
- Recibimiento de tríptico con la información respectiva.
- Sociabilizar con los Padres y Docentes sobre como redirigir los videos juegos como actividades de aprendizaje, realizando una lista de videos jugos en las diferentes plataformas que se pueden usar en el aula y la casa, analizando las claves para el uso de los videos juegos educativos en el aula.

Recursos:

- Diapositivas.
- Micrófono.
- Parlantes.
- Laptop.

Tiempo:

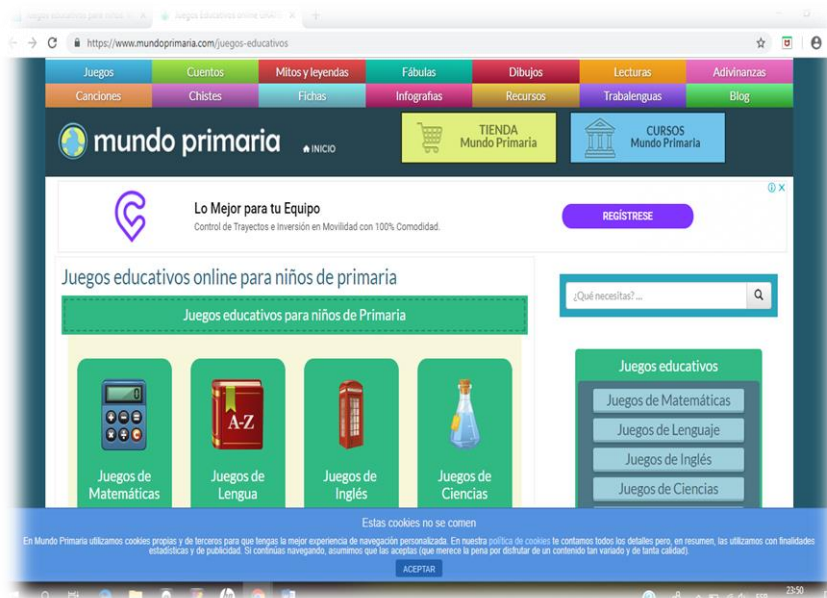
Sábados de cada semana (durante 5 semanas)

9h30 a 10h30 am (60 minutos)

Evaluación:

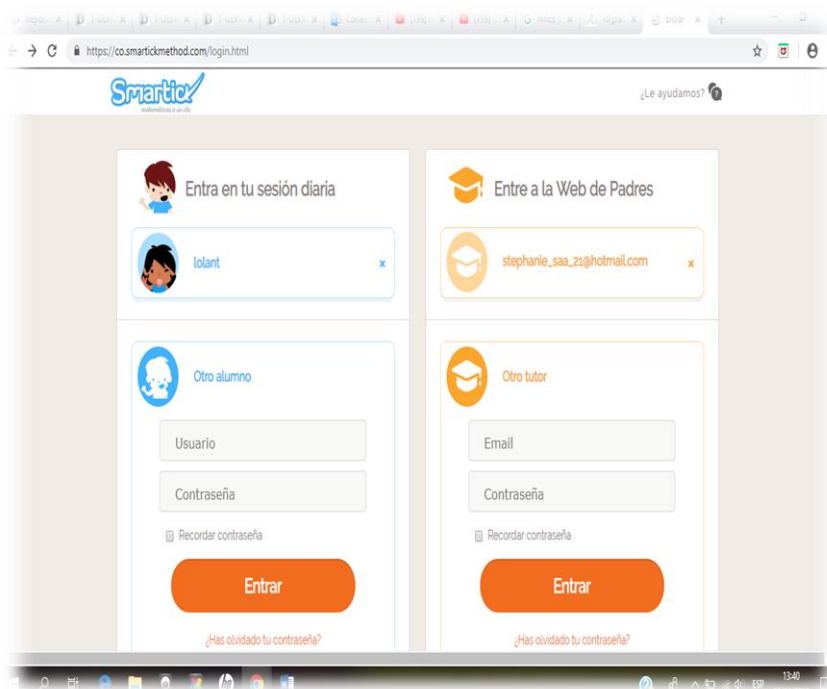
¿Aprueba usted el uso de los videos juegos como actividades de aprendizaje?

¿Qué tema de la charlen le pareció más interesante?



Mundo primario es un sitio web en el cual los padres pueden utilizar para que el refuerzo sea más ameno y no tedioso para sus hijos.

Imagen 10: Mundo Primario
 Fuente: <https://www.mundoprimary.com/>



Smartick es una plataforma en la cual el docente puede estar en contacto con los padres y enviarle juegos específicos a cada niño para reforzar el conocimiento.

Imagen 11: Smartick
 Fuente: <https://www.smartickmethod.com/?f=1>

Taller 4

Tema:

Los videos juegos no son niñeras.

Objetivo:

Explicar a los padres de familia que los videos juegos no son dispositivos de calma o distracción.

Actividad de Inicio:

“Mi cuento”

Se forman dos grupos y a cada grupo se le otorgan 4 objetos en los cuales tienen que dramatizar una historia con esos elementos.

Desarrollo:

- Charla informativa sobre los videos juegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.
- Recibimiento de tríptico con la información respectiva.
- Realizar una lista de consejos que crean apropiados para los docentes y padres sobre el uso adecuado de los videos juegos.
- Se puede utilizar los videos juegos en los tiempos libres. Para todo hay tiempo.

Recursos:

- Diapositivas.
- Micrófono.
- Parlantes.
- Laptop.

Tiempo:

Sábados de cada semana (durante 5 semanas)

9h30 a 10h30 am (60 minutos)

Evaluación:

¿Pondrá en marcha lo aprendido en la charla y porque?

¿Cómo consideraba usted a los videos juegos?



Imagen 12: Padre eh hijo jugando.
Fuente: <https://www.google.com.ec>

Taller 5

Tema:

¿Firmando un contrato?

Objetivo:

Dar a conocer reglas para el correcto uso de los videos juegos.

Actividad de Inicio:

Soy un espejo:

Formar parejas y realizar gestos graciosos con movimientos del cuerpo y el compañero lo tiene que imitar.

Desarrollo:

- Charla informativa sobre los videos juegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.
- Recibimiento de tríptico con la información respectiva.
- Sociabilizar con los Padres y Docentes sobre el tema,
 - En la educación usted es el ejemplo más importante para su hijo.
 - Consejos sobre el adecuado uso de los videos juegos.
 - Cuadro de nuestro contrato.
 - Reglas y normas.

Recursos:

- Diapositivas.
- Micrófono.
- Cuadro del contrato.
- Parlantes.
- Laptop.

Tiempo:

Sábados de cada semana (durante 5 semanas)

9h30 a 10h30 am (60 minutos)

Evaluación:

¿Adaptaría estas nuevas costumbres en su hogar?

¿Qué tema le pareció más interesante?

4.6 IMPACTO / BENEFICIO / RESULTADOS

Tiene un impacto positivo en la sociedad debido que ayuda a los padres de familia a obtener más control sobre los videos juegos y el horario en los que el adulto lo crea conveniente para el niño.

De igual manera tiene un impacto cognitivo-educativo, con esta nueva estrategia los padres podrán reforzar en casa los contenidos vistos en el salón de clases al aplicar la tecnología bajo la supervisión y guía de un adulto, transformar así la enseñanza tradicional y cotidiana a una manera interesante el tiempo de refuerzo y transformar así los videos juegos en una tecnología-cognitiva positiva y aplicable en la vida de los padres.

La propuesta desea beneficiar el área cognitiva de una manera moderna de fácil manejo y lo primordial que permita al padre de familia obtener información y actividades que permitan mejorar el área cognitiva de sus hijos y de esta manera lograr alcanzar a desarrollar sus habilidades y destrezas acorde a su edad.

Los resultados serán beneficiosos para el desarrollo cognitivo de los infantes con la adecuada utilización de los videos juegos y en conjunto de la participación de los padres de familia y docentes a las charlas formativas.

4.7 CONCLUSIONES

Una vez terminado el proyecto de investigación acerca de la influencia de los videos juegos en el desarrollo cognitivo de los niños de cinco años, se plantean las siguientes conclusiones

La implementación de los videos juegos en el salón de clases es una herramienta que nos ayudara a que los niños aprendan de una manera divertida, es innovadora tanto para el niño como para el docente, en ellos podemos encontrar actividades lúdicas de manera divertida para que adquiera las habilidades y destrezas que le permitan el desarrollo cognitivo.

Para que estas actividades se lleven a cabo el docente tiene que asistir a los talleres con el fin de obtener la información y así poder implementar en su planificación. Para que los niños loguen realizar estas actividades es necesario que se empleen los juegos con determinadas características que logren desarrollar sus habilidades cognitivas siendo supervisado por el docente

Por su parte los padres de familia logran recuperar su autoridad ante el niño planteando reglas para el uso de los videos juegos y así poder ayudar al niño a mejor en su area cognitiva de manera dinámica.

En este trabajo se ha podido corroborar que el correcto uso de los videos juegos si puede ayudar a que el niños sus habilidades cognitivas, mejora la concentración con sus pares.

4.8 RECOMENDACIONES

Se recomienda a los padres y docentes a asistir a los talleres formativos sobre “*El misterioso mundo de los videos juegos*”, para que los niños sean los beneficiarios de esta propuesta, lo cual le sirve en su aprendizaje.

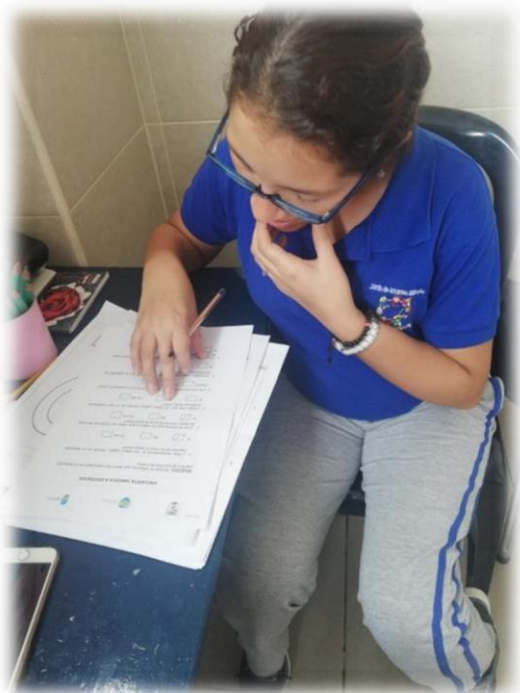
Es indispensable que los docentes se mantengan a la vanguardia de los videos juegos para que sus clases sean más motivadoras y salgan de la monotonía implementándola una vez por semana manteniendo un control y observando como es el desenvolvimiento del niño durante esta actividad.

Es necesario que los padres se mantengan informados sobre los videos juegos que la maestra crea convenientes para los niños y así el padre de familia pueda tener un cronograma y una lista en la cual estipulen el tiempo y en qué momento pueden hacer uso de los videos juegos y bajo la supervisión de ellos.

Anexos

Anexo 1: Evidencia fotográfica

Docentes realizando la encuesta



ENTREVISTA DIRIGIDA A DIRECTORA

OBJETIVO: Analizar la influencia que tienen los videojuegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

1. ¿La institución educativa que usted a bien dirige, cuenta con algún modelo pedagógico específico para el aprendizaje?

2. ¿Está usted de acuerdo que en la institución que usted dirige se utilicen los videos juegos para desarrollar el aprendizaje de los niños?

3. ¿Usted cree que los videos juegos influyen de manera positiva o negativa en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años?

4. ¿Conoce usted si los niños de inicial 2, presentan dificultades en el área cognitiva al realizar sus actividades en la escuela?

5. ¿Usted cree que el uso de videos juegos afectan las habilidades cognitivas de los niños de 5 años?

6. ¿Considera usted apropiado que los niños de 5 años reciban como regalo cualquier aparato tecnológico en la cual pueda jugar videos juegos?

7. ¿Usted tiene conocimiento acerca de la influencia que tienen los videos juegos en la actitud que presentan los niños?

8. ¿Usted tiene conocimientos si los docentes utilizan estrategias o metodologías para desarrollar el área cognitiva en los niños de 5 años?

9. ¿Considera usted que los videos juegos pueden ser utilizados en el hogar como herramienta de aprendizaje?

10. ¿Estaría usted de acuerdo que en la institución se realicen charlas formativas para Docentes y Padres de familia con el fin de que adquieran conocimientos relacionados con el uso adecuado de los videos juegos?

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

OBJETIVO: Analizar la influencia que tienen los videojuegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

1. ¿Tiene conocimientos si los videos juegos influyen en el desarrollo cognitivo de los niños en etapa Inicial?

Si No Tal vez

2. ¿Está de acuerdo que los videos juegos deben ser usados en las aulas de clases como herramienta de aprendizaje?

Si No Tal vez

3. ¿Usted cree que los videos juegos influyen en el bajo rendimiento académico de los niños?

Si No Tal vez

4. ¿De qué manera influyen los videos juegos en la conducta de los niños?

Positiva Negativa

5. ¿Considera usted que los videos juegos influyen en la capacidad de concentración en los niños?

Si No Tal vez

6. ¿Cree usted que los videos juegos afectan en la disciplina dentro o fuera del salón de clases?

Si No Tal vez

7. ¿El uso excesivo de los videos juegos en que área cree usted que afecta más al niño?

Lenguaje Social Cognitiva Motriz

8. ¿Considera usted que el uso inadecuado de los videos juegos afectan al niño en su?

Motricidad Atención Reglas socio-lingüísticas

9. ¿Considera usted que el aprendizaje puede ser adquirido por medio de los videos juegos?

Si No Tal vez

10. ¿Si utilizaría los videos juegos como herramienta pedagógica que actividades realizaría con los niños?

Actividades de aprendizaje Actividades lúdicas

Ejercicios de concentración Momento de ocio

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO: Analizar la influencia que tienen los videojuegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

1. ¿Utiliza su hijo videos juegos?

Si No A veces

2. ¿Cuál es la plataforma que más usa su hijo al momento de jugar?

Consola Teléfono celular

Tablet Computadora

3. ¿Qué tiempo le dedica su hijo a los videos juegos en el hogar?

30 minutos 1 hora Más de 1 hora

4. ¿Cuál es la reacción de su hijo cuando le niega el uso de los videos juegos antes de iniciar una tarea escolar?

Rabietas Llora

Se muestra indiferente Lo acepta fácilmente

5. ¿En el transcurso de que su hijo utiliza los videos juegos usted?

Juega con él Lo supervisa por ratos Lo deja solo

6. ¿Cuál es la edad que usted considera adecuada para que los niños empiezan a usar los videos juegos?

5 años 7 años 9 años 12 años

7. ¿Ha notado algún cambio en la conducta del niño por el uso excesivo de los videos juegos?

Sí

No

8. ¿Supervisa usted los videos juegos que su hijo utiliza?

Si

No

A veces

9. ¿Cree usted que el uso de los videos juegos en el hogar sirven para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños?

Si

No

Tal vez

10. ¿Cómo padre de familia, qué habilidades cree usted que pueden desarrollar los videos juegos en su hijo?

Habilidades cognitivas

Habilidades sociales

Capacidad para resolver problemas

Anexo 3: Instrumento de validación de la propuesta

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: Lcdo. Ruth Nemi Gorífulo García, M
Cédula: 0201457199
Nivel académico: MSc Experiencia docente: 7 años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: LOS VIDEOS JUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO JARDÍN DE INFANTES BILINGÜE LA RONDA, le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente.

La propuesta se nombra: Charlas formativas "El misterioso mundo de los videos juegos" para Docentes y Padres de Familia, sobre el uso de los videos juegos y el desarrollo cognitivo.

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 9
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 9
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 8
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 10
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 7
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 8
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 8 1/2

Exprese algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Mejorar la redacción y ubicar adecuadamente la justificación

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos,

0201457199
Msc. Ruth Gorífulo

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: Maria Elena Lidio Sempertegui

Cédula: 0908675040

Nivel académico:

Experiencia docente:

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: LOS VIDEOS JUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO JARDÍN DE INFANTES BILINGÜE LA RONDA, le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente,

La propuesta se nombra: Charlas formativas "El misterioso mundo de los videos juegos" para Docentes y Padres de Familia, sobre el uso de los videos juegos y el desarrollo cognitivo.

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 8
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 7
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 8.5
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 9
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 7
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 7
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 9

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 8.5

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos.

Maria Elena Lidio Sempertegui
Msc.

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: Margaux León García
Cédula: 0960023711

Nivel académico: 4º Nivel (PhD) Experiencia docente: 47 años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: LOS VIDEOS JUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO JARDÍN DE INFANTES BILINGÜE LA RONDA, le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente,

La propuesta se nombra: Charlas formativas "El misterioso mundo de los videos juegos" para Docentes y Padres de Familia, sobre el uso de los videos juegos y el desarrollo cognitivo.

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 9
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 7
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 10
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 8
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 9
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 8.

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Ajustar objetivos general. Incluir evaluación en el charla.
Incluir en beneficios contribución a los lineas y perfil de egreso

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos,

Margaux León

Phd.

Referencias Bibliográficas

- Alarcón. (2015). uso de la tecnología. *www.eumed.net*, 2.
- Constituyente, A. (s.f.). Constitución del Ecuador. En *titulo II, Derechos*. Ecuador.
- G., L. (2010). Metodología de la investacion. *Virtual.funlam.edu.co*, 63.
- García. (2017). ¿por qué la educación y la tecnología son aliados inseparables? *semana*, 16.
- Gómez, M. t. (S.I). *file:///C:/Users/FHER/Downloads/1909Castillo.pdf*. Obtenido de *file:///C:/Users/FHER/Downloads/1909Castillo.pdf*: *file:///C:/Users/FHER/Downloads/1909Castillo.pdf*
- Hilde, H. L. (2012). *Menos virtualidad, Más realidad*. Bogotá D.C., Colombia.
- Iberoamericanos, O. d. (S.I.). *https://www.oei.es/Educacion/luces-para-aprender/luces-para-aprender*. Obtenido de *https://www.oei.es/Educacion/luces-para-aprender/luces-para-aprender*: *https://www.oei.es/Educacion/luces-para-aprender/luces-para-aprender*
- karmiloff, & Smith. (1992-1994). Desarrollo cognitivo.
- Loftus, L. y. (abril 2013). Profesores frente a los videojuegos como recurso didáctico. *REVISTA CIENTIFICA DE OPINIÓN Y DIVULGACIÓN*, 4.
- López. (2005). *Las dietas*.
- Miyamoto, S. (2012). Shigueru Miyamoto, el genio que revolucionò el mundo de los videojuegos. *Rpp Podcast*.
- pazmiño, & Sánchez. (2015). *Las nuevas tecnologías en primera infancia*.
- Piaget, J. (1896-1980). *teoria cognitiva*.
- Raquel, G. (2003). esquema de los tipos de habilidades, adquisicìon y instrumentos. En *Adquisición de habilidades cognitivas*. (pág. 8).
- Salomon. (2004). efectos negativos de los videos juegos. Medellín: Corporacion CIMDTED.
- Simon, H. (S.I). *https://slideplayer.es/slide/3943907/*. Obtenido de *https://slideplayer.es/slide/3943907/*: *https://slideplayer.es/slide/3943907/*
- Unicef . (2014). *Derechos de la infancia en la era digital* . CEPAL.
- Villarroel. (2010). Desarrollo cognitivo. En M. H. Mendez, *EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS COGNITIVOS BASICOS*. ibarra.